

REGELN & ANLEITUNG

RULES & ASSEMBLY INSTRUCTIONS

HESHERBALL



BEDIENUNGSANLEITUNG LESEN

READ THE MANUAL



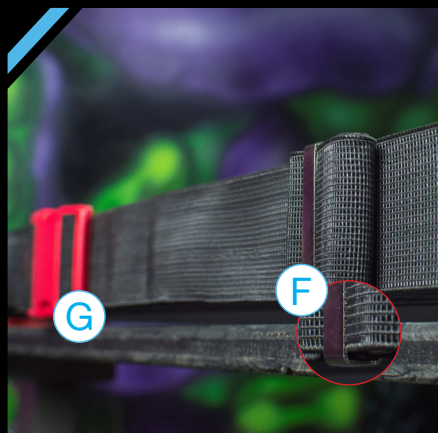
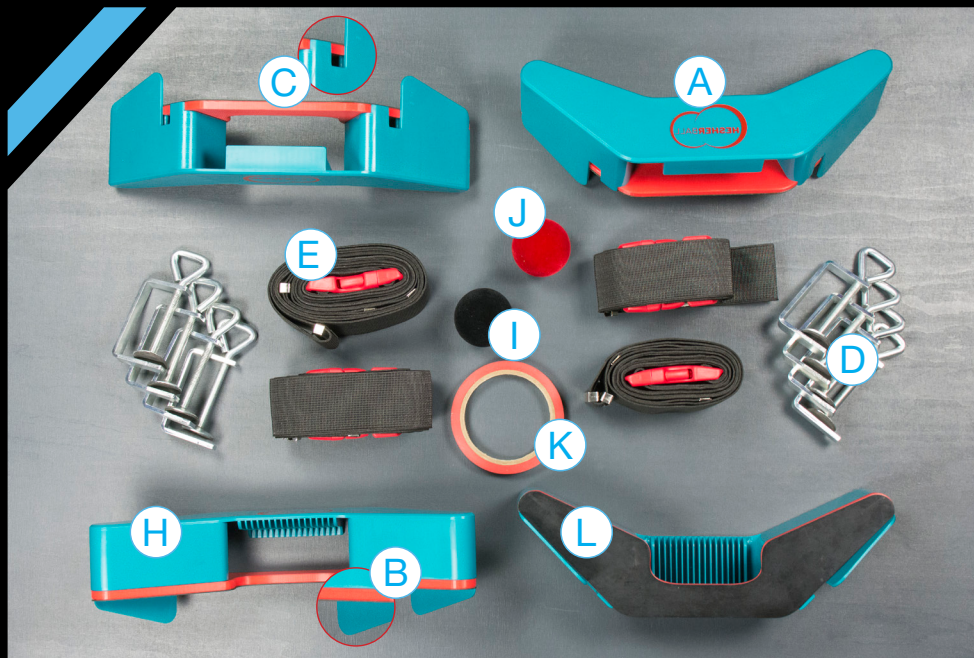
SICHERHEITSHINWEISE LESEN

READ THE SAFETY INSTRUCTIONS



INHALT / BESTANDTEILE

COMPONENTS



A = HeshherBall-Ecke / Heshher-Catcher

B = Führungsschiene / guide rail

C = Aussparung / recess

D = Zwingen / clamp

E = Bande / strap

F = Metallschleife / metal loop

G = Steckschnalle / buckle

H = Schenkel / leg

I = Spielball / GameBall

J = HeshherBall / HeshherBall

K = Klebeband / tape

L = Schutzunterlage / pad

AUFBAUANLEITUNG

ASSEMBLY INSTRUCTION

1. Anbringung der Schutzunterlage: Von den vier beiliegenden, selbstklebenden Schutzunterlagen klebt ihr je eine auf die Unterseite einer HeshorBall-Ecke.

1. *Attaching the pads: Glue the pads on the bottom sides of the Heshor-Catchers – one pad on each Heshor-Catcher.*



2. Anlegen der HeshorBall-Ecken: Die HeshorBall-Ecken legt ihr bündig mit der rechten und linken Führungsschiene an die Tischkante an. Die Führungsschienen müssen auf beiden Seiten vollen Kontakt zur Tischkante haben (Abb. 1).

2. *Attaching the Heshor-Catchers: Put both guide rails flush with the corners of your table. There must not be any space left between the guide rails and the table (pic 1).*



3. Fixierung der HeshorBall-Ecken: Die HeshorBall-Ecken links und rechts in den beiden dafür vorgesehenen Aussparungen mit den Zwingen am Tisch fixieren. Die Zwingen steckt ihr dabei so weit in die Aussparungen, dass sie bündig mit der Außenseite der HeshorBall-Ecken abschließen. Die Zwingen solltet ihr dabei gar nicht zu fest fixieren (Abb. 2).

3. *Fixing the Heshor-Catchers: Put the clamps completely into the recesses on the left and right sides, so that they are flush with the outsides of the Heshor-Catchers. The clamps should not be overtightened (pic 2).*

www.heshorball.com/aufbau

www.heshorball.com/build-up

3



- 4. Die Banden anbringen:** Versichert euch, dass die Banden vor dem Durchziehen durch die HeshorBall-Ecken nicht verdreht sind und sich die beiden Metallschlaufen jeweils neben der Stecksnalle befinden (Abb. 3). Jetzt verbindet ihr die beiden HeshorBall-Ecken auf einer Seite des Tisches durch die Bande (Abb. 3). Dies wiederholt ihr auf allen 4 Seiten.

ACHTUNG: Im Set befinden sich zwei kurze und zwei lange Banden, beachtet dies beim Aufbau!

- 4. Attaching the straps:** Before pulling the straps through the Heshor-Catchers, make sure that they are not twisted and that the metal loops are next to the buckles (pic 3). Then pull the straps through the Heshor-Catchers. You have to connect the two Heshor-Catchers which are on one side of the table. Repeat this at every side.

CAUTION: There are two long and two short straps!

4



5



- 5. Die Banden spannen:** Die Schnallen zusammenklicken und die Banden spannen (Abb. 4). Beim Spannen fixiert ihr mit einer Hand die Bande an der HeshorBall-Ecke (Abb. 5), mit der anderen Hand zieht ihr am Endstück, um die Bande zu spannen.

- 5. Tightening the straps:** Click in the buckles (pic 4) then tighten the straps (pic 5). While tightening press the strap with one hand against the Heshor-Catcher and pull the end of the strap with the other hand to shorten it.

6



Die beiden Banden an der kurzen Seite sind dabei etwas fester zu spannen als die an der langen Seite (Abb. 6). Spannung durch den Rolltest prüfen.

The straps on the short sides of the table have to be a bit tighter than the ones on the long sides. Test the tension of the straps with the roll test.

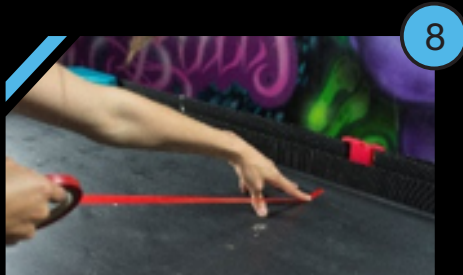
Rolltest: Ihr rollt den Spielball so auf den HeshherBall, dass dieser gegen die kurze Bande rollt. Sobald der HeshherBall nicht mehr springt oder durchrutscht, wenn er auf die kurze Bande trifft, ist diese ausreichend gespannt.

Roll test: Roll the GameBall against the HeshherBall so that it rolls against the short strap. The strap has enough tension when the HeshherBall does not bounce or slip through the strap.



Die überstehende Bande zieht ihr links und rechts durch die Metallschlaufen und fixiert diese (Abb. 7).

Pull the ends of the straps through the metal loops and fix them (pic 7).



6. Mittellinie anbringen: Um die Mittellinie zu markieren, klebt ihr ein Stück vom Klebeband über die Tischmitte (Abb. 8).

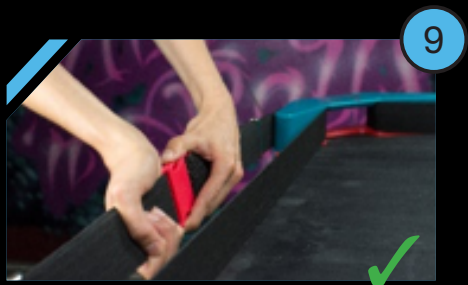
6. Attaching the center line: Mark the middle of the table with a piece of tape (pic 8).

LOS GEHT'S, JETZT NOCH ZU DEN REGELN UND IHR SEID BEREIT!

LET'S PLAY. YOU ONLY NEED THE RULES AND YOU ARE GOOD TO GO.

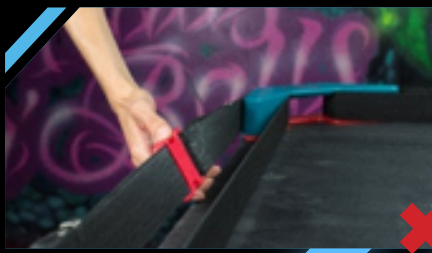
HINWEISE ZUM ABBAU

TIPS FOR DISMENTLING



1. Benutzt beim Lösen der Schnalle beim Abbau auf jeden Fall beide Hände. Auf der Bande ist jede Menge Spannung, daher die Bande beim Lösen der Schnalle auf beiden Seiten festhalten (Abb. 9)!

1. When you remove the buckles use both hands. There is much tension on the straps so grab both sides of the straps before you open the buckle (pic 9).



2. Bevor ihr die Zwingen löst um die HeshherBall-Ecken abzubauen, solltet ihr unbedingt die Spannung auf den Banden lösen!

2. You must open the buckles first before you can remove the Heshher-Catchers.

REGEL DICH!

Halt, Stopp! Du musst diese Regeln nicht lesen, das ist was für Schlaumeier.

Mach's dir einfach und schau dir unser Video zu den Regeln an:

www.hesherball.com/regeln

1. Gespielt wird mit zwei Bällen, dem HeshherBall (rot) und dem Spielball (schwarz).
2. Ziel ist es, den HeshherBall in Bewegung zu halten und wenn möglich dabei einzulochen. Solange der HeshherBall in Bewegung ist, hat der Spieler beliebig viele Versuche ihn zu treffen.
3. Der Spielball wird aus der Hand gespielt/gerollt.
4. Der Spielball muss immer von der kurzen Seite des Tisches gespielt werden, vor Berührung des HeshherBalls die Mittellinie überqueren und den HeshherBall auf der gegenüberliegenden Seite des aktiven Spielers treffen. Je nach Spielsituation muss der aktive Spieler also um den Tisch laufen.
5. Die Reihenfolge der Spieler wird vor Beginn für das gesamte Spiel festgelegt. Jeder Spieler hat fünf Leben. Dies kann nach Anzahl der Spieler individuell festgelegt werden.
6. Der Spieler verliert ein Leben...
 1. ...wenn der Ball stehen bleibt
 2. ...wenn er von dem Spieler, der die Kugel versenkt hat, bestimmt wird
 3. ...bei Nichteinhaltung der Reihenfolge
 4. ...bei Berührung des HeshherBalls mit einem Körperteil, während dieser in Bewegung ist
 5. ...bei drei Angabefehlern in Folge
7. Wenn ein Leben verloren wurde, beginnt der darauffolgende Spieler mit der Angabe. Ausnahme: Der Spieler, der die Kugel versenkt, beginnt immer!
8. Angabe (Ausgangsstellung siehe Abb. 10):
 1. Für die Angabe gibt es drei Versuche
 2. Der HeshherBall muss so angespielt werden, dass er die Mittellinie überquert
 3. Wird der HeshherBall so angespielt, dass er eingelocht wird, ohne die Mittellinie zu überqueren, ist die Angabe ungültig
 4. Überquert er die Mittellinie und wird eingelocht, gilt das als Ass

ACHTUNG: Der Spieler, der ein Ass gemacht hat, darf (willkürlich und unfair) einen Spieler bestimmen, der ein Leben verliert.

9. Gewonnen hat der Spieler, der überlebt!

Übrigens: Wenn der Spielball oder der HeshherBall vom Tisch fällt, wird der gesamte Spielzug wiederholt.

Nicht vergessen: HeshherBall ist nach wie vor und trotz allem ein Gentlemansport. Dementsprechend soll darauf geachtet werden, die Mitspieler nicht zu behindern.

Variante: Für kleinere, jüngere und/oder faulere Spieler, können die Regeln entschärft werden, indem der Spielball von der gesamten gegenüberliegenden Hälfte des HeshherBalls gespielt werden darf. Man muss also nicht komplett um den Tisch laufen um hinter der kurzen Seite des Tisches zu stehen.

KEEP IT RULIN'

Stop right now! You don't need to read these rules! That's for wise guys.

Just keep it simple and watch our clip how to play HeshherBall:

www.heshherball.com/rules

1. You play with two balls, the HeshherBall (red) and the GameBall (black).
2. The goal is to keep the HeshherBall moving and if possible to hit the Heshher-Catcher. As long as the HeshherBall is moving, you have as many tries as you want/need to hit the HeshherBall.
3. The GameBall will be played by rolling it out of your hand.
4. The GameBall always has to be played from the short side of the table, it has to cross the center line before hitting the HeshherBall and it has to hit the HeshherBall on the opposite side of the active player. Depending on the situation, the active Player has to run around the table to the opposite side.
5. The order of the players for the game will be set before the beginning.
Every player has five lives.
6. The player loses a life...
 1. ...if the ball stops
 2. ...if he is selected by the player who hits the Heshher-Catcher
 3. ...by non-compliance of the order
 4. ...if he touches the HeshherBall while it is moving
 5. ...after three faults in a row at the service
7. If anyone loses a life, the next player starts with the service.
Exception: The player who hits the hole always starts!
8. Service (starting position pic 10):
 1. You have three tries
 2. The HeshherBall has to cross the center line
 3. If you hit the hole with the HeshherBall without crossing the center line the service is invalid
 4. If it crosses the center line and hits a Heshher-Catcher after, it is an ace



Ausgangsstellung Angabe
Starting position service

Attention: The player who made the ace may choose (randomly and unfairly of course) another player who loses a life.

9. The survivor is the Winner!

By the way: If the GameBall or the HeshherBall falls down the table, the whole turn will be repeated.

Never forget: HeshherBall is still and in spite of everything a Gentlemansport. Accordingly you have to pay attention to not disturb the active player.

Variant: For smaller, younger and/or lazier players, the rules can be changed by allowing the ball also to be played from the whole opposite side of the table of the HeshherBall. So you don't have to stand behind the short side of the table.

SICHERHEITSHINWEISE

SAFETY INSTRUCTIONS

- // Der Tisch muss der zusätzlichen Belastung z.B. durch die Verspannung des Sets, Rollen der Bälle etc. standhalten können. Glastische sind z.B. nicht geeignet
 - // Trotz aller Vorkehrungs- und Schutzmaßnahmen kann der Tisch beschädigt werden
 - // Durch die Veränderung der ursprünglichen Funktion des Tisches kann die Produkthaftung des Tischherstellers hinfällig sein
 - // Die über das Spielfeld hinausragenden HeshierBall-Ecken können gegebenenfalls ein Verletzungsrisiko darstellen
 - // Die obere Schicht des Tisches kann sich unter Umständen beim Abziehen des Klebebandes lösen
 - // Der Freiraum um den Tisch muss berücksichtigt werden (inkl. rutschiger Teppiche, herumstehender Gegenstände etc.)
 - // Die Bälle können aus dem Spielfeld fliegen und somit andere Gegenstände beschädigen
 - // Bei längeren Pausen die Spannung von den Banden lösen
 - // Für den optimalen Spielspaß, sollte der Tisch im Lot stehen
 - // Sportgerät, kein Spiel!
-
- // *You need a suitable table which is able to resist the forces of the game such as the tension of the straps or the rolling balls. Glass tables are not recommended*
 - // *Despite all protective measures tables might be damaged*
 - // *There might be no warranty for the table because you used it for other than intended use*
 - // *You could get hurt from the Heshier-Catchers because they emerge the table*
 - // *The top layer of the table might get damaged when removing the tape*
 - // *Make sure that there is enough space around the table. Pay special attention to slippery carpets and other objects*
 - // *The balls might fly out of pitch and damage objects around the table*
 - // *If you take a longer break, loosen up the tension on the straps*
 - // *The table should be perpendicular to get most fun during the game*
 - // *It's a sports equipment, not a toy!*

Inverkehrbringer:

Headis GmbH // In den Hanfgärten 16 // 66919 Weselberg // Germany
www.heshierball.com

Sir
Henry
KREATIVAGENTUR