

ACHTUNG! Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten. Enthält kleine Bauteile und kleine Bälle, die verschluckt oder eingeatmet werden können. Muß von Erwachsenen aufgebaut werden. Bitte diese Information aufbewahren. Lesen Sie alle Anleitungen in dieser Broschüre aufmerksam durch. Bei korrekter Benutzung dieses Spieltisches vermeiden Sie Beschädigungen und Verletzungen!

Herzlichen Glückwunsch zum Erwerb Ihres neuen "CARROMCO"-Spieltisches!

Dieser Tischfußball-Kicker ist für den privaten Gebrauch entwickelt worden und verspricht durch die Verwendung hochwertiger Materialien und die massive Bauweise ein Spielvergnügen für Jedermann. Wir hoffen, dass Sie mit Ihrer Familie und Ihren Freunden viele Stunden Spaß mit diesem Produkt haben werden. Bitte bewahren Sie diese Anleitungen für künftige Nachschlagezwecke auf! Bitte notieren Sie die Modellnummer (die Sie auf dem Deckblatt dieses Handbuchs und auch neben dem Strichcode auf dem bunten Aufkleber an der Vorderseite der Verpackung finden), da Sie diese eventuell benötigen, falls Sie sich mit uns in Verbindung setzen möchten. Vor der Montage lesen Sie dieses Handbuch bitte aufmerksam durch; machen Sie sich mit den Teilen, den Montageschritten und den Hinweisen vertraut. Bitte ziehen Sie die Teilebeschreibung auf den folgenden Seiten heran und vergewissern Sie sich, dass alle Teile für das Tischspiel vorhanden sind.

HINWEIS: Sollte ein Teil fehlen oder falls Sie Fragen haben, bringen Sie den Tisch bitte nicht in das Geschäft zurück. Setzen Sie sich mit unserem Kundendienst (siehe oben) in Verbindung. Wir werden uns bemühen eventuell aufgetretene Probleme zu beheben. Sollten Sie Fragen haben oder Hilfe bei der Montage des Tischspiels benötigen, setzen Sie sich bitte mit unserem Kundendienst (siehe oben) in Verbindung. Wir werden uns bemühen alle Ihre Fragen zu beantworten.

BENÖTIGTE WERKZEUGE FÜR DIE MONTAGE:

- 1 - Kreuzschlitzschraubenzieher
- 1 – Schlitzschraubenzieher
- 1 - Inbusschlüssel (beiliegend)
- 1 - Mutterschlüssel (beiliegend)

WARTUNG UND PFLEGE:

- **TISCH:** Decken Sie den Tisch ab. Wenn sich Staub auf der Spielfläche oder den Seitenteilen befindet, benutzen Sie einen Staubsauger oder wischen Sie die Spielfläche mit einem sauberen, weichen Tuch ab. Setzen Sie sich nicht auf den Tisch und benutzen Sie ihn nicht draußen.
- **KICKERSTANGEN:** Vergewissern Sie sich, dass die Schrauben und Muttern an den Spielern fest sitzen. Wischen Sie die Kickerstangen gelegentlich mit einem sauberen, weichen Tuch ab. Drehen Sie die Stangen nicht zu aggressiv, da diese sonst beschädigt werden können. Wir empfehlen Silikon Gleitspray um die Führungsbuchsen zu schmieren. Dies sollte von außerhalb der Spielfläche gemacht werden, damit kein Silikon auf die Spielfläche tropft.
- **TISCHBEINE:** Überprüfen Sie, ob die Schrauben der Tischbeine fest sitzen. Wenn Sie den Tisch umstellen wollen, heben Sie ihn hoch, und setzen ihn gleichmäßig auf allen vier Beinen wieder ab. Ziehen Sie den Tisch nicht über den Boden und heben Sie ihn nicht an den Kickerstangen hoch.

LAGERUNG / STANDORT:

Lagern/ plazieren Sie den Tischfußball-Kicker an einem trockenen und gut belüfteten Ort.

ENTSORGUNG:

Entsorgen Sie den Tischfußball-Kicker über einen zugelassenen Entsorgungsbetrieb oder über Ihre kommunale Entsorgungseinrichtung. Beachten Sie die aktuell geltenden Vorschriften. Erkundigen Sie sich im Zweifelsfall bei Ihrer Entsorgungseinrichtung über eine umweltgerechte Entsorgung.

Viel Spaß mit Ihrem "CARROMCO" Tischspiel!

SPIELREGELN

1) TISCHFUSSBALL

SO GEWINNEN SIE DAS SPIEL

- Es können 2 oder 4 Spieler (2 Spieler in jedem Team) gegeneinander antreten.
- Entscheiden Sie mit einem Münzwurf, wer das Spiel beginnt. Der Gewinner des Münzwurfs beginnt das Spiel, indem er den Ball in die Mitte des Spielfelds legt.
- Der erste Spieler, der den vereinbarten Punktstand erreicht, ist der Gewinner!

SPIELREGELN

- Das Passen und Zielen erfolgt durch Ziehen/Schieben der Stange und das Rollen der Handgriffe.
- Das Drehen der Spielerstangen ist zulässig oder auch nicht zulässig (vereinbaren Sie das vor Spielbeginn mit dem/den Gegner/n).
- Teams dürfen ihre Positionen nicht wechseln, nachdem der Ball aufgegeben worden ist.
- Die Teams wechseln nach jedem Spiel (nach jeder Runde) die Seiten.
- Das absichtliche Berühren oder Kippen des Tisches ist nicht erlaubt.
- Während des Spiels dürfen Sie nicht in das Spielfeld greifen; es sei denn, Sie müssen einen "toten" Ball entfernen.

TOTER BALL

- Ein Ball der zwischen den gegnerischen Spielern stoppt oder dort gefangen ist, kann herausgenommen werden. Der Ball wird durch die Balleinwürfe wieder ins Spiel gebracht.
- Der Ball stoppt zwischen Spielern des gleichen Teams; nun wird der Ball in die nächste Ecke des Spielfelds gelegt und losgelassen.

AUS

- Ein Ball, der das Spielfeld während des Spiels verlässt (kein Tor) wird in einen der Balleinwürfe zurückgelegt und von dort aus gespielt.

2) TISCHTENNIS

SO GEWINNEN SIE DAS SPIEL

- Entscheiden Sie mit einem Münzwurf, wer das Spiel beginnt. Der Gewinner des Münzwurfs hat den ersten Aufschlag.
- Sieger des Spiels ist der Spieler, der zuerst 21 Punkte erzielt hat, sofern nicht beide Spieler oder beide Paare 20 Punkte haben. In diesem Fall ist der Spieler bzw. das Paar Sieger, der/das zuerst zwei Punkte mehr als der Gegner erreicht.
- Das Spiel wird nach dem Modus "Best of 3" oder "Best of 5" Spielen gespielt. Jeder Spieler kann zwischen den einzelnen Runden eine Auszeit von 2 Minuten verlangen.

SPIELREGELN

- Reihenfolge - Einzel - Der Aufschläger schlägt auf und der Gegner retourniert. Danach retourniert der Aufschläger/Gegner.
- Reihenfolge - Doppel - Der Aufschläger schlägt auf und der Gegner retourniert. Dann schlägt der Partner des Aufschlägers den Ball und der Partner des Gegners schlägt diesen zurück. Danach retourniert jeder Spieler nach Wahl.
- Aufschlag - Einzel - Der Aufschläger schlägt den Ball von der Handfläche ab. Der Aufschläger wirft den Ball nach oben und schlägt ihn auf, bevor der Ball den Tisch berührt. Der aufgeschlagene Ball muss zuerst die Spielfeldhälfte des Aufschlägers berühren, das Netz überqueren und dann auf der rechten Spielfeldhälfte oder der

weißen Mittellinie des Gegners aufkommen. Falls der Aufschläger den Aufschlag nicht korrekt ausführt, erhält der Gegner einen Punkt.

- **Aufschlag - Doppel** - Der Aufschläger schlägt den Ball von der Handfläche ab. Der Aufschläger wirft den Ball nach oben und schlägt ihn, bevor der Ball den Tisch berührt. Der aufgeschlagene Ball muss zuerst die Spielfeldhälfte des Aufschlägers berühren, das Netz überqueren und dann auf der rechten Spielfeldhälfte der Gegners aufkommen. Falls der Aufschläger den Aufschlag nicht korrekt ausführt, erhält der Gegner einen Punkt.
- **Retournieren** - Nachdem Aufschlag, muss der Gegner den Ball direkt über das Netz in das Feld des Gegners schlagen. Sofern der retournierte Ball das Netz berührt ist der Return ein gültiger Schlag.
- **Wechsel** - Die Spieler/Paare wechseln nach jeder Runde die Seiten. Diese Wechsel der Paare/Spieler werden bis zum Ende des Spiels fortgeführt.

AUS

- Der Ball berührt nacheinander die gleiche Spieltischhälfte.
- Der Ball wird als Volley retourniert.
- Der Ball berührt den Spieler (nicht dessen Schläger) oder die Schlaghand des Spielers unterhalb des Handgelenks.
- Der Ball berührt einen anderen Gegenstand als das Spielfeld, das Netz, den Schläger oder die Schlaghand des Spielers unterhalb des Handgelenks.
- Der Ball wird von einem Spieler mehrmals hintereinander geschlagen.
- Der Ball berührt in einem Doppel die linke Spielfeldecke des Aufschlägers/Rückschlägers.
- Ein Spieler schlägt einen Ball außerhalb der Spielreihenfolge.

LET (Wiederholung)

- Wenn ein Spieler aufschlägt und der Gegner noch nicht bereit ist (ein Spieler, der aufschlägt ist jedoch immer "bereit").
- Das Spiel wird wegen der falschen Spielreihenfolge unterbrochen.

3) + 4) GLEITHOCKEY & EISHOCKEY

SO GEWINNEN SIE DAS SPIEL

- Es können 2 oder 4 Spieler gegeneinander antreten (2 Spieler an jedem Ende des Tisches).
- Entscheiden Sie mit einem Münzwurf, wer das Spiel beginnt. Der Gewinner des Münzwurfs beginnt das Spiel, indem er den Puck in das Spielfeld legt
- Der erste Spieler, der den vereinbarten Punktestand erreicht, ist der Gewinner!

SPIELREGELN

- Die Spieler müssen versuchen den Puck mit den Hockey-Schiebern oder -Schlägern in das gegnerische Tor zu schießen.
- Teams dürfen ihre Positionen nicht wechseln, nachdem das Spiel begonnen hat.
- Die Teams wechseln nach jedem Spiel (nach jeder Runde) die Seiten.
- Das absichtliche Kippen des Tisches ist nicht erlaubt.
- Während des Spiels dürfen Sie nicht in das Spielfeld reichen; es sei denn, Sie müssten einen toten Puck entfernen.

TOTER PUCK

- Ein Puck, der zwischen den gegnerischen Spielern stoppt oder dort gefangen ist, kann herausgenommen werden. Der Puck wird auf die Spielfläche zurückgelegt.

AUS

- Ein Puck, der das Spielfeld während des Spiels verlässt (kein Tor), wird auf das Spielfeld zurückgelegt.

5) POOLBILLARD

SO GEWINNEN SIE DAS SPIEL

- Beim Pool spielt ein Spieler auf die ungeraden Kugeln (Nummer 1 bis 7).
- Der andere Spieler spielt die gestreiften Kugeln (Nummer 9 bis 15).
- Entscheiden Sie mit einem Münzwurf, wer das Spiel beginnt. Der Gewinner des Münzwurfs beginnt das Spiel. Der Verlierer beginnt das nächste Spiel.
- Ein Spieler, der eine Kugel korrekt versenkt hat, spielt so lange weiter bis er das Ziel verfehlt oder ein Foul begeht.
- Nachdem ein Spieler alle seine Kugeln (gestreift/einfarbig) versenkt hat, kann er die Kugel Nr. 8 spielen.
- Der erste Spieler, der alle seine Kugeln korrekt versenkt hat und dann die 8. Kugel versenkt, ist der Sieger!

SPIELREGELN

- Der Spielball (die weiße Kugel) wird hinter die Kopflinie gelegt und der Spieler muss entweder 1.) eine Kugel versenken oder 2.) vier Kugeln an die Banden auf dem Tisch stoßen. Sofern ein Spieler keinen Punkt erzielt, kann der Gegner die Kugeln in dieser Position spielen oder die Kugeln erneut im Rack aufbauen und einen weiteren Eröffnungs-Break machen.
- **Beim Break versenkte Kugeln** - Der Spieler steht am Tisch, er kann zwischen den gestreiften und den einfarbigen Kugeln wählen.
- **8. Kugel beim Break versenkt** - Der Spieler steht am Tisch, er kann die 8. Kugel versenken, weiterspielen oder die Kugeln erneut im Rack aufbauen und erneut stoßen.
- **Break-Scratch** - Wenn die weiße Kugel beim Break versenkt wird, dann: 1.) werden alle Kugeln mit Ausnahme der 8. versenkt, 2) ist der Tisch frei, 3) bekommt der Gegner den Spielball, kann die Kugel hinter die Kopflinie legen und jede beliebige Kugel, die sich nicht hinter der Kopflinie befindet, spielen.
- Nach einem Break ist der Tisch frei, unabhängig davon, ob die Kugeln versenkt worden sind.
- Der Spieler kann zwischen den gestreiften/einfarbigen Kugeln wählen; entscheidend dafür ist, welche Kugel als nächstes regelgerecht versenkt wird. **HINWEIS:** Jeder Spieler muss seinen Stoß im Voraus ansagen, das heißt die Kugel benennen und diese versenken. Sonst ist diese Runde eventuell verloren!
- Ein legaler Stoß wird ausgeführt, indem die Kugel zuerst eine der Kugeln in der Gruppe des Spielers berührt (gestreift oder einfarbig). Die benannte Kugel muss versenkt werden oder der Spielball (weiße Kugel) oder eine andere Zielkugel müssen die Bande berühren. **HINWEIS** - Es ist regelgerecht, wenn der Spielball (weiße Kugel) zuvor die Zielkugel berührt.

SPIELENDENDE

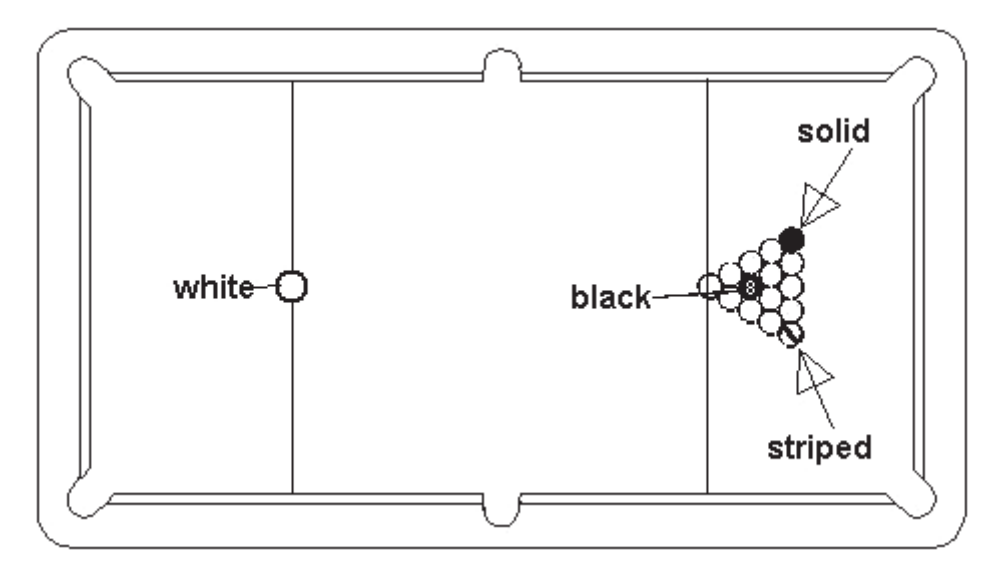
- Fouls beim Versenken der 8. Kugel.
- Gleichzeitiges Versenken der 8. Kugel zugleich mit der letzten Kugel-Gruppe.
- Der 8. Ball wird nicht mit einem Stoß versenkt.
- Die versenkte 8. Kugel ist nicht die richtige Kugel.
- Scratch, wenn die 8. Kugel die richtige Kugel ist.
- Die 8. Kugel verlässt den Tisch.

FOUL

- Der Gegner nimmt den Spielball auf. Der Spieler kann den Spielball (weiße Kugel) auf jede beliebige Stelle auf dem Tisch legen (beim Eröffnungs-Break muss sie sich hinter der Kopflinie befinden).

SPOTTEN

- Eine Kugel wird an der Längsbande aufgesetzt, so nahe wie möglich zur Fußbande.

**6) SCHACH****SPIELREGELN**

- Beim Schachspiel spielen zwei Gegner abwechselnd gegeneinander - ein Spieler verwendet die weißen Steine, der andere die Schwarzen.
- Der Spieler mit den weißen Steinen beginnt stets das Spiel.
- Jeder Spieler hat sechs verschiedene Schachfigurtypen - eine Königin, einen König, zwei Türme, zwei Springer, zwei Läufer, 8 Bauern.
- Das Schachbrett besteht aus 64 quadratischen Felder - acht horizontalen und acht vertikalen Reihen.
- Der Spieler mit den weißen Figuren hat das Schachbrett stets so vor sich liegen, dass sich in der unteren, rechten Ecke ein weißes Feld befindet.
- Die weißen Figuren werden wie folgt von links nach rechts in der ersten Reihe auf den weißen Feldern auf dem Brett aufgestellt:
- Turm, Springer, Läufer, Königin, König, Läufer, Springer, Turm.
- Die schwarzen Figuren werden wie folgt von links nach rechts in der ersten Reihe auf den schwarzen Feldern auf dem Brett aufgestellt:
- Turm, Springer, Läufer, Königin, König, Läufer, Springer, Turm.
- Die beiden Könige und die beiden Damen stehen einander auf den vertikalen Reihen gegenüber.
- Die 8 Bauern werden in der zweiten Reihe aufgestellt.

ZÜGE

- Die Züge der einzelnen Schachfiguren unterscheiden sich voneinander:
- König - Der König kann sich auf jedes benachbarte Feld in jede Richtung bewegen: vertikal, horizontal und diagonal. Der König kann alle Figuren auf benachbarten Feldern schlagen und diese aus dem Spiel nehmen.
- Königin - Sie kann sich wie der König in jede Richtung bewegen, jedoch mit einem wichtigen Unterschied: Die Königin kann sich in beliebiger Entfernung auf ein freies Feld bewegen. Die Dame schlägt die gegnerische Figur, die vom Brett genommen wird. Die Dame nimmt diesen Platz ein.

- Der Turm - kann vertikal und horizontal in eine Richtung auf ein freies Feld gezogen werden. Der Turm schlägt die gegnerische Figur, die vom Brett genommen wird. Der Turm nimmt diesen Platz ein.
- Der Läufer kann sich diagonal in eine Richtung bewegen. Der Läufer schlägt die gegnerische Figur, die vom Brett genommen wird. Der Läufer nimmt diesen Platz ein.
- Der Springer kann sich ein Quadrat nach vorne/zurück und zwei Quadrate nach rechts oder links bewegen. Oder ein Quadrat nach rechts oder links und zwei Quadrate vorwärts und zurück. Figuren, die der Springer überspringt können von ihm nicht geschlagen werden. Der Springer kann auf dem Weg zu seinem dritten Feld die Figuren des Gegners überspringen und nur die Figur schlagen/entfernen, die sich auf dem Feld befindet, auf das er gezogen wird.
- Der Bauer kann sich nur um ein Feld und in eine Richtung bewegen, sofern das Feld nicht durch eine eigene oder gegnerische Figur besetzt ist. Nur im ersten Zug kann ein Bauer um zwei Felder bewegt werden. Ein Bauer kann eine gegnerische Figur nur schlagen wenn er diagonal nach rechts/links Vorwärts gezogen wird.

7) BACKGAMMON

SPIELREGELN

- Das Ziel des Spiels ist es, als erster Spieler alle Figuren auf die eigene Spielseite (das Homeboard) zu bringen, von wo sie vom Brett genommen (abgetragen) werden können. Der erste Spieler, der all seine Steine vom Brett "abgetragen" hat gewinnt das Spiel.

ZÜGE

- Ein Brett besteht aus 24 Punkten oder Dreiecken in unterschiedlichen Farben.
- Die Spieler sitzen einander am Brett gegenüber; in der Mitte des Bretts befindet sich ein Steg.
- Die ersten sechs Steine sitzen auf dem "Inneren Feld".
- Die Felder 7 bis 12 sind die "äußeren" Felder des Spielers.
- Jeder Spieler hat 15 Steine in seiner eigenen Farbe.
- Die Steine werden wie oben abgebildet auf das Brett gesetzt.
- Jeder Spieler würfelt mit einem Würfel.
- Der Spieler, der die höhere Zahl gewürfelt hat, wählt die Seite und die Farbe.
- Im weiteren Verlauf des Spiels ist dieser Spieler zuerst am Zug, wobei er die mit zwei Würfeln gewürfelte Kombination zieht.
- Im weiteren Verlauf des Spiels würfelt der Spieler und zieht entsprechend. Die Spieler sind abwechselnd am Zug.
- Die beiden Würfe jedes Wurfs können separat mit zwei Steinen oder kombiniert mit einem Stein gezogen werden.

SPIELREGELN

- Die Steine dürfen auf alle Felder gezogen werden, jedoch nicht auf jene, die bereits durch mindestens zwei Steine des Gegners besetzt sind. Wenn ein Spieler mindestens zwei Steine auf einem Feld stehen hat, nennt man dies "blockiert". Der Gegner kann keine Steine auf diesem Feld platzieren. Wenn ein Pasch gewürfelt wird, kann der Spieler das Würfelergebnis verdoppeln. Der Spieler kann die vier Zahlen in jeder beliebigen Kombination ziehen. Jeder Spieler muss alle Zahlen ziehen bzw. kombinieren, sollte er jedoch nur einmal ziehen können, so muss die höhere Zahl gezogen werden.

- Die beiden Spieler ziehen ihre Steine in die entgegengesetzt Richtung. Zum Beispiel: Weiß zieht vom schwarzen "Homeboard" in das weiße "Homeboard". Wenn alle Steine eines Spielers sich im eigenen "Homeboard" befinden, kann das "Abtragen" beginnen.

DAS SPIEL

- Ein allein stehender Stein ist ein Blot. Wenn der Stein des Gegners auf einem "Blot" (ein Feld, das mit nur einem Stein besetzt ist) landet, wird die alleine stehende Figur vom Feld genommen und auf den Steg in der Mitte gesetzt, wo er solange bleibt, bis er wieder in das eigene Feld eingesetzt werden kann. Bevor andere Züge ausgeführt werden können, müssen zuerst die Steine auf dem Steg wieder eingesetzt werden. Der Stein kann entsprechend des Würfelergebnisses eingesetzt werden. Wenn zum Beispiel eine "fünf" und eine "drei" gewürfelt werden, kann ein Stein im dritten oder fünften Feld im gegnerischen "Homeboard" eingesetzt werden. Wenn das Feld "besetzt" ist (mindestens 2 Steine), kann der Stein nicht auf dieses Feld gesetzt werden und der Spieler kann den Stein erst einsetzen, nachdem das Feld wieder "frei" ist. Ein Spieler kann mit dem gleichen Wurf zwei oder mehr "Blots" besetzen. Es bleibt dem Spieler überlassen, ob er in einen Blot besetzen will; allerdings besteht Zugzwang.

ABTRAGEN

- Ein Spieler trägt ab, indem er die Zahl wirft, die dem Feld entspricht, auf dem der Stein sitzt. Dann wird der Stein aus dem Spiel genommen, d.h. er wird hinausgewürfelt. D.h., wenn eine 6 gewürfelt wird, kann der Stein aus Feld 6 herausgenommen werden.
- Wenn sich auf dem entsprechend gewürfelten Feld kein Stein befindet, muss der Spieler einen Stein vom höchsten Feld abtragen.
- Ein Spieler muss keinen Stein herauswürfeln, er kann ihn auch näher zum Endfeld des Homeboards ziehen. Wenn während des Herauswürfelns ein Stein geschlagen wird, muss dieser Stein erst wieder hereingewürfelt und zum eigenen Homeboard gezogen werden, bevor er abgetragen werden kann.

SO GEWINNEN SIE DAS SPIEL

- Es können folgende Gewinnregeln festgelegt werden:
- "Einfach" - ein Spieler hat alle Steine abgetragen und es befinden sich keine Steine mehr im eigenen inneren Feld.
- Verdopplung/ Gammon - wenn der Gegner keine Steine abgetragen hat.
- Dreifach/Back Gammon - der Gegner hat keine Steine abgetragen und es befindet sich noch mindestens einer seiner Steine auf dem Brett oder im Homeboard des Gewinners.

8) BLACK JACK

DAS SPIEL

- Das Ziel des Spiels ist es mehr Punkte als die Bank zu erreichen ohne sich zu "überkaufen", d. h. ohne "21" Punkte zu überschreiten.
- Jeder Spieler erhält zwei Karten ausgeteilt, die Bank (der Geber) erhält eine Karte.
- Nach dem Kartengeben entscheiden Sie, ob Sie weitere Karten kaufen möchten oder nicht. Sie können Karten kaufen bis Sie sich "überkauft" haben (mehr als 21 Punkte) oder Sie haben "genug" (Sie behalten die gekauften Karten).
- Nachdem die Karten an die Spieler ausgeteilt worden sind, ist der Geber an der Reihe.

- Für den Geber gelten bestimmte Regeln: Wenn der letzte Spieler am Tisch keine Karte mehr kaufen möchte, teilt der Geber solange Karten aus, bis die Bank 17 oder mehr Punkte hat. Sofern die Bank weniger als 16 Punkte hat, muss sie eine Karte nehmen.
- Nachdem der Geber seine "Hand" beendet hat und sofern er sich nicht "überkauft" hat, zahlt er die besser Hand aus, sammelt die Einsätze der schlechteren Hand ein oder er zahlt, bei einem Gleichstand, den Einsatz des Spielers zurück.
- Die Spieler addieren gegebenenfalls die gewonnen Einsätze zu ihrem Guthaben und bieten erneut, während das Black Jack mit einem neuen Spiel/neuen Händen fortgesetzt wird.

So viel zählen die Spielkarten:

- Das As zählt 1 oder 11.
- Dame, König, Bube zählen 10.
- Alle anderen Karten zählen entsprechend ihrem aufgedruckten Wert.

9) CRAPS

DAS SPIEL

- Craps ist ein Glücksspiel, das mit einem Würfelpaar gespielt wird, das vom "Spieler" gewürfelt wird.
- Das Ziel ist es zu wetten, ob der "Spieler" eine Siegekombination würfeln wird.
- Beim ersten Einsatz ("come Out" genannt), gewinnt man, wenn eine 7 oder 11 gewürfelt wurde.
- Man verliert mit einer Zwei, Drei oder Zwölf (Craps).
- Jedes andere Ergebnis (4, 5, 6, 8, 9 oder 10) wird "point" genannt und der Spieler würfelt noch einmal (point phase).
- Von diesem Moment an kann man nur gewinnen, wenn das "point" - Ergebnis noch einmal erreicht wird und das unabhängig von der Anzahl an Würfeln, die dazu nötig sind. Gewinnen wird auch als "Passing" bezeichnet.
- Nur bei einer Sieben, die vor dem "point" gewürfelt wurde, verliert man (sevens-out).

10) BOWLING/ KEGELN

DAS SPIEL

- Das Spiel besteht aus 10 Pins (Kegeln) und 10 Frames.
- Jeder Spieler bowlt zwei Kugeln in einen der neun Frames, bis ein STRIKE erzielt wird.
- Im 10. Frame spielt ein Spieler nur dann drei Kugeln, wenn ein Strike oder Spare erzielt worden ist.
- Jedes Frame muß von jedem Spieler in der richtigen Reihenfolge vervollständigt werden.
- Die Anzahl der Pins, die ein Spieler in seinem ersten Bowl getroffen hat, wird neben dem kleinen Rechteck in der oberen rechten Ecke dieses Frame notiert. Dies trifft jedoch nicht für einen STRIKE zu. Die Anzahl der Pins, die die Spieler mit der zweiten Aufgabe getroffen haben, wird in dem kleinen Rechteck notiert.
- Wenn keiner der Pins im zweiten Wurf zu Fall gebracht wird, wird (-) notiert. Das Ergebnis der beiden Würfe im Frame muß sofort notiert werden.

- **Strike** - Ein Strike wird erzielt, wenn alle Pins im ersten Wurf eines Frames zu Fall gebracht werden. Im kleinen Feld in der oberen rechten Ecke des entsprechenden Frames wird ein (x) notiert. Ein Strike zählt 10 Punkte plus die Anzahl der Pins, die in den nächsten beiden Aufnahmen des Spielers zu Fall gebracht werden.
- **Triple oder Turkey** - Drei aufeinander folgende Strikes sind ein Triple oder Turkey. Der erste Strike zählt 30 Punkte. Um die Höchstpunktzahl von 300 zu erzielen, muß ein Spieler 12 aufeinander folgende Strikes erzielen.
- **Spare** - Ein Spare bedeutet, daß im zweiten Wurf alle stehenden Pins zu Fall gebracht werden. Es wird (/) notiert. Ein Spare zählt 10 Punkte plus der Pins, die im folgenden Wurf zu Fall gebracht werden.

11) SHUFFLEBOARD

SO GEWINNEN SIE DAS SPIEL

- Shuffleboard kann von zwei Spielern oder als Doppel gespielt werden.
- Entscheiden Sie mit einem Münzwurf, wer das Spiel beginnt. Der Gewinner des Münzwurfs wählt die Farbe aus.
- Das Spiel beginnt, indem zuerst die rote Scheibe geschossen wird. Die Scheiben werden abwechselnd gespielt: Rot und Schwarz (von der rechten Seite oben am Brett/von der linken Seite unten am Brett).
- Ein Spiel kann auf 50/75 oder 100 Punkte angesetzt werden.

DIE SPIELREGELN

- Die Spieler setzen Ihre Scheiben in ihre Spielhälfte des 10-Off-Bereichs zwischen die Linien; die jedoch nicht berührt werden dürfen.
- "5-Off-Penalty" – ein "Freistoß" (Penalty) wird erst ausgeführt, nachdem eine Scheibe gespielt worden ist.
- Die Scheibe muß von der vorderen Linie in der entsprechende Hälfte des 10-Off-Bereichs gespielt werden.
- Wenn die Scheiben die vorderen oder hinteren Linien des Spielfelds berührt, kommt die "Penalty-5-Off"-Regel zur Anwendung.
- Wenn eine gespielte Scheibe die Seitenlinie oder ein Dreieck berührt, gilt die "Penalty-10-Off"-Regel. Dies bedeutet, daß die Scheibe des Gegners entfernt wird und der andere Spieler eine weitere Scheibe erhält.
- Alle nicht korrekt platzierten Scheiben des Gegners werden sofort vom Spielfeld genommen, nachdem die gegnerischen Scheiben gezählt worden sind.
- Es wird kein "Penalty" (Strafstoß) ausgeführt, wenn die gespielte Scheibe, die von der korrekten Linie GESPIELT worden ist, das Trenn-Dreieck überquert oder berührt. Es wird ohne Unterbrechung und zügig gespielt.
- Flanken dürfen nicht gespielt werden - die Scheibe muß sich in einer geraden Linie vorwärts bewegen.
- Die Spieler dürfen weder die Spielfeldlinie, noch deren Verlängerung überschreiten (nicht mit der Hand, dem Fuß, dem Knie), es sei denn, um die Scheiben einzusammeln und zu platzieren.

12) TIC TAC TOE

DAS SPIEL

- Es ist ein Spiel für 2 SPIELER - ein Spieler spielt das X und der andere das O.
- Der Spieler "X" legt sein X in eines der Felder in das 3er-Raster.

- Der Spieler "O" legt sein O in ein anderes Feld.
- Die Spieler spielen abwechselnd, bis ein Spieler eine vertikale, horizontale oder diagonale Reihe gebildet hat oder alle Felder ausgefüllt sind!
- Der Spieler, dem dies zuerst gelingt, ist der Sieger.

13) HALMA

DAS SPIEL

- Halma (ein anderer Begriff ist 'Chinese Checkers') ist ein Spiel für 2 bis 6 Spieler.
- Das Brett ist als Stern aufgebaut.
- Jeder Spieler setzt auf jeden Anfangspunkt des Sterns je einen 10 Stein in seiner Farbe.
- Das Ziel des Spieles ist es, als erster Spieler alle eigenen Steine quer über das Brett in die eigene Ecke zu bringen.
- Der Spieler, dem dies zuerst gelingt, ist der Sieger.

SPIELREGELN

- Jeder Spieler zieht in jeder Runde einmal.
- Die Spieler ziehen abwechselnd gegen den Uhrzeigersinn.
- Bei einem Zug zieht der Spieler seinen Stein auf den angrenzenden Punkt oder überspringt eine andere Figur, um in dem Loch dahinter zu landen.
- Sie dürfen nicht auf die Home- oder Ziel-Punkte des Gegners ziehen.
- Sie können andere Figuren jeder beliebigen Farbe in jede beliebige Richtung überspringen. Während eines Zugs können mehrere Figuren übersprungen werden.
- Während des Spiels werden keine Figuren aus dem Spiel genommen.
- Unabhängig von der Anzahl der Spieler ist das Spiel beendet, wenn ein Spieler alle seine Figuren erfolgreich in die gegenüberliegende Ecke hat oder wenn nur noch ein Spieler im Spiel ist.
- Dieser Spieler ist der Gewinner.
- Die Figuren eines Spielers werden aus dem Spiel genommen, wenn sie einen anderen Spieler behindern (wenn die Figur zu lange nicht von ihrem Ausgangspunkt bewegt wird), wenn die Zeit abgelaufen ist oder der Spieler aufgibt.
- Es gibt immer nur einen Gewinner.

14) MÜHLE

DAS SPIEL

- Es ist ein Spiel für 2 SPIELER - ein Spieler spielt die neun hellen, ein Spieler die neun dunklen Spielsteine.
- Jeder Spieler setzt abwechselnd je 1 Stein auf die Eck-bzw. Schnittpunkte der Linien auf dem Spielbrett.
- Wer 3 Steine in einer Reihe hat (senkrecht oder waagrecht, nicht diagonal), darf dem Gegner einen Stein wegnehmen. Aus einer Mühle darf dem Gegner nur dann ein Stein weggenommen werden, wenn dieser nur noch diese drei Steine auf dem Brett hat.
- Wenn alle neun Steine gesetzt sind, wird im Wechsel immer ein eigener Stein zum nächsten Schnitt- bzw. Eckpunkt gezogen. Wer dabei eine Mühle schließen kann, darf dem Gegner einen Stein wegnehmen.
- Hat einer der Spieler nur noch drei Steine auf dem Brett, darf er zu einem beliebigen Punkt springen.

- **Das Spiel endet unentschieden:**
- **nach 20 Spielzügen ohne Mühle**
- **Das Spiel endet mit einem Sieg:**
- **wenn der Gegner nur noch 2 Steine auf dem Brett hat.**
- **wenn der Gegner keinen Stein mehr bewegen kann**

CARROMCO GmbH & Co. KG
Mühlenweg 144, D-22844 Hamburg-Norderstedt/ Deutschland
Tel.: 49 (0) 1805 25 63 63
E-Mail service@carromco.com Webseite – www.carromco.com

Bitte für künftige Nachschlagzwecke aufbewahren.
MADE IN CHINA

8+

