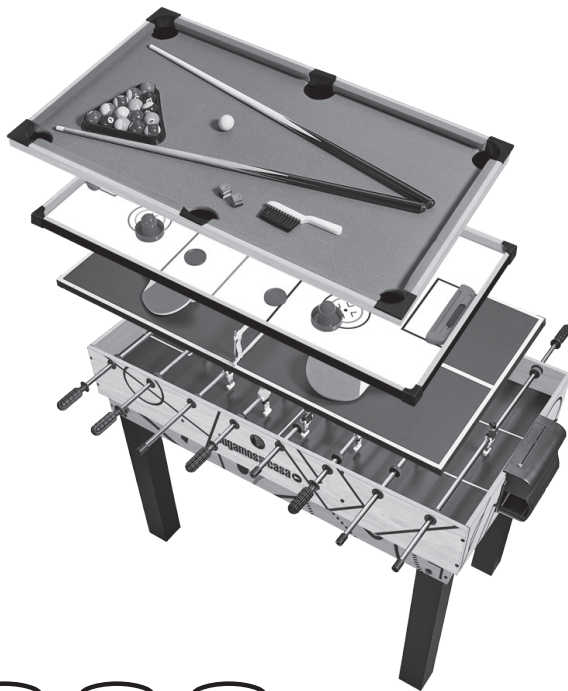


Mesa multijuegos

10 EN 1

Mesa multijuegos 10 em 1












Ref.: SUM-4524-9B



INSTRUCCIONES

INSTRUÇÕES

Guardar este manual de instrucciones para posibles consultas futuras.
Conservar as instruções para referência no futuro.

LISTADO DE PIEZAS E INSTRUCCIONES DE MONTAJE

1  2 tableros largos	2  2 tableros cortos
3  1 campo de fútbol	4  2 barras de soporte
5  1 tenis de mesa / campo de hockey	6  4 patas
7  16 pernos	8  16 arandelas
9  6 tornillos con cabeza de arandela	10  8 tornillos con cabeza de arandela
11  2 balones de fútbol	12  1 llave Allen
13  4 barras para 3 jugadores	14  2 barras para 2 jugadores
15  4 cojinetes	16  11 jugadores vestidos de amarillo
17  11 jugadores vestidos de azul	18  16 arandelas
19  16 arandelas de plástico	20  2 barras para 5 jugadores
21  8 empuñaduras	22  8 capuchones para los extremos

23  1 set de tenis de mesa	24  1 cajón de billar
25  4 niveladores de patas	26  2 porterías
27  2 mazos de hockey	28  2 discos de hockey
29  1 set de bolas de billar	30  2 tacos de billar
31  2 tizas	32  1 triángulo
33  1 tabla de juego de bolos	34  1 set de ajedrez
35  1 set de damas	36  1 juego de naipes
37  1 set de shuttle balls	38  1 cepillo
39  4 tornillos con cabeza de arandela	40  26 pernos
41  26 tuercas	42  1 set de bolos
43  4 troneras	44  2 redes para porterías
45  12 tornillos con cabeza de arandela	

Se recomienda que sean dos adultos quienes realicen el montaje de este juguete.

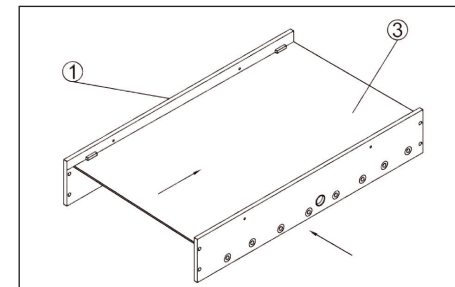
Abre la caja que contiene el juguete cerca del lugar donde deseas colocarlo para jugar. La superficie debe estar nivelada. Extrae el contenido de la caja y comprueba que estén todas las piezas incluidas en la lista de piezas.

NOTAS:

Las barras de los jugadores están premontadas. Te recomendamos que utilices la parte inferior de la caja como superficie de trabajo limpia para proteger el juguete. Corta o arranca con cuidado las cuatro esquinas de la caja para que la superficie inferior sea tu área de trabajo.

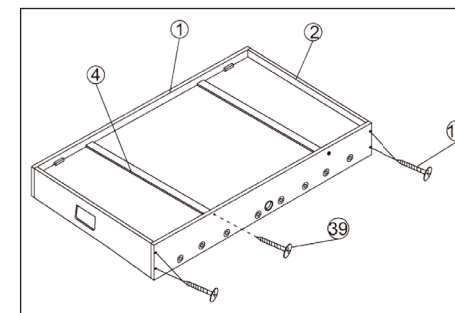
Paso 1

Desliza el tablero del campo de fútbol [3] en las ranuras de los tableros largos. Tendrás que doblar ligeramente las esquinas del tablero para que este encaje en las ranuras correctamente.



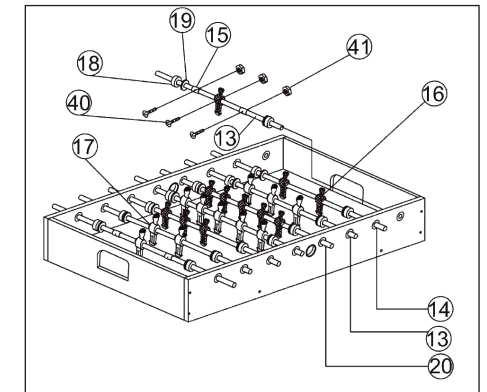
Paso 2

Utiliza un destornillador para unir los tableros cortos [2] a los largos [1] mediante tornillos con cabeza de arandela [10]. Desliza las barras de soporte bajo la mesa y fíjalas mediante tornillos con cabeza de arandela [39].



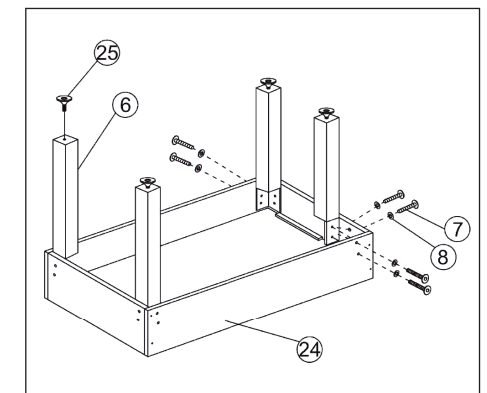
Paso 3

Inserta una a una las barras para jugadores mientras alternas los siguientes elementos: arandela de plástico [19], arandela [18], jugador [16 o 17], arandela de plástico [19] y arandela [18]. Ten en cuenta que solo las barras de los porteros tendrán cojinetes [15] a los lados de los jugadores. Los jugadores y los cojinetes se fijan mediante pernos [40] y tuercas [41]. Los jugadores se colocan en la secuencia siguiente: 1 amarillo - 2 amarillos - 3 azules - 5 amarillos - 5 azules - 3 amarillos - 2 azules - 1 azul. Una vez que hayas colocado esos elementos, inserta las barras en el otro extremo del lado largo del tablero.



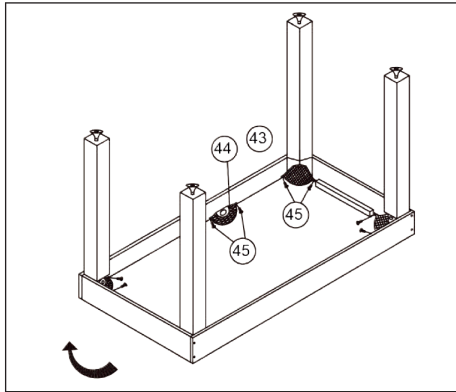
Paso 4

Fija las patas [6] al cuerpo de la mesa mediante cuatro pernos [7] y cuatro arandelas [8] para cada pata. Atornilla los niveladores de las patas [25].



Paso 5

Usa los tornillos con cabezas de arandela (45) para fijar las troneras (43) y las redes para porterías (44). Levanta la mesa del suelo (conviene que esta operación la lleven a cabo dos adultos), gírala y colócala sobre las patas en la ubicación donde quieras jugar. Asegúrate de que todas las piezas estén bien fijadas.

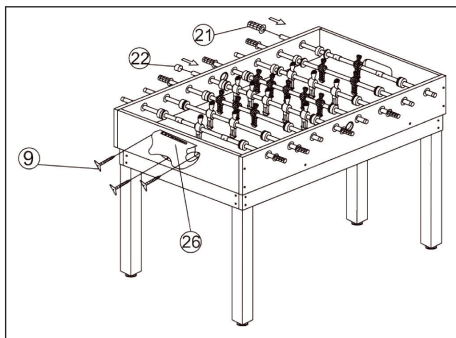


Paso 6

Coloca las empuñaduras (21) y los capuchones de los extremos (22) en las barras de los jugadores.

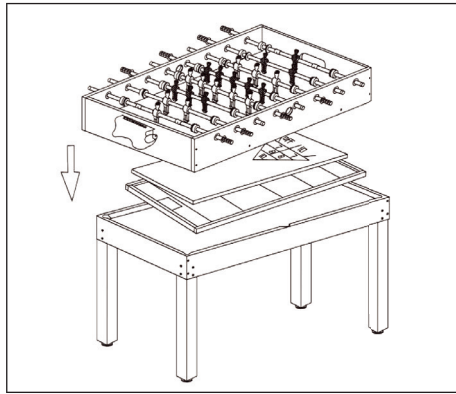
Consejo: Para que resulte más sencillo introducir las empuñaduras, pulveriza un poco de líquido limpiacristales en los extremos de las barras antes de colocar las empuñaduras y golpéalas suavemente con un martillo.

Coloca las porterías (26) en los tableros cortos. Usa cuatro tornillos con cabeza de arandela (9) por cada portería.



Paso 7

Guarda los tableros que no vayas a utilizar en este momento debajo del que vayas a utilizar.



ADVERTENCIAS DE SEGURIDAD

ADVERTENCIA: No conviene para niños menores de 36 meses. Piezas pequeñas y bolas pequeñas. Peligro de atragantamiento.

ADVERTENCIAS: Los colores y contenidos pueden ser diferentes de los ilustrados. Retire el envoltorio, bolsas, bridas antes de dar este juguete a un niño. Utilizar bajo la supervisión de un adulto. El montaje debe ser realizado por un adulto. Limpiar con agua y jabón neutro.

INSTRUCCIONES DE LOS JUEGOS

FUTBOLÍN

Número de jugadores: 2 o 4.

Lanza una moneda al aire para decidir qué equipo hará el saque inicial.

Para empezar el juego, la pelota debe ponerse a los pies de una figura en el centro del futbolín. Los jugadores deben utilizar las figuras montadas en las barras para golpear la pelota y meter goles en la portería del contrario.

Cómo ganar

El primer equipo que consiga marcar 9 goles en la portería del contrario gana.

CARTAS

Existen múltiples juegos a los que se puede jugar con una baraja francesa, entre ellos el póquer, el bridge, el rummy, el whist o el black jack.

Las reglas de estos juegos y de otros muchos pueden encontrarse fácilmente en internet.

AJEDREZ

Número de jugadores: 2.

Antes de empezar, los jugadores deben colocar el tablero de manera que cada uno vea una casilla blanca en la parte inferior derecha del mismo.

Objetivo del juego

El objetivo es capturar al rey del adversario.

Colocación de las piezas

En la fila de abajo, de izquierda a derecha: torre, caballo, alfil, rey, reina (o reina y rey, ya que la reina siempre se sitúa en la casilla de su color), alfil, caballo, torre. En la fila siguiente: los 8 peones, uno en cada casilla.

Desarrollo del juego

Es un juego de ataque y defensa. Los jugadores deben atacar a las piezas rivales. Una pieza captura a otra cuando se sitúa en su casilla. Entonces, la pieza capturada será retirada. A la vez que un jugador piensa en capturar las piezas rivales para impedir que estas defiendan a su rey, debe pensar también en defender sus propias piezas.

Empieza la partida quien juegue con las blancas. Se juega por turnos. En cada turno, el jugador moverá una sola pieza, salvo en caso de enroque.

Movimientos de las piezas

REY:

Tiene dos movimientos posibles:

- Normal: puede ir a cualquier casilla vacía contigua a la suya (ya sea hacia delante, hacia atrás, hacia los lados o en diagonal). Solo se mueve una casilla por turno.

- Enroque: el rey se desplaza dos casillas lateralmente y la torre le salta por encima.

El enroque está permitido en los siguientes casos:

- Es la primera vez en la partida que ese rey se mueve.

- También es la primera vez en la partida que esa torre se mueve.

El rey no puede estar en situación de jaque. Al enrocarse, el rey no puede pasar por una casilla amenazada por la pieza de un rival. El rey tampoco puede quedarse en una casilla amenazada por una pieza del contrario, ya que se pondría en situación de jaque. Todas las casillas por las que se van a desplazar el rey y la torre tienen que estar vacías. El rey y la torre deben estar en la misma fila.

CABALLO:

El caballo se mueve formando una ele, ya sea con dos movimientos hacia adelante o atrás y luego uno lateral o uno lateral y luego dos hacia adelante o atrás. Esta pieza es la única que puede saltar por encima de otras piezas. El caballo no captura las piezas por encima de las que salta, sino las que están en su casilla de destino.

ALFIL:

Se juega en un desplazamiento en diagonal de todas las casillas que se quiera pero sin saltar por encima de otras piezas.

TORRE:

Se juega en un desplazamiento, vertical u horizontal, de todas las casillas que se quiera, pero sin saltar por encima de otras piezas.

REINA:

Se mueve en vertical, horizontal o diagonal, tantas casillas como se desee.

PEÓN:

Al igual que el rey, tiene dos movimientos posibles:

- Avanza una casilla hacia delante. Sin embargo, si no ha jugado todavía, tiene la facultad de avanzar dos casillas a la vez.

- Ataca en diagonal, a derecha o izquierda, avanzando una sola casilla.

Promoción del peón: Cuando un peón alcanza la octava línea no puede avanzar más. Entonces se convierte en la pieza que quiera el jugador (salvo un peón o un rey). Se suele optar por la reina, por su versatilidad.

El jaque

El rey está en jaque cuando es atacado por una pieza enemiga. Es habitual anunciar el hecho al adversario diciéndole "jaque".

No está permitido hacer una jugada en la que un jugador sitúe a su rey en situación de jaque.

Existen tres maneras de escapar a una situación de jaque:

- Mover al rey a una casilla en la que esté a salvo.

- Capturar la pieza que tiene en jaque al rey amenazado.

- Interponer otra pieza entre el rey y aquella que lo amenaza, a modo de escudo.

Jaque mate

Un jugador está en jaque mate cuando está en situación de jaque y sin posibilidad de escapatoria. Eso significa que ha perdido la partida.

Tablas

Hay tres motivos por los que la partida puede quedar en tablas, es decir, sin vencedor ni vencido:

- Cuando no hay piezas suficientes para completar el jaque mate (por ejemplo, cuando quedan solamente dos reyes, o un rey y un alfil de un color contra el rey del otro, etcétera).

- Cuando un jugador está "ahogado": sin llegar a estar en jaque, no puede hacer ningún movimiento.

- Cuando una misma posición de las fichas en el tablero se reproduce tres veces consecutivas.

BOLOS

Número de jugadores: 2.

Objetivo del juego

Alcanzar la mayor puntuación tirando el mayor número de bolos posible.

Preparación y juego

Antes de nada, hay que colocar los bolos en forma de triángulo al fondo del tablero. También se necesita una libreta para anotar los puntos.

Por turnos, los jugadores tirarán el bolo (la shuttle ball en este caso) dos veces seguidas, a menos que derriben todos sus bolos a la primera.

Tipos de jugada

- Sencilla: Sumando sus dos tiradas, el jugador no consigue derribar todos los bolos. Se anota 1 punto por cada bolo derribado.

- Spare: Sumando sus dos tiradas, el jugador consigue derribar todos los bolos. El jugador se anota un spare, que se marca con una barra lateral (/) y a los 10 puntos acumulados sumará los puntos que consiga en su próxima tirada, cuando recupere su turno.

Por ejemplo, spare en el primer turno + 8 puntos en la primera tirada del segundo turno = 18 puntos en el primer turno.

- Strike: El jugador se anota un strike cuando derriba todos los bolos en una primera tirada. En ese caso, no tendrá derecho a una segunda. El strike se marca con una equis (X). A los 10 puntos acumulados en esa tirada sumará los que consiga en sus dos próximas tiradas.

Por ejemplo, strike en el primer turno + 3 puntos en la primera tirada del siguiente turno + 6 puntos en la segunda tirada: el jugador se apunta 19 puntos en su primer strike.

- Strike + strike: Si un jugador marca dos strikes seguidos, se anota 20 puntos en el primer strike + los puntos que haya logrado en la siguiente tirada. Si vuelve a ser un strike, se apunta 30 puntos en su primer strike.

- Strike + spare: El jugador suma 20 puntos en su primer strike.

Máxima puntuación posible

Si un jugador solo hace strikes durante toda la partida (10 turnos por jugador + 2 tiradas adicionales por el último strike), alcanza los 300 puntos.

TEJO

Número de jugadores: 2.

Objetivo del juego

Alcanzar una puntuación mayor que la del adversario.

Preparación y juego

El primer jugador tira el tejin (una ficha del juego de las damas), que debe quedar en el cuarto del tablero más alejado de los jugadores. Luego, impulsa uno de sus tres tejos (shuttle ball(s)) para colocarlo lo más cerca del tejin como le sea posible. Una vez que los dos jugadores hayan tirado sus tres tejos cada uno, se hace el recuento de puntos. Se ganan tantos puntos como tejos estén más cerca del tejin que el primer tejo más próximo del adversario. Solo el jugador que tenga el tejo más próximo al tejin se anota puntos.

Cómo ganar

Gana el jugador que más puntos haya acumulado tras un número de partidas pactadas de antemano (10, por ejemplo).

DAMAS

Número de jugadores: 2.

Colocación de las fichas

Antes de empezar, los jugadores deben colocar el tablero de manera que cada uno tenga vea una casilla blanca en la parte inferior derecha del mismo.

Cada jugador dispone sus fichas en las tres filas del tablero más cercanas a él, de 4 en 4, en las casillas oscuras.

Empieza la partida quien juegue con las fichas oscuras. Se juega por turnos. En cada turno, el jugador moverá una sola ficha.

Reglas del juego

El juego consiste en mover las piezas en diagonal con la intención de "comer" las fichas del contrario pasando por encima de ellas.

Una ficha se puede desplazar en diagonal hacia adelante de casilla en casilla solo si esta está vacante. En cambio, si hay una ficha del adversario en esa casilla, el jugador se la puede "comer", saltando a la siguiente casilla en diagonal. En ese caso, retirará del tablero la ficha comida. Si la ficha que se ha comido la del contrario va a parar a una casilla desde donde puede comer más fichas siguiendo el mismo sistema, continúa comiendo y retirando por el mismo método todas las fichas que le sea posible.

Cómo hacer "dama"

Al iniciar la partida, todas las fichas del tablero son simples. Una ficha simple solo puede desplazarse hacia adelante. La hilera de casillas más alejada de cada jugador es la hilera de las damas. Las fichas que consiguen llegar a la última fila del tablero se consideran damas y son coronadas. Se coloca entonces otra ficha del mismo color encima de ellas. Una dama tiene las mismas posibilidades de movimiento y de captura que las otras fichas, pero además puede desplazarse hacia atrás tanto como hacia adelante y avanzar tantas casillas libres como desee. Cuando una ficha alcanza la hilera de las damas debe pararse para ser coronada, por lo que no podrá continuar capturando, como lo haría una que ya fuera dama.

Objetivo

El objetivo de este juego es impedir que el adversario pueda desplazarse. Esta situación se obtiene comiendo sus fichas o bloqueándolas. El primer jugador que no pueda mover ficha en su turno pierde la partida.

BACKGAMMON

Número de jugadores: 2.

En el diagrama A se muestra la colocación correcta de las fichas al comienzo de la partida. El tablero está dividido en cuatro zonas, de tal manera que cada jugador cuenta con un «cuadrante interno» y un «cuadrante externo». Cada cuadrante está dividido en triángulos de colores diferentes, tres de cada color. Los cuadrantes internos y externos están separados entre sí por una división que recorre el centro del tablero de arriba abajo y se denomina «barra».

Objetivo del juego

El objetivo del juego es que cada jugador lleve todas sus fichas al cuadrante interno y luego las saque. Las fichas blancas y negras se mueven en direcciones opuestas.

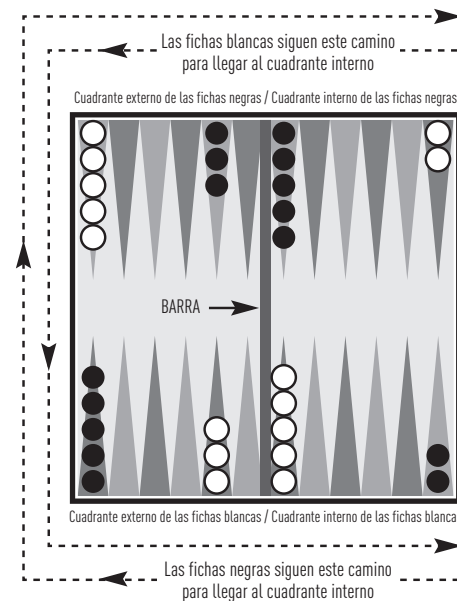


Diagrama A

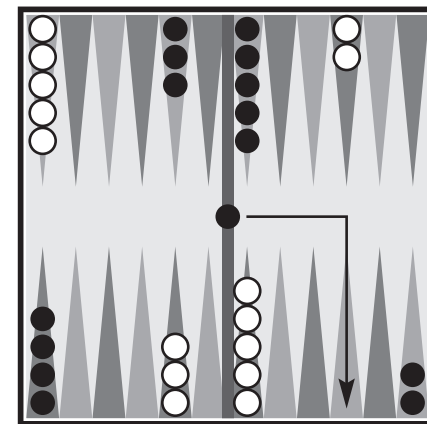


Diagrama B

Si tiras los dados y sale un 3 y un 6, mueve la pieza negra de la barra al tercer punto blanco, pues el sexto punto no está abierto. A continuación, mueve otra de las fichas 6 espacios.

El juego

Según las normas del backgammon, cada jugador tira uno de los dados para decidir quién empieza. Si ambos jugadores sacan el mismo número, tendrán que volver a tirar hasta que uno de ellos obtenga el número más alto. Los jugadores comienzan la partida tirando los dados por turnos. El jugador puede mover la ficha de acuerdo con los números que aparecen en ellos. Los números de los dados se consideran movimientos individuales. Así, si un jugador saca un 3 y un 4, puede mover una de las fichas cuatro espacios hasta llegar a un punto abierto y otra tres espacios hasta otro punto abierto, o bien puede mover una sola pieza un total de siete puntos, pero solo si el punto intermedio está abierto. El jugador debe usar ambos números de cada tirada siempre que pueda. Si puede jugarse uno de los números pero no los dos, habrá de escogerse el más elevado. Si el jugador no puede hacer ningún movimiento, perderá el turno.

Dobletes

Los dobles hacen referencia a sacar el mismo número en ambos dados. Cuando ocurra esto, el jugador puede desplazarse cuatro veces el número que hayan mostrado los dados. Puede mover la misma ficha en los cuatro movimientos o cualquier otra combinación de fichas que desee.

Punto bloqueado

Cuando un jugador tenga dos o más fichas en cualquiera de los puntos, el contrincante no podrá colocar la suya. Una vez un jugador haya colocado dos fichas en un punto se dice que ha «hecho un punto». No hay límite en el número de fichas que puede tener un jugador en un punto.

Borrón

Es un punto en el que un jugador solo tiene una pieza. Cuando una pieza contrincante acabe en un borrón, «golpea» a la ficha que lo creó. La ficha que ha recibido el golpe se coloca sobre la barra (parte central del tablero).

Barra

Una vez la ficha del jugador esté sobre la barra, este debe tirar los dados e intentar introducir la ficha. El jugador debe introducirla en el cuadrante interno de su oponente ANTES de que pueda mover ninguna de sus otras fichas. Esto se consigue moviendo las fichas al cuadrante interno del adversario con los números de los dados. Si el jugador saca un 3, la ficha se introducirá en el punto más alejado del cuadrante interno del oponente (es decir, en el punto 3 del cuadrante interno del oponente. Ver diagrama B). Con un 6 se introducirá en el punto 6 del cuadrante interno del adversario. Si el jugador no puede introducir la ficha porque ambos puntos están bloqueados, el jugador perderá el turno.

Un «cierre» o «tablero cerrado» ocurre cuando el cuadrante interno del adversario está totalmente cerrado (cada punto está ocupado por al menos dos piezas); aquí, el jugador seguirá perdiendo turnos hasta que uno de los triángulos vuelva a abrirse.

Doblar la apuesta

El backgammon se juega por una apuesta acordada por punto. Cada partida empieza en un punto. A lo largo de la partida, un jugador que crea que tiene la ventaja suficiente puede proponer doblar la apuesta. Solo podrá hacerlo al principio de su propio turno y antes de haber tirado los dados. El jugador al que se haya ofrecido el doble puede negarse, en cuyo caso concede el juego y paga un punto. En caso contrario, tendrá que aceptar el doble y seguir jugando con la apuesta más alta. El jugador que lo acepte se convierte en el dueño del dado de apuestas y solo él podrá proponer el siguiente doble. Los dobles posteriores en la misma partida se denominan redobles. Si un jugador rechaza el redoble, deberá pagar el número de puntos que se hubieran apostado antes de este; de lo contrario, se convertiría en el nuevo dueño del dado de apuestas y el juego continuaría con la apuesta redoblada. No hay un número máximo de redobles en una partida. El número de dobles se controla con el dado de apuestas: la primera vez que se acepte un doble, se girará de manera que el número «2» esté hacia arriba y se colocará sobre la barra. La segunda vez que se acepte, el dado se coloca con el «4» hacia arriba, y así sucesivamente.

Sacar las fichas

Una vez el jugador haya movido las quince fichas al cuadrante interno, podrá sacarlas si consigue un número que se corresponda con el punto en el que estén (el 1 es el que más cerca del borde está y el 6 el más alejado). Si saca un 2, el jugador puede sacar una ficha del punto 2. Si no hay ninguna ficha en el punto que ha salido en la tirada, el jugador debe hacer una jugada legal con una ficha en un punto con un número mayor. Si no hubiera ninguna en aquellos puntos con números más elevados, el jugador tendrá que sacar una ficha de las que tenga en el tablero del punto de mayor número. El primer jugador que saque todas las fichas gana la partida.

PING PONG

Número de jugadores: 2.

Objetivo del juego

Un partido está compuesto por un número de juegos impar de 3, 5 o 7 juegos. Para ganar un juego, el jugador ha de tener una diferencia mínima de dos puntos respecto al adversario y alcanzar un mínimo de 11 puntos. Gana el jugador que antes supere la mitad de juegos ganados, por ejemplo, 3 juegos de un partido de 5.

Cómo jugar

Uno de los dos jugadores se encarga de hacer el primer servicio. Se saca de la siguiente manera: con la pelota en la palma de la mano, el jugador la lanza al aire y la golpea con su pala de manera que la pelota bote primero en su zona del tablero y luego pase por encima de la red para botar en el lado del adversario. Si el adversario golpea la pelota antes de que bote, el primer jugador se anota un punto. Si la pelota no bota en ambas zonas del tablero, el saque es nulo, al igual que si la pelota toca la red. Cada jugador saca durante dos puntos, pasando luego el servicio a su oponente.

Después del saque empieza la parte del juego llamada rally. Los jugadores se devuelven la pelota tantas veces como puedan, tratando de hacer puntos. La pelota puede botar una vez en la parte del tablero del adversario, pero nunca en el propio. Eso supondría un punto para el adversario. Los jugadores pueden jugar tanto con la mano derecha como con la izquierda, y pueden cambiarse la pala de mano en cualquier momento de la partida. Está prohibido mover la mesa mientras la pelota esté en juego, así como tocarla con cualquier parte del cuerpo u objeto que no sea la pala.

HOCKEY

Número de jugadores: 2.

Preparación y juego

- 1 El primer jugador sitúa un disco en el lugar que quiera de su parte del campo y, golpeándolo con una paleta, tratará de meter el disco en la portería del contrario. Ambos jugadores deben proteger su portería sin perder de vista el objetivo del juego, que es marcar tantos en la portería contraria.
- 2 Los jugadores no deben tocar ni empujar el disco con ninguna parte de su cuerpo ni con ningún objeto que no sea su paleta. Si alguno de los dos lo hace, incurrirá en una falta. Si un jugador comete una falta, el contrario tendrá derecho a hacer un saque, colocando para ello el disco en el lugar que quiera de su parte del campo.
- 3 El primer jugador que anote 9 puntos en la portería del contrario gana la partida.
- 4 Después de cada partida los jugadores intercambiarán sus posiciones.

Faltas que suponen una penalización

Cuando un jugador comete una falta, el contrario tiene derecho a un saque. Los supuestos que constituyen una falta son los siguientes:

- Tocar o empujar el disco con alguna parte de su cuerpo o con algún objeto que no sea la paleta.
- Sacar el disco del tablero de un golpe de paleta.

Cómo ganar

El primer jugador que anote 9 puntos por introducir el disco en la portería contraria gana la partida.

BILLAR

Número de jugadores: 2.

Objetivo del juego

El billar americano, también llamado "bola 8", se juega con 16 bolas: la bola blanca o bola de disparo y otras 15 bolas numeradas del 1 a 15, divididas en 7 bolas rayadas, 7 bolas lisas y una bola negra con el número 8. El objetivo del juego es que cada jugador emboque 7 bolas, o todas lisas o todas rayadas, en cualquiera de las 6 troneras, y que termine embocando la bola 8 en la tronera que haya designado previamente en voz alta.

Preparación y juego

Antes de proceder a sacar hay que colocar todas las bolas salvo la blanca en el triángulo, cuya base debe quedar paralela a la banda corta inferior de la mesa y cuyo vértice debe quedar en la intersección de dos diagonales imaginarias entre las troneras inferiores y medias. La colocación de las bolas debe ser la siguiente: en la primera fila, una bola lisa; en la segunda, dos rayadas; en la tercera fila, una lisa, la bola negra y otra lisa; en la cuarta fila y empezando por la izquierda, 3 bolas rayadas y una lisa; en la última fila, una bola rayada, dos lisas, una rayada y una lisa. Una vez colocadas las bolas y retirado el triángulo de plástico, la bola blanca debe ser colocada en un punto céntrico, cerca de la banda superior.

El jugador designado para efectuar el saque debe romper el triángulo de bolas haciendo chocar la bola blanca contra el triángulo con un golpe de taco.

Tras el tiro de saque, pueden darse 4 situaciones

1. No se emboca ninguna bola:

El turno pasa entonces al segundo jugador, que tratará de embocar cualquiera de las bolas. Si emboca una lisa, las lisas se convertirán en su objetivo, pasando las rayadas a ser las bolas objetivo del otro jugador, y viceversa. Tras cada bola embocada el jugador tiene derecho a un nuevo tiro. Si no emboca más bolas, el turno pasa al siguiente jugador.

2. Se embocan varias bolas:

Si han entrado tanto una lisa como una rayada, el jugador puede elegir cualquiera de ellas.

3. Se emboca la bola 8:

El oponente gana automáticamente el juego.

4. Se emboca la bola blanca:

Se trata de una falta. El siguiente jugador tiene derecho a colocar la bola blanca en cualquier parte de la mitad inferior de la mesa. Si no queda ninguna bola en la mitad superior, el jugador tendrá que hacer rebotar la bola en la banda superior para lograr tocar su bola.

Faltas que suponen una penalización

Cada falta cometida por un jugador le regala a su oponente dos tiros. Los motivos de falta son los siguientes:

























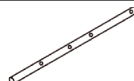



















- Golpear una bola del oponente antes de golpear una de las propias.
- Embocar una bola del oponente. Si en la misma tirada se emboca una bola del oponente y también una propia, solo se perderá un turno.
- Embocar la bola blanca.
- Sacar la bola 8 fuera de la mesa.
- No tocar ninguna bola con la bola blanca.
- Tocar una bola con algo que no sea el taco.

Cómo ganar la partida

Cualquiera de los siguientes supuestos da lugar a una victoria:

- 1 Tras embocar todas sus bolas, el jugador emboca la bola 8 en la tronera que ha designado previamente.
- 2 El contrario emboca la bola 8 antes de haber embocado todas sus bolas de color, o en el mismo tiro en el que emboca la última de ellas, o, siendo su última bola, la emboca en una tronera diferente a la que anunció.

LISTA DE PEÇAS E INSTRUÇÕES DE MONTAGEM

①  2 calhas longas	②  2 calhas curtas	⑳③  1 conjunto de ténis de mesa	㉔  1 mesa de bilhar
③  1 campo de futebol	④  2 barras de suporte	㉕  4 niveladores de pés	㉖  2 balizas
⑤  1 ténis de mesa / campo de hockey	⑥  4 pés	㉗  2 tacos de hockey	㉘  2 discos de hockey
⑦  16 pernos	⑧  16 anilhas	㉙  1 conjunto de bolas de bilhar	㉚  2 tacos de bilhar
⑨  6 parafusos com cabeça de anilha	⑩  8 parafusos com cabeça de anilha	㉛  2 gizes	㉜  1 triângulo
⑪  2 bolas de futebol	⑫  1 chave sextavada	㉝  1 tabuleiro de bowling	㉞  1 conjunto de xadrez
⑬  4 barras para 3 jogadores	⑭  2 barras para 2 jogadores	㉟  1 conjunto de damas	㊱  1 jogo de cartas
⑮  4 rotamentos	⑯  11 jogadores vestidos de amarelo	㊲  1 conjunto de shuttle balls	㊳  1 escova
⑰  11 jogadores vestidos de azul	⑱  16 anilhas	㊴  4 parafusos com cabeça de anilha	㊵  26 pernos
⑲  16 anilhas de plástico	㉑  2 barras para 5 jogadores	㊶  1 conjunto de bólingue	㊷  4 buracos de canto
㉓  8 manipulais	㉒  8 tampas para as extremidades	㊸  2 buracos centrais	㊹  12 parafusos com cabeça de anilha

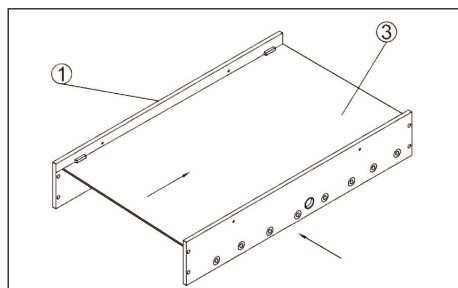
Recomenda-se que sejam dois adultos a fazer a montagem deste brinquedo. Abra a caixa que contém o brinquedo junto ao local onde o deseja colocar para jogar. A superfície deve estar nivelada. Retire o conteúdo da caixa e confirme que existem todas as peças incluídas na lista de peças.

NOTAS:

As barras para os jogadores estão pré-montadas. Recomenda-se que seja utilizada a parte inferior da caixa como superfície de trabalho limpa para proteger o brinquedo. Corte ou arranque com cuidado os quatro cantos da caixa para que a superfície inferior seja a sua área de trabalho.

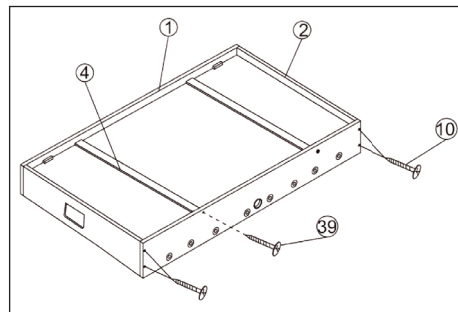
Passo 1

Deslize o tabuleiro do campo de futebol (3) nas ranhuras das calhas longas. Terá que dobrar ligeiramente os cantos do tabuleiro para que este encaixe nas ranhuras corretamente.



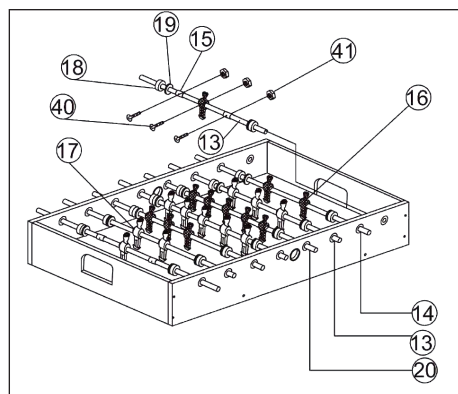
Passo 2

Utilize uma chave de fendas para unir as calhas curtas (2) às longas (1) com parafusos com cabeça de anilha (10). Deslize as barras de suporte por baixo da mesa e fixe-as com parafusos com cabeça de anilha (39).



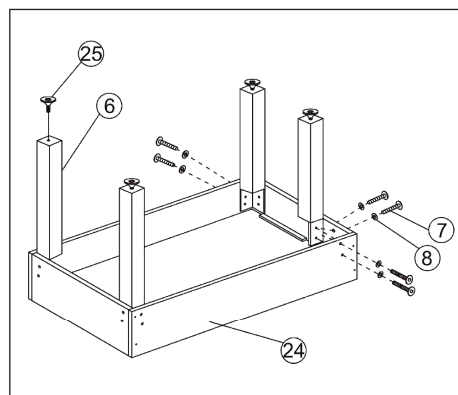
Passo 3

Insira uma a uma as barras para jogadores enquanto alterna os seguintes elementos: anilha de plástico (19), anilha (18), jogador (16 ou 17), anilha de plástico (19) e anilha (18). Tenha em consideração que apenas as barras dos guarda-redes terão rolamentos (15) no lado dos guarda-redes. Os jogadores e os rolamentos fixam-se com pernos (40) e porcas (41). Os jogadores colocam-se na sequência seguinte: 1 amarelo - 2 amarelos - 3 azuis - 5 amarelos - 5 azuis - 3 amarelos - 2 azuis - 1 azul. Assim que tiverem sido colocados esses elementos, insira as barras na outra extremidade do lado longo do tabuleiro.



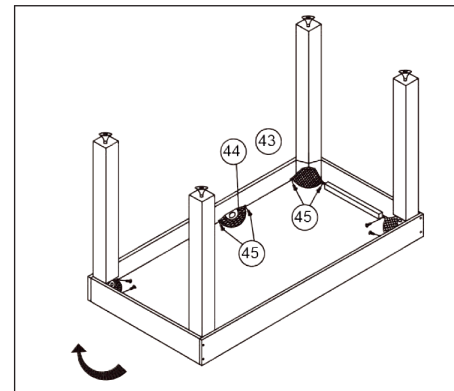
Passo 4

Fixe os pés (6) ao corpo da mesa com quatro pernos (7) e quatro anilhas (8) para cada pé. Aparafuse os niveladores aos pés (25).



Passo 5

Use os parafusos com cabeças de anilha (45) para fixar os buracos dos cantos (43) e os buracos centrais (44). Levante a mesa do chão (convém que esta operação seja realizada por adultos), rode-a e coloque-a sobre os pés no local onde quiser jogar. Certifique-se de que todas as peças estão bem fixas.

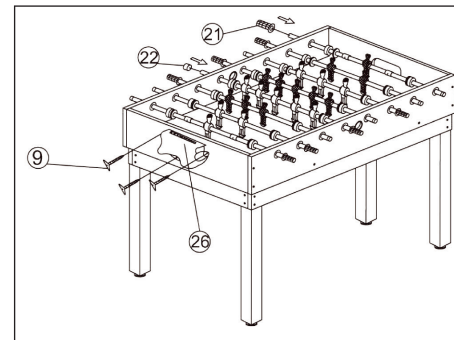


Passo 6

Coloque os manípulos (21) e as tampas nas extremidades (22) das barras dos jogadores.

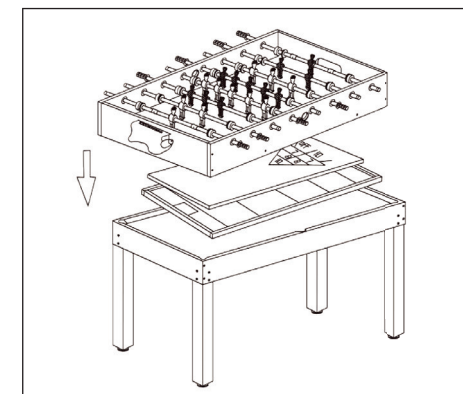
Conselho: Para que seja mais fácil colocar os manípulos, pulverize um pouco de líquido limpavidros nas extremidades das barras antes de colocar os manípulos e bata suavemente com um martelo.

Coloque balizas (26) nas calhas curtas. Use quatro parafusos com cabeça de anilha (9) em cada baliza.



Passo 7

Guarde os tabuleiros que não utilizar nesse momento debaixo do que utilizar.



ADVERTÊNCIAS DE SEGURANÇA

ATENÇÃO: Este produto não é adequado para menores de 36 meses. Pequenas partes e pequenas bolas. Risco de engasgamento.

ATENÇÃO: As cores e os conteúdos podem diferir das imagens apresentadas. Remova a embalagem, bolsas, braçadeiras e fios antes de dar o brinquedo à criança. Utilizar sob a vigilância de um adulto. O brinquedo deve ser montado por um adulto. Limpar com água e sabão neutro.

INSTRUÇÕES DOS JOGOS

MATRAQUILHOS

Número de jogadores: 2 ou 4.

Lance uma moeda ao ar para decidir que equipa dará o pontapé de saída.

Para começar o jogo, a bola deve colocar-se aos pés de uma figura no centro dos matraquilhos. Os jogadores devem utilizar as figuras montados nas barras para acertar na bola e marcar golos na baliza do adversário.

Como vencer

A primeira equipa que consiga marcar 9 golos na baliza adversária ganha.

CARTAS

Existem múltiplos jogos de cartas com um baralho francês, entre os quais o póquer, o bridge, o rummy, o whist ou o black jack.

As regras destes jogos e doutros muitos podem encontrar-se facilmente na Internet.

XADREZ

Número de jogadores: 2.

Antes de começar, os jogadores devem colocar o tabuleiro de forma a que cada um tenha uma casa branca no canto inferior direito do mesmo.

Objetivo do jogo

O objetivo é capturar o rei do adversário.

Colocação das peças

Na fila inferior, de esquerda para a direita: torre, cavalo, bispo, rei, rainha (a rainha e rei, dado que a rainha fica sempre na casa da sua cor), bispo, cavalo, torre. Na fila seguinte: os 8 peões, um em cada casa.

Desenvolvimento do jogo

É um jogo de ataque e defesa. Os jogadores devem atacar as peças rivais. Uma peça captura outra quando se coloca na sua casa. Então, a peça capturada será retirada. Os jogadores devem pensar como capturar as peças rivais para impedir que estas defendam o seu rei e, ao mesmo tempo, devem também defender as suas próprias peças.

O jogo começa com as peças brancas. É jogado à vez. Em cada vez, o jogador moverá uma única peça, salvo em caso de roque.

Movimentos das peças

REI:

Tem dois movimentos possíveis:

- Normal: pode ir a qualquer casa livre ao lado da sua (quer seja para a frente, atrás, para os lados ou na diagonal), mas apenas uma casa de cada vez.

- Roque: o rei move-se duas casas lateralmente e a torre salta por cima.

O roque é permitido nos seguintes casos:

- Se for a primeira vez no jogo que é movida a peça do rei.

- Se também for a primeira vez no jogo que é movida a torre.

O rei não pode estar em situação de xeque. Ao efetuar o roque, o rei não pode passar por uma casa ameaçada pela peça de um rival. O rei também não pode ficar numa casa ameaçada por uma peça do adversário, dado que estaria em situação de xeque. Todas as casas pelas quais vai ser movimentado o rei e a torre têm de estar livres. O rei e a torre devem estar na mesma fila.

CAVALO:

O cavalo movimenta-se em L, quer seja com dois movimentos para a frente ou para trás e um lateral, ou um lateral e depois dois para a frente ou para trás. Esta peça é a única que pode saltar sobre as outras. O cavalo não captura as peças que salta, mas sim as que estão na sua casa de destino.

BISPO:

Move-se na diagonal todas as casas que quiser, mas sem saltar por cima de outras peças.

TORRE:

Move-se de forma reta, vertical ou horizontal, todas as casas que quiser, mas sem saltar por cima de outras peças.

RAINHA:

Mexe na vertical, na horizontal ou na diagonal, todas as casas como desejar.

PEÃO:

Como o rei, tem dois movimentos possíveis:

- Avança uma casa para a frente. No entanto, no seu primeiro movimento, tem a possibilidade de avançar duas casas.

- Ataca na diagonal, para a direita ou para a esquerda, avançando apenas uma casa.

Promoção do peão: Quando um peão atingir a oitava linha não pode avançar mais. Então torna-se na peça que o jogador quiser (salvo um peão ou um rei). Costuma optar-se pela rainha, pela sua versatilidade.

O xeque

O rei está em xeque quando é atacado por uma peça inimiga. É habitual anunciar o facto ao adversário dizendo "xeque".

Não é permitido fazer uma jogada em que um jogador coloque o seu rei em situação de xeque.

Existem três maneiras de anular uma situação de xeque:

- Mover o rei para fora de perigo.

- Capturar a peça adversária que está a efetuar o xeque ao rei.

- Colocar outra peça entre o rei e peça adversária, para fazer de escudo.

Xeque-mate

Um jogador está em xeque-mate quando está em situação de xeque e sem possibilidade de fuga. Isto significa que perdeu o jogo.

Empate

Há três motivos pelos quais o jogo pode ser um empate, isto é, ficar sem vencedor nem vencido:

- Quando não existem peças suficientes para completar o xeque-mate (por exemplo, quando restam apenas dois reis, ou um rei e um bispo de uma cor e um rei do outro, etc.).

- Quando um jogador está "encurralado": sem chegar a estar em xeque, não pode fazer nenhum movimento.

- Quando uma mesma posição das peças no tabuleiro é repetida três vezes consecutivas.

BÓLINGUE

Número de jogadores: 2.

Objetivo do jogo

Atingir a maior pontuação derrubando o maior número de pinos possível.

Preparação e jogo

Antes de tudo, é preciso colocar os pinos em forma de triângulo no fundo do tabuleiro. Iguamente, é preciso um caderno para anotar os pontos.

À vez, os jogadores arremessarão a bola (a shuttle ball, neste caso) duas vezes seguidas, a menos que derrubem todos os seus pinos logo à primeira tentativa.

Tipos de jogada

- Simple: Somando os seus dois arremessos, o jogador não consegue derrubar todos os pinos. Anota-se 1 ponto por cada pino derrubado.

- Spare: Somando os seus dois arremessos, o jogador consegue derrubar todos os pinos. O jogador anota um spare, que é assinalado com uma barra lateral (/) e aos 10 pontos acumulados somará os pontos que conseguir no seu próximo arremesso, quando recuperar a sua vez.

Por exemplo, spare na primeira vez + 8 pontos no primeiro arremesso da segunda vez = 18 pontos na primeira vez.

- Strike: O jogador anota um strike quando derruba todos os pinos na primeira vez. Nesse caso, não terá direito a uma segunda. O strike é assinalado com um xis (X). Aos 10 pontos acumulados nesse arremesso somará os que conseguir nos seus dois arremessos seguintes.

Por exemplo, strike na primeira vez + 3 pontos no primeiro arremesso da seguinte vez + 6 pontos no segundo arremesso: o jogador anota 19 pontos no seu primeiro strike.

- Strike + strike: Se um jogador marcar dois strikes seguidos, anota 20 pontos no primeiro strike + os pontos que tiver conseguido no seguinte arremesso. Se for novamente um strike, anota 30 pontos no seu primeiro strike.

- Strike + spare: O jogador soma 20 pontos no seu primeiro strike.

Máxima pontuação possível

Se um jogador só fizer strikes durante toda a partida (10 vezes por jogador + 2 arremessos adicionais pelo último strike), atinge os 300 pontos.

PETANCA TEJO

Número de jogadores: 2.

Objetivo do jogo

Atingir uma pontuação maior do que a do adversário.

Preparação e jogo

O primeiro jogador atira a pedrinha (uma pedra do jogo das damas), que deve ficar no quarto/quadrante do tabuleiro mais afastado dos jogadores. A seguir, impele uma das suas três pedras (shuttle balls) de forma a colocá-la tão perto da pedrinha quanto possível. Depois de os dois jogadores terem atirado as suas três pedras cada um, são contabilizados os pontos. Ganham-se tantos pontos como pedras estiverem mais perto da pedrinha que a primeira pedra mais próxima do adversário. Apenas o jogador que tiver a pedra mais próxima da pedrinha ganha pontos.

Como vencer

Vence o jogador que mais pontos tiver acumulado após um número de jogos combinado de antemão (10, por exemplo).

DAMAS

Número de jogadores: 2.

Colocação das peças

Antes de começar, os jogadores devem colocar o tabuleiro de forma a que cada um tenha uma casa branca no canto inferior direito do mesmo. Cada jogador coloca as suas peças nas três filas do tabuleiro mais próximas dele, de 4 em 4, nas casas escuras. Joga-se por turnos. Na sua vez, o jogador movimentará uma única peça.

Regras do jogo

O jogo consiste em mover as peças na diagonal com a intenção de "comer" as peças do adversário passando por cima delas.

Uma peça pode ser movimentada na diagonal para a frente de casa em casa, apenas se estiver livre. Caso contrário, se houver uma peça do adversário nessa casa, o jogador pode «comê-la» saltando para a seguinte casa em diagonal. Nesse caso, será retirada do tabuleiro a peça capturada. A peça que comeu a peça do adversário pode continuar a fazê-lo em cadeia quando passa para uma casa vaga e a circunstância se repete, retirando através do mesmo método todas as peças que for seja possível.

Como obter uma «dama»

Ao iniciar o jogo, todas as peças do tabuleiro são simples. Uma peça simples só se pode movimentar em frente. A fila de casas mais afastada de cada jogador é a fila das damas. As peças que conseguem chegar à última fila do tabuleiro são consideradas damas e são coroadas. Coloca então outra peça da mesma cor por cima delas. Uma dama tem as mesmas possibilidades de movimento e de captura que as outras peças, e ainda, pode movimentar-se para atrás e para a frente e avançar o número de casas livres que desejar. Quando uma peça atinge a fila das damas deve parar para ser coronada, pelo que não poderá continuar a comer em cadeia.

Objetivo

O objetivo deste jogo é impedir que o adversário possa movimentar-se. Esta situação consegue-se comendo as suas peças ou bloqueando-as. O primeiro jogador que não possa mover nenhuma peça na sua vez perde o jogo.

GAMÃO

Número de jogadores: 2.

O diagrama A apresenta a disposição correta das peças no início do jogo. O tabuleiro está dividido em quatro zonas, de tal forma que cada jogador tem um «quadrante interior» e um «quadrante exterior». Cada quadrante está dividido em seis triângulos de cores diferentes, tres de cada cor. Os quadrantes interiores e exteriores são separados entre si por uma divisória que percorre o centro do tabuleiro de cima para baixo chamada «barra».

Objetivo do jogo

O objetivo do jogo é que cada jogador leve todas as peças para o quadrante interior e que depois as retire do tabuleiro. As peças brancas e pretas movem-se em direções opostas.

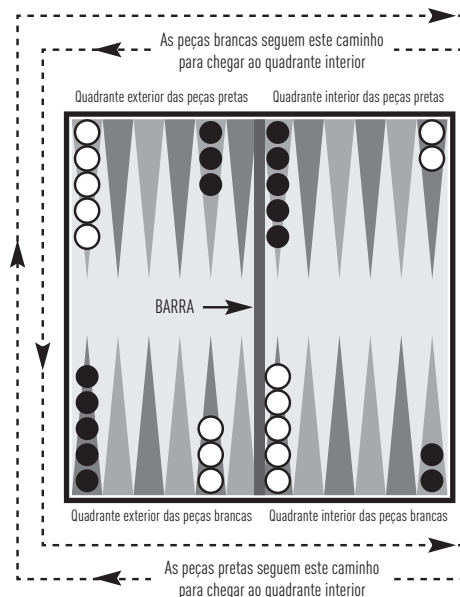


Diagrama A

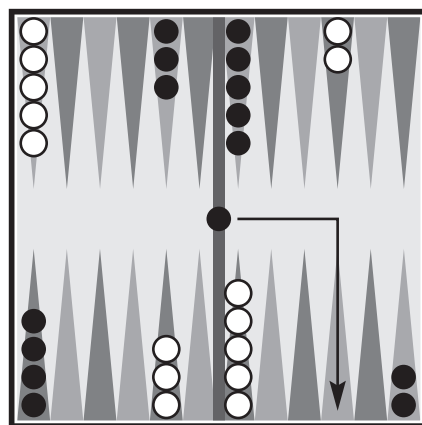


Diagrama B

Se tirar os dados e sair um 3 e um 6, mova a peça preta da barra para o terceiro ponto branco, pois o sexto ponto não está aberto. A seguir, mova outra das peças 6 casas.

O jogo

Conforme as regras do gamão, cada jogador lança um só dado para determinar quem começa. No caso de os dois dados apresentarem o mesmo valor, cada um dos dois jogadores deve lançar novamente até que um deles obtenha mais pontos. Os jogadores começam a partida lançando alternadamente os dados. O jogador pode movimentar a peça de acordo com os valores que aparecem em cada um dos dois dados. Os valores dos dados são considerados movimentos individuais. Assim, se um jogador tirar um 3 e um 4, pode avançar uma das peças quatro casas até chegar a um ponto aberto e outra peça três casas até um ponto aberto, ou então pode avançar uma só peça, um total de sete pontos, mas só se o ponto intermédio estiver aberto. O jogador deve usar ambos os valores de cada lance sempre que possível. Se pode usar um dos valores, mas não os dois, deve escolher o mais elevado. Se o jogador não pode fazer nenhum movimento, perderá a vez.

Duplos

Os duplos consistem em tirar o mesmo valor em ambos os dados. Nesse caso, o jogador pode deslocar-se quatro vezes o valor indicado pelos dados. Pode mover a mesma peça nos quatro movimentos ou qualquer outra combinação de peças à sua escolha.

Ponto bloqueado

Quando um jogador tiver duas ou mais peças em qualquer dos pontos, o adversário não pode colocar a sua. Uma vez que um jogador tenha colocado duas peças num ponto diz-se que «fez um ponto». Não há limite no número de peças que pode ter um jogador num ponto.

Blot

É um ponto no qual um jogador tem apenas uma peça. Quando uma peça do adversário pousar num **blot**, «captura» a peça que o criou. A peça capturada é colocada na barra (parte central do tabuleiro).

Barra

Uma vez que a peça do jogador esteja na barra, este deve lançar os dados e tentar recolocar a peça em jogo. O jogador deve introduzi-la no quadrante interior do seu oponente ANTES que qualquer outro movimento possa ser feito. Isso consegue-se movendo as peças para o quadrante interior do adversário consoante os valores dos dados. Se o jogador tira um 3, a peça será introduzida no ponto mais afastado do quadrante interior do adversário (ou seja, no ponto 3 do quadrante interior do adversário. Ver diagrama B). Um 6 será introduzido no ponto 6 do quadrante interior do adversário. Se um jogador não pode introduzir a peça porque ambos os pontos estão bloqueados, perde a vez.

Um «congelamento» ou «tabuleiro fechado» ocorre quando o quadrante interior do adversário está totalmente fechado (cada ponto é ocupado por duas ou mais peças); nesse caso, o jogador continuará a perder a sua vez até que um dos triângulos volte a ficar aberto.

Dobrar a aposta

O gamão joga-se por uma aposta acordada por ponto. Cada jogo começa num ponto. Durante o jogo, um jogador que considere que tem uma vantagem suficiente pode propor dobrar a aposta. Só pode fazê-lo no início da sua vez e antes de ter lançado os dados. O jogador a quem foi proposto o dobro pode rejeitar, e nesse caso concede o jogo e paga um ponto. Caso contrário, terá de aceitar o dobro e continuar a jogar com a aposta mais alta. O jogador que aceite o dobro torna-se o dono do dado de apostas e somente ele pode propor o dobro seguinte. Os dobros consecutivos no mesmo jogo são chamados redobros. Se um jogador recusar um redobro, deve pagar o número de pontos que tenham sido apostados antes deste; caso contrário, passa a ser o novo dono do dado de apostas e o jogo continua com a aposta reduplicada. Não há um número máximo de redobros num jogo. O número de dobros é controlado com o dado de apostas: a primeira vez que um dobro for aceite, rodar-se-á o dado de forma que o número «2» esteja voltado para cima e será colocado na barra. A segunda vez que se aceite, o dado é colocado marcando «4», e assim por diante.

Retirar as peças

A partir do momento em que o jogador tenha movido as quinze peças para o quadrante interior, pode removê-las obtendo um número que corresponda com o ponto em que cada peça se encontra (o 1 é o que fica mais próximo da borda e o 6 o mais afastado). Se tira um 2, o jogador pode remover uma peça do ponto 2. Se não houver nenhuma peça no ponto que saiu no lance, o jogador deve fazer uma jogada permitida com uma peça num ponto com um número maior. Se não houver nenhuma nos pontos com números mais elevados, o jogador terá de retirar uma peça das que tenha no tabuleiro do ponto de maior número. O primeiro jogador a retirar todas as suas peças ganha o jogo.

PINGUE-PONGUE

Número de jogadores: 2.

Objetivo do jogo

Uma partida é composta por um número de jogos ímpar de 3, 5 ou 7 jogos. Para ganhar um jogo, o jogador deve ter uma diferença mínima de dois pontos relativamente ao adversário e atingir um mínimo de 11 pontos. Vence o jogador que antes superar metade de jogos ganhos, por exemplo, 3 jogos de uma partida de 5.

Como jogar

Um dos dois jogadores encarrega-se de fazer o primeiro serviço. O serviço efetua-se da seguinte maneira: com a bola na palma da mão, o jogador lança-a para o ar e bate-a com a sua raquete de forma que a bola ressalte primeiro na sua zona do tabuleiro e a seguir passe por cima da rede para ressaltar no lado do adversário. Se o adversário bater na bola antes que ressalte, o primeiro jogador anota um ponto.

Se a bola não ressaltar em ambas as zonas do tabuleiro, o serviço é nulo, tal como se a bola tocar na rede. Cada jogador saca durante dois pontos, passando a seguir o serviço para o seu oponente.

Depois do serviço começa a parte do jogo chamada rally. Os jogadores devolvem-se a bola tantas vezes como puderem, tentando fazer pontos. A bola pode ressaltar uma vez no lado do tabuleiro do adversário, mas nunca no próprio. Tal significaria um ponto para o adversário. Os jogadores podem jogar quer com a mão direita, quer com a esquerda, e é permitido trocaram a raquete de mão em qualquer momento da partida. É proibido mover a mesa enquanto a bola estiver em jogo, bem como tocá-la com qualquer parte do corpo ou objeto além da raquete.

HÓQUEI

Número de jogadores: 2.

Preparação e jogo

- 1 O primeiro jogador coloca o disco onde quiser da sua área do campo e, jogando-o com o stick, tentará introduzi-lo na baliza do contrário. Ambos os jogadores devem proteger a sua baliza sem perderem de vista o objetivo do jogo, que é marcar golos na baliza adversária.
- 2 Não é permitido aos jogadores tocar ou jogar o disco com nenhuma parte do corpo nem com qualquer objeto além do seu stick. Se algum dos dois o fizer, receberá uma falta. Se um jogador cometer uma falta, o adversário tem o direito de jogar o disco, colocando para isso o disco onde quiser da sua área do campo.
- 3 O primeiro jogador que fizer 9 pontos na baliza do adversário vence o jogo.
- 4 Depois de cada partida os jogadores trocarão as suas posições.

Faltas que acarretam uma penalização

Quando um jogador cometer uma falta o adversário tem o direito de jogar o disco. Os casos que constituem uma falta são os seguintes:

- Tocar ou jogar o disco com alguma parte do seu corpo ou com algum objeto que não seja o stick.
- Tirar o disco do tabuleiro com um golpe de stick.

Como ganhar

Quem primeiro fizer 9 pontos por introduzir o disco na baliza adversária vence o jogo.

BILHAR

Número de jogadores: 2.

Objetivo do jogo

O bilhar americano, também conhecido como "bola 8", joga-se com 16 bolas: a bola branca ou bola de disparo e outras 15 bolas numeradas de 1 a 15, divididas em 7 bolas listadas, 7 bolas lisas e uma bola preta com o número 8. O objetivo do jogo é que cada jogador embolse 7 bolas, ou todas lisas ou todas listadas, em qualquer uma das 6 bolsas, e que termine por introduzir a bola 8 na bolsa que tenha previamente anunciado em voz alta.

Preparação e jogo

Antes de se efetuar a tacada de abertura, todas as bolas, à exceção da branca, devem ser colocadas no triângulo, cuja base deve ficar paralela à tabela curta inferior da mesa e cujo vértice deve ficar na intersecção de duas diagonais imaginárias entre as bolsas inferiores e médias. O posicionamento das bolas deve ser o seguinte: na primeira linha, uma bola lisa; na segunda, duas listadas; na terceira linha, uma lisa, a bola preta e outra lisa; na quarta linha e a começar pela esquerda, 3 bolas listadas e uma lisa; na última linha, uma bola listada, duas lisas, uma listada e uma lisa. Depois de colocadas as bolas e retirado o triângulo de plástico, a bola branca deve ser colocada num ponto central, perto da tabela superior.

O jogador designado para abrir o jogo deve desfazer o triângulo de bolas fazendo chocar a bola branca contra o triângulo com uma tacada.

Após a tacada de abertura, podem ocorrer 4 situações

1. Não é embolsada nenhuma bola:

O turno passa então para segundo jogador, que tentará introduzir qualquer uma das bolas. Se introduzir uma lisa, as lisas passarão a ser o seu objetivo, tornando-se as bolas listadas o objetivo do outro jogador, e vice-versa. Depois de cada bola embolsada, o jogador tem direito a outra tacada. Se não introduzir mais bolas, o turno passa para o seguinte jogador.

2. São embolsadas várias bolas:

Se entraram tanto uma lisa como uma listada, o jogador pode escolher qualquer uma delas.

3. É embolsada a bola 8:

O oponente vence automaticamente o jogo.

4. É embolsada a bola branca:

É falta. O seguinte jogador tem o direito de colocar a bola branca em qualquer parte da metade inferior da mesa. Se não houver nenhuma bola na metade superior, o jogador deve fazer ressaltar a bola na tabela superior para conseguir tocar na sua bola.

Faltas que acarretam uma penalização

Cada falta cometida por um jogador oferece ao seu oponente duas tacadas. Os motivos de falta são os seguintes:

- Contactar uma bola do oponente antes de contactar uma das próprias.
- Introduzir uma bola do oponente. Se na mesma tacada é embolsada uma bola do oponente e também uma própria, só se perderá um turno.
- Introduzir a bola branca.
- Fazer saltar a bola 8 para fora da mesa.
- Não tocar em nenhuma bola com a bola branca.
- Tocar numa bola com algo que não seja o taco.

Como vencer o jogo

Qualquer um dos seguintes casos dá lugar a uma vitória:

- 1 Após embolsar todas as suas bolas, o jogador introduz a bola 8 na bolsa que previamente anunciou.
- 2 O adversário introduz a bola 8 antes de ter embolsado todas as suas bolas de cor, ou na mesma tacada em que introduz a última delas, ou, sendo a sua última bola, introduz esta numa bolsa diferente do que anunciou.



El Corte Inglés, S.A.

Hermosilla, 112 - 28009 Madrid
España / Espanha · NIF: A-28017895.
Fabricado en / na China.

Ref.: SUM-4524-9B