

WIKINGERSCHACH KUBB GAME JEU D'ÉCHECS VIKINGS

(DE) (AT) (CH)

WIKINGERSCHACH

Gebrauchsanweisung

(FR) (BE)

JEU D'ÉCHECS VIKINGS

Notice d'utilisation

(PL)

SZACHY WIKINGÓW

Instrukcja użytkowania

(SK)

VIKINGSKÝ ŠACH

Navod na používanie

(DK)

KONGESPIL

Brugervejledning

(GB) (IE)

KUBB GAME

Instructions for use

(NL) (BE)

KUBB-SPEL

Gebruiksaanwijzing

(CZ)

VIKINGSKÉ ŠACHY

Návod k použití

(ES)

AJEDREZ VIKINGO

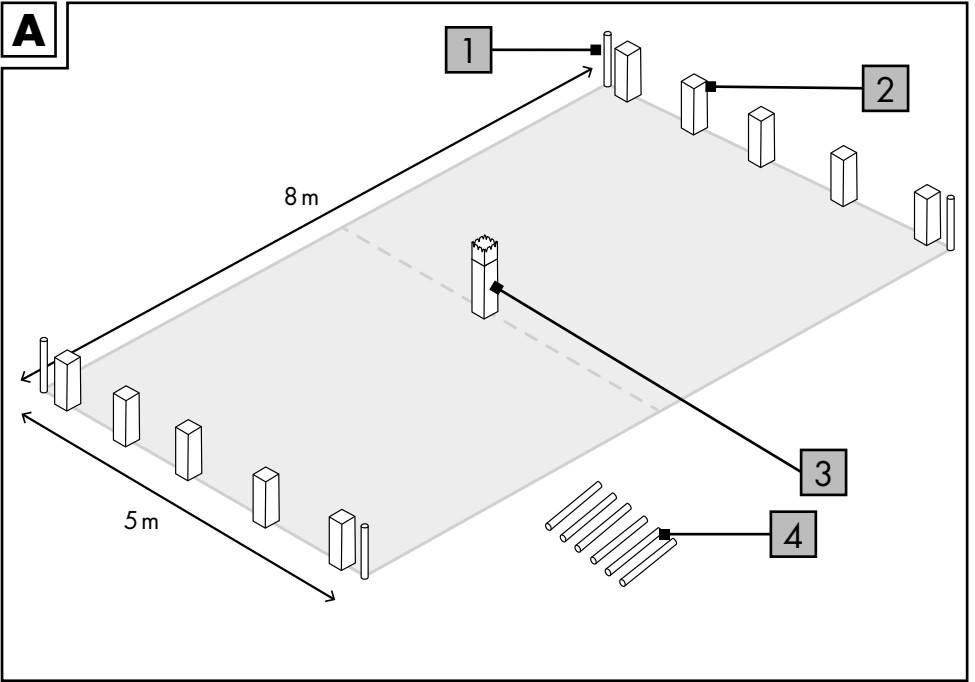
Instrucciones de uso



IAN 400224_2107



A



Herzlichen Glückwunsch!

Mit Ihrem Kauf haben Sie sich für einen hochwertigen Artikel entschieden. Machen Sie sich vor der ersten Verwendung mit dem Artikel vertraut.



Lesen Sie hierzu aufmerksam die nachfolgende Gebrauchsanweisung.

Benutzen Sie den Artikel nur wie beschrieben und für die angegebenen Einsatzbereiche. Bewahren Sie diese Gebrauchsanweisung gut auf. Händigen Sie alle Unterlagen bei Weitergabe des Artikels an Dritte ebenfalls mit aus.

Lieferumfang

- 4 x Eckstab
- 10 x Block
- 1 x König
- 6 x Wurfholz
- 1 x Tragetasche
- 1 x Gebrauchsanweisung

Bestimmungsgemäße Verwendung

Der Artikel ist ein Spielzeug für Kinder ab 4 Jahren und wurde für den Einsatz im privaten Bereich entwickelt. Bei dem Artikel handelt es sich um ein Spiel für mehrere Spieler.

Technische Daten



Herstellungsdatum (Monat/Jahr):
01/2022



Hiermit erklärt Delta-Sport Handelskontor GmbH, dass dieses Produkt mit den folgenden grundlegenden Anforderungen und den übrigen einschlägigen Bestimmungen übereinstimmt:

2009/48/EU – Spielzeug-Richtlinie



Sicherheitshinweise

- Achtung. Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Strangulationsgefahr. Lange Schnur.
- Kinder dürfen nur unter Aufsicht von Erwachsenen mit dem Artikel spielen.

- Achtung. Alle Verpackungs- und Befestigungsmaterialien sind nicht Bestandteil des Spielzeugs und müssen aus Sicherheitsgründen stets entfernt werden, bevor der Artikel Kindern zum Spielen übergeben wird.
- Der Wurfbereich muss während des Spiels frei von Personen und Tieren sein. Spielen Sie das Spiel nur im Freien und achten Sie auf ausreichenden Platz um das Spielfeld.
- Prüfen Sie den Artikel vor jedem Gebrauch auf Beschädigungen oder Abnutzungen. Der Artikel darf nur in einwandfreiem Zustand verwendet werden!
- Überprüfen Sie die Hölzer nach jedem Spiel auf Splitter oder andere Beschädigungen. Entfernen Sie vor einem erneuten Spiel die Beschädigungen mit einem geeigneten Schleifpapier.

Aufbau (Abb. A)

1. Wählen Sie einen geeigneten Untergrund, wie z. B. eine ebene Fläche aus Sand, Kies oder Rasen.
2. Stecken Sie mithilfe der Eckstäbe (1) ein Spielfeld von 5 x 8 m ab. Die kürzere Seite bildet die Grundlinie.
3. Stellen Sie jeweils 5 Blöcke (2) in gleichmäßigen Abständen auf der Grundlinie auf.
4. Bauen Sie in der Mitte des Spielfelds den König (3) auf. Der König kennzeichnet die Mittellinie.

Spielregeln

- Bilden Sie zwei Teams mit mind. einem und max. sechs Spielern.
- Verständigen Sie sich, welches Team beginnt oder jedes Team wirft ein Wurfholz in die Richtung des Königs. Das Team, welches sein Wurfholz näher am König platzieren konnte, ohne diesen umzuwerfen, beginnt.
- Jedes Team bekommt pro Runde alle sechs Wurfhölzer. Halten Sie das Wurfholz an einem Ende und werfen Sie dieses von unten der Länge nach. Das Wurfholz darf nicht horizontal oder rotierend geworfen werden.

- Das erste Team steht an der Grundlinie und versucht, die Blöcke, sogenannte Basisblöcke, auf der gegenüberliegenden Grundlinie mit den sechs Wurfhölzern umzustößen.
- Trifft das erste Team keinen Basisblock, ist das zweite Team an der Reihe und versucht ebenfalls, die gegnerischen Basisblöcke umzustößen.
- Trifft das erste Team einen oder mehrere Basisblöcke vom zweiten Team, werden alle umgestoßenen Basisblöcke in die gegnerische Spielhälfte geworfen.
- Das erste Team stellt die Basisblöcke, die nun Feldblöcke genannt werden, wieder auf.
- Landet ein Feldblock außerhalb des Spielfelds, erhält das Team eine zweite Chance. Sollte der Feldblock erneut außerhalb des Spielfelds landen, ist dies ein Strafblock und darf vom gegnerischen Team an einen beliebigen Ort in der eigenen Spielhälfte aufgestellt werden.
- Der Strafblock muss mind. eine Wurfh Holzlänge vom König und der Spielfeldgrenze entfernt aufgestellt werden.
- **Tipp:** Werden alle Feldblöcke dicht nebeneinander geworfen, ist es für das eigene Team in der nächsten Runde einfacher, diese zu treffen. Werden die Feldblöcke dicht an die Mittellinie geworfen, verkürzt sich die Distanz und vereinfacht das Umwerfen.
- Das zweite Team muss nun versuchen, die Feldblöcke umzustößen. Sind die Feldblöcke zu Fall gebracht worden, dürfen anschließend weitere Basisblöcke umgeworfen werden.
- Umgestoßene Feldblöcke werden aus dem Spiel genommen. Sollte aus Versehen ein Basisblock auf der Grundlinie getroffen werden, bevor die Feldblöcke aus dem Spiel sind, wird dieser einfach wieder aufgestellt.
- Jetzt ist wieder das erste Team an der Reihe und sammelt die umgeworfenen Basisblöcke ein, um diese ins gegnerische Spielfeld zu werfen.

- Sollte es dem zweiten Team nicht gelingen sein, alle Feldblöcke umzustößen, darf das erste Team in dieser Runde bis zu dem Feldblock vortreten, der dem König am nächsten steht.
- Das erste Team darf von nun an von der Linie aus werfen, die dieser Feldblock bildet, bis der Feldblock bei einem der nächsten Runden umgeworfen wird.
- Sind von einem Team alle Basis- und Feldblöcke abgeräumt worden, darf von der Grundlinie aus auf den König geworfen werden. Das Team, das den König trifft und umwirft, hat gewonnen.
- Sollte der König während des Spielverlaufs umgestoßen werden, verliert das Team, welches den König umgestoßen hat.

Lagerung, Reinigung

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

Tragetasche:



Hinweise zur Entsorgung

Entsorgen Sie den Artikel und die Verpackungsmaterialien entsprechend aktueller örtlicher Vorschriften. Verpackungsmaterialien, wie z. B. Folienbeutel, gehören nicht in Kinderhände. Bewahren Sie das Verpackungsmaterial für Kinder unerreichbar auf.



Entsorgen Sie den Artikel und die Verpackung umweltschonend.



Der Recycling-Code dient der Kennzeichnung verschiedener Materialien zur Rückführung in den Wiederverwertungskreislauf (Recycling). Der Code besteht aus dem Recyclingsymbol – das den Verwertungskreislauf widerspiegeln soll – und einer Nummer, die das Material kennzeichnet.

Hinweise zur Garantie und Serviceabwicklung

Der Artikel wurde mit großer Sorgfalt und unter ständiger Kontrolle produziert. DELTA-SPORT HANDELSKONTOR GmbH räumt privaten Endkunden auf diesen Artikel drei Jahre Garantie ab Kaufdatum (Garantiefrist) nach Maßgabe der folgenden Bestimmungen ein. Die Garantie gilt nur für Material- und Verarbeitungsfehler. Die Garantie erstreckt sich nicht auf Teile, die der normalen Abnutzung unterliegen und deshalb als Verschleißteile anzusehen sind (z. B. Batterien) sowie nicht auf zerbrechliche Teile, z. B. Schalter, Akkus oder Teile, die aus Glas gefertigt sind.

Ansprüche aus dieser Garantie sind ausgeschlossen, wenn der Artikel unsachgemäß oder missbräuchlich oder nicht im Rahmen der vorgesehenen Bestimmung oder des vorgesehenen Nutzungsumfangs verwendet wurde oder Vorgaben in der Anleitung/Anweisung nicht beachtet wurden, es sei denn, der Endkunde weist nach, dass ein Material- oder Verarbeitungsfehler vorliegt, der nicht auf einem der vorgenannten Umstände beruht.

Ansprüche aus der Garantie können nur innerhalb der Garantiefrist unter Vorlage des Originalkassenbelegs geltend gemacht werden. Bitte bewahren Sie deshalb den Originalkassenbeleg auf. Die Garantiefrist wird durch etwaige Reparaturen aufgrund der Garantie, gesetzlicher Gewährleistung oder Kulanz nicht verlängert. Dies gilt auch für ersetzte und reparierte Teile. Bitte wenden Sie sich bei Beanstandungen zunächst an die untenstehende Service-Hotline oder setzen Sie sich per E-Mail mit uns in Verbindung. Liegt ein Garantiefall vor, wird der Artikel von uns – nach unserer Wahl – für Sie kostenlos repariert, ersetzt oder der Kaufpreis erstattet. Weitere Rechte aus der Garantie bestehen nicht. Ihre gesetzlichen Rechte, insbesondere Gewährleistungsansprüche gegenüber dem jeweiligen Verkäufer, werden durch diese Garantie nicht eingeschränkt.

IAN: 400224_2107

(DE) Service Deutschland

Tel.: 0800-5435111

E-Mail: deltasport@lidl.de

(AT) Service Österreich

Tel.: 0820 201 222 (0,15 EUR/Min.)

E-Mail: deltasport@lidl.at

(CH) Service Schweiz

Tel.: 0842 665566 (0,08 CHF/Min.,

Mobilfunk max. 0,40 CHF/Min.)

E-Mail: deltasport@lidl.ch

Congratulations!

You have chosen to purchase a high-quality product. Familiarise yourself with the product before using it for the first time.

 **Read the following instructions for use carefully.**

Use the product only as described and only for the given areas of application. Store these instructions for use carefully. When passing the product on to third parties, please also hand over all accompanying documents.


Package contents


4 x corner marker
10 x block
1 x king
6 x baton
1 x carry bag
1 x instructions for use

Intended use

The product is a toy for children aged 4 years and up, and was developed for private use. The product is a game for several players.

Technical data

 Date of manufacture (month/year):
01/2022

 Delta-Sport Handelskontor GmbH hereby declares that this product meets the following basic requirements, as well as other important regulations:

2009/48/EC – Toy Safety Directive

 UK Conformity Assessed

Safety information

- Warning. Not suitable for children under 36 months. Strangulation hazard. Long cord.
- Children may only play with the product under adult supervision.

- Warning. None of the packaging or fastening materials are part of the toy itself and must be removed for safety reasons before the product is given to children to play with.
- During the game, persons and animals must be well clear of the throwing area. Play the game outdoors only and make sure there is sufficient space around the playing field.
- Check the product for damage or wear before each use. Only use the product if it is in perfect condition!
- Check the wooden pieces after each game for splinters or other damage. Remove the damage with suitable sandpaper before a new game.

Assembly (Fig. A)

1. Choose a suitable surface such as a level area of sand, gravel or lawn.
2. Mark out a playing field of 5 x 8m using the corner markers (1). The shorter side forms the base line.
3. Set up 5 blocks (2) at equal intervals on each base line.
4. Set up the king (3) in the middle of the playing field. The king marks the centre line.

Rules of the game

- Form two teams with one to six players per team.
- Agree on which team will begin. Alternatively, each team throws a baton in the direction of the king. The team whose baton lands closest to the king, without knocking him over, begins.
- Each team has the use of all six batons in each round. Hold a baton at one end and throw it underarm, end over end. The baton must not be thrown horizontally or spun.
- The first team stands on the base line and, using the six batons, tries to knock over the blocks, known as base blocks, on the opposite base line.
- If the first team does not hit any of the base blocks, it is the second team's turn to try to knock over the opposition's base blocks.

- If the first team hits one or more of the second team's base blocks, the second team throws all of the base blocks that were overturned into the opponents' half of the playing field.
- The first team stands the blocks, now called field blocks, upright where they land.
- If a field block lands outside the playing field, the team gets a second chance. If the field block lands outside the playing field a second time, it is a penalty block and can be set up by the opposing team anywhere in its own half.
- The penalty block must be set up at least one baton length away from the king and the edge of the playing field.
- **Tip:** if all the field blocks are thrown close together it is easier for that team to hit them in the next round. If the field blocks are thrown close to the centre line, the distance is reduced and knocking them over is easier.
- The second team must now try to overturn the field blocks. Once the field blocks have been felled, more base blocks can be knocked over.
- Overturned field blocks are removed from the game. If a base block is hit on the base line by accident before the field blocks are out of the game, it is simply set upright again.
- Now it is the first team's turn again and they collect the overturned base blocks in order to throw them into the opponent's half.
- If the second team does not manage to overturn all the field blocks, the first team can advance to the field block closest to the king in this round.
- The first team is allowed throw from the line made by this field block from now on until the field block is knocked over in a subsequent round.
- If a team has cleared all the base and field blocks, they can aim at the king from the base line. The team that hits and knocks over the king wins.
- If the king is accidentally knocked over during the game, the team that knocks him over loses.

Storage, cleaning

When not in use, always store the product clean and dry at room temperature. Clean only with water and wipe dry afterwards with a cloth. **IMPORTANT!** Never clean the product with harsh cleaning agents.

Carry bag:



Disposal

Dispose of the article and the packaging materials in accordance with current local regulations. Packaging materials such as foil bags are not suitable to be given to children. Keep the packaging materials out of the reach of children.



Dispose of the products and the packaging in an environmentally friendly manner.



The recycling code is used to identify various materials for recycling.

The code consists of the recycling symbol – which is meant to reflect the recycling cycle – and a number which identifies the material.

Notes on the guarantee and service handling

The product was produced with great care and under continuous quality control. DELTA-SPORT HANDELSKONTOR GmbH gives private end customers a three-year guarantee on this product from the date of purchase (guarantee period) in accordance with the following provisions. The guarantee is only valid for material and manufacturing defects. The guarantee does not cover parts subject to normal wear and tear that are thus considered wear parts (e.g. batteries) or fragile parts such as switches, rechargeable batteries, or parts made of glass.

Claims under this guarantee are excluded if the product has been used incorrectly, improperly, or contrary to the intended purpose, or if the provisions in the instructions for use were not observed, unless the end customer proves that a material or manufacturing defect exists that was not caused by one of the aforementioned circumstances.

Claims under the guarantee can only be made within the guarantee period by presenting the original sales receipt. Please therefore keep the original sales receipt. The guarantee period is not extended by any repairs carried out under the guarantee, under statutory guarantees, or as a gesture of goodwill. This also applies to replaced and repaired parts.

If you wish to make a claim please first contact the service hotline mentioned below or contact us by e-mail. If there is a guarantee case, then the product will be repaired or replaced free of charge to you or the purchase price will be refunded, depending on our choice.

Your legal rights, in particular guarantee claims against the respective seller, are not limited by this guarantee.

IAN: 400224_2107

GB Service Great Britain

Tel.: 0800 404 7657

E-Mail: deltasport@lidl.co.uk

IE Service Ireland

Tel.: 1890 930 034

(0,08 EUR/Min., (peak))

(0,06 EUR/Min., (off peak))

E-Mail: deltasport@lidl.ie

Félicitations !

Vous venez d'acquérir un article de grande qualité. Avant la première utilisation, familiarisez-vous avec l'article.



Pour cela, veuillez lire attentivement la notice d'utilisation suivante.

Utilisez l'article uniquement comme indiqué et pour les domaines d'utilisation mentionnés. Conservez bien cette notice d'utilisation. Si vous cédez l'article à un tiers, veuillez lui remettre l'ensemble de la documentation.

Étendue de la livraison

4 piquets de marquage
10 blocs
1 roi
6 lanceurs
1 sac de transport
1 notice d'utilisation

Utilisation conforme à sa destination

Cet article est un jouet pour enfants à partir de 4 ans destiné à un usage privé. Cet article est un jeu destiné à plusieurs joueurs.

Caractéristiques techniques



Date de fabrication (mois/année) :
01/2022



Delta-Sport Handelskontor GmbH déclare par la présente que cet article répond aux exigences essentielles et aux autres dispositions en vigueur suivantes :

2009/48/CE – Directive relative à la sécurité des jouets



Consignes de sécurité

- Attention. Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Danger de strangulation. Longue corde.
- Les enfants ne peuvent jouer avec l'article que sous la surveillance d'adultes.

- Attention. Les matériaux d'emballage et de fixation ne font pas partie du jouet et doivent toujours être retirés pour des raisons de sécurité avant de donner l'article aux enfants pour jouer.
- Aucune personne et aucun animal ne doit se trouver sur le terrain de jeu pendant une partie en cours. Jouez uniquement à l'extérieur et veillez à ce qu'il y ait suffisamment d'espace autour de la zone de jeu.
- Avant chaque utilisation, vérifiez que l'article n'est pas endommagé ou usé. L'article ne doit être utilisé qu'en parfait état !
- Contrôlez l'absence d'éclats ou d'autres dommages sur les lanceurs après chaque partie. Avant de commencer une nouvelle partie, éliminez les dommages avec du papier de verre adapté.

Montage (fig. A)

1. Choisissez un sol adapté, comme une surface plane recouverte de sable, de graviers ou une pelouse.
2. Délimitez le terrain de jeu de 5 x 8 m à l'aide des piquets de marquage (1). Le côté le plus court représente la ligne de base.
3. Disposez 5 blocs (2) à intervalles réguliers le long de chaque ligne de base.
4. Placez le roi (3) au centre du terrain de jeu. Le roi marque la ligne centrale.

Règles du jeu

- Formez deux équipes de un à six joueurs.
- Accordez-vous sur l'équipe qui commence ou chaque équipe lance un lanceur en direction du roi. L'équipe dont le lanceur est le plus proche du roi sans l'avoir renversé commence.
- Chaque équipe reçoit six lanceurs par manche. Tenez le lanceur par une extrémité et jetez-le dans la longueur en le tenant par le bas. Le lanceur ne doit pas être jeté à l'horizontale ni tourner.
- La première équipe se place sur la ligne de base et essaie de renverser les blocs de la ligne de base adverse à l'aide des six lanceurs.
- Si la première équipe ne touche aucun bloc de base, la deuxième équipe joue à son tour et essaie également de renverser les blocs de base de l'équipe adverse.

- Si la première équipe touche un ou plusieurs blocs de base appartenant à la deuxième équipe, tous les blocs de base renversés sont jetés dans la moitié de terrain adverse.
- La première équipe replace les blocs de base, désormais appelés « blocs de champ ».
- Si un bloc de champ atterrit en dehors du terrain de jeu, l'équipe a le droit à une deuxième chance. Si le bloc de champ atterrit de nouveau en dehors du terrain de jeu, il devient un bloc de pénalité et l'équipe adverse peut le placer où elle le souhaite dans sa moitié de terrain.
- Le bloc de pénalité doit être placé à au moins une longueur de lanceur du roi et de la limite du terrain.
- **Astuce :** Si tous les blocs de champ sont jetés proches les uns près des autres, il est plus facile pour l'équipe de les toucher lors de leur prochain tour. Si les blocs de champ sont jetés près de la ligne centrale, la distance est raccourcie et simplifie le lancer.
- La deuxième équipe doit maintenant essayer de renverser les blocs de champ. Si les blocs de champ sont tombés, tous les autres blocs de base ont le droit d'être renversés.
- Les blocs de champ renversés sont retirés du jeu. Si par inadvertance un bloc de base de la ligne de base est touché avant que les blocs de champ ne soient sortis du jeu, il suffit de le remettre en place.
- C'est de nouveau au tour de la première équipe. Elle rassemble les blocs de base renversés pour les lancer dans la partie adverse du terrain.
- Si la deuxième équipe n'a pas réussi à renverser tous les blocs de champ, la première équipe a le droit d'avancer jusqu'au bloc de champ le plus proche du roi pour cette manche.
- La première équipe peut désormais lancer depuis la ligne délimitée par ce bloc de champ, jusqu'à ce que le bloc de champ soit renversé au cours d'une prochaine manche.
- Si tous les blocs de base et de champs ont été éliminés par une équipe, celle-ci peut viser le roi depuis la ligne de base. L'équipe qui touche et renverse le roi a gagné.
- Si le roi tombe pendant le jeu, l'équipe qui a renversé le roi perd.

Stockage, nettoyage

Lorsque vous n'utilisez pas l'article, rangez-le toujours dans un endroit sec et propre à une température ambiante. Nettoyez uniquement avec de l'eau puis essuyez avec un chiffon de nettoyage.

IMPORTANT ! Ne jamais laver avec des produits de nettoyage agressifs.

Sac de transport :



Mise au rebut

Éliminez l'article et le matériel d'emballage conformément aux directives locales en vigueur. Le matériel d'emballage tel que les sachets en plastique par exemple ne doivent pas arriver dans les mains des enfants. Conservez le matériel d'emballage hors de portée des enfants.



Ce produit est recyclable. Il est soumis à la responsabilité élargie du fabricant et est collecté séparément.



Éliminez les produits et les emballages dans le respect de l'environnement.



Le code de recyclage est utilisé pour identifier les différents matériaux pour le retour dans le circuit de recyclage.

Le code se compose du symbole de recyclage, qui doit correspondre au circuit de recyclage, et d'un numéro identifiant le matériau.

Indications concernant la garantie et le service après-vente

L'article a été produit avec grand soin et sous un contrôle constant. DELTA-SPORT HANDELS-KONTOR GmbH accorde au client final privé une garantie de trois ans sur cet article à compter de la date d'achat (période de garantie) conformément aux dispositions suivantes. La garantie ne vaut que pour les défauts de matériaux et de fabrication.

La garantie ne couvre pas les pièces soumises à une usure normale, lesquelles doivent donc être considérées comme des pièces d'usure (comme par ex. les piles), de même qu'elle ne couvre pas les pièces fragiles, telles que les interrupteurs, les batteries ou les pièces fabriquées en verre.

Les réclamations au titre de cette garantie sont exclues si l'article a été utilisé de manière abusive ou inappropriée, hors du cadre de son usage ou du champ d'application prévu ou si les instructions de la notice d'utilisation n'ont pas été respectées, à moins que le client final ne prouve que l'article présentait un défaut de matériau ou de fabrication n'étant pas dû à l'une des conditions mentionnées ci-dessus.

Les réclamations au titre de la garantie ne peuvent être adressées pendant la période de garantie qu'en présentant le ticket de caisse original. Veuillez pour cela conserver le ticket de caisse original. Ceci s'applique également aux pièces remplacées et réparées.

Si vous avez des plaintes à formuler, veuillez d'abord contacter le service d'assistance téléphonique ci-dessous ou nous contacter par courrier électronique. Si le cas est couvert par la garantie, nous nous engageons - à notre appréciation - à réparer ou à remplacer l'article gratuitement pour vous ou à vous rembourser le prix d'achat. Aucun autre droit ne découle de la garantie.

Vos droits légaux, en particulier les droits de garantie contre le vendeur concerné, ne sont pas limités par cette 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.

IAN : 400224_2107

FR Service France

Tel. : 0800 919270

E-Mail : deltasport@lidl.fr

BE Service Belgique

Tel. : 070 270 171 (0,15 EUR/Min.)

E-Mail : deltasport@lidl.be

Gefeliciteerd!

Met uw aankoop hebt u voor een hoogwaardig artikel gekozen. Zorg ervoor dat u voor het eerste gebruik met het artikel vertrouwd raakt.



Lees hiervoor de volgende gebruiksaanwijzing zorgvuldig door.

Gebruik het artikel alleen zoals omschreven en voor het aangegeven doel. Bewaar deze gebruiksaanwijzing goed. Geef alle documenten mee als u het artikel aan iemand anders geeft.

Leveringsomvang

4 x hoekstok

10 x blok

1 x koning

6 x werpstok

1 x draagtas

1 x gebruiksaanwijzing

Beoogd gebruik

Dit artikel is speelgoed voor kinderen vanaf 4 jaar en ontwikkeld voor particulier gebruik. Bij het artikel gaat het om een spel voor meerdere spelers.

Technische gegevens



Productiedatum (maand/jaar):
01/2022

CE Hierbij verklaart Delta-Sport Handelskontor GmbH dat dit artikel voldoet aan de volgende basiseisen en de overige ter zake doende bepalingen:

2009/48/EG - Speelgoedrichtlijn



Veiligheidstips

- Waarschuwing. Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Verwurgingsgevaar. Lang koord.
- Kinderen mogen alleen onder toezicht van volwassenen met het artikel spelen.
- Waarschuwing. De verpakings- en bevestigingsmaterialen maken geen onderdeel uit van het speelgoed en moeten uit veiligheidsoverwegingen altijd worden verwijderd voordat kinderen met het artikel gaan spelen.

- De werpzone moet tijdens het spel vrij van personen en dieren zijn. Speel het spel alleen buitenshuis en zorg ervoor dat er voldoende ruimte rond het speelveld is.
- Controleer het artikel voor elk gebruik op beschadigingen of slijtage. Het artikel mag alleen in goede staat worden gebruikt!
- Controleer de stokken na elk spel op splinters of andere beschadigingen. Verwijder de beschadigingen met geschikt schuurpapier voordat u aan een nieuw spel begint.

Montage (afb. A)

1. Kies een geschikte ondergrond zoals een vlak terrein van zand, grind of gras.
2. Zet met de hoekstokken (1) een speelveld van 5 x 8 m uit. De kortere zijde vormt de basislijn.
3. Zet op beide basislijnen 5 blokken (2) op gelijke afstanden neer.
4. Plaats de koning (3) in het midden van het speelveld. De koning markeert de middenlijn.

Spelregels

- Vorm twee teams met minimaal één en maximaal zes spelers.
- Spreek af welk team begint of laat elk team een werpstok richting de koning werpen. Het team dat zijn werpstok het dichtst bij de koning werpt zonder deze omver te gooien, mag beginnen.
- Elk team krijgt voor elke ronde alle zes werpstokken. Houd de werpstok aan een uiteinde vast en werp deze verticaal onderhands. De werpstok mag niet horizontaal of rondraaiend worden geworpen.
- Het eerste team staat achter de basislijn en probeert de blokken, zogenaamde basisblokken, op de basislijn aan de overzijde met de zes werpstokken omver te gooien.
- Als het eerste team geen basisblok raakt, is het tweede team aan de beurt dat eveneens probeert de basisblokken van de tegenpartij omver te gooien.
- Als het eerste team een of meerdere basisblokken van het tweede team raakt, worden alle omgegooide basisblokken in de speelhelft van de tegenpartij geworpen.

- Het eerste team zet de basisblokken, die nu veldblokken worden genoemd, weer rechtop.
- Als een veldblok buiten het speelveld belandt, krijgt het team een tweede kans. Als het veldblok nogmaals buiten het speelveld belandt, is dit een strafblok en mag het andere team dit op een willekeurige plaats in de eigen speel helft plaatsen.
- Het strafblok moet op ten minste een werpstoklengte afstand van de koning en de grens van het speelveld worden geplaatst.
- **Tip:** als alle veldblokken dicht bij elkaar worden geworpen, is het voor het eigen team in de volgende ronde gemakkelijker om deze te raken. Als de veldblokken dicht bij de middenlijn worden geworpen, wordt de afstand korter en wordt het gemakkelijker om ze omver te gooien.
- Het tweede team moet nu proberen de veldblokken omver te gooien. Als de veldblokken ten val zijn gebracht, mogen vervolgens verdere basisblokken omver worden gegooid.
- Omvergegooide veldblokken worden uit het spel gehaald. Als per ongeluk een basisblok op de basislijn wordt geraakt, voordat de veldblokken uit het spel zijn, wordt deze gewoon teruggeplaatst.
- Nu is weer het eerste team aan de beurt dat de omvergegooide basisblokken verzamelt om ze in de speel helft van de tegenpartij te werpen.
- Als het tweede team er niet in is geslaagd om alle veldblokken omver te gooien, mag het eerste team in deze ronde naar voren stappen tot aan het veldblok dat het dichtst bij de koning staat.
- Het eerste team mag vanaf nu vanaf de lijn werpen die door dit veldblok wordt gevormd, totdat het veldblok in een van de volgende ronden omver wordt gegooid.
- Als van een team alle basis- en veldblokken uit het spel zijn gehaald, mag vanaf de basislijn op de koning worden geworpen. Het team dat de koning raakt en omvergooit, heeft gewonnen.
- Als de koning tijdens het spel omver wordt gegooid, verliest het team dat de koning omver heeft gegooid.

Opslag, reiniging

Bewaar het artikel wanneer u dit niet gebruikt altijd droog en schoon op kamertemperatuur. Reinig alleen met water en veeg vervolgens droog met een schoonmaakdoek.

BELANGRIJK! Reinig nooit met agressieve reinigingsmiddelen.

Draagtas:



Afvalverwerking

Voer het artikel en verpakkingsmaterialen in overeenstemming met actuele lokale voorschriften af. Verpakkingsmaterialen, zoals bv. foliezakjes, horen niet thuis in kinderhanden. Berg het verpakkingsmateriaal buiten het bereik van kinderen op.



Voer de producten en verpakkingen op milieuvriendelijke wijze af.



De recyclingcode dient om verschillende materialen te kenmerken ten behoeve van hergebruik via het recyclingproces.

De code bestaat uit het recyclingsymbool, dat het recyclingproces weerspiegelt, en een getal dat het materiaal identificeert.

Opmerkingen over garantie en serviceafhandeling

Het artikel werd met de grootste zorgvuldigheid en onder permanent toezicht geproduceerd. De firma DELTA-SPORT HANDELSKONTOR GmbH verleent particuliere eindklanten op dit artikel drie jaar garantie, te rekenen vanaf de datum van aankoop (garantietermijn) en dit op grond van de volgende bepalingen. De garantie geldt alleen voor materiaal- en verwerkingsfouten. De garantie is niet van toepassing op onderdelen die aan een normale slijtage onderhevig zijn en daarom als niet-slijtvaste onderdelen te beschouwen zijn (bv. batterijen) en evenmin op breekbare onderdelen, bv. schakelaars, accu's of onderdelen die van glas gemaakt zijn.

Uit de garantie voortvloeiende claims zijn uitgesloten als het artikel onvakkundig, verkeerd of niet in het kader van de voorziene bepaling of in het kader van het voorziene gebruiksdoeleinde gebruikt werd of indien richtlijnen in de gebruiksaanwijzing niet in acht genomen werden, tenzij de eindklant aantoont dat er sprake is van een materiaal- of verwerkingsfout die niet op één van de hoger vermelde omstandigheden gebaseerd is.

Uit de garantie voortvloeiende claims kunnen alleen tijdens de garantieperiode op vertoon van de originele kassabon ingediend worden. Gelieve daarom de originele kassabon te bewaren. De garantieperiode wordt door eventuele reparaties op grond van de garantie, wettelijke waarborg of coulance niet verlengd. Dit geldt ook voor vervangen en gerepareerde onderdelen.

Gelieve u bij klachten in eerste instantie tot de hieronder vermelde servicehotline te richten of met ons per e-mail contact op te nemen. Is er sprake van een garantiegeval, dan wordt het artikel door ons – naar onze keuze – voor u gratis gerepareerd, wordt het vervangen of wordt de aankoopsom terugbetaald. Verdere rechten op grond van de garantie bestaan niet.

Uw wettelijke rechten, in het bijzonder rechten op garantie tegenover de betreffende verkoper, worden door deze garantie niet beperkt.

IAN: 400224_2107

BE Service België

Tel.: 070 270 171 (0,15 EUR/Min.)

E-Mail: deltasport@lidl.be

NL Service Nederland

Tel.: 0900 0400223 (0,10 EUR/Min.)

E-Mail: deltasport@lidl.nl

Gratulujemy!

Decydując się na ten produkt, otrzymują Państwo towar wysokiej jakości. Należy zapoznać się z produktem przed jego pierwszym użyciem.



Należy uważnie przeczytać następującą instrukcję użytkowania.

Produkt ten należy użytkować wyłącznie w opisany sposób oraz zgodnie ze wskazanym przeznaczeniem. Niniejszą instrukcję użytkowania należy przechowywać w bezpiecznym miejscu. Przekazując produkt innej osobie, należy upewnić się, że otrzyma ona także całą dokumentację dotyczącą produktu.

Zakres dostawy

- 4 x znacznik boczny
- 10 x klocek
- 1 x król
- 6 x zbijak
- 1 x torba
- 1 x instrukcja użytkowania


Użytkowanie zgodne z przeznaczeniem

Ten produkt jest zabawką dla dzieci od 4. roku życia i jest przeznaczony do użytku prywatnego. Ten produkt to gra wieloosobowa.

Dane techniczne



Data produkcji (miesiąc/rok):
01/2022

 Firma Delta-Sport Handelskontor GmbH oświadcza, że niniejszy produkt spełnia najważniejsze wymagania oraz jest zgodny z podanymi poniżej wytycznymi:

2009/48/WE – dyrektywa w sprawie bezpieczeństwa zabawek

Wskazówki bezpieczeństwa

- Ostrzeżenie. Nie nadaje się dla dzieci w wieku poniżej 36 miesięcy. Niebezpieczeństwo zadziergnięcia. Długa linka.

- Dzieci mogą bawić się tym produktem tylko pod opieką dorosłych.
- Ostrzeżenie. Wszelkie materiały opakowaniowe lub służące do mocowania nie stanowią części tego produktu i przed przekazaniem go dzieciom do zabawy należy je usunąć ze względów bezpieczeństwa.
- Podczas gry w strefie rzutu nie mogą przebywać żadne osoby ani zwierzęta. Należy grać w tę grę wyłącznie na świeżym powietrzu i zapewnić wystarczająco wolnego miejsca wokół pola gry.
- Przed każdym użyciem należy sprawdzić produkt pod kątem uszkodzeń lub zużycia. Produkt może być używany wyłącznie, jeśli jest w idealnym stanie!
- Przed każdą rozgrywką należy sprawdzić drewniane elementy pod kątem odłamków lub innych uszkodzeń. Przed kolejną rozgrywką należy usunąć uszkodzenia za pomocą odpowiedniego papieru ściernego.

Montaż (rys. A)

1. Wybrać odpowiednie podłoże, np. płaską powierzchnię z piasku lub żwiru czy też trawnik.
2. Wyznaczyć za pomocą słupków narożnych (1) pole rozgrywki o wymiarach 5 x 8 m. Krótsza strona stanowi linię początkową.
3. Ustawić po 5 klocków (2) w równych odstępach od siebie na linii początkowej.
4. W środku pola rozgrywki postawić króla (3). Król wyznacza linię środkową.

Reguły rozgrywki

- Stworzyć dwie drużyny składające się z co najmniej jednego i maksymalnie sześciu graczy.
- Ustalić między sobą, która drużyna rozpocznie. Inną metodą ustalenia rozpoczynającej drużyny jest wykonanie przez każdą drużynę rzutu drewnikiem w kierunku króla. Grę rozpocznie ta drużyna, która umieści drewniko najbliżej króla, nie przewracając go jednak.

- Każda drużyna otrzymuje wszystkie sześć drewniek do rzutu w każdej rundzie. Należy trzymać drewniko do rzutu za jeden koniec i rzucić nim od dołu w linii podłużnej. Nie można rzucać drewnikiem do rzutu poziomo ani nie może się ono obracać w locie.
- Pierwsza drużyna stoi na linii początkowej i próbuje sześcioma drewniakami do rzutu przewrócić klocki (tzw. klocki podstawowe) znajdujące się na linii leżącej naprzeciwko.
- Jeśli pierwsza drużyna nie trafi w żaden klocek podstawowy, do gry wchodzi druga drużyna i również próbuje przewrócić klocki podstawowe przeciwników.
- Jeśli pierwszy zespół trafi jeden lub więcej klocków podstawowych drugiego zespołu, wszystkie przewrócone klocki podstawowe zostaną rzucone na połowę przeciwnika.
- Pierwszy zespół ustawia ponownie klocki podstawowe, które są teraz nazywane klocekmi polowymi.
- Jeśli klocek polowy wylądował poza polem gry, drużyna otrzymuje drugą szansę. Jeśli klocek polowy ponownie wylądował poza polem gry, jest to wtedy klocek karny, który drużyna przeciwna może ustawić w dowolnym miejscu na własnej połowie.
- Klocek karny musi być oddalony od króla i od krawędzi pola do gry co najmniej o długość jednego drewnika do rzutu.
- **Wskazówka:** jeśli wszystkie klocki polowe zostaną rzucone przez daną drużynę w bliskiej odległości obok siebie, to w następnej kolejce ta drużyna będzie mogła łatwiej je trafić. Jeśli klocki do gry zostaną rzucone blisko linii środkowej, odległość się skraca, ułatwiając ich przewrócenie.
- Drugi zespół musi teraz spróbować przewrócić klocki polowe. Jeśli klocki polowe upadły, następnie można przewracać kolejne klocki podstawowe.
- Przewrócone klocki polowe są usuwane z gry. Jeśli przez przypadek klocek podstawowy zostanie trafiony na linii początkowej, zanim klocki polowe wyjdą z gry, należy go ponownie ustawić.

- W tym momencie do gry wchodzi ponownie pierwsza drużyna i zbiera przewrócone klocki podstawowe, aby rzucać je na połowę przeciwnika.
- Jeśli drugiej drużynie nie uda się przewrócić wszystkich klocków polowych, pierwsza drużyna może w tej rundzie przejść do tego klocka polowego, który znajduje się najbliższe króla.
- Pierwsza drużyna może teraz rzucać od tej linii, którą wyznacza wspomniany klocek polowy, aż ten klocek polowy zostanie przewrócony w jednej z kolejnych rund.
- Jeśli wszystkie klocki podstawowe i polowe danej drużyny zostały usunięte, można rzucać w kierunku króla z linii początkowej. Wygrywa drużyna, która trafi i przewróci króla.
- Jeśli król w trakcie gry zostanie przez kogoś przewrócony, drużyna, której członek go przewrócił, przegrywa grę.

Przechowywanie, czyszczenie

Podczas nieużywania należy zawsze przechowywać produkt w suchym i czystym miejscu, w temperaturze pokojowej. Czyścić wyłącznie wodą, a następnie wytrzeć do sucha ściereczką. **WAŻNE!** Nie czyścić przy użyciu ostrych środków czyszczących.

Torba transportowa:



Uwagi odnośnie recyklingu

Artykuł oraz materiały opakowaniowe należy usunąć zgodnie z aktualnymi przepisami obowiązującymi w danym miejscu. Materiały opakowaniowe, jak np. worki foliowe nie powinny znaleźć się w rękach dzieci. Materiał opakowaniowy należy przechowywać w miejscu niedostępnym dla dzieci.



Zutylizować produkt i opakowanie w sposób przyjazny dla środowiska.



Kod materiału do recyklingu służy do oznaczenia różnych materiałów przeznaczonych do zwrotu do przetwórstwa wtórnego (recyklingu).

Kod składa się z symbolu, który powinien odzwierciedlać cykl odzysku, oraz numeru oznaczającego materiał.

Wskazówki dotyczące gwarancji i obsługi serwisowej

Artykuł został wyprodukowany z najwyższą starannością i pod stałą kontrolą. DELTA-SPORT HANDELSKONTOR GmbH przyznaje klientowi końcowemu na niniejszy artykuł trzy lata gwarancji od daty zakupu (okres gwarancyjny) z zastrzeżeniem poniższych postanowień. Gwarancja dotyczy wyłącznie wad materiałowych i wad wykonania. Gwarancja nie obejmuje części, które podlegają normalnemu zużyciu i z tego względu należy je traktować jako części zużywalne (np. baterie) i nie obejmuje części kruchych, np. przełączników, akumulatorów ani części wykonanych ze szkła.


Wyklucza się roszczenia z tytułu niniejszej gwarancji w przypadku użycia artykułu w sposób niewłaściwy lub sprzeczny z jego przeznaczeniem lub w sposób wykraczający poza przewidziane przeznaczenie lub poza przewidziany zakres użytkowania lub jeśli wytyczne zawarte w instrukcji obsługi nie były przestrzegane, chyba że klient końcowy udowodni istnienie wady materiałowej lub wady wykonania, która nie wynika z podanych wyżej przyczyn.

Roszczenia z tytułu gwarancji można zgłaszać wyłącznie w okresie gwarancyjnym za okazaniem oryginalnego dowodu zakupu. Prosimy zatem zachować oryginalny dowód zakupu!

W przypadku jakichkolwiek reklamacji prosimy skontaktować się z nami najpierw za pośrednictwem podanej poniżej infolinii serwisowej lub drogą e-mailową. W przypadku objętym gwarancją artykuł zostanie – według naszego uznania – bezpłatnie naprawiony, wymieniony lub nastąpi zwrot ceny zakupu. Z gwarancji nie wynikają żadne inne prawa.

Niniejsza gwarancja nie ogranicza Państwa ustawowych praw, w szczególności roszczeń gwarancyjnych wobec danego sprzedawcy. W przypadku wymiany części lub całego artykułu okres gwarancji przedłuża się o trzy lata zgodnie z art. 581 § 1 kodeksu cywilnego. Po upływie czasu gwarancji powstałe naprawy są płatne.

IAN: 400224_2107

 Serwis Polska
Tel.: 22 397 4996
E-Mail: deltasport@lidl.pl

Srdečně blahopřejeme!

Svým nákupem jste se rozhodli pro kvalitní výrobek. Před prvním použitím se prosím seznámte s tímto výrobkem.



Pozorně si přečtete následující návod k použití.

Používejte tento výrobek pouze tak, jak je popsáno, a pro uvedené účely. Ušchovejte si tento návod k použití pro budoucí použití. Pokud výrobek předáte třetí osobě, předejte jí i veškerou dokumentaci.

Obsah balení

- 4 x rohový kolík
- 10 x kvádr
- 1 x král
- 6 x házecí kolík
- 1 x taška
- 1 x návod k použití

Použití dle určení

Tento výrobek je hračka pro děti od 4 let, je určen jen pro soukromé použití. Výrobek je hrou pro více hráčů.

Technické údaje



Datum výroby (měsíc/rok):
01/2022



Společnost Delta-Sport Handelskontor GmbH tímto prohlašuje, že tento výrobek je v souladu s následujícími základními požadavky a ostatními příslušnými ustanoveními: 2009/48/ES – Směrnice o bezpečnosti hraček



Bezpečnostní pokyny

- Upozornění. Nevhodné pro děti mladší 36 měsíců. Nebezpečí uškrtení. Dlouhá šňůra.
- Děti si smí s výrobkem hrát pouze pod dohledem dospělé osoby.
- Upozornění. Veškeré balicí a upevňovací materiály nejsou součástí hračky a musí být z bezpečnostních důvodů odstraněny předtím, než si děti s výrobkem začnou hrát.

- Na házecím poli se během hry nesmí vyskytovat žádné osoby ani zvířata. Hrajte hru pouze venku a dbejte přítom na dostatečně velký prostor okolo herního pole.
- Výrobek před každým použitím zkontrolujte, zda není poškozený nebo opotřebený. Tento výrobek se smí používat pouze v bezvadném stavu!
- Po každé hře zkontrolujte, zda se z kolíků neuvolňují třísky nebo nejsou jinak poškozené. Před další hrou odstraňte poškození vhodným brusným papírem.

Sestavení (obr. A)

1. Vyberte vhodný podklad, např. rovnou plochu s písekem či štěrkem nebo trávnik.
2. Pomocí rohových kolíků (1) vytyčte herní pole o rozměrech 5 x 8 m. Kratší strana tvoří základní čáru.
3. Na základní čáru umístěte ve stejnoměrných rozstupech vždy 5 kvádrů (2).
4. Do středu herního pole postavte krále (3). Král označuje středovou čáru.

Pravidla hry

- Sestavte dva týmy s min. jedním a max. šesti hráči.
- Domluvte se, který tým začne. Můžete také hodit házecím kolíkem směrem ke králi. Tým, který umístil svůj házecí kolík blíže ke králi, aniž by ho přitom převrhl, zahajuje hru.
- Každý tým dostane pro každé kolo všech šest házecích kolíků. Držte házecí kolík za jeden konec a hoďte jej podélně odspodu. Házecí kolík nesmí být hosen horizontálně a nesmí rotovat.
- První tým stojí na základní čáře a snaží se hoďem šesti házecích kolíků převrhnout kvádry, takzvané základní kubby, na protilehlé čáře.
- Pokud se první tým do žádného základního kubbu netrefí, je na řadě druhý tým, který se rovněž snaží převrhnout protilehlé základní kubby.
- Pokud první tým porazí jeden nebo více základních kubbů druhého týmu, všechny převržené základní kubby se hodí na soupeřovu polovinu herního pole.

- První tým zase postaví základní kubby, které se nyní nazývají polní kubby.
- Pokud se některý z polních kubbů octne mimo herní pole, dostane tým druhou šanci. Pokud se polní kubb znovu dostane mimo herní pole, jedná se o trestný kubb, který smí tým soupeře umístit na libovolné místo vlastní poloviny herního pole.
- Trestný kubb se musí postavit min. na jednu délku házečního kolíku od krále a od hranice herního pole.
- **Tip:** Pokud hodíte všechny polní kubby těsně vedle sebe, bude pro vlastní tým snazší se do nich v příštím kole trefit. Pokud se polní kubby hodí těsně ke středové čáře, zkrátí se vzdálenost a shazování bude snazší.
- Druhý tým se nyní musí snažit polní kubby převrhnout. Pokud se polní kubby převrhly, může se následně pokračovat shazováním dalších základních kubbů.
- Shozené polní kubby se vyjmou ze hry. Pokud dojde omylem ke shození základního kubbu na základní čáře ještě předtím, než jsou polní kubby ze hry, jednoduše jej zase postavte.
- Nyní je opět na řadě první tým, který posbírá svržené základní kubby a hodí je do soupeřova herního pole.
- Pokud se druhému týmu nepodařilo svrhnout všechny polní kubby, smí první tým v tomto kole pokračovat až k polnímu kubbu, který je nejbližší králi.
- První tým smí nyní házet od čáry, kterou tvoří tento polní kubb až do doby, než se onen polní kubb v některém z příštích kol převrhne.
- Pokud některý z týmů odklidí všechny základní a polní kubby, smí se od základní čáry házet na krále. Tým, který trefí a svrhne krále, vyhrává.
- Pokud dojde ke svržení krále v průběhu hry, tým, který krále svrhl prohrává.

Uskladnění, čištění

Pokud výrobek nepoužíváte, skladujte jej vždy suchý a čistý při pokojové teplotě. Čistěte pouze vodou a následně otřete do sucha hadříkem.

DŮLEŽITÉ! K čištění nikdy nepoužívejte agresivní čisticí prostředky.

Přenosná taška:



Pokyny k likvidaci

Výrobek a obalový materiál likvidujte do odpadu podle aktuálních místních předpisů. Obalový materiál, jako např. fóliové sáčky, nepatří do dětských rukou. Obalový materiál uchovávejte z dosahu dětí.



Zlikvidujte produkty a balení ekologicky.



Recyklační kód identifikuje různé materiály pro recyklaci.

Kód se skládá z recyklačního symbolu - který indikuje recyklační cyklus - a čísla identifikujícího materiál.

Pokyny k záruce a průběhu služby

Výrobek byl vyroben s velkou péčí a za stálé kontroly. DELTA-SPORT HANDELSKONTOR GmbH poskytuje koncovým privátním zákazníkům na tento výrobek tři roky záruky od data nákupu (záruční lhůta) podle následující ustanovení. Záruka se týká pouze vad materiálu a závad ve zpracování.

Záruka se nevztahuje na díly, které podléhají normálnímu opotřebení, a proto je nutné na ně pohlížet jako na rychle opotřebitelné díly (např. baterie), a na křehké díly, např. vypínače, akumulátory nebo díly vyrobené ze skla.

Nároky z této záruky jsou vyloučeny, pokud výrobek byl používán neodborně nebo nedovoleným způsobem nebo nikoli v rámci stanoveného účelu určení nebo předpokládaného rozsahu používání nebo nebyla dodržena zadání v návodu k obsluze, ledaže by koncový zákazník prokázal, že existuje vada materiálu nebo došlo k chybě ve zpracování, které nevyplývají z některé výše uvedených okolností.

Nároky ze záruky lze uplatnit pouze v rámci záruční lhůty po předložení originálního pokladního dokladu. Proto si prosím uschovejte originál pokladního dokladu. Doba záruky se neprodlužuje případnými opravami na základě záruky, zákonné záruky nebo kulance. Totéž platí také pro vyměněné a opravené díly.

Při reklamacích se prosím obračejte na níže uvedenou horkou linku servisu nebo se s námi spojte e-mailem. Pokud se vyskytne případ reklamace, výrobek Vám – dle naší volby – bezplatně opravíme, vyměníme nebo Vám vrátíme kupní cenu. Další práva ze záruky nevznikají.

Vaše zákonná práva, zejména nároky na zajištění záruky vůči konkrétnímu prodejci, nejsou touto zárukou omezena.

IAN: 400224_2107

 Servis Česko

Tel.: 800143873

E-Mail: deltasport@lidl.cz

Blahoželáme!

Svojím nákupom ste sa rozhodli pre kvalitný výrobok. Pred prvým použitím sa s výrobkom dôkladne oboznámte.

Pozorne si prečítajte tento návod na používanie.

Výrobok používajte len uvedeným spôsobom a na uvedený účel. Tento návod na používanie si dobre uschovajte. Pri odovzdávaní výrobku tretej osobe odovzdajte s výrobkom aj všetky podklady.


Rozsah dodávky


- 4 x rohová tyč
- 10 x blok
- 1 x kráľ
- 6 x drievko na hádzanie
- 1 x taška na nosenie
- 1 x návod na používanie

Určené použitie

Výrobok je hračka pre deti od 4 rokov a bola vyvinutá na súkromné použitie. Tento výrobok je hra pre viacerých hráčov.

Technické údaje

 Dátum výroby (mesiac/rok):
01/2022

 Spoločnosť Delta-Sport Handelskontor GmbH týmto vyhlasuje, že tento výrobok je v súlade s nasledujúcimi základnými požiadavkami a ostatnými príslušnými ustanoveniami:

2009/48/ES - Smernica o bezpečnosti hračiek

Bezpečnostné pokyny

- Upozornenie. Nevhodné pre deti vo veku do 36 mesiacov. Nebezpečenstvo usmrtenia. Dlhá šnúra.
- Deti sa s výrobkom smú hrať len pod dohľadom dospelého osoby.

- Upozornenie. Všetky obalové a upevňovacie materiály nie sú súčasťou hračky a je potrebné ich z bezpečnostných dôvodov odstrániť vždy predtým, než sa výrobok odovzdá deťom na hranie.
- V priestore, v ktorom sa hádzge, sa nesmú nachádzať osoby ani zvieratá. Hru hrajte len na voľnom priestranstve a dbajte na dostatok priestoru okolo hracieho poľa.
- Pred každým použitím skontrolujte, či výrobok nie je poškodený alebo opotrebovaný. Výrobok sa smie používať len v bezchybnom stave!
- Po každej hre skontrolujte drievka, či nemajú triesky alebo nevykazujú iné známky poškodenia. Pred začatím novej hry odstráňte poškodenia pomocou vhodného brúsneho papiera.

Postavenie (obr. A)

1. Zvoľte vhodný povrch, ako sú napr. rovná plocha z piesku, štrku alebo trávnik.
2. Pomocou rohových tyčí (1) ohraničíte hracie pole s rozmermi 5 x 8 m. Kratšia strana tvorí základnú čiaru.
3. Na základnú čiaru postavte vždy 5 blokov (2) v rovnomerných rozstupoch.
4. Doprostred hracieho poľa postavte kráľa (3). Kráľ označuje stredovú čiaru.

Pravidlá hry

- Vytvorte dva tímy pozostávajúce z min. jedného hráča a max. šiestich hráčov.
- Dohodnite sa, ktorý tím začne alebo každý tím hodí drievko smerom ku kráľovi. Tím, ktorého drievko dopadne bližšie ku kráľovi bez toho, aby ho zhodil, začína.
- Každý tím dostane na jedno hracie kolo všetkých šesť drievok na hádzanie. Uchopte drievko za jeden koniec a hoďte ho zosponu po dĺžke. Drievko sa nesmie hádzať horizontálne alebo rotujúco.
- Prvý tím stojí na základnej čiare a pokúsi sa pomocou šiestich drievok zhodiť bloky, takzvané základné bloky na protiahlejšiu základnej čiare.
- Ak prvý tím netrafi žiadny základný blok, je na rade druhý tím a rovnako sa pokúsi zhodiť základné bloky súpera.

- Ak prvý tím trafi jeden alebo viac základných blokov druhého tímu, tak všetky zhodené základné bloky sa prehodia do polovice hracieho poľa súpera.
- Prvý tím si základné bloky, ktoré sa teraz volajú bloky v poli, opäť postaví.
- Ak blok v poli skončí mimo hracieho poľa, dostáva tím druhú šancu. Ak blok v poli skončí opäť mimo hracieho poľa, je to trestný blok a tím súpera si ho môže postaviť na ľubovoľné miesto na svojej polovici hracieho poľa.
- Trestný blok sa musí postaviť vo vzdialenosti min. jednej dĺžky drievka od kráľa a hranice hracieho poľa.
- **Tip:** Ak sa všetky bloky v poli postaví tesne vedľa seba, bude to pre vlastný tím v ďalšom kole jednoduchšie, aby ich trafili. Keď sa bloky v poli postaví natesno na stredovú čiaru, skrátí sa vzdialenosť a zhadzovanie bude jednoduchšie.
- Druhý tím sa teraz musí pokúsiť zvaliť bloky v poli. Ak sa podarilo zvaliť bloky v poli, môžu sa následne zhadzovať ďalšie základné bloky.
- Zvalené bloky v poli sa odstránia z hry. Ak sa omylom trafi základný blok na základnej čiare skôr, než sú odstránené z hry bloky v poli, tak sa tento blok jednoducho opäť postaví.
- Teraz je opäť na rade prvý tím a pozbiera zhodené základné bloky, aby ich prehodil do hracieho poľa súpera.
- Ak sa druhému tímu nepodarilo zhodiť všetky bloky v poli, môže prvý tím postupovať v tomto kole až k bloku v poli, ktorý stojí najbližšie ku kráľovi.
- Prvý tím môže odteraz hádzať z čiar, ktorú tvorí tento blok v poli, až kým blok nebude zhodený v jednom z ďalších kôl.
- Ak jeden tím odpratá všetky základné bloky a bloky v poli, môže hádzať na kráľa zo základnej čiar. Tím, ktorý trafi a zhodí kráľa, vyhráva.
- Ak sa zhodí kráľ počas priebehu hry, prehráva tím, ktorý zhodil kráľa.

Skladovanie, čistenie

Pri nepoužívaní skladujte výrobok vždy suchý a čistý pri izbovej teplote. Čistite iba vodou a následne utrite dosucha čistiacou handričkou. **DÔLEŽITÉ!** Výrobok nikdy nečistite ostrými čistiacimi prostriedkami.

Taška na nosenie:



Pokyny k likvidácii

Výrobok a obalový materiál zlikvidujte v súlade s aktuálnymi miestnymi predpismi. Obalový materiál, ako napr. fóliové vrecúško nepatrí do rúk detí. Obalový materiál uschovajte mimo dosahu detí.



Výrobky a obaly likvidujte ekologickým spôsobom.



Recyklačný kód slúži na označenia rôznych materiálov na navrátenie do obehu opätovného využitia.

Kód sa skladá z recyklačného symbolu - ktorý má odzrkadľovať zhodnotenie recyklačného obehu - a číslo označujúce materiál.

Pokyny k záruke a priebehu servisu


Výrobok bol vyrobený veľmi starostlivo a pod stálou kontrolou. Na tento výrobok poskytuje DELTA-SPORT HANDELSKONTOR GmbH súkromným koncovým užívateľom trojročnú záruku odo dňa kúpy (záručná lehota) po splnení nasledovných podmienok. Záruka platí len na chyby materiálu a spracovania. Záruka sa netýka dielov, ktoré podliehajú bežnému opotrebeniu a preto ich možno považovať za opotrebitelné diely (napr. batérie), ako aj krehkých dielov, napr. vypínače, akumulátory alebo diely, ktoré sú vyrobené zo skla.

Nároky z tejto záruky zanikajú, keď sa výrobok používal neodborne alebo nesprávne, mimo určenia na používanie alebo určeného rozsahu používania alebo neboli dodržané pokyny návodu na obsluhu, s výnimkou, že koncový užívateľ preukáže, že ide o chybu materiálu alebo spracovania, ktorá nebola spôsobená niektorou z hore uvedených okolností.

Záruku je možné uplatniť len počas záručnej lehoty po predložení originálu pokladničného dokladu. Originál pokladničného dokladu preto prosím uschovajte. Záručná doba sa kvôli prípadným záručným opravám, zákonnej záruke alebo ako obchodné gesto nepredlžuje. Platí to aj pre vymenené a opravené diely.

Pri reklamáciách sa prosím najskôr obráťte na dole uvedenú Service-Hotline alebo sa s nami spojte prostredníctvom e-mailu. Ak sa jedná o záručný prípad, výrobok – podľa našej voľby – bezplatne opravíme, vymeníme alebo vrátime kúpnu cenu. Ďalšie práva zo záruky nevyplývajú. Vaše zákonné práva, hlavne nároky na záručné plnenie voči príslušnému predajcovi, nie sú touto zárukou obmedzené.

IAN: 400224_2107

 Servis Slovensko
Tel.: 0850 232001
E-Mail: deltasport@lidl.sk

¡Enhorabuena!

Con su compra se ha decidido por un artículo de gran calidad. Familiarícese con el artículo antes de usarlo por primera vez.



Para ello, lea detenidamente las siguientes instrucciones de uso.

Use el artículo solo de la forma descrita y para los campos de aplicación indicados. Conserve estas instrucciones de uso a buen recaudo. Entregue todos los documentos en caso de traspasar el artículo a terceros.

Alcance de suministro

4 estacas

10 bloques

1 rey

6 barras de lanzamiento

1 bolsa de transporte

1 instrucciones de uso

Uso previsto

Este artículo es un juguete para niños a partir de 4 años de edad y ha sido desarrollado para uso privado. El artículo es un juego para varios jugadores.

Datos técnicos



Fecha de fabricación (mes/año):
01/2022



Por la presente, Delta-Sport Handelskontor GmbH declara que este artículo cumple con los siguientes requisitos básicos y las disposiciones pertinentes:

2009/48/CE - Directiva sobre la seguridad de los juguetes



Indicaciones de seguridad

- Advertencia. No conviene para niños menores de 36 meses. Peligro de estrangulamiento. Cuerda larga.
- Los niños solamente deben jugar con el artículo bajo la supervisión de un adulto.

- Advertencia. Los materiales de embalaje y sujeción no forman parte del juguete y, por motivos de seguridad, se deben retirar antes de dar el artículo a los niños para que jueguen.
- Durante el juego no debe haber personas ni animales en la zona de lanzamiento. Juegue únicamente al aire libre y asegúrese de que haya espacio suficiente alrededor de la zona de juego.
- Compruebe antes de cada uso que el artículo no presenta daños ni desgaste. Solo se debe usar el artículo si se encuentra en un estado óptimo.
- Compruebe antes de cada partida que las piezas de madera no tengan astillas ni otros daños. Antes de cada partida, elimine los daños con un papel de lija.

Montaje (Fig. A)

1. Escoja una superficie adecuada como, por ejemplo, un terreno plano de arena, gravilla o césped.
2. Delimite una zona de juego de 5 x 8 m con las estacas (1). El lado más corto es la línea base.
3. Coloque 5 bloques (2) en cada línea base a una distancia uniforme.
4. Ponga el rey (3) en el centro de la zona de juego. El rey marca la línea central.

Reglas del juego

- Forme dos equipos con un mínimo de un jugador y un máximo de seis.
- Acuerde qué equipo comienza o cada equipo lanza una barra en dirección al rey. Comienza el equipo cuya barra quede más cerca del rey sin derribarlo.
- Cada equipo lanza las seis barras de lanzamiento en cada turno. Sujete la barra de lanzamiento por el extremo y láncela longitudinalmente desde abajo. La barra de lanzamiento no debe lanzarse de forma horizontal o giratoria.
- El primer equipo permanece en la línea base y trata de derribar los bloques (llamados bloques base) de la línea base contraria con las seis barras de lanzamiento.

- Si el primer equipo no le da a ningún bloque base, le toca al segundo equipo intentar derribar los bloques base contrarios.
- Si el primer equipo le da a uno o varios bloques base del segundo equipo, se lanzan todos los bloques base derribados a la mitad contraria de la zona de juego.
- El primer equipo vuelve a poner de pie los bloques base (ahora llamados bloques de campo).
- Si el bloque de campo aterriza fuera de la zona de juego, el equipo tiene otra oportunidad. Si vuelve a aterrizar fuera de la zona de juego, se convierte en un bloque de penalización y puede ser colocado por el equipo contrario en la zona que desee de su mitad del campo.
- El bloque de penalización debe colocarse separado del rey y de los límites de la zona de juego con una distancia que corresponda al menos a la longitud de una barra de lanzamiento.
- **Consejo:** Si se lanzan los bloques de campo muy cerca entre sí, en el próximo turno será más fácil que el propio equipo les dé. Si se lanzan los bloques de campo cerca de la línea central, se reduce la distancia y resulta más fácil derribarlos.
- Ahora el segundo equipo debe tratar de derribar los bloques de campo. Si se derriban los bloques de campo, después se pueden derribar otros bloques base.
- Los bloques de campo derribados se retiran del juego. Si se golpea accidentalmente un bloque base de la línea base antes de retirar los bloques de campo del juego, este simplemente se vuelve a poner de pie.
- Ahora le vuelve a tocar al primer equipo, que recoge los bloques base derribados y los lanza a la zona de juego contraria.
- Si el segundo equipo no logra derribar todos los bloques de campo, el primer equipo en este turno puede adelantarse hasta el bloque de campo más cercano al rey.
- Ahora el primer equipo puede lanzar desde la línea que marca este bloque de campo hasta que sea derribado en uno de los siguientes turnos.

- Si un equipo derriba todos los bloques base y de campo, puede lanzar hacia el rey desde la línea base. Gana el equipo que derribe el rey.
- Si durante el juego se derriba el rey, pierde el equipo que lo haya hecho.

Almacenamiento, limpieza

Si no va a utilizarlo, almacene siempre el artículo seco y limpio y a temperatura ambiente. Limpie solo con agua y después seque con un paño de limpieza.

¡IMPORTANTE! No lo limpie con productos de limpieza agresivos.

Bolsa de transporte:



Indicaciones para la eliminación

Elimine el artículo y el material de embalaje conforme a la normativa legal local en la actualidad. No deje material de embalaje, como bolsas de plástico, en manos de niños. Guarde el material de embalaje en un lugar inaccesible para éstos.



Deseche los productos y embalajes de manera respetuosa con el medio ambiente.



El código de reciclaje sirve para identificar diversos materiales para reincorporarlos en el ciclo de reciclaje.

El código consta del símbolo de reciclaje, el cual debe reflejar el ciclo de recuperación, y de un número que identifica el material.

Indicaciones relativas a la garantía y la gestión de servicios

El artículo ha sido fabricado con gran esmero y sometido a controles constantes. Para el mismo, DELTA-SPORT HANDELSKONTOR GmbH ofrece a los clientes finales particulares una garantía de tres años a contar desde la fecha de compra (periodo de garantía) con arreglo a las condiciones que se exponen a continuación.

La garantía tiene validez únicamente para fallos del material y fabricación. La garantía no cubre las piezas sometidas a un desgaste normal, las cuales se consideran piezas de desgaste (p. ej., pilas) así como tampoco piezas frágiles como, p. ej., interruptores, baterías o piezas fabricadas en vidrio o cristal.

Se excluyen derechos derivados de esta garantía, si se ha realizado un uso incorrecto o abusivo del artículo o que no se encuentre dentro del marco del uso o ámbito de uso previstos o si no se ha observado lo recogido en el manual de instrucciones, a no ser que el cliente final demuestre que existen fallos del material o fabricación no derivados de una de las circunstancias expuestas anteriormente.

Las demandas derivadas de la garantía sólo podrán presentarse dentro del periodo de garantía exhibiendo el comprobante de compra original. Le rogamos, por ello, que conserve el comprobante de compra original. El periodo de garantía no se verá prolongado por ningún tipo de reparación realizada con motivo de la garantía, la garantía legal o como gesto de buena voluntad. Esto se aplica también a las piezas sustituidas o reparadas.

Por favor, dirija sus quejas primero a la línea telefónica del servicio de atención al cliente que se indica a continuación o póngase en contacto con nosotros por correo electrónico. Si el caso está cubierto por la garantía, a nuestra elección, repararemos o cambiaremos gratuitamente el artículo o le restituiremos el precio de compra del mismo. De la garantía no se derivan otros derechos.

Esta garantía no limitará sus derechos legales, especialmente los derechos de garantía frente al vendedor correspondiente.

IAN: 400224_2107

ES Servicio España
Tel.: 900 984 989
E-Mail: deltasport@lidl.es

Hjertelig tillykke!

Du har valgt at købe et kvalitetsprodukt. Lær produktet at kende, inden du bruger det første gang.

 **Det gør du ved at læse nedenstående brugervejledning omhyggeligt.**

Brug kun produktet som beskrevet og til de angivne anvendelsesområder. Opbevar denne brugervejledning et sikkert sted. Udlever også alle dokumenter, hvis produktet videregives til en tredjepart.


Leveringsomfang


- 4 x hjørnepind
- 10 x klods
- 1 x konge
- 6 x kastepind
- 1 x bæretaske
- 1 x brugervejledning

Bestemmelsesmæssig brug

Artiklen er legetøj beregnet til børn fra 4 år og er udviklet til privat brug. Artiklen er et spil til flere spillere.

Tekniske data

 Fremstillingsdato (måned/år):
01/2022

 Hermed erklærer Delta-Sport Handelskontor GmbH, at denne artikel er i overensstemmelse med følgende grundlæggende krav og de øvrige gældende bestemmelser:

2009/48/EF - legetøjsdirektiv

Sikkerhedsanvisninger

- Advarsel. Ikke egnet til børn under 36 måneder. Stranguleringsfare. Lang snor.
- Børn må kun lege med artiklen under opsyn af voksne.
- Advarsel. Alt emballage- og fastgøringsmateriale betragtes ikke som en del af legetøjet og skal af sikkerhedsmæssige årsager altid fjernes, før artiklen gives til børn til at lege med.

- Kasteområdet skal være frit for personer og dyr under spillet. Spil kun spillet udendørs, og sørg for tilstrækkelig plads omkring banen.
- Kontroller artiklen for skader og slitage inden hver brug. Artiklen må kun anvendes i fejlfri stand!
- Kontroller træklodserne for splinter og andre skader efter hvert spil. Fjern skaderne ved hjælp af egnet sandpapir før næste spil.

Opstilling (fig. A)

1. Vælg et egnet underlag, f.eks. et jævnt område med sand, grus eller græs.
2. Afmærk en bane på 5 x 8 m ved hjælp af hjørnepindene (1). Kortsiden er baglinjen.
3. Placer 5 klodser (2) med regelmæssig afstand på hver baglinje.
4. Placer kongen (3) midt på banen. Kongen markerer midterlinjen.

Spilleregler

- Del to hold med min. en og maks. seks spillere.
- Aftal, hvilket hold der begynder, eller lad hvert hold kaste en kastepind i retning mod kongen. Det hold, hvis kastepind kom tættest på kongen uden at vælte den, begynder.
- Hvert hold får alle seks kastepinde til hver runde. Hold i den ene ende af kastepinden, og kast den på langs med et underhåndskast. Kastepinden må ikke kastes vandret eller roterende.
- Det første hold står på baglinjen og forsøger at vælte klodserne, såkaldte basisklodser, på den modsatte baglinje med de seks kastepinde.
- Hvis det første hold ikke rammer en basisklods, overgår turen til det andet hold, som ligeledes forsøger at vælte modstanderens basisklodser.
- Hvis det første hold rammer en eller flere af det andet holds basisklodser, bliver alle de væltede basisklodser kastet over på modstanderens banehalvdel.
- Det første hold rejser basisklodserne, der nu kaldes baneklodser, op igen.

- Hvis en baneklods lander uden for banen, får teamet et ekstra forsøg. Hvis baneklodsen nu igen lander uden for banen, bliver den en strafklods og må placeres et valgfrit sted på egen banehalvdel af modstanderholdet.
- Strafklodsen skal opstilles min. en kastepindlængde fra kongen og banens kanter.
- **Tip:** Hvis alle baneklodserne kastes tæt ved siden af hinanden, er det nemmere for ens eget hold at ramme dem i næste runde. Hvis baneklodserne kastes tæt på midterlinjen, bliver afstanden kortere, og de er lettere at vælte.
- Det andet hold skal nu forsøge at vælte baneklodserne. Hvis baneklodserne bliver væltet, må der efterfølgende væltes flere basisklodser.
- Væltede baneklodser bliver taget ud af spillet. Hvis en basisklods på baglinjen bliver ramt ved et uheld, før baneklodserne er ude af spillet, bliver den rejst op igen.
- Nu er det igen det første holds tur til at samle de væltede basisklodser ind for at kaste dem over på modstanderens banehalvdel.
- Hvis det ikke lykkedes for det andet hold at vælte alle baneklodserne, må det første hold i denne runde træde frem til den baneklods, der står nærmest kongen.
- Det første hold må nu kaste fra linjen, der dannes af denne baneklods, indtil baneklodsen bliver væltet i en af de efterfølgende runder.
- Hvis et hold har fjernet alle basis- og baneklodser, må de kaste mod kongen fra baglinjen. Holdet, der rammer og vælter kongen, har vundet.
- Hvis kongen bliver væltet under spillet, taber det hold, som vælter kongen.

Opbevaring, rengøring

Opbevar altid artiklen tør og ren ved stuetemperatur, når den ikke er i brug. Rengør kun med vand, og tør efter med et viskestykke.

VIGTIGT! Må aldrig rengøres med skræppe rengøringsmidler.

Bæretaske:



Henvisninger vedr. bortskaffelse

Bortskaf artikel og emballage i overensstemmelse med lokalt gældende forskrifter. Embalagematerialer som f.eks. plastposer hører ikke hjemme i børnehænder. Opbevar emballagen utilgængeligt for børn.



Bortskaf produkter og emballage miljørigtigt.



Genbrugskoden anvendes til mærkning af forskellige materialer med henblik på genvinding.

Koden består af genbrugssymbolet – som afspejler genvindingskredsløbet – og et nummer, der kendetegner materialet.

Oplysninger om garanti og servicehåndtering

Varen er fremstillet med største omhu og under løbende kontrol. DELTA-SPORT HANDELSKONTOR GmbH yder private slutkunder tre års garanti på varen fra købsdato (Garantifrist) i henhold til følgende bestemmelser. Garantien gælder kun for materiale- og fremstillingsfejl. Garantien omfatter ikke dele, der er udsat for normal slid og derfor skal betragtes som sliddele (f.eks. batterier) og ikke skrøbelige dele, f.eks. kontakter, genopladelige batterier eller dele, der er fremstillet af glas.

Garantien kan ikke gøres gældende, hvis varen er blevet anvendt ukorrekt eller uagtsomt eller til andre formål end det tilsigtede eller i det tilsigtede omfang. Garantien bortfalder ligeledes ved manglende overholdelse af anvisningerne i betjeningsvejledningen. Kunden skal kunne påvise, at der er tale om materiale- eller fremstillingsfejl og ikke fejl som følge af ovenstående omstændigheder.

Garantien kan kun gøres gældende i garanti-perioden mod fremvisning af original kvittering. Gem derfor den originale kvittering. Garantiperioden forlænges ikke i tilfælde af reparation i henhold til garantien, den lovpligtige garanti eller pr. kulance. Dette gælder også for udskiftede og reparerede dele.

I tilfælde af klager er det muligt at kontakte nedenstående servicelinje eller kontakte os pr. e-mail. Ved garantisager vil vi efter eget skøn reparere varen uden beregning, ombytte varen eller refundere købsprisen. Der er ingen yderligere rettigheder under garantien.

Dine lovmæssige rettigheder, herunder navnlig garantikrav over for sælger, indskrænkes ikke som følge af denne garanti.

IAN: 400224_2107

 Service Danmark

Tel.: 32 710005

E-Mail: deltasport@lidl.dk

DELTA-SPORT HANDELSKONTOR GMBH

Wragekamp 6 • DE-22397 Hamburg
GERMANY



01/2022

Delta-Sport-Nr.: HO-10313

11.04.2021 / PM 1:22

IAN 400224_2107

