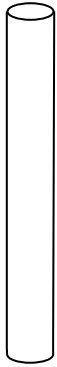


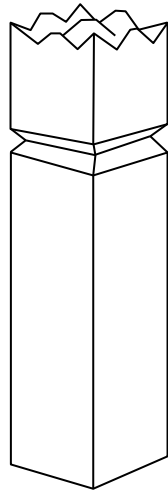


- DE** AUFBAU- UND GEBRAUCHSANLEITUNG
- EN** INSTRUCTIONS ON ASSEMBLY AND USE
- IT** ISTRUZIONI PER IL MONTAGGIO E PER L'USO
- ES** INSTRUCCIONES DE MONTAJE Y DE USO
- FR** INSTRUCTIONS DE MONTAGE ET MODE D'EMPLOI
- NL** MONTAGE- EN GEBRUIKSHANDLEIDING

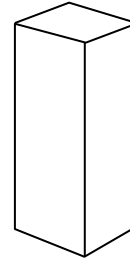




Wurfstab
Batons
Bastoni da lancio
barras para tirar
bâtons de lancer
werpspeer



König
King
Re
Rey
roi
koning



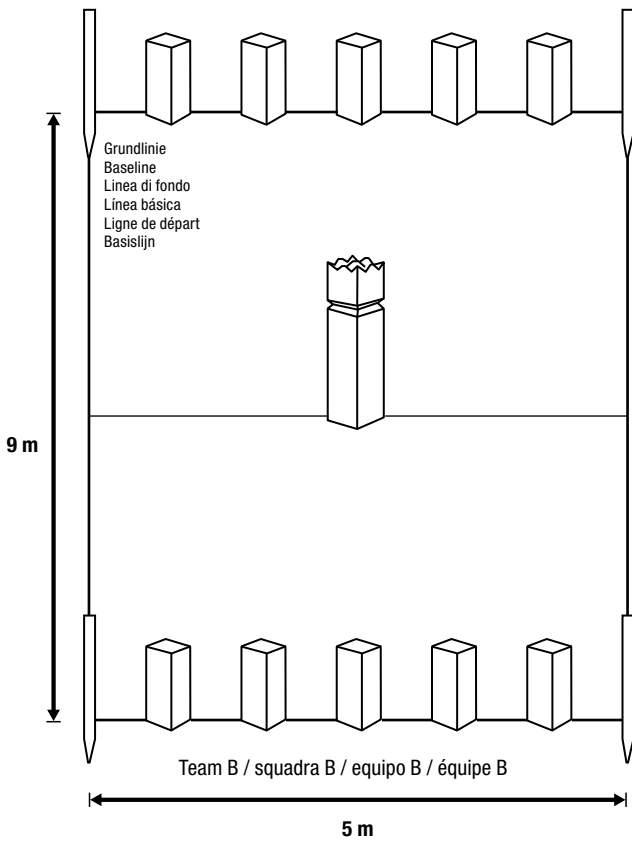
Knecht
Serfs
Servi
Peones
pions
dienaar



Eckstab mit Spitze
Field marking pins
Bastoni angolari con punta
barras esquineras con punta
bâtons d'angles en pointe
hoekstaaf met punt

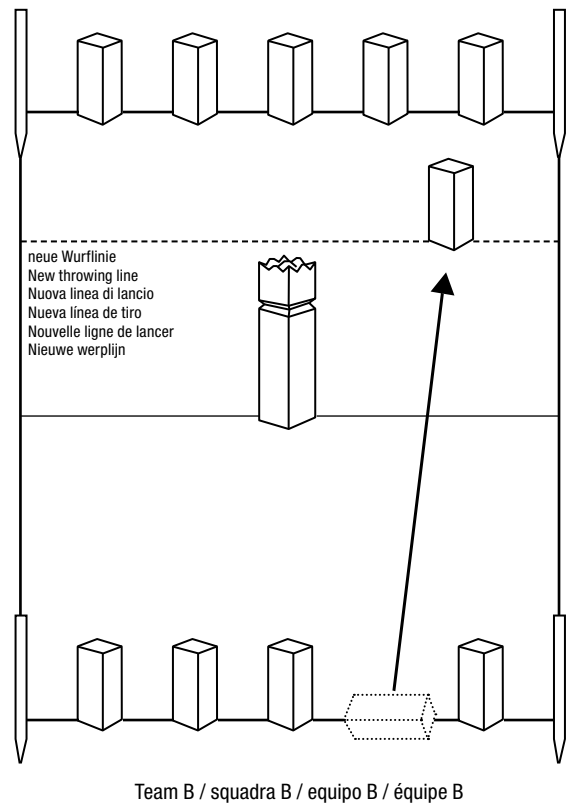
1

Team A / squadra A / equipo A / équipe A



2

Team A / squadra A / equipo A / équipe A



3



**HERZLICHEN GLÜCKWUNSCH
ZUM ERWERB DIESES PRODUKTES!**

Bitte lesen Sie diese Bedienungsanleitung sorgfältig durch. Die Bedienungsanleitung ist fester Bestandteil des Produktes. Bewahren Sie sie deshalb genauso wie die Verpackung für spätere Fragen sorgfältig auf. Wenn Sie das Produkt an Dritte weitergeben, geben Sie bitte immer diese Bedienungsanleitung mit. Dieses Produkt muss von einem Erwachsenen aufgebaut werden. Dieses Produkt ist nicht für den gewerblichen Gebrauch konstruiert. Die Benutzung des Produktes erfordert bestimmte Fähigkeiten und Kenntnisse. Setzen Sie es nur altersgerecht ein, und benutzen Sie das Produkt ausschließlich für seinen vorgesehenen Zweck.

TECHNISCHE SPEZIFIKATIONEN

Artikel:	Wikinger-Spiel
Art. Nr.:	76459
Spieleranzahl:	2-12
Benötigte Fläche:	min. 5 x 9 m

Wenn Sie Probleme beim Aufbau haben oder weitere Produktinformationen wünschen, finden Sie alles Wissenswerte unter <http://www.hudora.de/>.

INHALT

- 1 x König (Holzfigur mit roter Krone) | 10 x Knecht (Holzklötzchen)
- 6 x Wurfstab | 4 x Eckstab mit Spitze | 1 x Tragetasche | 1 x Diese Anleitung

Weitere Teile, die unter Umständen in der Lieferung enthalten sind, werden nicht benötigt.

SICHERHEITSHINWEISE

- Beaufsichtigen Sie kleine Kinder bei der Benutzung. Es besteht Verletzungsgefahr, wenn Kinder die Wurfstäbe nicht kontrolliert werfen können.
- Achtung! Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet wegen langer Schnüre. Strangulierungsgefahr!

SPIELANLEITUNG

SPIELIDEE

Es treten zwei Mannschaften mit 2-12 Personen gegeneinander an. Die Spieler versuchen, jeweils die Holzklötzchen der gegnerischen Mannschaft mit ihren Wurfstäben umzuwerfen. Wer zuerst alle Holzklötzchen der Gegenpartei sowie anschließend die Königsfigur in der Mitte getroffen hat, gewinnt das Spiel. Wird der König umgeworfen, bevor das Team des Werfers alle gegnerischen Holzklötzchen umgeworfen hat, so hat das Team des Werfers das Spiel verloren.

SPIELVORBEREITUNG

Bauen Sie die Spielfiguren wie in Abbildung 2 dargestellt auf. Das Spielfeld wird, sofern der gewählte Untergrund es zulässt, mit den vier Eckstäben markiert. Es wird in zwei Teams gespielt (Team A und Team B).

SPIELBEGINN

Die beiden Mannschaften stehen hinter ihren jeweiligen Grundlinien, die durch die aufgestellten Knechte markiert werden. Das Erstwurfrecht wird ausgelost.

SPIELABLAUF

Das beginnende Team (Team A) versucht mit den Wurfstäben die gegnerischen Knechte umzuwerfen. Dabei wird grundsätzlich von unten nach vorne/oben geworfen. Horizontalwürfe und rotierende Würfe sind verboten.

Anschließend ist Team B an der Reihe und wirft alle von Team A umgeworfenen Knechte in die gegnerische Hälfte (zwischen König und Grundlinie). Team A stellt die Knechte dort wo sie gelandet sind wieder auf. (Siehe Abb. 3) Der Abstand zum König muss dabei allerdings mindestens eine Wurfstab-Länge betragen. Landet ein Knecht auch beim zweiten Wurf nicht im gegnerischen Feld, darf Team A diesen beliebig platzieren. Wird der König umgeworfen, hat die Mannschaft des Werfers verloren.

Nun ist Team B mit Werfen an der Reihe. Bevor die Spieler allerdings die Knechte auf der Grundlinie von Team A umwerfen dürfen, müssen sie mit den Wurfstäben die Feldknechte auf der Seite von Team A umwerfen. Wird einer der Knechte auf der Grundlinie umgeworfen, bevor alle Feldknechte umgeworfen worden sind, muss er wieder aufgestellt werden. Erst wenn Team B alle Feldknechte umgeworfen hat, darf es wieder auf die normalen Knechte von Team A werfen. Die umgefallenen Feldknechte werden aus dem Spiel entfernt.

Hat Team B alle Wurfstäbe genutzt, beginnt eine neue Spielrunde. Team A ist wieder dran. Auch Team A wirft zunächst alle Knechte, die Team B umgeworfen hat, in die Feldhälfte von Team B. Hat Team B es zuvor nicht geschafft, alle Feldknechte umzuwerfen, erhält Team A nun einen Vorteil: Die Wurflinie von Team A wird verschoben (Siehe Abb. 3). Statt von der Grundlinie aus, darf Team A nun bis zu dem Feldknecht in seiner Hälfte vorgehen, der am nächsten am König platziert ist. Dieser Feldknecht markiert die für diese Spielrunde neue Wurflinie von Team A. Alles andere bleibt wie gehabt. Schafft Team A es in seinem Zug nicht, alle Feldknechte umzuwerfen, gilt die Verlegung der Abwurflinie auch für die Spieler von Team B, wenn diese wieder dran sind.

Wenn ein Team alle Feldknechte sowie die Knechte auf der gegnerischen Grundlinie umgeworfen hat, muss es versuchen den König umzuwerfen. Die Abwurflinie für diesen Wurf ist immer die Grundlinie. Wenn dies gelingt, hat das entsprechende Team gewonnen.

NUTZUNGSHINWEISE

Das Wikinger-Spiel kann überall gespielt werden: auf der Wiese, im Sand, im Schnee oder auf Asphalt. Es ist zu beachten, dass je nach Untergrund das Holz der Spielbestandteile eventuell Schaden nehmen kann. Ebenso kann es bei empfindlichen Oberflächen unter Umständen zu Veränderungen des Materials (Kratzer, etc.) kommen.

WARTUNG UND LAGERUNG

Reinigen Sie das Produkt nur mit einem Tuch oder feuchten Lappen und nicht mit speziellen Reinigungsmitteln! Überprüfen Sie das Produkt vor und nach Gebrauch auf Schäden und Verschleisspuren. Nehmen Sie keine baulichen Veränderungen vor! Verwenden Sie zu Ihrer eigenen Sicherheit nur Original-Ersatzteile. Diese können Sie bei HUDORA beziehen. Sollten Teile beschädigt sein oder scharfe Ecken und Kanten entstanden sein, darf das Produkt nicht mehr verwendet werden! Nehmen Sie im Zweifel mit unserem Service Kontakt auf (<http://www.hudora.de/service/>). Lagern Sie das Produkt an einem sicheren, witterungsgeschützten Ort, so dass es nicht beschädigt werden kann oder Personen verletzen kann.

ENTSORGUNGSHINWEIS

Bitte führen Sie das Gerät am Ende seiner Lebensdauer den zur Verfügung stehenden Rückgabe- und Sammelsystemen zu. Fragen beantworten die Entsorgungsunternehmen vor Ort.

SERVICE

Wir sind bemüht einwandfreie Produkte auszuliefern. Sollten trotzdem Fehler auftreten, sind wir genauso bemüht, diese zu beheben. Sie finden zahlreiche Informationen zum Produkt, zu Ersatzteilen, Problemlösungen und verloren gegangene Aufbauanleitungen unter www.hudora.de/artnr/76459/.

Alle Abbildungen sind Designbeispiele.



**CONGRATULATIONS ON PURCHASING THIS PRODUCT!**

Please read these instructions carefully. The instructions are an integral component of the product. Therefore, please store them and the packaging carefully in case questions arise in the future. Please always include these instructions when giving the product to a third party. This product must be assembled by an adult. This product is not designed for industrial use. The use of the product requires certain capabilities and skills. Always adjust according to the age of the user and use for the purpose it has been designed for.

TECHNICAL SPECIFICATIONS

Item:	Viking Game
Item No.:	76459
Number of Players:	2-12
Playing Area Required:	min. 5 x 9 m

If you have assembly problems or would like further information on the product, we have all you need and more at <http://www.hudora.de/>.

CONTENTS

1 x King (Wooden figurine with red crown) | 10 x Serfs (wooden blocks)
6 x Batons (wooden dowels) | 4 x Field marking pins (wooden rods with points)
1 x Tote bag | 1 x These instructions

Other parts which may be included with the delivery in some circumstances are not required.

SAFETY INSTRUCTION

- Please keep an eye on children when playing this game. There is the chance that someone could get hurt if children aren't supervised when throwing the batons.
- **WARNING!** Not suitable for children under 36 months old due to long cords! Strangulation Hazard.

HOW TO PLAY**IDEAS FOR GAMEPLAY**

There are two teams facing off, each with 2-12 people. The players are trying to knock down the opposite team's serfs by throwing the batons at them. Whichever team knocks down all the serfs of the opposite team and then knocks down the king figurine in the middle, wins the game. If the king is knocked down before the team has knocked down all of the serfs on the opposite side, the team that knocked over the king has lost the game.

GAME PREPARATION

Set up the game pieces as shown in Figure 2. The playing area will be marked by the four field marking pins (so long as it is possible to put them in the ground). Players must split into two teams (Team A and Team B).

STARTING THE GAME

Each team has to stand behind their respective baseline which is marked by the line of serfs. Determine which team throws first.

GAMEPLAY

The starting team (Team A) tries to knock down the opponent's serfs with its batons. The batons must be thrown forward/up. Horizontal throws and throws with rotation are forbidden.

Next comes Team B and throws back all the serfs knocked down by Team A into the opponent's half (between the king and baseline). Team A replaces the serfs where they have landed. (See Illus. 3). The distance from the king should be at least a baton long. If a serf does not land in the opponent's field even after the second throw, Team A can place it anywhere it wishes. If a king is knocked down, the throwing team loses.

Now it's Team B's turn to throw. But before the players can try to knock down the serfs on Team A's baseline, they must first knock down Team A's field serfs. If a baseline serf is knocked down before all of the field serfs are knocked down, it must be returned to standing position. Only after Team B has knocked down all of Team A's field serfs are they allowed to knock down the baseline serfs. The fallen field serfs are removed from the game.

Once Team B has used all of the batons, a new round has begun. It is Team A's turn again. Team A now must throw all of the serfs that Team B has knocked down upfield, into Team B's half of the playing area. If Team B is not able to first knock down all the field serfs, Team A gets an advantage: Team A's throwing line may be moved (See Ill. 3). Instead of having to throw from the baseline, Team A may throw anywhere as long as they do not move forward past their own field serf closest to the center line. This field serf marks the new throwing line for Team A for this round. Everything else remains the same. If Team A doesn't succeed in knocking down all of Team B's field serfs, then Team B gains this advantage line when it is their turn again.

Once a team has knocked down all of the field serfs and the baseline serfs of the opponent, it must now attempt to knock down the king. The throw line for this throw is always the baseline. If the team succeeds, it wins.

USAGE INSTRUCTIONS

The Viking Game can be played anywhere: on the grass, on the beach, in the snow or on concrete. Be aware that depending on the surface type chosen for play, the wooden pieces may be damaged. More delicate surfaces may also be damaged (scratches, etc) during game play.

MAINTENANCE AND STORAGE

Use a dry or damp cloth only to clean the product; do not use special cleaning agents! Check the product for damage or traces of wear and tear before and after each use. Do not make any structural changes. For your own safety, please use original spare parts only. These can be sourced from HUDORA. If parts become damaged or if sharp edges or corners should develop, the product may not be used any more. If in any doubt, please contact our service team (<http://www.hudora.de/service/>). Store the product in a safe place where it is protected from the elements, cannot be damaged, and cannot injure anyone.

DISPOSAL ADVICE

At the end of the product's life, please dispose of it at an appropriate collection point in your area. Local waste management companies will be able to answer your questions on this.

SERVICE

We make every effort to deliver faultless products. If faults do arise however, we put just as much effort into rectifying them. You can find numerous information on the product, replacement parts, solutions to problems and lost assembly manuals at <http://www.hudora.de/artnr/76459/>.

All images are examples of the design.



CONGRATULAZIONI PER AVER ACQUISTATO QUESTO PRODOTTO!

La preghiamo di leggere molto attentamente questo manuale. Il manuale fa parte del prodotto. Quindi va conservato come tutto l'imballaggio per eventuali domande in futuro. Dando il prodotto a terzi per cortesia allegare sempre il manuale. Il prodotto deve essere montato da un adulto. Questo prodotto non è adatto per uso commerciale. L'utilizzo del prodotto richiede determinate capacità e conoscenze, al fine di poter evitare lesioni da cadute e urti. Usare solo in maniera adeguata all'età, e utilizzare il prodotto esclusivamente per gli scopi previsti.

SPECIFICHE TECNICHE

Articolo:	Gioco dei Vichinghi
Articolo numero:	76459
Numero giocatori:	2-12
Superficie necessaria:	min. 5 x 9 m

Se avete problemi con l'assemblea o richiedete più informazioni, visiti prego il nostro website <http://www.hudora.de/>.

CONTENUTO

1 x Re (figura in legno con corona rossa) | 10 x Servi (pezzi in legno)
6 x Bastoni da lancio | 4 x Bastoni angolari con punta | 1 x Borsa
1 x Queste istruzioni di gioco

Gli altri pezzi compresi nella fornitura non sono rilevanti per il montaggio e per l'uso.

NORME DI SICUREZZA

- Sorvegliare i bambini piccoli durante l'utilizzo. Potrebbe esserci il rischio di lesioni, se i bambini non riescono a controllare il lancio dei bastoni.
- **AVVERTENZA!** Non adatto per bambini sotto i 36 mesi a causa del filo lungo! Pericolo di strangolamento.

ISTRUZIONI DI GIOCO

SCOPO DEL GIOCO

Si schierano due squadre con 2-12 persone. I giocatori provano ad abbattere di volta in volta i pezzi in legno della squadra avversaria con i propri bastoni da lancio. Chi colpisce per primo tutti i pezzi degli avversari e successivamente la figura del re al centro, vince la partita. Se il re viene abbattuto, prima che la squadra del lanciatore abbia abbattuto tutti i pezzi avversari, la squadra perde la partita.

PREPARAZIONE

Disponete le figure come mostrato in figura 2. Il campo di gioco viene contrassegnato, se il terreno scelto lo consente, con quattro bastoni angolari. Si giocherà in due squadre (squadra A e squadra B).

INIZIO DEL GIOCO

Le due squadre stanno dietro le rispettive linee di fondo contrassegnate dai servi posizionati.

SVOLGIMENTO

La squadra che inizia (squadra A) prova ad abbattere i servi avversari con i bastoni da lancio. Si lancia fondamentalmente dal basso in avanti/alto. Lanci orizzontali e rotanti sono vietati.

Poi è il turno della squadra B che lancia tutti i servi abbattuti dalla squadra A nella metà campo avversaria (fra il re e la linea di fondo). La squadra A riposiziona i servi là dove sono atterrati. (Vedi fig. 3) La distanza dal re deve tuttavia corrispondere almeno alla lunghezza di un bastone da lancio. Se un servo non atterra neanche al secondo lancio nel campo avversario, la squadra A può piazzarlo dove vuole. Se viene abbattuto il re, la squadra del lanciatore ha perso.

Ora è il turno di lanciare della squadra B. Prima che i giocatori tuttavia possano abbattere i servi sulla linea di fondo della squadra A, devono abbattere con i bastoni da lancio i servi del campo sul lato della squadra A. Se uno dei servi sulla linea di fondo viene abbattuto prima che tutti i servi del campo siano stati abbattuti, deve essere rimesso in piedi. Solo se la squadra B abbatte tutti i servi del campo, si può lanciare nuovamente sui servi normali della squadra A. I servi del campo caduti a terra vengono rimossi dal gioco.

Quando la squadra B ha utilizzato tutti i bastoni da lancio, inizia un nuovo round. Tocca di nuovo alla squadra A. Anche la squadra A deve prima lanciare tutti i servi, che la squadra B ha abbattuto, nella metà campo della squadra B. Se la squadra B in precedenza non è riuscita ad abbattere tutti i servi del campo, la squadra A riceve ora un vantaggio: la linea di lancio della squadra A viene spostata (Vedi fig. 3). Invece che dalla linea di fondo, la squadra A può adesso avanzare fino al servo del campo nella sua metà che si trova più vicino al re. Questo servo del campo contrassegna per questo round la nuova linea di lancio della squadra A. Tutto il resto rimane invariato. Se la squadra A non riesce nel suo turno ad abbattere tutti i servi del campo, lo spostamento della linea di lancio varrà anche per i giocatori della squadra B, quando toccherà di nuovo a loro.

Quando una squadra ha abbattuto tutti i servi del campo e i servi sulla linea di fondo avversaria, deve provare ad abbattere il re. La linea per questo lancio è sempre quella di fondo. Se ci riesce, la squadra corrispondente ha vinto.

CONDIZIONI DI UTILIZZO

Il gioco dei Vichinghi può essere praticato dappertutto: sul prato, nella sabbia, nella neve o sull'asfalto. È importante notare che a seconda del terreno il legno degli elementi di gioco potrebbe riportare dei danni. Allo stesso modo possono verificarsi in determinate situazioni delle alterazioni del materiale (graffi, ecc.) sulle superfici delicate.

MANUTENZIONE E CONSERVAZIONE

Pulire il prodotto solo con un panno oppure con un panno inumidito senza usare speciali detergenti. Verificate che il prodotto non abbia subito danno e non presenti tracce di usura prima e dopo l'uso. Non apportate alcuna modifica al prodotto. Utilizzate per la vostra sicurezza solo ricambi originali. Essi si possono acquistare presso la ditta HUDORA. Se le parti dovessero essere danneggiate oppure dovessero evidenziare angoli e spigoli, il prodotto non potrà essere più utilizzato. Nel dubbio contattate il nostro centro di assistenza tecnica (<http://www.hudora.de/service/>). Stoccate il prodotto in un luogo sicuro, protetto dalle intemperie, in modo che non possa essere danneggiato o ferire delle persone.

ISTRUZIONI PER LO SMALTIMENTO

Siete pregati di portare l'apparecchio, al termine della propria durata utile, presso un apposito punto di raccolta e di restituzione disponibile. L'impresa di smaltimento locale sarà a vostra disposizione per rispondere ad eventuali domande.

ASSISTENZA TECNICA

Ci sforziamo a fornire dei prodotti perfettamente funzionali. Se comunque dovete riconoscere eventuali difetti, ci impegneremo subito a rimuoverli. Riceverete tante informazioni sul prodotto, sui pezzi di ricambio, sulle soluzioni ai problemi e sulle istruzioni per il montaggio andate perse sul sito web all'indirizzo <http://www.hudora.de/artnr/76459/>.

**¡LE FELICITAMOS POR LA COMPRA DE ESTE PRODUCTO!**

Lea atentamente este manual de instrucciones. El manual de instrucciones forma parte integrante del producto. Consérvelo por ello cuidadosamente, al igual que el embalaje, para posteriores consultas y preguntas. Entregue asimismo el manual cuando preste o regale el producto a terceros. Este producto debería ser montado por un adulto. El producto no se diseña para el uso comercial. El uso del producto requiere de ciertas capacidades y conocimientos. Utilícelo sólo conforme a la edad y exclusivamente con el objeto previsto.

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

Artículo:	Juego de Vikingos
Número de artículo:	76459
Cantidad de jugadores:	2-12
Superficie requerida:	min. 5 x 9 m

Si usted tiene problemas con la asamblea o requiere más información, visite por favor nuestro website <http://www.hudora.de/>.

CONTENIDO

1 x Rey (figura de madera con corona roja) | 10 x Peones (bloques de madera)
6 x barras para tirar | 4 x barras esquineras con punta | 1 x Bolso
1 x instrucciones de juego

Las otras piezas contenidas en el envío no son relevantes para el montaje y el uso.

INDICACIONES DE SEGURIDAD

- Controle a los niños pequeños durante el uso. Existe peligro de sufrir heridas, si los niños arrojan las barras para tirar sin control.
- ¡ADVERTENCIA! No apto para niños menores a 36 meses debido a la longitud de la cuerda! Riesgo de estrangulación.

INSTRUCCIONES DE JUEGO**IDEA DEL JUEGO**

Formar dos equipos de entre 2-12 personas para jugar enfrentados. Los jugadores intentan, respectivamente, volcar los bloques de madera del equipo contrario con sus barras para tirar. Quien primero haya logrado volcar todos los bloques de madera del equipo contrario y, a continuación, la figura del rey en el centro, gana el juego. Si se vuelca el rey antes que el equipo que está tirando haya volcado todos los bloques de madera del equipo contrario, el equipo pierde el juego.

PREPARACIÓN PARA EL JUEGO

Arme las figuras del juego como se representa en la figura 2. El campo de juego se marca con las cuatro barras esquineras, siempre que la superficie elegida lo permita. El juego se juega en dos equipos (equipo A y equipo B).

INICIO DEL JUEGO

Ambos equipos se encuentran respectivamente detrás de sus líneas de base que se marcan mediante los peones colocados. Se sortea el derecho para empezar a tirar.

DESARROLLO DEL JUEGO

El equipo que empieza (equipo A) intenta tirar los peones del equipo contrario con las barras para tirar. Para ello fundamentalmente se debe tirar desde abajo hacia adelante/arriba. Están prohibidos los tiros horizontales y los tiros en rotación.

A continuación es el turno del equipo B y tira todos los peones que el equipo A ha volcado en la mitad contraria (entre el rey y la línea básica). El equipo A vuelve a colocar los peones en el sitio donde hayan caído (véase fig. 3) Sin embargo la distancia hasta el rey debe ser como mínimo de la longitud de una barra para tirar. Si con el segundo tiro el peón no cae en el campo contrario, el equipo A podrá colocarlo en el sitio que desee. Si se vuelca al rey el equipo que ha tirado pierde el juego.

Luego le toca el turno de tirar al equipo B. Sin embargo, antes de que los jugadores puedan volcar los peones de la línea de base, deben volcar con las barras de tiro los peones de campo del lado del equipo A. Si se vuelca uno de los peones sobre la línea de base antes de que se haya volcado cada uno de los peones de campo, entonces se lo debe volver a parar. Recién cuando el equipo B ha volcado todos los peones de campo, se puede empezar a volcar los peones normales del equipo A. Los peones que han caído deben ser removidos del juego.

Si el equipo B ha utilizado todas las barras de tiro, empieza una nueva ronda de juego. El equipo A empieza nuevamente. También el equipo A debe tirar primero en el campo de juego del equipo B todos los peones que el equipo B ha volcado. Si el equipo B no ha logrado anteriormente volcar todos los peones de campo, entonces el equipo A recibe una ventaja: se desplaza la línea de tiro del equipo A (véase fig. 3). En lugar de tirar desde la línea de base, el equipo A puede adelantar hasta el peón de campo en su campo de juego que se encuentre más cerca del rey. Este peón de campo marca ahora la nueva línea de lanzamiento para esta ronda de juego del equipo A. Todo lo otro permanece igual. Si el equipo A no logra volcar todos los peones de campo de una vez, entonces rige el desplazamiento de la línea de lanzamiento también para los jugadores del equipo B cuando sea nuevamente su turno.

Si un equipo ha volcado todos los peones de campo y todos los peones de la línea básica contraria, debe intentar volcar al rey. La línea de tiro para este tiro es siempre la línea básica. Si lo logra el equipo ha ganado el juego.

INDICACIONES DE USO

El juego de vikingos puede jugarse en cualquier sitio: sobre el prado, en la arena, en la nieve o en el asfalto. Se debe tener en cuenta que, en función a la superficie, la madera de las piezas del juego pueden dañarse. Del mismo modo en superficies sensibles bajo ciertas circunstancias pueden producirse modificaciones en el material (arañazos).

MANTENIMIENTO Y ALMACENAMIENTO

Limpie el producto sólo con un paño o un trapo húmedo y no con agentes de limpieza especiales. Revise el producto antes y después del uso en cuanto a daños y rastros de desgaste. No efectúe modificaciones estructurales. Por su propia seguridad, utilice sólo repuestos originales. Podrá adquirirlos en HUDORA. Si hay partes dañadas o se han generado ángulos y bordes filosos, el producto no deberá seguir siendo utilizado. En caso de duda, contáctese con nuestro servicio técnico a <http://www.hudora.de/service/>. Guarde el producto en un lugar seguro, protegido de las inclemencias del tiempo, de modo que no pueda ser dañado ni pueda lastimar a personas.

INSTRUCCIONES DE DESECHACIÓN

Utilice los sistemas de devolución o recogida disponibles para desechar el producto cuando éste llegue al final de su vida útil. Consulte en su caso a los servicios de desechación locales.

SERVICIO

Procuramos vender siempre productos perfectos. Si éstos presentan, no obstante, defectos, procuramos eliminarlos inmediatamente. Proporcionamos numerosas informaciones sobre el producto y los recambios, soluciones a problemas e instrucciones de montaje perdidas en <http://www.hudora.de/art-nr/76459/>.

Todas las ilustraciones son ejemplos de diseño.



FÉLICITATIONS POUR L'ACHAT DE CE PRODUIT!

Veillez lire attentivement le présent mode d'emploi. Le mode d'emploi fait partie intégrante du produit. Veuillez en conséquence le conserver soigneusement ainsi que l'emballage à des fins de questions ultérieures. Si vous cédez le produit à un tiers, veuillez également lui donner le présent mode d'emploi. Ce produit doit être monté par un adulte. Ce produit n'a pas été conçu à des fins industrielles. L'utilisation du produit nécessite certaines facultés et connaissances. Ne l'utilisez que conforme à l'âge d'utilisation et utilisez le produit uniquement dans son but prévu.

SPÉCIFICATIONS TECHNIQUES

Article:	Jeu viking
Référence de l'article:	76459
Nombre de joueurs:	2-12
Surface nécessaire:	min. 5 x 9 m

Si vous rencontrez certaines difficultés lors de l'installation ou si vous souhaitez plus d'informations sur le produit, rendez-vous sur <http://www.hudora.de/>.

CONTENU

1 x roi (figure en bois à couronne rouge) | 10 x pions (petits blocs de bois)
6 x bâtons de lancer | 4 x bâtons d'angles en pointe | 1 x sac de transport
1 x Cette règle du jeu

Les autres pièces incluses dans la livraison ne sont pas importantes pour le montage et l'utilisation.

INDICATIONS DE SECURITE

- Surveillez bien les jeunes enfants lors de l'utilisation. Il y a un risque de blessure, si les enfants jettent les bâtons sans aucun contrôle.
- ATTENTION! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois en raison de la corde longue! Risque d'étranglement.

RÈGLE DU JEU

IDÉE DE JEU

Deux équipes de 2-12 personnes s'opposent. Les joueurs tentent, chacun leur tour, de faire tomber les petits blocs en bois de l'équipe adverse avec leurs bâtons. Celui qui a touché d'abord tous les petits blocs de bois ainsi qu'en dernier le roi de l'équipe adverse au milieu, gagne la partie. Si le roi est renversé avant que l'équipe du lanceur n'ait fait tomber tous les petits blocs en bois adverses, l'équipe du lanceur a perdu la partie.

PRÉPARATION DU JEU

Installer les pièces du jeu comme indiqué dans la figure 2. Le terrain de jeu, à condition que le sol choisi, le permette, sera délimité avec les quatre bâtons d'angles. On joue en deux équipes (équipe A et équipe B).

DÉMARRAGE DU JEU

Les deux équipes se tiennent derrière leurs lignes de base respectives, qui sont délimitées par les pions debout. On détermine quelle est l'équipe qui jouera en premier.

DÉROULEMENT DU JEU

L'équipe qui commence (équipe A) essaie de renverser les pions du côté opposé avec le bâton à lancer. En principe, on jette de l'arrière vers l'avant/vers le haut. Des lancers horizontaux ou tournants sont interdits.

C'est ensuite au tour de l'équipe B qui renvoie tous les pions renversés par l'équipe A vers la moitié de l'adversaire (entre le roi et la ligne de départ). L'équipe A replace les pions là où ils ont atterris (voir image 3). La distance au roi doit être néanmoins d'une longueur de bâton de lancer. Lorsqu'un pion n'arrive même pas au deuxième lancer dans le champ de l'adversaire, l'équipe A peut le placer à l'endroit de son choix. Lorsque le roi est renversé, l'équipe du lanceur a perdu.

Maintenant c'est au tour de l'équipe B de lancer. Cependant, avant que les joueurs n'aient le droit de faire tomber les pions sur la ligne de base de l'équipe A, ils doivent renverser les pions de champ, côté équipe, avec les bâtons. Si l'un des pions est renversé sur la ligne de base, avant que tous les pions de champ n'aient été renversés, il doit être remis debout. Ce n'est que lorsque l'équipe B a renversé tous les pions de champ, que c'est au tour des pions normaux de l'équipe A d'être renversés. Les pions renversés sont enlevés du champ de jeu.

Si l'équipe B a utilisé tous les bâtons, on commence un nouveau tour. C'est de nouveau au tour de l'équipe A. L'équipe A lance tout d'abord tous les pions que l'équipe B a renversés, dans la moitié de terrain de l'équipe B. Si l'équipe n'a pas réussi auparavant de renverser tous les pions, l'équipe A obtient un avantage : la ligne de lancer de l'équipe A est déplacée (voir image 3). Au lieu de la ligne de base, l'équipe A peut lancer à partir du pion de champ, dans sa moitié de terrain, qui est le plus près du roi. Ce pion de champ délimite la nouvelle ligne de lancer de l'équipe A pour ce tour. Tout le reste demeure comme auparavant. Si l'équipe A ne réussit pas pendant son tour, à renverser tous les pions de champ, le déplacement de la ligne de lancer est aussi valable pour les joueurs de l'équipe B, lorsque ce sera leur tour de jouer.

Lorsqu'une équipe a renversé tous les pions ainsi que tous les pions de la ligne de départ de l'adversaire, elle doit essayer de renverser le roi. La ligne de lancer est toujours la ligne de départ. Si elle réussit, l'équipe correspondante a gagné.

CONSIGNES D'UTILISATION

Le jeu des Vikings peut être joué partout : dans les prés, dans le sable, dans la neige ou sur le goudron. Il est à noter que selon le sol, le bois des pièces de jeu peut être éventuellement endommagé. De même, dans certaines circonstances, pour les surfaces fragiles, il peut apparaître des modifications du matériel (griffures, etc..).

ENTRETIEN ET STOCKAGE

Nettoyez le produit uniquement avec un tissu ou chiffon humide et non avec un produit de nettoyage spécial! Avant et après utilisation, vérifiez le produit afin de détecter tout signe d'endommagement ou d'usure. N'apportez aucune modification conceptuelle. Pour votre propre sécurité, n'utilisez que des pièces de rechange d'origine. Vous pouvez les acquérir auprès de HUDORA. Le produit ne doit plus être utilisé en cas d'endommagement de certaines parties ou d'apparition de coins saillants ou d'arêtes vives. En cas de doute, prenez contact avec notre service après-vente (<http://www.hudora.de/service/>). Stockez le produit dans un endroit sûr et à l'abri des intempéries de manière à ce qu'il ne puisse pas être endommagé et qu'il ne puisse blesser personne.

CONSIGNES D'ÉLIMINATION

A la fin de la durée de vie de l'appareil, veuillez l'amener dans un centre de reprise et de collecte mis à disposition. Le personnel des déchetteries répondra à toutes vos questions sur place.

SERVICE APRÈS-VENTE

Nous nous efforçons de livrer des produits irréprochables. Cependant, en cas de défaillances, nous déployons également tous les efforts requis afin de les éliminer. Vous pouvez obtenir de nombreuses informations sur le produit, les pièces de rechange, la résolution des problèmes et les instructions de montage égarées sur <http://www.hudora.de/artnr/76459/>.

HARTELIJK GEFELICITEERD MET DE KOOP VAN DIT PRODUCT!

Lees de gebruiksaanwijzing zorgvuldig door. De gebruiksaanwijzing is een vast bestanddeel van het product. Bewaar de gebruiksaanwijzing en verpakking dus zorgvuldig voor eventuele vragen op een later tijdstip. Wanneer u het product aan derden overdraagt, moet u de gebruiksaanwijzing ook meegeven. Dit product moet door een volwassene gemonteerd worden. Dit product is niet geconstrueerd en niet toegelaten voor commercieel gebruik. Het gebruik van dit product vereist bepaalde vaardigheden en kennis. Gebruik het uitsluitend in overeenstemming met de leeftijd en gebruik het product uitsluitend voor het beoogde doel.

TECHNISCHE SPECIFICATIES

Artikel:	Vikingspel
Art. Nr.:	76459
Aantal spelers:	2-12
Vereiste ruimte:	min. 5 x 9 m

Wanneer u problemen heeft met de montage of verdere informatie over het product wenst, vindt u onder <http://www.hudora.de/>.

INHOUD

1 x koning (houten figuur met een rode kroon) | 10 x dienaar (houten blokken) | 6 x werpspeer | 4 x hoekstaaf met punt | 1 x draagtas | 1 x deze speelhandleiding

Verdere meegeleverde onderdelen en items zijn niet relevant voor de montage of het gebruik.

VEILIGHEIDSINFORMATIE

- Let bij het gebruik van het spel altijd op kleine kinderen. Er bestaat kans op verwondingen als kinderen de werpspeer niet gecontroleerd werpen kunnen.
- **WAARSCHUWING!** Niet geschikt voor kinderen die jonger zijn dan 36 maanden vanwege lang koord! Wurgingsgevaar.

SPEELHANDLEIDING

SPELIDEE

Twee teams van 2-12 personen strijden tegen elkaar. De spelers proberen om de houten blokken van de tegenstander met hun werpsperen om te gooien. Wie als eerste alle houten blokken van de tegenpartij en vervolgens het koningsfiguur in het midden getroffen heeft, wint het spel. Wordt de koning omver geworpen, voordat het team van de werper alle houten blokken van de tegenstander omgevoerd heeft, dan heeft het team van de werper het spel verloren.

SPELVOORBEREIDING

Stel de spelfiguren op zoals weergegeven in afbeelding 2. Het speelveld wordt, voor zover de gekozen ondergrond het toelaat, bepaald met de vier hoekstaven. Het wordt in twee teams gespeeld (team A en team B).

BEGIN VAN HET SPEL

De twee teams staan achter hun eigen basislijnen, die door de opgestelde dienaars bepaald worden. Er wordt eerst bepaald wie als eerste mag werpen.

SPELVERLOOP

Het beginnende team (team A) probeert met de werpsperen de dienaars van de tegenstander om te gooien. Daarbij wordt van onderen naar voren/boven geworpen. Horizontale en draaiende worpen zijn verboden.

Nu is team B aan de beurt en gooit alle door team A omgegooide dienaars naar de helft van de tegenstander (tussen koning en de basislijn). Team A zet de dienaars op de plek waar ze geland zijn. (Zie afb. 3). De afstand tot de koning moet daarbij in ieder geval minimaal de lengte van een werpspeer hebben. Landt een knecht ook bij de tweede worp niet in het veld van de tegenstander, dan mag team A deze op een willekeurige plek zetten. Als de koning omgeworpen wordt, dan heeft het werpende team verloren.

Nu is team B aan de beurt om te werpen. Voordat de spelers echter de dienaars op de basislijn van team A mogen omwerpen, moeten zij met de werpsperen de veldlienaars aan de kant van team A omgooien. Wordt een van de dienaars op de basislijn omgegooid, voordat alle veldlienaars omgegooid zijn, dan moet deze weer geplaatst worden. Pas wanneer team B alle veldlienaars omgeworpen heeft, mag het weer op de normale dienaars van team A werpen. De omgevallen dienaars worden uit het spel gehaald.

Heeft team B alle werpsperen gebruikt, dan begint een nieuwe speelronde. Team A is weer aan de beurt. Ook team A werpt eerst op alle dienaars, die team B omgegooid heeft, in de veldhelft van team B. Is het team B ervoor niet gelukt alle dienaars om te gooien, dan heeft team B nu een voordeel: De werplijn van team A wordt verschoven (Zie afb. 3). In plaats vanaf de basislijn, mag team A nu tot aan de veldlienaar, die het dichtst bij de koning geplaatst is, in zijn veld gaan. Deze veldlienaar bepaalt voor deze speelronde de nieuwe werplijn van team A. Al het andere blijft hetzelfde. Lukt het team A op zijn beurt niet, alle veldlienaars omver te gooien, dan geldt de verlegging van de werplijn ook voor de spelers van team B, wanneer deze weer aan de beurt zijn.

Wanneer een team alle veldlienaars en de dienaars op de grenslijn van de tegenstander om heeft gegooid, moet deze proberen de koning om te gooien. De werplijn voor deze worp is altijd de basislijn. Wanneer dit lukt heeft het bijbehorende team gewonnen.

INFORMATIE VOOR GEBRUIK

Het Vikingspel kan overal gespeeld worden: op het gras, op het strand, in de sneeuw of op asfalt. Het is belangrijk te weten, dat afhankelijk van de ondergrond het hout van de spelonderdelen eventueel kan beschadigen. Ook kan er bij gevoelige oppervlakken verandering in het materiaal optreden (krassen, etc.).

ONDERHOUD EN OPSLAG

Reinig het product slechts met een doek of een vochtige lap en niet met speciale reinigingsmiddelen. Controleer het product vóór en na gebruik op schade en tekenen van slijtage. Verander niets aan de constructie van het product. Gebruik voor uw eigen veiligheid alleen originele onderdelen. Deze zijn verkrijgbaar bij HUDORA. Mochten onderdelen beschadigd zijn of scherpe hoeken en randen ontstaan zijn, dan mag het product niet meer worden gebruikt. Neem in geval van twijfel contact op met onze Serviceafdeling (<http://www.hudora.de/service/>). Berg het product op een veilige plek op waar het beschermd is tegen weersinvloeden, zodat het niet beschadigt raakt of mensen verwondingen toebrengt.

AANWIJZING VOOR DE AFVOER AAN HET EINDE VAN DE LEVENSDUUR

Laat het toestel aan het einde van de levensduur afvoeren via de ter beschikking staande terug-gave- en inzamelsystemen. Met eventuele vragen kunt u terecht bij afvalverwerkers bij u in de buurt.

SERVICE

Wij doen ons best om producten te leveren die helemaal in orde zijn. Mochten toch fouten voorkomen, dan zullen wij ons best doen om deze op te lossen. U vindt zeer veel informatie over product, onderdelen, probleemoplossingen en kwijtgeraakte opbouw instructies onder <http://www.hudora.de/artnr/76459/>.