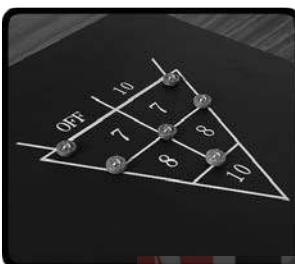
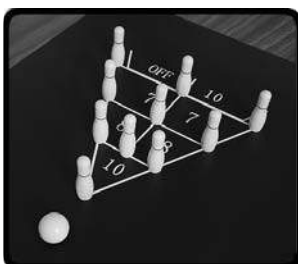
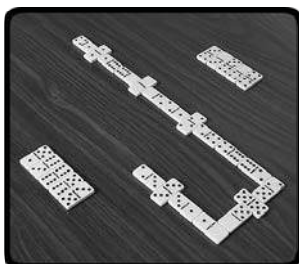
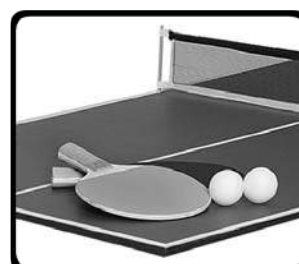
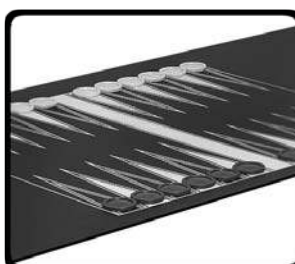
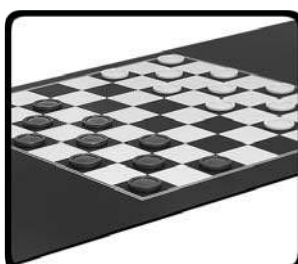
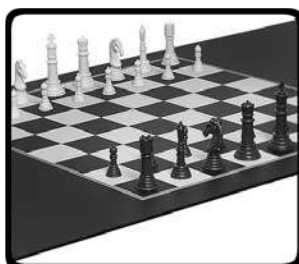


БИЛЬЯРД FORTUNA 9в1 РУССКАЯ ПИРАМИДА 6 ФУТОВ

Артикул: 07743



ИНСТРУКЦИЯ ПО СБОРКЕ ПРАВИЛА ИГР



Fortuna
Billiard Equipment

www.fortuna-games.ru

Fortuna
Billiard Equipment

ВНИМАНИЕ!

**Изделие содержит мелкие детали!
Не предназначено для игры детям до 3-х лет!**

1. Проверьте, чтобы все детали, указанные в комплектации, были в наличии. Освободите достаточное пространство перед началом сборки.
2. Во избежание травм сборка мини-бильярда для игры/хранения должна осуществляться под присмотром взрослых.
3. Во избежание несчастных случаев держите упаковочные материалы вне досягаемости маленьких детей.
4. При сборке мини-бильярда всегда пользуйтесь инструкцией.
5. Детям рекомендуется эксплуатировать мини-бильярд под присмотром взрослых.
6. Не направлять кии в глаза и в сторону лица.
7. Во избежание деформации мини-бильярда не храните его в условиях повышенной влажности и перепада температур.

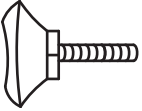
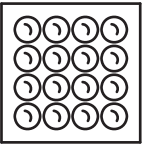
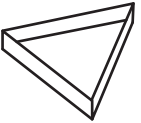



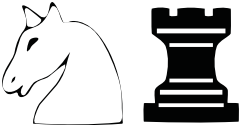

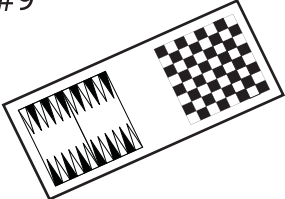
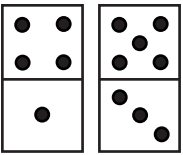

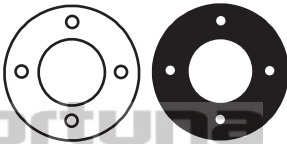
WARNING!

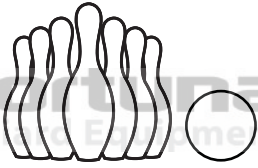
Not suitable for children under 3 years old as this product contains small parts!

1. Please check that all the parts shown in the set have been included. Please prepare enough space before assembly.
2. When folding table for play/storage purposes, adult supervision is essential to avoid possible injury.
3. To avoid possible injury please keep the packaging materials away from children.
4. Assembly instruction must be followed at all times.
5. This game is to be used by children under adult supervision.
6. Do not point at eyes and face.
7. Please don't store this product in cold or damp conditions as it may cause warpage.



КОМПЛЕКТАЦИЯ

<p>#1</p>  <p>Регулировка опоры 4 шт.</p>	<p>#2</p>  <p>Шары 1 компл.</p>	<p>#3</p>  <p>Треугольник 1 шт.</p>	<p>#4</p>  <p>Мел 2 шт.</p>
<p>#5</p>  <p>Кий 2 шт.</p>	<p>#6</p>  <p>Щетка 1 шт.</p>	<p>#7</p>  <p>Шахматы 1 комплект</p>	<p>#8</p>  <p>Шахматы/Нарды 1 комплект</p>
<p>#9</p>  <p>Поле для шаффлборда, шахмат, шашек и нард 1 шт</p>	<p>#10</p>  <p>Домино 1 комплект</p>	<p>#11</p>  <p>Карты 1 комплект</p>	<p>#12</p>  <p>Шаффлборд 1 комплект</p>

<p>#13</p>  <p>Кегли 1 комплект</p>	<p>#14</p>  <p>Настольный теннис 1 комплект</p>	<p>#15</p>  <p>Теннисное поле/ обеденная столешница 1 шт.</p>
--	--	--

МАТЕРИАЛЫ: МДФ, ПЛАСТИК, ТКАНЬ, МЕТАЛЛ

СБОРКА

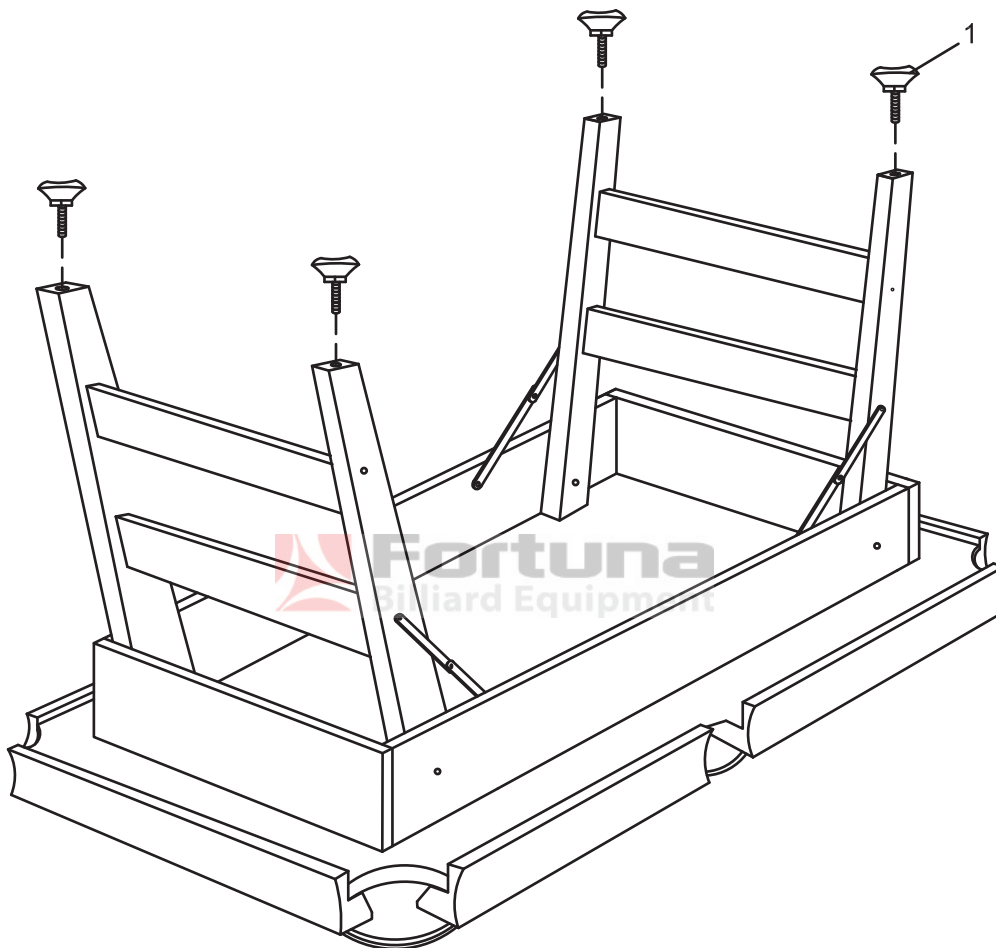
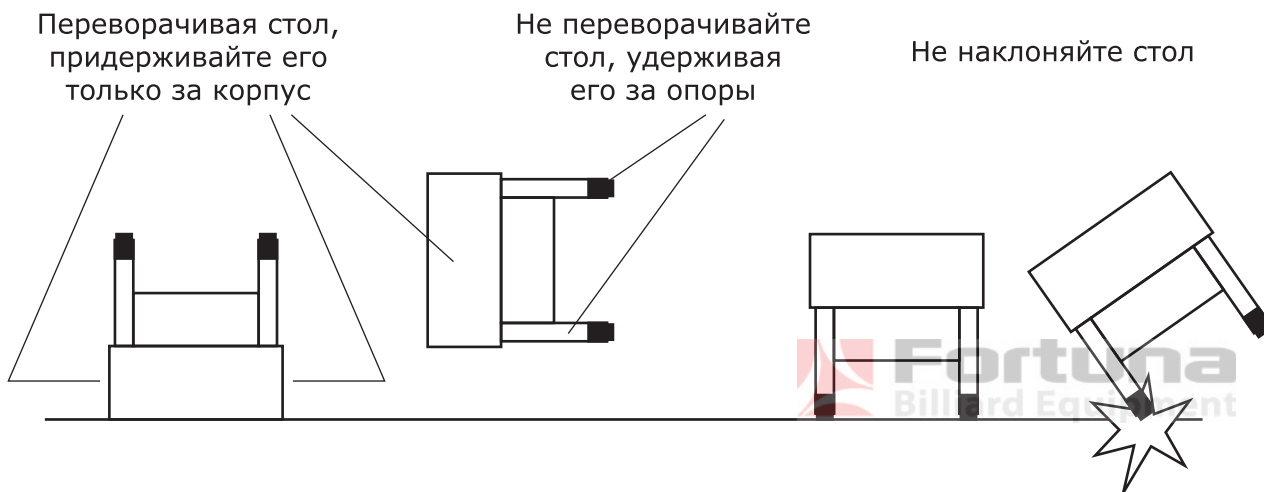


Рис.1



ПРАВИЛА ИГРЫ В РУССКУЮ ПИРАМИДУ

Термины и определения.

Дом – зона стола, из которой выполняется удар по битку для разбивания пирамиды из шаров. Биток – шар, по которому игрок осуществляет удар для забивания в лузу прицельного шара. Прицельные шары – все остальные шары.

1. Перед началом игры с помощью треугольника устанавливается пирамида из 15-ти шаров в центре. Вершина пирамиды находится в нижней точке (см.рисунок 2). Биток (шар, отличающийся по цвету от других шаров) устанавливается в любую точку дома. Цель игры: первым набрать восемь очков, забивая шары в лузы. За каждый забитый шар игроку присваивается одно очко.

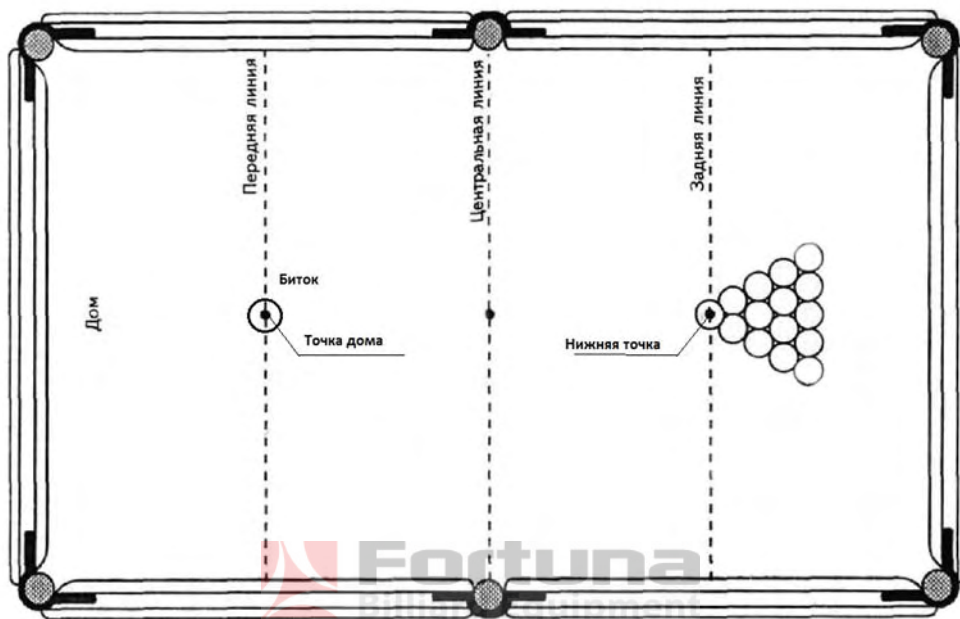


Рис.2

2. Игра начинается с разбивания пирамиды. Игрок, разбивающий пирамиду, определяется жребием. Пирамида разбивается ударом кия по битку. После первого удара, которым была разбита пирамида, битком может быть любой шар на столе по выбору игрока.

3. При разбивании пирамиды хотя бы один шар должен упасть в лузу. Если ни один шар не забит, то хотя бы три прицельных шара из пирамиды должны коснуться бортов. Если не выполнено ни одно из двух условий, игроку назначается штраф. При этом его соперник решает:

- 1) нужно ли заново поставить пирамиду или оставить шары в том же положении;
- 2) кто будет выполнять следующий удар.

4. Целью каждого удара по битку является его касание одного из прицельных шаров. Удар, при котором биток касается прицельного шара после соприкосновения с бортом стола, также принимается к зачету. Если при ударе не произошло касания битком прицельного шара, игроку назначается штраф.

5. Забивать в лузу можно как прицельный шар, так и биток. Если ни один из шаров после удара не забит, право следующего удара переходит к сопернику.

6. Осуществлять удар по шару можно только наклейкой кия. В случае касания шара каким-либо другим образом игроку назначается штраф.

7. Если после удара игрока шар или несколько шаров выскочили за пределы игровой поверхности стола, то игроку назначается штраф. При этом выскочившие шары выставляются на нижнюю точку или, если на ней находится другой шар, как можно ближе к данной точке.

8. За каждый полученный игроком штраф одно очко присваивается его сопернику. В этом случае соперник снимает со стола и оставляет за собой для подсчета очков любой находящийся на столе шар и принимает решение о том, кто будет выполнять следующий удар.

9. Побеждает игрок, первым достигший цели игры.

ПРАВИЛА ИГРЫ В ШАШКИ

Шашки - настольная игра, проводимая на специальной 64-клеточной доске с белыми и темными клетками: по 8 клеток по горизонтали и вертикали.

Игра ведется и шашки располагаются только на темных клетках.

Шашечная доска располагается между игроками таким образом, чтобы в ближайшем левом от играющего углу доски находилась темная клетка.

В начальной позиции у каждого игрока по 12 шашек, которые занимают первые три ряда с его стороны. (см.рисунок 3).

Шашки делятся на простые и дамки.

Перед началом игры все шашки являются простыми и размещаются на доске лицевой стороной вверх. После того, как простая шашка в процессе игры достигнет последнего, восьмого от игрока, горизонтального ряда, она становится дамкой и переворачивается лицевой стороной вниз.

Цель игры — взять (побить) все шашки противника или «запереть» их (т.е. лишиться возможности хода).

Первый ход в партии всегда делает игрок, играющий шашками белого цвета.

Ходы делаются по очереди, передвижением своей шашки на незанятую клетку.

Пропуск хода не допускается.

Простая шашка ходит только вперед на одну свободную клетку по диагонали. Если простая шашка находится рядом с шашкой соперника, за которой имеется свободная клетка, она должна быть перенесена через эту шашку на свободную клетку. После этого шашка соперника взята и снимается с доски. Взятие шашки соперника является обязательным и производится как вперед, так и назад. Если при взятии шашки противника возникает возможность продолжить взятие других его шашек, то это взятие должно быть осуществлено в обязательном порядке. За один ход любую шашку противника можно побить только один раз. Это означает, что если при взятии нескольких шашек противника шашка или дамка повторно выходит на уже побитую шашку, то ход останавливается.

Побитые шашки противника снимаются с доски только после завершения хода. Если простая шашка в результате взятия шашки противника достигает последнего ряда и у нее есть возможность продолжить взятие еще шашек противника, то это взятие должно быть осуществлено, но шашка при этом уже становится дамкой. Дамка ходит по диагонали на любое количество клеток, как вперед, так и назад. При этом через свои шашки она перескакивать не может. Дамка обязана побить шашку соперника независимо от количества свободных клеток до нее, если только эта шашка находится на одной диагонали с дамкой и за этой шашкой есть одна или несколько свободных клеток, на которые можно поставить дамку после взятия шашки соперника. Если же при взятии на любой из пересекающихся диагоналей также находятся шашки соперника, за которыми имеются свободные клетки, то дамка обязана продолжать взятие и этих шашек, сколько бы их ни находилось на ее пути.

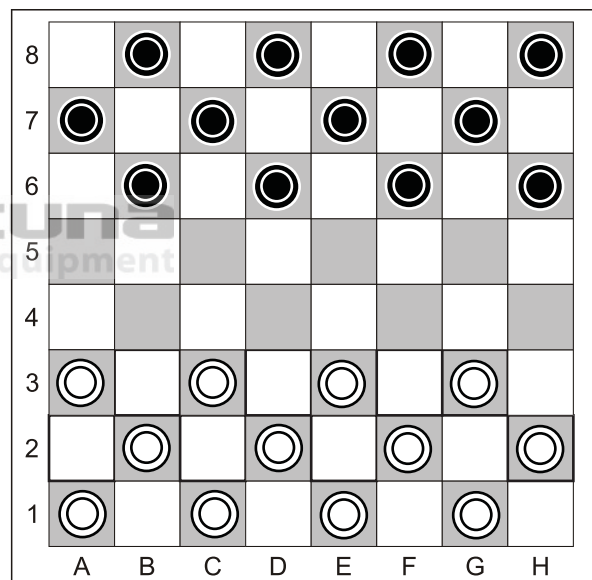


Рис. 3

Партия считается выигранной в следующих случаях:

- если один из игроков заявил о том, что сдаётся;
- если шашки одного из игроков «заперты» и он не может сделать очередной ход;
- если у одного из игроков побиты все шашки.

ПРАВИЛА ИГРЫ В ШАХМАТЫ

Шахматы - это настольная игра между двумя соперниками, фигуры которых расположены на противоположных сторонах доски, содержащей 64 клетки (поля) двух разных цветов (условно называемых белым и черным). У каждого игрока в начале игры имеется набор из 16 фигур: 1 король, 1 ферзь, 2 ладьи, 2 слона, 2 коня, 8 пешек. У каждого набора свой цвет: белый и черный. (см.рисунок 4).

Цель игры — поставить мат королю противника. Мат - это положение фигур на доске, при котором король находится под ударом фигуры противника, у него нет возможности уйти на другие клетки доски (все поля вокруг него заняты своими фигурами либо находятся под ударом фигур противника), нет возможности закрыться от удара другой своей фигурой и нет возможности взять фигуру, которая держит его под ударом.

Начало игры

В начале игры шахматная доска должна располагаться так, чтобы каждый игрок имел клетку белого цвета в своем правом нижнем углу. Шахматные фигуры у соперников расставляются одинаковым образом на двух первых ближайших к каждому игроку горизонтальных рядах:

- в клетках на втором от каждого игрока ряду располагаются только пешки, все остальные фигуры - в первом, ближайшем к нему, ряду;

- в клетках на углах первого ряда стоят ладьи;

- по направлению к центру от каждой ладьи ставятся сначала кони, а затем - слоны;

- на двух оставшихся клетках в центре первого ряда размещаются ферзь и король. При этом ферзь всегда ставится на клетку одного с ним цвета (белый ферзь на белой клетке, черный - на черной).

Перед началом игры проводится жеребьевка с целью определения права первого хода. Игрок, который по жребию ходит первым, играет белыми фигурами.

Ходы

В шахматах игроки ходы делают исключительно поочередно. Перемещение шахматных фигур по доске происходит по следующим правилам:

- ход фигурой на клетку, занятую своей фигурой, невозможен;

- при ходе на клетку, занятую чужой фигурой, она снимается с доски (взятие). Клетка называется находящейся под ударом фигуры противника или битой, если при своём ходе фигура противника могла бы взять находящуюся на этой клетке фигуру (независимо от того, есть ли такая фигура на этом поле);

- король ходит на одну клетку по вертикали, горизонтали или диагонали;

- ферзь ходит на любое расстояние (количество клеток) по вертикали, горизонтали или диагонали;

- слон ходит на любое расстояние по диагонали;

- ладья ходит на любое расстояние по вертикали или горизонтали;

- конь ходит на клетку, находящуюся на расстоянии 2 клеток по вертикали и 1 клетку по горизонтали; или на 2 клетки по горизонтали и 1 клетку по вертикали от текущего положения фигуры;

- все фигуры, кроме коня, во время хода считаются передвигающимися по прямой линии, то есть «проходящими» все клетки между начальной и конечной. Поэтому все эти клетки на пути движения фигуры должны быть свободны. Если на пути фигуры находится другая фигура, то переместить фигуру на клетку за ней невозможно. Исключением является ход коня;

- в отличие от остальных фигур, конь непосредственно перемещается («перепрыгивает») с исходной клетки на конечную и никакие фигуры, стоящие на других клетках, ходу коня помешать не могут. Даже если свободная клетка полностью окружена своими или чужими фигурами, конь может ходить на эту клетку;

- пешка ходит по вертикали на одну клетку вперед. Если пешка в данной партии ещё не делала ходов, она может сделать ход без взятия чужой фигуры на два поля вперёд. Взятие чужой фигуры пешка может осуществлять по диагонали на одну клетку вперёд и вправо или влево;

- если пешка совершает свой первый ход на две клетки, через клетку, находящуюся под ударом пешки противника, то ответным ходом она может быть взята этой пешкой противника. Такая си-

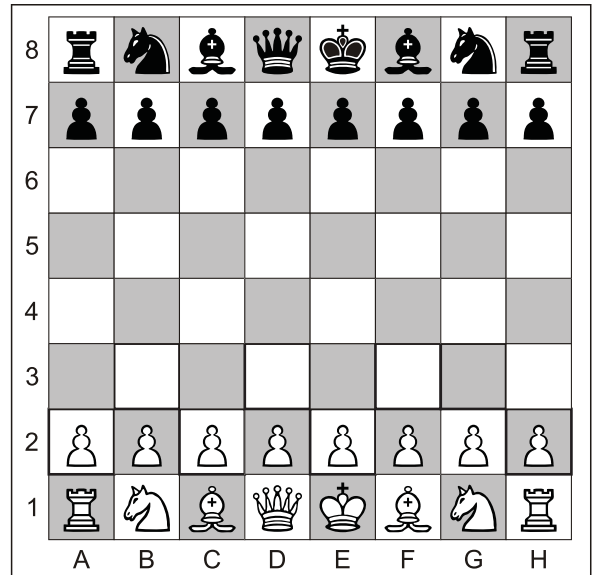


Рис. 4

туация называется взятием на проходе, и бьющая пешка при этом взятии ходит не на клетку, где стояла взятая пешка, а на ту, которая за ней. Взятие на проходе допускается только в ответ на ход пешки соперника в две клетки, на следующих ходах оно не разрешается;

- когда пешка игрока ходит на последний от него горизонтальный ряд шахматной доски, ходящий игрок должен заменить её на любую другую фигуру того же цвета, кроме короля. Замена пешки на другую фигуру происходит на том же ходе, на котором она перемещается на последнюю горизонталь;

- если король и одна из ладей того же цвета не делали ходов с начала игры и между ними нет каких-либо фигур, то обе эти фигуры могут в один ход одновременно сменить свое положение на шахматной доске - сделать рокировку. При рокировке король сдвигается на 2 клетки по направлению к ладье, а ладья становится на клетку между начальной и конечной позицией короля. Рокировку следует начинать с перестановки короля, и только потом ладьи;

- рокировка временно невозможна, если клетка, на которой стоит король, или клетка, которую он должен пересечь, или клетка, которую он должен занять в результате рокировки, находится под ударом одной из фигур противника.

Шах, мат и пат

Король, находящийся на клетке, которая находится под ударом фигуры противника (битая клетка), называется стоящим под шахом. Сделать ход, после которого король противника оказывается под шахом, значит объявить шах королю. Игрок не может делать ход, после которого его король оказывается под шахом. Если король игрока находится под шахом и игрок не имеет ни одного хода любой своей фигурой, позволяющего устранить этот шах, этот игрок называется получившим мат, а его противник - поставившим мат и выигравшим партию. Если король игрока не находится под шахом, но он не может сделать ни одного хода по правилам любой из имеющихся у него фигур, то такая ситуация называется пат, и партия заканчивается вничью.

Результат игры

Игра завершается выигрышем одной из сторон или ничьей. Выигрыш фиксируется в следующих случаях:

- мат. Выигрывает игрок, поставивший мат королю соперника;

- один из игроков сдался. Игрок, решивший, что дальнейшее сопротивление бессмысленно, может сдаться в любой момент, для этого ему достаточно объявить вслух «сдаюсь». Его противник объявляется победителем;

Ничья фиксируется в следующих случаях:

- пат;

- ни у одного из игроков нет минимально необходимого для мата количества фигур. Например, на доске остались только короли и одна пешка;

- произошло тоекратное повторение одной и той же позиции (не обязательно в течение трёх ходов подряд). При этом в понятие позиции здесь входит расположение фигур, очередность хода и возможные ходы (в том числе право на рокировку и взятие на проходе для каждой стороны);

- игроки согласились на ничью: один из игроков при своём ходе предложил ничью, его соперник её принял.

ПРАВИЛА ИГРЫ В НАРДЫ

Нарды - настольная игра для двух игроков, которая ведётся с помощью зар (кубики с нанесёнными на них точками) и шашек на игровом поле, разделённом на две половины. (см.рисунок 5).

Цель игры — бросая зары и передвигая шашки в соответствии с выпавшими очками, пройти шашками полный круг по игровому полю, зайти ими в свой дом и снять их с поля раньше, чем это сделает соперник. Игровое поле имеет прямоугольную форму. На доске находятся 24 пункта: по 12 с каждой из противоположных сторон прямоугольника. Пункт представляет собой узкий вытянутый равнобедренный треугольник, основание которого лежит на стороне прямоугольника. Шесть пунктов подряд в одном из углов игрового поля называются домом игрока. Вертикальная полоса посередине игрового поля называется баром. Каждый игрок имеет набор шашек, которые он может передвигать — по 15 штук одного цвета. В игре используются два зара. Домом для каждого игрока считается последняя четверть игрового поля. Для белых шашек домом являются пункты 1-6, для темных - 13-18. Начальное расположение шашек на доске называется «голова»: все белые шашки устанавливаются на одной вертикальной линии на пункте 12, темные - на пункте 24. Ход с этого положения называется «ход с головы». Право первого хода, и соответственно белого цвета шашек, разыгрывается в жеребьевке: каждый игрок кидает один зар. Право первого хода и белый цвет шашек получает тот, у кого выпало большее количество очков. При одинаковом количестве выпавших очков бросок повторяется.

Ход игрока - это одновременный бросок двух зар, а также последующее движение шашек. В процессе игры шашки двигаются против часовой стрелки. Когда игрок бросает зары, он обязан в соответствии с выпавшими очками передвинуть свои шашки. Одна шашка передвигается на число пунктов, выпавших на первом заре, другая - на число пунктов на втором заре. При этом за один ход с головы можно взять только одну шашку. Исключение составляет только первый бросок. Если одна шашка, которую только и можно снять с головы, не проходит, то можно снять вторую. Таких бросков для игрока всего три:

- шесть-шесть (6x6);
- четыре-четыре (4x4)
- три-три (3x3)

В данной ситуации сыграть одной шашкой полный ход нет возможности, так как мешают шашки противника, стоящие на голове. Если выпадает одно из таких сочетаний, то игрок может снять с головы две шашки. Если в пункте стоит шашка противника, то в этот пункт ставить свою шашку нельзя. Ходить надо строго на то число очков, которое выпало на зарах. Игрок обязан использовать все выпавшие очки. Если невозможно сделать два хода, делается один - на наибольшее количество выпавших очков. Если на обоих зарах выпадает одинаковое количество очков, то игрок играет так, как будто кинул 4 зары - может сделать 4 хода. Запрещено выставлять блок из шести подряд своих шашек, если впереди этого блока нет хотя бы одной шашки соперника. Если шашки противника занимают шесть клеток перед какой-нибудь шашкой, то она оказывается запертой. Если шашки заперты так, что игрок не может сделать ни одного хода на то количество очков, что выбросил на зарах, то очки игрока пропадают, а шашки не двигаются вообще.

Снять шашку с поля означает сделать шашкой такой ход, чтобы она оказывалась за пределами поля. Снимать шашки можно только после того, как все шашки пришли в дом. Игрок имеет право снять с поля шашки, которые стоят в пунктах, соответствующих числу выброшенных на зарах очков. В процессе снятия шашек с поля игрок имеет право использовать очки, которые выпали на зарах, по своему усмотрению: он может сыграть шашкой в доме или её снять. В процессе снятия шашек с собственного дома разрешается выводить шашки с полей низшего разряда, если в полях высшего разряда шашек нет. Например, если на зарах выпало 6-5, а в пунктах 6 и 5 шашек нет, то игрок может вывести из дома две шашки со следующего по порядку, четвёртого, пункта; если и там нет шашек, то с третьего, если и там нет, то со второго и т. д.

Счёт в игре устанавливается в зависимости от того, в каком положении оказался проигравший участник:

- положение, при котором проигравший сумел снять с поля хотя бы одну шашку, называется «оин» (0-1).
- положение, при котором проигравший игрок не сумел снять с поля ни одной шашки, называется «марс» (0-2).

ПРАВИЛА ИГРЫ В ДОМИНО

Домино – настольная игра, в процессе которой выстраивается цепь из прямоугольников, называемых в домино костями. Набор домино включает в себя 28 костей. Лицевая сторона каждой кости разделена линией на квадраты. Каждый квадрат содержит от нуля до шести точек. В цепи кости могут соприкасаться только квадратами с одинаковым числом точек. В домино играют от двух до четырех человек. Каждый игрок получает по семь костей. Остальные кости остаются в резерве в закрытом виде лицевой стороной, точками вниз. Если в игре участвуют четыре игрока, то все кости оказываются розданными и резерва нет. Каждый игрок до момента выкладки любой кости в цепь скрывает от остальных участников игры содержимое своих костей. Игру начинает тот игрок, у которого на руках находится кость с наименьшим дублем (0-0). Если такого дубля ни у кого из игроков на руках нет, то начинает игрок, имеющий кость со следующим наименьшим дублем (1-1, 2-2 и т.д). В случае отсутствия на руках у игроков костей с дублями, игра начинается с кости, не имеющей точек на одном квадрате и наименьшее количество точек на другом (1-0, 2-0, 3-0...). Если и такой кости ни у кого нет, то игра начинается с

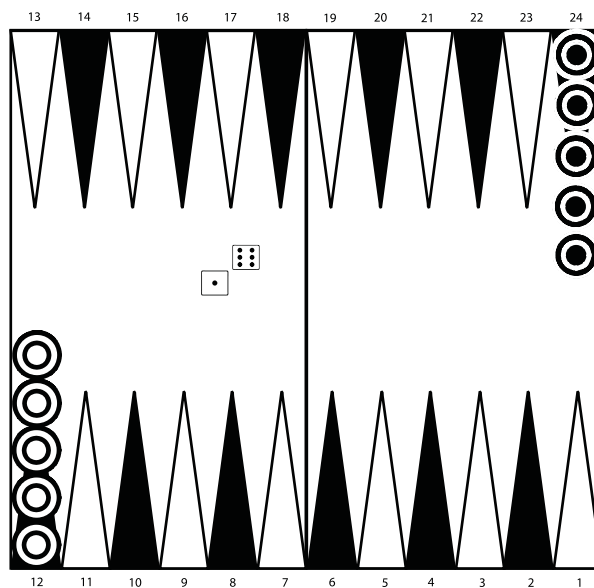


Рис. 5

кости с одной точкой на одном квадрате и наименьшим числом точек на другом (1-2, 1-3, 1-4...), и т.д. Игроки выкладывают в цепь кости поочередно по одной штуке. В случае если у игрока нет кости, которую можно положить в цепь, он берет ее из резерва (при наличии такового). Кости берутся из резерва до тех пор, пока не окажется подходящей, вплоть до последней. Если у игрока не оказалось подходящей кости, ход переходит к следующему в очереди игроку. Все взятые из резерва кости остаются у игрока и в резерв не возвращаются. Каждый розыгрыш в игре заканчивается, когда один из игроков выложит в цепь свою последнюю кость. Возможно окончание раунда "рыбой" - так называется блокировка выкладки костей, когда на руках у всех игроков еще есть кости, но положить по правилам их в цепь нельзя, а резерв уже исчерпан. По окончании каждого розыгрыша проигравшим игрокам записывается количество очков, равное количеству точек на костях, которые остались у них на руках. В случае если игра закончилась "рыбой", игроку сделавшему ее, также записывается количество очков, соответствующее числу точек костей, которые остались у него на руках. При этом запись очков любому игроку производится только в том случае, если по окончании розыгрыша общее количество точек на его костях составляет 13-ть или более. Следующий розыгрыш в игре начинает игрок, выигравший предыдущий розыгрыш или сделавший "рыбу". Игра продолжается до тех пор, пока кто-то из игроков первым не наберет 101 или более очков. Победителем игры объявляется игрок, набравший наименьшее количество очков.

ПРАВИЛА ИГРЫ В КАРТЫ

В игре применяется колода с 36-ью картами разной масти: 6, 7, 8, 9, 10, валет, дама, король и туз. Участвовать в игре могут от двух до шести игроков. Перед началом игры карты нужно перетасовать и каждому игроку выдать по шесть карт. После этого вскрывается козырь - открывается одна карта, масть которой и будет козырной в данной игре. Данная карта остается открытой и накрывается сверху колодой из нерозданных карт. В случае если вся колода сразу роздана, козырем признается последняя карта в колоде.

Цель игры — избавиться от всех карт. Победителем является игрок, который первый избавился от всех карт. Проигравшим считается игрок, который не избавился от карт или избавился от них последним.

Первый ход делает игрок, у которого на руках оказывается козырная карта наименьшего достоинства. Ходы делаются по часовой стрелке, то есть под сидящего слева игрока, и любой картой. Игрок, который делает ход, называется заходящим. Игрок, которому кладутся карты, чтобы он их побил - отбивающимся. Отбивающийся игрок может либо побить карту, либо взять ее. Чтобы побить карту, нужно из имеющихся на руках карт положить на нее либо старшую карту той же масти, либо козырь, если карта, которую нужно побить, козырем не является. В случае если карта козырная, побить ее можно только старшим козырем. Если игрок побил карту, заходящий игрок или другие игроки могут положить еще одну карту любой масти, достоинство которой совпадает с достоинством любой из карт, лежащих на столе. При этом право первенства положить новую карту принадлежит игроку, который ходит, а далее - поочередно в порядке следования игроков по часовой стрелке. Если отбивающийся игрок не может побить карту, он должен ее взять: произнести слово "Взял!" и забрать карты себе. После этого другие игроки не могут подкидывать ему карты дальше, и данный заход в игре считается законченным. Если игрок побил все карты (отбился), то все карты, которые использовались в этом заходе, переворачиваются лицевой стороной вниз и складываются отдельно. В игре эти карты больше не участвуют, и заход на этом заканчивается. После того, как сыгран заход, те игроки, у которых на руках меньше шести карт, поочередно добирают из оставшейся колоды до шести карт. Первым добирает заходящий игрок, затем остальные игроки по часовой стрелке и последним карты берет отбившийся игрок. После того, как в колоде не осталось карт, игра продолжается по тем же правилам оставшимися на руках у игроков картами до тех пор, пока все игроки, кроме последнего, не израсходуют свои карты.

ПРАВИЛА ИГРЫ В НАСТОЛЬНЫЙ ШАФФЛБОРД

В процессе игры используется:

- корт (доска) с размеченными на нем зачетными зонами в виде треугольников;
- шайбы в количестве 6 штук двух цветов: по 3 шайбы для каждого игрока или команды.

Цель игры: броском шайб по поверхности корта переместить их в зачетную зону в виде разделенного на сектора треугольника, получив наибольшее количество очков.

Зачетная зона состоит из секторов, за попадание в которых начисляется определенное количество очков: от 7 до 10. В игре могут участвовать как два соперничающих игрока, так и команды (по два человека в каждой). В первом случае для игры используется одна зачетная зона.

Игра состоит из фреймов, в каждом из которых игроки поочередно выполняют броски каждый своими шайбами. Каждый игрок выполняет по три броска. Очередность первого броска в игре устанавливается жребием. Подсчет очков выполняется после завершения каждого фрейма.

Бросок (толкание) шайбы осуществляется неотрывно по поверхности корта. Запрещается бросать шайбы с воздуха или подбрасывать их снизу вверх. В процессе игры допускается выталкивать своими шайбами шайбы соперников из зачетной зоны.

Побеждает игрок, первым набравший оговоренное перед началом игры количество очков (например, 75 или 100).

В шаффлборд можно играть двумя командами. В этом случае игроки размещаются по обе стороны от корта, на котором используются обе размеченные зачетные зоны; и пары соперников выполняют фреймы поочередно: сначала с одной стороны корта, затем - с другой.

ПРАВИЛА ИГРЫ В КЕГЛИ

Количество игроков не ограничивается. Игра ведется 10-тью кеглями, которые расставляются в виде треугольника. (см.рисунок 6). Партия состоит из десяти фреймов. В каждом фрейме игроки выполняют по одному броску. После каждого броска сбитые кегли устанавливаются на место. За каждую сбитую кеглю игрок получает одно очко. Если одним броском сбиты все кегли («страйк») - результат удваивается, то есть игрок получает 20 очков.

Результат игры — сумма очков, набранных во всех 10 фреймах. Максимальное количество очков, набранных одним игроком в партии - 200. Побеждает игрок, набравший наибольшее количество очков. В случае равенства очков у двух или более игроков между ними проводятся дополнительные партии или фреймы до определения победителя.

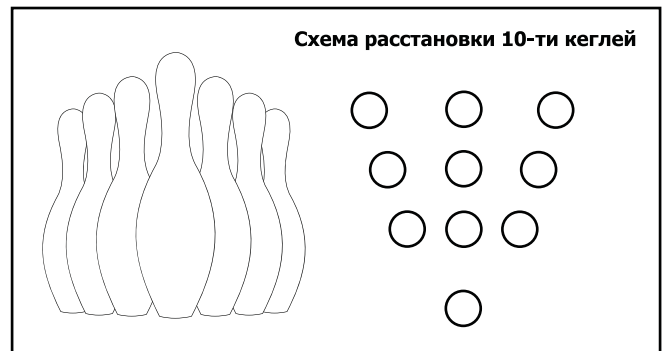


Рис. 6

ПРАВИЛА ИГРЫ В НАСТОЛЬНЫЙ ТЕННИС

Настольный теннис - игра, в которой игроки с помощью ракеток перекидывают над столом мяч через сетку. В настольном теннисе матч состоит из сетов. По договоренности игроков матч длится до 5, 7 или 9 сетов. Победителем матча становится участник, выигравший наибольшее количество сетов.

Игра начинается с жеребьевки, в которой определяется, кто будет первым делать подачу и с какой стороны стола подавать. Переход подачи осуществляется каждые два розыгрыша мяча.

Подача должна соответствовать следующим правилам:

- мяч должен быть подброшен вертикально вверх с открытой ладони не менее чем на 16 см;
- с момента отрыва от ладони до соударения с ракеткой мяч должен быть обязательно выше, чем поверхность стола и за пределами линии края стола;
- подающий игрок должен ударить по мячу так, чтобы тот ударился один раз на его половине стола, затем пролетел над или вокруг сетки и коснулся половины стола принимающего;
- подача должна выполняться так, чтобы принимающий ясно видел все фазы подачи: нельзя скрывать момент подачи рукой, в которой находится ракетка, телом или одеждой;
- подача считается состоявшейся, как только мяч оторвался от ладони подающего.

Если во время подачи мяч задевает сетку и не попадает на сторону противника - подача проиграна. Если мяч задел сетку, но при этом коснулся половины стола противника, то подачу следует повторить. Количество повторов подачи не ограничено.

Сет выигрывает игрок, первым набравший 11 очков. При счете 10:10 сет продолжается до тех пор, пока преимущество одного из игроков не составит 2 очка. Игрок получает очко, если его противник совершил одну из ошибок:

- выполнил подачу не по правилам;
- отбивая мяч, не попал им на игровую поверхность на другой стороне стола;
- коснулся мяча ракеткой или кистью руки, держащей ракетку, до того, как мяч ударился о стол на его половине;
- отбивая мяч, бросил или тронул мяч ракеткой более одного раза;
- коснулся мяча во время розыгрыша очка любой частью тела, находящейся над столом, за исключением кисти руки, держащей ракетку;

- не успел отбить правильно посланный ему мяч после первого отскока на своей стороне и мяч ударился на его половине;
- отбил мяч ракеткой, выпущенной до удара из рук, или неигровой рукой (не удерживающей в это время ракетку);
- коснулся ракеткой или свободной рукой игровой поверхности стола;
- коснулся сетки ракеткой, любой частью тела или одежды;
- сдвинул игровую поверхность стола во время игры.

ВНИМАНИЕ! Производитель и продавец не несут ответственности за ущерб, причиненный в результате неправильной сборки и эксплуатации мини-бильярда.

ЖЕЛАЕМ ПРИЯТНОЙ ИГРЫ!

