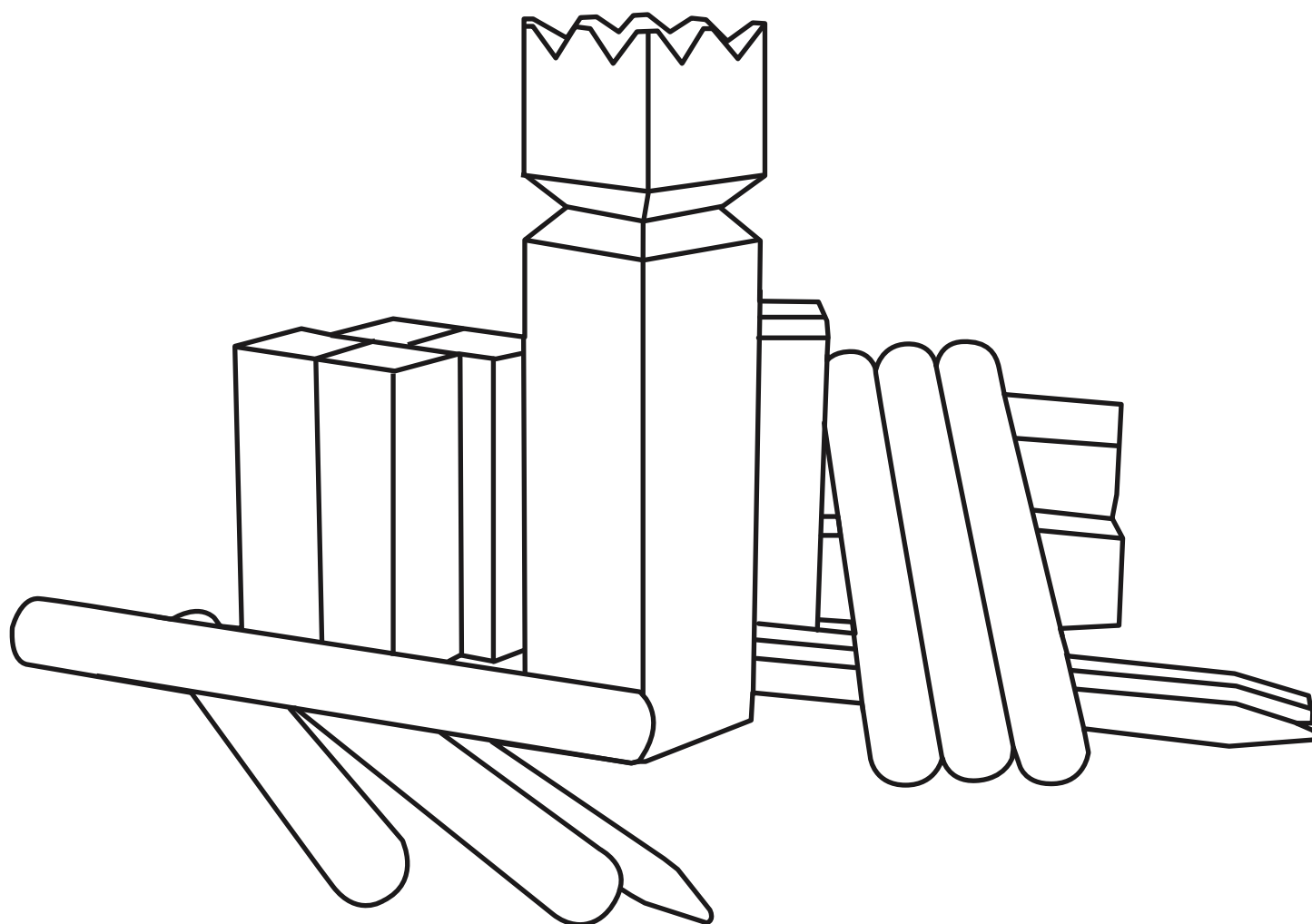




07721, 07723, 07725, 07727

- EN** - VIKING CHESS - Instructions
- FR** - JEU D'ÉCHECS DE VIKING - Instructions
- ES** - EL JUEGO DE AJEDREZ DE LOS VIKINGOS - Instrucciones
- IT** - EL GIOCO A SCACCHI DEI VIKING - Istruzioni
- NL** - VIKING SCHAKEN - Instructies
- DE** - WIKINGER SCHACH - Anleitung



07721, 07723, 07725, 07727
ENGLISH



WARNING!

Not suitable for children under 36 months. To be used under the direct supervision of an adult. Please ensure that you keep your instruction manual for future reference! Congratulations on the purchase of your new "CARROMCO" game! We hope this product will bring you many hours of fun with your family and friends. PLEASE NOTE - If you are missing a part, or if you have any questions, please do not return the product to the store, but call or contact our Customer Service Centre (+49 (0) 1805 25 63 63, service@carromco.com) and we will endeavour to assist with any queries that you may have.

THE GAME CONTAINS:

1 king, 10 knights, 6 throwing sticks, 4 markers

GAME OBJECTIVE:

Knock over all the opponent's knights and then the king, using the throwing sticks.

PREPARATION:

The game can be played one on one or in two teams. The best playing surfaces are grass, sand or gravel. Mark out the playing field – 10 m long by 5 m wide (3x6 metres, 4x8 metres) is the ideal size. Place the king in the centre of the playing field, with 5 knights placed at regular intervals along each baseline.

HOW TO PLAY:

The thrower always stands somewhere on his/her own baseline. The sticks must be thrown vertically and underarm. One person from each team throws a stick as close to the king as possible, but without hitting it. The team with the stick closest to the king starts. The aim now is to knock over as many of the opposing team's knights as possible, using the 6 throwing sticks. When all 6 sticks have been thrown, the turn passes to the other team, who takes the knocked over "moveable" knights and throw them, from the baseline, over on to the opponent's side. The knights must land within the playing area, and are then placed in an upright position wherever they land. The throwing team has 2 attempts to get each knight to land within the area. If they fail, the opposing team may place the knight wherever they like in the area but it must be at least one stick length away from the king. Team two now takes its turn to throw the sticks and knock over the knights. The baseline knights may not be knocked over until all the moveable ones have been knocked over. When the team has thrown its 6 sticks, the turn passes back to the first team, and the entire procedure is repeated. All knights knocked over are thrown into the opposing team's area. They are placed in an upright position and the moveable knights have to be knocked over before the baseline knights. If a team fails to knock over all the moveable knights, the opposing team can, for the time being, move its baseline forward to be in line with the first moveable knight. When this knight is knocked over, the baseline reverts to its usual position. Knocking over a baseline knight before all the moveable knights have been knocked over does not count and the baseline knight is returned to an upright position. When a team manages to knock over all the knights on the opposition's side, they must knock over the king. Throws at the king must always be made from the baseline. A team must have at least 2 throwing sticks left before it is allowed to try and knock over the king. This avoids the game being decided on the first round of throws. If the king is knocked over before all the knights have been knocked over, the opposing (non-throwing) team wins.

CARROMCO GMBH & CO. KG

Mühlenweg 144, D-22844 Hamburg-Norderstedt / Deutschland

Service-hotline.: 49 (0) 1805 25 63 63

E-mail: service@carromco.com

Website: www.carromco.com

Please keep for future reference.

MADE IN CHINA



07721, 07723, 07725, 07727
FRENCH / FRANÇAIS



ATTENTION!

Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. A utiliser sous la surveillance rapprochée d'un adulte. Veuillez-vous assurer de conserver ce manuel d'instructions pour toute future référence! Nous vous félicitons d'avoir acheté votre nouveau jeu "CARROMCO"! Nous espérons que vous partagerez de nombreuses heures d'amusement avec votre famille et vos amis en jouant avec ce produit. **VEUILLEZ NOTER** – Si une pièce manque, ou si vous avez une question, veuillez ne pas retourner le produit au magasin mais appelez ou contactez notre centre d'assistance aux consommateurs (+49 (0) 1805 25 63 63, service@carromco.com) et nous emploierons tous nos efforts pour répondre à toutes vos questions.

CONTENU:

1 roi, 10 valets, 6 bâtons, 4 poteaux

LE BUT DU JEU:

Est de renverser tous les valets de l'équipe adverse et puis le roi à l'aide des bâtons.

PREPARATION:

Le jeu se joue un contre un ou entre deux équipes. La meilleure surface de jeu est le gazon ou la terre battue. De marquer le terrain de jeu, la taille idéale étant de 10 mètres de longueur et 5 mètres (4 x 8 m/ 3 x 6 m), de largeur. Placer le roi au centre du terrain de jeu et puis 5 valets le long des deux lignes de base opposées à intervalles réguliers.

LE JEU:

Consisté à faire tomber les valets de l'équipe adverse à l'aide de 6 bâtons. Le joueur chargé de jeter les bâtons doit se placer le long de sa ligne de base. Le bâton se jette verticalement de bas en haut. Une personne de chaque équipe jette un bâton. Celui qui est le plus proche du roi sans le toucher commence le jeu. Une fois les 6 bâtons jetés, l'autre équipe prend les valets renversés, maintenant "mobiles", et les jette du côté adverse. Ces valets doivent atterrir dans le terrain de jeu et sont relevés à l'endroit d'atterrissage. Deux essais par équipe sont permis pour jeter chaque valet à l'intérieure du terrain opposé. Au cas d'échec c'est l'équipe adverse qui place le valet à l'endroit de son choix. Néanmoins le valet doit se placer à une distance d'au minimum un bâton du roi. C'est maintenant le tour de la deuxième équipe d'essayer de renverser les valets de l'adversaire. Les valets sur la ligne de base ne peuvent pas être renversés avant les valets mobiles. Lorsque l'équipe a jeté ses 6 bâtons c'est le tour de la première équipe et ainsi de suite. Tous les valets renversés sont jetés dans le terrain adverse. Ceux-ci sont alors relevés et doivent être renversés avant les valets sur la ligne de base. Si une équipe ne réussit pas à renverser tous les valets mobiles, l'adversaire peut avancer sa ligne de base jusqu'au niveau du valet le plus avancé. Si ce valet est renversé, la ligne de base revient au niveau ultérieur. Si un valet placé sur la ligne de base est renversé avant un valet mobile cela ne compte pas Et il doit être relevé. Quand une équipe réussit à renverser tous les valets de l'adversaire, il ne lui reste qu'à faire tomber le roi. Pour éviter que le jeu ne se termine au premier tour ceci se fait toujours avec un minimum de 2 bâtons et à partir de la ligne de base. Si une équipe fait tomber le roi avant que tous les valets soit renversés elle perd toute la partie! KUBB est un jeu ancien qui se joue en Scandinavie depuis le temps des vikings. Kubb se joue dehors par deux équipes. Le but du jeu est de renverser tous les valets de l'équipe adverse et puis le roi.

CARROMCO GMBH & CO. KG

Mühlenweg 144, D-22844 Hamburg-Norderstedt / Deutschland

Service-hotline.: 49 (0) 1805 25 63 63

Courriel: service@carromco.com

Site Web: www.carromco.com

Veuillez conserver pour référence future.

FABRIQUÉ EN CHINE



07721, 07723, 07725, 07727
SPANISH / ESPAÑOL



¡ATENCIÓN!

No conviene a los niños menores de 36 meses. Utilizar bajo la atenta vigilancia de un adulto. Asegúrese de conservar este manual de instrucciones para futuras consultas. Gracias por la compra de su nuevo juego de "CARROMCO". Esperamos que con este producto usted pueda disfrutar de muchas horas de diversión con su familia y amigos. **NOTA** – Si echa en falta alguna pieza del mismo o si tiene cualquier pregunta, no devuelva el juego a la tienda y llame o póngase en contacto con el Servicio de atención al cliente (+49 (0) 1805 25 63 63, service@carromco.com). Nos esforzaremos en ayudarle ante cualquier duda que pueda tener.

UN JUEGO CON TRADICION:

1 rey, 10 kubbar, 6 cilindros de madera, 4 estacas El kubb es por supuesto un juego antiguo de Gotland, que se invento en los tiempos cuando había un manojo de leña en cada patio. Uno tomaba pedazos de leña de un porte adecuado y ¡mira! Sé tenía un juego de kubb. Kubb es un juego para todos, adultos y niños, fuertes y débiles. La cantidad de jugadores no es tan determinada, entre 8 y 16 sería lo mas adecuado. Este libro empieza con las reglas básicas, después sigue con un ejemplo de un partido y explicaciones. Este folleto se debe leer entero antes de empezar a jugar para poder aclarar todos los momentos.

PIEZAS DEL JUEGO:

1 rey, 10 kubbar, 6 cilindros de madera, 4 estacas

EL TERRENO:

El terreno debe medir alrededor de 5 x 10 m (4 x 8 m/ 3 x 6 m), aunque las dimensiones pueden cambiar para jugadores más jóvenes o para que el juego sea más rápido. Típicamente el terreno es grama, pero también puede jugarse en otro tipo de terreno como arena o nieve. Las marcas de cancha se colocan en las esquinas del rectángulo. No se usa ningún otro tipo de demarcación para la cancha. Los lados más cortos del rectángulo son llamados líneas base. El Rey es colocado en el centro de la cancha, de manera que divide la cancha en dos partes iguales, tanto a lo largo como a lo ancho. Los kubbar se colocan de manera equidistante en las líneas base, cinco kubbar en cada línea. Tanto el rey como los kubbar son colocados en el suelo teniendo como base su área cuadrada.

REGLAS DEL JUEGO:

El palo se toma por un extremo y se lanza en forma recta, el lanzamiento tiene que ser con el brazo abajo. "Lanzamiento Helicóptero" no es permitido = donde el palo rota horizontalmente más de 90° en el aire. Los kubb se pueden lanzar estando a 90° con el brazo que está en una posición recta, el kubb puede rotar, pero siempre lanzado con el brazo desde abajo. Todos los lanzamientos de kubb son de la línea base. El juego se lleva a cabo entre dos equipos (que para simplificar la explicación se llaman equipo A y equipo B), con cualquier número de jugadores. Cada equipo tiene su propia línea base, y es dueño de la porción de la cancha que va desde la línea base hasta el rey. Los kastpinnar deben ser lanzados por debajo del brazo (como en softball), y deben estar perpendiculares a la tierra. Hacerlos rotar como una hélice está prohibida. Los kubbs deben ser lanzados por debajo del brazo, pero pueden rotar si el lanzador así lo desea. El juego se realiza por turnos. Al comenzar, el equipo A lanza los kastpinnar desde su línea base hacia los kubbar en la línea base del equipo B, con la intención de derribarlos. Luego, el equipo B lanza los kubbar derribados al área del equipo A (estos se llaman kubbar de campo). Son luego colocados por su base cuadrada. Luego es el turno del equipo B, que repite los pasos anteriores. A partir de ese momento, el equipo de turno debe primero derribar los kubbar de campo antes que los kubbar en la línea base, pero puede realizar los lanzamientos desde cualquier punto detrás de los kubbar de campo que estén en su cancha. Cuando un equipo derriba todos los kubbar del equipo contrario, puede derribar al Rey, realizando el lanzamiento desde su línea base. El equipo que derribe al rey es considerado dado el ganador. Sin embargo, si el rey es derribado antes que algún kubb, el equipo pierde automáticamente.

CARROMCO GMBH & CO. KG

Mühlenweg 144, D-22844 Hamburg-Norderstedt / Deutschland

Línea directa de servicio: 49 (0) 1805 25 63 63

Correo electrónico: service@carromco.com

Sitio web: www.carromco.com

Guárdelo para referencia futura.

HECHO EN CHINA

8+

CE



AVVERTENZE!

Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi. Da usare sotto il diretto controllo di un adulto. Conservare questo Manuale di Istruzioni per eventuali riferimenti futuri! Complimenti per aver acquistato il nuovo gioco "CARROMCO"! Speriamo che trascorrerete molte ore divertenti con famiglia e amici con questo prodotto. **NOTARE CHE** – Se manca una parte o se avete domande, non restituite il prodotto al negozio, chiamate o contattate il Servizio Clienti ((+49 (0) 1805 25 63 63, service@carromco.com), faremo del nostro meglio per assistervi con le domande che ci porrete.

NUMERO DI GIOCATORI:

2 gruppi di almeno 1 fino a 6 persone al massimo. A partire dall'età di 8 anni.

OBIETTIVO DEL GIOCO:

L'obiettivo consiste nel buttare giù tutti i kubb dell'avversario e di colpire infine il re!

PREPARAZIONE DEL GIOCO:

Un gioco gotico incentrato sul potere e sull'agilità. Prima di iniziare il gioco si deve stabilire l'estensione del campo da gioco (3x6 metri, 4x8 metri oppure 5x10 metri) per contrassegnarlo dunque con 4 pilastri di delimitazione. Successivamente i kubb (5 pezzi per gruppo) vengono messi sui bordi del campo. Il re viene piazzato nel mezzo del campo. Il gruppo che inizia a giocare per primo ottiene 6 legni da tiro, ripartendoli dunque in modo equo tra i giocatori. Ogni gruppo getta un bastone da tiro a partire dalla linea di base e cerca dunque di arrivare il più vicino possibile al re. Il re non può essere gettato a terra! **Gettare:** Per eseguire il tiro, si prendono in mano i bastoni da tiro alle loro estremità, gettandoli dunque in senso longitudinale dal basso (non in senso trasversale, non compiere tiri da elicotteri o tiri a sbalzo). Tiri eseguiti in modo deviante rispetto alle regole del gioco, non sono validi e devono essere ripetuti.

REGOLE PARTICOLARI:

Chi colpisce il re, prima di gettare a terra tutti i kubb degli avversari, perde immediatamente la partita! Il gruppo A inizia a gettare tutti e 6 le stanghe da tiro dalla linea di base. A questo punto il gruppo cerca di colpire i kubb del gruppo B. Successivamente tocca al gruppo B. Il gruppo B inizia a gettare i kubb caduti a terra dalla linea di base alla metà di campo dell'avversario. Consiglio: Si deve cercare di piazzare i kubb più vicini possibili all'area sul retro della linea mediana. Non appena tutti i kubb sono piazzati nella metà del campo dell'avversario, il gruppo A rimette in piedi i kubb gettati esattamente in quel punto. Se il kubb tirato colpisce un kubb già piazzato, il due kubb possono essere messi uno sopra l'altro. Si hanno 2 tentativi per kubb per riuscire a piazzarli nella metà di campo dell'avversario a partire dalla linea di base. Se non si riesce, l'avversario può piazzare i kubb come vuole. Consiglio: E' meschino piazzare i kubb ad una lunghezza di kubb (= distanza minima) dietro il re. Quando tutti i kubb sono piazzati, solo il gruppo B può tirare 6 stanghette da tiro partendo dalla linea di tiro. Inizialmente si deve cercare di colpire i propri kubb (che ora si trovano nella metà del campo dell'avversario). Se si ha successo, questi kubb vengono direttamente eliminati dal gioco. Se i propri kubb sono stati eliminati, si possono attaccare i kubb avversari sulla linea di base. Quando tutti i legni da tiro sono stati persi, tocca di nuovo al gruppo A. Tutti i kubb propri devono essere stati buttati a terra, prima che si possano attaccare i kubb dell'avversario. Se un kubb dell'avversario dovesse cadere, anche se alcuni kubb sono ancora in piedi, questo deve essere rimesso in piedi. Ora il gruppo A getta i kubb buttati a terra (i kubb devono sempre essere tirati partendo dalla linea di base!) sulla metà di campo dell'avversario ove questi vengono poi piazzati immediatamente. Se però sul proprio campo si trovano ancora kubb appartenenti all'avversario, in questo giro si possono tirare i legni da tiro solo partendo da questo punto. Anche qui comunque si applica la regola secondo cui prima si devono buttare a terra i propri kubb per poi poter attaccare i kubb dell'avversario. Non appena tutti i kubb dell'avversario sono stati buttati a terra, con i legni da tiro rimanenti si può attaccare il re. Un gruppo vince se riesce innanzitutto a buttare a terra tutti i kubb dell'avversario per poi buttare a terra anche il re.

CARROMCO GMBH & CO. KG

Mühlenweg 144, D-22844 Hamburg-Norderstedt / Deutschland

Hotline di assistenza: 49 (0) 1805 25 63 63

E-mail: service@carromco.com

Sito web: www.carromco.com

Si prega di conservare per riferimento futuro.

FATTO IN CINA



07721, 07723, 07725, 07727
DUTCH / HOLLANDS



WAARSCHUWING!

LET OP! Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Gebruiken onder direct toezicht van een volwassene. Zorg ervoor dat je deze gebruikshandleiding bewaart als referentiemateriaal voor later! Gefeliciteerd met de aankoop van jouw nieuwe "CARROMCO" speel! Wij wensen jou vele uren vermaak met familie en vrienden met dit product. NOTEER AUB – Indien er een onderdeel ontbreekt of indien je vragen hebt, gelieve de product niet terug te brengen naar de winkel, maar bel of contacteer onze Klantendienst (+49 (0) 1805 25 63 63, service@carromco.com) en we zullen onze uiterste best doen om je te helpen met de vragen die je eventueel hebt.

ATTRIBUTEN:

Inhoud: 1 Koning, 10 Torens, 6 Werpsticks, 4 Grensposten

DOEL VAN HET SPEL:

Alle Torens van de tegenpartij omgooien en vervolgens de Koning.

VOORBEREIDINGEN:

Te spelen 1 tegen 1, of in teamverband. Begin met het uitlijnen van het speelveld. De beste maten hiervoor zijn: 10 meter in de lengte 5 meter (4 x 8 m/ 3 x 6 m), in de breedte. Plaats de Koning in het midden, en de Torens (5 voor ieder team) om de meter op de breedte basislijn. Zie ook de tekening op de achterzijde. De partij die een werpstick het dichtst bij de Koning gooit, begint. De Koning mag niet geraakt worden!

HOE TE SPELEN:

Beurt 1, Team 1 werpt. De eerste werper kiest een plaats op zijn/haar basislijn. De werpsticks dienen onderhands gegooid te worden. Team 1 gooit zijn werpsticks op de Torens van de tegenstander. Elke Toren die omgegooid wordt, veranderd in een Ridder. Wanneer de 6 sticks gegooid zijn, gaat de beurt over naar team 2. Beurt 1, Team 2 werpt Team 2 werpt zijn zojuist omgegooidde Torens –indien aanwezig - in het vak van Team 1. Per Ridder zijn hier 2 pogingen voor. Slaagt een Team er niet in om een Ridder in het vak van de tegenstander te gooien, dan mag de tegenstander de Ridder plaatsen waar het zelf wil. Voorwaarde hiervoor is dat de Ridder één stoklengte van de Koning staat. Als de Ridders gegooid zijn en in het vak van de tegenpartij beland zijn, worden ze rechtop geplaatst. Nadat de Ridders op deze manier geplaatst zijn, moet Team 2 deze Ridders eerst omgooien alvorens op Torens van Team 1 te gooien. Als Team 2 alle werpsticks heeft gegooid, begint beurt 2 met Team 1. Dus indien Torens omgegooid zijn, worden deze in het veld van de tegenstanders geplaatst, deze Ridders worden met de sticks omvergegooid, en daarna wordt er op de Torens van Team 2 gegooid etc. etc. Als een Team er niet in slaagt om in een beurt alle Ridders om te gooien, dan mag de tegenpartij zijn basislijn naar voren verplaatsen, ter hoogte van de eerste Ridder. Zodra die Ridder omgegooid wordt, verplaatst de basislijn naar de originele positie. Als alle Torens en Ridders omvergegooid zijn, moet de Koning omgegooid worden om het spel te winnen. Er mag pas op de Koning gegooid worden als een speler minstens 2 stokken over heeft. Dit om te voorkomen dat het spel in de eerste beurt al afgelopen is. Gooien gebeurt altijd vanaf de basislijn. Gooien gebeurt altijd onderhands. Indien er een Toren omvergegooid wordt terwijl er nog Ridder(s) stonden, dan wordt de Toren weer rechtop gezet. Wordt de Koning omvergegooid voordat alle Torens of Ridders weg zijn, verliest degene die de Koning omgegooid heeft.

CARROMCO GMBH & CO. KG

Mühlenweg 144, D-22844 Hamburg-Norderstedt / Deutschland

Service-hotline: 49 (0) 1805 25 63 63

E-mail: service@carromco.com

Website: www.carromco.com

Bewaar voor toekomstig gebruik.

GEMAAKT IN CHINA



07721, 07723, 07725, 07727
GERMAN / DEUTSCH



ACHTUNG!

Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten. Benutzung unter unmittelbarer Aufsicht von Erwachsenen.

SICHERHEITSHINWEIS:

Bitte unbedingt darauf achten, dass keine Personen von den Wurfhölzern getroffen werden können. Bitte bewahren Sie diese Anleitungen für künftige Nachschlagezwecke auf! Herzlichen Glückwunsch zum Erwerb Ihres neuen "CARROMCO" Spieles. Wir hoffen, daß Sie mit Ihrer Familie und Ihren Freunden viele Stunden Spaß mit diesem Produkt haben werden. HINWEIS: Sollte ein Teil fehlen oder falls Sie Fragen haben, bringen Sie den Artikel bitte nicht in das Geschäft zurück. Setzen Sie sich mit unserem Kundendienst (+49 (0) 1805 25 63 63, service@carromco.com) in Verbindung. Wir werden uns bemühen eventuell aufgetretene Probleme zu beheben.

LAGERUNG / STANDORT:

Lagern Sie das Spiel an einem trockenen und gut belüfteten Ort.

SPIELMATERIAL:

1 König, 10 Knechte, 6 Wurfhölzer, 4 Begrenzungsstäbe.

ZIEL DES SPIELES:

Zuerst die Knechte mit den Wurfhölzern umwerfen und danach den König.

SPIELVORBEREITUNG:

Es handelt sich hier um ein Gesellschaftsspiel aus der Wikingerzeit. Wikinger Schach wird entweder eins gegen eins oder in 2 Teams á max. 6 Mitstreiter gegeneinander gespielt. Den Sieg erkämpfen sich die Teams, indem sie die Knechte und schließlich den König mit den Wurfhölzern "umhauen". Als "Schlachtfeld" (Spielfeld) eignet sich am besten: Rasen, Kies oder Sand. Das "Schlachtfeld" wird ausgemessen. Die Eckpunkte werden mit den Begrenzungsstäben markiert. Empfehlenswerte Maße sind 10 x 5 Meter auf Rasen, 8 x 4 Meter auf Sand und Kies. Der König wird in der Mitte des "Schlachtfeldes" plziert. Jeweils 5 Knechte werden auf den kürzeren Basislinien aufgestellt. Tip: das "Schlachtfeld" und die Mittellinie mit einer Schnur oder Linien am Boden markieren.

SPIELVERLAUF:

Geworfen werden die Wurfhölzer immer von der jeweiligen Basislinie und zwar senkrecht von unten. Zuerst wird über den Spielbeginn entschieden. Je ein Mitspieler der Teams wirft ein Wurfholz möglichst nahe an den König heran, ohne diesen zu treffen. Das Team, dessen Wurfholz am nächsten liegt, beginnt das Spiel. Nun geht es darum, mit den 6 Wurfhölzern möglichst viele der 5 gegnerischen Knechte umzuwerfen. Nach diesen 6 Wurfversuchen ist das andere Team an der Reihe, muß aber zuerst die vom 1. Team umgestürzten Knechte ("beweglichen Knechte") in die Spielhälfte vom 1. Team zurückwerfen. Wo immer sie in der Spielhälfte landen, werden sie aufgestellt. Diese "beweglichen Knechte" müssen mit max. 2 Wurfversuchen in der Spielhälfte vom 1. Team landen. Wenn das nicht gelingt, kann das 1. Team diese "beweglichen Knechte" nach eigener Wahl in Ihrer Spielhälfte aufstellen, aber nicht näher als 2 Wurfholzlängen vom König. Team 2 darf nun beginnen, muß aber zuerst die "beweglichen Knechte" mit den 6 Wurfhölzern umkippen, bevor man die Knechte auf der Basislinie anvisiert. Nach diesen 6 Würfen geht das Wurfrecht wieder an Team 1 über. Sollte es einem Team mit den 6 Hölzern nicht gelingen zuerst alle "beweglichen Knechte" umzuwerfen, so darf das gegnerische Team seine Abwurfline vorziehen, und zwar bis auf gleiche Höhe des ersten "beweglichen Knechts". Wird dieser Knecht beim nächsten Wechsel umgeworfen, so gilt dann wieder die ursprüngliche Basislinie. Sollte ein Knecht auf der Basislinie durch einen Wurf umgekippt werden, bevor die "beweglichen Knechte" getroffen wurden, so zählt es nicht als Treffer. Dieser Knecht muß dann wieder aufgestellt werden. Wenn ein Team sämtliche Knechte der Gegenseite umgeworfen hat, kann es den König angreifen. Die Wurfversuche müssen immer von der Basislinie erfolgen, und dieses Team muß noch mindestens 2 Wurfhölzer übrig haben, mit denen der König dann attackiert wird. Wenn der König während des Spiels durch ein Wurfholz umfällt, solange noch Knechte stehen, gewinnt das gegnerische Team das Spiel.

CARROMCO GMBH & CO. KG

Mühlenweg 144, D-22844 Hamburg-Norderstedt/ Deutschland

Service Hotline.: 49 (0) 1805 25 63 63

E-Mail: service@carromco.com

Website: www.carromco.com

Bitte für künftige Nachschlagzwecke aufbewahren.

MADE IN CHINA

