HRACÍ STÔL

NÁVOD NA POUŽÍVANIE

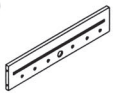
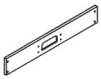
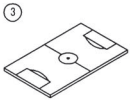
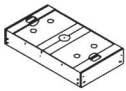
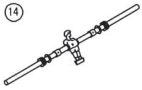
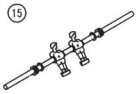
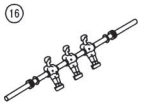
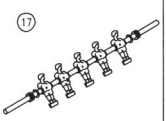
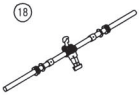
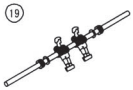
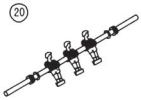
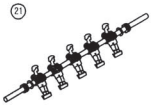
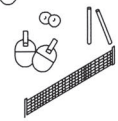
SK

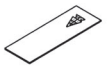
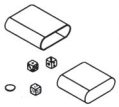
Ďakujeme Vám za zakúpenie tohto výrobku.
Prosím prečítajte si pozorne tento návod na používanie. Návod uschovajte aj k neskoršiemu nahliadnutiu.
Pokiaľ výrobok predávate ďalšiemu užívateľovi, predajte mu aj tento návod.

VAROVANIE

Nie je určené pre deti do 3 rokov. Výrobok obsahuje malé časti - nebezpečenstvo prehltnutia alebo vdýchnutia!

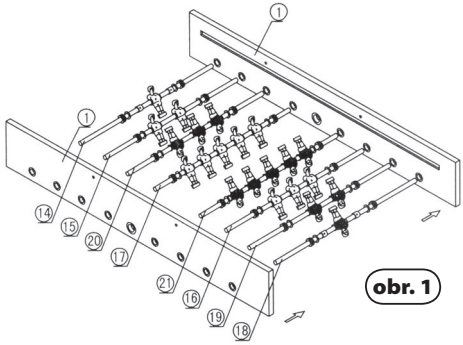
POPIS DIELOV

1  BOČNÁ DOSKA 2 ks	2  BOČNÁ DOSKA 2 ks	3  FUTBALOVÉ IHRISKO	4 PODPERA	5  HOKEJOVÉ IHRISKO
6 ĽAVÁ NOHA 2 ks	7 PRAVÁ NOHA 2 ks	8 6×30mm SKRUTKA 12 ks	9 18×6,5mm PODLOŽKA 12 ks	10 3,5×10,5mm SAMOVRTNÁ SKRUTKA 10 ks
11 3,5×28mm SAMOVRTNÁ SKRUTKA 8 ks	12 SKRUTKA 4 ks	13 IMBUSOVÝ KĽÚČ	14  TYČ - 1 MODRÝ HRÁČ 1 ks	15  TYČ - 2 MODRÍ HRÁČI 1 ks
16  TYČ - 3 MODRÍ HRÁČI 1 ks	17  TYČ - 5 MODRÝCH HRÁČOV - 1 ks	18  TYČ - 1 ČERVENÝ HRÁČ - 1 ks	19  TYČ - 2 ČERVENÍ HRÁČI - 1 ks	20  TYČ - 3 ČERVENÍ HRÁČI - 1 ks
21  TYČ - 5 ČERVENÝCH HRÁČOV - 1 ks	22 RUKOVÄŤ 8 ks	23 KONCOVKA 8 ks	24 FUTBALOVÁ LOPTA 1 ks	25 ZAPISOVATEĽ SKÓRE 2 ks
26  SET NA STOLNÝ TENIS	27 DOSKA NA HRANIE STOLNÝCH HIER		29 BRÁNKA 2 ks	30 ZAISŤOVACÍ KOLÍK 2 ks

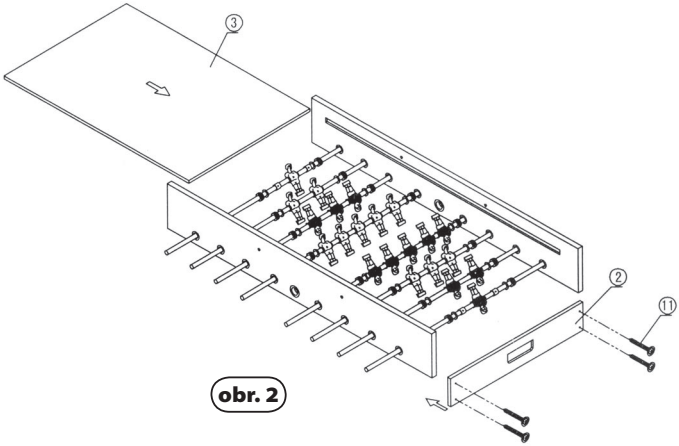
31 ODRÁŽADLO NA HOKEJ	32 PUK	33  HRACIA DOSKA NA BOWLING	34 KOLKA NA BOWLING	35 SÚPRAVA FIGÚRIEK NA ŠACH
36 SÚPRAVA KAMEŇOV	37  SÚPRAVA HRACÍCH KOCIEK	38 SÚPRAVA KARIET	39 TÁGO	40 GULEČNÍKOVÉ GULE

MONTÁŽ

Montáž vykonajte podľa nasledujúcich nákresov. Odporúčame, aby hrací stôl skladali aspoň dve osoby.

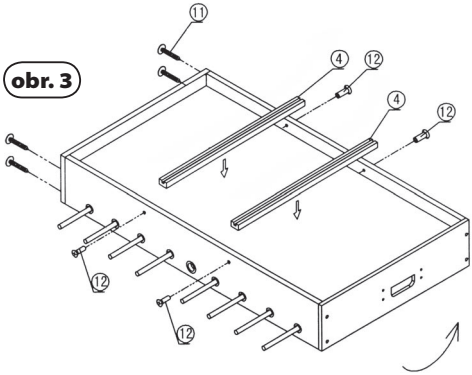


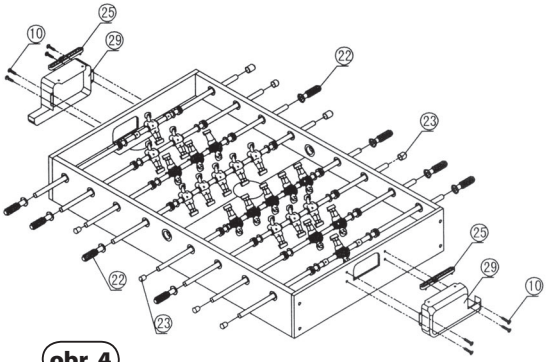
obr. 1



obr. 2

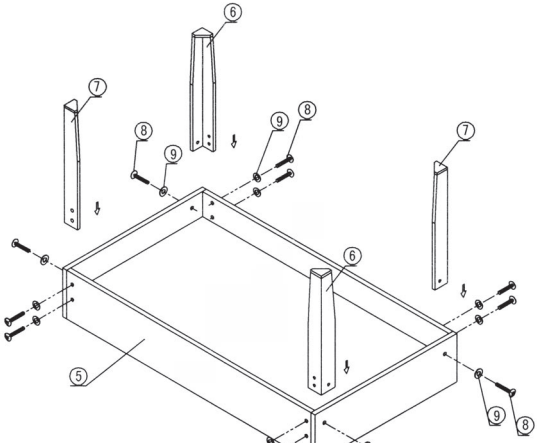
obr. 3



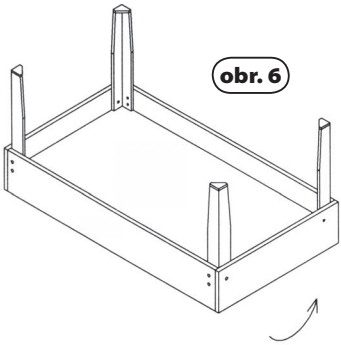


obr. 4

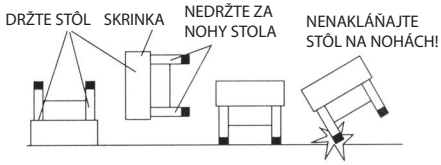
obr. 5

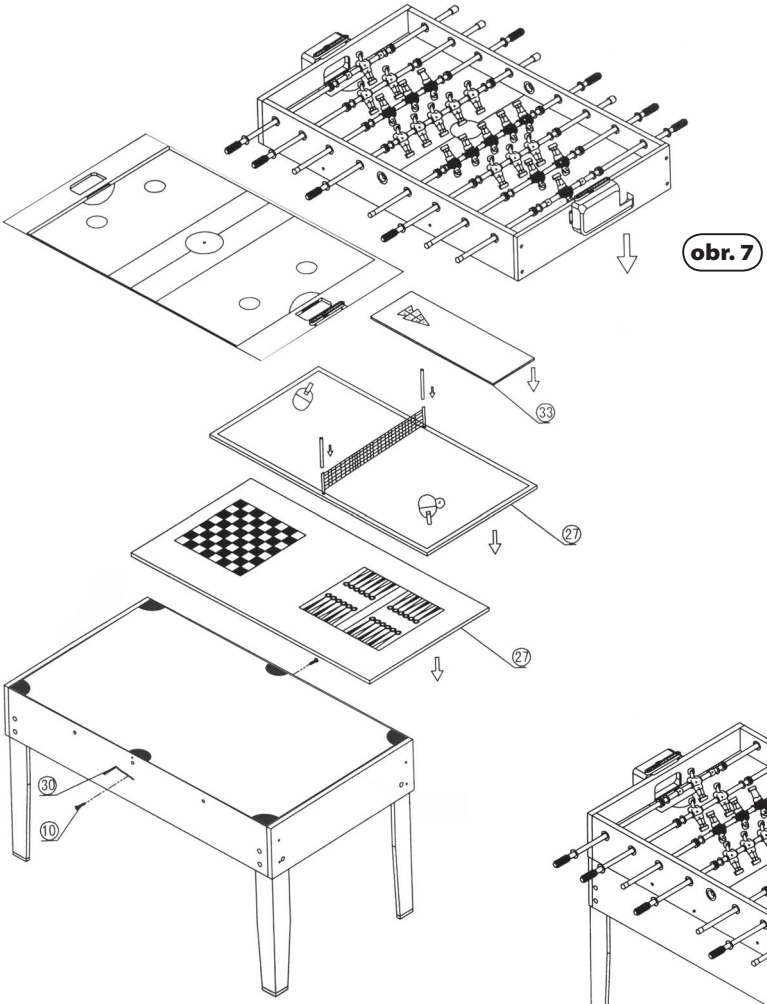


obr. 6

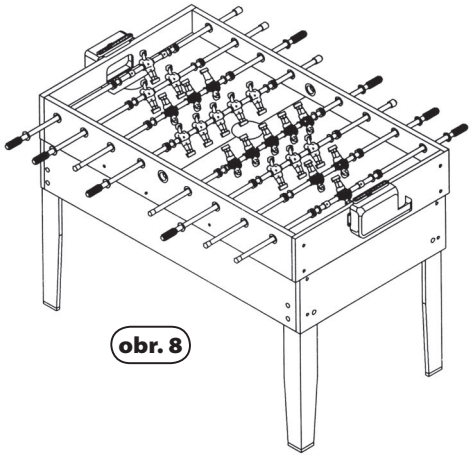


UPOZORNENIE:
Odporúčame, aby stôl obracali dve dospelé osoby.
1. Stôl uchopte za spodnú časť.
2. Otočte ho.
3. Polože ho na zem všetkými 4 nohami naraz.





obr. 7



obr. 8

Upozornenie:
Hrací stôl je určený pre deti od 14 rokov.

PRAVIDLÁ HIER

1.STOLNÝ FUTBAL

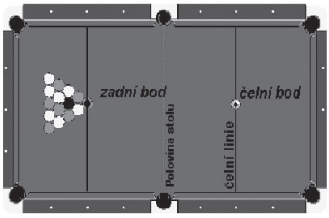
Stolný futbal môžu hrať 2 alebo 4 hráči.
Pred začatím hry urobia hráči los mincou, víťaz začne hru. Hra začína podaním. Loplička sa položí na prostrednú čiaru, medzi prostrednú a susediacu figúrku strednej rady. Víťaz začne hru tak, že rozohrá zápas prihrávkou medzi figúrkami na tej istej tyči. Teč, hoci neúmyselný, nie je považovaný za gól. Vlastný gól platí.
Mŕtva loptička: V prípade, že sa loptička ocitne v priestore medzi obráncom a brankárom jednej zo strán, dá si táto strana loptičku na dosah niektorej z figúriek v obrane a rozohráva. V prípade, že sa mŕtva loptička ocitne v priestore medzi obráncami obidvoch strán, nastáva nové podanie, ktoré urobí strana, ktorá podávala naposledy.
Loptička mimo stola (OUT): V prípade, že loptička v dôsledku hry opustí hraciu plochu, nastáva nové podanie, ktoré vykoná strana, ktorá rozohrávala naposledy.
Pretáčanie figúriek: Pretáčanie figúriek počas hry je zakázané. Gól, ktorý hráč dosiahne pretáčaním nemôže byť uznaný. Vlastný gól z pretočenia platí.
Víťaz hry: Hra je dokončená, keď jeden z hráčov dosiahne predurčený počet bodov alebo vyhrá ten, kto v uplynulom čase nazbieral väčší počet bodov.

2. HOKEJ

Hra je určená pre 2 alebo 4 hráčov.
Pred začiatkom hry urobia hráči los mincou, víťaz začne hru. Cieľom hry je dostať puk do súperovej brány. Víťazom je hráč, ktorý dosiahne vopred určený počet bodov alebo za daný časový limit nazbiera viac gólov. Odporúčaný hrací čas je 3 x 6 minút hrubého času, tj. 3 tretiny po 6 minútach. V prípade nerozhodného skóre sa predlžuje o 3 minúty.

3. GULEČNÍK/BILIARD

1 hráč hrá na pruhované gule (číslo 8 až 15), 2. hráč na plné gule (číslo 1 až 7). Pred začatím hry urobia hráči los mincou, víťaz začne hru.
Začátek hry: Farebné gule sa umiestnia do trojuholníka a trojuholník sa z plochy opatrne vezme. Hracia (biela) guľa sa umiestní na druhú polovicu hracej plochy proti trojuholníku na čelný bod (viď obr.).
Hra: Hráči strkajú tágom len do bielej gule tak, aby sa zrazila s ostatnými guľami a odrazom ich nasmerovala do niektorej z jamiek. Hráč pokračuje vo svojej hre, dokým sa mu darí triafať gule do jamiek. Keď sa mu úder nepodarí (tj. do jamky nespadne žiadna guľa), pokračuje v hre súper.
Po faule pokračuje v hre súper, ktorý hrá 2x (tj. aj keď sa mu nepodarí pri prvnom strku zahrať guľu).
Faulom je:
- strk, pri ktorom sa biela guľa nedotkne žiadnej inej gule
- strk, pri ktorom spadne do jamky biela guľa
- strk, pri ktorom sa biela guľa dotkne súperovej gule
- strk, pri ktorom spadne do jamky súperova guľa
- strk, pri ktorom spadne guľa z hracej plochy
- strk do inej než bielej gule
- strk do gule, ktorý nebol vykonaný špičkou tága.



Záver hry: Hráč musí umiestniť poslednú guľu do protiľahlej jamky, kde umiestnil predposlednú guľu. Pokiaľ sa mu to podarí, stáva sa víťazom hry. Pokiaľ nie, prehral.

4. STOLNÝ TENIS

Hra je určená pro dva hráče. Hrá sa na sety, set vyhrá hráč, ktorý ako prvý získa 11 bodov.
Zápas sa hrá na akýkoľvek počet setov, ktorý by mal byť nepárny (3,5,7...).
Podávajúci hráč nadhodí loptičku z dlane voľnej ruky a udrie ju raketou. Loptička musí letieť nad sieťkou

alebo okolo nej a dotknúť sa hracej plochy súpera. Súper potom loptičku odrazí späť na plochu protihráča. Takto si loptičku vymieňajú, dokým jeden hráč hru nepokazí. Súper získava bod.

5. BOWLING

Hra je určená pre ľubovoľný počet hráčov, ktorí sa v hodoch striedajú v jednotlivých poliach. Pole = 2 hody: po každých 2 hodoch sa kolky postavia znova na hraciu plochu a v hre pokračuje ďalší hráč. Výsledky sa zaznamenávajú do tabuľky. Pokiaľ hráč zahrá na prvý hod STRIKE = ZHODÍ VŠETKY KOLKY, 2. hod vynechá a pokračuje v hre ďalší hráč. (Strike sa v tabuľkách označuje symbolom x.) Zhodenie všetkých koliek, ale 2 hodmi, sa nazýva SPARE (označuje sa symbolom /).

Počítanie v tabuľke:

„STRIKE“: počíta sa 10 bodov, plus počet, ktorý zhodíte ďalšími (dvoma) hodmi (v ďalšom poli). Pokiaľ dosiahnete „STRIKE“ v 10. poli, získavate bonus (ďalšie dva hody).

„SPARE“: počíta sa 10 bodov, plus počet, ktorý zhodíte ďalším (jedným) hodom (v ďalšom poli). Pokiaľ dosiahnete „SPARE“ v 10. poli, získavate bonus (ďalší jeden hod).

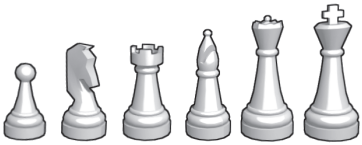
Príklad počítania:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
6 2	5 4	5 /	6 2	X	7 2	6 /	X	7 2	X 6 5
6+2	8+9	17+10+6	33+8	41+10+7+2	60+9	69+10+10	89+10+7+2	108+9	117+10+6+5
8	17	33	41	60	69	89	108	117	138

6. ŠACH

Hra je určená pre 2 hráčov.

Základné postavenie figúriek na šachovnici:



pešiak, jazdec, veža, strelec, dáma, kráľ

Hráči presúvajú figúrky podľa pravidiel hry.

Pokiaľ je hráčov kráľ ohrozený a neexistuje žiadny ťah, ktorý by mohol hráč podľa pravidiel vykonať, nastal šach-mat a hráč prehráva.

Povolené pohyby figúrkami:

VEŽA – len po voľných riadkoch a stĺpcoch. Veža nesmie preskočiť inú figúrku.

JAZDEC – ťah musí mať tvar písmena L, presne buď (2 polia rovno + 1 pole do strany) alebo (1 pole rovno + 2 polia do strany). Jazdec smie preskakovať figúrky vlastné, aj súperove.

STRELEC - len po diagonále (uhlopriečke). Strelec nesmie preskočiť inú figúrku.

DÁMA – pohybuje sa po stĺpcoch, riadkoch aj diagonálach. Nesmie preskočiť inú figúrku.

PEŠIAK – sa môže posúvať o 1 pole v stĺpci vpred alebo o 2 polia v stĺpci vpred (pokiaľ sa dovtedy nepohol a obidve polia sú prázdne)

- môže sa posunúť uhlopriečne, pokiaľ je na poli figúrka súpera, s tým, že sa na toto pole presunie
- pešiak, ktorý postúpil na posledné pole dosky (ôsmy, resp. prvý riadok), je v tomto ťahu odstránený a nahradený na tomto poli vežou, strelcom, jazdcom, alebo dámou, podľa okamžitej voľby hráča

(nová figúrka sa berie z vyhodených figúriek). V prípade, že hráč má dámu na ploche a rozhodne sa pre ďalšiu, môže použiť otočenú vežu, prípadne inak odlíšenú figúrku.
- pokiaľ pešiak ohrozuje pole, ktoré súperov pešiak preskočil tým, že z úvodnej pozície postúpil o dve polia, môže ho tento pešiak vziať, ako keby súper postúpil len o jedno pole. Tento ťah sa smie vykonať len bezprostredne po tom, ako súper týmto pešiakom ťahal. Tento druh ťahu sa nazýva branie mimochodom (en passant).

KRÁĽ – pohybuje sa o 1 pole v ľubovoľnom smere, pokiaľ toto pole nie je ohrozované súperom.
Rošáda je ťah, pri ktorom sa pohybuje súčasne kráľom a vežou rovnakej farby, pokiaľ sa s nimi ešte nehýbalo a je medzi nimi voľné miesto. Kráľ sa posunie o dve polia smerom k veži a veža ho „preskočí" na pole, ktoré kráľ práve prešiel.
Šach (napadnutie kráľa) nastane, pokiaľ hráč ohrozí súperovho kráľa tak, že by ho ďalším ťahom mohol brať.
Mat (kráľ je mŕtvy) je situácia, kedy je kráľ napadnutý a neexistuje žiadny ďalší ťah, ktorý by mohol vykonať. Hra týmto končí, zvíťazil hráč, ktorý kráľa napadol.

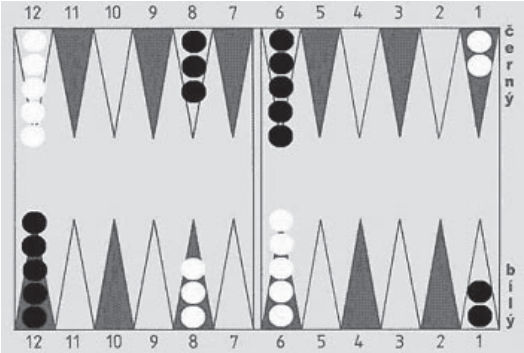
7. DÁMA

Hra je určená pre 2 hráčov.
Hru začne hráč s bielymi kameňmi a ďalej sa hráči po 1 ťahu striedajú.
Prehráva hráč, ktorý už nemá žiadnu figúrku alebo je v situácii, kedy nemôže vykonať žiadny ťah.
Hrá sa len na tmavých poliach.
Figúrky sa delia na kamene a dámy. Dámou sa kameň stane, pokiaľ postúpi na posledný rad (biele kamene na B8, D8, F8 alebo H8, čierne kamene na A1, C1, E1 alebo G1).
Kameň: možný ťah len na susediace pole a vpred.
Dáma: možný ťah o ľubovoľný počet polí uhlopriečne (aj naspäť).
Kameň berie figúrku súpera, pokiaľ sa figúrka súpera nachádza na susediacom poli vpredu. Hráč kameňom súperovu figúrku preskočí a vyhodí ju. Pokiaľ sa za voľným poľom nachádza ďalšia nepriateľská figúrka, za ktorou je opäť voľné pole, hráč musí pokračovať v braní a celý ťah sa považuje za jeden ťah. Pokiaľ sa hráč s kameňom takto dostane na posledný rad, kameň sa stáva dámou. Pokračuje súper.
Dáma berie figúrku súpera, pokiaľ sa nachádza na rovnakej diagonále a je za ňou aspoň jedno voľné pole. Podobne ako u kameňov, aj dáma musí brať viac figúriek naraz, pokiaľ to situácia umožní, a považuje sa to za jeden ťah.
Pokiaľ hráč môže brať figúrky kameňom aj dámou, musí vykonať ťah prednostne dámou.

8. BACKGAMMON

Hra je určená pre 2 hráčov.
Cieľom hry je dostať svoje kamene do svojho vnútorného poľa a potom ich odobrať z hracej dosky.
Rozloženie kameňov na začiatku hry je zobrazené nižšie.
Obaja hráči hovoria prvým 6 poliam na svojej strane dosky vnútorné polia, druhým 6 vonkajšie polia.
Na začiatku hry sa vykoná losovanie hodom kameňov. Hráč, ktorý hodí vyššie číslo si zvolí farbu kameňov a hráč s nižším číslom začína hru. Hráči sa v ťahoch striedajú. Pred každým ťahom hodí 2 kockami.
Ťah: hráč postúpi s figúrkou o toľko polí, koľko hodil na kockách.
Ťahy sa robia v protichodnom smere, a to vždy od súperových vnútorných polí cez jeho vonkajšie polia na vlastné vonkajšie polia a cez vnútorné polia. Ak na kockách padnú dve rôzne čísla, môže hráč posunúť 2 svoje kamene. Prvý o toľko polí, koľko padlo na prvej kocke, druhý o toľko, koľko padlo na druhej kocke. Môžno ťahať len 1 kameňom. Pokiaľ na oboch kockách padne rovnaké číslo, berie sa dvojnásobne, tzn. ako by padlo na štyroch kockách (ťahať možno 3 alebo 4 kameňmi). Pokiaľ na oboch kockách padne rovnaké číslo, berie sa dvojnásobne, tzn. ako by padlo na štyroch kockách.
Otvorená prepážka: nie je obsadená 2 či viac súperovými kameňmi.
Nekrytá prepážka: je obsadená len 1 súperovým kameňom.
Dokým má hráč jeden alebo viac kameňov na prepážke, musí pred pokračovaním v hre vrátiť všetky kamene z prepážky späť do hry na niektoré zo súperových vnútorných polí. Hráč smie vrátiť kameň

do hry, pokiaľ číslo na jednej z oboch hodených kociek odpovedá poradovému číslu súperovho vnútorného otvorenému klinu.
Akonáhle sa hráčovi podarí nasadiť všetky svoje kamene do hry, normálne pokračuje (napr. pokiaľ mal len jeden kameň na prepážke a číslom z jednej kocky nasadil kameň do hry, môže číslo z druhej kocky normálne využiť k ďalšiemu ťahu).



Vyvádzanie kameňov z hracej desky von: pokiaľ má hráč všetky svoje kamene vo vnútornom poli, pokračuje vo vyvádzaní kameňov von. Rovnako ako pri presune kameňov môže použiť obidve kocky pre jeden alebo dva kamene a pri rovnakých číslach pre tri alebo štyri kamene.
Ak na kocke padne číslo, ktoré odpovedá číslu vnútorného poľa, na ktorom stojí kameň, môže tento kameň byť vyvedený z dosky.
Ak padne číslo, ktoré odpovedá prázdnemu poľu, nesmie byť podľa tejto kocky vyvedený z dosky kameň stojaci na inom poli a hráč musí (pokiaľ je to možné) urobiť nejaký prípustný ťah odpovedajúci tomuto číslu. Jediná výnimka platí vtedy, keď žiadne pole s vyšším číslom už nie je obsadené vlastným kameňom. Potom môže hráč využiť aj tento hod a vyviesť z dosky von kameň ležiaci na poli najvzdialenejšom od okraja dosky. Hráč nie je nútený odobrať kameň, pokiaľ má možnosť urobiť nejaký iný legálny ťah. Pokiaľ počas procesu odoberania dôjde k tomu, že hráč nemá všetky svoje kamene vo svojom vnútornom poli (čo nastane, keď mu je počas odoberania nejaký kameň presunutý na prepážku), vyvádzanie sa prerušuje a hráč musí najskôr všetky svoje kamene dostať späť do svojho vnútorného poľa, aby mohol pokračovať.
Koniec hry: Víťazom sa stáva hráč, ktorý ako prvý vyvedie z dosky všetky svoje kamene.

9. KARTY
Hra pre ľubovoľný počet hráčov. Rozdávajúci rozdá každému hráčovi rovnaký počet kariet. Zvyšné karty sa položia na stôl.
Na stôl sa vykladajú postupky aspoň 3 kariet rovnakej farby či 3 alebo 4 karty rovnakej hodnoty.
Po vyložení jednej postupky možno prikladať k vyloženým kartám ďalšie karty tak, aby postupka nebola prerušená. Povolené poradie kariet: A,2,3,4,5,6,7,8,9,10,J,Q,K,A. Žolíka (joker) je možné použiť za ľubovoľnú kartu. Víťazom kola sa stáva hráč, ktorý sa zbavil všetkých kariet. Hráči, ktorým ostali karty, si za každú zostávajúcu kartu pripočítajú 1 trestný bod. Pokiaľ sa hrá na viac kôl (vopred dohodnutý počet), víťazom je hráč s najmenším počtom trestných bodov.

Ďalšie možnosti využitia hracieho stola:

SHUFFLEBOARD
2 hráči sa postavia na rovnakú stranu stola (vzdialenejšiu od plochy s trojuholníkom s číslami). Kamene rôznych farieb (napr. červené a modré) sa zoradia do rady. Pomocou puku sa strieľajú kamene s cieľom dostať ich do časti trojuholníka s najvyšším počtom bodov. Hráči sa po 1 odstrele pravidelne striedajú. Keď sú odstrelené všetky kamene, každý hráč si zráta body za kamene umiestené v trojuholníku. Víťazom sa stáva hráč s väčším počtom bodov.