

MANUEL D'UTILISATION

(Modèle (ref CE) : MT-2036TFL)

Destiné aux enfants à partir de 8 ans



Afin de garantir un fonctionnement optimal de ce produit, veuillez suivre les instructions ci-dessous :

- Avant d'utiliser ce produit, veuillez lire attentivement ce manuel d'instructions (sécurité, assemblage, installation et entretien).
- Veuillez lire les consignes de sécurité et utiliser le produit tel que décrit dans ce manuel pour éviter les risques de blessures liés à l'utilisation du produit.
- Ce manuel fait partie du produit, veuillez conserver ce manuel pour toute référence. Si vous donnez ce produit à une autre personne, le manuel doit également lui être transmis.

LIRE CE MANUEL AVANT TOUTE UTILISATION

ATTENTION ! Destiné pour usage intérieur uniquement.

ATTENTION ! Surveillance d'un adulte nécessaire

ATTENTION ! Réservé à un usage familial

ATTENTION ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Une attention particulière est à porter au stockage des petites pièces, celles-ci pouvant être ingérées.

Instructions de sécurité ☒ Mise en garde

Afin de réduire le risque de blessures liées à l'utilisation de ce produit, lisez et respectez les instructions de sécurité et les mises en garde suivantes avant d'utiliser votre table de jeux.

Chaque utilisateur doit impérativement prendre connaissance des recommandations du fabricant tant sur le montage, que l'utilisation ou l'entretien de la table de jeux en lisant attentivement ce manuel.

- Ce produit étant destiné à des enfants, l'usage doit se faire sous la surveillance d'un adulte qui aura au préalable pris connaissance des consignes de sécurité, d'installation et d'utilisation.
- Une mauvaise utilisation est dangereuse et peut causer de sérieuses blessures.

- Tenez **toujours** les jeunes enfants et les animaux éloignés de votre table de jeux (que ce soit pendant le montage, pendant l'utilisation et même pendant l'entreposage/stockage/non utilisation)
- Ne modifiez pas le produit original.
- Avant chaque utilisation, veillez à vérifier l'état de votre table de jeux (y compris le serrage des vis...). Remplacez toute pièce montrant des signes d'usure, défectueuse ou manquante.
- La table de jeux doit être conservé dans un endroit sec, à l'abri de l'humidité, à des températures « intérieures habitation » et d'éventuels rongeurs.
- Utilisation intérieure uniquement.
- Sécurisez votre table de jeux de toute utilisation non avertie, non autorisée, non supervisée ou détournée et notamment par des enfants.
- Ne pas s'appuyer, grimper, s'asseoir ou se mettre debout sur la table de jeux.
- Si vous souhaitez déplacer la table, soulevez-la avec l'aide d'une deuxième personne et transportez-la à l'endroit souhaité. Ne déplacez pas la table en la tirant ou en la poussant, vous risqueriez de l'endommager.
- N'insérez aucun corps étranger dans les ouvertures ou les interstices de la table de jeux, vous risqueriez d'endommager sa structure ou vous blesser. Ne versez pas de liquides sur la table.

LISEZ ET SUIVEZ LES INSTRUCTIONS DE SECURITE ET MISE EN GARDE

1- Avant de commencer

Vous êtes devenus l'heureux propriétaire de votre table de jeux. Afin de profiter pleinement de votre table de jeux, nous vous remercions de suivre attentivement les instructions de ce manuel.

Nous garantissons la qualité de nos produits qui correspondent toujours au meilleur rapport qualité/prix.

Kangui accorde une importance particulière à la qualité de ces produits. Pour cela, nous avons mis en place des **contrôles réguliers des matières et de la fabrication**.

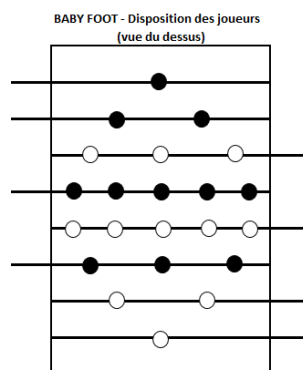
En cas de problème, n'hésitez pas à contacter notre équipe.

La garantie sur nos produits (voir dans chaque fiche produit) couvre les défauts de fabrication et non les dommages dus à un usage inadapté

2- Instructions d'assemblage

L'assemblage du produit doit être soigneusement effectué par un adulte.

- Vérifiez l'exhaustivité des pièces en les étalant sur un espace vide avant de procéder au montage et enlevez les emballages (que vous tiendrez hors de portée des enfants. Les sacs en plastique sont dangereux pour les enfants !)
- Suivez attentivement les étapes de la notice jointe.
- Tenez éloigner les jeunes enfants et les animaux domestiques.
- Créez un environnement sans danger. Par exemple, ne laissez pas les outils s'éparpiller autour de l'espace de travail.
- Avant de procéder au montage, veillez à retirer les autocollants de protection se trouvant éventuellement sur chacune des pièces.
- Demandez l'aide d'une deuxième personne pour retourner votre table (à l'issue de l'étape 4).

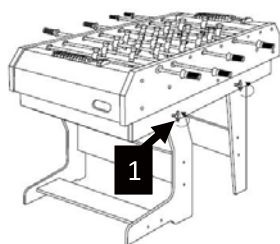


3- Instructions d'installation

- Placez toujours votre table de jeux sur une surface plane. Vous veillerez à ce que tous les pieds de table de jeux reposent bien sur le sol afin de vous assurer une bonne stabilité lors de l'utilisation.
- Ne placez pas votre table de jeux sur une surface surélevée, la table de jeux doit être positionnée à même le sol.
- La table de jeux, pour son utilisation, doit toujours être installée dans une zone bien éclairée.
- Assurez-vous que le sol autour de votre table de jeux soit débarrassé de tout objet pouvant causer des blessures.
- L'espace latéral est indispensable. Placez votre table de jeux lors de l'utilisation loin des murs, meubles.... et veillez à maintenir cet espace de sécurité tout autour de votre table de jeux pendant l'utilisation.
- Si vous souhaitez déplacer la table, soulevez-la avec l'aide d'une deuxième personne et transportez-la à l'endroit souhaité. Ne déplacez pas la table en la tirant ou en la poussant, vous risqueriez de l'endommager.

INSTRUCTIONS POUR **PLIAGE ET DEPLIAGE** DE VOTRE TABLE DE JEUX A EFFECTUER PAR 2 ADULTES IMPERATIVEMENT

Pour mettre la table de jeux en position verticale

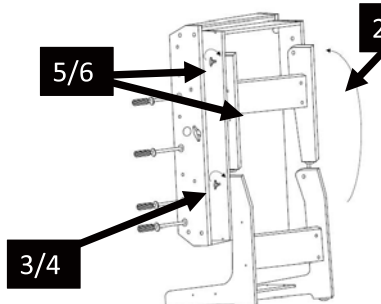


- 1 – Desserrez (en tournant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre) les 2 manettes de blocage « F », environ 2 tours complets (sur les pieds en « L » JA-JB)
- 2 - Relevez la caisse du (du côté pieds verticaux en « I », IA-IB),
- 3 – Resserrez (en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre) les 2 manettes de blocage « F » (sur les pieds en L) **afin de bloquer la caisse en position verticale, environ 2 tours complets par manette**
- 4 – Vérifiez que les disques Q et R sont parfaitement « emboîtés »
- 5 – sur les 2 pieds en « I », enlevez les 2 manettes de blocages F2, abaissez les pieds « I » (IA-IB)
- 6- Mettez les manettes de blocage F2 sur le pied

✓ Ok



Pour mettre la table de jeux en position horizontale (en reprenant étape 5,6 puis 1,2,3,4)



- 5 – sur les 2 pieds en « I », enlevez les 2 manettes de blocages F2, relevez les pieds « I » (IA-IB)
- 6- Mettez les manettes de blocage F2 sur le pied
- 1 – Desserrez (en tournant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre) les 2 manettes de blocage « F », environ 2 tours complets (sur les pieds en « L » JA-JB)
- 2 - Relevez la caisse du (du côté pieds verticaux en « I », IA-IB),
- 3 – Resserrez (en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre) les 2 manettes de blocage « F » (sur les pieds en L) **afin de bloquer la caisse en position verticale, environ 2 tours complets par manette**
- 4 – Vérifiez que les disques Q et R sont parfaitement « emboîtés »

✗ NON !!!



Veillez au blocage correct de la caisse après chaque changement de position afin d'éviter tout accident.

Ne laissez pas les enfants procéder aux changements de position

4- Entretien et maintenance

Ce produit a été conçu et fabriqué avec des matériaux de qualité et une main-d'oeuvre professionnelle. Kangui garantit la disponibilité à la vente de pièces détachées conformes ou adaptables au produit pendant 2 ans, date de facture faisant foi.

L'utilisation de votre table multi-jeux est soumise aux effets de l'usure et de la dégradation naturelle. Cela nécessite des opérations d'entretien et de maintenance régulières.

La table et ses accessoires ne nécessitent aucun entretien particulier en conditions d'utilisations normales.

Cependant, en tant qu'utilisateur, vous vous devez de vérifier la bonne fixation des pièces et l'état des composants soumis à l'usure.

Remplacez toute pièce montrant des signes d'usure, défectueuse ou manquante.

Pour réparer le produit, il faut utiliser des pièces originales uniquement.

N'utilisez pas de produits abrasifs pour nettoyer la table de jeux. Utilisez un chiffon doux voire légèrement humide (eau claire) pour nettoyer les saletés et les poussières.

Si une des conditions décrites précédemment ou tout autre élément pouvant causer des blessures est détecté, La table de jeux devra être démontée ou interdite d'utilisation jusqu'à ce que le(s) dommage(s) soi(en)t réparé(s).

La table de jeux doit être stockée dans un endroit sec, à l'abri de l'humidité, à des températures « intérieur es habitation » et d'éventuels rongeurs. Ne rien stocker sur votre table de jeux .

En cas de démontage, nous vous conseillons de la remettre celui-ci soigneusement dans son emballage d'origine. Prenez soin de bien conserver toutes les vis et écrous nécessaires à la bonne tenue de votre table de jeux.

Instructions d'utilisation

Il est de la responsabilité du propriétaire :

- De garantir que tous les utilisateurs de la table de jeux sont suffisamment informés de toutes les consignes de sécurité (se référer au paragraphe : Instructions de sécurité-Mise en garde)
- De garantir les bonnes conditions d'installation (se référer au chapitre : Instructions d'installation)
- De vérifier, avant son utilisation, que la table de jeux a été montée correctement et que des vérifications sont faites avant chaque utilisation (se référer au chapitre : entretien et maintenance)

Nous ne serons être tenus pour responsable de toute forme de dommages directs, indirects ou spéciaux causés lors de l'utilisation de la table de jeux. Ceci s'applique également aux pertes financières par vol, perte de biens, perte de revenus / services et profits, perte de satisfaction dans le produit, coûts de l'installation, mise au rebut, dommages causés par des intempéries et l'environnement ainsi qu'à tout autre type de dommages.

Garantie

Sous réserve du bon suivi d'utilisation, outre une quelconque garantie imposée en vertu de la législation en vigueur, Kangui garantit cette table de jeux contre tout défaut de matériaux ou de construction en France Métropolitaine. Cette garantie s'applique selon le tableau suivant et à compter de la date d'achat. Veuillez à conserver facture ou ticket de caisse d'origine en vue d'une quelconque demande de prise sous garantie. Cette garantie est limitée à la réparation et/ou remplacement des pièces défectueuses.

La garantie ne s'applique qu'à l'acheteur initial. Celle-ci s'annule en cas de revente de l'appareil.

Si la table de jeux est vendue par un distributeur ou un agent, celui-ci n'est pas habilité par le fabricant à donner des garanties supplémentaires excepté celles mentionnées dans ce document, ni à préjuger de la prise en garantie. Après analyse de votre dossier, le service après-vente Kangui appréciera, à sa seule discrétion, sa défectuosité. Cette garantie ne couvre pas les dommages ou la perte dus :

- Aux dommages résultant des conditions climatiques comme l'humidité ou décoloration.
- Au non-respect des instructions de montage. Un montage ou démontage inapproprié de la table de jeux.
- A une mauvaise utilisation, une négligence ou un emploi inapproprié de la table de jeux ou de ses composants.

Toute modification, de quelque nature que ce soit, de la table de jeux d'origine annule cette garantie.

Pour obtenir les services de la garantie, le propriétaire doit se connecter sur l'adresse suivante www.kangui.com/sav et suivre la procédure indiquée.

Pour compléter le formulaire dans son intégralité, le propriétaire doit se munir au préalable de :

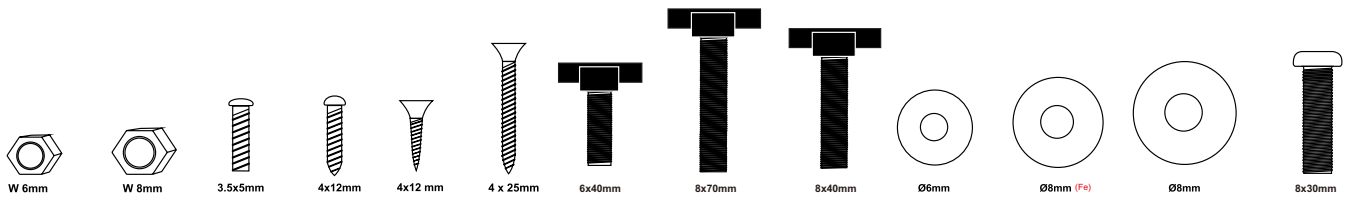
- date achat
- référence du produit
- la photo de la facture ou ticket de caisse d'origine
- 3 photos de la table de jeux (1 d'ensemble et 2 de détails) dont le poids total doit être inférieur à 10 mégas.

Attention : tout formulaire non dûment complété et sans photo ne pourra être **pris en compte**.

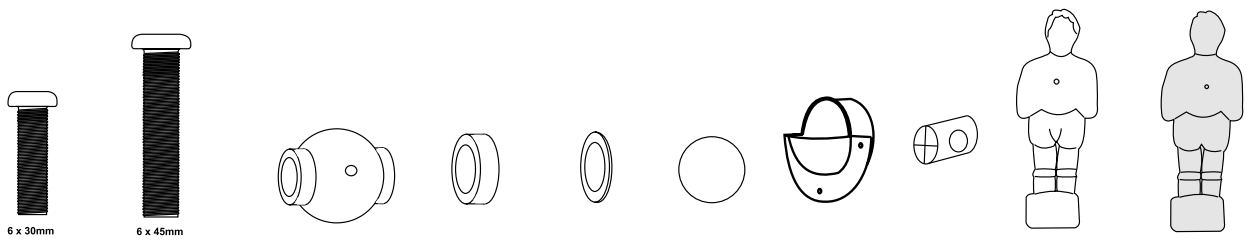
Conformément à la réglementation, les frais de transport éventuels seront à la charge du propriétaire.

Kangui
16 rue Ferdinand Buisson
53810 CHANGÉ - France

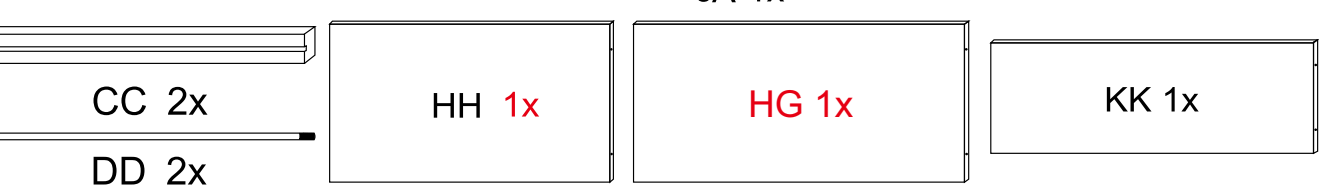
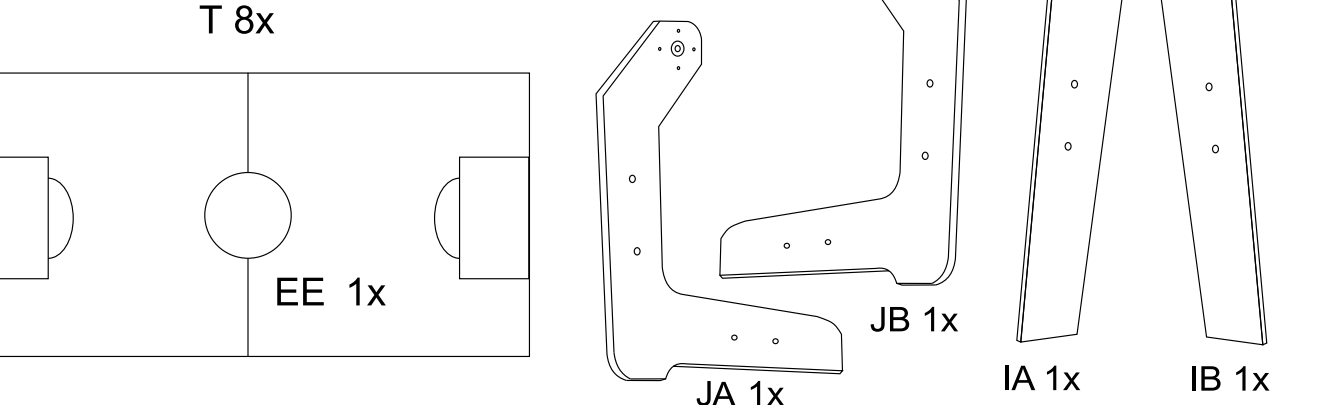
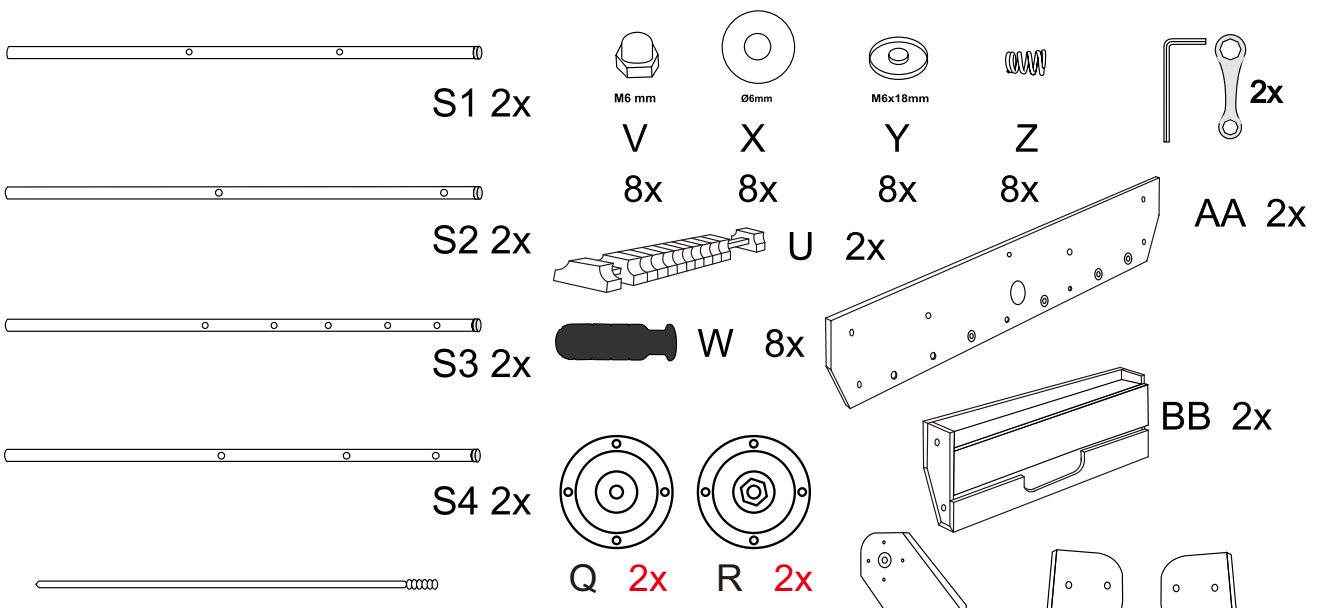
MONTAGE



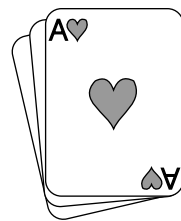
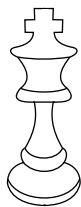
A1 4x A2 2x B 48x C 16x D1 6x D2 4x E 2x F 2x F2 2x G1 24x G2 6x G3 6x F3 2x



H 8x I 12x J 2x K 8x L 8x M1 3x M2 2x N 12x O 11x P 11x



Xa 15x



Xb 15x



Xh 1x

Xc 1set

Xd 1set

Xf 10x

Xg 1x



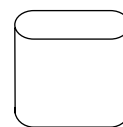
Xi 4x



Vc 2x



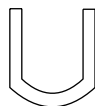
Vd 6x



Vb 1x



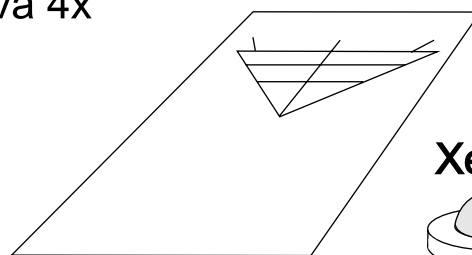
Xj 1x



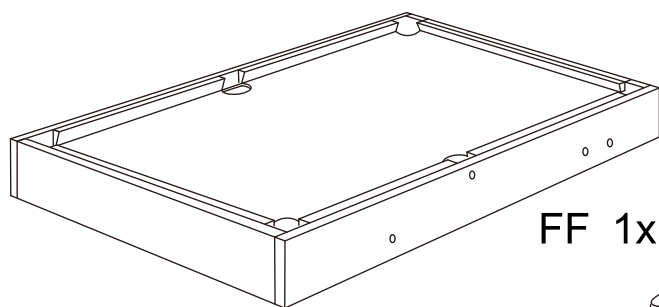
Va 4x

REVERSIBLE

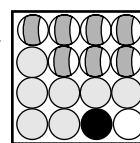
XX 1x



Xe 6x

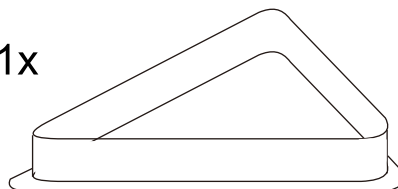


FF 1x

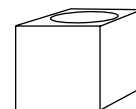


Fb 1x

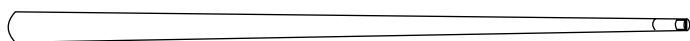
Fa 2x



Fc 1x



Fd 2x

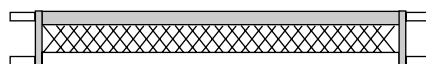


Ib 2x

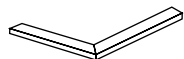


Ic 2x

Ga 2x



Gb 1x

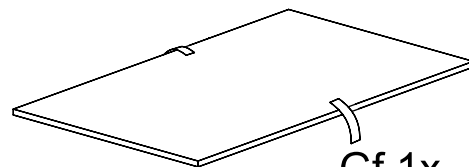


Ia 2x

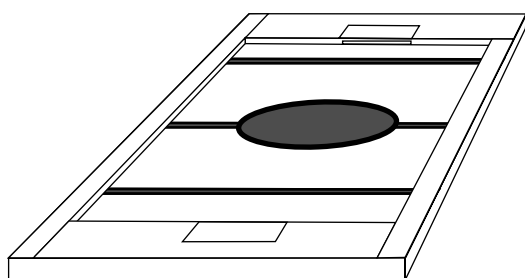
Gc 2x



Gd 3x

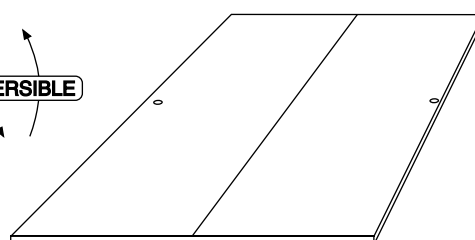


Gf 1x



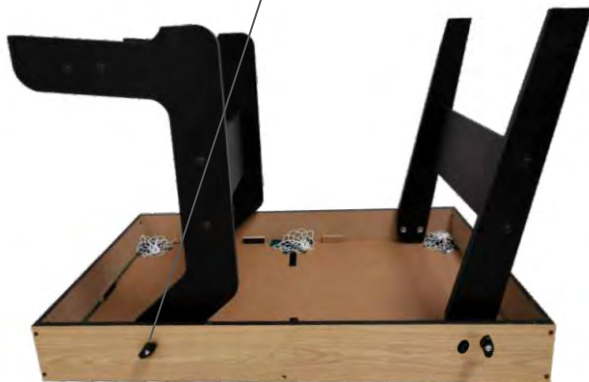
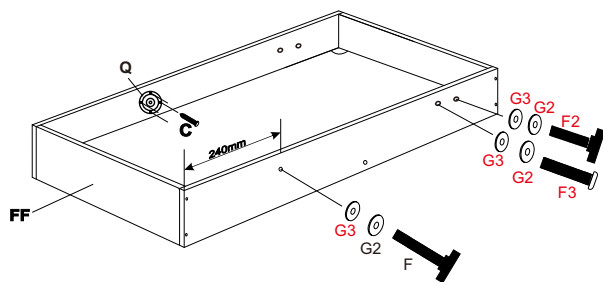
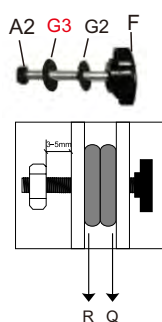
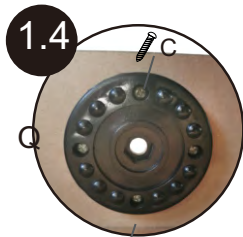
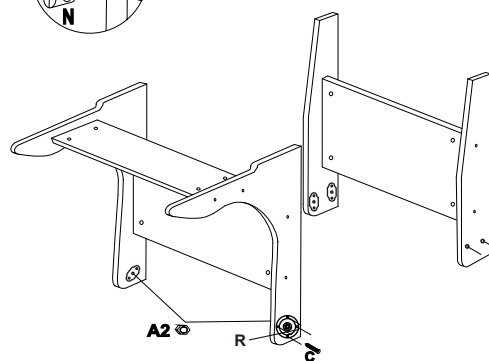
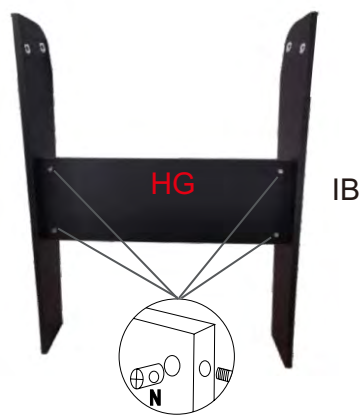
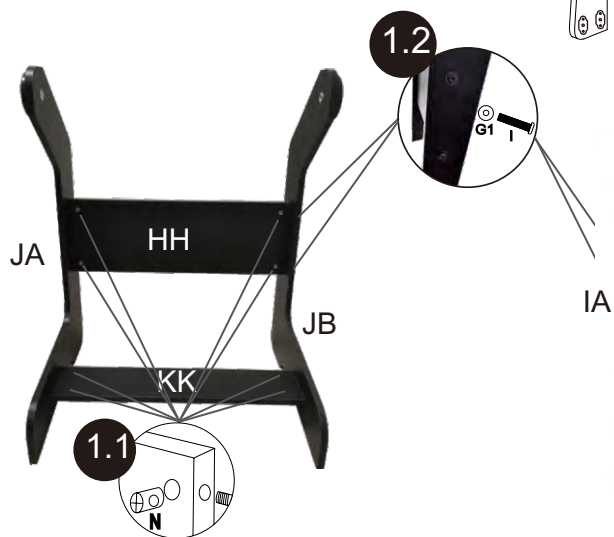
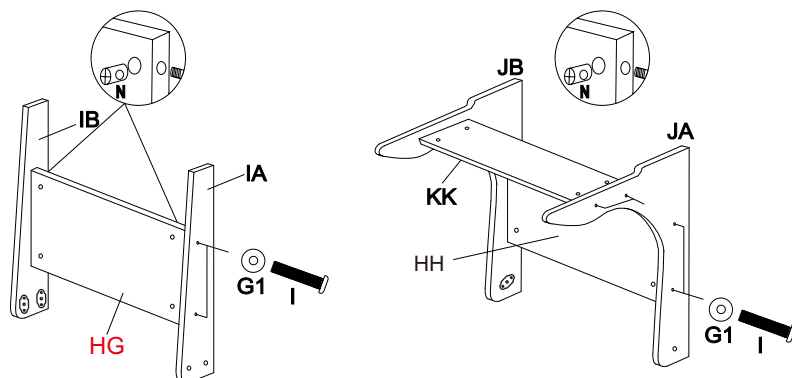
Ge 1x

REVERSIBLE



1

N x 12	JB x 1	IB x 1	C x 16
I x 12	HH x 1	FF x 1	A2 x 2
G1 x 12	KK x 1	Q x 2	F x 2
JA x 1	IA x 1	R x 2	G2 x 6
HG x 1	F3 x 2	F2 x 2	G3 x 6



2

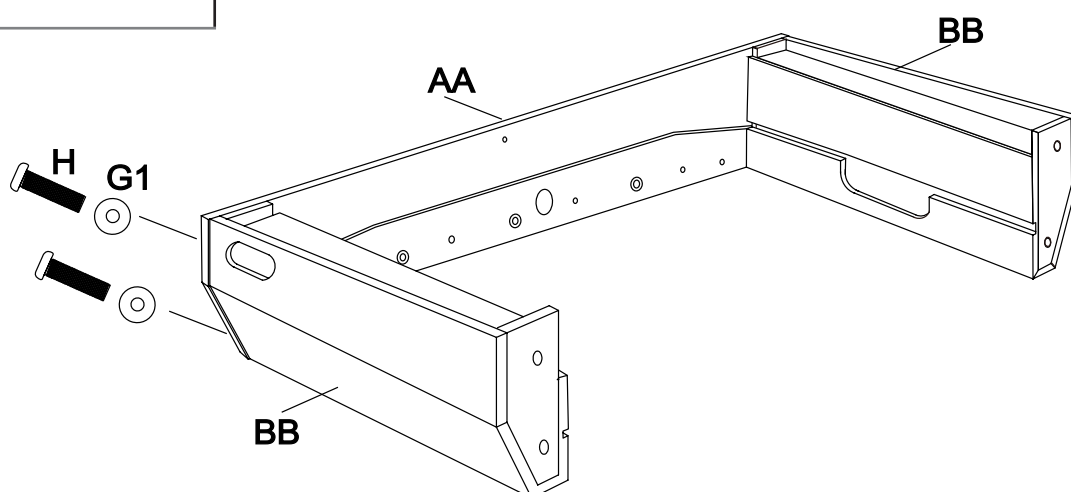
AA x 2

G1 x 8

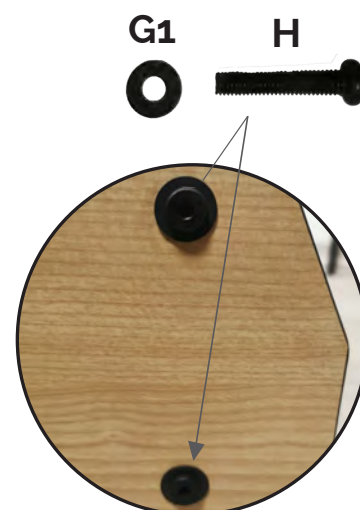
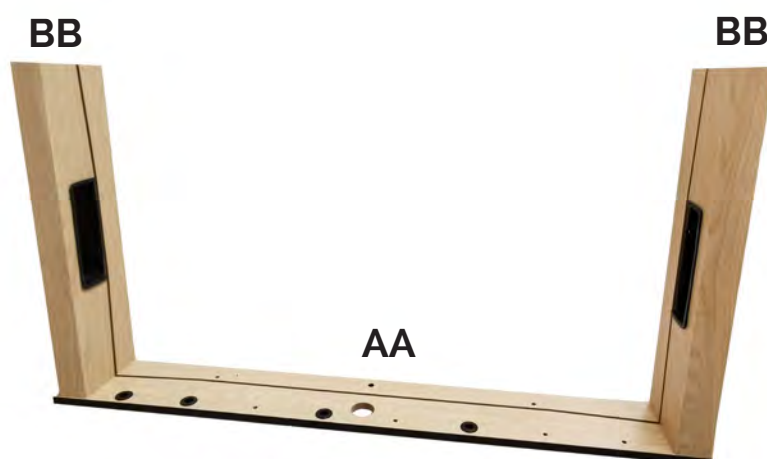
BB x 2

H x 8

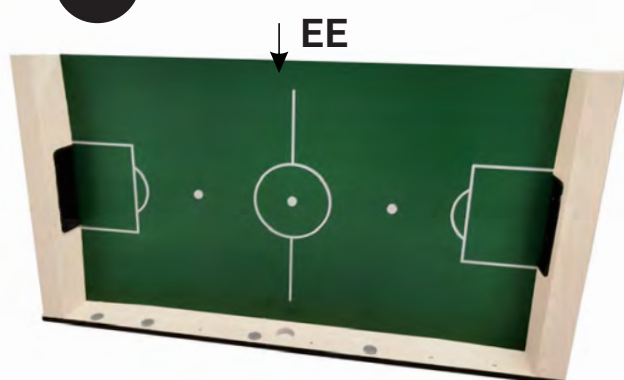
EE x 1



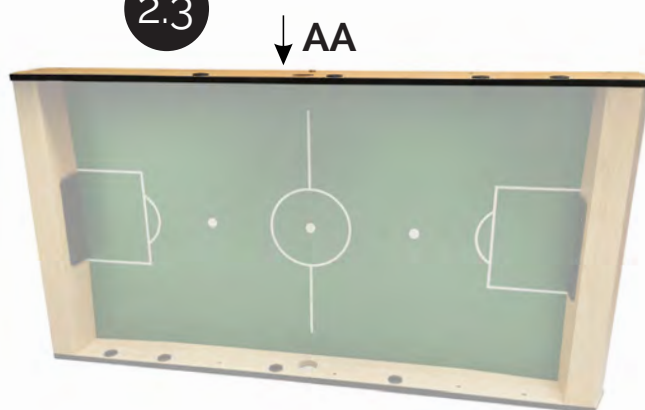
2.1



2.2

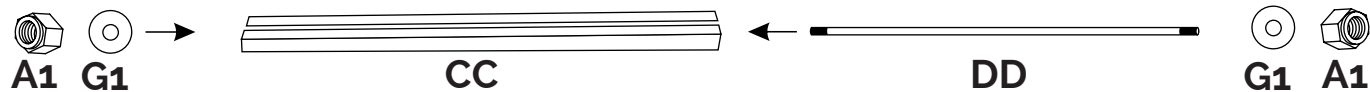
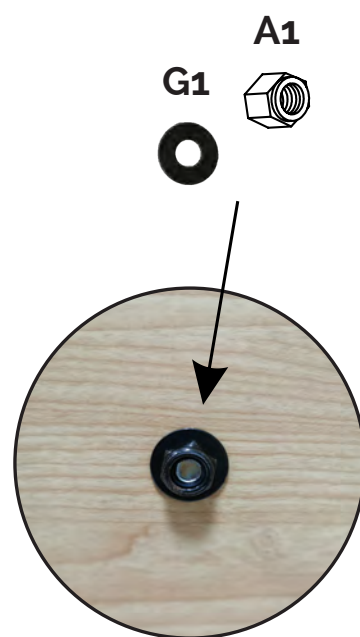
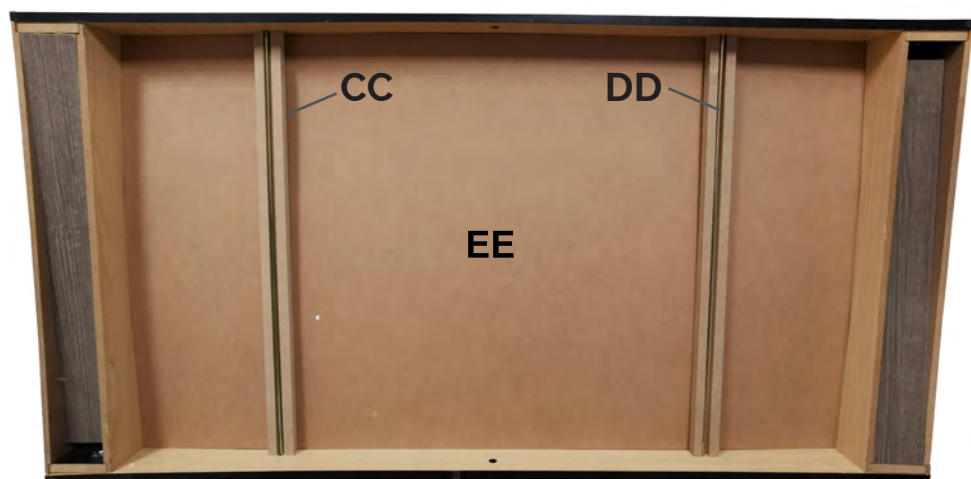


2.3

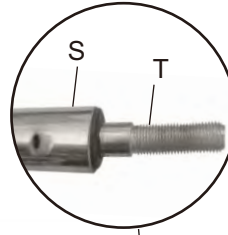


3

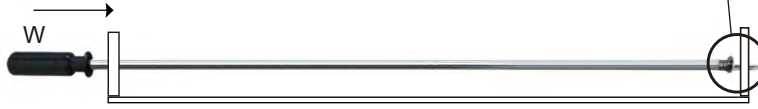
CC x 2	G1 x 4
DD x 2	A1 x 4



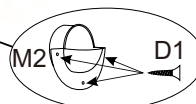
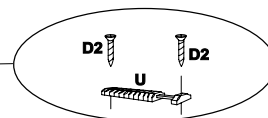
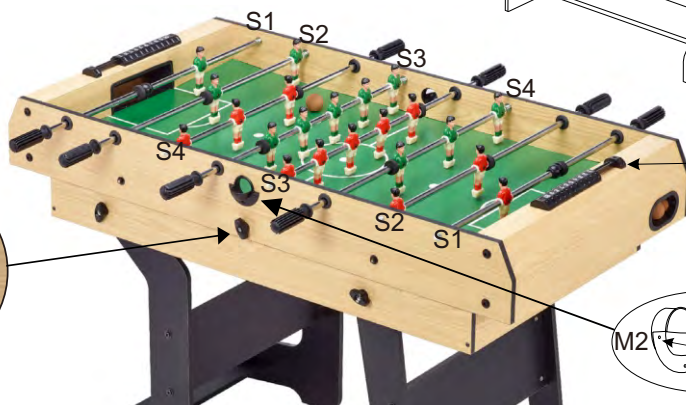
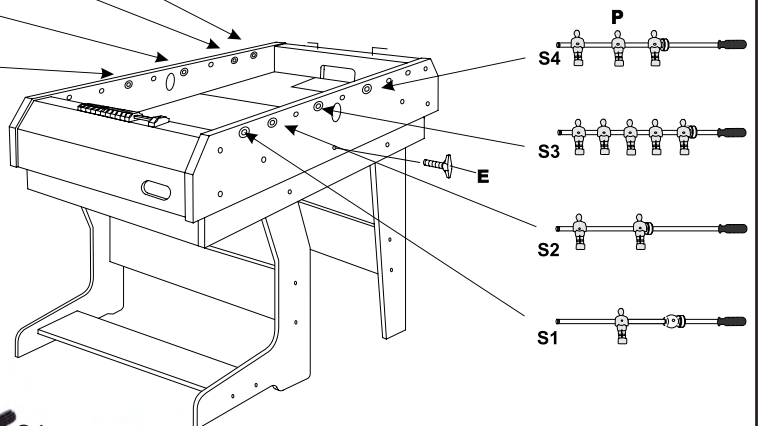
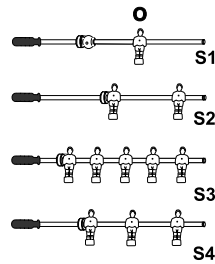
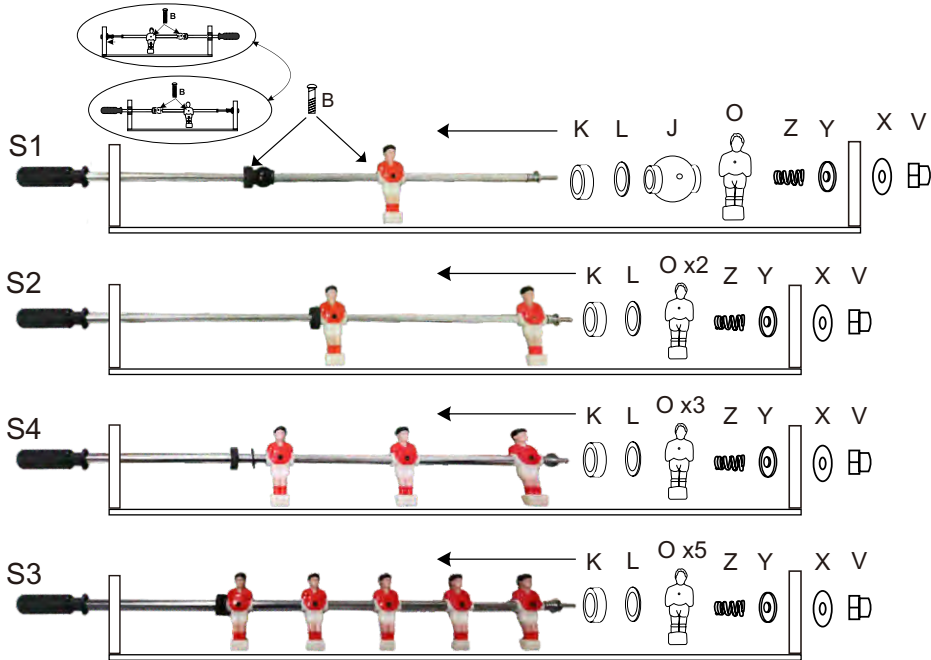
S1 x 2	P x 11	Y x 8	D2 x 4
S2 x 2	K x 8	X x 8	M2 x 2
S3 x 2	L x 8	V x 8	D1 x 6
S4 x 2	J x 2	W x 8	E x 2
T x 8	B x 48	U x 2	
O x 11	Z x 8		



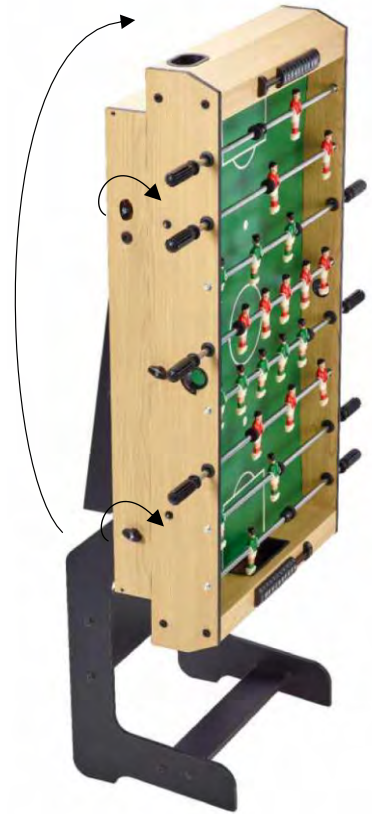
4.1



4.2



5



RÈGLE DU JEU

BABYFOOT

Le babyfoot de table se joue avec 2 équipes qui s'affrontent : les équipes peuvent se composer de 1 à 2 joueurs. L'objectif d'une partie de babyfoot est de marquer 6 à 10 buts pour gagner le match.

1. L'engagement

La partie de babyfoot démarre lorsque les deux parties ont tiré au sort qui allait commencer le match. Après le premier engagement de la balle, les engagements suivants se font par l'équipe qui a marqué un but.

2. La remise en jeu

Une fois la balle mise en jeu, elle le reste jusqu'à tant que la balle sorte de la table : but, temps mort ou déclaration d'une « balle mort ».

3. Le « prêt »

Avant la mise en jeu de la balle, le joueur qui commence la partie doit demander à son adversaire s'il est « prêt ». Celui-ci a 3 secondes pour répondre « prêt » et le joueur qui démarre la partie a ensuite 3 secondes pour commencer le jeu.

4. Les pissettes

Les tirs des ailiers avant (pissettes) sont autorisés des deux côtés.

5. Les reprises

Les reprises sont autorisées en double et en simple. Lors d'une partie en un contre un, une balle engagée aux demis et contrôlée par les avants peut être tirée immédiatement sans attendre l'adversaire.

6. Les roulettes

Les roulettes sont autorisées à condition que la barre n'effectue pas plus d'une rotation avant et après la frappe.

7. La gamelle

Une gamelle est une balle qui rentre et ressort du but. Elle vaut seulement un point. Elle est suivie par un réengagement normal.

8. Changement de position

Les joueurs d'une équipe peuvent changer de position (avant/arrière) lors d'un engagement ou d'un temps mort.

9. Les demis

Un but marqué par les demis est accepté. Une équipe a le droit de bouger ses demis lorsque l'équipe adverse effectue un dégagement des arrières.

Source : FFFT – Fédération Française de Football de Table

HOCKEY

Le jeu de hockey se joue à deux. Chaque joueur se place à l'extrémité de la table et se munit d'une poignée. La partie débute lorsqu'un joueur effectue le service : il doit mettre le palet sur le rond rouge présent au milieu de la table appelé la zone d'engagement.

Le but est de pousser le palet dans le camp adverse. Le joueur qui marque 7 points gagne la manche et celui qui remporte 3 manches gagne la partie.

A chaque fois qu'un point est marqué, c'est le joueur qui perd qui réengage la partie.

Lorsque que le palet touche la ligne médiane, les deux joueurs peuvent pousser le palet avec leur poignée.

Un point n'est pas valable si :

- Le palet est touché avec la main ou autre parti du corps en dehors du service
- Un joueur fait sortir le palet du jeu (hors de la table)
- Le buteur dépasse la ligne médiane avec sa poignée

TENNIS DE TABLE

Le premier serveur désigné prend la balle dans sa main et doit la lancer en l'air à une hauteur minimale de 16 cm selon la FTT et frapper la balle lorsqu'elle redescend.

A partir du moment où la balle est lancée, elle doit être au-dessus de la table, derrière la ligne de fond visible par tous les joueurs.

Lors du service, la balle doit rebondir une fois sur la table du serveur puis une fois sur la table de l'adversaire sans toucher le filet. Si la balle touche le filet, le service doit être rejoué. Le point est marqué lorsque le joueur adverse ne réussit pas à renvoyer la balle.

Au début, chaque joueur sert deux fois de suite, puis arrivé à 10 points, le service change à chaque point. Une manche se déroule en 11 points. Pour gagner une manche, il faut 2 points d'écart avec le joueur adverse. Si l'écart n'est pas de 2 points, la partie continue jusqu'à ce que l'écart soit respecté. Le premier joueur à remporter 3 manches gagne la partie.

A chaque manche, le joueur qui engage le premier service change.

La relance

Après avoir servi la balle, le joueur adverse doit frapper la balle après qu'elle ait rebondi sur sa partie de la table.

Le but est de renvoyer la balle sur la table adverse.

Lors d'un échange, chacun fait rebondir la balle une fois sur sa partie de table, puis frappe à nouveau pour renvoyer la balle sur la table adverse.

Un point n'est pas valable et est donné à l'adversaire si :

- Un deuxième rebond a lieu sur sa surface de jeu
- La balle renvoyée ne touche pas la partie de table adverse
- La balle touche le filet ou les poteaux
- La balle est touchée autrement que par la raquette ou la main qui la tient
- La main d'un joueur touche la table lors d'un échange
- La balle touche plus d'une fois la raquette lors d'un renvoi
- La table bouge à cause d'un joueur
- L'adversaire renvoie la balle sans qu'elle rebondisse sur votre partie de table mais que vous la touchez avec votre raquette sans réussir à la remettre dans la surface adverse

BILLARD

Pour jouer au billard, il faut se munir de 2 queues, une queue de casse et une queue de jeu, de 15 billes numérotées de 1 à 15 : de 1 à 8 sont les billes pleines et de 9 à 15 les billes rayées et une bille blanche nécessaire en tant que bille de choc. La partie peut se jouer en simple ou en équipes.

L'équipe ou le joueur doit empocher l'ensemble des billes et celui qui empoche la bille 9 gagne la partie. Le joueur qui empoche les billes sans faire de fautes continue à jouer et peut gagner sans que l'autre joueur puisse commencer à jouer.

Le premier joueur à jouer casse le triangle, le dernier sera désigné par la méthode des bandes. A chaque coup, le joueur doit annoncer le numéro de la bille qu'il souhaite empocher et dans quelle poche. S'il arrive à empocher, il continue, sinon il passe la main au joueur adverse. Si le joueur joue sans dire de numéro, il doit dire «safe» et passera son tour quoi qu'il arrive. Chaque joueur joue chacun son tour à l'aide de la bille blanche. Il obtiendra le score correspondant aux billes numérotées.

Si la bille blanche appelée bille de choc est empochée, la bille avec la valeur la plus basse devient la bille de choc. Si cette bille est également empochée, la valeur de la bille ira à l'adversaire.

Le billard se joue de 3 manières différentes :

1. Le jeu de la 8 : se joue avec la bille blanche et les billes numérotées de 1 à 15. La bille noire sera placée au centre dans le triangle et les autres billes dans l'ordre que vous voulez. La casse est valide lorsqu'au moins une bille est empochée ou que quatre billes touchent une bande. Chaque joueur a pour mission de s'emparer des billes de son groupe, soit les pleines, soit les rayées. Si lors de la casse deux billes de groupes différents sont touchées, celui-ci peut décider du groupe qu'il souhaite garder. Si l'adversaire réalise une faute, le joueur peut placer la bille blanche n'importe où sur la surface de jeu. Le joueur qui l'emporte est celui qui touche la bille 8 régulièrement.

2. Le jeu de la 9 : se joue avec 9 billes, 8 billes pleines et la bille blanche ; il faut positionner les billes en losange avec la 9 au milieu et la 1 en tête. Le but est d'empocher les billes dans l'ordre croissant. Si le joueur empoche les billes dans l'ordre croissant, il continue de jouer. Celui qui empoche la bille 9 gagne la partie.

3. Le jeu de la 14/1 : se joue avec la bille blanche et les billes numérotées de 1 à 15. Le joueur doit récolter le plus de billes possible, peu importe le numéro. À chaque tour, le joueur doit dire la bille qu'il souhaite toucher et dans quelle poche. Chaque bille représente un point. Le joueur continue la partie jusqu'à ce qu'il manque une bille ou fait une faute. Une faute permet à l'adversaire de placer la bille blanche n'importe où derrière la ligne de départ.

BOWLING

Une partie se joue en dix manches. Le but du jeu est de faire tomber à chaque lancer les dix quilles situées à la fin de la piste. Le joueur dispose de deux lancers. La boule de bowling roule sur la piste en direction des dix quilles. S'il reste des quilles après le premier lancer, le joueur effectue un deuxième lancer.

Si le joueur fait tomber toutes les quilles dès le premier lancer, il réalise un « Strike » et marque 10 points plus les points des 2 lancers suivants. Si le joueur fait tomber toutes les quilles en 2 lancers, c'est-à-dire qu'il utilise 2 boules, il réalise un « Spare » et marque 10 points plus les points du lancer suivant.

PALET AMERICAIN

Chaque joueur à tour de rôle, fait glisser les 5 palets sur la surface de jeu.

Le but du jeu est de marquer le plus de points possibles sans toucher les lignes. Vous avez la possibilité de pousser un palet avec un autre.

Chaque disque rapporte 7, 8 ou 10 points selon la zone ou fait perdre 10 points si le disque arrive dans la zone « 10 en moins » (« 10 off »)

Les joueurs doivent jouer le même nombre de tour. S'il y a égalité, un tour de plus sera joué et on comptera le nombre de points réussi en tenant compte de la valeur des zones.

ÉCHECS

1.1 Le jeu d'échecs se joue entre deux adversaires qui déplacent alternativement des pièces sur un plateau carré appelé «échiquier». Le joueur ayant les pièces blanches commence la partie. On dit qu'un joueur «a le trait» lorsque le coup de son adversaire a été «joué».

1.2 L'objectif de chaque joueur est de placer le roi adverse «sous une attaque» de telle manière que l'adversaire n'ait aucun coup légal. On dit que le joueur qui atteint ce but a «maté» le roi adverse et gagné la partie. Laisser son roi sous une attaque, exposer son roi à une attaque et aussi «prendre» le roi adverse n'est pas autorisé. L'adversaire dont le roi a été maté a perdu la partie.

1.3 Si la position est telle qu'aucun des deux joueurs n'a la possibilité de mater, la partie est nulle.

2.1 L'échiquier se compose d'une grille 8x8 de 64 cases identiques alternativement claires (les cases «blanches») et foncées (les cases «noires»). L'échiquier est placé entre les joueurs de telle manière que la case d'angle à la droite de chaque joueur soit blanche.

2.2 Au début d'une partie, un joueur dispose de 16 pièces claires (les pièces «blanches») et l'autre de 16 pièces foncées (les pièces «noires»).

2.4 Les huit lignes de cases verticales sont appelées «colonnes». Les huit lignes de cases horizontales sont appelées «rangées». Une ligne droite de cases de même couleur, menant d'un bord de l'échiquier à un bord adjacent, est appelée «diagonale».

3.1 Il n'est pas permis de déplacer une pièce sur une case occupée par une pièce de même couleur. Si une pièce se déplace sur une case occupée par une pièce adverse, cette dernière est prise et retirée de l'échiquier comme partie intégrante du coup. On dit qu'une pièce attaque une pièce adverse si elle peut éventuellement effectuer une prise sur cette case en accord avec les articles 3.2 à 3.8. Une pièce est considérée comme attaquant une case, même si cette pièce ne peut pas se déplacer sur cette case car elle mettrait ou laisserait son propre roi sous une attaque.

Le fou se déplace sur toute case d'une diagonale sur laquelle il se trouve

La tour se déplace sur toute case de la colonne ou de la rangée sur laquelle elle se trouve

La dame se déplace sur toute case de la colonne, de la rangée ou d'une diagonale sur laquelle elle se trouve
En effectuant ces mouvements, le fou, la tour ou la dame ne peuvent se déplacer au-dessus d'aucune autre pièce.

Le cavalier se déplace sur l'une des cases les plus proches de celle sur laquelle il se trouve, mais pas sur la même colonne, rangée ou diagonale.

Le pion se déplace sur la case inoccupée immédiatement devant lui sur la même colonne, bien avancer de deux cases sur la même colonne à condition qu'elles soient toutes deux inoccupées, ou il se déplace sur une case occupée par une pièce adverse, située devant lui en diagonale sur une colonne adjacente, et capture ainsi cette pièce.

Le Roi peut se déplacer uniquement d'une case à la fois. Qu'il se déplace en diagonale, horizontalement ou verticalement. Vous ne devez simplement pas vous mettre en échec avec le Roi.

La partie est gagnée par le joueur qui a maté le roi adverse. Ceci met immédiatement fin à la partie à condition que le coup produisant la position d'échec et mat soit légal. La partie est gagnée par le joueur dont l'adversaire déclare qu'il abandonne. Ceci met immédiatement fin à la partie.

DAMES

1. Le jeu de dames international se joue sur un damier carré divisé en 100 cases égales, alternativement claires et foncées.

2. Le jeu se joue sur les cases foncées du damier. Il y a donc 50 cases actives. La plus longue diagonale, joignant deux coins du damier et comprenant 10 cases foncées, se dénomme la grande diagonale.

3. Le damier doit être placé de sorte que la première case de gauche, pour chaque joueur, soit une case foncée.

4. Le jeu de dames international se joue avec 20 pions blancs (clairs) et 20 pions noirs (foncés). Avant de débiter une partie, les 20 pions noirs et les 20 pions blancs sont disposés sur les 4 premières rangées de chaque joueur.

Les pièces :

1. Il existe deux types de pièces : les pions et les dames.

2. Le premier coup est toujours joué par les blancs. Les adversaires jouent un coup chacun à tour de rôle avec leurs pièces.

3. Un pion se déplace obligatoirement vers l'avant, en diagonale, d'une case sur une case libre de la rangée suivante.

4. Lorsqu'il atteint la dernière rangée, le pion devient dame. Pour cela, on couronne le pion en plaçant dessus un deuxième pion de la même couleur.

5. Une dame doit attendre que l'adversaire ait joué au moins une fois avant d'entrer en action.

6. Une dame se déplace en arrière ou en avant sur les cases libres successives de la diagonale qu'elle occupe.

7. Elle peut donc se poser, au-delà de cases libres, sur une case libre éloignée.

8. Pour un joueur à qui c'est le tour de jouer, le fait de toucher une de ses pièces jouables implique l'obligation de jouer cette pièce, pour autant que cela soit possible.

9. Tant qu'une pièce touchée ou en cours de déplacement n'a pas été lâchée, il est permis de la poser sur une autre case, pour autant que cela soit possible.

10. Le joueur qui a le trait et qui désire replacer correctement une ou plusieurs pièces doit le notifier d'avance et distinctement à l'adversaire par la formule «j'adoube».

La prise :

1. La prise des pièces adverse est obligatoire et s'effectue aussi bien en avant qu'en arrière.

2. Lorsqu'un pion se trouve en présence, diagonalement, d'une pièce adverse derrière laquelle se trouve une case libre, il doit obligatoirement sauter par-dessus cette pièce et occuper la case libre.

3. Cette pièce adverse est alors enlevée du damier. Cette opération complète est la prise par un pion.

4. Lorsqu'une dame se trouve en présence sur la même diagonale, directement ou à distance, d'une pièce adverse derrière laquelle se trouvent une ou plusieurs cases libres, elle doit obligatoirement passer par-dessus cette pièce et occuper, au choix, une des cases libres. Cette pièce est alors enlevée du damier. Cette opération complète est la prise par une dame.

5. Lorsqu'au cours d'une prise par un pion, celui-ci se trouve à nouveau en présence, diagonalement, d'une pièce adverse derrière laquelle se trouve une case libre, il doit obligatoirement sauter par-dessus cette seconde pièce, voire d'une troisième et ainsi de suite, et occuper la case libre se trouvant derrière la dernière pièce capturée. Les pièces adverses ainsi capturées sont ensuite enlevées du damier dans l'ordre de la prise. Cette opération complète est une rafle par un pion.

6. Lorsqu'au cours d'une prise par une dame, celle-ci se trouve à nouveau en présence, sur une même diagonale, d'une pièce adverse derrière laquelle se trouve une ou plusieurs cases libres, elle doit obligatoirement sauter par-dessus cette seconde pièce, voire d'une troisième et ainsi de suite, et occuper au choix une case libre se trouvant derrière et sur la même diagonale que la dernière pièce capturée. Les pièces adverses ainsi capturées sont ensuite enlevées du damier dans l'ordre de la prise. Cette opération complète est une rafle par une dame.

7. Au cours d'une rafle, il est interdit de passer au-dessus de ses propres pièces.

8. Au cours d'une rafle, il est permis de passer plusieurs fois sur une même case libre mais il est interdit de passer plus d'une fois au-dessus d'une même pièce adverse.

9. Une rafle doit être clairement indiquée, pièce par pièce, en posant la pièce preneuse sur la case de saut, le temps d'y passer, et en déposant cette pièce sur la case terminale.

10. Les pièces prises ne peuvent être enlevées du damier qu'à l'issue de l'exécution complète de la rafle.

11. La prise du plus grand nombre de pièces est prioritaire, donc obligatoire. Dans ce cas, une dame compte pour une pièce, tout comme un pion. Elle ne confère nulle priorité et n'impose aucune obligation.

12. Si les pièces à prendre sont en nombre égal dans deux ou plusieurs possibilités de prise ou de rafle, le joueur est libre de choisir une de ces possibilités, soit avec un pion, soit avec une dame.

13. Un pion qui au cours d'une rafle, ne fait que passer sur une des 5 cases de la rangée de base adverse reste un pion lorsque la rafle est terminée.

Si un des joueurs a commis une irrégularité, son adversaire a seul le droit de décider si l'irrégularité doit être rectifiée ou si, au contraire, elle doit être maintenue.

Source : FFJD (Fédération Française du Jeu de Dames)

BACKGAMMON

Le backgammon se joue sur un plateau constitué de 24 flèches, appelées aussi cases ou points, de couleurs alternées. L'alternance des couleurs ne sert qu'à faciliter le comptage lors du déplacement des pions. Chacun des deux joueurs possède 15 pions d'une couleur spécifique qu'il déplace de flèche en flèche en fonction du jet de deux dés.

Une partie de Backgammon se joue entre deux joueurs. Le but est de déplacer ses pions pour les amener dans son jan intérieur, puis de les sortir.

Le vainqueur de la partie est celui qui a sorti ses 15 pions du plateau de jeu en premier.

Le sens de déplacement va du jan intérieur adverse vers le jan intérieur d'un joueur, de même pour l'autre joueur. Il n'est jamais permis de reculer.

Pour décider qui débutera, chaque joueur lance un seul dé numéroté de 1 à 6 à l'aide d'un gobelet. Alors le joueur ayant obtenu le chiffre le plus grand commence la partie en jouant la combinaison formée par les deux dés du tirage initial. En cas d'égalité on recommence le tirage. Ainsi, une partie ne débute jamais par un double.

Les deux dés doivent s'immobiliser à plat sur le tapis dans la partie droite du plateau pour que le jet soit validé. Dans le cas contraire, le joueur doit relancer.

Chaque joueur déplace ses pions de flèche en flèche en fonction des dés qu'il a tirés puis il ramasse ses dés. C'est alors au tour de son adversaire de jouer. Le fait de ramasser ses dés matérialise la fin du coup pour un joueur.

Le jet des deux dés indique de combien de cases un joueur doit déplacer ses pions. Chaque jet de dés donne lieu à deux déplacements indépendants (sauf jet d'un double qui donne lieu à quatre déplacements, voir plus loin), pouvant s'appliquer à deux pions différents ou au même pion et pouvant être joué dans n'importe quel ordre à la convenance du joueur.

Un pion peut se poser sur une case vide, sur une case occupée par un ou plusieurs de ses propres pions ou sur une case occupée par un seul pion adverse (cas de la frappe).

De fait, un pion ne peut jamais se poser sur une case occupée par deux (ou plus) pions adverses. Une case occupée par deux pions ou plus, d'un joueur se nomme une porte. Alors l'adversaire ne peut plus y poser ses pions ou même y transiter, mais il peut passer par-dessus.

Un double est un jet dont les deux dés ont amené un chiffre identique. Le jet se joue alors deux fois : si un joueur a jeté un double 5 (noté 5-5), il doit jouer quatre déplacements de pions, chacun d'une distance de 5 flèches.

Un pion isolé sur une case est appelé un blot. Si un pion adverse arrive sur cette même case, le blot est envoyé sur la barre, on dit que le blot a été frappé. On dit alors que Noir a frappé (ou shooté) un pion ou un blot de Blanc et l'a envoyé, ou mis, sur la barre.

La sortie des pions constitue la dernière phase de la partie. Une fois tous ses pions dans son jan intérieur le joueur peut commencer à les sortir, qu'il reste ou non des pions adverses dans son jan intérieur ou sur la barre.

Un match se joue en une ou plusieurs parties jusqu'à ce qu'un joueur totalise un nombre prédéterminé de points.

Source : FFBG (Fédération Française de Backgammon)

TICK TACK TOE

Tirez au sort le joueur qui débutera la partie et choisissez votre signe. Chacun son tour, les joueurs placent les croix ou les cercles dans les champs libres du terrain de jeu composé de 3 x 3 cases. Le joueur qui réussit à aligner 3 pions à la suite à la verticale, à l'horizontale ou en diagonale, a gagné. Il peut y avoir un gagnant ou un match nul.

LANCER D'ANNEAUX

Le premier joueur prend tous les anneaux et les lance les uns après les autres en direction de la cible. Les points sont marqués lorsque l'anneau est rentré dans le bâtonnet. Les anneaux qui tombent à côté ne comptent pas et ne sont pas rejoués. A la fin du tour, on compte les points du joueur pour la manche. C'est ensuite au tour du joueur suivant. Une partie peut comporter entre 3 et 10 manches suivant le nombre de joueurs. Le vainqueur est le joueur qui a marqué le plus de points à la fin de la partie.

FER À CHEVAL

Le lancer de fers se joue avec 2 joueurs ou 2 équipes de 2 joueurs. Chaque équipe dispose de 2 fers.

Le but du jeu est d'encercler la tige de façon à ce que les deux pointes dépassent la tige. Chaque encerclement donne 3 points. Il peut y avoir une annulation pour compter les points : un encerclement réussi par un joueur est annulé lorsque le joueur adverse réussit un encerclement.

Vous pouvez jouer des parties de 21, 25, 30, 35 ou 40 points. Le gagnant est celui qui atteint ou dépasse le nombre de points requis.