



UŽIVATELSKÝ MANUÁL – CZ
IN 21330 Hrací stůl WORKER Amasor 10v1



OBSAH

BEZPEČNOSTNÍ POKYNY	3
SEZNAM HER	3
SEZNAM ČÁSTÍ	3
MONTÁŽ	7
PRAVIDLA	8
STOLNÍ FOTBAL	8
AIR-HOKEJ	8
STOLNÍ TENIS	9
MINI KULEČNÍK	10
MINI BOWLING	11
ŠACHY	11
DÁMA	13
BACKGAMMON	13
SHUFFLEBOARD	14
BLACKJACK	15
OCHRANA ŽIVOTNÍHO PROSTŘEDÍ	17
ZÁRUČNÍ PODMÍNKY, REKLAMACE	17

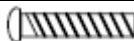
BEZPEČNOSTNÍ POKYNY

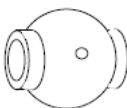
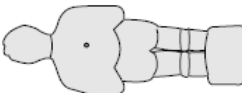
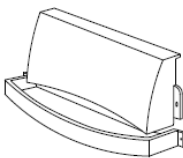
- Před sestavením si přečtěte celý manuál a uschovejte si ho pro budoucí použití.
- Před sestavením zkontrolujte, zda nechybí žádné části.
- Herní set obsahuje malé části. Hrozí riziko udušení.
- Pro sestavení stolu jsou zapotřebí dvě dospělé osoby.
- Během sestavení držte děti a domácí zvířata mimo dosah dílů. Hrozí riziko udušení.

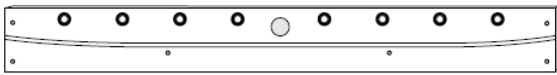
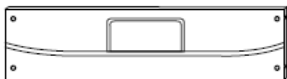
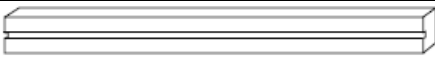
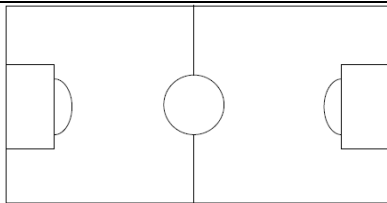
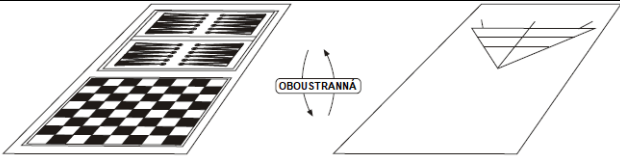
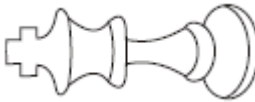
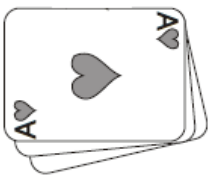
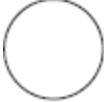
SEZNAM HER

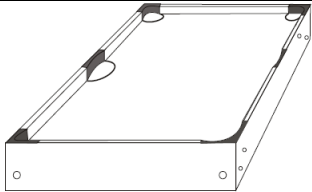
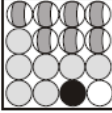
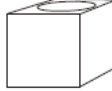
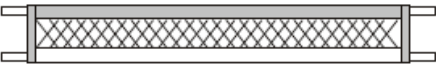
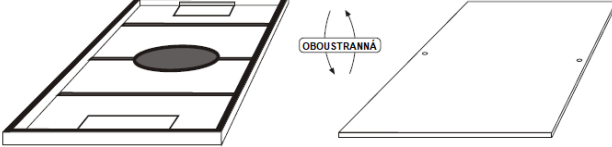
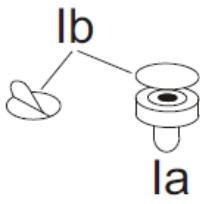
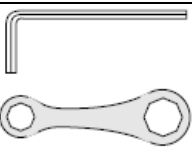
- Stolní fotbal
- Biliard
- Air hokej
- Blackjack
- Šachy
- Dáma
- Backgammon
- Stolní tenis
- Shuffleboard
- Bowling

SEZNAM ČÁSTÍ

Ozn.	Název	Obr.	Ks.
A	Matice ø6 mm		4
B	Šroub 3x12 mm		8
C	Šroub 4x12 mm		6
D	Šroub 4 mm		26
E	Matice ø4 mm		26
F	Podložka ø6 mm		16
G	Šroub 6x30 mm		12
H	Šroub 4x45 mm		8

I	Zarážka		4
J	Gumová podložka		16
K	Podložka		16
L	Míče pro stolní fotbal		3
M	Otvor pro vhazování míčku		2
N	Panáčci		11
O	Panáčci		11
P	Tyč pro 3 panáčky		4
P1	Madlo		8
P2	Koncovka tyče		8
Q	Tyč pro 2 panáčky		2
R	Tyč pro 5 panáčků		2
S	Branka		2
Ca	Nohy		2
Cb	Nohy		2
ZZ	Vyrovnávací nožičky		4

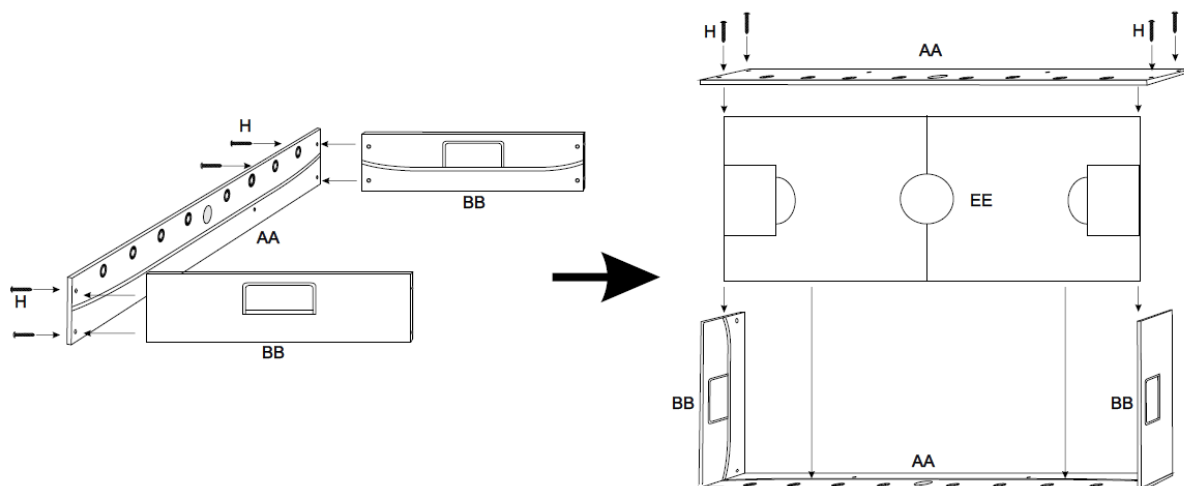
AA	Boční rám		2
BB	Přední rám		2
CC	Podpůrný hranol		2
DD	Tyč		2
EE	Hrací deska		1
X	Herní deska – oboustranná		1
Xa	Kameny – černé		15
Xb	Kameny – bílé		15
Xc	Figurka		1
Xd	Karty		1
Xe			6
Xf	Kuželky		10
Xg	Koule		1
Xh	Kostka		1
Xi	Kostky		4

FF	Hrací deska		1
Fa	Tágo		2
Fb	Billiardové koule		1
Fc	Trojúhelník		1
Fd	Křídý		2
Ga	Tyč pro síť		2
Gb	Pingpongová síť		1
Gc	Pingpongové pátky		2
Gg	Pingpongové míčky		3
Ge	Herní deska – oboustranná		1
la	Odražeč pro AIR hokej – madlo		2
lb	Odražeč pro AIR hokej – spodní část		2
lc	Puk pro AIR hokej		2
	Nářadí		1

MONTÁŽ

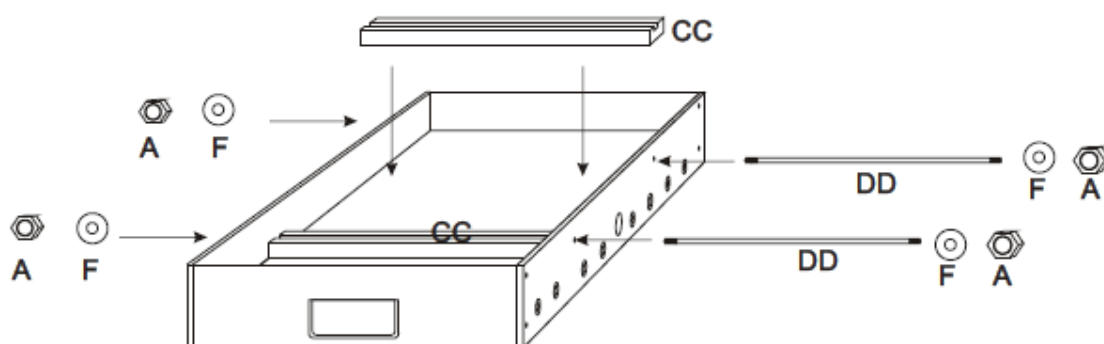
KROK 1

Spojte boční rám (AA) s předními rámy (BB) pomocí 4x šroubů (H) a poté nasuňte herní desku na stolní fotbal (EE). Poté připevněte druhý boční rám (AA) pomocí 4x šroubů (H).



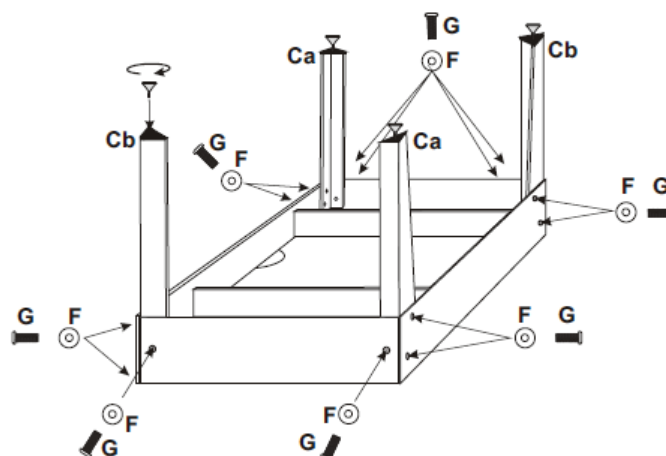
KROK 2

Na spodní stranu připevněte podpurné hranoly (CC) pomocí tyčí (DD), 4x podložek (F) a 4x matic (A).



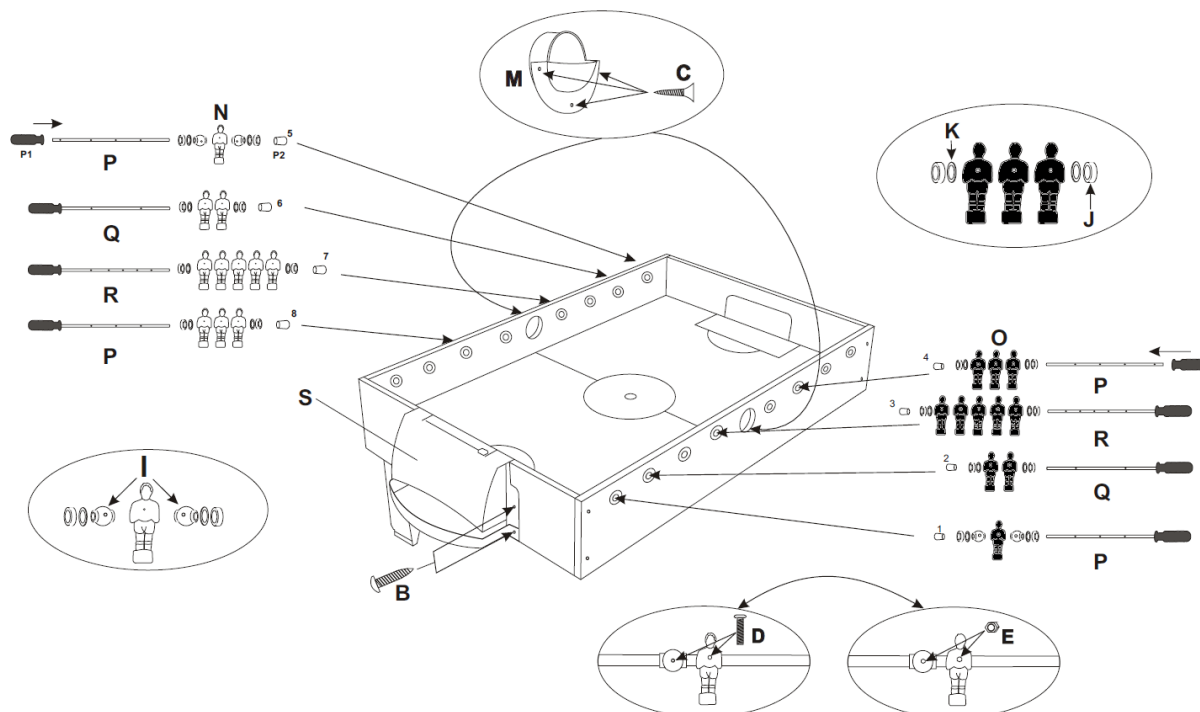
KROK 3

Připevněte nohy (Ca / Cb) na rámy (AA / BB) pomocí 12x šroubů (G) a 12x podložek (F). Poté stůl vyrovnejte pomocí vyrovnávacích nožiček (ZZ).



KROK 4

Připevněte otvory na vhazování míčků (M) na boční rámy (AA) pomocí 6x šroubů (C). Připevněte branky (S) na přední rámy (BB) pomocí 8x šroubů (B). Připevněte panáčky na fotbal (O / N) na tyče (P / R / Q) pomocí šroubů (D) a matic (E). Na tyče pro brankáře připevněte zarážky (I). Panáčky připevněte dle obrázku. Na tyče připevněte madla (P1) a koncovky (P2).



PRAVIDLA

STOLNÍ FOTBAL

- Je zakázané protáčet: panáčky o více jak jednu otáčku, držet tyče soupeře, posouvat nebo naklánět stůl, pokud je míč ve hře, zasahovat rukou nebo předměty do hry, nevhodně znervózňovat soupeře.
- Hráči losují, kdo bude rozehrávat, rozehrává se ze středu přihrávkou z tyče.
- Hraje se do 10 bodů nebo dle dohody.
- Gól platí i pokud míč vyletí z brány, následně rozehrává hráč, který dostal gól.
- Mrtvý míč – hráč, který byl naposled v kontaktu s míčem anebo střílel, přichází o míč a soupeř ji rozehra z obrany přihrávkou.
- Hráč by měl míč posunout do 15 s od přihrávkou.
- Hráč, který se dopustí faulu (gól po protáčení, zdržování hry ...) přichází o míč a soupeř rozehra z obrany.

AIR-HOKEJ

- Hráč, který první střílí sedm gólů (bodů) vyhrává hru, nebo dle domluvy
- Hráč může v zápase hrát pouze s jednou pálkou, ve hře smí být jen jeden puk.
- Hra začíná vhazováním, po dosažení gólu rozehrává hráč, který branku inkasoval.
- Pokud je puk v kontaktu se středovou čarou, může jej zasáhnout kterýkoli hráč.

- Hráč může stát kdekoliv kolem stolu na své polovině, nesmí ji překročit.
- Hra začíná vhazováním. Vhazování je, když je puk rozhodčím umístěn na střed stolu. Hráči se v tu chvíli nesmí dotýkat své pálky ani puku, ani středové čáry a čekají na pokyn rozhodčího. Následně rozhodčí uvolní puk, hráči mohou hrát. Pokud hráč zasáhne puk ještě před jeho uvolněním, jedná se o chybné vhazování. Puk je automaticky přisouzen soupeři a ten rozehrává.
- V případě série her mezi dvěma hráči, střídají hráči po každé hře strany. Rozehrává vždy ten, který jako poslední inkasoval branku.
- Pokud opustí puk hrací plochu, je mimo hru. Pro jeho opětovné uvedení do hry je nutné rozehrát. Rozehrávky se ujme hráč, který situaci aktivním způsobem nezačínal. (V případě útočícího hráče je považován za aktivní jakýkoliv pohyb pálky, v případě bránícího hráče je aktivním pouze pohyb pálky směrem dopředu).
- Platného bodu je dosaženo vstřelením gólu nebo pokud je puk větší polovinou v brance a / nebo se naklání směrem do branky. Pokud se puk zastaví v prostoru branky a nesplňuje podmínky, gól neplatí. Puk je v tomto případě ve hře.
- Pokud puk zasáhne (v prostoru branky) hráčovu ruku na své cestě do brány, je soupeři připsán bod.
- Pokud útočící hráč vystřelí, upustí pátku a puk skončí bez přičinění soupeře v jeho vlastní brance, je soupeři připsán bod. Pokud skončí v brance soupeře (bránícího hráče), bod neplatí.
- Pokud upustí raketu bránící hráč, platí gól (bod) pouze v případě, že došlo ke střele před nebo současně s upuštěním pálky.
- Pokud dojde ke vstřelení gólu s faulem, gól (bod) neplatí.
- Trestem za foul je propadnutí puku soupeři. Za foul je považováno:
 - a) Nedovolené hraní – pokud se jakákoliv část hráčovy ruky, těla nebo oblečení dotkne puku.
 - b) Herní pasivita – hráč má sedm sekund na provedení střely, která projde středovou čárou. (Sedm sekund začíná běžet v okamžiku, kdy puk přejde středovou čárou a zůstane na hráčově straně).
 - c) Upuštění pálky.
 - d) Vystřelení puku mimo hrací stůl.
 - e) Hra přes středovou čáru – je zakázáno hrát s pukem, který je celým objemem na soupeřově polovině (nedotýká se středové čáry), hráčova raketa se navíc nesmí dostat větší částí přes tuto čáru.
 - f) Nehratelný puk – je zakázáno hrát s pukem, který neleží celým obvodem na hrací ploše (vrtí se) nebo je hrací plochou směrem nahoru. V tomto případě je dovoleno puk uvést rukou do hratelného stavu.
 - g) Nebezpečná hra – hraní nedovolenou technikou způsobující poškození stolu nebo ohrožit hráče a / nebo diváky.
 - h) Nesportovní chování.

STOLNÍ TENIS

- Hra začíná podáním. Jako první podává hráč, kterého určí na začátku hry los.
- Podává se z otevřené dlaně tak, aby soupeř míček po dobu podávání viděl, tzn. nesmí být zakryta rukou nebo jinou částí těla podávajícího. Nadhazuje se nad úroveň hracího stolu a míček musí být nadhozen alespoň do výšky 16 cm nad desku stolu.
- Míček se musí při podání nejprve odrazit od poloviny stolu podávajícího, pak přeskočit síťku a odrazit se od soupeřovy poloviny stolu. Pokud se při podání míček dotkne sítě, podání se opakuje.

- Hráči se při podání střídají vždy po dvou odehraných míčích, a to až do stavu 10:10. Pak se střídají vždy po jednom podání.
- Míček může být odražen jakoukoli částí rakety nebo rukou, která ji drží (až do výšky zápěstí) a musí se odrazit od soupeřovy poloviny stolu.
- Při hře se míček může dotknout sítě. Pokud je odražená daleko stranou stolu, nemusí na soupeřovu polovinu letět přímo nad sítí, ale vždy musí vystoupit do výšky alespoň 16 cm nad desku stolu.
- Bod získáváte v případě, že protihráč neodrazil míček tak jak měl, tzv. netrefil míček, míček se dotkl jeho části stolu více než jednou, protihráč odrazil míček tak, že se nejprve odrazil od jeho strany stolu nebo se stolu nedotkl vůbec. Protihráč se také nesmí dotknout hracího stolu žádnou částí těla kromě ruky ve které drží raketu, když se tak stane, získáváte bod Vy.
- Jedna hra se skládá z lichého počtu setů, na kterých počtu se hráči před hrou dohodli. Nejčastěji to bývá 3 až 5 setů.
- Jeden set se skládá z několika podání a končí ve chvíli kdy jeden z hráčů získal 11 bodů. Pokud dosáhnete skóre 10:10, hraje se do té doby, než vítěz dosáhne rozdílu 2 bodů. Je tak možné, že konečné skóre bude např. 13:15 nebo 19:17, atd.
- Hráči si na začátku každého setu vymění strany a také se střídají při otevíracím podání každé nově zahájené hry.

MINI KULEČNÍK

- Vítězem hry se stává hráč, který první umístí všechny koule typu, který na něj připadl při rozstřelu, do hracích jamek, a nakonec umístí do správné jamky černou kouli.
- Hráči strkají tágem jen do bílé koule tak, aby se srazila s ostatními koulemi a odrazem jejich nasměrovala do některé z jamek.
- Hráči se při hře střídají vždy, když se někomu nepodaří umístit alespoň jednu kouli do kapsy nebo když hráč udělá faul.
- Do černé koule se střílí až po odehrání všech koulí jednoho typu. Pokud je černá koule v jamce dříve než všechny koule hráče, hráč, který ji do jamky střelil, prohrál.
- Strk = úder tágem do bílé koule, Náběh = série strků ukončená strkem, při kterém se hráči nepodařilo zahrát kouli do jamky, Faul = hra nedovoleným způsobem.
- Faul je trestán ukončením kola hráče. Protihráč potom hraje 2x, tzn. má 2 pokusy na první skórování koule do jamky. Jako faul je posuzováno:
 - a) Strk, při kterém se bílá koule nedotkne žádné jiné koule.
 - b) Strk, při kterém do jamky spadne bílá koule. Protihráč potom hraje z čelní čáry. Bílá koule se musí jako první dotknout koule, která leží v druhé polovině stolu.
 - c) Strk, při kterém se bílá koule dotkne nejdříve soupeřovy nebo černé koule.
 - d) Strk, při kterém soupeřova koule spadne do jamky.
 - e) Strk, při kterém koule vypadne ze stolu. V tom případě se koule umístí na zadní bod.
 - f) Dotyk koule rukou, jinou částí těla či oděvem, dotek koule jinou částí tága než "kůží", dotek tágem jiné koule než bílé.
 - g) Strk tágem do jiné než bílé koule.
- Rozstřel: Koule jsou postaveny v základním postavení. (Viz. Obr). Jeden z hráčů udělá strk, při kterém se snaží jakoukoliv kouli (kromě černé) umístit do libovolného kapsy, aniž přitom udělal faul. V případě, že se mu to podaří, tak nadále po zbytek hry hraje s tímto typem koulí, který zahrál do jamky. Protihráč hraje na druhou barvu. Když se mu nepodaří do jamky nějakou kouli umístit, hraje protihráč a snaží se o totéž. Až do strku, kterým se určí, který hráč hraje, s kterou koulí, hrají hráči přes bílou kouli na libovolnou kouli na stole kromě černé.

- Hra na koule určitého typu: Po přiřazení typu koule hráči, se hráči střídají v náběhů. Každý z nich může hrát tak dlouho, dokud neudělá strk, při kterém se mu nepodaří vnořit ani jednu ze svých koulí do jamek nebo dokud neudělá faul.
- Umísťování černé koule na závěr: Po umístění všech svých koulí je úkolem hráče umístit černou kouli do jamky protilehlé jamky, do které umístil svou poslední kouli. Pokud se mu to podaří, vítězí. Pokud černou kouli umístí do jiného kapsy, znamená to prohru. Stejně tak znamená prohru, když zároveň s umístěním černé koule do správné jamky udělá faul (tzn. Vnoří do jamky i bílou kouli nebo jiné). Pokud hráč, který umístil všechny své koule do jamek jako druhý, umístí poslední kouli do stejné jamky, jako jeho soupeř, snaží se umístit černou kouli ne do protilehlého kapsy, ale naopak do stejné jamky, do kterého umístil svou poslední kouli.



MINI BOWLING

- Jedna hra bowlingu se skládá z 10 her.
- Každá hra se skládá ze dvou hodů, kromě případu, kdy je prvním hodem sražených všech deset kuželek – STRIKE.
- Pokud v jedné hře srazíte oběma hody dohromady 0 až 9 kuželek, získáváte za každou sraženou kuželku 1 bod.
- Pokud v jedné hře srazíte oběma hody dohromady 10 kuželek – SPARE, získáváte 10 bodů plus bonifikaci, která je rovna počtu bodů dosažených prvním hodem v následující hře.
- Pokud srazíte v jedné hře prvním hodem všech deset kuželek – STRIKE, získáváte 10 bodů plus bonifikaci, která je rovna počtu bodů dosažených oběma hody v následující hře.
- Pokud dosáhnete SPARE v poslední desáté hře, máte nárok na jeden dodatkový hod. Pokud dosáhnete v poslední hře STRIKE, získáváte dva dodatkové hody.

ŠACHY

- Hra probíhá střídáním tahů bílého a černého po šachovnici.
- Šachovnice je souhrnný název pro 64 čtverečních polí, seskupených do čtverce 8x8, střídavě bílých (jedné barvy) a černých (druhé barvy); levé dolní pole je černé; skupina polí v jednom směru, navzájem se dotýkajících stranami, se nazývá frontála; skupina polí v jednom směru, navzájem se dotýkajících vrcholy, se nazývá diagonála.
- Bílý je souhrnný název pro bílé figurky, černý je souhrnný název pro černé figurky; zároveň je to označení hráče, který pohybuje kameny dané barvy; bílý a černý jsou soupeři
- Figurka je společný název pro krále, dámu, věž, střelce, jezdce a pěšce.
- Na jednom poli může stát buď jedna figurka (obsazené pole), nebo žádná figurka (prázdné pole); rozmístění figurek na šachovnici se nazývá postavení.
- Tah je přemístění figurky buď na prázdné pole (krok), nebo na pole obsazené soupeřovým figurkou (braní); zvláštní tahy: rošáda, proměna pěšce atd.

- První tah v partii provádí bílý, po tahu bílého následuje tah černého a po tahu černého následuje tah bílého.
- Král je figurka, která po vlastním tahu nebo po tahu jiného kamene stejné barvy nesmí být v šachu.
- Šach je postavení, ve kterém na pole krále působí soupeřova figurka.
- Figurka působí na pole, pokud na tomto poli může brát soupeřův figurku, působí na něj i tehdy, kdyby toto brání nemohl uskutečnit pro porušení pravidla.
- Král je figurka, který (s výjimkou rošády) táhne na nejbližší pole v jakémkoli směru.
- Dáma je figurka, která táhne jako věž, i jako střelec.
- Věž je figurka, která (s výjimkou rošády) táhne po prázdné frontální v jakémkoliv směru o libovolný počet polí; pokud na konci prázdné frontální stojí figurka opačné barvy, věž ho může brát.
- Střelec je figurka, která táhne po prázdné diagonále v jakémkoliv směru o libovolný počet polí; pokud na konci prázdné diagonály stojí figurka opačné barvy, střelec ho může brát.
- Jezdec je figurka, který táhne do L na druhé nejbližší pole opačné barvy v jakémkoliv směru bez ohledu na to, které z ostatních polí šachovnice jsou prázdné a které obsazeno.
- Pěšák je figurka, který kráčí jen dopředu o jedno pole; ze základního postavení partie může kráčet o jedno nebo o dvě pole vpřed; bere o jedno pole po diagonále ve dvou směrech dopředu; směrem dopředu se rozumí směr, kterým se figurka přibližuje k soupeři; zvláštní tahy: proměna pěšce.
- Součástí tahu pěšce na poslední pole je jeho odstranění ze šachovnice a nahrazení dámou, věží, střelcem nebo jezdcem stejné barvy na stejném poli; takový tah se nazývá proměna pěšce; pěšec se promění na jeden z uvedených kamenů bez ohledu na druhy a počty ostatních kamenů na šachovnici.
- Pěšák, který může brát soupeřova pěšce bezprostředně po jeho kroku ze základního postavení partie o jedno pole, může ho brát i bezprostředně po jeho kroku o dvě pole, a to právě tak, jako kdyby šel pouze o jedno pole.
- Rošáda je současný tah krále a věže téže barvy z polí, na kterých stojí v základním postavení partie: král táhne o dvě pole směrem k věži a věž, ke které se přiblížil, postaví se na pole mezi původním a novým polem krále; rošádu lze provést pouze tehdy, pokud jsou pole mezi králem a věží prázdné, pokud král a věž od začátku partie netahali a pokud na původní a nové pole krále, jakož i na pole mezi nimi nepůsobí soupeřův figurka.
- Partii vyhraje ten, po jehož tahu je soupeřův král v mate.
- Mat je šachy (králi), který nelze bezprostředně následujícím tahem zrušit.
- Pat je postavení, ve kterém jeden ze soupeřů nemůže táhnout přesto, že je na řadě, přičemž jeho král není v šachu.
- Postavení jsou stejné, pokud obsahují stejné kameny rozmístěny na stejných polích a každý ze soupeřů může provést stejné tahy.
- V postavení krále se dvěma jezci proti králi s pěšcem se zvyšuje počet tahů z 50 na 100, pokud pěšec nepostoupil dále než o 3 pole ze základního postavení na frontální před věží, králem nebo dámou, o 2 pole před střelcem, resp. o 1 pole před jezdcem, a jezdec mu bezpečně brání v dalším pohybu.

VÝHRA

- Vyhrává hráč, který dá soupeři mat. Mat je situace, kdy je možnost brát krále a soupeř nemá možnost tomu zabránit. Při mate se jen výjimečně bere král, k výhře stačí mat zahlásit.
- Častěji končí hra tím, že jeden soupeř uzná převahu soupeře, vzdá beznadějnou pozici.
- Hráč partii vyhrává, když soupeř překročí časový limit. Hráč musí tuto výhru reklamovat. Pokud soupeř, který nepřekročil čas nemá matující materiál, jde o remízu.

REMÍZA

- Hráči se na remíze dohodnou.
- Ani jeden hráč nemá figurky k dosažení matové situace.
- 50 tahů projde bez pohybu pěšce a braní materiálu.
- Oba soupeři překročili časový limit a nedá se zjistit kdo dříve, případně hráč, který má výhodu, nedeklaruje výhru.
- Soupeř by sice vyhrál na čas, ale nemá materiál k dosažení matu.
- Je pat, tedy situace, kdy strana, která je na tahu, nemůže udělat žádný legální tah podle pravidel, přičemž není mat.

DÁMA

- Hraje se na šachovnici 8x8.
- Soupeři mají na začátku po osm figurek pěšců stojících na protilehlých stranách v prvních dvou řadách na černých políčkách
- Všechny figury se pohybují po diagonálách, nemohou přeskakovat figurky vlastní barvy.
- Pěšci se pohybují pouze dopředu. Pokud neberou soupeřovu figuru, pohybují se po jednom políčku. Pokud berou soupeřovu figuru, přeskochí ji a tak ji vezmou, pokud mohou přeskochit i další soupeři figurku, mohou přeskochit a vzít i tu.
- Když pěšec dojde na druhou stranu šachovnice, změní se na dámu.
- Dáma se pohybuje vpřed i vzad o libovolný počet polí.
- Pokud v daném tahu hráč může vyhodit soupeřovu figuru, ale žádnou nevyhodí, soupeř mu za trest může figurku, která mohla brát před uskutečněním vlastního tahu vzít. Pokud figurka, kterou táhl, mohla vzít ještě další figurku, soupeř mu ji může před vlastním tahem vzít.
- Dáma má přednost. Pokud hráč může vzít soupeři figurku (figurky) pěšákem i dámou a vezme pěšákem, protihráč mu před uskutečněním vlastního tahu, může dámu, která mohla brát, vzít.
- Vyhrává hráč, který sebere soupeři všechny figurky. Partie končí remízou: a) jestliže hráč, který je na tahu nemůže uskutečnit tah b) jestliže již teoreticky nelze, při pozorné hře soupeři vzít žádnou figurku.

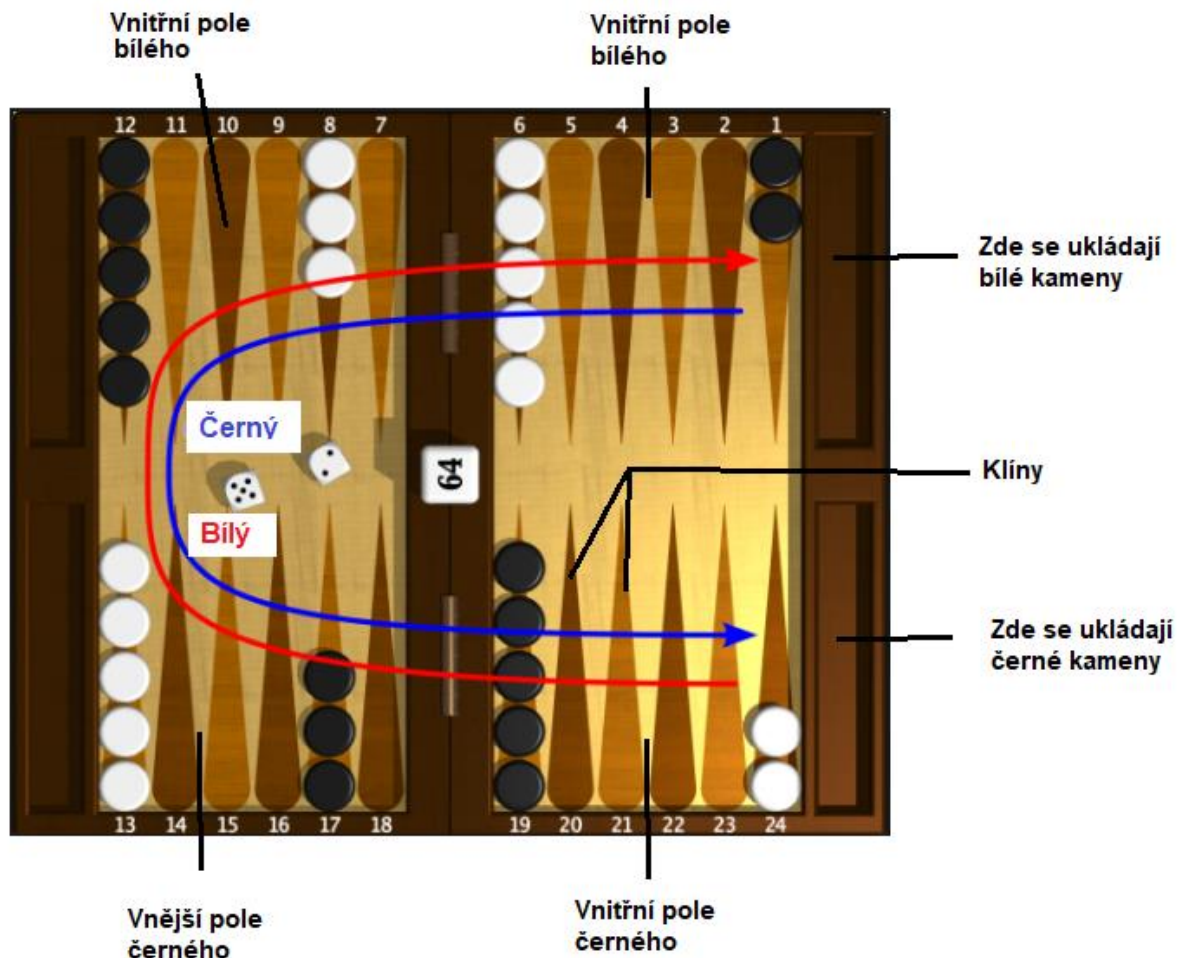
BACKGAMMON

Cílem hry Backgammon je přenést všechny své 15 kamenů po vyznačené dráze nejprve do vlastní "ohrady" a poté je odstranit z hrací plochy. Hráči se střídají, na začátku každého tahu hodí hráč oběma kostkami a podle výsledku hodu posune některý svůj kámen (nebo kameny) o příslušný počet políček směrem k jejich cíli. Na každém poli může být libovolný počet kamenů jednoho hráče (i všech 15 na jednom poli). Pokud však hráč ukončí tah kamenem na poli, kde je jeden soupeřův kámen, "vyhodí" ho, tj. vrátí jej až na začátek jeho cesty, na tzv. bar. Na pole, na kterém je více než jeden soupeřův kámen, se táhnout nemůže. Kameny protihráčů se pohybují v navzájem protichůdných směrech. Když má hráč všechny své kameny v poslední části hrací plochy, může s nimi táhnout i mimo plochu, čímž je odstraňuje ze hry. Hráč, kterému se podaří takto odstranit všechny kameny, je vítězem.

V Backgammonu existují tři druhy výher:

- Obyčejná, jednoduchá, která nastane, když hráč, který prohrál, už také začal vyvádět kameny z desky. Obyčejnou výhrou hráč získá tolik bodů, kolik ukazuje hodnota na dablovací kostce.
- Gammon, který nastane, pokud hráč, který prohrál, nezačal vůbec odebírat své kameny z desky a zároveň nemá ani jeden svůj kámen v soupeřově vnitřním poli nebo na baru. Výhrou gammon hráč získá dvojnásobek počtu bodů, který je na dablovací kostce.

- Backgammon, který nastane, pokud hráč, který prohrál, má alespoň jeden kámen v soupeřově vnitřním poli nebo na baru a nevyvedl ještě ani jeden svůj kámen z desky. Výhrou backgammon hráč získá trojnásobek počtu bodů, který ukazuje dablovací kostka.

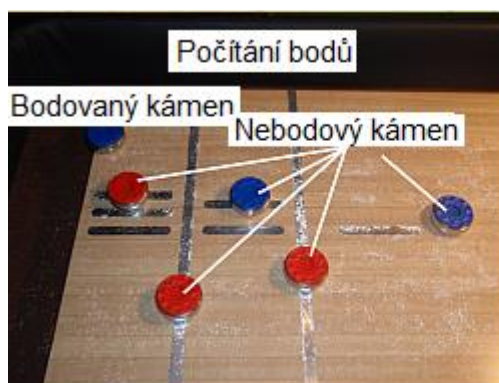


SHUFFLEBOARD

- Účelem hry je šoupnout všechny 4 kameny střídavě s protihráčem tak, aby dosáhli co nejvyššího skóre, a to, aniž by spadly do žlábků na konci stolu.
- 2 hráči – Hráči stojí na stejném konci stolu. Hráči si hodí mincí nebo si jinak určí, kdo bude házet první kámen a jakou barvu kamenů bude mít. (Výhodou je házet jako poslední.) První hráč hodí svůj kámen směrem k druhé straně stolu, která se stává bodováním koncem. Jeho protihráč potom hází svůj kámen podobným způsobem a snaží se shodit kámen prvního hráče. Hráči pak hází střídavě, dokud nehodí všech 8 kamenů. Po jejich hození je dokončeno jedno kolo. Hráč, jehož vedoucí kámen je nejvzdálenější je vítězem kola. Skóre vítěze se spočítá a zapíše na výsledkovou tabuli. Hráči pak přejdou na druhou stranu stolu, kde jsou kameny. Hraje se další kolo, a to stejným způsobem jako první. Vítěz předchozího kola hází jako první. Hra pokračuje tak dlouho, dokud některý z hráčů nedosáhne 15 bodů.
- 4 hráči – Hrají 2 týmy po 2 hráčích. Každý hráč z týmu stojí na jednom konci stolu. Po hození mincí nebo jiným určením, který tým bude házet jako první a jakou barvu kamenů budou mít, hra začne stejným způsobem jako u hry dvou hráčů – první hráč hodí svůj kámen směrem k druhé straně stolu, která se stává bodováním koncem. Protihráč, který je vedle něj pak hází svůj kámen podobným způsobem. Tito dva hráči pak střídavě hází, a to, dokud nehodí všech 8 kamenů. Po jejich hození končí jedno kolo. Hráč, jehož vedoucí kámen je nejvzdálenější (od hráčů, kteří hráli kolo) je vítězem kola. Skóre vítěze se spočítá a zapíše na výsledkovou tabuli. Hráči, kteří jsou na druhé straně stolu (kde jsou kameny) odkládají kameny a

začíná další kolo z jejich strany stolu a spoluhráč vítěze minulého kola hází jako první. Hra pokračuje tak dlouho, dokud některý z týmů nedosáhne 21 bodů.

- Způsob bodování – Po hození všech kamenů je hráč, jehož vedoucí kámen je nejdále od hracího konce vítězem kola. Skóre vítěze = sčítají se hodnoty všech kamenů, které leží před kameny poraženého hráče. Body získává pouze vítěz kola.
- Hodnota bodovaných kamenů vítěze – Hodnota bodovaných kamenů vítěze závisí na tom, v jaké zóně leží. Rozdělujeme 3 zóny, a to TŘETÍ, DRUHÁ a PRVNÍ plus čtvrtou bonusovou za kámen, který přesahuje přes konec stolu.
 1. Kámen vítěze, který se dotkl nebo je před druhou čarou (viz obrázek) a neleží na první fault line, která je nejbližší k hráči, leží v zóně 1 a získává 1 bod.
 2. Kámen vítěze, který se dotkl nebo je před třetí čarou a neleží na druhé čáře, leží v zóně 2 a získává 2 body.
 3. Kameny vítěze, které leží mezi třetí čarou a koncem stolu, ale neleží na třetí čáře a nepřesahují přes konec stolu získávají 3 body.
 4. Kameny vítěze přesahující jakoukoliv částí přes okraj stolu se nazývají "Hanger" nebo "Shipper" a získávají 4 body.
 5. Vítěz není v případě shody nebo pokud na hrací ploše nezůstane žádný kámen. Nepočítá se žádné skóre. V dalším kole se mění pořadí házející.
 6. Aby byl kámen započítaný, musí minout fault line, která je nejbližší k hráčům.



- Házení kamenů – Hráč stojí na konci stolu a dívá se na protilehlou stranu. Jemně položí kámen na povrch hracího pole, a to lesklou a rovnou kovovou stranou dolů. Potom uchopí kámen mezi palec a ukazováček. Druhou, nahazující ruku může mít pro lepší stabilitu na okraji stolu. Nastavte ruku směrem, který chcete dosáhnout, pak šoupnout kámen ve směru pohybu ruky a zápěstí. Síla hodu závisí na tom, jak daleko má být kámen šupnut. KÁMEN SA nehází, mohl by poškodit dřevěný povrch hracího pole. Kámen může šoupat z obou stran stolu, jakoukoliv rukou, i ze středu stolu. Většina hráčů upřednostňuje střílení z bočních stran stolu, kdy se prostředník a prsteník dotýká okraje hrací plochy. Při házení kamenů se snažte být co nejvíce soustředění. Vyhněte se strnulých nebo trhaných pohybů.

BLACKJACK

Varianta pro 2 až 6 hráčů.

Typ balíčku: Klasické žolíkoví karty, může se používat i více balíčků.

Hodnoty jsou stejné jako jsou uvedeny na kartách s výjimkou J = 10, Q = 10, K = 10, A = 11 nebo 1, součet dvou A je 12 (11+1).

Cíl hry: Dosáhnout součtu hodnot karet co nejbližší součtu 21 a přesáhnout hodnotu bankéře.

Nejprve hráči vsadí. Potom začne bankéř (=krupiér) rozdávát karty ve směru hodinových ručiček z pohledu krupiéra. Prvně rozdává po 1 kartě včetně sebe a poté rozdává další kartu ostatním hráčům. Na začátku hry tedy dostane krupiér jednu kartu a hráči dvě. Pravidla se mohou měnit, jestli dostávají

hráči karty rubem nebo lícem. Hráči se poté mohou rozhodnout, zda chtějí další kartu. Je důležité se co nejvíce přiblížit hodnotě 21, ale nepřesáhnout hodnotu 21. Hráč, který přesáhne hodnotu 21 okamžitě prohrává. Eso (A) se může počítat jako 11 nebo 1 dle vlastního uvážení. Hráč, který přesáhne hodnotu 21 prohrává i ve chvíli kdy bankéř přesáhne hodnotu 21. Pokud má bankéř i hráč stejný součet, hra končí remízou. Každý hráč hraje samostatně proti krupiérovi, to znamená že krupiér může během hry prohrát i vyhrát proti rozdílným hráčům. Pořadí hry je takové, že krupiér obslouží všechny hráče dle požadavků hráčů pro rozdání další karty (vždy jedna karta v kole). Jakmile mají všichni hráči dostatečný počet karet, rozdá krupiér karty sobě a podle výsledku vyplatí nebo sebere sázky. Krupiér má daná pravidla, jak si brát další kartu, pokud má součet menší jak 16 musí si brát další kartu, pokud je součet vyšší jak 17, nebere další kartu. Pokud má krupiér blackjack prohrávají všichni hráči, kteří blackjack nemají. Tito hráči remízuji.

Můžou se přidat následující pravidla:

- Pouze jedna karta na rozdělené eso

Pokud hraje hráč "split" se dvěma esy, vydá krupiér na každé eso pouze jednu kartu a hra končí. Eso se tedy vždy počítá za 11.

- Vícenásobný split

Pokud rozdělí hráč hru na dvě karty a v následujícím tahu dostane opět kartu stejné hodnoty, může ve splitu pokračovat. Hra se tedy rozdělí na tři samostatné hry.

- Omezení double

Zdvojnásobení hry je povoleno pouze při určité kombinaci karet (například pouze při součtu 9, 10 nebo 11).

- Double po split

Zdvojnásobení hry nemusí být povoleno v případě, že se hraje rozdělená hra.

- Zákaz split na desítku

Hráč nesmí rozdělit hru na dvě desítkové karty (např. Jack a Queen). Je to myšleno jako ochrana hráčů, protože 20 je považováno za velmi dobrou hodnotu, kterou se nedoporučuje rozdělovat.

Blackjack je jednou z nejrozšířenějších her v kasinech po celém světě. Před posazením ke hře v kasinu je vhodné znát tyto pojmy a situace:

Blackjack

Pokud má hráč dvě karty, které jsou kombinací esa a jakékoliv karty s hodnotou 10, má blackjack. Stává se automaticky vítězem (s výjimkou situace, kdy má také krupiér blackjack, pak končí hra nerozhodně). Hráč dostane vyplacené jako výhru 1,5násobek své sázky.

Double

V případě situace, kdy je počáteční kombinace karet pro hráče výhodná, je možné zdvojnásobit sázku. Krupiér vydá hráči pouze jednu další kartu a hra končí. Hra se nejčastěji zdvojnásobuje v případě, že má hráč v ruce součet 9, 10 nebo 11.

Split

Pokud má hráč první dvě karty stejné hodnoty, může zdvojnásobit sázku a rozdělit hru. Pak se v podstatě hrají dvě samostatné hry. Pokud přijde ještě třetí karta stejné hodnoty, je dále možné pokračovat v rozdělování a hrát ještě třetí hru. Pokud se však rozdělují esa, krupiér na každé eso vydá pouze jednu další kartu a hra končí. Pozor – pokud hráč dostane na rozdělené eso desítku, nepočítá se výsledek jako blackjack, ale pouze jako 21.

Stand off

Pokud po ukončení hry má hráč stejný součet jako krupiér, hra končí nerozhodně. Nikdo neprohrál ani nevyhrál. Krupiér sázku vrátí a je možné ji použít do další hry.

Pojištění

Pokud má krupiér jako první kartu eso, může nastat situace, že v dalším tahu získá jako druhou kartu desítku a docílí tak blackjack. Proti této variantě je možné se pojistit. K tomu je vyhrazeno zvláštní

pole pro pojištění (Insurance Pays 2: 1), kam může hráč vsadit až polovinu své sázky. Pokud krupiér skutečně docílí blackjack, vyplatí sázku na pojištění v poměru 2: 1. Při maximálním pojištění tak hráč nemusí v konečném součtu prohrát vůbec nic. Pro hráče, kteří nepočítají karty, je pojištění nevýhodné. Poměr desítek ke kartám odpovídá pojišťovacímu poměru 9: 4. Pojišťovací poměr 2: 1 tedy poskytuje mírnou výhodu krupiérovi.

Even money

Pokud nastane situace, že hráč docílí blackjack a současně krupiér má jako první kartu eso, nabízí krupiér even money. Nabízí hráči okamžitou výplatu výhry v poměru 1: 1 (namísto obvyklého poměru 3: 2 pro blackjack). V případě, že hráč tuto nabídku přijme, vyhne se tak nebezpečí, že i krupiér dosáhne blackjack a hra dopadne nerozhodně ("stand off"). Pokud hráč přijme nabídku even money, má to stejný efekt, jako by si koupil pojištění proti blackjacku krupiéra. Když hráč nepočítá karty a nezná skutečný poměr desítek ve hře, je tato nabídka nevýhodná.

OCHRANA ŽIVOTNÍHO PROSTŘEDÍ

Po uplynutí životnosti produktu nebo v případě, že by další oprava již byla ekonomicky nevýhodná, se výrobku zbavte v souladu s místními předpisy a šetrně k životnímu prostředí. Výrobek odneste na nejbližší sběrné místo k tomu určené.

Předpisovou likvidací pomůžete zachovat cenné přírodní zdroje a napomůžete prevenci negativních dopadů na životní prostředí, případně na lidské zdraví. Pokud si nejste jisti, konzultujte věc s místně příslušnými odpovědnými orgány, aby nedošlo k porušení předpisů a následné sankci.

ZÁRUČNÍ PODMÍNKY, REKLAMACE

Všeobecná ustanovení a vymezení pojmů

Tyto záruční podmínky a reklamační řád upravují podmínky a rozsah záruky poskytované prodávajícím na zboží dodávané kupujícím, jakož i postup při vyřizování reklamačních nároků uplatněných kupujícím na dodané zboží. Záruční podmínky a reklamační řád se řídí příslušnými ustanoveními zákona č. 89/2012 Sb., občanský zákoník a zákona č. 634/1992 Sb., o ochraně spotřebitele, ve znění pozdějších předpisů, a to i ve věcech těmito záručními podmínkami a reklamačním řádem nezmiňovaných.

Prodávajícím je společnost SEVEN SPORT s.r.o. se sídlem Strakonická 1151/2c, Praha 150 00, IČ: 26847264, zapsaná v obchodním rejstříku, vedeném Krajským soudem v Praze oddíl C, vložka 116888.

Vzhledem k platné právní úpravě se rozlišuje kupující, který je spotřebitelem a kupující, který spotřebitelem není.

„Kupující spotřebitel“ nebo jen „spotřebitel“ je osoba, která při uzavírání a plnění smlouvy nejedná v rámci své obchodní nebo jiné podnikatelské činnosti.

„Kupující, který není „spotřebitel“, je podnikatel, který nakupuje výrobky či užívá služby za účelem svého podnikání s těmito výrobky nebo službami. Tento kupující se řídí rámcovou kupní smlouvou a obchodními podmínkami v rozsahu, které se ho týkají.

Tyto záruční podmínky a reklamační řád jsou nedílnou součástí každé kupní smlouvy uzavřené mezi prodávajícím a kupujícím. Záruční podmínky a reklamační řád jsou platné a závazné, pokud v kupní smlouvě či v dodatku v této smlouvě či jiné písemné dohodě nebude stranami dohodnuto jinak.

Záruční podmínky

Záruční doba

Prodávající poskytuje kupujícím záruku za jakost zboží v délce 24 měsíců, pokud ze záručního listu, faktury ke zboží, dodacího listu, příp. jiného dokladu ke zboží nevyplývá odlišná délka záruční doby poskytovaná prodávajícím. Zákonná délka záruky poskytovaná spotřebiteli není tímto dotčena.

Zárukou za jakost přejímá prodávající závazek, že dodané zboží bude po určitou dobu způsobilé pro použití k obvyklému, příp. smluvenému účelu a že si zachová obvyklé, příp. smluvené vlastnosti.

Záruční podmínky se nevztahují na závady vzniklé (pokud lze aplikovat na zakoupený produkt):

- zaviněním uživatele tj. poškození výrobku neodbornou repasí, nesprávnou montáží, nedostatečným zasunutím sedlové tyče do rámu, nedostatečným utáhnutím pedálů v klikách a klik ke středové ose
- nesprávnou údržbou
- mechanickým poškozením
- opotřebením dílů při běžném používání (např. gumové a plastové části, pohyblivé mechanismy, kloubové spoje, opotřebenění brzdových destiček/špalků, řetězu, plášťů, kazety/vícekolčka atd.)
- neodvratnou událostí, živelnou pohromou
- neodbornými zásahy
- nesprávným zacházením, či nevhodným umístěním, vlivem nízké nebo vysoké teploty, působením vody, neúměrným tlakem a nárazy, úmyslně pozměněným designem, tvarem nebo rozměry

Reklamační řád

Postup při reklamaci vady zboží

Kupující je povinen zboží, dodané prodávajícím prohlédnout co nejdříve po přechodu nebezpečí škody na zboží, resp. po jeho dodání. Prohlídku musí kupující provést tak, aby zjistil všechny vady, které je možné při přiměřené odborné prohlídce zjistit.

Při reklamaci zboží je kupující povinen na žádost prodávajícího prokázat nákup a oprávněnost reklamace fakturou nebo dodacím listem s uvedeným výrobním (sériovým) číslem, případně týmiž doklady bez sériového čísla. Neprokáže-li kupující oprávněnost reklamace těmito doklady, má prodávající právo reklamaci odmítnout.

Pokud kupující oznámí závadu, na kterou se nevztahuje záruka (např. nebyly splněny podmínky záruky, závada byla nahlášena omylem apod.), je prodávající oprávněn požadovat plnou úhradu nákladů, které vznikly v souvislosti s odstraňováním závady takto oznámené kupujícím. Kalkulace servisního zásahu bude v tomto případě vycházet z platného ceníku pracovních výkonů a nákladů na dopravu.

Pokud prodávající zjistí (testováním), že reklamovaný výrobek není vadný, považuje se reklamace za neoprávněnou. Proávající si vyhrazuje právo požadovat úhradu nákladu, které vznikly v souvislosti s neoprávněnou reklamací.

V případě, že kupující reklamuje vady zboží, na které se vztahuje záruka podle platných záručních podmínek prodávajícího, provede prodávající odstranění vady formou opravy, případně výměny vadného dílu nebo zařízení za bezvadné. Proávající je se souhlasem kupujícího oprávněn dodat výměnou za vadné zboží jiné zboží plně funkčně kompatibilní, ale minimálně stejných nebo lepších technických parametrů. Volba ohledně způsobu vyřízení reklamace dle tohoto odstavce náleží prodávajícímu.

Prodávající vyřídí reklamaci nejpozději do 30 dnů od doručení vadného zboží, pokud nebude dohodnuta lhůta delší. Za den vyřízení se považuje den, kdy bylo opravené nebo vyměněné zboží předáno kupujícímu. Není-li prodávající s ohledem na charakter vady schopen vyřídit reklamaci v uvedené lhůtě, dohodne s kupujícím náhradní řešení. Pokud k takové dohodě nedojde, je prodávající povinen poskytnout kupujícímu finanční náhradu formou dobropisu.

CZ
SEVEN SPORT s.r.o.

Sídlo: Strakonická 1151/2c, Praha 5, 150 00, ČR
Centrála: Dělnická 957, Vítkov, 749 01
Reklamační a servis: Čermenská 486, Vítkov 749 01

IČO: 26847264
DIČ: CZ26847264
Tel: +420 556 300 970
Mail: eshop@insportline.cz
reklamace@insportline.cz
servis@insportline.cz
Web: www.inSPORTline.cz

SK
inSPORTline s.r.o.

Centrála, reklamácie, servis: Električná 6471, Trenčín 911 01, SK

IČO: 36311723
DIČ: SK2020177082
Tel.: +421(0)326 526 701
Mail: objednavky@insportline.sk
reklamacie@insportline.sk
servis@insportline.sk
Web: www.inSPORTline.sk

Datum prodeje:

Razítko a podpis prodejce: