

OWIM GmbH & Co. KG
Stiftsbergstraße 1
74167 Neckarsulm
GERMANY

Model No.: HG11867
Version: 08/2024



SISAL-DARTSCHEIBE MIT ZUBEHÖR

DE AT CH

SISAL-DARTSCHEIBE MIT ZUBEHÖR

Gebrauchsanleitung

FR CH

CIBLE DE JEU DE FLÉCHETTES EN SISAL AVEC ACCESSOIRES

Mode d'emploi

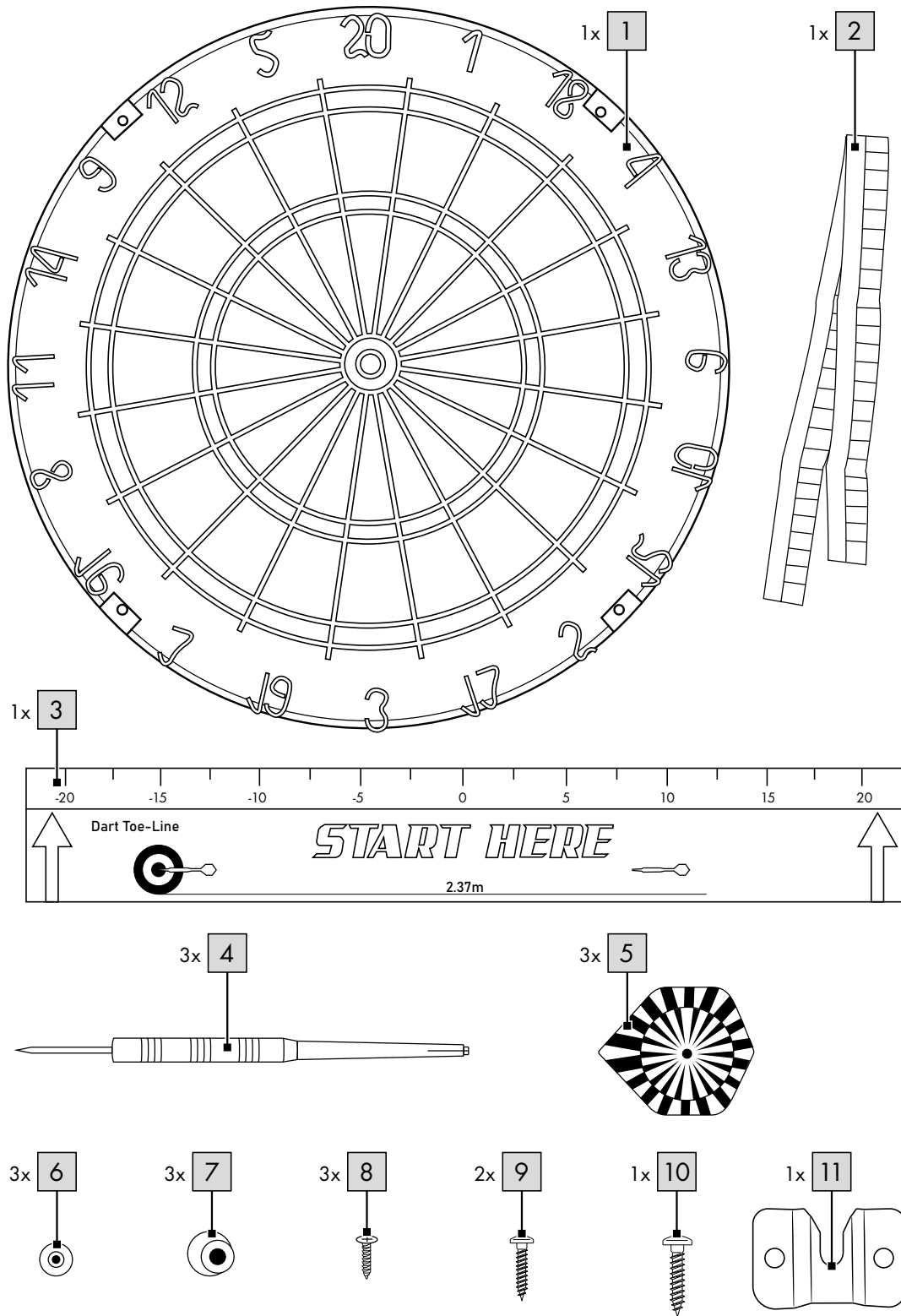
IT CH

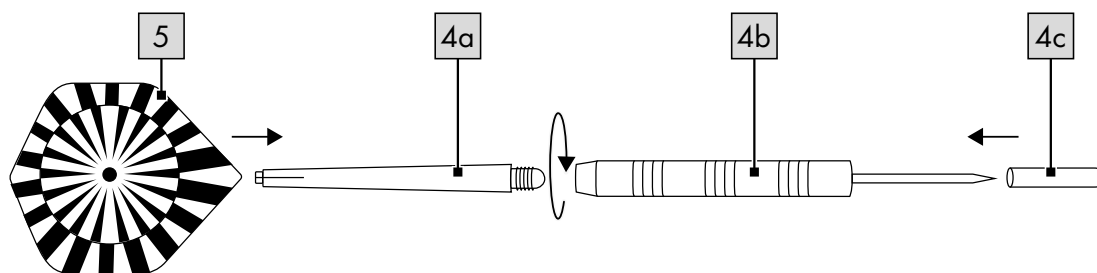
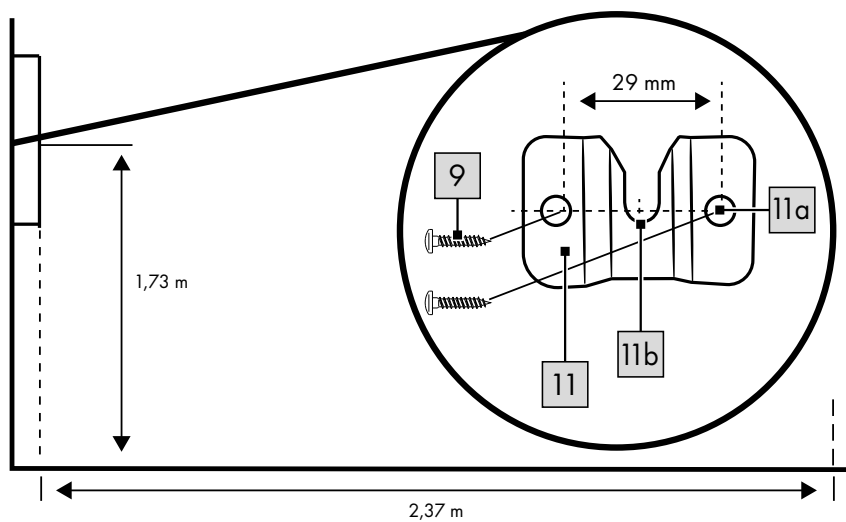
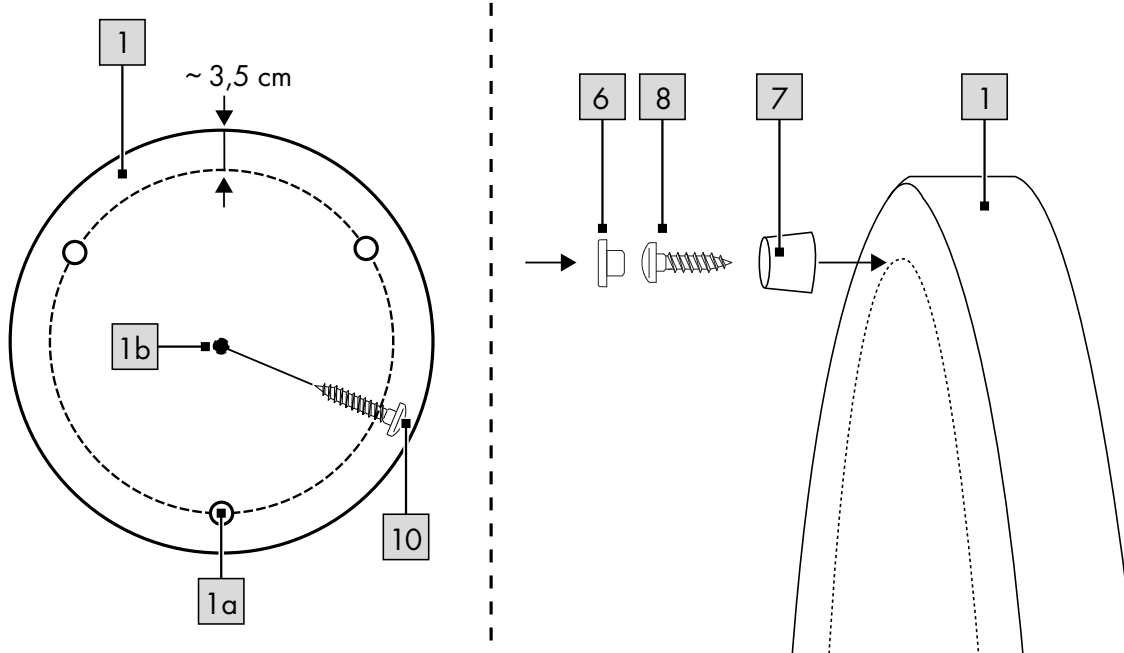
GIOCO FRECCETTE

Istruzioni per l'uso

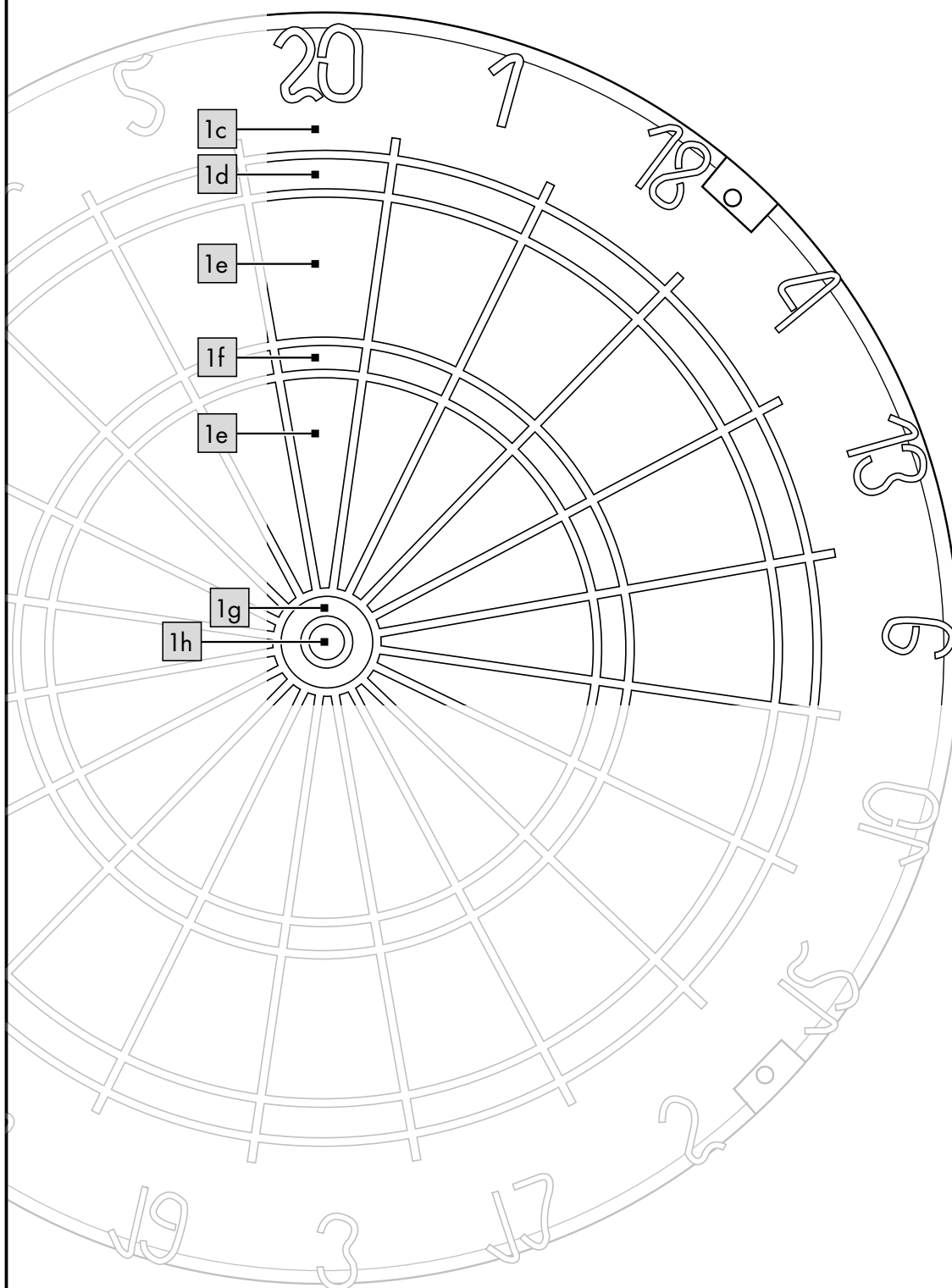
DE/AT/CH	Gebrauchsanleitung	Seite	6
FR/CH	Mode d'emploi	Page	8
IT/CH	Istruzioni per l'uso	Pagina	10

A



B**C****D**

E



SISAL-DARTSCHEIBE MIT ZUBEHÖR

● Einleitung



Wir beglückwünschen Sie zum Kauf Ihres neuen Produkts. Sie haben sich damit für ein hochwertiges Produkt entschieden.

Machen Sie sich vor der ersten Inbetriebnahme mit dem Produkt vertraut. Lesen Sie hierzu aufmerksam die nachfolgende Bedienungsanleitung und die Sicherheitshinweise. Benutzen Sie das Produkt nur wie beschrieben und für die angegebenen Einsatzbereiche. Bewahren Sie diese Anleitung an einem sicheren Ort auf. Händigen Sie alle Unterlagen bei Weitergabe des Produktes an Dritte mit aus.

● Lieferumfang (Abb. A)

- 1× Sisal-Dartscheibe **1**
- 1× Maßband **2**
- 1× Abwurfline, 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: ca. 3,75 cm x 45,7 cm (T x Ø)
Gewicht Dartscheibe: ca. 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.



Sicherheitshinweise

⚠ Verletzungsfahr!

- 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 ca. 3 m freiem Platz.

2. Kleben Sie die Abwurfline **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 ungefähren 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.
- Triple: Trifft man das Feld **1f**, zählt die dazugehörige Zahl dreifach.
- Bull: Trifft man das Feld **1g**, zählt der Treffer 25 Punkte.
- 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 Würfeln 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 Würfeln 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 Würfeln 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

Die Verpackung besteht aus umweltfreundlichen Materialien, die Sie über die örtlichen Recyclingstellen entsorgen können.

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.

Abwicklung im Garantiefall

Um eine schnelle Bearbeitung Ihres Anliegens zu gewährleisten, folgen Sie bitte den folgenden Hinweisen:

Bitte halten Sie für alle Anfragen den Kassenbon und die Artikelnummer (IAN 459653_2401) als Nachweis für den Kauf bereit.

Die Artikelnummer entnehmen Sie bitte dem Typenschild, einer Gravur, auf dem Titelblatt Ihrer Bedienungsanleitung (unten links) oder als Aufkleber auf der Rück- oder Unterseite des Produkts.

Sollten Funktionsfehler oder sonstige Mängel auftreten, kontaktieren Sie zunächst die nachfolgend benannte Serviceabteilung telefonisch oder per E-Mail.

Ein als defekt erfasstes Produkt können Sie dann unter Beifügung des Kaufbelegs (Kassenbon) und der Angabe, worin der Mangel besteht und wann er aufgetreten ist, für Sie portofrei an die Ihnen mitgeteilte Service-Anschrift übersenden.

Service

DE Service Deutschland

Tel.: 0800 5435 111

E-Mail: owim@lidl.de

AT Service Österreich

Tel.: 0800 292726

E-Mail: owim@lidl.at

CH Service Schweiz

Tel.: 0800562153

E-Mail: owim@lidl.ch

CIBLE DE JEU DE FLÉCHETTES EN SISAL AVEC ACCESSOIRES

● Introduction



Nous vous félicitons pour l'achat de votre nouveau produit. Vous avez opté pour un produit de grande qualité. Avant la première mise en service, vous devez vous familiariser avec toutes les fonctions du produit. Veuillez lire attentivement le mode d'emploi ci-dessous et les consignes de sécurité. N'utilisez le produit que pour l'usage décrit et les domaines d'application cités. Conserver ces instructions dans un lieu sûr. Si vous donnez le produit à des tiers, remettez-leur également la totalité des documents.

● 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 : env. 3,75 cm x 45,7 cm (P x Ø)

Poids de la cible : env. 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.



Consignes de sécurité

⚠ 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 env. 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 approximative 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.
- Bulle extérieure : une touche dans ce secteur [1g] compte pour 25 points.
- Bulle intérieure : 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

L'emballage se compose de matières recyclables pouvant être mises au rebut dans les déchetteries locales.

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

● Garantie

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

● Faire valoir sa garantie

Pour garantir la rapidité d'exécution de la procédure de garantie, veuillez respecter les indications suivantes :

Veuillez conserver le ticket de caisse et la référence du produit (IAN 459653_2401) à titre de preuve d'achat pour toute demande.

Le numéro de référence de l'article est indiqué sur la plaque d'identification, gravé sur la page de titre de votre manuel (en bas à gauche) ou sur un autocollant apposé sur la face arrière ou inférieure du produit.

En cas de dysfonctionnement du produit, ou de tout autre défaut, contactez en premier lieu le service après-vente par téléphone ou par e-mail aux coordonnées indiquées ci-dessous.

Vous pouvez alors envoyer franco de port tout produit considéré comme défectueux au service clientèle indiqué, accompagné de la preuve d'achat (ticket de caisse) et d'une description écrite du défaut avec mention de sa date d'apparition.

● Service après-vente

Service après-vente France

Tél.: 0800904879

E-Mail: owim@lidl.fr

Service après-vente Suisse

Tél.: 0800562153

E-Mail: owim@lidl.ch

GIOCO FRECCETTE

● Introduzione

 Congratulazioni per l'acquisto del vostro nuovo prodotto. Con esso avete optato per un prodotto di qualità. Familiarizzare con il prodotto prima di metterlo in funzione per la prima volta. A tale scopo, leggere attentamente le seguenti istruzioni d'uso e le avvertenze di sicurezza. Utilizzare il prodotto solo come descritto e per i campi di applicazione indicati. Conservare queste istruzioni in un luogo sicuro. Consegnare tutta la documentazione in caso di cessione del prodotto a terzi.

● Contenuto della confezione (Fig. A)

- 1 × Bersaglio per freccette in sisal 
- 1 × Metro a nastro 
- 1 × Linea di tiro, adesiva 
- 3 × Freccetta 
- 3 × Aletta 
- 3 × Tappino 
- 3 × Distanziatore 
- 3 × Vite, corta 
- 2 × Vite, media 
- 1 × Vite, lunga 
- 1 × Staffa a muro 
- 1 × Istruzioni per l'uso

● Specifiche tecniche

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

● 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.

Avvertenze di sicurezza

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 circa 3 metri di spazio libero.
2. Posizionare la linea di tiro  sul pavimento a 2,37 metri di distanza dal bersaglio .
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  contro la parete su cui fissare il bersaglio . Contrassegnare i punti da forare  con una matita, a 1,73 metri di altezza dal pavimento (Fig. C).
5. Fissare la staffa a muro con le due viti  incluse.
6. Sul retro del prodotto, misurare una distanza di circa 3,5 cm dal bordo (Fig. D).
7. Contrassegnare tre punti  sul retro, come illustrato in Fig. D.
8. Fissare i distanziatori  sul retro del prodotto con le viti  (Fig. D).
9. Posizionare i tappini  sui distanziatori.

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

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

Nota: assicurarsi che la vite  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  della staffa a muro  (Fig. C).

● Assemblaggio delle freccette (Fig. B)

Piegare l'aletta  e inserire l'estremità appuntita negli intagli a croce dell'astina .

Nota: per sostituire una punta rotta o piegata, svitare il corpo della freccetta  dall'astina  (le parti di ricambio non sono incluse nella confezione).

Nota: per evitare il rischio di lesioni, posizionare il cappuccio  sulla punta della freccetta  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  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  vale il numero di punti indicati sul bordo esterno del segmento.
- Doppio: la freccetta che termina nel settore  raddoppia i punti indicati sul bordo esterno del segmento.
- Triplo: la freccetta che termina nel settore  triplica i punti indicati sul bordo esterno del segmento.
- Centro esterno: la freccetta che termina nel settore  vale 25 punti.
- Centro perfetto: la freccetta che termina nel settore  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 colpirla 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

L'imballaggio è composto da materiali ecologici che possono essere smaltiti presso i siti di raccolta locali per il riciclo.

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 gratuita 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.

Gestione dei casi in garanzia

Per garantire un rapido disbrigo delle proprie pratiche, seguire le istruzioni seguenti:

Per ogni richiesta si prega di conservare lo scontrino e il codice dell'articolo (IAN 459653_2401) come prova d'acquisto.

Il numero d'articolo può essere dedotto dalla targhetta, da un'incisione, dal frontespizio delle istruzioni (in basso a sinistra) oppure dall'adesivo applicato sul retro o sul lato inferiore.

In caso di disfunzioni o avarie, contattare innanzitutto i partner di assistenza elencati di seguito telefonicamente oppure via e-mail.

Si può inviare il prodotto ritenuto difettoso all'indirizzo del centro di assistenza indicato con spedizione esente da affrancatura, completo del documento di acquisto (scontrino) e della descrizione del difetto, specificando anche quando tale difetto si è verificato.

Assistenza

IT Assistenza Italia

Tel.: 800790789

E-Mail: owim@lidl.it

CH Assistenza Svizzera

Tel.: 0800562153

E-Mail: owim@lidl.ch