CRIVIT

CHECKOUT CARD

3 Dart Finishes			
Score	1st	2nd	3rd
170	T20	T20	BULL
167	T20	T19	BULL
164	T20	T18	BULL
161	T20	T17	BULL
160	T20	T20	D20
158	T20	T20	D19
157	T20	T19	D20
156	T20	T20	D18
155	T20	T19	D19
154	T20	T18	D20
153	T20	T19	D18
152	T20	T20	D16
151	T20	T17	D20
150	T20	T18	D18
149	T20	T19	D16
148	T20	T16	D20
147	T20	T17	D18
146	T20	T18	D16
145	T20	T15	D20
144	T20	T20	D12
143	T20	T17	D16
142	T20	T14	D20
141	T20	T19	D12
140	T20	T16	D16
139	T20	T14	D20
138	T20	T18	D12
137	T20	T16	D16
136	T20	T20	D8
135	T20	T17	D12
134	T20	T14	D16
133	T20	T19	D8
132	T20	T20	D6

3 Dart Finishes			
Score	1st	2nd	3rd
131	T20	T13	D16
130	T20	T18	D8
129	T19	T16	D12
128	T20	T20	D4
127	T20	T17	D8
126	T20	T10	D8
125	T20	25	D20
124	T20	T16	D8
123	T19	T10	D18
122	T20	T10	D16
121	T17	T10	D20
120	T20	20	D20
119	T19	T10	D16
118	T20	18	D20
117	T19	20	D20
116	T20	20	D18
115	T19	18	D20
114	T20	18	D18
113	T19	16	D20
112	T20	20	D16
111	T17	20	D20
110	T20	18	D16
109	T19	20	D16
108	T20	16	D16
107	T19	18	D16
106	T20	14	D16
105	T19	16	D16
104	T18	18	D16
103	T17	20	D16
102	T20	10	D16
101	T17	18	D16
99	T19	10	D16

2 Dart Finishes			
Score	1st	2nd	
110	T20	BULL	
107	T19	BULL	
104	T18	BULL	
101	T17	BULL	
100	T20	D20	
98	T20	D19	
97	T19	D20	
96	T20	D16	
95	T19	D19	
94	T18	D20	
93	T19	D18	
92	T20	D16	
91	T17	D20	
90	T18	D18	
89	T19	D16	
88	T16	D20	
87	T17	D18	
86	T18	D16	
85	T15	D20	
84	T20	D12	
83	T17	D16	
82	T14	D20	
81	T19	D12	
80	T16	D16	
79	T13	D20	
78	T18	DI2	
77	T19	D10	
76	T20	D8	
75	T17	D12	
74	T14	D16	
73	T19	D8	
72	T20	D6	

2 Dart Finishes		
Score	1st	2nd
71	T13	D16
70	T10	D20
69	T19	D6
68	T20	D4
67	T17	D8
66	T10	D18
65	25	D20
64	T16	D8
63	T17	D6
62	T10	D16
61	25	D18
60	20	D20
59	19	D20
58	18	D20
57	17	D20
56	16	D20
55	15	D20
54	14	D20
53	13	D20
52	12	D20
51	11	D20
50	18	D16
49	17	D16
48	16	D16
47	15	D16
46	14	D16
45	13	D16
44	12	D16
43	11	D16
42	10	D16
41	9	D16

OWIM GmbH & Co. KG
Stiftsbergstraße 1
74167 Neckarsulm
GERMANY

Model No.: HG11867
Version: 08/2026

CRIVIT

PDF ONLINE
www.lidl-service.com





SISAL DARTBOARD WITH DARTS / SISAL-DARTSCHEIBE MIT PFEILEN / CIBLE EN SISAL AVEC FLÉCHETTES

(GB) (IE) (NI) (MT)
SISAL DARTBOARD WITH DARTS
Instructions for use

(DE) (AT) (BE) (CH)
SISAL-DARTSCHEIBE MIT PFEILEN
Gebrauchsanleitung

(FR) (BE) (CH)
CIBLE EN SISAL AVEC FLÉCHETTES
Mode d'emploi

(NL) (BE)
SISAL DARTBORD MET PIJLEN
Gebruiksaanwijzing

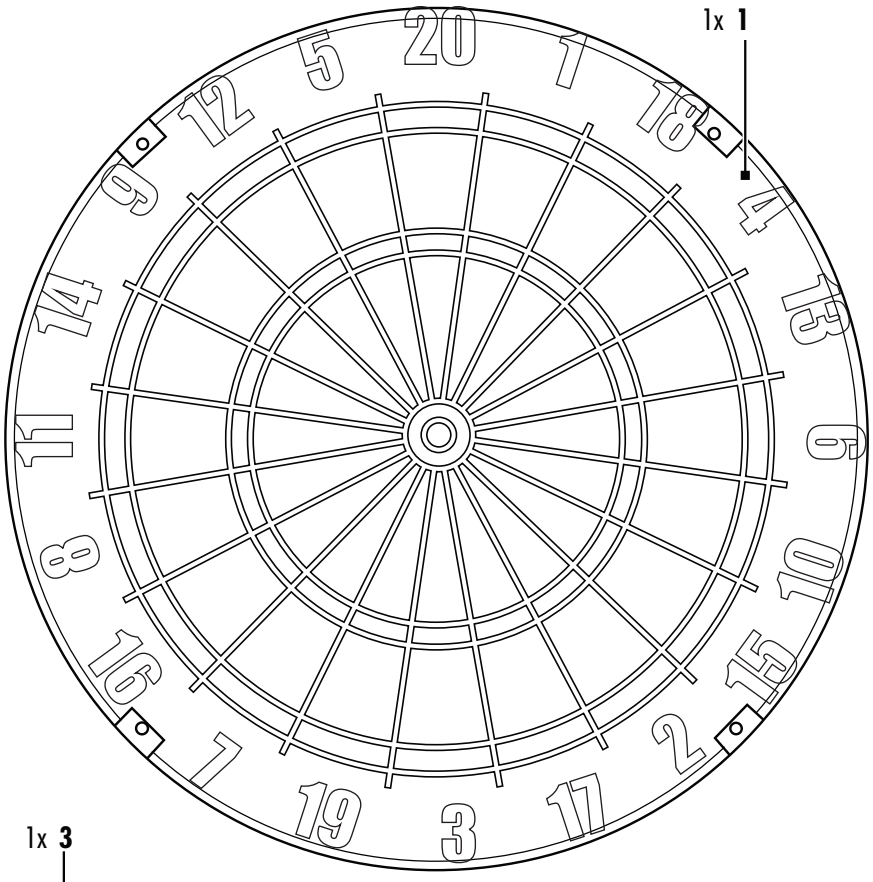
(IT) (CH) (MT)
BERSAGLIO PER FRECCETTE IN SISAL CON FRECCETTE
Istruzioni per l'uso

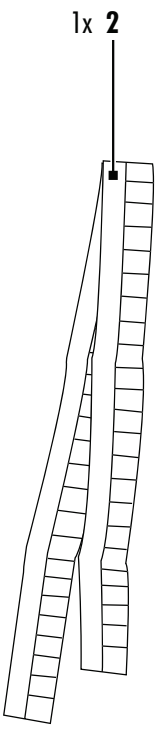
(ES)
DIANA DE SISAL CON DARDOS
Instrucciones de uso

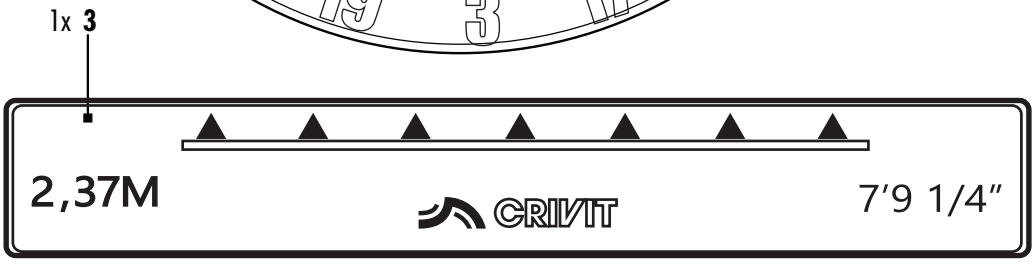
(PT)
ALVO DE DARDOS EM SISAL COM DARDOS
Instruções de utilização

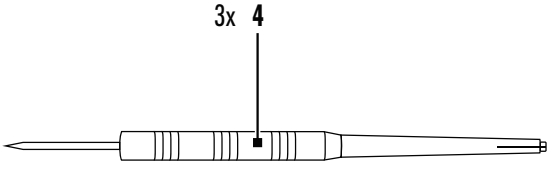
GB/IE/NI/MT	Instructions for use	Page	6
DE/AT/BE/CH	Gebrauchsanleitung	Seite	8
FR/BE/CH	Mode d'emploi	Page	10
NL/BE	Gebruiksaanwijzing	Pagina	12
IT/CH/MT	Istruzioni per l'uso	Pagina	14
ES	Instrucciones de uso	Página	16
PT	Instruções de utilização	Página	18

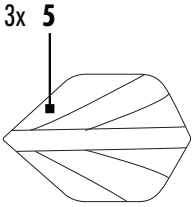
A

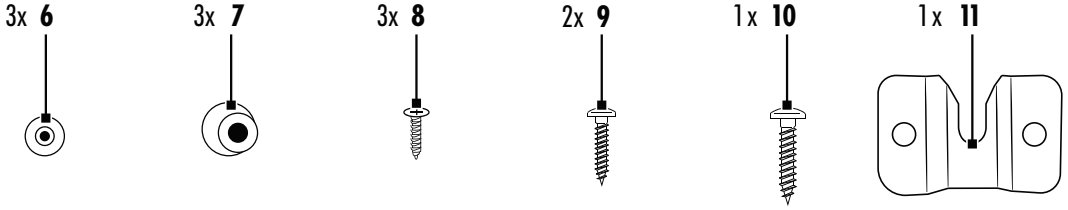

1x 1
20
5
12
9
14
11
8
16
7
19
3
17
2
15
10
6
13
4
18
1


1x 2

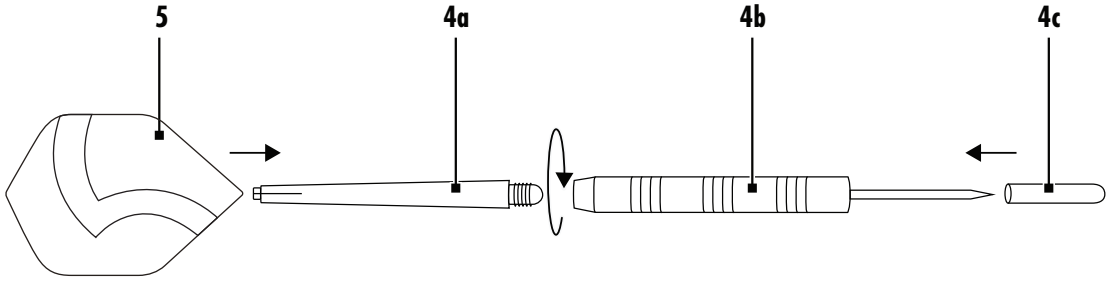

1x 3
2,37M
CRIVIT
7'9 1/4"


3x 4

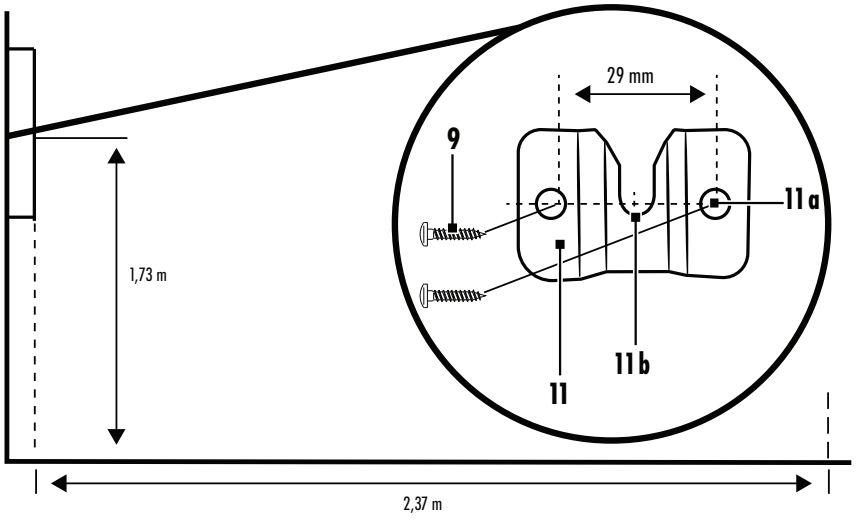

3x 5


3x 6
3x 7
3x 8
2x 9
1x 10
1x 11

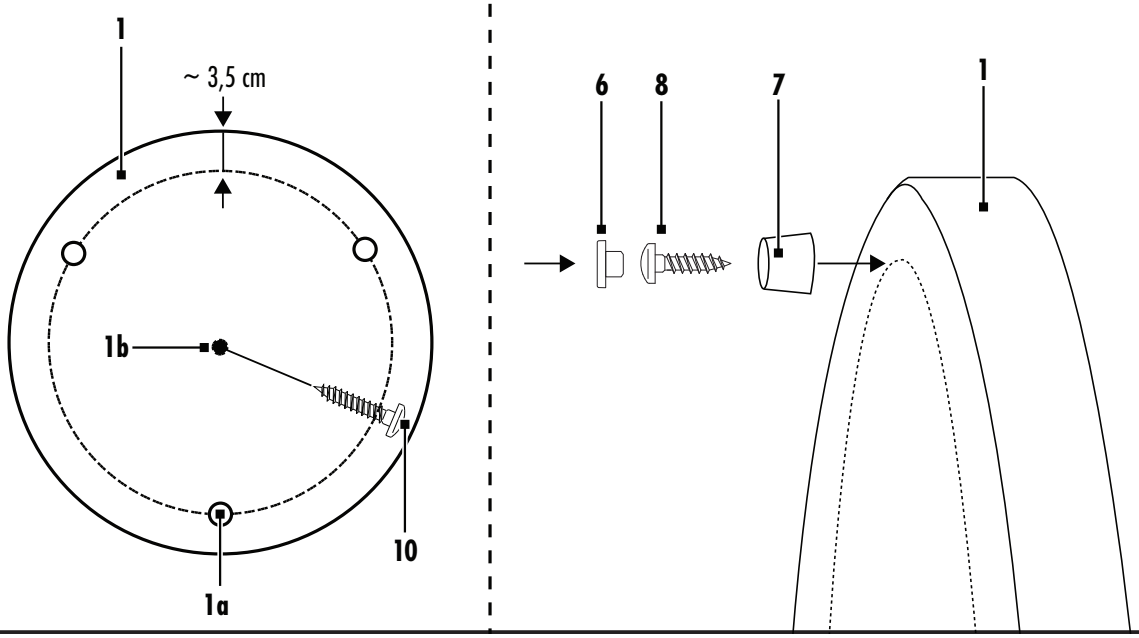
B



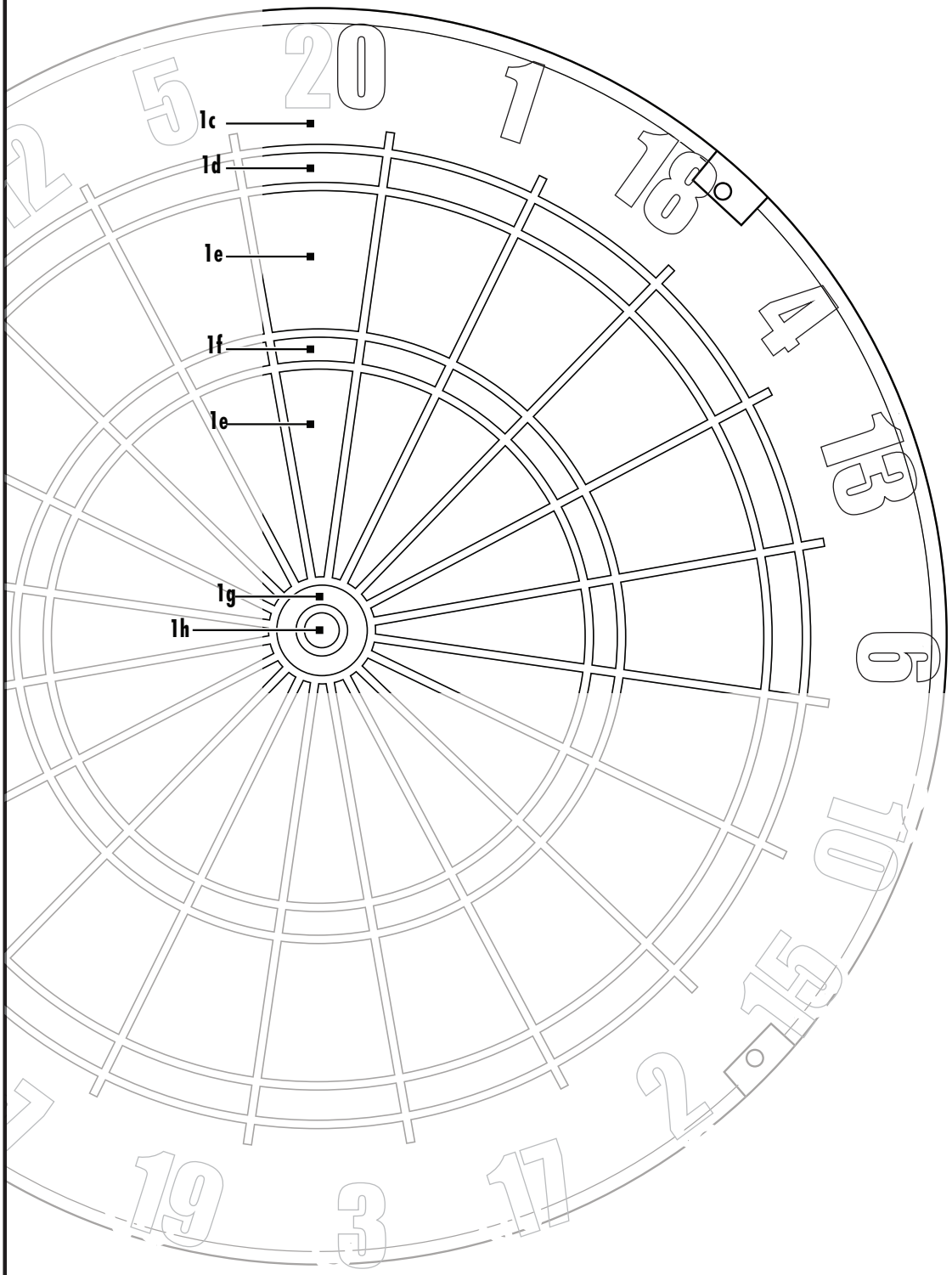
C



D



E



SISAL DARTBOARD WITH DARTS

Package contents (Fig. A)

1× Sisal dart board **1**
1× Measuring tape **2**
1× Toe line, self-adhesive **3**
3× Dart **4**
3× Flight **5**
3× Wall stopper **6**
3× Spacer **7**
3× Screw, short **8**
2× Screw, medium **9**
1× Screw, long **10**
1× Wall mount **11**
1× Instructions for use

Technical data

Dartboard dimensions:	3.75 cm x 45.7 cm (D x ∅)
Dartboard weight:	3.8 kg

Intended use

This product is a social game and requires a good aim, concentration, as well as well-developed motor skills.
The product is for private indoor use only and is not intended for commercial use, or use in outdoor areas.
This product is created exclusively for use with commercial darts with steel tips.
You can download and view this and numerous other manuals at www.lidl-service.com. By scanning the QR code, you will be taken straight to the Lidl service website (www.lidl-service.com) where you can open your instruction manual by entering the article number (IAN) 520956_2601.

Safety information

Keep these instructions in a safe place. If you pass the product on to anyone else, please ensure that you also pass on all the documentation with it.

⚠ Risk of injury!

- This product may be used by persons with diminished physical, sensory or mental abilities, or those with little experience and knowledge, if they are supervised or instructed with regard to its safe use, and provided they also understand the potential associated risks.
- Children may only play with the product under adult supervision.
- Do not aim or throw the darts at people or animals.
- Take care to position or hang the product in a place suitably inaccessible to uninvolved persons.
- Do not mount onto doors!

⚠ Preventing damage to the product!

- Use only appropriate replacement tips to prevent the darts from ricocheting from the dartboard.
- Do not expose the product to extreme weather conditions or temperatures.
- The spacers can leave marks on the mounting surface.

Mounting the product

What follows is a description of the mounting of the product on a wooden surface. Should you mount the product on another surface, e.g. concrete, you will need appropriate screws and dowels. Consult with a speciality outlet to determine which screws and dowels are required for other wall surfaces.

1. Select an appropriate location, with 3m of free space.
2. Attach the toe point **3** 2.37m in front of the product **1**, on the floor.
3. Mount the product on the wall in such a way that the mid-point of the bullseye is placed at a height of 1.73m from the floor (Fig. C).
4. Hold the wall mount **11** against the wall where the product **1** is to be mounted. Mark the drill holes **11a** with a pencil, at a height of 1.73m (Fig. C).
5. Mount the wall mount with the two screws **9** provided.
6. On the back of the product, measure a distance of 3.5cm from the edge (Fig. D).
7. Mark three points **1a** on the back, as illustrated in Fig. D.
8. Attach the spacers **7** to the back of the product with the screws **8** (Fig. D).
9. Place the wall stoppers **6** onto the spacers.

Note: the wall stoppers can leave marks on the underside of the board.

10. Screw the screw **10** into the middle of the back of the product (Fig. D).

Note: ensure that the screw **10** protrudes far enough from the product so that the product is fastened tightly and does not wobble when hung on the wall mount.

11. Hang the product, on the screw, in the groove **11b** of the wall mount **11** (Fig. C).

Assembling the darts (Fig. B)

Fold the flight **5** and insert the pointed end into the cross-slits of the shaft **4a**.
Note: to replace a broken or bent tip, unscrew the grip **4b** from the shaft **4a** and replace it (replacement parts are not included in the package contents).
Note: to prevent injuries, place the cap **4c** on the point of the dart **4** when not in use.

Dividing the product segments (Fig. E)

The product is divided into various fields or segments. On the outside it is numbered from 1 to 20. The number 20 must always be at the top, in the middle. If you hit the playing area **1c** outside a numbered segment or field, no points are allocated. The points are allocated in the segments and fields, as follows:

- Single: if you hit the field **1e**, the relevant number counts once.
- Double: if you hit the field **1d**, the relevant number counts double.
- Triple: if you hit the field **1f**, the relevant number counts triple.
- Outer Bullseye: if you hit the field **1g**, it counts for 25 points.
- Inner Bullseye: if you hit the field **1h**, it counts as 50 points.

Game recommendations

Bull-off

Whoever wins the 'bull-off' gets to start. In the bull-off all players throw a dart at the bullseye, and the player whose dart is closest to it gets to start.

301/501

Every player starts out with 301, or 501 points. Then every player throws his/her three darts at the product, in sequence.
The points thrown by the players are subtracted form 301 or 501 points. Whoever reaches zero exactly, wins. If a player throws more points within a round than he/she has left, his/her throws are invalid in this round. This is the ‚bust' rule (overthrowing).
In order to end the game, the points must be reduced to zero exactly. The checkout card (to be cut out of the packaging) can be used as a guide.

Cricket

The objective is to be the first to score all fields from 15 to 20 and the bullseye three times. Once a field has been hit either three times in a single field, once in a single field and once in a double field, or once in a triple field, it is closed. Every additional hit to the corresponding field is noted as points. Only once all players have, closed' a field can no more points be scored in that field. These extra points can be crucial for the outcome of the game, as the outcome not only depends on a player having been the first to hit all fields three times, but also on this player having scored the most points.

Killer

The players throw once at the dartboard with the hand they usually do not throw with. The field that each player hits becomes that player's respective life field. Every number may only be allocated once. The throwing hand is subsequently used to throw in turn. The player must first hit their own double field in order to become a killer.
If a player has already happened to hit a double when selecting their personal field, they are automatically a killer. You may then take a life from your fellow players by hitting a double in their respective fields.
A player who has lost three (or a predetermined number of) lives is eliminated from the game. The last player remaining wins the game. In the beginners variant, single segments are played instead of doubles.

Big 6

Each player receives a predetermined number of lives. The first player tries to hit the single segments of the six with three throws. If the player is successful, their next throw determines the segment for the following player.

If a player is unable to hit the specified field with any of their three throws, the player loses one life. A player who has lost all of their lives is eliminated. The last player remaining wins the game.

Fox hunt

First it is decided who is the fox and who is the hunter. The principle of the game is that the hunter hunts the fox clockwise around the dartboard. The fox starts with three throws at field 18, and must hit it twice. It does not matter if the player hits the single field twice or the double field once. If the player is successful, they advance one field. If the player is not successful, they remain on the field.

The hunter starts two fields behind and now tries to hit the corresponding segment with two out of three throws, and thereby catch up with the fox. If the fox is able to complete the dartboard without being caught, the fox wins. If the hunter is able to catch the fox, the hunter wins.

Around the clock

Unlike the 'fox hunt', all players start in the same field. The players successively make three throws at the dartboard, starting at 1. If the field has been hit, the player advances to the next field. In the best-case scenario a player can advance three fields per round. It does not matter if this player hits a single, double or triple field. The first player to hit all numbers once is the winner. Along with the normal variant, there is also a 'double around the clock' mode. In this variant, only the double fields are played.

Storage, cleaning

When not in use, always store the product clean and dry at room temperature. Wipe clean with a dry cloth only.

IMPORTANT! Never clean the product with harsh cleaning agents.

Disposal

Contact your local refuse disposal authority for more details of how to dispose of your worn-out product.

Warranty

The product has been manufactured to strict quality guidelines and meticulously examined before delivery. In the event of material or manufacturing defects you have legal rights against the retailer of this product. Your legal rights are not limited in any way by our warranty detailed below.

The warranty for this product is 3 years from the date of purchase. The warranty period begins on the date of purchase. Keep the original sales receipt in a safe location as this document is required as proof of purchase.

Any damage or defects already present at the time of purchase must be reported without delay after unpacking the product.

Should the product show any fault in materials or manufacture within 3 years from the date of purchase, we will repair or replace it – at our choice – free of charge to you. The warranty period is not extended as a result of a claim being granted. This also applies to replaced and repaired parts. This warranty becomes void if the product has been damaged, or used or maintained improperly. The warranty covers material or manufacturing defects. This warranty does not cover product parts subject to normal wear and tear, thus considered consumables (e.g. batteries, rechargeable batteries, tubes, cartridges), nor damage to fragile parts, e.g. switches or glass parts.

Service

(GB) **Service Great Britain**
Tel.: 0800 404 7657
E-Mail: owim@lidl.co.uk

(IE) **Service Ireland**
Tel.: 1800 101010
E-Mail: owim@lidl.ie

(NI) **Service Northern Ireland**
E-Mail: owim@lidl.ie

(MT) **Service Malta**
Tel.: 80062230
E-Mail: owim@lidl.com.mt

SISAL-DARTSCHEIBE MIT PFEILEN

Lieferumfang (Abb. A)

1× Sisal-Dartscheibe **1**
1× Maßband **2**
1× Abwurflinie, selbstklebend **3**
3× Dartpfeil **4**
3× Flight **5**
3× Wandstopper **6**
3× Abstandhalter **7**
3× Schraube, kurz **8**
2× Schraube, mittel **9**
1× Schraube, lang **10**
1× Wandbefestigung **11**
1× Gebrauchsanweisung

Technische Daten

Maße Dartscheibe:	3,75 cm x 45,7 cm (T x Ø)
Gewicht Dartscheibe:	3,8 kg

Bestimmungsgemäße Verwendung

Dieser Artikel ist ein Gesellschaftsspiel und erfordert Zielgenauigkeit, Konzentration sowie eine hohe Anforderung an die Motorik. Der Artikel ist nur für den privaten Gebrauch in Innenräumen bestimmt und nicht für den gewerblichen Gebrauch oder den Gebrauch im Außenbereich vorgesehen. Dieser Artikel ist ausschließlich für die Verwendung von handelsüblichen Dartpfeilen mit Stahlspitze konzipiert.
Sie können dieses und zahlreiche andere Handbücher unter www.lidl-service.com herunterladen und ansehen. Durch Scannen des QR-Codes werden Sie direkt auf die Lidl-Service-Website (www.lidl-service.com) weitergeleitet, wo Sie durch Eingabe der Artikelnummer (IAN) 520956_2601 Ihre Bedienungsanleitung öffnen können.

Sicherheitshinweise

Bewahren Sie diese Anleitung an einem sicheren Ort auf. Händigen Sie alle Unterlagen bei Weitergabe des Produktes an Dritte mit aus.

⚠ Verletzungsgefahr!

- Dieser Artikel kann von Personen mit verringerten physischen, sensorischen oder mentalen Fähigkeiten oder Mangel an Erfahrung und Wissen benutzt werden, wenn sie beaufsichtigt oder bezüglich des sicheren Gebrauchs des Artikels unterwiesen wurden und die daraus resultierenden Gefahren verstehen.
- Kinder dürfen nur unter Aufsicht von Erwachsenen mit dem Artikel spielen.
- Werfen und zielen Sie mit den Dartpfeilen nicht auf Personen oder Tiere.
- Achten Sie darauf, dass sich der Artikel bei Verwendung an einem für unbeteiligte Personen möglichst unzugänglichen Ort befindet bzw. aufgehängt wird.
- Nicht an Türen befestigen!

⚠ Vermeidung von Sachschäden!

- Verwenden Sie ausschließlich geeignete Ersatzspitzen, um ein Abprallen der Dartpfeile von der Dartscheibe zu vermeiden.
- Setzen Sie den Artikel keinen extremen Witterungsbedingungen oder Temperaturen aus.
- Die Abstandhalter können auf dem Untergrund Spuren hinterlassen.

Montage des Artikels

Im Folgenden wird Ihnen die Montage des Artikels auf einem Holzuntergrund beschrieben. Sollten Sie den Artikel auf einem anderen Untergrund, wie z. B. Beton, montieren wollen, benötigen Sie hierzu entsprechende Schrauben und Dübel. Informieren Sie sich vor der Montage im Fachhandel, welche Schrauben und Dübel für anderweitige Wanduntergründe benötigt werden.

1. Wählen Sie einen geeigneten Standort mit 3 m freiem Platz.
2. Kleben Sie die Abwurflinie **3** 2,37 m vom Artikel **1** entfernt auf den Boden.
3. Befestigen Sie den Artikel so an der Wand, dass sich die Mitte des Bullseye in einer Höhe von 1,73 m über dem Boden befindet (Abb. C).
4. Halten Sie die Wandbefestigung **11** an die Wand, wo der Artikel **1** hängen soll. Markieren Sie mit einem Bleistift die Bohrlöcher **11a** bei einer Höhe von 1,73 m (Abb. C).
5. Montieren Sie die Wandbefestigung mit den zwei beigelegten Schrauben **9** an der Wand.
6. Messen Sie auf der Rückseite des Artikels einen Abstand von 3,5 cm zum Rand aus (Abb. D).
7. Markieren Sie, wie in Abb. D gezeigt, drei Punkte **1a** auf der Rückseite.
8. Befestigen Sie die Abstandhalter **7** mit den Schrauben **8** an der Rückseite des Artikels (Abb. D).
9. Stecken Sie die Wandstopper **6** auf die Abstandhalter.

Hinweis: Die Wandstopper können am Untergrund Spuren hinterlassen.

10. Drehen Sie die Schraube **10** mittig in die Rückseite des Artikels (Abb. D).

Hinweis: Achten Sie darauf, dass die Schraube **10** so weit aus dem Artikel schaut, dass der Artikel fest und nicht wackelnd an der Wandbefestigung hängt.

11. Hängen Sie den Artikel mit der Schraube in die Einhängung **11b** der Wandbefestigung **11** (Abb. C).

Montage der Dartpfeile (Abb. B)

Falten Sie den Flight **5** auf und stecken Sie ihn mit der spitzen Seite in die Kreuzschlitze des Schafts **4a**.

Hinweis: Um eine abgebrochene oder verbogene Spitze auszutauschen, schrauben Sie den Griff **4b** vom Schaft **4a** ab und ersetzen Sie ihn (Ersatzteile sind nicht im Lieferumfang enthalten).

Hinweis: Um Verletzungen zu vermeiden, stecken Sie die Verschlusskappe **4c** bei Nichtbenutzung auf die Spitze des Dartpfeils **4**.

Aufteilung des Artikels (Abb. E)

Der Artikel teilt sich in verschiedene Felder auf. Außen befinden sich die Nummerierungen 1 bis 20. Die Zahl 20 muss immer oben, mittig stehen. Trifft man in den Bereich **1c** außerhalb der zählenden Felder, erhält man keinen Punkt. In den Feldern zählen die Punkte wie folgt:

- Single: Trifft man in das Feld **1e**, zählt die dazugehörige Zahl einfach.
- Double: Trifft man das Feld **1d**, zählt die dazugehörige Zahl doppelt.
- Tripple: Trifft man das Feld **1f**, zählt die dazugehörige Zahl dreifach.
- Äußeres Bullseye: Trifft man das Feld **1g**, zählt der Treffer 25 Punkte.
- Inneres Bullseye: Trifft man das Feld **1h**, zählt der Treffer 50 Punkte.

Spielvorschläge

Ausbullen

Anfangen darf, wer das sogenannte „Ausbullen" gewonnen hat. Hierbei werfen alle Mitspieler einen Dartpfeil auf das Bullseye, wer am nächsten dran ist, darf beginnen.

301/501

Jeder Spieler startet mit 301 bzw. 501 Punkten. Nacheinander wirft jeder Spieler seine drei Pfeile auf den Artikel. Die vom Spieler erreichten Punkte werden von den 301 bzw. 501 Punkten abgezogen. Wer zuerst genau null Punkte erreicht, gewinnt. Wirft ein Spieler in einer Runde mehr Punkte als die ihm verbliebenen, sind seine Würfe dieser Runde ungültig. Dieses nennt man Bust-Regel (Überwerfen).
Zum Beenden muss der Punktestand immer genau auf Null reduziert werden. Als Hilfe kann hier die Check-out-Karte (zum Ausschneiden auf der Verpackung) verwendet werden.

Cricket

Ziel ist es, alle Felder von 15 bis 20 und das Bullseye als Erster dreimal zu treffen. Sobald ein Feld entweder durch dreimal ein Single-Feld, je einmal ein Single- und einmal ein Double-Feld oder einmal ein Triple-Segment getroffen wurde, ist es geschlossen. Jeder weitere Treffer auf das entsprechende Feld wird als Punktzahl notiert. Erst wenn alle Mitspieler ein Feld „geschlossen" haben, können auf diesem keine Punkte mehr erzielt werden.
Diese Extra-Punkte können am Ende entscheidend für den Ausgang des Spiels sein, da der Ausgang eines Spiels nicht nur davon abhängt, dass ein Spieler als Erster alle Felder dreimal getroffen hat, sondern er zusätzlich auch die meisten Punkte für sich notiert haben muss.

Killer

Die Spieler werfen mit der Hand, mit der sie sonst nicht werfen, einmal auf die Dartscheibe. Das jeweils getroffene Feld wird zum persönlichen Lebensfeld. Jede Zahl darf dabei nur einmal vergeben werden. Anschließend wird reihum mit der Wurfhand geworfen. Dabei muss zunächst das eigene Double-Feld getroffen werden, um Killer zu werden.

Hat ein Spieler bereits beim Auswählen des persönlichen Feldes zufällig ein Double getroffen, ist er bereits automatisch Killer. Anschließend können Sie Ihren Mitspielern durch Treffer auf deren Double ein Leben nehmen. Wer drei (bzw. die vorher festgelegte Anzahl) Leben verloren hat, scheidet aus dem Spiel aus. Gewonnen hat, wer als Letztes übrigbleibt. In der Anfängervariante wird statt auf Double-Felder auf die jeweiligen Single-Segmente gespielt.

Große 6

Jeder Spieler erhält eine vorher festgelegte Anzahl an Leben. Der erste Spieler versucht nun, mit drei Würfen die Single-Segmente der Sechs zu treffen. Gelingt ihm dies, legt er mit seinem nächsten Wurf das Segment für den nachfolgenden Spieler fest.
Schafft es ein Mitspieler nicht, mit einem seiner drei Würfe das festgelegte Feld zu treffen, verliert er ein Leben. Wer all seine Leben verspielt hat, scheidet aus. Wer als Letzter übrig bleibt, gewinnt das Spiel.

Fuchsjagd

Zunächst wird festgelegt, wer Fuchs und wer Jäger ist. Prinzip des Spiels ist, dass der Jäger den Fuchs im Uhrzeigersinn rund um die Dartscheibe jagt. Der Fuchs startet mit drei Würfen auf Feld 18 und muss dieses zweimal treffen. Dabei ist es egal, ob er zweimal das Single-Feld oder aber einmal das Double trifft. Gelingt ihm dies, rückt er ein Feld nach vorne. Schafft er es nicht, verbleibt er auf dem Feld.
Der Jäger startet zwei Felder dahinter und versucht nun seinerseits mit drei Würfen zweimal das entsprechende Segment zu treffen und somit den Fuchs einzuholen. Schafft der Fuchs eine Umrundung des Dartboards, ohne eingeholt zu werden, gewinnt er das Spiel. Gelingt es dem Jäger, ihn zu fangen, geht er als Sieger hervor.

Around the Clock

Im Gegensatz zur „Fuchsjagd" starten die Spieler alle auf demselben Feld. Der Reihe nach werfen die Spieler, beginnend auf die 1, jeweils dreimal auf die Dartscheibe. Wird das Feld getroffen, rückt der Spieler zum nächsten Feld vor. Im Optimalfall kann ein Spieler pro Runde drei Felder nach vorne rücken. Dabei ist es egal, ob er das Single-, Double- oder Triple-Feld trifft. Sieger des Spiels ist, wer als Erstes einmal alle Zahlen getroffen hat. Neben der normalen Variante existiert auch der „Double Round the Clock"-Modus. In diesem wird ausschließlich auf die Double-Felder gespielt.

Lagerung, Reinigung

Lagern Sie den Artikel bei Nichtbenutzung immer trocken und sauber bei Raumtemperatur. Nur mit einem trockenen Reinigungstuch sauber wischen.
WICHTIG! Nie mit scharfen Reinigungsmitteln reinigen.

Entsorgung

Möglichkeiten zur Entsorgung des ausgedienten Produkts erfahren Sie bei Ihrer Gemeinde- oder Stadtverwaltung.

Garantie

Das Produkt wurde nach strengen Qualitätsrichtlinien hergestellt und vor der Auslieferung sorgfältig geprüft. Im Falle von Material- oder Herstellungsfehlern haben Sie gegenüber dem Verkäufer des Produkts gesetzliche Rechte. Ihre gesetzlichen Rechte werden in keiner Weise durch unsere unten aufgeführte Garantie eingeschränkt.
Die Garantie für dieses Produkt beträgt 3 Jahre ab Kaufdatum. Die Garantiezeit beginnt mit dem Kaufdatum. Bewahren Sie den Originalkaufbeleg an einem sicheren Ort auf, da dieses Dokument als Nachweis des Kaufs erforderlich ist.
Alle Schäden oder Mängel, die bereits zum Zeitpunkt des Kaufs vorhanden sind, müssen unverzüglich nach dem Auspacken des Produkts gemeldet werden.
Sollte das Produkt innerhalb von 3 Jahren ab Kaufdatum einen Material- oder Herstellungsfehler aufweisen, werden wir es – nach unserer Wahl – kostenlos für Sie reparieren oder ersetzen. Die Garantiezeit verlängert sich durch einen stattgegebenen Gewährleistungsanspruch nicht. Dies gilt auch für ersetzte und reparierte Teile.
Diese Garantie erlischt, wenn das Produkt beschädigt oder unsachgemäß verwendet oder gewartet wurde.
Die Garantie deckt Material- und Herstellungsfehler ab. Diese Garantie erstreckt sich weder auf Produktteile, die normalem Verschleiß unterliegen, und somit als Verschleißteile gelten (z. B. Batterien, Akkus, Schläuche, Farbpatronen), noch auf Schäden an zerbrechlichen Teilen, z. B. Schalter oder Teile aus Glas.

Service

(DE) **Service Deutschland**
Tel.: 0800 5435 111
E-Mail: owim@lidl.de

(AT) **Service Österreich**
Tel.: 0800 447744
E-Mail: owim@lidl.at

(BE) **Service Belgien**
Tél.: 0800 12089
E-Mail: owim@lidl.be

(CH) **Service Schweiz**
Tel.: 0800 56 44 33
E-Mail: owim@lidl.ch

CIBLE EN SISAL AVEC FLÉCHETTES

Contenu de l'emballage (Fig. A)

1× Cible de fléchettes en sisal **1**
1× Mètre ruban **2**
1× Ligne au sol, autocollante **3**
3× Fléchette **4**
3× Ailette **5**
3× Bouchon de butée **6**
3× Entretoise **7**
3× Vis, courte **8**
2× Vis, moyenne **9**
1× Vis, longue **10**
1× Support mural **11**
1× Mode d'emploi

Caractéristiques techniques

Dimensions de la cible :	3,75 cm x 45,7 cm (P x ∅)
Poids de la cible :	3,8 kg

Utilisation prévue

Ce produit est un jeu qui nécessite une excellente concentration, une bonne capacité à viser ainsi que des compétences motrices bien développées.
Ce produit est uniquement destiné à un usage privé à l'intérieur, il n'est pas prévu pour un usage commercial ni pour être utilisé à l'extérieur.
Ce produit a été conçu exclusivement pour être utilisé avec des fléchettes vendues dans le commerce dotées de pointes en acier.
Vous pouvez télécharger et consulter ce manuel ainsi que de nombreux autres sur le site www.lidl-service.com. En scannant le code QR, vous serez directement redirigé vers le site du service Lidl (www.lidl-service.com), où vous pourrez ouvrir votre manuel d'instructions en saisissant le numéro d'article (IAN) 520956_2601.

Consignes de sécurité

Conserver ces instructions dans un lieu sûr. Si vous donnez le produit à des tiers, remettez-leur également la totalité des documents.

⚠ Risque de blessure !

- Ce produit peut être utilisé par des personnes ayant des capacités physiques, sensorielles ou mentales réduites ou un manque d'expérience et/ou de connaissances si elles sont sous surveillance ou si elles ont reçu des consignes concernant l'utilisation de ce produit en toute sécurité et si elles comprennent les risques encourus.
- Les enfants ne peuvent jouer avec le produit que sous la supervision d'un adulte.
- Ne visez pas les fléchettes et ne les lancez pas vers des personnes ou des animaux.
- Veillez à positionner/suspendre le produit dans un endroit inaccessible aux personnes tierces.
- Ne montez pas le produit sur une porte !

⚠ Évitez d'endommager le produit !

- Utilisez uniquement des pointes de rechange adaptées afin d'éviter que les fléchettes ne ricochent sur la cible.
- N'exposez pas le produit à des conditions météorologiques ou des températures extrêmes.
- Les entretoises peuvent laisser des traces sur la surface de montage.

Montage du produit

Les consignes suivantes décrivent le montage du produit sur une surface en bois. Si vous souhaitez monter le produit sur une autre surface, par ex. du béton, vous devez utiliser des vis et des chevilles adaptées. Renseignez-vous auprès d'un magasin spécialisé pour déterminer les vis et les chevilles requises pour d'autres surfaces.

1. Choisissez un endroit adapté, avec 3 m d'espace libre.
2. Fixez la ligne au sol **3** à 2,37 m devant le produit **1**.
3. Montez le produit au mur de façon à ce que le point médian du centre de la cible soit placé à une hauteur de 1,73 m par rapport au sol (Fig. C).
4. Maintenez le support mural **11** contre le mur à l'endroit où le produit **1** doit être monté. Marquez les trous de perçage **11a** au crayon, à une hauteur de 1,73 m (Fig. C).
5. Montez le support mural à l'aide des deux vis **9** fournies.
6. Au dos du produit, mesurez une distance de 3,5 cm depuis le bord (Fig. D).
7. Marquez trois repères **1a** au dos, comme indiqué sur la Fig. D.
8. Fixez les entretoises **7** au dos du produit avec les vis **8** (Fig. D).
9. Placez les bouchons de butée **6** sur les entretoises.

Remarque : les bouchons de butée peuvent laisser des traces sur le dessous de la cible.

10. Vissez la vis **10** au milieu du dos du produit (Fig. D).

Remarque : veillez à ce que la vis **10** dépasse suffisamment du produit de façon à pouvoir le fixer sans qu'il n'oscille lorsqu'il est suspendu au support mural.

11. Suspendez le produit sur la vis, dans l'encoche **11b** du support mural **11** (Fig. C).

Assemblage des fléchettes (Fig. B)

Pliez l'ailette **5** et insérez l'extrémité pointue dans la fente en croix de la tige **4a**.
Remarque : pour remplacer une pointe cassée ou courbée, dévissez le corps **4b** de la tige **4a** et remplacez la pointe (les pièces de rechange ne sont pas fournies).
Remarque : afin d'éviter les blessures, placez le capuchon **4c** sur la pointe de la fléchette **4** lorsque vous ne l'utilisez pas.

Les différents secteurs de la cible (Fig. E)

La cible est divisée en différentes zones ou secteurs. L'extérieur est numéroté de 1 à 20. Le numéro 20 doit toujours être situé en haut, au milieu. En cas de touche dans la zone extérieure à un secteur numéroté **1c**, aucun point n'est marqué. Les points sont attribués dans les secteurs comme suit :

- Simple : une touche dans ce secteur **1e** et le numéro correspondant compte une fois.
- Double : une touche dans ce secteur **1d** et le numéro correspondant compte deux fois.
- Triple : une touche dans ce secteur **1f** et le numéro correspondant compte trois fois.
- Bullseye extérieur : une touche dans ce secteur **1g** compte pour 25 points.
- Bullseye intérieur : une touche dans ce secteur **1h** compte pour 50 points.

Recommandations de jeux

Bull-off

Le joueur qui gagne le « bull-off » commence la partie. Chaque joueur lance une fléchette et c'est celui dont la fléchette est arrivée le plus près de la bulle (le centre de la cible) qui commence.

301/501

Chaque joueur démarre avec 301 ou 501 points. Puis, chacun leur tour, les joueurs lancent leurs trois fléchettes sur la cible.
Les points obtenus sont décomptés du score initial de 301 ou 501 points. Le gagnant est le premier joueur à atteindre zéro exactement. Si un joueur dépasse zéro, son capital de points reste inchangé. On dit alors qu'il « casse ».
Pour terminer la partie, il faut arriver à zéro exactement. Le tableau de caisse (à découper de l'emballage) peut être utilisé comme guide.

Cricket

L'objectif est de réussir le premier à faire trois fois les valeurs de 15 à 20 ainsi que trois bulles. Trois touches dans un simple, une touche dans un simple et une touche dans un double ou une touche dans un triple permet de « fermer » une valeur. Toute nouvelle fléchette placée dans cette valeur rapporte le nombre de points correspondant. Une fois que tous les joueurs ont « fermé » une valeur, il n'est plus possible de marquer des points pour cette valeur. Ces points additionnels sont décisifs pour déterminer l'issue de la partie, car le gagnant ne doit pas seulement être le premier à avoir fermé toutes les valeurs, il doit aussi avoir obtenu le score le plus élevé.

Killer

Chaque joueur commence par lancer une fléchette de sa mauvaise main. Le numéro sur lequel est tombé la fléchette est le numéro personnel de chaque joueur. Chaque numéro ne peut être attribué qu'une fois. La partie se déroule à tour de rôle. Chaque joueur doit d'abord réaliser une touche dans le double de leur numéro afin d'être considéré comme « killer ».
Si un joueur a déjà touché un double lors du choix de son numéro personnel, il est automatiquement considéré comme « killer ». Vous pouvez alors prendre une vie aux autres joueurs en touchant le double de leur numéro respectif.
Un joueur qui a perdu trois vies (ou un autre nombre prédéterminé) est éliminé. Le dernier joueur restant gagne la partie. Dans la variante pour débutants, on joue avec les simples au lieu des doubles.

Big 6

Chaque joueur possède un nombre prédéterminé de vies. Le premier joueur tente de toucher les simples du numéro six avec trois lancers. En cas de réussite, son prochain lancer détermine le numéro à toucher par le joueur suivant.

Si un joueur n'arrive pas à toucher le numéro en question après trois lancers, il perd une vie. Un joueur qui a perdu toutes ses vies est éliminé. Le dernier joueur restant gagne la partie.

Fox hunt

D'abord, on détermine qui joue le renard et qui joue le chasseur. Le principe du jeu c'est que le chasseur chasse le renard dans le sens des aiguilles d'une montre autour de la cible. Le renard débute par trois lancers au numéro 18, qu'il doit toucher deux fois. Il peut toucher deux fois un simple ou une fois un double. S'il réussit, il avance d'un numéro. Sinon, il reste sur le même numéro.

Le chasseur démarre deux numéros en arrière et tente de toucher le numéro en question deux fois en trois lancers pour rattraper le renard. Si le renard parvient à faire le tour de la cible sans être rattrapé, il gagne. Si le chasseur parvient à rattraper le renard, c'est lui qui gagne.

Horloge

Contrairement au jeu « fox hunt », tous les joueurs démarrent à partir du même numéro. A tour de rôle, les joueurs réalisent trois lancers successifs en commençant par le numéro 1. En cas de touche réussie, le joueur avance au numéro suivant. Un joueur peut ainsi avancer de trois numéros par tour si chaque lancer est réussi. On peut toucher un secteur simple, double ou triple. Le premier joueur à toucher tous les numéros une fois a gagné. Il existe aussi une variante « double ». On touche alors uniquement le secteur double.

Stockage, nettoyage

Stockez toujours le produit sec et propre à température ambiante lorsqu'il n'est pas utilisé. Essuyez le produit avec un chiffon sec uniquement.

IMPORTANT ! Ne nettoyez jamais le produit avec des produits de nettoyage agressifs.

Mise au rebut

Votre mairie ou votre municipalité vous renseigneront sur les possibilités de mise au rebut des produits usagés.



Suivez l'info-tri illustré pour un tri optimal. Ce marquage est spécifique au marché français.

Garantie

Article L217-16 du Code de la consommation

Lorsque l'acheteur demande au vendeur, pendant le cours de la garantie commerciale qui lui a été consentie lors de l'acquisition ou de la réparation d'un bien meuble, une remise en état couverte par la garantie, toute période d'immobilisation d'au moins sept jours vient s'ajouter à la durée de la garantie qui restait à courir. Cette période court à compter de la demande d'intervention de l'acheteur ou de la mise à disposition pour réparation du bien en cause, si cette mise à disposition est postérieure à la demande d'intervention.

Indépendamment de la garantie commerciale souscrite, le vendeur reste tenu des défauts de conformité du bien et des vices rédhibitoires dans les conditions prévues aux articles L217-4 à L217-13 du Code de la consommation et aux articles 1641 à 1648 et 2232 du Code Civil.

Article L217-4 du Code de la consommation

Le vendeur livre un bien conforme au contrat et répond des défauts de conformité existant lors de la délivrance.

Il répond également des défauts de conformité résultant de l'emballage, des instructions de montage ou de l'installation lorsque celle-ci a été mise à sa charge par le contrat ou a été réalisée sous sa responsabilité.

Article L217-5 du Code de la consommation

Le bien est conforme au contrat :

1° S´il est propre à l'usage habituellement attendu d'un bien semblable et, le cas échéant :
- s'il correspond à la description donnée par le vendeur et posséder les qualités que celui-ci a présentées à l'acheteur sous forme d'échantillon ou de modèle ;
- s'il présente les qualités qu'un acheteur peut légitimement attendre eu égard aux déclarations publiques faites par le vendeur, par le producteur ou par son représentant, notamment dans la publicité ou l'étiquetage ;

2° Ou s'il présente les caractéristiques définies d'un commun accord par les parties ou être propre à tout usage spécial recherché par l'acheteur, porté à la connaissance du vendeur et que ce dernier a accepté.

Article L217-12 du Code de la consommation

L'action résultant du défaut de conformité se prescrit par deux ans à compter de la délivrance du bien.

Article 1641 du Code civil

Le vendeur est tenu de la garantie à raison des défauts cachés de la chose vendue qui la rendent impropre à l'usage auquel on la destine, ou qui diminuent tellement cet usage que l'acheteur ne l'aurait pas acquise, ou n'en aurait donné qu'un moindre prix, s'il les avait connus.

Article 1648 1er alinéa du Code civil

L'action résultant des vices rédhibitoires doit être intentée par l'acquéreur dans un délai de deux ans à compter de la découverte du vice.

Les pièces détachées indispensables à l'utilisation du produit sont disponibles pendant la durée de la garantie du produit.

Le produit a été fabriqué selon des critères de qualité stricts, et contrôlé consciencieusement avant sa livraison. En cas de défaut de matériau ou de fabrication, vous avez des droits légaux vis-à-vis du vendeur du produit. Vos droits légaux ne sont en aucun cas limités par notre garantie mentionnée ci-dessous.

La garantie de ce produit est de 3 ans à partir de la date d'achat. La période de garantie commence à la date d'achat. Conservez l'original de la preuve d'achat dans un endroit sûr car ce document est nécessaire pour prouver l'achat.

Tout dommage ou défaut déjà présent au moment de l'achat doit être signalé immédiatement après le déballage du produit.

Si le produit présente un défaut de matériau ou de fabrication dans les 3 ans qui suivent la date d'achat, nous le réparerons ou le remplacerons - à notre choix - gratuitement pour vous. La période de garantie n'est pas prolongée par une demande de garantie acceptée. Cette mesure s'applique également pour les pièces remplacées et réparées.

Cette garantie est annulée si le produit a été endommagé ou utilisé ou entretenu de manière incorrecte.

La garantie couvre les défauts de matériels et de fabrication. Cette garantie ne couvre pas les pièces du produit soumises à une usure normale, et qui sont donc considérées comme des pièces d'usure (par exemple les piles, les piles rechargeables, tuyaux, les cartouches d'encre), ni les dommages aux pièces fragiles, par exemple les interrupteurs ou les pièces en verre

Service après-vente

(FR) **Service après-vente France**
Tél.: 0800 919 270
E-Mail: owim@lidl.fr

(BE) **Service après-vente Belgique**
Tél.: 0800 12089
E-Mail: owim@lidl.be

(CH) **Service après-vente Suisse**
Tél.: 0800 56 44 33
E-Mail: owim@lidl.ch

SISAL DARTBORD MET PIJLEN

Inhoud van de verpakking (Afb. A)

1× Sisal dartbord **1**
1× Meetlint **2**
1× Werplijn, zelfklevend **3**
3× Dart **4**
3× Flight **5**
3× Muurstop **6**
3× Afstandshouder **7**
3× Schroef, kort **8**
2× Schroef, medium **9**
1× Schroef, lang **10**
1× Muurbeugel **11**
1× Gebruiksaanwijzing

Technische gegevens

Afmetingen dartbord:	3,75 cm x 45,7 cm (D x ∅)
Gewicht dartbord:	3,8 kg

Beoogd gebruik

Dit product is een sociaal spel en vereist een goed richtingsgevoel, concentratie en een goede motoriek.
Het product is alleen bestemd voor particulier gebruik en is niet bestemd voor commerciële doeleinden of gebruik buitenshuis.
Dit product is uitsluitend ontworpen voor gebruik met commerciële darts met stalen punten.
Je kunt deze en vele andere handleidingen downloaden en bekijken op www.lidl-service.com.
Door de QR-code te scannen, kom je meteen op de Lidl service website (www.lidl-service.com) waar je jouw gebruiksaanwijzing kunt openen door het artikelnummer (IAN) 520956_2601 in te voeren.

Veiligheidsinformatie

Bewaar deze gebruiksaanwijzing op een veilige plek. Geef, wanneer u het product doorgeeft aan derden, ook alle documenten mee.

⚠ Risico op letsel!

- Dit product kan worden gebruikt door personen met verminderde fysieke, zintuiglijke of mentale vermogens of een gebrek aan ervaring en kennis, indien zij onder toezicht staan of instructies hebben gekregen over het veilige gebruik van het product en als zij de gevaren ervan begrijpen.
- Kinderen mogen alleen onder het toezicht van een volwassene met het product spelen.
- Richt of gooi de darts niet naar mensen of dieren.
- Zorg ervoor dat het product op een plek wordt geplaatst of opgehangen waar het ontoegankelijk is voor niet betrokken personen.
- Bevestig het niet aan muren!

⚠ Vermijd dat het product beschadigd raakt!

- Gebruik alleen geschikte vervangende punten om te voorkomen dat de darts van het dartbord afketsen.
- Stel het product niet bloot aan een extreme weersomstandigheden of temperaturen.
- De afstandshouders kunnen vlekken achterlaten op het montageoppervlak.

Het product bevestigen

Hieronder volgt een beschrijving van het montageproces van het product op een houten oppervlak. Indien u het product op een ander oppervlak monteert, zoals beton, hebt u geschikte schroeven en pluggen nodig. Raadpleeg een gespecialiseerde winkel om te bepalen welke schroeven en pluggen nodig zijn voor andere wandoppervlakken.

1. Selecteer een geschikte locatie met 3 meter vrije ruimte.
2. Maak de werplijn **3** op 2,37 meter voor het product **1** op de vloer vast.
3. Monteer het product aan de muur zodanig dat het middelpunt van het dartbord zich op een hoogte van 1,73 meter vanaf de vloer bevindt (Afb. C).
4. Houd de muurbeugel **11** tegen de muur waar het product **1** gemonteerd zalm worden. Markeer de boorgaten **11a** met een potlood, op een hoogte van 1,73 m (Afb. C).
5. Bevestig de muurbeugel met de twee bijgeleverde schroeven **9**.
6. Aan de achterkant van het product, meet een afstand van 3,5 cm vanaf de rand (Afb. D).
7. Markeer drie punten **1a** op de achterkant, zoals weergegeven in Afb. D.
8. Bevestig de afstandshouders **7** aan de achterkant van het product met behulp van de schroeven **8** (Afb. D).
9. Plaats de muurstoppen **6** op de afstandshouders.

Opmerking: de muurstoppen kunnen vlekken achterlaten op de onderkant van het bord.

10. Draai de schroef **10** in het midden van de achterkant van het product vast (Afb. D).

Opmerking: zorg ervoor dat de schroef **10** ver genoeg uit het product steekt, zodat het product stevig vastzit en niet wiebelt wanneer het aan de muurbeugel hangt.

11. Hang het product, aan de schroef, in de groef **11b** van de muurbeugel **11** (Afb. C).

De darts in elkaar zetten (Afb. B)

Vouw de flight **5** en steek het puntig uiteinde in de kruissleuven van de shaft **4a** .
Opmerking: om een gebroken of gebogen punt te vervangen, draai de grip **4b** los van de shaft **4a** en vervang deze (er bevinden zich geen reserveonderdelen in de verpakking).
Opmerking: om letsel te voorkomen, breng de dop **4c** op de punt van de dart **4** aan wanneer niet in gebruik.

De segmenten van het product onderverdelen (Afb. E)

Het product is onderverdeeld in verschillende velden of segmenten. De buitenkant is genummerd van 1 tot 20.
Het getal 20 moet altijd bovenaan, in het midden, zijn. Als u het speelgebied **1c** buiten een genummerd segment of veld raakt, worden er geen punten toegekend. De punten in de segmenten en velden worden als volgt toegekend:

- Single: als je het veld **1e** raakt, telt het relevante getal één keer.
- Double: als u het veld **1d** raakt, telt het relevante getal dubbel.
- Triple: als u het veld **1f** raakt, telt het relevante getal drie keer.
- Buitenste roos: als u het veld **1g** raakt, telt het voor 25 punten.
- Binnenste roos: als u het veld **1h** raakt, telt het voor 50 punten.

Spelaanbevelingen

Bull-off

Degene die de ‚Bull-off' wint, mag beginnen. Tijdens de ‚Bull-off' gooien alle spelers een dart naar de bullseye. De speler wiens dart het dichtst bij de bullseye komt, mag beginnen.

301/501

Elke speler begint met 301 of 501 punten. Elke speler gooit dan achtereenvolgens zijn/haar drie darts naar het product.
De punten die door de spelers worden gegooid, worden van 301 of 501 punten afgetrokken. Degene die precies op nul komt, wint. Wanneer een speler binnen een ronde meer punten gooit dan hij/zij over heeft, zijn zijn/haar worpen in deze ronde ongeldig. Dit is de ‚bust' regel (te veel gooien).
Om het spel te beëindigen, moeten de punten precies op nul worden gebracht. De uitgooikaart (uit te knippen uit de verpakking) kan als een gids worden gebruikt.

Cricket

Het doel is om als eerste alle velden van 15 tot 20 en de bullseye drie keer te gooien. Zodra een veld drie keer is geraakt in een single veld, eenmaal in een enkel veld en eenmaal in een double veld, of eenmaal in een triple veld, wordt het gesloten. Elke extra treffer op het overeenkomstig veld wordt genoteerd als punten. Alleen wanneer alle spelers een veld hebben ‚gesloten', kunnen er geen punten meer worden behaald in dat veld. Deze extra punten kunnen cruciaal zijn voor de uitkomst van het spel, aangezien de uitkomst niet alleen afhankelijk is van een speler die als eerste alle velden drie keer heeft geraakt, maar tevens van deze speler die de meeste punten heeft behaald.

Killer

De spelers gooien één keer naar het dartbord met de hand waarmee ze gewoonlijk niet gooien. Het veld dat elke speler raakt, wordt het levensveld van die speler. Elk getal mag slechts één keer worden toegewezen. De gooihand wordt vervolgens gebruikt om achtereenvolgens te gooien. De speler moet eerst zijn/haar eigen double veld raken om een ‚killer' te worden.
Als een speler toevallig al een double geeft gegooid bij het kiezen van zijn/haar persoonlijk veld, is hij/zij automatisch een ‚killer'. U kunt vervolgens het leven van uw medespelers afnemen door een double te raken in hun respectieve velden.
Een speler die drie (of een vooraf bepaald aantal) levens heeft verloren, neemt langer deel aan het spel. De speler die als laatste overblijft, wint het spel. In de variant voor beginners worden de single segmenten gespeeld in plaats van de doubles.

Big 6
Elke speler ontvangt een vooraf bepaald aantal levens. De eerste speler probeert met drie worpen de single segmenten van de zes te raken. Als de speler hierin slaagt, bepaalt zijn/haar volgende worp het segment voor de volgende speler.
Als een speler er niet in slaagt het aangegeven veld te raken met een van zijn drie worpen, verliest de speler een leven. Een speler die al zijn levens heeft verloren, neemt niet langer deel aan het spel. De speler die als laatste overblijft, wint het spel.

Vossenjacht
Bepaal eerst wie er de vos en wie er de jager zal zijn. Het principe van het spel is dat de jager op de vos met de klok mee over het dartbord jaagt. De vos begint met drie worpen op veld 18 en moet die tweemaal raken. Het maakt niet uit of de speler het single veld twee keer raakt of het double veld een keer. Als de speler hierin slaagt, gaat hij/zij één veld vooruit. Als de speler hier niet in slaagt, blijft hij/zij op het veld.
De jager begint twee velden achter en probeert nu het overeenkomstig segment te raken met twee van de drie worpen en haalt zo de vos in. Als de vos het dartbord kan voltooien zonder te worden gevangen, wint de vos. Als de jager de vos kan vangen, wint de jager.

Rond de klok
In tegenstelling tot de ‚vossenjacht' beginnen alle spelers op hetzelfde veld. De spelers gooien achtereenvolgens drie keer naar het dartbord, te beginnen bij 1. Als het veld is geraakt, gaat de speler door naar het volgend veld. In het beste geval kan een speler drie velden per ronde vooruitgaan. Het maakt niet uit of deze speler een single, double of triple veld raakt. De eerste speler die alle nummers één keer heeft geraakt, is de winnaar. Naast de normale variant is er tevens een ‚dubbel rond de klok' modus. In deze variant worden alleen de double velden gespeeld.

Opslag en reiniging

Bewaar het schoon en droog product altijd bij kamertemperatuur wanneer niet in gebruik. Veeg het product alleen schoon met een droge doek.
BELANGRIJK! Maak het product nooit schoon met bijtende schoonmaakmiddelen

Afvoer

Informatie over de mogelijkheden om het uitgediende product na gebruik te verwijderen, verstrekt uw gemeentelijke overheid.

Garantie

Het product werd volgens strenge kwaliteitsrichtlijnen gemaakt en voor de uitlevering zorgvuldig gecontroleerd. In geval van materiaal- of fabricagefouten hebt u tegenover de verkoper van het product wettelijke rechten. Uw wettelijke rechten worden op geen enkele manier door onze hieronder vermelde garantie beperkt.
De garantie voor dit product bedraagt 3 jaar vanaf aankoopdatum. De garantieperiode gaat in op de datum van aankoop. Bewaar het originele bewijs van aankoop op een veilige plek aangezien dit document nodig is als bewijs.
Alle beschadigingen of gebreken die reeds op het moment van aankoop aanwezig zijn, moeten meteen na het uitpakken van het product worden gemeld.
Mocht het product binnen 3 jaar na aankoopdatum een materiaal- of fabricagefout vertonen, zullen wij het – naar onze keuze – gratis voor u repareren of vervangen. De garantieperiode wordt door een plaatsgevonden garantieverlening niet verlengd. Dit geldt ook voor vervangen en gerepareerde onderdelen.
Deze garantie vervalt als het product werd beschadigd of onjuist is gebruikt of onderhouden. De garantie dekt materiaal- en fabricagefouten af. Deze garantie dekt geen productonderdelen die aan normale slijtage onderhevig zijn en daarom als verbruiksartikelen worden beschouwd (bv. batterijen, oplaadbare batterijen, slangen, inktpatronen), noch dekt zij schade aan breekbare onderdelen, bv. schakelaars of onderdelen die van glas zijn gemaakt.

Service

(NL) **Service Nederland**
Tel.: 0800 0249630
E-Mail: owim@lidl.nl

(BE) **Service België**
Tel.: 0800 12089
E-Mail: owim@lidl.be

BERSAGLIO PER FRECCETTE IN SISAL CON FRECCETTE

Contenuto della confezione (Fig. A)

1× Bersaglio per freccette in sisal **1**
1× Metro a nastro **2**
1× Linea di tiro, adesiva **3**
3× Freccetta **4**
3× Aletta **5**
3× Tappino **6**
3× Distanziatore **7**
3× Vite, corta **8**
2× Vite, media **9**
1× Vite, lunga **10**
1× Staffa a muro **11**
1× Istruzioni per l'uso

Specifiche tecniche

Dimensioni del bersaglio:	3,75 cm x 45,7 cm (D x ∅)
Peso del bersaglio:	3,8 kg

Destinazione d'uso

Questo prodotto è un gioco di società che richiede buona mira, concentrazione e una certa abilità motoria.
Questo prodotto è destinato al solo uso privato e non deve essere usato in ambito commerciale o all'aperto.
Questo prodotto è progettato esclusivamente per l'uso in combinazione con freccette standard dotate di punte in acciaio.
Puoi scaricare e visualizzare questo e numerosi altri manuali sul sito www.lidl-service.com. Scansionando il codice QR, verrai reindirizzato subito al sito web dell'assistenza di Lidl (www.lidl-service.com) dove potrai aprire il tuo manuale di istruzioni per l'uso inserendo il codice prodotto (IAN) 520956_2601.

Avvertenze di sicurezza

Conservare queste istruzioni in un luogo sicuro. Consegnare tutta la documentazione in caso di cessione del prodotto a terzi.

⚠ Rischio di lesioni!
- Questo prodotto può essere usato da persone con ridotte capacità fisiche, sensoriali o mentali o prive di esperienza e conoscenza, solo se supervisionati o istruiti sull'uso sicuro del prodotto e se comprendono i rischi correlati.
- I bambini possono giocare con il prodotto solo sotto la supervisione di un adulto.
- Non lanciare le freccette verso persone o animali.
- Posizionare o appendere il prodotto in un luogo inaccessibile alle persone non coinvolte nel gioco.
- Non fissare il prodotto alle porte.

⚠ Rischio di danni al prodotto!
- Usare esclusivamente punte di ricambio appropriate per evitare che le freccette rimbalzino contro il bersaglio.
- Non esporre il prodotto a condizioni climatiche avverse o temperature estreme.
- I distanziatori possono lasciare segni sulla superficie di fissaggio.

Fissaggio del prodotto

Di seguito è riportata la modalità di fissaggio del prodotto su una superficie in legno. Per fissare il prodotto ad altre superfici, ad esempio in cemento, sono necessari tasselli e viti adatti. Recarsi presso un negozio specializzato per determinare il tipo di viti e tasselli.

1. Selezionare un luogo adatto, con 3 metri di spazio libero.
2. Posizionare la linea di tiro **3** sul pavimento a 2,37 metri di distanza dal bersaglio **1** .
3. Fissare il prodotto alla parete in modo tale che il centro del bersaglio si trovi a 1,73 metri di altezza rispetto al pavimento (Fig. C).
4. Tenere la staffa a muro **11** contro la parete su cui fissare il bersaglio **1** . Contrassegnare i punti da forare **11a** con una matita, a 1,73 metri di altezza dal pavimento (Fig. C).
5. Fissare la staffa a muro con le due viti **9** incluse.
6. Sul retro del prodotto, misurare una distanza di 3,5 cm dal bordo (Fig. D).
7. Contrassegnare tre punti **1a** sul retro, come illustrato in Fig. D.
8. Fissare i distanziatori **7** sul retro del prodotto con le viti **8** (Fig. D).
9. Posizionare i tappini **6** sui distanziatori.

Nota: i tappini possono lasciare segni sulla superficie di fissaggio.

10. Avvitare la vite **10** sul retro del bersaglio, al centro (Fig. D).

Nota: assicurarsi che la vite **10** fuoriesca sufficientemente, affinché il bersaglio possa essere fissato saldamente e non oscilli quando è appeso alla staffa a muro.

11. Appendere il bersaglio infilando la vite nella scanalatura **11b** della staffa a muro **11** (Fig. C).

Assemblaggio delle freccette (Fig. B)

Piegare l'aletta **5** e inserire l'estremità appuntita negli intagli a croce dell'astina **4a** .
Nota: per sostituire una punta rotta o piegata, svitare il corpo della freccetta **4b** dall'astina **4a** (le parti di ricambio non sono incluse nella confezione).
Nota: per evitare il rischio di lesioni, posizionare il cappuccio **4c** sulla punta della freccetta **4** quando non è in uso.

Calcolo del punteggio (Fig. E)

Il bersaglio è diviso in diversi segmenti e settori. Sono numerati, all'esterno, da 1 a 20.
Il numero 20 deve essere sempre in alto, al centro. La freccetta che termina nell'area esterna ai segmenti numerati **1c** non vale alcun punto. Il punteggio varia a seconda del punto di arrivo della freccetta, come descritto di seguito.

- Singolo: la freccetta che termina nel settore **1e** vale il numero di punti indicati sul bordo esterno del segmento.
- Doppio: la freccetta che termina nel settore **1d** raddoppia i punti indicati sul bordo esterno del segmento.
- Triplo: la freccetta che termina nel settore **1f** triplica i punti indicati sul bordo esterno del segmento.
- Centro esterno: la freccetta che termina nel settore **1g** vale 25 punti.
- Centro interno: la freccetta che termina nel settore **1h** vale 50 punti.

Gioco e varianti

Primo giocatore
Tutti i giocatori devono cercare di colpire il centro perfetto del bersaglio; il giocatore che si avvicina di più inizia la partita.

301/501
Ogni giocatore inizia la partita con 301 o 501 punti. Ciascun giocatore lancia le proprie tre freccette verso il bersaglio, in sequenza.
I punti ottenuti vengono sottratti dai 301 o 501 punti iniziali. Chi raggiunge esattamente lo zero vince la partita. Se nell'ultimo tiro un giocatore realizza un numero di punti maggiore di quelli necessari per chiudere a zero la partita, si applica la regola del „sovrapunteggio": il tiro viene considerato pari a zero.
Per chiudere la partita è necessario arrivare esattamente a zero. La scheda del punteggio (da ritagliare dalla confezione) può essere usata come guida.

Cricket
L'obiettivo è colpire tre volte i segmenti da 15 a 20 per chiuderli, quindi realizzare tre centri perfetti. Per chiudere un segmento è necessario colpirlo tre volte nel settore singolo, una volta nel settore doppio o una volta nel settore triplo. Ciascun colpo aggiuntivo in quel segmento viene calcolato come punteggio. Quando tutti i giocatori hanno chiuso un segmento, questo non darà più punti. I punti aggiuntivi possono essere cruciali, perché la partita può essere vinta dal giocatore che ha chiuso per primo tutti i segmenti o da quello che ha ottenuto il punteggio più alto.

Killer
Ogni giocatore lancia una freccetta con la mano opposta a quella dominante. il segmento colpito sarà il proprio segmento. Ciascun segmento può essere assegnato a un solo giocatore. Da ora in poi i giocatori lanceranno le freccette con la mano dominante. Quando un giocatore colpisce il proprio doppio, diventa un killer.
Il giocatore che ha colpito il doppio durante la selezione del proprio settore diventa automaticamente un killer. Un killer deve colpire i doppi degli avversari per cercare di eliminarli. Un giocatore che ha perso tre vite (o il numero di vite prestabilito) viene eliminato dal gioco. L'ultimo giocatore rimasto vince la partita. Nella variante per principianti si gioca con i singoli invece che con i doppi.

Big 6
Ciascun giocatore riceve un numero prestabilito di vite. Il primo giocatore cerca di colpire il settore singolo del segmento 6 con tre lanci. Se ci riesce, il suo lancio successivo determina il segmento del giocatore seguente.

Se un giocatore non riesce a colpire il segmento stabilito con tre lanci, perde una vita. Il giocatore che ha perso tutte le sue vite è eliminato dalla partita. L'ultimo giocatore rimasto vince la partita.

Caccia alla volpe
Decidere chi è la volpe e chi il giocatore. Il cacciatore insegue la volpe lungo il bersaglio in senso orario. La volpe ha tre lanci a sua disposizione per colpire il segmento 18, e deve colpirlo due volte. Non importa se colpisce il settore singolo due volte o il settore doppio una volta. Se ci riesce, avanza di un segmento. Se non ci riesce, rimane sul segmento.
Il cacciatore inizia due segmenti dietro alla volpe e deve cercare di colpire il segmento corrispondente con due lanci su tre per raggiungere la volpe. Se la volpe riesce a completare il giro del bersaglio senza essere raggiunta, vince la partita. Se il cacciatore raggiunge la volpe, vince il cacciatore.

L'orologio
A differenza della „Caccia alla volpe", tutti i giocatori iniziano nello stesso segmento. Ogni giocatore ha tre lanci per colpire il segmento 1 del bersaglio. Se ci riesce, avanza al segmento successivo. Ogni giocatore può avanzare fino a un massimo di tre segmenti per turno. Non importa se colpisce il settore singolo, doppio o triplo. Il primo giocatore che colpisce tutti i segmenti vince la partita. Oltre a questa variante esiste anche la versione „Doppio orologio", in cui si gioca solo con i doppi.

Conservazione e pulizia

Quando non è in uso, conservare il prodotto asciutto e pulito a temperatura ambiente. Pulirlo esclusivamente con un panno asciutto.
IMPORTANTE! Non pulire il prodotto con detergenti aggressivi.

Smaltimento

E' possibile informarsi circa le possibilità di smaltimento del prodotto usato presso l'amministrazione comunale o cittadina.

Garanzia

Il prodotto è stato fabbricato accuratamente secondo severe direttive di qualità ed è stato controllato meticolosamente prima della consegna. In caso di difetti di materiale o fabbricazione l'acquirente può far valere diritti legali nei confronti del venditore. La nostra garanzia sotto riportata non costituisce alcun limite ai diritti legali dell'acquirente.
Questo prodotto è garantito per 3 anni con decorrenza dalla data di acquisto. La garanzia decorre dalla data d'acquisto. Conservare lo scontrino originale in un posto sicuro perché questo documento viene richiesto come prova dell'avvenuto acquisto.
Tutti i danni o difetti presenti già al momento dell'acquisto devono essere comunicati subito dopo l'apertura della confezione.
Se entro 3 anni dalla data di acquisto di questo prodotto si rileva un difetto di materiale o di fabbricazione, noi procederemo, a nostra discrezione, alla riparazione o sostituzione gratuite del prodotto o al rimborso del prezzo di acquisto. Un eventuale intervento in garanzia non prolunga né rinnova il periodo di garanzia stesso. Ciò vale anche per le parti sostituite e riparate.
Questa garanzia decade in caso di danneggiamento oppure uso o manutenzione impropri del prodotto.
La prestazione in garanzia vale per difetti del materiale o di fabbricazione. Questa garanzia non si estende a componenti del prodotto esposti a normale logorio, che possono pertanto essere considerati come componenti soggetti a usura (esempio capacità della batteria, calcificazione, lampade, pneumatici, filtri, spazzole...). La garanzia non si estende altresì a danni che si verificano su componenti delicati (esempio interruttori, batterie, parti realizzate in vetro, schermi, accessori vari) nonché danni derivanti dal trasporto o altri incidenti.

Assistenza

(IT) **Assistenza Italia**
Tel.: 800781188
E-Mail: owim@lidl.it

(CH) **Assistenza Svizzera**
Tel.: 0800 56 44 33
E-Mail: owim@lidl.ch

(MT) **Assistenza Malta**
Tel.: 80062230
E-Mail: owim@lidl.com.mt

DIANA DE SISAL CON DARDOS

Contenido del paquete (Fig. A)

1× Diana de sisal **1**
1× Cinta métrica **2**
1× Línea de lanzamiento, autoadhesiva **3**
3× Dardos **4**
3× Volantes **5**
3× Topes de pared **6**
3× Separadores **7**
3× Tornillos, cortos **8**
2 ×Tornillos, medianos **9**
1× Tornillo, largo **10**
1× Montaje mural **11**
1× Instrucciones de uso

Datos técnicos

Dimensiones de la diana de dardos:	3,75 cm x 45,7 cm (P x ∅)
Peso de la diana de dardos:	3,8 kg

Uso previsto

Este producto es un juego social y requiere buena puntería, concentración, así como habilidades motoras bien desarrolladas.
El producto es sólo para uso privado en interiores y no está destinado a uso comercial, o el uso en áreas al aire libre.
Este producto se ha creado exclusivamente para su uso con dardos comerciales con puntas de acero.
Puede descargar y ver este y muchos otros manuales en www.lidl-service.com. Escaneando el código QR accederá directamente a la página web de servicio de Lidl (www.lidl-service.com), donde puede abrir su manual de instrucciones introduciendo el número de artículo (IAN) 520956_2601.

Información sobre seguridad

Guarde estas instrucciones en un lugar seguro. En caso de transferir el producto a terceros, entregue también todos los documentos correspondientes.

⚠ ¡Riesgo de lesiones!

- Este producto puede ser utilizado por personas con discapacidades físicas, sensoriales o mentales, o con poca experiencia y conocimientos, si son supervisadas o instruidas respecto a su uso seguro, y siempre que también comprendan los riesgos potenciales asociados.
- Los niños sólo pueden jugar con el producto bajo la supervisión de un adulto.
- No apunte ni lance los dardos a personas o animales.
- Procure colocar o colgar el producto en un lugar convenientemente inaccesible para las personas ajenas.
- ¡No montarlo en puertas!

⚠ ¡Evite que el producto se dañe!

- Utilice únicamente puntas de recambio adecuadas para evitar que los dardos reboten en la diana.
- No exponga el producto a condiciones climáticas o temperaturas extremas.
- Los separadores pueden dejar marcas en la superficie de montaje.

Montaje del producto

A continuación se describe el montaje del producto sobre una superficie de madera. Si monta el producto sobre otra superficie, por ejemplo hormigón, necesitará tornillos y tacos adecuados. Consulte con un establecimiento especializado para determinar qué tornillos y tacos son necesarios para otras superficies de pared.

1. Seleccione una ubicación adecuada, con 3 m de espacio libre.
2. Fije la línea de lanzamiento **3** a 2,37 m delante del producto **1**, en el suelo.
3. Monte el producto en la pared de forma que el punto medio de la diana se sitúe a una altura de 1,73 m del suelo (Fig. C).
4. Sujete el soporte mural **11** contra la pared donde vaya a montar el producto **1**. Marque los orificios a taladrar **11a** con un lápiz, a una altura de 1,73 m (Fig. C).
5. Monte el soporte mural con los dos tornillos **9** suministrados.
6. En la parte posterior del producto, mida una distancia de 3,5 cm desde el borde (Fig. D).
7. Marque tres puntos **1a** en el dorso, como se ilustra en la Fig. D.
8. Fije los separadores **7** a la parte posterior del producto con los tornillos **8** (fig. D).
9. Coloque los topes de pared **6** en los separadores.

Nota: los topes de pared pueden dejar marcas en la parte inferior del tablero.

10. Atornille el tornillo **10** en el centro de la parte posterior del producto (Fig. D).

Nota: asegúrese de que el tornillo **10** sobresalga lo suficiente del producto para que éste quede bien sujeto y no se tambalee al colgarlo en el soporte mural.

11. Cuelgue el producto, en el tornillo, en la ranura **11b** del soporte mural **11** (Fig. C).

Montaje de los dardos (Fig. B)

Doble el vuelo **5** e introduzca el extremo puntiagudo en las ranuras transversales del eje **4a**.
Nota: para sustituir una punta rota o doblada, desenrosque la empuñadura **4b** del eje **4a** y sustitúyala (las piezas de recambio no se incluyen en el contenido del paquete).
Nota: para evitar lesiones, coloque el capuchón **4c** en la punta del dardo **4** cuando no lo utilice.

Dividir los segmentos de productos (Fig. E)

El producto se divide en varios campos o segmentos. En el exterior está numerado del 1 al 20. El número 20 debe estar siempre arriba, en el centro. Si acierta en el área de juego **1c** fuera de un segmento o campo numerado, no se asignan puntos. Los puntos se asignan en los segmentos y campos, como sigue:

- Sencillo: si acierta en el campo **1e**, el número correspondiente cuenta una vez.
- Doble: si acierta en el campo **1d**, el número correspondiente cuenta doble.
- Triple: si acierta en el campo **1f**, el número correspondiente cuenta triple.
- Ojo de buey exterior: si acierta en el campo **1g**, cuenta por 25 puntos.
- Ojo de buey interior: si acierta en el campo **1h**, cuenta por 50 puntos.

Recomendaciones de juego

Lanzamiento a diana

El que gane el lanzamiento será el que empiece. En el lanzamiento a diana, todos los jugadores lanzan un dardo a la diana, y el jugador cuyo dardo esté más cerca de ella es el que empieza.

301/501

Cada jugador empieza con 301 o 501 puntos. A continuación, cada jugador lanza sus tres dardos al tablero, en secuencia.
Los puntos lanzados por los jugadores se restan de 301 o 501 puntos. Quien llegue exactamente a cero, gana. Si un jugador lanza más puntos en una ronda de los que le quedan, sus lanzamientos no serán válidos en esta ronda. Se trata de una regla (fuera).
Para terminar la partida, los puntos deben reducirse exactamente a cero. La tarjeta de caja (que debe recortarse del envase) puede servir de guía.

Cricket

El objetivo es ser el primero en marcar todos los campos del 15 al 20 y la diana tres veces. Una vez que un campo ha sido alcanzado tres veces en un solo campo, una vez en un solo campo y una vez en un campo doble, o una vez en un campo triple, se cierra. Cada acierto adicional en el campo correspondiente se anota como puntos. Sólo cuando todos los jugadores hayan „cerrado" un campo, no se podrán anotar más puntos en ese campo. Estos puntos extra pueden ser cruciales para el resultado de la partida, ya que el resultado no sólo depende de que un jugador haya sido el primero en acertar en todos los campos tres veces, sino también de que este jugador haya conseguido el mayor número de puntos.

Killer (Asesino)

Los jugadores lanzan una vez a la diana con la mano con la que no suelen lanzar. El campo que cada jugador acierta se convierte en el campo de vida respectivo de ese jugador. Cada número sólo puede asignarse una vez. La mano que lanza se utiliza posteriormente para lanzar a su vez. El jugador debe acertar primero su propio campo doble para convertirse en asesino.
Si un jugador ya ha acertado un doble al seleccionar su campo personal, es automáticamente un asesino. A continuación, puede quitarle una vida a sus compañeros acertando un doble en sus respectivos campos.
El jugador que haya perdido tres (o un número predeterminado de) vidas queda eliminado de la partida. El último jugador que quede gana la partida. En la variante para principiantes, se juegan segmentos individuales en lugar de dobles.

Big 6 (Gran seis)

Cada jugador recibe un número predeterminado de vidas. El primer jugador intenta alcanzar los segmentos individuales de los seis con tres lanzamientos. Si el jugador tiene éxito, su siguiente tirada determina el segmento para el siguiente jugador.

Si un jugador no consigue acertar en el campo especificado con ninguno de sus tres lanzamientos, pierde una vida. El jugador que haya perdido todas sus vidas queda eliminado. El último jugador que quede gana la partida.

Caza del zorro
Primero se decide quién es el zorro y quién el cazador. El principio del juego consiste en que el cazador da caza al zorro en el sentido de las agujas del reloj alrededor de la diana. El zorro comienza con tres lanzamientos al campo 18, y debe golpearlo dos veces. No importa si el jugador acierta el campo sencillo dos veces o el campo doble una vez. Si el jugador tiene éxito, avanza un campo. Si el jugador no tiene éxito, permanece en el campo.
El cazador empieza dos campos por detrás y ahora intenta acertar el segmento correspondiente con dos de cada tres lanzamientos, y así alcanzar al zorro. Si el zorro es capaz de completar la diana sin ser atrapado, gana. Si el cazador consigue atrapar al zorro, gana.

A todas horas
A diferencia de la „caza del zorro", todos los jugadores empiezan en el mismo campo. Los jugadores realizan sucesivamente tres lanzamientos a la diana, empezando por el 1. Si el campo ha sido acertado, el jugador avanza al siguiente campo. En el mejor de los casos, un jugador puede avanzar tres campos por ronda. No importa si este jugador acierta un campo sencillo, doble o triple. El primer jugador que acierte todos los números una vez es el ganador. Además de la variante normal, también existe el modo „doble a todas horas". En esta variante, sólo se juegan los campos dobles.

Almacenamiento y limpieza

Cuando no se utilice, guárdelo siempre limpio y seco a temperatura ambiente. Limpiar sólo con un paño seco.
¡IMPORTANTE! No limpie nunca el producto con productos de limpieza agresivos

Eliminación

Para obtener información sobre las posibilidades de desecho del producto al final de su vida útil, acuda a la administración de su comunidad o ciudad.

Garantía

El producto ha sido fabricado según normas de calidad exigentes y ha sido probado minuciosamente antes de la entrega. En caso de fallos de material o de fabricación, dispone de derechos legales frente al vendedor del producto. Nuestra garantía mencionada a continuación no restringe sus derechos legales de ningún modo.
La garantía para este producto es de 3 años a partir de la fecha de compra. La garantía empieza el día de la fecha de compra. Conserve el justificante de compra original en un lugar seguro, ya que este documento es necesario para demostrar la compra.
Todos los daños o defectos ya presente en el momento de la compra deben informarse inmediatamente tras desembalar el producto.
Si el producto presenta defectos de material o fabricación en los 3 años a partir de la fecha de compra, lo repararemos o sustituiremos, según nuestra elección, gratuitamente para usted. El período de garantía no se extiende por una reclamación de garantía aprobada. Esto también es aplicable a las piezas sustituidas y reparadas.
La garantía pierde su validez si el producto se daña o se utiliza o mantiene de forma inadecuada.
La garantía cubre defectos de material y fabricación. Esta garantía no cubre las piezas del producto sujetas a un uso y desgaste normal y, por lo tanto, consideradas piezas de desgaste (por ej. pilas, baterías, mangueras, cartuchos de tinta) ni los daños a las piezas frágiles, por ej. interruptores o piezas de cristal.

Asistencia

(ES) **Asistencia en España**
Tel.: 900984989
E-Mail: owim@lidl.es

ALVO DE DARDOS EM SISAL COM DARDOS

Conteúdo da embalagem (Imagem A)

1× Alvo de sisal **1**
1× Fita métrica **2**
1× Linha dos pés, auto-adesiva **3**
3× Dardo **4**
3× Asa **5**
3× Batente de parede **6**
3× Espaçador **7**
3× Parafuso, curto **8**
2× Parafuso, médio **9**
1× Parafuso, comprido **10**
1× Fixador de parede **11**
1× Instruções de utilização

Características técnicas

Dimensões do alvo:	3,75 cm x 45,7 cm (D x ∅)
Peso do alvo:	3,8 kg

Utilização prevista

Este produto é um jogo social e requer boa pontaria, concentração, bem como capacidades motoras bem desenvolvidas.
O produto só foi criado para uso privado no interior. Não o use com intuitos comerciais nem no exterior.
Este produto foi criado exclusivamente para ser usado com dardos comerciais com pontas de aço.
Pode descarregar e visualizar este e muitos outros manuais em www.lidl-service.com.
Ao ler o código QR, será direcionado diretamente para o site de assistência da Lidl (www.lidl-service.com), onde poderá abrir o manual de instruções introduzindo o número do artigo (IAN) 520956_2601.

Informação de segurança

Armazene este manual em um lugar seguro. Se entregar este produto a terceiros, entregue também todos os documentos.

⚠ Existe o risco de ferimentos!

- Este produto pode ser usado por pessoas com capacidades físicas, sensoriais ou mentais reduzidas ou falta de experiência e conhecimentos, desde que sejam supervisionadas ou ensinadas a usar de forma segura o produto e compreendam os riscos associados.
- As crianças só podem brincar com o produto sob a supervisão de um adulto.
- Não aponte nem atire os dardos contra pessoas ou animais.
- Tenha o cuidado de posicionar ou pendurar o produto num local inacessível a pessoas que não estejam envolvidas.
- Não monte em portas!

⚠ Evite danificar o produto!

- Use apenas pontas de substituição adequadas, para evitar que os dardos façam ricochete no alvo.
- Não exponha o produto a condições meteorológicas ou temperaturas extremas.
- Os espaçadores podem deixar marcas na superfície de montagem.

Montagem do produto

O que se segue é uma descrição da montagem do produto numa superfície de madeira.
Caso monte o produto noutra superfície, por exemplo, betão, precisa dos parafusos e buchas adequados. Consulte um especialista para determinar que parafusos e buchas são necessários para outras superfícies.

1. Selecione um local adequado, com de 3 m de espaço livre em redor.
2. Fixe a linha dos pés **3** 2,37 m à frente do produto **1** , no chão.
3. Monte o produto na parede, de forma a que o meio do alvo fique a uma altura de 1,73 m do chão (Imagem C).
4. Segure o encaixe de parede **11** contra a parede onde o produto **1** vai ser montado. Assinale os orifícios de perfuração **11a** com um lápis, a uma altura de 1,73 m (Imagem C).
5. Monte o encaixe de parede com os dois parafusos **9** fornecidos.
6. Na parte traseira do produto, meça uma distância de 3,5 cm da extremidade (Imagem D).
7. Assinale três pontos **1a** na parte traseira, conforme ilustrado na Imagem D.
8. Fixe os espaçadores **7** na parte traseira do produto com os parafusos **8** (Imagem D).
9. Coloque os batentes de parede **6** nos espaçadores.

Nota: Os batentes de parede podem deixar marcas na parte inferior do alvo.

10. Enrosque o parafuso **10** no meio da parte traseira do produto (Imagem D).

Nota: Certifique-se de que o parafuso **10** sai o suficiente do produto, de forma a que o produto fique bem apertado e não oscile quando for pendurado no encaixe de parede.

11. Pendure o produto no parafuso, na ranhura **11b** do encaixe de parede **11** (Imagem C).

Montagem dos dardos (Imagem B)

Dobre a asa **5** e insira a extremidade pontiaguda nas aberturas cruzadas do eixo **4a** .
Nota: Para substituir uma ponta partida ou dobrada, desenrosque a pega **4b** do eixo **4a** e substitua-a (as peças de substituição não estão incluídas na embalagem).
Nota: Para evitar ferimentos, coloque a tampa **4c** na ponta do dardo **4** quando não o usar.

Dividir os segmentos do produto (Imagem E)

O produto está dividido em vários campos ou segmentos. No exterior, está numerado de 1 a 20. O número 20 tem de ficar sempre no topo, no meio. Se acertar na área de jogo **1c** fora de um segmento ou campo numerado, não recebe pontos. Os pontos encontram-se nos segmentos e campos do seguinte modo:

- Simples: Se acertar no campo **1e** , o número relevante é contado uma vez.
- Duplo: Se acertar no campo **1d** , o número relevante é contado a dobrar.
- Triplo: Se acertar no campo **1f** , o número relevante é contado a triplicar.
- Centro (Bullseye) exterior: Se acertar no campo **1g** , vale 25 pontos.
- Centro (Bullseye) interior: Se acertar no campo **1h** , vale 50 pontos.

Recomendações de jogo

Bull-off

Quem ganhar o "bull-off" começa o jogo. No "bull-off", todos os jogadores lançam um dardo contra o centro do alvo. Quem ficar mais próximo começa o jogo.

301/501

Cada jogador começa com 301 ou 501 pontos. Depois, cada jogador lança os seus três dardos em sequência contra o produto.
Os pontos ganhos pelos jogadores são subtraídos dos 301 ou 501 pontos. Quem chegar primeiro a zero exato ganha. Se um jogador ganhar mais pontos numa ronda do que aqueles que lhe faltam, a jogada é inválida e ele tem de repetir a ronda. Esta é a regra do "Rebenta" (derrube).
Para terminar o jogo, os pontos têm de chegar exatamente a zero. O cartão de verificação (a ser cortado da embalagem) pode ser usado como guia.

Cricket

O objetivo é ser o primeiro a acertar em todos os campos de 15 a 20 e no centro do alvo três vezes. Quando acertar três vezes num campo simples, uma vez num campo simples e uma vez num campo duplo ou uma vez num campo triplo, esse campo fica fechado. Cada vez que lhe voltar a acertar adicionalmente, ganha os pontos do respetivo campo. Quando todos os jogadores tiverem fechado um campo, não se podem ganhar mais pontos nesse campo. Estes pontos extra podem ser cruciais para o resultado do jogo, pois o resultado não depende apenas de um jogador ser o primeiro a acertar em todos os campos três vezes, mas também quem ganhou mais pontos.

Killer

O jogador lança uma vez o dardo contra o alvo com a mão com que não costuma jogar. O campo em que cada jogador acerta fica o campo desse jogador. Cada número só pode ser atribuído uma vez. A mão que lança é subsequentemente usada para lançar o dardo. O jogador tem de acertar primeiro no seu próprio campo duplo para se tornar no "killer".
Se um jogador já tiver acertado num duplo quando selecionar o seu campo, torna-se automaticamente num "killer". Pode então retirar uma vida dos seus adversários acertando num duplo nos respetivos campos.
Um jogador que tenha perdido três (ou um número predeterminado) vidas é eliminado do jogo. O último jogador restante vence o jogo. Na variante para principiantes, são usados os segmentos simples em vez dos duplos.

Big 6

Cada jogador recebe um número predeterminado de vidas. O primeiro jogador tenta acertar nos segmentos simples dos seis com três lançamentos. Se o jogador tiver sucesso, o lançamento seguinte determina o segmento para o jogador seguinte.

Se um jogador não conseguir acertar num campo especificado com qualquer um dos seus três lançamentos, perde uma vida. Um jogador que tenha perdido todas as vidas é eliminado. O último jogador restante vence o jogo.

Caça à raposa
Primeiro, decide-se quem é a raposa e quem é o caçador. O princípio do jogo é o caçador caçar a raposa no sentido dos ponteiros do relógio à volta do alvo. A raposa começa com três lançamentos no campo 18 e tem de lhe acertar duas vezes. Não importa se o jogador acerta num campo simples duas vezes ou num campo duplo uma vez. Se o jogador tiver sucesso, avança um campo. Se o jogador não tiver sucesso, permanece nesse campo.
O caçador começa dois campos atrás e agora tenta acertar no respetivo segmento com dois dos três lançamentos, tentando assim apanhar a raposa. Se a raposa conseguir completar o alvo sem ser apanhada, ganha. Se o caçador conseguir apanhar a raposa, ganha.

Around the clock
Ao contrário da "Caça à raposa", todos os jogadores começam no mesmo campo. Os jogadores lançam sucessivamente três dardos começando no 1. Se o campo for atingido, o jogador avança para o campo seguinte. Na melhor situação, um jogador pode avançar três campos por ronda. Não importa se este jogador acerta num campo simples, duplo ou triplo. O primeiro jogador a acertar em todos os números uma vez é o vencedor. Juntamente com a variante normal, também existe um modo "Double around the clock". Nesta variante, joga-se apenas nos campos duplos.

Armazenamento, limpeza

Quando não usar o produto, guarde-o sempre limpo e seco à temperatura ambiente. Limpe apenas com um pano seco.
IMPORTANTE! Nunca limpe o produto com agentes de limpeza abrasivos.

Eliminação

As possibilidades de reciclagem dos artigos utilizados poderão ser averiguadas no seu Município ou Câmara Municipal.

Garantia

O produto foi fabricado de acordo com diretrizes de qualidade rigorosas e cuidadosamente testado antes da entrega. Em caso de defeitos materiais ou de fabrico, tem direitos legais contra o vendedor do produto. Os seus direitos legais não são limitados de forma alguma pela nossa garantia abaixo apresentada.
A garantia para este produto é de 3 anos a partir da data de compra. O período de garantia começa na data da compra. Guarde o recibo de compra original num local seguro, pois este documento é exigido como prova de compra.
Quaisquer danos ou defeitos já presentes no momento da compra devem ser comunicados imediatamente após a desembalagem do produto.
No caso de o produto apresentar um defeito de material ou de fabrico dentro de 3 anos a partir da data de compra, repará-lo-emos ou substituí-lo-emos gratuitamente, à nossa critério. O período de garantia não pode ser prolongado por uma reclamação de garantia concedida. Isto também se aplica às peças substituídas e reparadas.
Esta garantia é nula se o produto tiver sido danificado ou utilizado ou mantido de forma inadequada.
A garantia cobre defeitos de material e de fabrico. Esta garantia não cobre peças do produto sujeitas a desgaste normal e, portanto, consideradas peças consumíveis (por ex., baterias, baterias recarregáveis, mangueiras, cartuchos de tinta), nem cobre danos em peças frágeis, por ex., interruptores ou peças feitas em vidro.
Com a troca do aparelho, de acordo com DL 67/2003, o tempo de garantia se inicia novamente.

Assistência Técnica

(PT) **Serviço Portugal**
Tel.: 800849000
E-Mail: owim@lidl.pt