

Notice d'utilisation

User Manual / Manual de instrucciones / Bedienungsanleitung /
Manuale d'uso / Manual de instruções / Gebruiksaanwijzing

Référence : JEU003

Jeu de pétanque

Petanque game/ Juego de petanca/ Petanque-Spiel / Gioco della petanque/Jogo de
petanque/ Petanque spel



LIVOO

Version : v.1.0

Retrouvez l'ensemble de notre collection sur notre site www.livoo.fr.

FR

Consigne de sécurité

Merci de lire les instructions ci-dessous avec attention avant d'utiliser l'équipement et de les conserver pour un usage ultérieur. Une mauvaise utilisation de l'équipement peut l'endommager ou blesser l'utilisateur. Assurez-vous que vous utilisez l'équipement dans le but pour lequel il est conçu. Nous refusons toutes responsabilités quant aux dégâts (aux dommages et intérêts) dus à une utilisation incorrecte ou une mauvaise manipulation.

1. La surveillance d'un adulte est recommandée si les enfants utilisent ce produit.
2. Utilisez ce jeu dans un environnement sécurisé, sur des surfaces adéquates (gazon, sable ou terrain plat) et dans des zones dégagées.
3. N'utilisez pas ce jeu lors d'intempéries.
4. Ne lancez pas les pièces qui composent le jeu sur des personnes ou des animaux.
5. Stockez le jeu dans un endroit propre et sec lorsque vous ne vous en servez plus.
6. Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

Utilisation

Le but du jeu est de lancer des boules aussi près que possible du cochonnet. Le jeu est conçu de manière standard pour 2 à 6 joueurs. Lorsqu'il y a plus de 2 joueurs, divisez-les joueurs en deux équipes. La première équipe qui marque 12 points remporte la partie.

Chaque équipe tire à pile ou face pour connaître le joueur qui va commencer puis trace un cercle ou une ligne pour déterminer la position du lanceur. La distance entre le lanceur et le cochonnet doit être d'environ 6 à 8 mètres. Le joueur qui commence la partie lance le cochonnet depuis le point de départ.

Le même joueur lance ensuite sa boule puis l'équipe adverse joue à son tour. Le point est attribué à la boule qui est la plus proche du cochonnet. L'équipe qui n'a pas le point continue de lancer ses boules jusqu'à reprendre le point ou jusqu'à n'avoir plus de boule. Il est possible de frapper la boule ou le cochonnet de l'équipe adverse afin de déplacer les boules déjà lancées ou le cochonnet. Une fois que toutes les boules ont été jouées, le décompte des points peut être effectué. Un point est attribué à la boule qui est la plus proche du cochonnet. Si la boule touche le cochonnet, elle vaut 2 points. L'équipe dont la boule est la plus proche du cochonnet marque autant de points qu'elle a de boules placées plus proches du cochonnet que l'équipe adverse. Si les deux équipes sont à égale distance du cochonnet (équipez-vous d'un mètre pour mesurer cette distance), personne ne marque de point. Des tours supplémentaires sont joués jusqu'à ce qu'une équipe atteigne 12 points.

Nettoyage et entretien

Après utilisation, passez un chiffon doux et humide sur les boules et le cochonnet. Rangez l'équipement sec et propre dans son sac de transport. Ranger le tout dans un endroit propre et sec. Pour laver le sac de transport, référez-vous à l'étiquette d'entretien cousue dans le sac.

Find our entire collection on our website www.livoo.en.

EN

Safety Instructions

Please read the following instructions carefully before using the equipment and retain them for future use. Misuse of the equipment may cause damage or injury to the user. Ensure that you use the equipment for its intended purpose. We do not accept any responsibility for damage (damages) due to incorrect use or mishandling.

1. Adult supervision is recommended if children are using this product.
2. Use this game in a safe environment, on suitable surfaces (grass, sand or flat ground) and in open areas.
3. Do not use this game in bad weather.
4. Do not throw the pieces of the game at people or animals.
5. Store the game in a clean and dry place when not in use.
6. Not suitable for children under 6 years of age.

Use of the device

The aim of the game is to throw the balls as close as possible to the jack. The game is designed as standard for 2 to 6 players. When there are more than 2 players, divide the players into two teams. The first team to score 12 points wins the game. Each team flips a coin to see which player will start and then draws a circle or a line to determine the position of the thrower. The distance between the thrower and the jack should be about 6-8 metres. The player who starts the game throws the jack from the starting point. The same player then throws the ball and then the opposing team takes their turn. The point is awarded to the ball that is closest to the jack. The team that does not have the point continues to throw until they regain the point or run out of balls. It is possible to hit the opposing team's ball or jack to move the balls already thrown or the jack. Once all the balls have been played, the points can be counted. A point is awarded to the ball that is closest to the jack. If the ball touches the jack, it is worth 2 points. The team whose ball is closest to the jack scores as many points as they have balls closer to the jack than the opposing team. If both teams are equidistant from the jack (get a measuring tape to measure this distance), no one scores. Additional rounds are played until one team reaches 12 points.

Cleaning and storage

Wipe the balls with a soft, damp cloth. Store the dry and clean in its carrying bag. Store it in a clean and dry place. To wash the carry bag, refer to the care label sewn into the bag.

Descubre toda nuestra colección en nuestra página web www.livoo.es.

ES

Instrucciones de seguridad

Lea atentamente las siguientes instrucciones antes de utilizar el equipo y consérvelas para su futuro uso. El uso incorrecto del equipo puede causar daños o lesiones al usuario. Asegúrese de que utiliza el equipo para el fin previsto. No aceptamos ninguna responsabilidad por daños (desperfectos) debidos a un uso incorrecto o a una mala manipulación.

1. Se recomienda la supervisión de un adulto si los niños utilizan este producto.
2. Utiliza este juego en un entorno seguro, en superficies adecuadas (hierba, arena o terreno llano) y en zonas abiertas.
3. No utilice este juego con mal tiempo.
4. No lances las piezas que componen el juego a personas o animales.
5. Guarde el juego en un lugar limpio y seco cuando no lo utilice.
6. No apto para niños menores de 3 años.

Uso de la unidad

El objetivo del juego es lanzar las bolas lo más cerca posible del gato. El juego está diseñado de serie para 2 a 6 jugadores. Si hay más de 2 jugadores, divídelos en dos equipos.

El primer equipo que anote 12 puntos gana el partido.

Cada equipo lanza una moneda al aire para ver qué jugador empezará y luego dibuja un círculo o una línea para determinar la posición del lanzador. La distancia entre el lanzador y el gato debe ser de unos 6-8 metros. El jugador que comienza la partida lanza la jota desde el punto de partida. A continuación, el mismo jugador lanza el balón y el equipo contrario toma su turno. El punto se concede a la bola que esté más cerca del gato. El equipo que no tiene el punto continúa lanzando hasta que recupera el punto o se queda sin bolas. Es posible golpear la bola o el gato del equipo contrario para mover las bolas ya lanzadas o el gato. Una vez que se han jugado todas las bolas, se pueden contar los puntos. Se concede un punto a la bola que esté más cerca del gato. Si la bola golpea el gato, vale 2 puntos. El equipo cuya bola esté más cerca del gato consigue tantos puntos como bolas tenga más cerca del gato que el equipo contrario. Si ambos equipos están equidistantes del gato (coge una cinta métrica para medir esta distancia), nadie marca. Se juegan rondas adicionales hasta que un equipo alcanza los 12 puntos.

Limpieza y mantenimiento

Después del uso, limpie las bolas y el gato con un paño suave y húmedo. Guarde el equipo seco y limpio en su bolsa de transporte.

Guárdelo en un lugar limpio y seco.

Para lavar la bolsa de transporte, consulte la etiqueta de cuidado cosida en la bolsa.

Unser gesamtes Sortiment findest du auf unserer Webseite www.livoo.fr.

DE

Sicherheitshinweise

Bitte lesen Sie die folgenden Anweisungen sorgfältig durch, bevor Sie das Gerät benutzen, und bewahren Sie sie für den späteren Gebrauch auf.

Eine unsachgemäße Verwendung der Ausrüstung kann diese beschädigen oder den Benutzer verletzen. Stellen Sie sicher, dass Sie die Ausrüstung nur für den Zweck verwenden, für den sie bestimmt ist. Wir übernehmen keine Verantwortung für Schäden (Schadensersatz), die durch unsachgemäßen Gebrauch oder falsche Handhabung entstehen.

1. Die Beaufsichtigung durch einen Erwachsenen wird empfohlen, wenn Kinder dieses Produkt benutzen.
2. Verwenden Sie dieses Spiel in einer sicheren Umgebung, auf geeigneten Oberflächen (Rasen, Sand oder ebenem Gelände) und in offenen Bereichen.
3. Verwenden Sie dieses Spiel nicht bei schlechtem Wetter.
4. Werfen Sie die Teile, aus denen das Spiel besteht, nicht auf Menschen oder Tiere.
5. Bewahren Sie das Spiel an einem sauberen und trockenen Ort auf, wenn Sie es nicht mehr verwenden.
6. Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren.

Verwendung des Gerätes

Ziel des Spiels ist es, die Kugeln so nah wie möglich an das Cochonnet zu werfen. Das Spiel ist standardmäßig für 2 bis 6 Spieler konzipiert. Wenn es mehr als 2 Spieler gibt, teilen Sie die Spieler in zwei Mannschaften auf.

Die erste Mannschaft, die 12 Punkte erzielt, gewinnt das Spiel.

Jedes Team wirft eine Münze, um den Startspieler zu ermitteln, und zeichnet dann einen Kreis oder eine Linie, um die Position des Werfers zu bestimmen. Die Entfernung zwischen dem Werfer und dem Cochonnet sollte etwa 6 bis 8 Meter betragen. Der Spieler, der das Spiel beginnt, wirft das Cochonnet vom Startpunkt aus. Der gleiche Spieler wirft dann seine Kugel und die gegnerische Mannschaft ist an der Reihe. Der Punkt wird für die Kugel vergeben, die dem Cochonnet am nächsten liegt. Die Mannschaft, die den Punkt nicht hat, wirft ihre Kugeln weiter, bis sie den Punkt zurückerhält oder keine Kugel mehr hat. Es ist möglich, die Kugel oder das Cochonnet der gegnerischen Mannschaft zu schlagen, um die bereits geworfenen Kugeln oder das Cochonnet zu bewegen. Nachdem alle Kugeln gespielt wurden, können die Punkte gezählt werden. Ein Punkt wird für die Kugel vergeben, die dem Cochonnet am nächsten liegt. Wenn die Kugel das Cochonnet berührt, ist sie 2 Punkte wert. Die Mannschaft, deren Kugel näher am Cochonnet liegt, erhält so viele Punkte, wie sie Kugeln hat, die näher am Cochonnet platziert sind, als die gegnerische Mannschaft. Wenn beide Mannschaften gleich weit vom Cochonnet entfernt sind (rüstet euch mit einem Maßband aus, um die Entfernung zu messen), bekommt niemand Punkte. Es werden weitere Runden gespielt, bis eine Mannschaft 12 Punkte erreicht hat.

Reinigung und Wartung

Wischen Sie die Kugeln und das Cochonnet nach der Benutzung mit einem weichen, feuchten Tuch ab. Verstauen Sie die trockene und saubere Ausrüstung in der Tragetasche. Bewahren Sie die Ausrüstung an einem sauberen und trockenen Ort auf. Zum Waschen der Tragetasche beachten Sie das in die Tasche eingenähte Pflegeetikett.

Ritrova l'insieme della nostra collezione sul nostro sito www.livoo.fr.

Istruzioni di sicurezza

Prima di utilizzare l'apparecchiatura, leggere attentamente le seguenti istruzioni e conservarle per un uso futuro.

L'uso improprio dell'apparecchiatura può causare danni o lesioni all'utente. Assicurarsi di utilizzare l'apparecchiatura per lo scopo previsto. Non ci assumiamo alcuna responsabilità per eventuali danni dovuti a un uso improprio o a una cattiva gestione.

1. Si raccomanda la supervisione di un adulto se i bambini utilizzano questo prodotto.
2. Utilizzate questo gioco in un ambiente sicuro, su superfici adatte (erba, sabbia o terreno pianeggiante) e in aree aperte.
3. Non utilizzare questo gioco in caso di maltempo.
4. Non lanciare i pezzi del gioco contro persone o animali.

5. Conservare il gioco in un luogo pulito e asciutto quando non viene utilizzato.
6. Non adatto ai bambini di età inferiore ai 3 anni.

Utilizzo dell'unità

Lo scopo del gioco è lanciare le palline il più vicino possibile al jack. Il gioco è concepito come standard per 2-6 giocatori. Se i giocatori sono più di 2, dividerli in due squadre.

La prima squadra che segna 12 punti vince la partita.

Ogni squadra lancia una moneta per vedere quale giocatore inizierà e poi disegna un cerchio o una linea per determinare la posizione del lanciatore. La distanza tra il lanciatore e il martinetto deve essere di circa 6-8 metri. Il giocatore che inizia il gioco lancia il fante dal punto di partenza. Lo stesso giocatore lancia poi la palla e la squadra avversaria fa il suo turno. Il punto viene assegnato alla palla più vicina al jack. La squadra che non ha il punto continua a lanciare finché non recupera il punto o non esaurisce le palle. È possibile colpire la palla o il jack della squadra avversaria per spostare le palle già lanciate o il jack. Una volta giocate tutte le palle, si possono contare i punti. Viene assegnato un punto alla palla che si avvicina di più al jack. Se la pallina colpisce il jack, vale 2 punti. La squadra la cui palla è più vicina al jack segna tanti punti quante sono le palle più vicine al jack rispetto alla squadra avversaria. Se entrambe le squadre sono equidistanti dal jack (prendere un metro per misurare questa distanza), nessuno segna. Vengono giocati altri turni finché una squadra non raggiunge i 12 punti.

Pulizia e manutenzione

Dopo l'uso, pulire le sfere e il martinetto con un panno morbido e umido. Conservare l'apparecchiatura asciutta e pulita nella sua borsa di trasporto.

Conservarlo in un luogo pulito e asciutto.

Per lavare la borsa da trasporto, fare riferimento all'etichetta di manutenzione cucita sulla borsa.

Conhece toda a nossa coleção no nosso site www.livoo.fr

PT

Instruções de segurança

Leia atentamente as seguintes instruções antes de utilizar o equipamento e guarde-as para utilização futura.

A má utilização do equipamento pode causar danos ou lesões ao utilizador. Certifique-se de que utiliza o equipamento para o fim a que se destina. Não aceitamos qualquer responsabilidade por danos (danos) devido a utilização incorrecta ou má utilização.

1. A supervisão de adultos é recomendada se as crianças estiverem a utilizar este produto.
2. Utilizar este jogo num ambiente seguro, em superfícies adequadas (relva, areia ou solo plano) e em áreas abertas.
3. Não utilizar este jogo com mau tempo.
4. Não atirar as peças do jogo a pessoas ou animais.
5. Armazenar o jogo num local limpo e seco quando não estiver a ser utilizado.
6. Não adequado para crianças com menos de 3 anos de idade.

Utilização do dispositivo

O objectivo do jogo é atirar as bolas o mais próximo possível do macaco. O jogo é concebido como padrão para 2 a 6 jogadores. Quando houver mais de 2 jogadores, dividir os jogadores em duas equipas.

A primeira equipa a marcar 12 pontos ganha o jogo.

Cada equipa atira uma moeda ao ar para ver qual o jogador que vai começar e depois desenha um círculo ou linha para determinar a posição do lançador. A distância entre o lançador e o macaco deve ser de cerca de 6-8 metros. O jogador que inicia o jogo atira o macaco desde o ponto de partida. O

mesmo jogador atira então a bola e a equipa adversária toma a sua vez. O ponto é atribuído à bola que estiver mais próxima do macaco. A equipa que não tem o ponto continua a atirar até recuperar o ponto ou ficar sem bolas. É possível acertar na bola ou no macaco da equipa adversária para mover as bolas já atiradas ou o macaco. Depois de todas as bolas terem sido jogadas, os pontos podem ser contados. É atribuído um ponto à bola que estiver mais próxima do macaco. Se a bola bater no macaco, vale 2 pontos. A equipa cuja bola está mais próxima do macaco marca tantos pontos quanto tem bolas mais próximas do macaco do que a equipa adversária. Se ambas as equipas estiverem equidistantes do macaco (arranjar uma fita métrica para medir esta distância), ninguém pontua. Jogam-se rondas adicionais até uma equipa atingir 12 pontos.

Limpeza e manutenção

Após utilização, limpe as bolas e o macaco com um pano macio e húmido. Armazenar o equipamento seco e limpo no seu saco de transporte. Armazená-lo num local limpo e seco. Para lavar o saco de transporte, consultar a etiqueta de cuidados cosida no saco.

Je vindt onze hele collectie op onze site www.livoo.fr

Veiligheidsvoorschriften

Lees de volgende instructies zorgvuldig door voordat u de apparatuur gebruikt en bewaar ze voor toekomstig gebruik. Verkeerd gebruik van de apparatuur kan leiden tot schade of letsel voor de gebruiker. Zorg ervoor dat u de apparatuur gebruikt waarvoor deze bedoeld is. Wij aanvaarden geen enkele verantwoordelijkheid voor schade (beschadigingen) door verkeerd gebruik of verkeerde behandeling.

1. Toezicht door volwassenen wordt aanbevolen als kinderen dit product gebruiken.
2. Gebruik dit spel in een veilige omgeving, op een geschikte ondergrond (gras, zand of vlakke grond) en in open gebieden.
3. Gebruik dit spel niet bij slecht weer.
4. Gooi de stukken van het spel niet naar mensen of dieren.
5. Bewaar het spel op een schone en droge plaats wanneer het niet wordt gebruikt.
6. Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar.

Gebruik van het apparaat

Het doel van het spel is om de ballen zo dicht mogelijk bij de krik te gooien. Het spel is standaard ontworpen voor 2 tot 6 spelers. Als er meer dan 2 spelers zijn, verdeel de spelers dan in twee teams. Het eerste team dat 12 punten scoort, wint het spel.

Elk team gooit een munt op om te zien welke speler zal beginnen en trekt dan een cirkel of lijn om de positie van de werper te bepalen. De afstand tussen de werper en de krik moet ongeveer 6-8 meter bedragen. De speler die het spel begint gooit de boer vanaf het startpunt. Dezelfde speler gooit dan de bal en de tegenpartij is aan de beurt. Het punt wordt toegekend aan de bal die het dichtst bij de krik ligt. Het team dat het punt niet heeft gaat door met gooien totdat ze het punt terug hebben of de ballen op zijn. Het is mogelijk de bal of de krik van de tegenstander te raken om de reeds gegooide ballen of de krik te verplaatsen. Als alle ballen zijn gespeeld, kunnen de punten worden geteld. Een punt wordt toegekend aan de bal die het dichtst bij de krik ligt. Als de bal de krik raakt, is dat 2 punten waard. Het team waarvan de bal het dichtst bij de krik ligt scoort zoveel punten als ze ballen hebben die dicht bij de krik liggen dan de tegenstander. Als beide teams op gelijke afstand van de krik staan (neem een meetlint om deze afstand te meten), scoort niemand. Er worden extra rondes gespeeld totdat een team 12 punten heeft bereikt.

Schoonmaak en onderhoud

Veeg na gebruik de ballen en de krik af met een zachte, vochtige doek.. Bewaar de apparatuur droog en schoon in de draagtas. Bewaar het op een schone en droge plaats. Zie voor het wassen van de draagtas het wasetiket dat in de tas is genaaid.



LIVOO

BP 61071

67452 Mundolsheim – FRANCE