

MULTIGAME 9IN1



Bandito[®]

SPORT

Bedienungsanleitung

5233.01

Deutsch

GRATULATION ZUM KAUF DES BANITO MULTIGAME 9IN1

Bevor Sie das Gerät aufbauen und benutzen, lesen Sie bitte zuerst diese Gebrauchsanleitung sorgfältig durch und bewahren Sie diese auf. Nur so können Sie das Gerät sicher und zuverlässig nutzen. Machen Sie sich insbesondere mit den Sicherheitshinweisen vertraut.

SICHERHEITSINFORMATION

Achtung! Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Benutzung unter unmittelbarer Aufsicht von Erwachsenen.

Stellen Sie diesen Artikel immer auf einen ebenen und festen Untergrund.

Durch das hohe Eigengewicht muss der Aufbau durch zwei Personen erfolgen.

Lagern Sie (Spiel-) Zubehör außerhalb der Reichweite von kleinen Kindern, wenn sie nicht in Gebrauch sind.

Bitte setzen Sie sich nicht auf die Ware und stützen Sie sich nicht mit vollem Körpergewicht darauf, da dies zu Schäden und Verletzungen führen kann.

Bitte überprüfen Sie das Gerät in regelmäßigen Abständen auf Beschädigungen. Sollten Sie Beschädigungen oder Defekte feststellen, verwenden Sie das Produkt nicht weiter. Wenden Sie sich umgehend an den Kundendienst oder einen qualifizierten Techniker. Öffnen oder reparieren Sie den Artikel nicht selbst.

Um Schäden zu vermeiden, halten Sie jegliche Flüssigkeiten von dem Artikel fern und stellen Sie ihn nicht an feuchten oder nassen Orten auf. Verwenden Sie das Gerät ausschließlich in Innenräumen.

Bei kommerzieller oder nicht artikelgerechter Nutzung jeder Art erlöschen alle Gewährleistungsansprüche!

Winsport übernimmt keine Haftung für Schäden die durch Nichtbeachtung dieser Hinweise entstehen sollten.

Bitte bewahren Sie die Verpackung für evtl. spätere Rücksendungen auf.

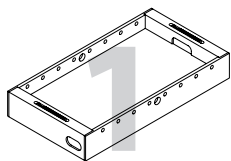
HERSTELLER / MANUFACTURER / FABRICANT

WINSPORT GmbH & Co. KG
Waldstrasse 21 |
DE-86517 Wehringen
Germany

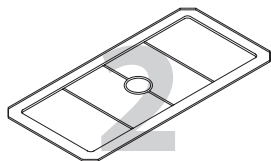
Contact
www.winsport.de
info@winsport.de
+49 8234 90493-0



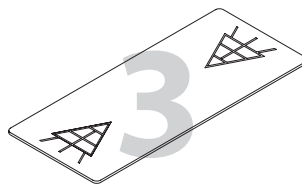
AUFBAUANLEITUNG



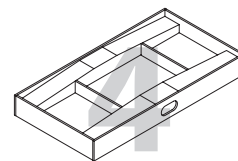
Tischkicker-Korpus
P1 = 1x



Hockey-Spielfläche
P2 = 1x



Bowling-Spielfläche
P3 = 1x



Billard-Korpus
P4 = 1x



Bein
P5 = 4x



Griff
P6 = 8x



Sicherungsstift
P7 = 2x



Balleinwurf
P8 = 2x



Torzähler
P9 = 2x



Endkappe
P10 = 8x



5-Loch-Stange
C1 = 2x



3-Loch-Stange
C2 = 4x



2-Loch-Stange
C3 = 2x



Gummipuffer
C4 = 16x



Kunststoff-Unterlegscheibe
C5 = 32x



Schlitzschraube 25 mm
C6 = 26x



Mutter
C11 = 16x



Figur Team A
C8 = 11x



Figur Team B
C8 = 11x



Torstopper
C10 = 4x



Inbusschraube
C11 = 16x



Metall-Unterlegscheibe
C12 = 16x



Höhenversteller
C13 = 4x



Holzschraube
C14 = 14x



Ball
A1 = 2x



Kreide
A2 = 2x



Hockeyschieber
A3 = 2x



Tischtennis-Netz
A4 = 1x



Poolbälle
A5 = 1x (Set)



Hockeypuck
A6 = 2x



Tischtennisball
A7 = 2x



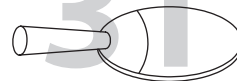
Queue
A8 = 2 x 100 mm



Bowling-Pins
A9 = 10x



Schachfiguren
A10 = 1x (Set)



Tischtennis-Schläger
A11 = 2x



Triangel
A12 = 1x



Bowlingkugel 38 mm
A13 = 1x



Dame / Mühle Figuren
A14 = 1x (Set)



Bürste
A15 = 1x



Shufflepuck
A16 = 6x



Würfel
A17 = 1x (Set)



Tischbeinverstärkung
P11 = 2x



Würfelbecher
A17 = 1x



Sechskantschlüssel
T1 = 2x



Querstrebe Tischbeine
P12 = 2x

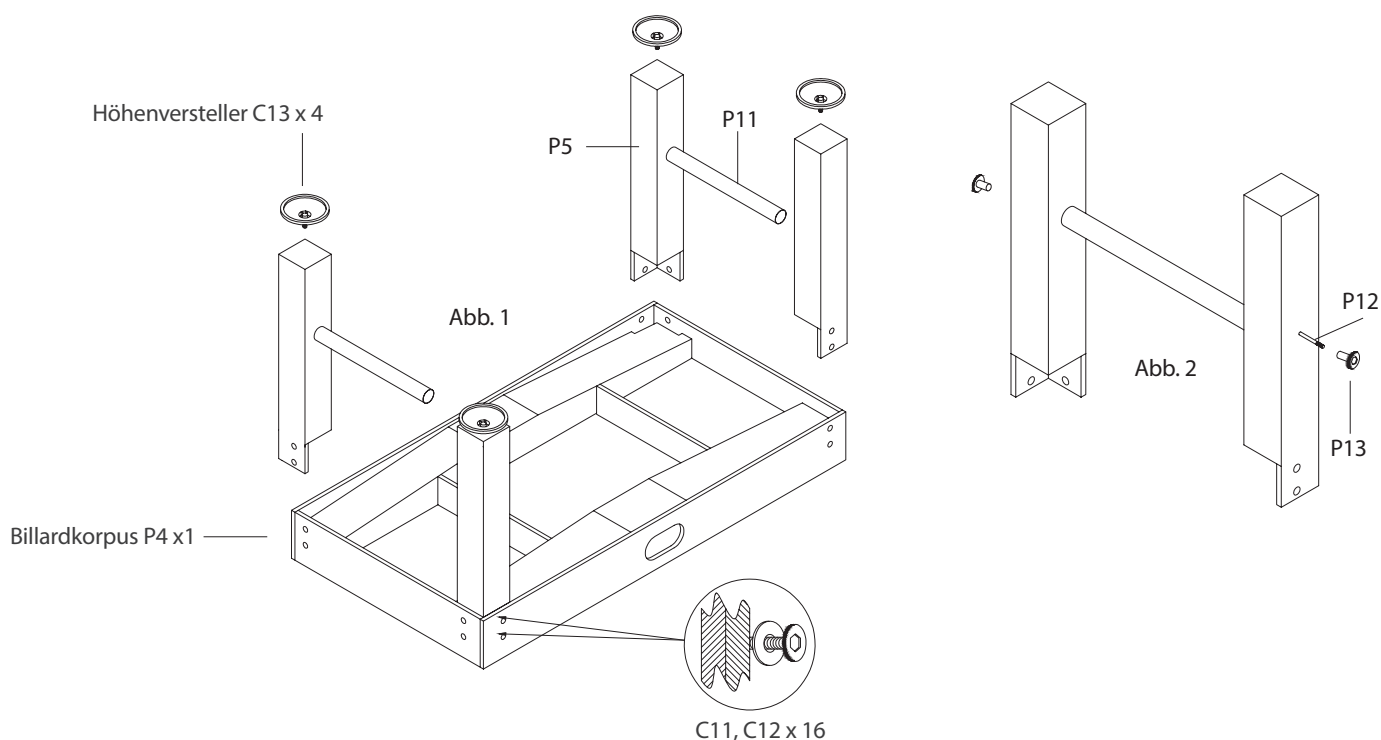


Hutmuttern
P13 = 4x

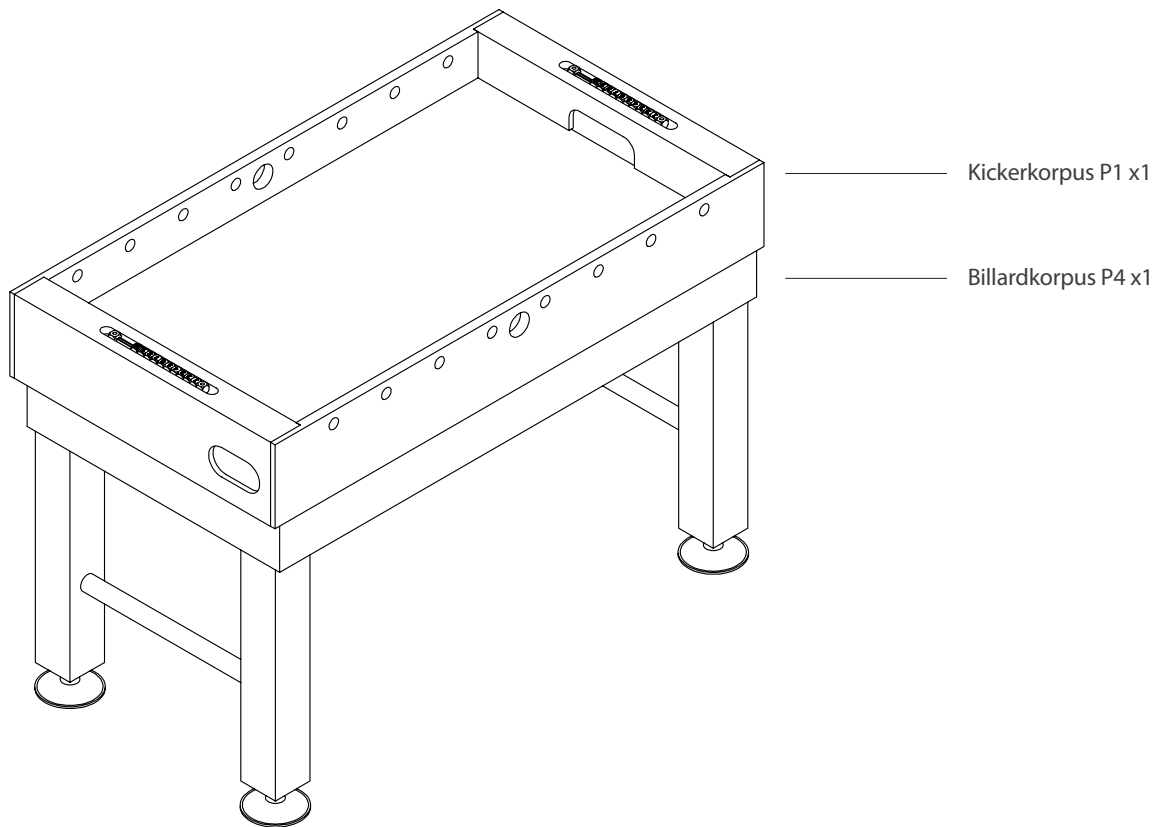
HINWEIS: Der Multifunktionstisch sollte von zwei Erwachsenen Personen aufgebaut werden. Öffnen Sie den Karton dort, wo Sie den Tisch später nutzen möchten. Suchen Sie sich dafür einen Ort, an dem Sie ausreichend Platz haben und der über einen ebenen Untergrund verfügt.

SCHRITT 1: Bitte legen Sie den Billardkorpus P4 auf eine saubere Unterlage, sodass das Spieltuch zum Boden zeigt.

SCHRITT 2: Verwenden Sie die Tischbeine **P5**, die Schrauben **C11**, Unterlegscheiben **C12** und schrauben die ersten zwei Tischbeine wie abgebildet leicht an. Bringen Sie nun die anderen beiden Tischbeine unter Berücksichtigung der Tischbeinverstrebung **P11** leicht an. Ziehen Sie nun alle Schrauben fest (Abbildung 1). Führen Sie nun die Querstrebe **P12** an den Tischbeinen seitlich ein und verschrauben diese mit den Hutmuttern **P13** (Abbildung 2). Abschließend schrauben Sie die Höhenversteller **C13** auf die Beine. Nun können Sie den Tisch zu zweit umdrehen und auf die Beine stellen.



SCHRITT 3: Setzen Sie den Kickerkorpus **P1** zu zweit auf den Tisch.



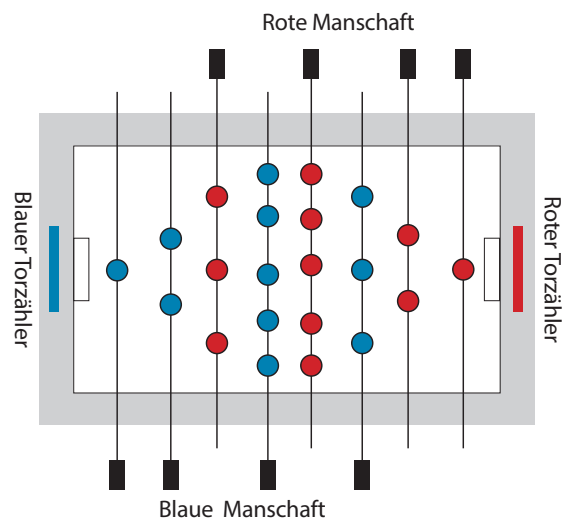
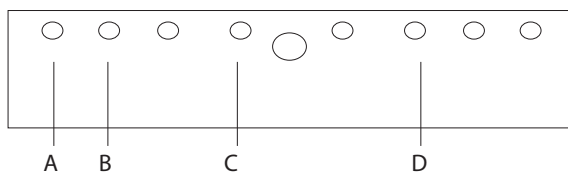
SCHRITT 4: Positionieren Sie nun die Spielstangen. Bitte vergewissern Sie sich, dass die Farben und Spieler korrekt angeordnet sind. Beachten Sie dazu nachstehende Grafik.

POSITIONEN DER SPIELSTANGEN

Das Tischfußballspiel wird mit 4 Spielerstangen pro Mannschaft geliefert. Jede Mannschaft besteht aus:

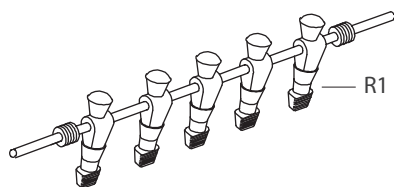
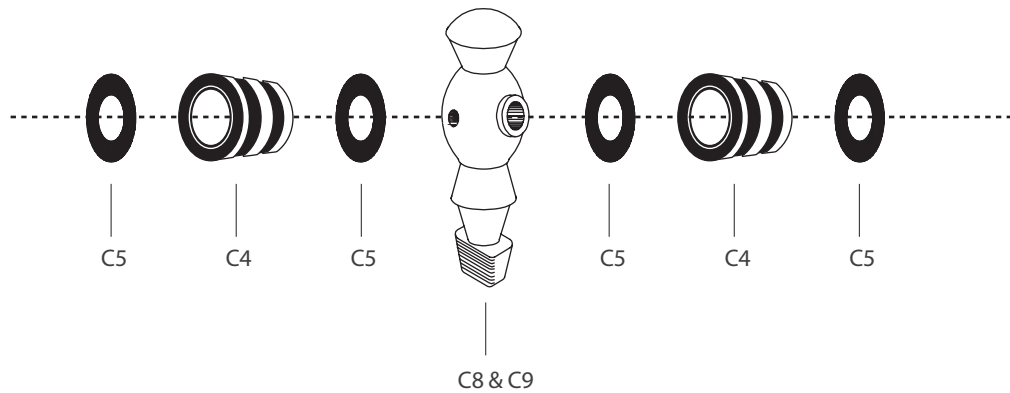
- dem Torwart (Stange mit 1 Spieler) am Ende des Spielfeldes **Position A**
- den Abwehrspielern (Stange mit 2 Spielern) direkt vor dem Torwart der gleichen Farbe **Position B**
- den Mittelfeldspielern (Stange mit 5 Spielern) in der Mitte des Spielfeldes unmittelbar gegenüber der Stange mit den 5 Spielern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

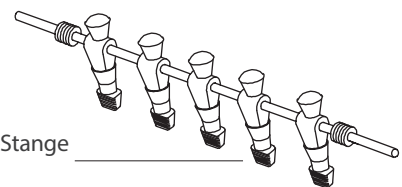


SPIELSTANGEN KONFIGURATION

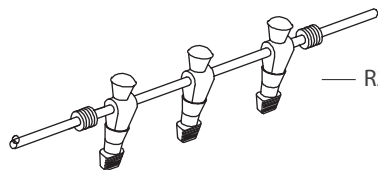
SCHRITT 5: Stecken Sie nun die Spielstangen in die dafür vorgesehenen Löcher in den Seitenwänden. Schieben Sie diese bis zur Hälfte ein. Führen Sie nun die Bauteile **C5**, **C4**, **C8**, **C9** und **C10** auf die Metallstange auf. Befestigen Sie anschließend die Spielfiguren **C8**, **C9** sowie die Abstandshalter **C10** mit den Schrauben **C6** und den Muttern **C7**. Nutzen Sie hierfür bitte einen manuellen Kreuzschraubenzieher. Schieben Sie nun die Stangen in das gegenüberliegende Loch. Wiederholen Sie den Vorgang bis alle Stangen montiert sind.



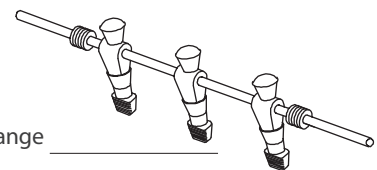
R1 5-Heimspieler-Stange



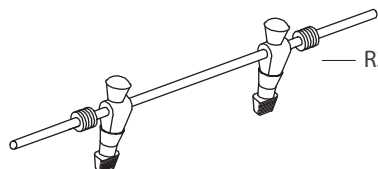
R5 5-Auswärtsspieler-Stange



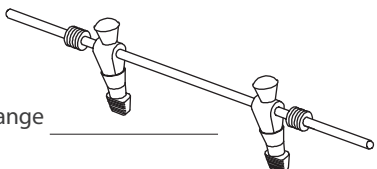
R2 3-Heimspieler-Stange



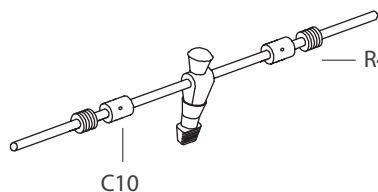
R6 3-Auswärtsspieler-Stange



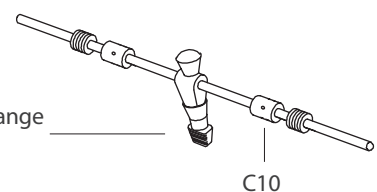
R3 2-Heimspieler-Stange



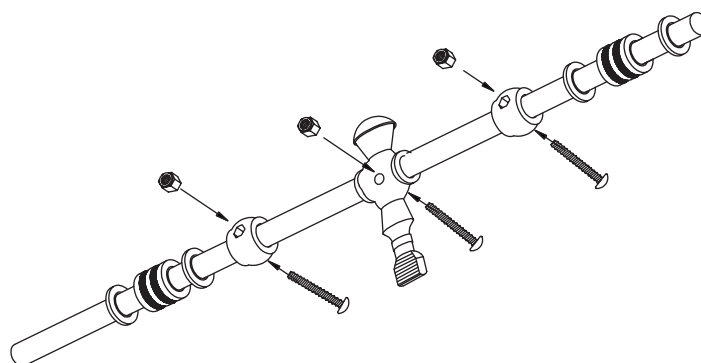
R7 2-Auswärtsspieler-Stange



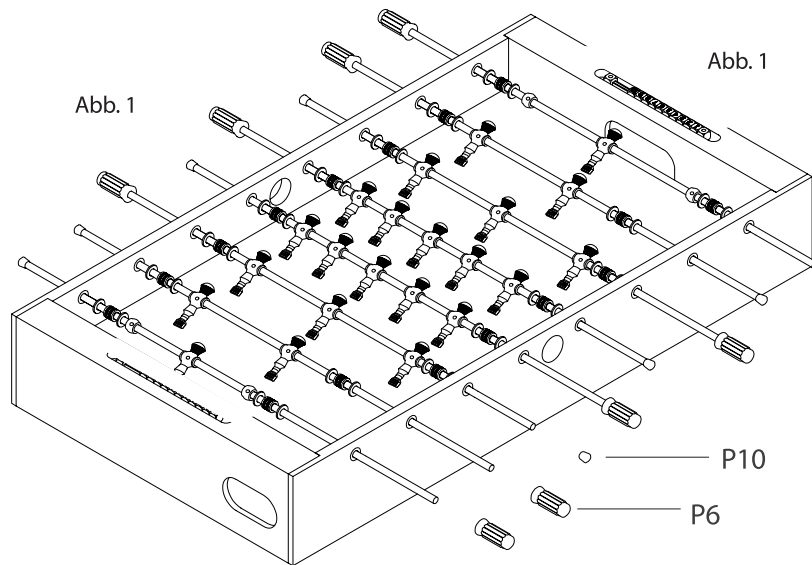
R4 1-Heimspieler-Stange



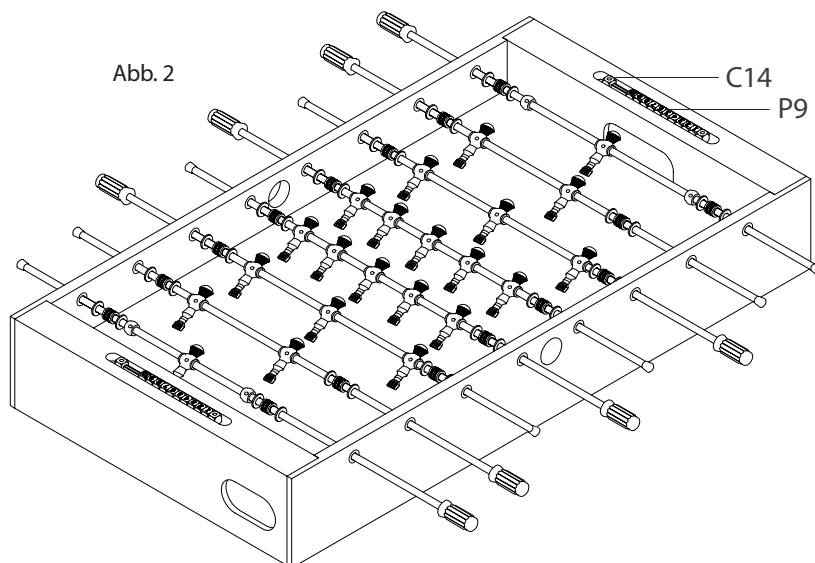
R8 1-Auswärtsspieler-Stange



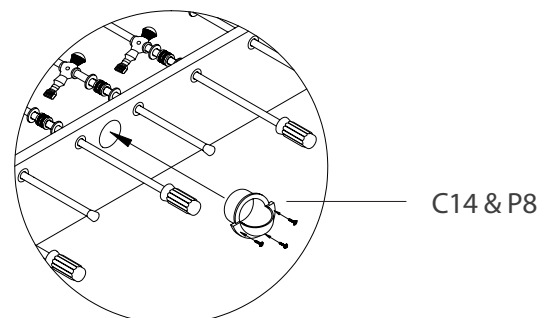
SCHRITT 6: Setzen Sie die Kunststoffgriffe **P6** an den Spielstangen-Enden an. Klopfen Sie nun die Griffe mit einem Gummihammer auf die Spielstangen. Bringen Sie anschließend die Sicherheitsendkappen **P10** auf den gegenüberliegenden Seiten an. Siehe Abbildung 1.



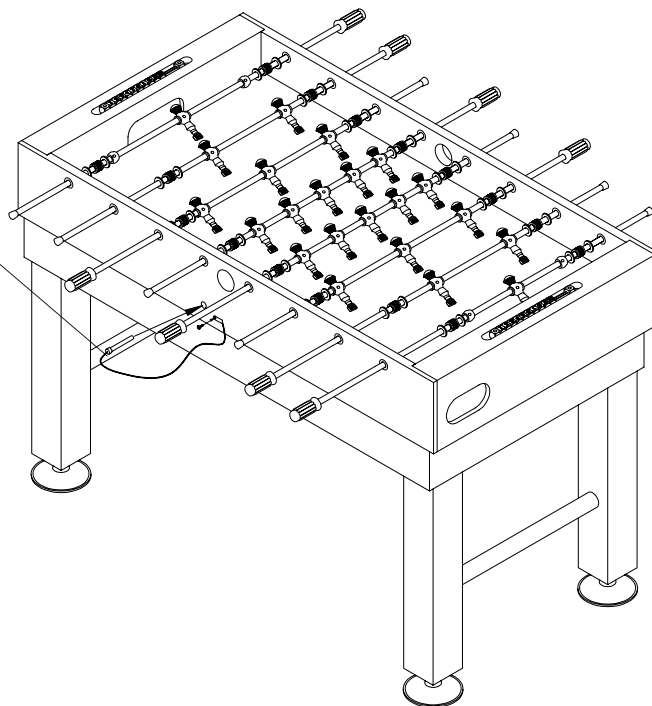
SCHRITT 7: Positionieren Sie die Torzähler **P9** an den dafür vorgesehenen Bereichen auf den kurzen Seiten des Kickerkorpus. Bitte achten Sie darauf, dass die Torzähler passenden zu den Teamfarben positioniert werden. Befestigen Sie die Zähler mit den Schrauben **C14**. Nutzen Sie hierfür bitte einen manuellen Kreuzschraubenzieher. Siehe Abbildung 2.



SCHRITT 8: Positionieren Sie die Balleinwurfshalen **P8** an den dafür vorgesehen Bohrungen auf den langen Seiten des Tischkorpus. Befestigen Sie die Einwurfshalen mit den Schrauben **C14**. Nutzen Sie hierfür bitte einen manuellen Kreuzschraubenzieher.

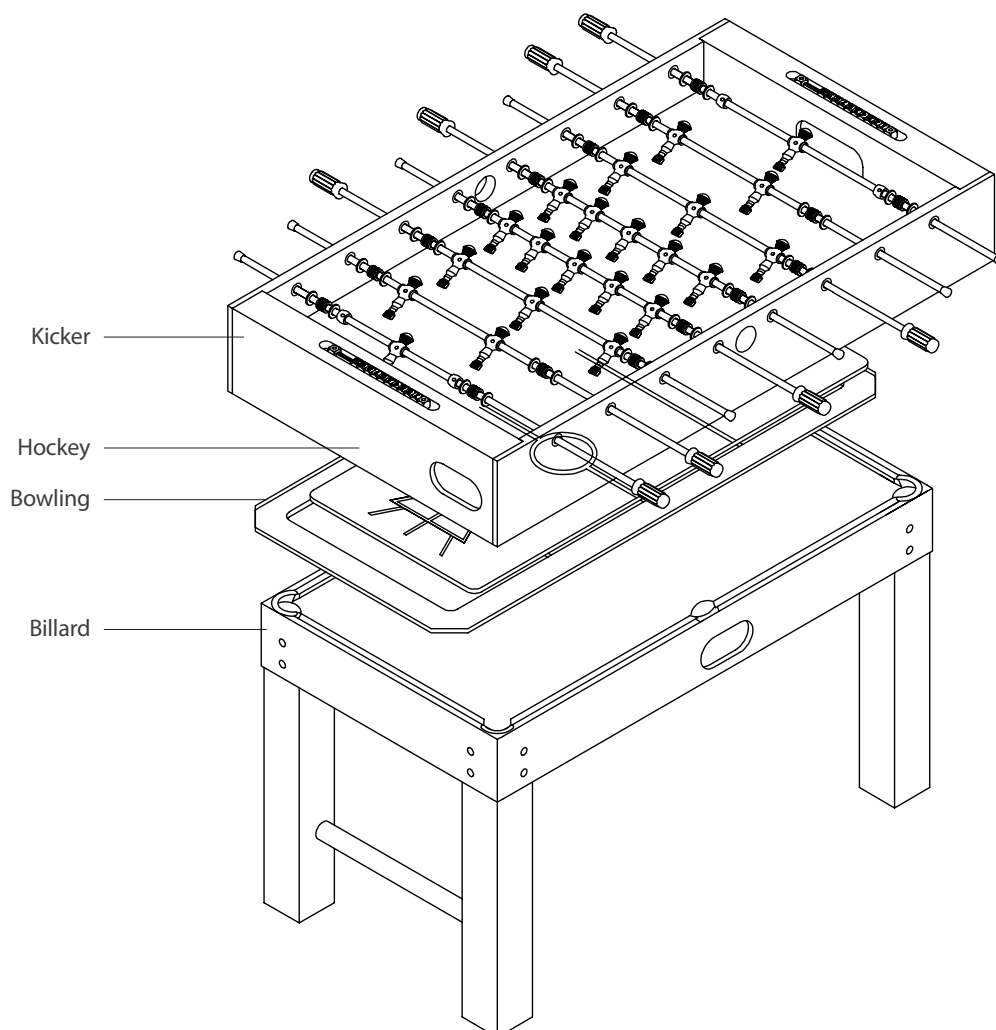


SCHRITT 9: Befestigen Sie die Sicherheitsarretierung **P7** wie abgebildet auf beiden Seiten.



ANORDNUNG DER JEWEILIGEN BAUTEILE:

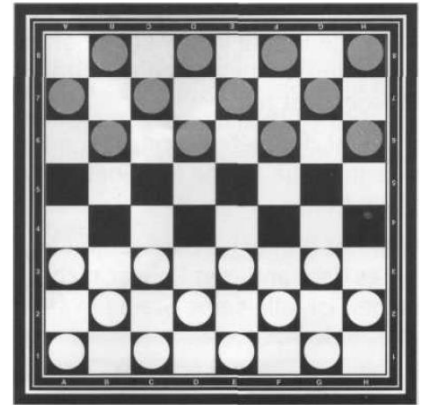
Um mögliche Beschädigungen während oder nach der Benutzung vorzubeugen, achten Sie unbedingt auf die korrekte Anordnung der jeweiligen Bauteile wie nachstehend (von unten nach oben): Billard, Bowling, Hockey, Kicker



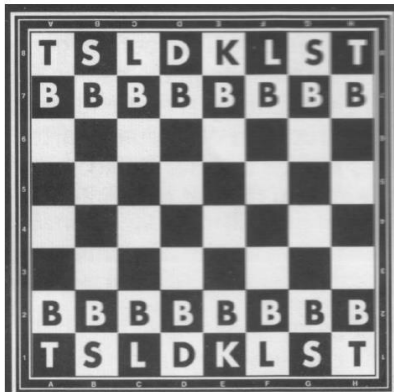
SPIELE

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.



SCHACH



Aufbau - Schwarze Figuren/ Weiße Figuren Das Schachspiel liegt wie abgebildet zwischen den sich gegenüberstehenden 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 = 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.

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.

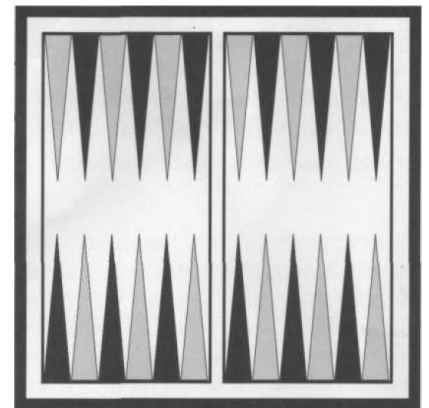
BACKGAMMON

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 Herausspielens 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.

SPEEDHOCKEY

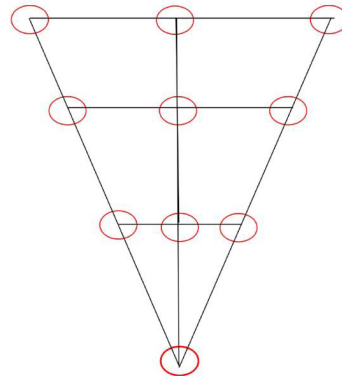
Legen Sie die Hockeyplatte vorsichtig auf den Billardtisch. Achten Sie darauf, die Banden nicht zu beschädigen. Stoßen Sie nun mit den Schiebern den Puck über die Spielfläche. Wenn ein Puck im Tor landet, zählt dies als Punkt. Sieger ist derjenige mit den meisten Punkten

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.



TISCHTENNIS

Der Aufschlag wechselt alle 2 Punkte. Der Ball muss hinter der Grundlinie aufgeschlagen werden und senkrecht aus der Hand geworfen werden. Beim Einzel kann der Aufschlag überall auf die gegnerische Seite gespielt werden. Beim Doppel muss diagonal gespielt werden.

Ein Spieler bekommt einen Punkt, wenn der Gegner:

- Den Ball nicht zurückspielt oder ins Netz schlägt.
- Den Ball außerhalb des Tisches platziert.
- Den Ball mit etwas anderem als dem Schläger berührt.

Satzgewinn: Wer zuerst 11 Punkte mit mindestens 2 Punkten Vorsprung erreicht, gewinnt den Satz.

Spiegelgewinn: Gespielt wird meistens best of 3 oder best of 5 (also 2 oder 3 gewonnene Sätze).

Der Ball muss aus einer offenen Hand hochgeworfen werden (nicht aus der Hand geschlagen). Beim Aufschlag muss der Ball einmal auf der eigenen und dann auf der gegnerischen Seite aufspringen. Netzaufschläge (Let-Ball) werden wiederholt.

Im Doppel müssen sich die Spieler beim Rückschlag abwechseln. Nach 2 Punkten wechselt nicht nur der Aufschlag, sondern auch die Positionen der Spieler. Netztroller oder Kantenbälle zählen als regulär. Bei unklaren Situationen kann der Punkt wiederholt werden.

TISCHKICKER

Jedes Team besteht aus 2 Spielern (Doppel) oder 1 Spieler (Einzel). Das Spiel beginnt mit einem Münzwurf. Der Gewinner darf zwischen Seite bzw. Anstoß entscheiden. Der Anstoß erfolgt durch die Balleinwurfsschale nach Zustimmung des Gegners.

Ein reguläres Tor zählt 1 Punkt. Das Spiel endet, wenn ein Team eine vorher festgelegte Punktzahl erreicht (z. B. 5 oder 10). Eigentore zählen für den Gegner.

Der Ball bleibt im Spiel, solange er sich bewegt. Stoppt er außerhalb der Reichweite der Figuren, gibt es ein "Dead Ball" (Wiederanstoß von der nächstgelegenen Reihe). Ein Ball, der aus dem Tisch springt, wird von der Verteidigungsreihe (5er-Stange des Gegners) wieder ins Spiel gebracht.

Das Drehen (360°-Rotation) der Stangen ebenso wie ruckartige Schläge gegen den Tisch (Rütteln) sind nicht erlaubt. Handspiel (Berühren des Balls mit der Hand) ist untersagt. Das Festhalten des Balls für mehr als 10 Sekunden auf der 3er-Reihe (Angriff) oder 15 Sekunden auf anderen Reihen ist nicht erlaubt.

BILLARD

Gespielt wird mit 15 Objektbällen und der weißen Kugel (Spielball). Das Ziel ist es die eigenen Kugeln (Volle oder Halbe) korrekt zu versenken und zuletzt die schwarze 8 in die angesagte Tasche zu spielen.

Die Bälle werden im Dreieck aufgebaut, die 8 in die Mitte, eine Volle und eine Halbe an den hinteren Ecken. Der Anstoß (Break) erfolgt von der Kopflinie – mindestens 4 Bälle müssen eine Bande berühren oder eine Kugel muss fallen. Fällt eine Kugel beim Break, darf der Spieler weiterspielen (außer die 8 fällt – dann ist es ein Foul oder ein sofortiger Sieg je nach Regelwerk).

Der Spieler muss zuerst eine seiner Kugeln mit dem weißen Ball berühren. Eine Kugel muss versenkt werden oder eine Bande berühren, sonst ist es ein Foul. Solange ein Spieler korrekt locht, bleibt er am Zug.

Der Gegner darf die weiße Kugel frei auf dem Tisch platzieren, wenn:

- die weiße Kugel in ein Loch fällt
- eine falsche Kugel zuerst getroffen wird
- keine Bande oder Kugel getroffen wird
- es einen Doppelkontakt gibt, die Kugel geschoben wird oder die Kugel vom Tisch springt

Das Spiel endet, wenn die schwarze 8 als letztes angesagt wird und korrekt versenkt wird. Wird die schwarze 8 versehentlich versenkt oder in die falsche Tasche für dies zur sofortigen Niederlage. Nach einem Foul auf die 8 darf der Gegner Ball-in-Hand nutzen (die Kugel frei platzieren).

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.

Billard



Tischtennis



Hockey



Bowling



Dame/ Schach/Backgammon



Tischkicker

