



# Aufbau- und Bedienungsanleitung

Vor Benutzung bitte die Bedienungsanleitung sorgfältig lesen und aufbewahren.

# ***Multi – Spieltisch 9 IN 1***



**ACHTUNG: BITTE SORGFÄLTIG LESEN UND AUFBEWAHREN**  
**NICHT FÜR KINDER UNTER 3 JAHREN GEEIGNET, DA KLEINE BÄLLE ZUM ERSTICKEN FÜHREN KÖNNEN.**



Herzlichen Glückwunsch! Sie haben einen Multi-Spieltisch der Spitzenqualität erworben.  
 Dies ist ein Multi-Spieltisch für den Indoor- Gebrauch. Bitte in Indoor- Bereichen aufbauen und benutzen.

**DER AUFBAU UND ABBAU DARF NUR VON ERWACHSENEN DURCHGEFÜHRT WERDEN.**

**WICHTIG:** Die Montage sollte durch einen Erwachsenen erfolgen. Der zusammengebaute Multi-Spieltisch ist in seinen Abmessungen relativ groß und könnte nicht gut durch Türen passen. Daher wird empfohlen, den Multi-Spieltisch in dem Raum zusammenzubauen, in dem gespielt werden soll.

Falls Sie es in einen anderen Raum transportieren möchten, müssen möglicherweise die Beine erst abmontiert und dann wieder angebracht werden.

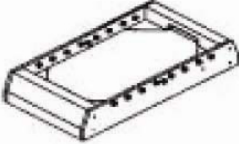



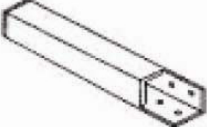














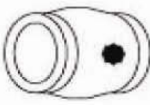



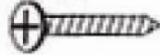
Dieser Multi-Spieltisch ist nur für die Private Nutzung geeignet. Bei kommerzieller Nutzung verliert dieser jede Gültigkeit der Garantie. Verwenden Sie dieses Gerät ausschließlich für den beabsichtigten Zweck.


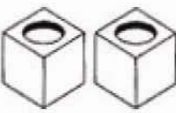


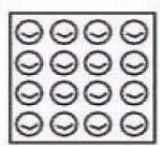






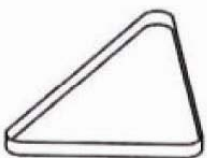




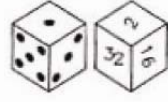
**Beachten Sie bitte die folgenden Sicherheitshinweise, um eine lange Lebensdauer und optimale Funktionstüchtigkeit Ihres Multi-Spieltisches zu gewährleisten:**

- (1) Den Multi-Spieltisch nicht im Freien stehen lassen. Regen, Schnee und hohe Luftfeuchtigkeit schaden dem Material. Auch eine längere Sonneneinstrahlung ist aufgrund der ausbleichenden Wirkung auf die Farben nicht zu empfehlen.
- (2) Reinigen Sie Ihren Multi-Spieltisch regelmäßig. Dabei genügt es, die Oberflächen mit einem feuchten Lappen abzuwischen, um Staub und andere Rückstände zu entfernen. Für eine gründlichere Reinigung kann man ein handelsübliches Reinigungsmittel verwenden, dass weder Wachs noch ein Scheuermittel enthalten sollte. Bitte unbedingt darauf achten, dass alle Reinigungsmittelspuren restlos entfernt werden und die Oberflächen nicht nass bleiben. Um die Gleitfähigkeit der Spielstangen (Kicker) und Pucks (Air Hockey) zu erhöhen, wird empfohlen, ausschließlich ein hochwertiges Silikonspray zu verwenden. Es sollten möglichst keine Pflanzen- oder Mineralfette verwendet werden.
- (3) Wenn Sie den Multi-Spieltisch an eine andere Person weitergeben stellen Sie sicher, dass diese Person den Inhalt der Aufbau- und Bedienungsanleitung kennt.
- (4) Stellen Sie diesen Multi-Spieltisch immer auf einen ebenen und festen Untergrund.
- (5) Vor jeder Nutzung sollten Sie alle Teile auf Ihre Funktion überprüfen und bei nicht einwandfreier Nutzbarkeit dieses Gerät nicht benutzen.
- (6) Verwenden Sie immer eine Unterlage (Pappe oder Teppich) unter den Tischbeinen des Gerätes zum Schutz Ihrer Einrichtung.
- (7) **ACHTUNG:** Um Probleme bei der Montage bzw. Befestigung der Tischbeine zu vermeiden, schrauben Sie zunächst alle Tischbeine gleich an und anschließend alle fest.

**DIE FIRMA GARLANDO ÜBERNIMMT KEINE HAFTUNG FÜR SCHÄDEN DIE DURCH NICHTBEACHTUNG DIESER HINWEISE ENTSTEHEN SOLLTEN. ABWEICHUNGEN IN FARBE UND GESTALTUNG BEHALTEN WIR UNS VOR. BITTE BEWAHREN SIE DIESE VERPACKUNG FÜR EVTL. SPÄTERE KORRESPONDENZ AUF.**

**Bestandteile**

<p><b>P1 = 1x</b></p>  <p><b>Tischkicker-Aufsatz</b></p>	<p><b>P2 = 1x</b></p>  <p><b>Hockey-Spielfläche</b></p>	<p><b>P3 = 1x</b></p>  <p><b>Bowling-Spielfläche</b></p>	<p><b>P4 = 1x</b></p>  <p><b>Billard-Spielfläche</b></p>
<p><b>P5 = 4x</b></p>  <p><b>Bein</b></p>	<p><b>P6 = 8x</b></p>  <p><b>Griff</b></p>	<p><b>P7 = 2x</b></p>  <p><b>Sicherungsstift</b></p>	<p><b>P8 = 2x</b></p>  <p><b>Balleinwurf</b></p>
<p><b>P9 = 2x</b></p>  <p><b>Torzähler</b></p>	<p><b>P10 = 8x</b></p>  <p><b>Endkappe</b></p>	<p><b>C1 = 2x</b></p>  <p><b>5-Spieler-Stange</b></p>	<p><b>C2 = 4x</b></p>  <p><b>3-Spieler-Stange</b></p>
<p><b>C3 = 2x</b></p>  <p><b>1-Spieler-Stange</b></p>	<p><b>C4 = 16x</b></p>  <p><b>Gummipuffer</b></p>	<p><b>C5 = 32x</b></p>  <p><b>Kunststoff-Unterlegscheibe</b></p>	<p><b>C6 = 26x</b></p>  <p><b>Schlitzschraube 25mm</b></p>
<p><b>C7 = 26x</b></p>  <p><b>Mutter</b></p>	<p><b>C8 = 11x</b></p>  <p><b>Figur Team A</b></p>	<p><b>C9 = 11x</b></p>  <p><b>Figur Team B</b></p>	<p><b>C10 = 4x</b></p>  <p><b>Torstopper</b></p>
<p><b>C11 = 16x</b></p>  <p><b>Innensechskantschraube</b></p>	<p><b>C12 = 16x</b></p>  <p><b>Metall-Unterlegscheibe</b></p>	<p><b>C13 = 4x</b></p>  <p><b>Höhenverstellbare Füße</b></p>	<p><b>C14 = 14x</b></p>  <p><b>Holzschraube</b></p>

<p><b>A1 = 4x</b></p>  <p><b>Ball</b></p>	<p><b>A2 = 2x</b></p>  <p><b>Kreide</b></p>	<p><b>A3 = 2x</b></p>  <p><b>Hockeyschieber</b></p>	<p><b>A4 = 1x</b></p>  <p><b>Tischtennis-Netz</b></p>
<p><b>A5 = 1x (Set)</b></p>  <p><b>Poolbälle</b></p>	<p><b>A6 = 2x</b></p>  <p><b>Hockeypuck</b></p>	<p><b>A7 = 2x</b></p>  <p><b>Tischtennis-Ball</b></p>	<p><b>A8 = 2x</b></p>  <p><b>Queue</b></p>
<p><b>A9 = 10x</b></p>  <p><b>Bowling-Pins</b></p>	<p><b>A10 = 1x (Set)</b></p>  <p><b>Schachfiguren</b></p>	<p><b>A11 = 2x</b></p>  <p><b>Tischtennis-Schläger</b></p>	<p><b>A12 = 1x</b></p>  <p><b>Triangel</b></p>
<p><b>A13 = 1x</b></p>  <p><b>Bowlingkugel</b></p>	<p><b>A14 = 1x (Set)</b></p>  <p><b>Dame / Mühle Figuren</b></p>	<p><b>A15 = 1x</b></p>  <p><b>Bürste</b></p>	<p><b>A16 = 6x</b></p>  <p><b>Shufflepuck</b></p>
<p><b>A17 = 1x (Set)</b></p>  <p><b>Würfel</b></p>			

## Aufbau

Bitte lesen Sie die Anleitung genau durch bevor Sie mit dem Zusammenbau beginnen!

Bauen Sie den Multifunktionsstisch immer mit zwei erwachsenen Personen auf!

Öffnen Sie den Karton dort, wo Sie das Spiel später auch aufstellen möchten. Suchen Sie sich dafür einen Ort, an dem Sie ausreichend Platz haben und der über einen ebenen Untergrund verfügt.

Entnehmen Sie bitte alle Teile aus dem Karton, und überprüfen Sie diese anhand der Teileliste auf Vollständigkeit.

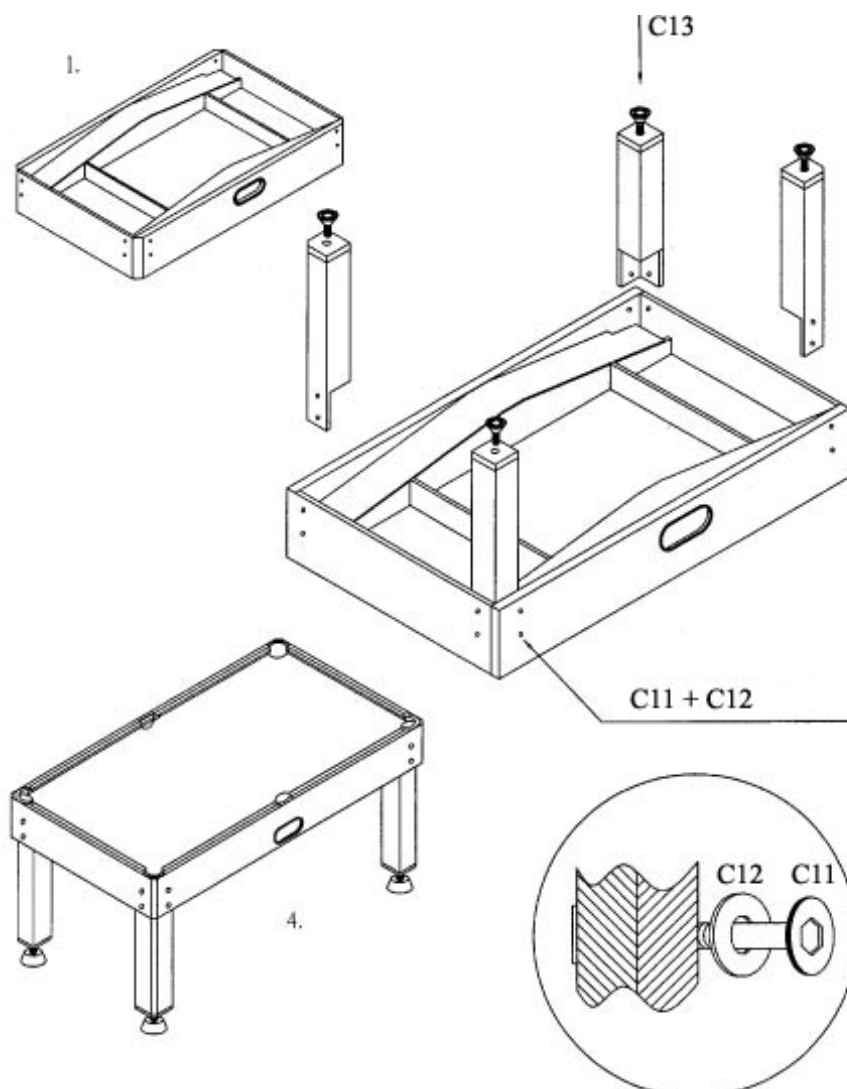
Überzeugen Sie sich bei der Montage des Multi Spieltisches 9 in 1, dass sich alle Teile in der Stellung befinden, die auf den Abbildungen angegeben ist. Ziehen Sie bei der Montage alle Teile fest an.

## Schritt 1

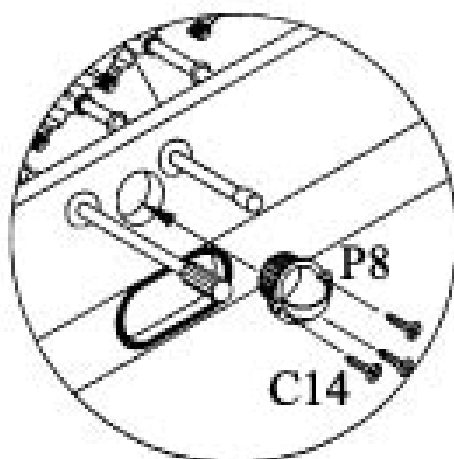
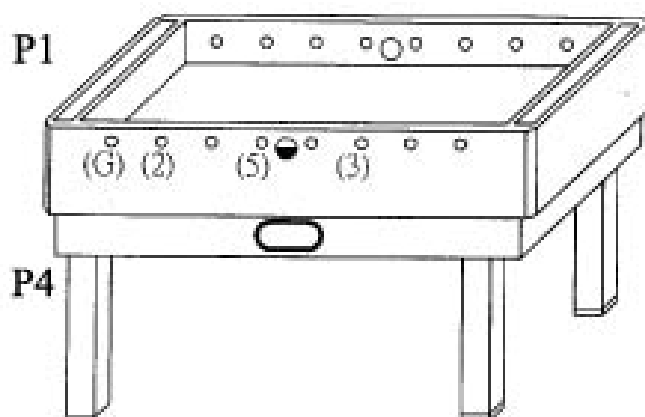
Öffnen Sie den Karton dort, wo Sie das Spiel später auch aufstellen möchten. Suchen Sie sich dafür einen Ort, an dem Sie ausreichend Platz haben und der über einen ebenen Untergrund verfügt.

**ACHTUNG:** Zunächst wird der Tisch umgedreht auf dem Kopf zusammengebaut und später dann auf die Beine gestellt.

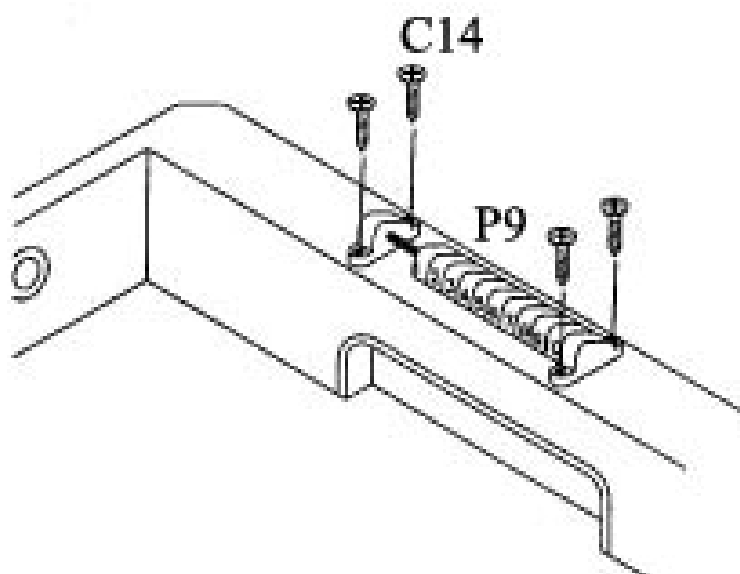
Nehmen Sie den Korpus aus der Verpackung und legen Sie den Tisch umgedreht (mit der Spielfläche nach unten) auf den Boden.



Schritt 2



Schritt 3



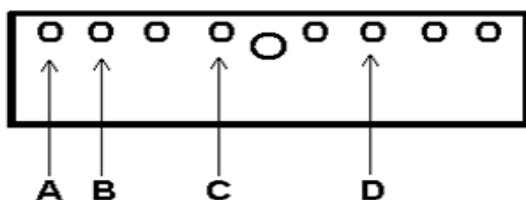
## Schritt 4

### POSITIONEN DER STANGEN

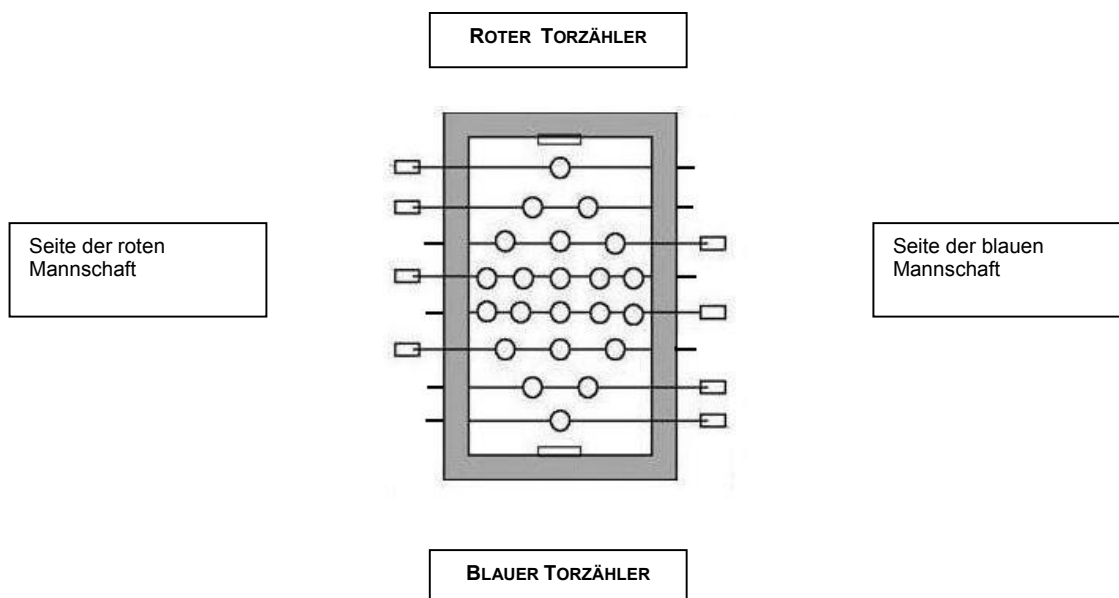
Das Tischfußballspiel wird mit 4 Spielerstangen pro Mannschaft geliefert.

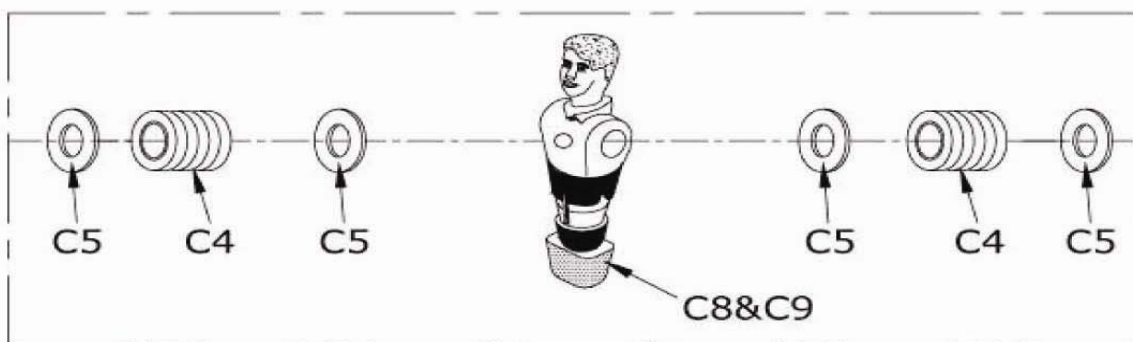
Jede Mannschaft besteht aus:

- dem Torwart (Stange mit 1 Spieler) am Ende des Spielfeldes **Position A**
- den Abwehrspielern (Stange mit 2 Spielern) direkt vor dem Torwart der gleichen Farbe **Position B**
- den Mittelfeldspielern (Stange mit 5 Spielern) in der Mitte des Spielfeldes unmittelbar gegenüber der Stange mit den 5 Spielern der gegnerischen Farbe **Position C**
- den Stürmern (Stange mit 3 Spielern): in der Mitte des Spielfeldes vor der Stange mit den 2 Spielern der gegnerischen Farbe **Position D**

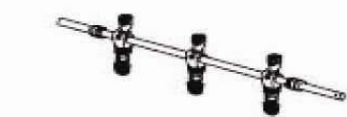


SCHEMA MIT DER ENDANORDNUNG





R1 5-Heimspieler-Stange 1x



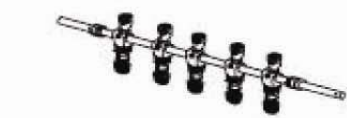
R2 3-Heimspieler-Stange 1x



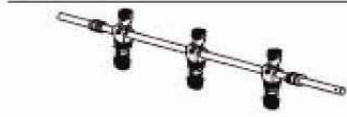
R3 2-Heimspieler-Stange 1x



R4 1-Heimspieler-Stange 1x



R5 5-Auswärtsspieler-Stange 1x



R6 3-Auswärtsspieler-Stange 1x



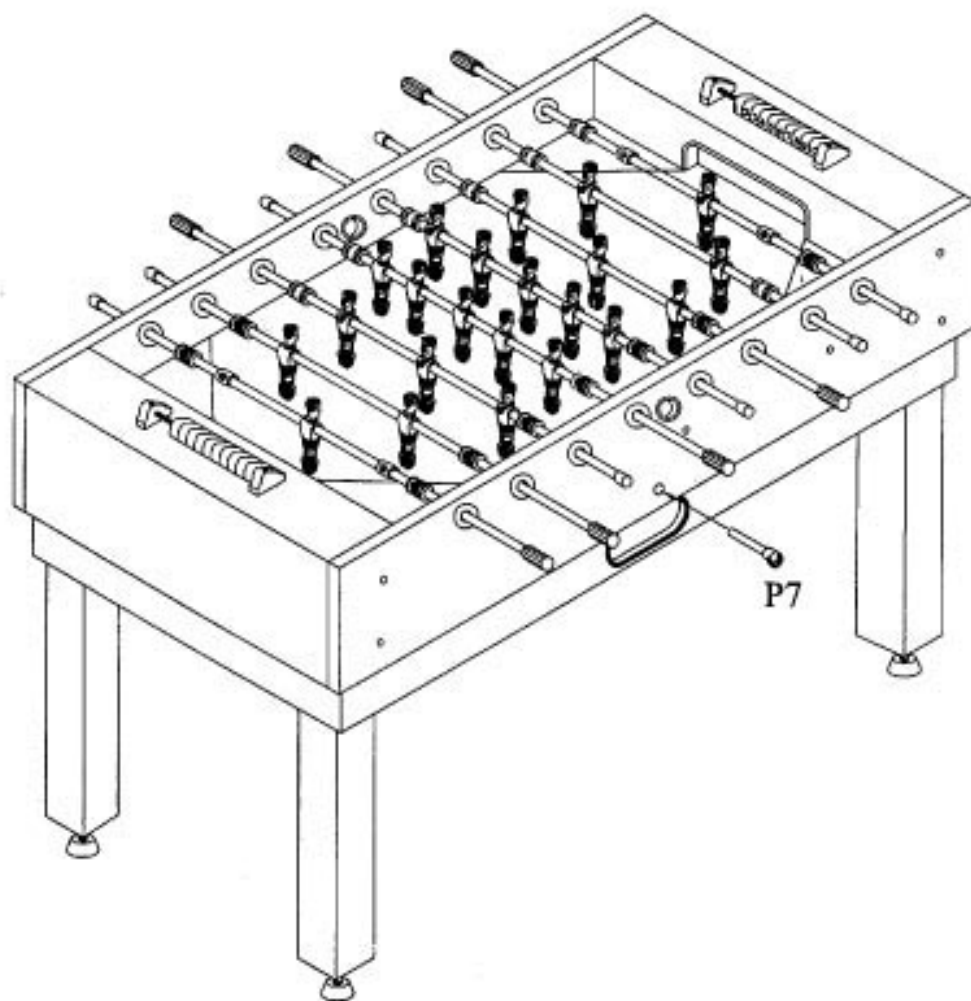
R7 2-Auswärtsspieler-Stange 1x



R8 1-Auswärtsspieler-Stange 1x



Schritt 5



## ENTHALTENE SPIELE SOWIE VERSCHIEDENE SPIELANLEITUNGEN

### Backgammon

Backgammon wird in fast allen Kulturen dieser Welt gespielt, allerdings unter verschiedenen Namen:

Backgammon in England und Amerika, Tafl in Griechenland, Tric Trac in Frankreich und Puff in Deutschland. So viele Namen dieses Spiel hat, so viele Regelvarianten gibt es auch.

#### Aufbau

Inneres Feld Schwarz

Inneres Feld Weiss

#### Ziel

Ziel jeden Spielers ist es, so schnell wie möglich seine Steine in das eigene innere Feld zu spielen und, nachdem dort alle versammelt sind, diese aus dem Brett herauszuspielen.

#### Spielverlauf

Die Bewegung der Steine wird durch Würfeln bestimmt. Jeder Spieler würfelt mit zwei Würfeln. Wichtig ist, dass die gewürfelte Augenzahl gesetzt wird. Es ist egal, ob die größere oder die kleinere Zahl zuerst gesetzt wird; man ist jedoch verpflichtet, beide Augenzahlen zu setzen, auch wenn es ungünstig ist. Gesetzt werden kann mit einem oder mit zwei Steinen.

#### Pasch

Gleiche Augenzahl der Würfel nennt man »Pasch«. Ein »Pasch« verdoppelt den Zug. Die geworfene Augenzahl wird viermal gezogen.

#### Band

Zwei oder mehr Steine einer Farbe auf einem Zacken heißen »Band«. Ein gegnerischer Stein kann über ein Band hinwegziehen, darf aber keinen Stein dort abstellen. Eigene Steine können aber beliebig dazugestapelt werden.

#### Brücke

Zwei oder mehr nebeneinander liegende »Bänder« heißen »Brücke«. Je breiter eine Brücke, umso schwieriger wird es für den Gegner diese zu überspringen.

#### Steine schlagen

Endet der Zug eines gegnerischen Steins dort, wo ein einzelner Stein steht, so wird dieser geschlagen.

Geschlagene Steine werden auf die »Bar« gelegt, der Trennungslinie zwischen den äußeren und inneren Feldern. Ein Spieler ist verpflichtet, seine geschlagenen Steine sofort wieder in das Spiel einzubringen. Die Steine müssen in das innere Feld des Gegenspielers eingespielt werden (auch hier gilt die Regel, dass Felder mit 2 oder mehr fremden Steinen gesperrt sind). Dieses geschieht durch Würfeln. Fällt der Wurf so aus, dass es nicht möglich ist, die Spielsteine wieder in das Spiel zu bringen, so verfällt der Wurf.

#### Herausspielen

Hat ein Spieler alle eigenen Spielsteine in seinem inneren Feld platziert, so darf er beginnen, diese aus dem Brett herauszuspielen. Dabei wird von hinten nach vorne ausgeräumt, also erst Zacken 6, dann 5 usw. Reicht die Augenzahl nicht, um die hinteren Steine herauszuspielen, so können die Steine nur weiter an den Spielfeldrand herangezogen werden, dürfen aber nicht herausgespielt werden. Werden mehr Augen geworfen, als benötigt werden, so verfällt der Überschuss. Wird während des Herauspielens ein Stein geschlagen, so muss dieser erst wieder eingespielt, durch das ganze Spielfeld gezogen und in das innere Feld gebracht werden, bevor mit dem Herausspielen fortgesetzt werden kann.

#### Sieg

Das Spiel ist beendet, wenn ein Spieler keine Steine mehr auf dem Brett hat.

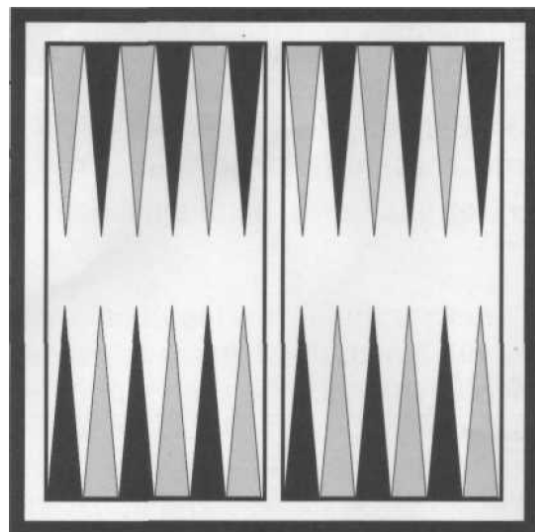
Der Sieger gewinnt einfach, wenn der Gegner alle Steine in seinem inneren Feld hat und mindestens einen Stein herausgespielt hat.

Er gewinnt doppelt »Gammon«, wenn der Gegner alle Steine in seinem inneren Feld hat.

Er gewinnt dreifach »Backgammon«, wenn es dem anderen Spieler nicht gelungen ist, alle seine Steine in sein inneres Feld zu spielen.

#### Strategie

Jeder Spieler wird versuchen »Brücken« zu bilden, um so den Gegner zu ungünstigen Zügen zu zwingen oder ihn ganz am Ziehen zu hindern.

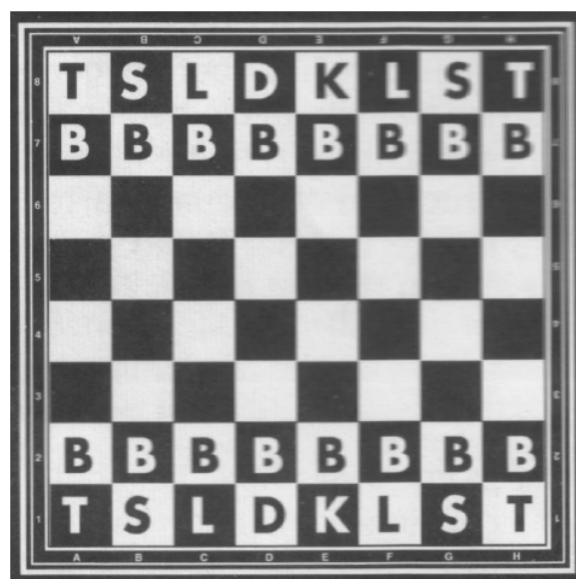
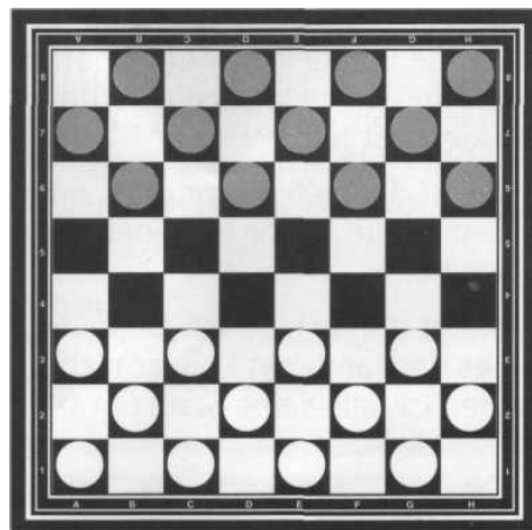


## Dame

Das Los entscheidet, welcher Spieler die weißen und welcher die roten Steine erhält. Die Steine werden, wie abgebildet, auf die schwarzen Felder der äußeren drei Reihen einander gegenüber gestellt. Weiß fängt immer an. Gespielt wird ausschließlich auf den schwarzen Feldern. Die Steine werden in schräger Richtung um 1 Feld vorwärts bewegt. Gezogen wird abwechselnd. Felder, auf denen sich ein eigener oder ein Stein des Gegners befindet, dürfen nicht besetzt werden.

Stößt man auf einen gegnerischen Stein, hinter dem sich ein leeres Feld befindet, so darf man diesen beim nächsten Zug überspringen und wegnehmen. Das Springen darf solange fortgesetzt werden, wie sich direkt hinter einem gegnerischen Stein ein freies Feld befindet. Die Sprungrichtung ist im Zickzack möglich, aber nur vorwärts. Über eigene Steine darf man nicht springen. Erreicht man mit einem Stein die oberste Reihe des Gegners, so erhält man eine Dame. Diese wird dadurch gekennzeichnet, dass man einen bereits weggenommenen Stein seiner Farbe auf diesen Stein setzt, also zwei Steine übereinander. Die Dame hat den Vorzug, dass sie in alle Richtungen, auch rückwärts, über so viele Felder ziehen kann, wie frei sind. Das Wegnehmen der gegnerischen Steine geschieht genauso, wie oben erwähnt. Übersieht ein Spieler, der einen Stein vorwärts gerückt hat, dass er einen Stein seines Gegners überspringen könnte, so kann der Gegner ihm den Stein oder die Dame wegnehmen.

Der Spieler, der sämtliche Steine des Gegners weggenommen hat oder den Gegner so einschließt, dass er nicht mehr ziehen kann, ist Sieger.



Dame      K = König      B = Bauer

## Bauer

Die Bauern dürfen immer nur vorwärts gehen und jeweils 1 Feld weit auf den Gegner zu ziehen.

Aus der Grundstellung kann der Bauer - er muss nicht ausnahmsweise auch 2 Felder nach vorne ziehen. Die Bauern unterscheiden sich von allen anderen Figuren dadurch, dass die Schlagrichtung von der Gangrichtung abweicht. Sie schlagen nur diagonal. Beispiel: Ein auf D4 stehender weißer Bauer kann eine schwarze Figur, die auf D5 steht, nicht schlagen, wohl aber Figuren die auf C5 oder E5 platziert sind. Nach dem Schlagen setzt er seine gewöhnliche Zugrichtung - ein Feld vorwärts - fort. Gelangt ein Bauer bis in die letzte Reihe des Brettes, so kann ihn sein Besitzer in jede beliebige andere Figur umwandeln.

## Schach

Aufbau - Schwarze Figuren/ Weiße Figuren

Das Schachspiel liegt wie abgebildet zwischen den sich gegenüber sitzenden Spielern, dass jeweils rechts vom Spieler ein weißes Eckfeld liegt. Jeder Spieler erhält 16 Figuren. Das Los entscheidet, wer die weißen Figuren bekommt. Die Figuren werden wie abgebildet aufgestellt. Beachten Sie, dass die weiße Dame auf einem weißen Feld und die schwarze Dame auf einem schwarzen Feld steht. Gezogen (eine Spielfigur bewegt) wird abwechselnd. Weiß beginnt das Spiel.

Ziel des Spieles ist es, durch geschickte Züge den gegnerischen König »Matt« zu setzen. Wird ein König direkt bedroht steht er im »Schach«. Wird durch einen Zug der gegnerische König ins Schach gesetzt, muss dies dem Gegenspieler angesagt werden, um ihm die Gelegenheit zu geben, seinen König auf ein unbedrohtes Feld zu retten. Kann der König dem »Schach nicht ausweichen, ist er »Schach Matt«

Um den gegnerischen König in die Enge zu treiben, dürfen die einzelnen Figuren bestimmte vorgeschriebene Züge tun. Jede Figur, die aufgrund dieser Regeln auf ein Feld ziehen kann, das von einer gegnerischen Figur besetzt ist, darf diese Figur schlagen (aus dem Spiel nehmen).

T = Turm      S = Springer (Pferd)      L = Läufer      D =

### **Turm**

Die Türme dürfen in horizontaler und vertikaler Richtung ziehen. D.h. entweder nach oben, nach unten, nach rechts oder nach links, und zwar über beliebig viele leer stehende Felder hinweg. Da sie in den Ecken des Spielfeldes stehen, sind sie nicht leicht ins Gefecht zu bringen. Ausnahme: siehe Rochade.

### **Springer / Pferd**

Springer sind die einzigen Figuren, die über andere Figuren springen dürfen. Sie wechseln bei jedem Zug die Farbe des Feldes; die Züge bezeichnet man mit »Rösselsprung«. Sie springen zwei Schritte in die eine und einen Schritt in die andere Richtung oder umgekehrt. Sie springen im rechten Winkel.

**Beispiel:** Ein auf D3 stehender Springer hat acht mögliche Felder, auf die er springen kann: B4 oder B2, C1 oder E1, F2 oder F4, E5 oder C5.

### **Läufer**

Läufer ziehen nur diagonal, d.h. wahlweise schräg nach oben rechts oder links, bzw. schräg nach unten rechts oder links, und zwar über beliebig viele leer stehende Felder hinweg. Folglich wechselt ein Läufer nie die Farbe des Feldes, auf welchem er ursprünglich stand.

### **Dame**

Die Dame ist die mächtigste Figur im Spiel. Sie vereinigt die Gangarten des Turmes und des Läufers. Sie zieht horizontal, vertikal und diagonal über eine beliebige Anzahl leer stehender Felder hinweg. Während eines Zuges darf sie jedoch nicht zwei verschiedene Richtungen einschlagen.

### **König**

Der König darf immer nur ein Feld, aber in eine beliebige Richtung rücken, d.h. von seinem Ausgangsfeld in ein angrenzendes Feld. Ausnahme: siehe Rochade. Der König darf nicht auf ein bedrohtes Feld gezogen werden.

### **Rochade**

Die Rochade ist ein Zug, mit dem man bei Bedarf den König schützen und gleichzeitig einen der Türme besser ins Spiel bringen kann. Wenn die Felder zwischen König und Turm frei sind und weder König noch Turm bereits gezogen wurden, kann man die beiden Figuren als einen Zug setzen. Ausführung: Der Turm rückt an das benachbarte Feld des Königs und der König springt über den Turm hinweg neben ihn.

### **Sieg**

Grundsätzlich ist das Spiel beendet und entschieden, wenn der König eines Spielers geschlagen wird oder dagegen nicht mehr gesichert werden kann. Der König ist dann „Schach Matt“

Es gibt aber auch mehrere Möglichkeiten, nach denen ein Spiel unentschieden endet:

Kann ein Spieler mit keiner Figur ziehen, so ist ein »Patt« erreicht. Der König selbst gilt als zugunfähig, wenn er, ohne angegriffen zu sein, kein Fluchtfeld mehr besitzt (mit Schach bedrohte Felder darf der König nicht betreten).

Mehrere Möglichkeiten gibt es, ein »Remis« zu erreichen:

- a) Wenn keiner der beiden Spieler aufgrund der vorhandenen Figuren oder Spielsituation in der Lage ist, einen König "Matt" zu setzen.
- b) Hat dreimal die gleiche Figur einen gleichen Zug durchgeführt, so kann der, der am Zug ist »Remis« verlangen (3-Zug-Regel).
- c) Ist innerhalb der letzten 50 Züge keine Figur geschlagen und kein Bauer bewegt worden, wird ebenfalls »Remis« erreicht.

### **Speedhockey**

Legen Sie die Hockeyplatte vorsichtig auf den Billardtisch. Achten Sie darauf, die Banden nicht zu beschädigen. Stoßen Sie nun mit den Schiebern den Puck über die Spielfläche. Wenn ein Puck im Tor landet, zählt dies als Punkt. Sieger ist derjenige mit den meisten Punkten

### **Shuffleboard**

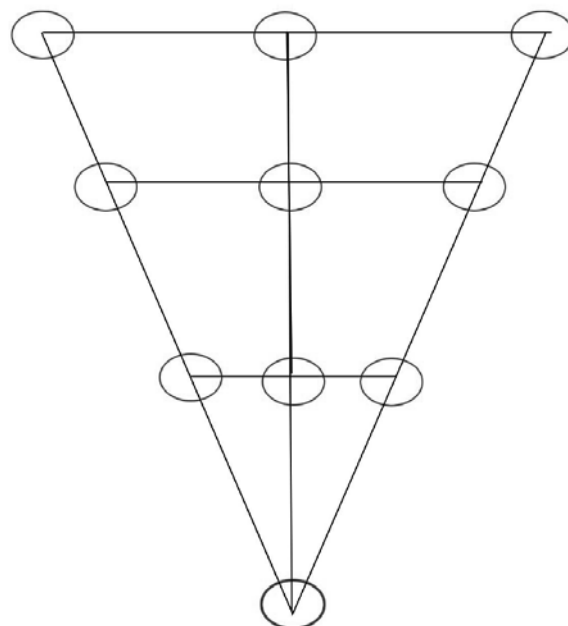
Beim Shuffleboard schnippt man den Spielstein über das Spielfeld. Der Spielstein soll dann im Dreieck auf einem Feld mit höchstmöglicher Punktzahl landen. Jeder Spieler hat 3 Versuche. Die Punkte der 3 Versuche werden addiert. Bleibt ein Spielstein auf dem Feld „Off“ liegen, so verfallen alle erreichten Punkte in diesem Durchgang. Der nächste Spieler ist dann an der Reihe. Sieger ist derjenige mit den meisten Punkten.

## Bowling

Für dieses Spiel benötigen Sie das Shuffleboard Spielbrett. Platzieren Sie die mitgelieferten 10 Kegel auf den eingekreisten Punkten der nachfolgenden Zeichnung.

Gespielt wird mit der weißen Billardkugel welche vom gegenüberliegenden Rand des Spielbretts in Richtung Kegel gestoßen wird. Jeder Spieler hat pro Durchgang 2 Würfe.

Jeder gefallene Kegel zählt als Punkt. Vor dem Spielerwechsel müssen die Kegel wieder aufgestellt werden.



## Kegelbillard

Für dieses Spiel benötigen Sie die Poolbillard-Spielfläche und 5 Kegel. Die Kegel werden auf eine gedachte Linie in der Mitte des Billardtisches platziert. Platzieren Sie nun je eine volle Kugel auf dem oberen Anstoßpunkt und eine halbe Kugel auf den unteren Anstoßpunkt. Der Spielball (weiss) wird links oder rechts neben die Kegel gelegt. Die restlichen Kugeln werden bei diesem Spiel nicht benötigt.

Punkte bei diesem Spiel werden nur erzielt wenn die volle bzw. halbe Kugel direkt einen Kegel umstoßen.

Dazu müssen Sie versuchen mit dem Spielball die volle bzw. halbe Kugel entsprechend zu treffen.

Spielerwechsel / Fouls

Wenn jemand einen Punkt erzielt hat, darf er solange weiterspielen, bis er keinen Punkt mehr erreichen konnte (ein Foul erzielt hat). Sollte die halbe bzw. volle Kugel in eine der Taschen fallen, zählt dies ebenfalls als Foul. Danach ist dann der andere Spieler an der Reihe. Im Falle das eine Kugel das Spielfeld verlässt (über die Bande springt bzw. in eine Tasche fällt) werden die Kugel wie in der Ausgangsposition wieder aufgestellt. Nach jedem Punkt müssen die Kegel wieder an Ihre ursprüngliche Position gestellt werden. Sollte dies nur eine dort liegende Kugel nicht möglich sein, so wird der Kegel solange aus dem Spiel genommen, bis die Position wieder frei geworden ist.

Kegel die durch bereits umgefallene Kegel umgestoßen werden, zählen nicht als Punkt.

## Tischtennis

## Tischkicker

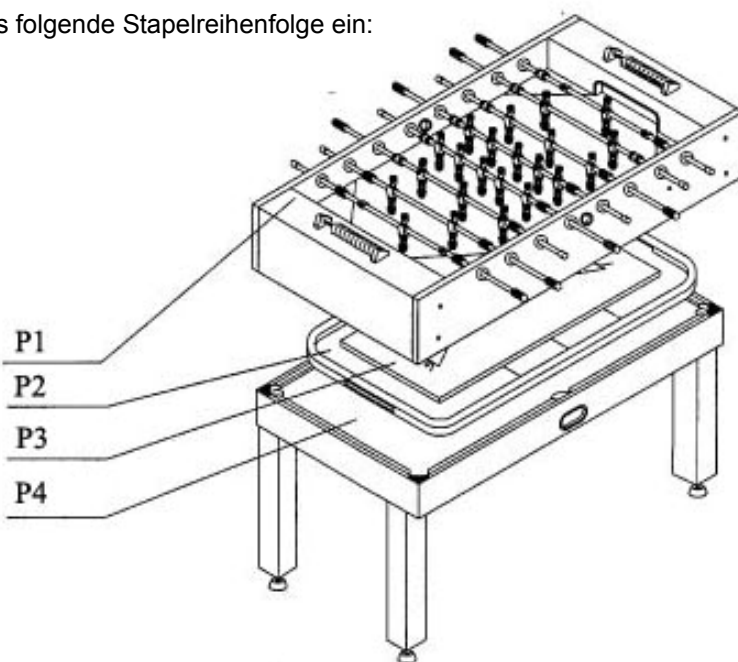
## Billard

## Aufbewahrung des Tisches

Bitte halten Sie bei der Aufbewahrung des Spieltisches folgende Stapelreihenfolge ein:

- Kicker
- Hockey
- Bowling
- Billard

Dies gewährleistet eine materialschonende Aufbewahrung und Sie haben lange Spielfreude an diesem Multi Spieltisch.



## ABBAU UND ENTSORGUNG DES MULTI TISCHES

### Abbau

Der Abbau des Multi-Spieltisches bedarf keiner besonderen Sorgfalt, da keinerlei Bauteile aus gefährlichen Materialien bestehen.

Die folgenden Materialien wurden zur Konstruktion verwendet: **Holz, MDF, Stahl, Aluminium, ABS, PP, PE, PVC.** Diese Materialien sind insbesondere in den folgenden Bauteilen enthalten:

**Rahmen:** Holz, MDF, Stahl.

**Beine:** Holz, Stahl

**Spielfläche:** Holz

**Stangen:** Stahl, PP (Moplen)

**Zubehör:** ABS, PE, PVC.

**Ausstattung:** Aluminium, ABS.

Für die Entsorgung wird eine Sortierung je nach Materialart der einzelnen Bauteile sowie deren Abgabe an eigens dafür eingerichtete Sammel- bzw. Recyclingstellen empfohlen.

### Entsorgung der Schadstoffe

Der Multi-Spieltisch setzt keinerlei schädliche Substanzen frei.

### GARANTIEBEDINGUNGEN

Garantiebeginn mit Rechnungs- bzw. Auslieferdatum.

Reparaturen oder etwaige Rückgaben sind ausschließlich in Originalverpackung mit Rechnungsbeleg, Aufbau- und Bedienungsanleitung möglich. Ansonsten kostenpflichtig! Die Garantie bezieht sich auf Herstellungs- und Materialfehler. Hierzu gehören keine Schäden, die durch unsachgemäße Behandlung und höhere Gewalt entstehen sowie keine natürlichen Verschleißerscheinungen. Während der Garantiezeit haben Sie das Recht auf Reparatur. Dies bedeutet, dass wir eventuelle Mängel bis zum Ablauf der beim Kauf gültigen Garantiezeit kostenlos beseitigen. Danach berechnen wir Ihnen jeweils Porto- und Verpackungskosten. Sofern notwendig werden wir den Artikel ganz oder teilweise austauschen.

Sollten unsere Bemühungen während der beim Kauf gültigen Garantiezeit fehlschlagen oder die Reparatur unwirtschaftlich sein, steht Ihnen nach Ihrer Wahl auch das Recht auf Rückgängigmachung des Vertrages (Wandlung) oder auf Herabsetzung des Kaufpreises (Minderung) zu. Melden Sie uns bitte jeden Mangel sofort. Offensichtliche Mängel einschließlich Transportschäden werden von uns nur anerkannt, wenn Sie spätestens eine Woche nach Lieferung angezeigt werden.

Wir bitten um Fehlerbeschreibung bei Rücksendung. Bei etwaigen Störungen senden Sie diesen Artikel nach Absprache mit Ihrer Kaufadresse bitte gut verpackt (Originalverpackung) mit Rechnungsbeleg sowie detaillierter Fehlerbeschreibung an die Kaufadresse zurück.

### Bitte beachten Sie!

Retourensendungen können ausnahmslos nur in der Originalverpackung (unter Beilegen von Aufbau-/Bedienungsanleitung sowie detaillierter Fehlerbeschreibung und des Kaufbeleges) anerkannt werden. Nur die Originalverpackung garantiert einen ausreichenden Transportschutz des Gerätes und sollte deshalb während der Garantiezeit aufbewahrt werden.

### Importeur:

**GARLANDO S.p.A.**  
Via Regione Piemonte 5, Zona Ind. D1  
15068 - Pozzolo Formigaro (AL) Italy  
Tel. +39.0143.318500  
Fax +39.0143.318557  
info@garlando.it  
www.garlando.it

### Distribution:

**Garlando GmbH**  
Lahnstrasse 41  
45478 Mülheim an der Ruhr (Germany)  
Tel. +0049.0208.8268861  
Fax +0049.0208.8268862  
garlando@garlando.com  
www.garlando.com