210 mm

210 mm

Page size: 210x297 mm

CRIVIT

CHECKOUT CARD

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

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

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

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

OWIM GmbH & Co. KG
Stiftsbergstraße 1
74167 Neckarsulm
GERMANY

Model No.: HG11867
Version: 08/2026

IAN 520956_2601

CRIVIT

PDF ONLINE
www.lidl-service.com





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

(GB)
SISAL DARTBOARD WITH DARTS
Instructions for use

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

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

(NL) (BE)
SISAL DARTBORD MET PIJLEN
Gebruiksaanwijzing

(PL)
TARCZA DO DARTA Z RZUTKAMI
Instrukcja używania

(CZ)
SISALOVÝ TERČ SE ŠIPKAMI
Návod k použití

(SK)
SISALOVÝ TERČ SO ŠÍPKAMI
Pokyny na používanie

(ES)
DIANA DE SISAL CON DARDOS
Instrucciones de uso

(DK)
DARTSKIVE AF SISAL MED PILE
Brugsvejledning

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

(HU)
SZIZÁL DARTS-TÁBLA NYILAKKAL
Használati útmutató

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

00_520956_2601_OS_DE_BE_NL_CZ_FR_PL_SK_AT_IT_ES_PT_Cover.indd 1-2

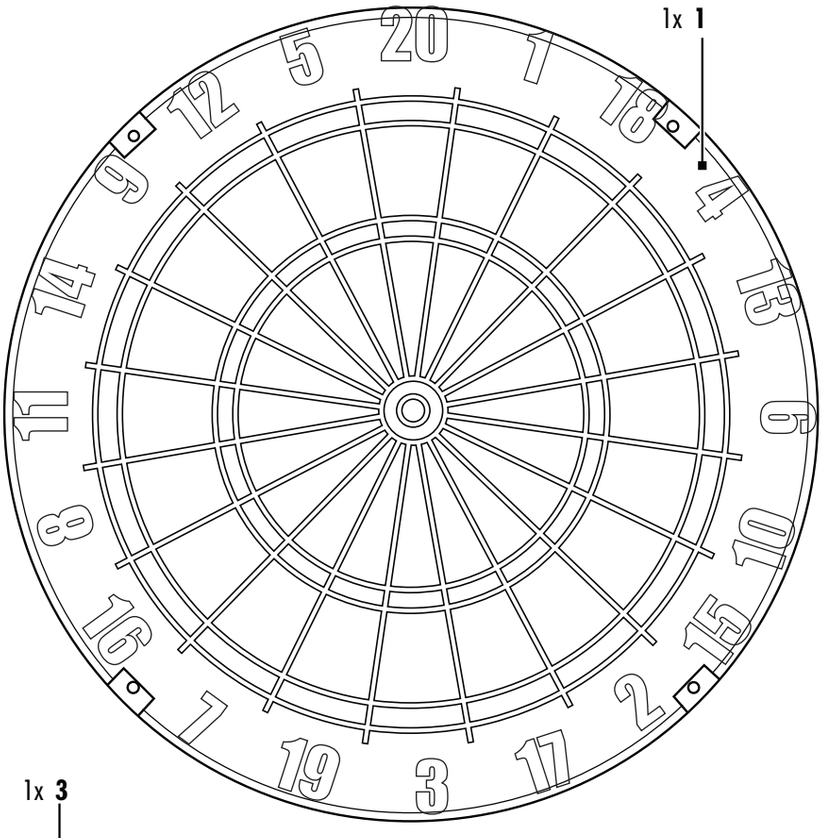
20-May-26 17:11:37

210 mm

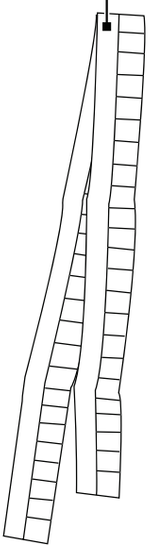
GB	Instructions for use	Page	6
DE/AT/BE	Gebrauchsanleitung	Seite	8
FR/BE	Mode d'emploi	Page	10
NL/BE	Gebruiksaanwijzing	Pagina	12
PL	Instrukcja używania	Strona	14
CZ	Návod k použití	Strana	16
SK	Pokyny na používanie	Strana	18
ES	Instrucciones de uso	Página	20
DK	Brugsvejledning	Side	22
IT	Istruzioni per l'uso	Pagina	24
HU	Használati útmutató	Oldal	26
PT	Instruções de utilização	Página	28

00_520956_2601_OS_DE_BE_NL_CZ_FR_PL_SK_AT_IT_ES_PT_Cover.indd 2 20-May-26 17:11:37

A

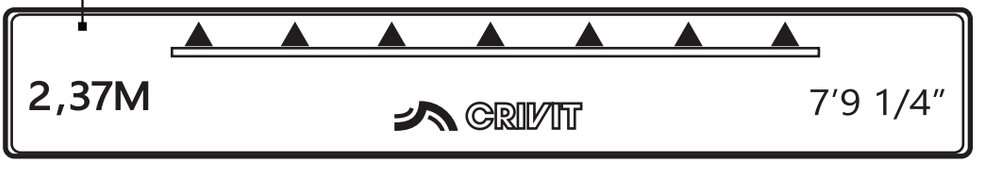


1x **1**



1x **2**

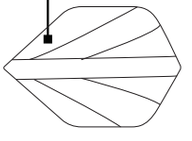
1x **3**



3x **4**



3x **5**



3x **6**



3x **7**



3x **8**



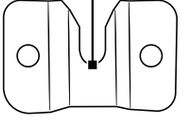
2x **9**



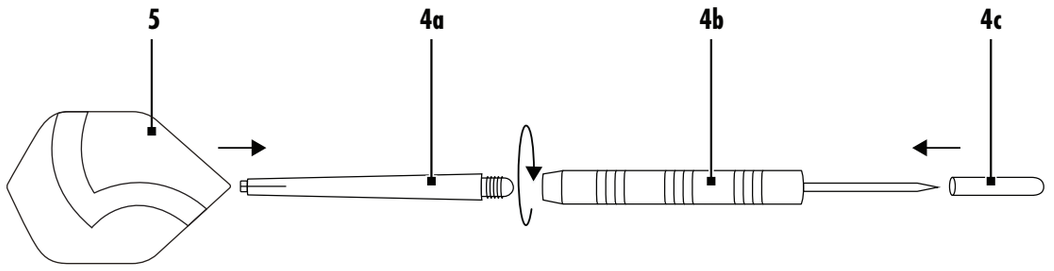
1x **10**



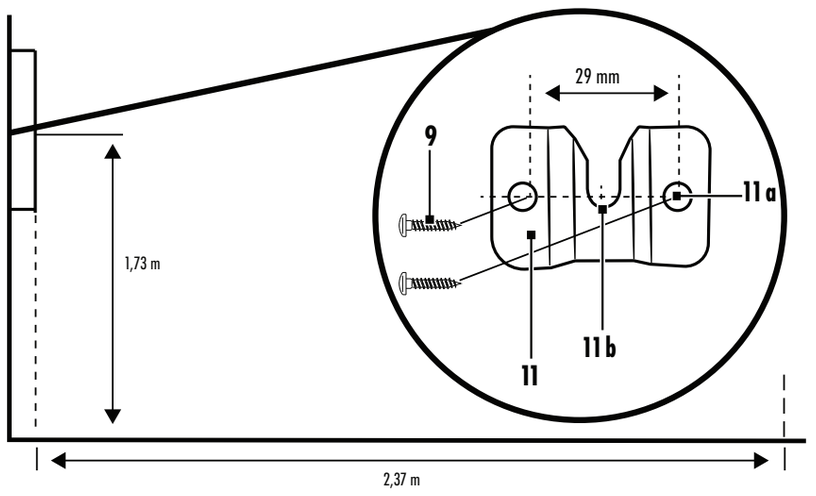
1x **11**



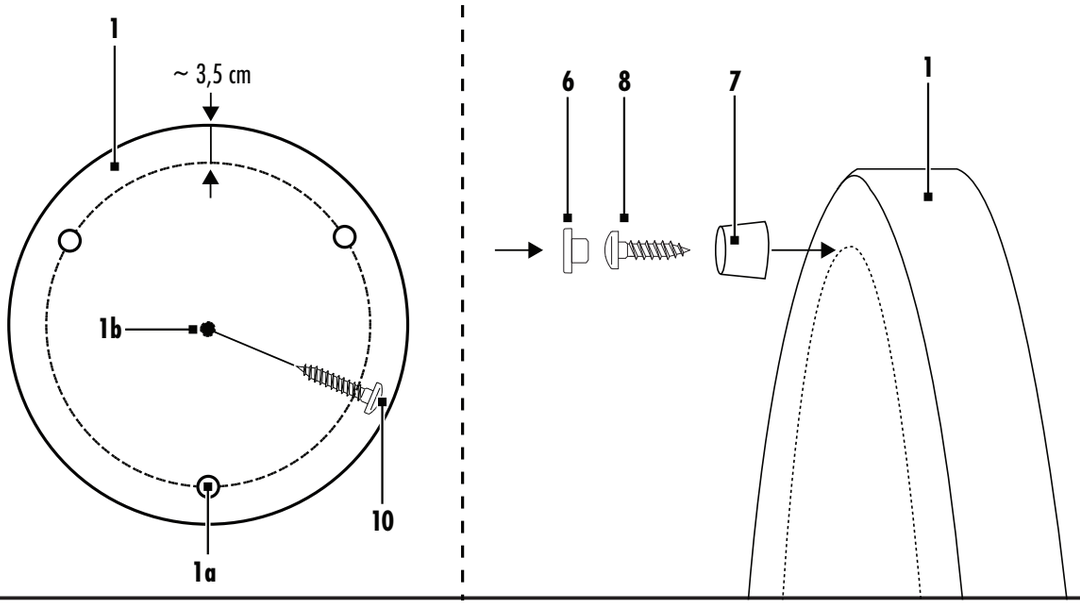
B



C

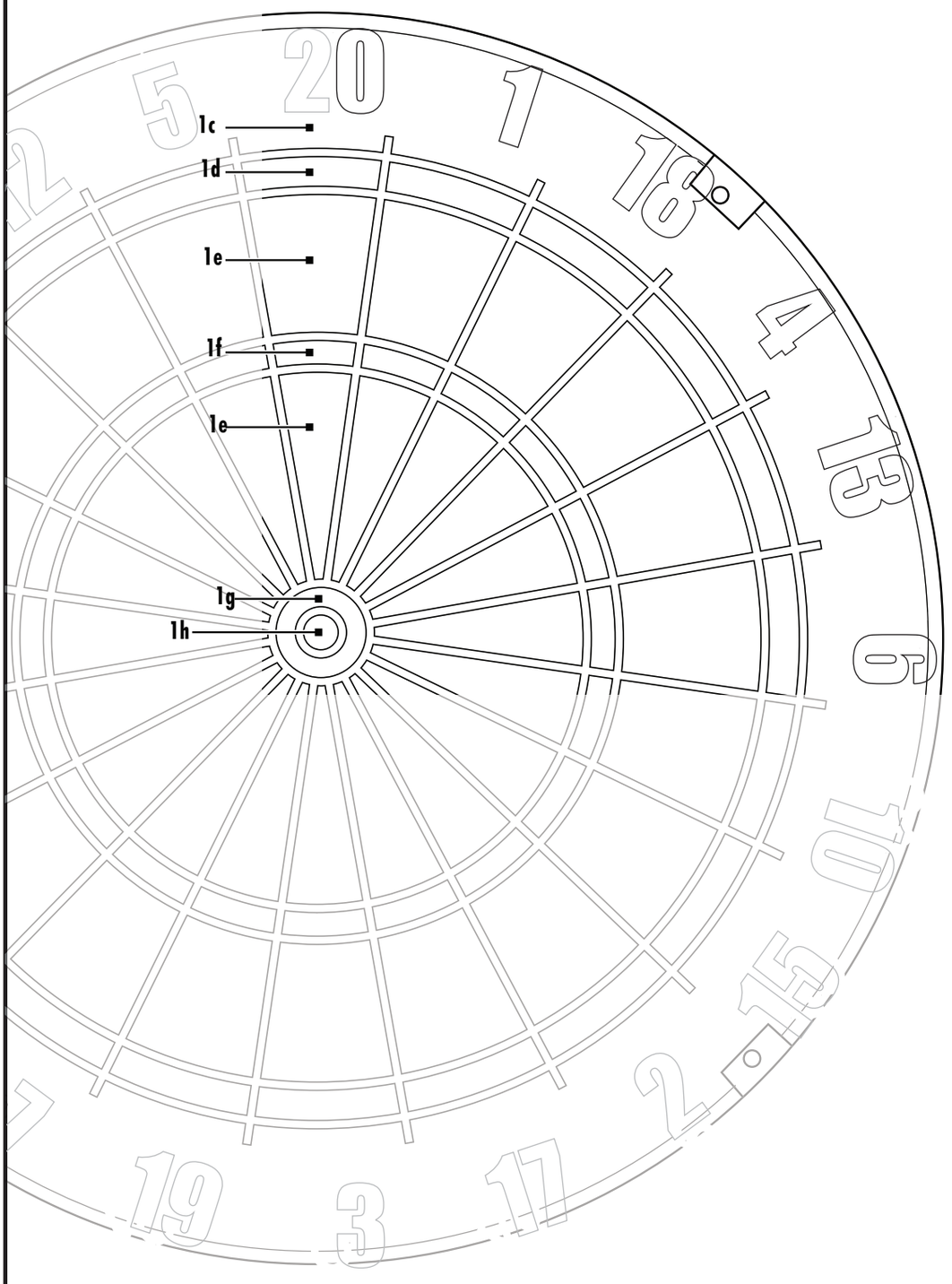


D



210 mm

E



00_520956_2601_OS_DE_BE_NL_CZ_FR_PL_SK_AT_IT_ES_PT_Cover.indd 5 20-May-26 17:11:38

SISAL DARTBOARD WITH DARTS

Package contents (Fig. A)

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

Technical data

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

Intended use

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

Safety information

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

⚠ Risk of injury!

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

⚠ Preventing damage to the product!

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

Mounting the product

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

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

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

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

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

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

Assembling the darts (Fig. B)

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

Dividing the product segments (Fig. E)

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

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

Game recommendations

Bull-off

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

301/501

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

Cricket

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

Killer

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

Big 6

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

520956_2601_OS_DE_BE_NL_CZ_FR_PL_SK_AT_IT_ES_PT_03.indb 6 18-May-26 16:38:43

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

Fox hunt

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

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

Around the clock

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

Storage, cleaning

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

IMPORTANT! Never clean the product with harsh cleaning agents.

Disposal

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

Warranty

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

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

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

Should the product show any fault in materials or manufacture within 3 years from the date of purchase, we will repair or replace it – at our choice – free of charge to you. The warranty period is not extended as a result of a claim being granted. This also applies to replaced and repaired parts.

This warranty becomes void if the product has been damaged, or used or maintained improperly.

The warranty covers material or manufacturing defects. This warranty does not cover product parts subject to normal wear and tear, thus considered consumables (e.g. batteries, rechargeable batteries, tubes, cartridges), nor damage to fragile parts, e.g. switches or glass parts.

Service

GB **Service Great Britain**

Tel.: 0800 404 7657

E-Mail: owim@lidl.co.uk

520956_2601_OS_DE_BE_NL_CZ_FR_PL_SK_AT_IT_ES_PT_03.indb 7 18-May-26 16:38:43

SISAL-DARTSCHEIBE MIT PFEILEN

Lieferumfang (Abb. A)

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

Technische Daten

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

Bestimmungsgemäße Verwendung

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

Sicherheitshinweise

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

⚠ Verletzungsgefahr!

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

⚠ Vermeidung von Sachschäden!

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

Montage des Artikels

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

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

Hinweis: Die Wandstopper können am Untergrund Spuren hinterlassen.

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

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

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

Montage der Dartpfeile (Abb. B)

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

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

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

Aufteilung des Artikels (Abb. E)

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

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

Spielvorschläge

Ausbullen

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

301/501

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

Cricket

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

Killer

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

520956_2601_OS_DE_BE_NL_CZ_FR_PL_SK_AT_IT_ES_PT_03.indb 8 18-May-26 16:38:43

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

Große 6

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

Fuchsjagd

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

Around the Clock

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

Lagerung, Reinigung

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

Entsorgung

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

Garantie

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

Service

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

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

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

520956_2601_OS_DE_BE_NL_CZ_FR_PL_SK_AT_IT_ES_PT_03.indb 9 18-May-26 16:38:43

CIBLE EN SISAL AVEC FLÉCHETTES

Contenu de l'emballage (Fig. A)

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

Caractéristiques techniques

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

Utilisation prévue

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

Consignes de sécurité

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

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

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

Montage du produit

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

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

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

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

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

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

Assemblage des fléchettes (Fig. B)

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

Les différents secteurs de la cible (Fig. E)

La cible est divisée en différentes zones ou secteurs. L'extérieur est numéroté de 1 à 20.
Le numéro 20 doit toujours être situé en haut, au milieu. En cas de touche dans la zone extérieure à un secteur numéroté **1c**, aucun point n'est marqué. Les points sont attribués dans les secteurs comme suit :
- Simple : une touche dans ce secteur **1e** et le numéro correspondant compte une fois.
- Double : une touche dans ce secteur **1d** et le numéro correspondant compte deux fois.
- Triple : une touche dans ce secteur **1f** et le numéro correspondant compte trois fois.
- Bullseye extérieur : une touche dans ce secteur **1g** compte pour 25 points.
- Bullseye intérieur : une touche dans ce secteur **1h** compte pour 50 points.

Recommandations de jeux

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

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

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

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

520956_2601_OS_DE_BE_NL_CZ_FR_PL_SK_AT_IT_ES_PT_03.indb 10 18-May-26 16:38:43

Big 6

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

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

Fox hunt

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

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

Horloge

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

Stockage, nettoyage

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

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

Mise au rebut

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



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

Garantie

Article L217-16 du Code de la consommation

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

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

Article L217-4 du Code de la consommation

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

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

Article L217-5 du Code de la consommation

Le bien est conforme au contrat :

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

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

Article L217-12 du Code de la consommation

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

Article 1641 du Code civil

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

Article 1648 1er alinéa du Code civil

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

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

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

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

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

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

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

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

Service après-vente

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

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

520956_2601_OS_DE_BE_NL_CZ_FR_PL_SK_AT_IT_ES_PT_03.indb 11 18-May-26 16:38:43

SISAL DARTBORD MET PIJLEN

Inhoud van de verpakking (Afb. A)

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

Technische gegevens

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

Beoogd gebruik

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

Veiligheidsinformatie

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

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

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

Het product bevestigen

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

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

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

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

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

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

De darts in elkaar zetten (Afb. B)

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

De segmenten van het product onderverdelen (Afb. E)

Het product is onderverdeeld in verschillende velden of segmenten. De buitenkant is genummerd van 1 tot 20.
Het getal 20 moet altijd bovenaan, in het midden, zijn. Als u het speelgebied **1c** buiten een genummerd segment of veld raakt, worden er geen punten toegekend. De punten in de segmenten en velden worden als volgt toegekend:
- Single: als je het veld **1e** raakt, telt het relevante getal één keer.
- Double: als u het veld **1d** raakt, telt het relevante getal dubbel.
- Triple: als u het veld **1f** raakt, telt het relevante getal drie keer.
- Buitenste roos: als u het veld **1g** raakt, telt het voor 25 punten.
- Binnenste roos: als u het veld **1h** raakt, telt het voor 50 punten.

Spelaanbevelingen

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

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

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

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

520956_2601_OS_DE_BE_NL_CZ_FR_PL_SK_AT_IT_ES_PT_03.indb 12 18-May-26 16:38:43

Big 6

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

Vossenjacht

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

Rond de klok

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

Opslag en reiniging

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

Afvoer

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

Garantie

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

Service

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

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

520956_2601_OS_DE_BE_NL_CZ_FR_PL_SK_AT_IT_ES_PT_03.indb 13 18-May-26 16:38:43

TARCZA DO DARTA Z RZUTKAMI

Zawartość opakowania (Rys. A)

1× Sizalowa tarcza do darta **1**
1× Taśma miernicza **2**
1× Samoprzylepna linia rzutu **3**
3× Dart **4**
3× Lotka **5**
3× Ogranicznik ścienny **6**
3× Dystansownik **7**
3× Śruba, krótka **8**
2× Śruba, średnia **9**
1× Śruba, długa **10**
1× Wspornik do mocowania na ścianie **11**
1× Instrukcja użytkowania

Dane techniczne

Wymiary tarczy do darta:	3,75 cm x 45,7 cm (gł. x ∅)
Ciężar tarczy do darta:	3,8 kg

Przeznaczenie

Produkt jest grą towarzyską, która wymaga dobrego celowania, koncentracji, a także dobrze rozwiniętych umiejętności motorycznych.
Produkt jest przeznaczony wyłącznie do użytku prywatnego w zamkniętych pomieszczeniach, a nie do użytku komercyjnego.
Produkt został opracowany wyłącznie do używania z dostępnymi w handlu rzutkami z końcówkami stalowymi.
Tą i wiele innych instrukcji można pobrać i wyświetlić na stronie www.lidl-service.com.
Zeskanowanie kodu QR spowoduje przejście bezpośrednio do strony internetowej serwisu Lidl (www.lidl-service.com), gdzie można otworzyć instrukcję obsługi, wprowadzając numer artykułu (IAN) 520956_2601.

Informacje dotyczące bezpieczeństwa

Należy przechowywać tę instrukcję w bezpiecznym miejscu. Przekazując produkt innej osobie, należy również przekazać wszystkie dokumenty.

⚠ Ryzyko urazów!

- Pod warunkiem zapewnienia odpowiedniego nadzoru, pouczenia na temat bezpiecznej obsługi i dopilnowania zrozumienia zagrożeń, produkt może być używany przez osoby o ograniczeniach fizycznych, czuciowych lub psychicznych, a także osoby, którym brak jest doświadczenia lub wiedzy.
- Dzieci mogą używać produktu tylko pod nadzorem osoby dorosłej.
- Nie należy celować ani rzucać dartami w ludzi lub zwierzęta.
- Produkt należy umieścić lub zawiesić w miejscu niedostępnym dla osób postronnych.
- Nie montować na drzwiach!

⚠ Zapobieganie uszkodzeniu produktu

- Aby zapobiec rykoszetom dartów od tarczy, należy używać wyłącznie odpowiednich końcówek na wymianę.
- Produktu nie należy narażać na działanie ekstremalnych warunków pogodowych lub temperatur.
- Dystansowniki mogą zostawiać ślady na powierzchni montażowej.

Montaż produktu

Poniższy tekst stanowi opis montażu produktu na powierzchni drewnianej. W przypadku montażu produktu na innej powierzchni, np. na betonie, potrzebne będą odpowiednie śruby i kołki. Aby określić, które śruby i kołki są wymagane do innych powierzchni ścian, należy skonsultować się z się ze specjalistycznym punktem sprzedaży.

1. Wybrać odpowiednie miejsce z 3 m wolnej przestrzeni.
2. Zamocować linię rzutu **3** 2,37 m przed produktem **1** na podłodze.
3. Zamocować produkt na ścianie w taki sposób, aby środek tarczy znajdował się na wysokości 1,73 m od podłogi (Rys. C).
4. Przyłożyć wspornik do mocowania na ścianie **11** do ściany w miejscu, w którym produkt **1** ma być zamontowany. Na wysokości 1,73 m zaznaczyć ołówkiem otwory **11a** (rys. C).
5. Zamontować wspornik do mocowania na ścianie za pomocą dwóch śrub **9** dostarczonych w zestawie.
6. Z tyłu produktu odmierzyć odległość 3,5 cm od krawędzi (Rys. D).
7. Zaznaczyć trzy punkty **1a** z tyłu, tak jak pokazano na Rys. D.
8. Śrubami **8** zamocować dystansowniki **7** z tyłu produktu (Rys. D).
9. Na dystansownikach zamocować ograniczniki ścienne **6**.

Uwaga: Ograniczniki ścienne mogą zostawiać ślady na spodniej stronie tarczy.

10. Wkręcić śrubę **10** w środek produktu od tyłu (Rys. D).

Uwaga: Należy dopilnować, aby śruba **10** wystawała z produktu wystarczająco daleko, aby produkt był pewnie zamocowany do ściany i nie kiwał się na niej.

11. Zawiesić produkt, na śrubie włożonej w rowek **11b** we wsporniku do mocowania na ścianie **11** (Rys. C).

Montaż strzałek (Rys. B)

Złożyć lotkę **5** i włożyć ją ostro zakończonym końcem w krzyżowe nacięcie w trzonku **4a**.
Uwaga: Aby wymienić złamaną lub wygiętą końcówkę, należy odkręcić uchwyt **4b** z trzonka **4a** i wymienić uszkodzony element (zestaw nie zawiera części na wymianę).
Uwaga: Aby zapobiec urazom, gdy dart **4** nie jest używany, na jego czubek należy zakładać nakładkę **4c**.

Podział segmentów produktu (Rys. E)

Produkt jest podzielony na różne pola lub segmenty. Od zewnątrz są one ponumerowane liczbami od 1 do 20.
Liczba 20 musi się zawsze znajdować centralnie u góry. Jeśli grający trafi w obszar **1c** poza ponumerowanymi segmentami lub polami, nie przyznaje się za to żadnych punktów. Punkty przyznawane są w segmentach i polach w następujący sposób:

- Liczone pojedynczo: jeśli grający trafi w pole **1e** , odpowiadająca mu liczba liczy się razy jeden.
- Liczone podwójnie: jeśli grający trafi w pole **1d** , odpowiadająca mu liczba liczy się razy dwa.
- Liczone potrójnie: jeśli grający trafi w pole **1f** , odpowiadająca mu liczba liczy się razy trzy.
- Zewnętrzny środek: jeśli grający trafi w pole **1g** , liczy się to jako 25 punktów.
- Wewnętrzny środek: jeśli grający trafi w pole **1h** , liczy się to jako 50 punktów.

Zalecenia dotyczące gry

Bull-off

Grający, który wygra „bull-off" rozpoczyna grę. Na etapie „bull-off" wszyscy grający rzucają celując w środek tarczy, rozpoczyna ten z grających, którego rzut trafi najbliżej środka.

301/501

Każdy z grających rozpoczyna od 301 lub 501 punktów. Następnie, każdy z grających kolejno rzuca w tarczę swoje trzy darty.
Punkty zdobyte w rzutach są odejmowane od poziomu 301 lub 501 punktów. Wygrywa osoba, która zejdzie dokładnie do zera. Jeśli grający wyrzuci w rundzie więcej punktów niż mu/jej aktualnie zostało, jego/jej rzuty w tej rundzie nie liczą się. Jest to tzw. „przerzucenie".
Aby zakończyć grę, liczba punktów musi zostać zmniejszona dokładnie do zera. Jako przewodnik, może tu służyć karta „checkout" (do wycięcia z opakowania).

Krykiet

Celem gry jest zaliczenie, jako pierwsza osoba, wszystkich pól od 15 do 20 oraz trzykrotne zaliczenie pola „środek tarczy". Gdy pole zostanie trafione trzykrotnie w polu pojedynczym (liczonym x1) lub raz w polu pojedynczym i raz w polu podwójnym lub raz w polu potrójnym, pole to zostaje zamknięte. Każde dodatkowe trafienie w odpowiednie pole jest liczony jako punkty. Gdy wszyscy grający „zamkną" segment, segment ten nie generuje już żadnych punktów w przypadku trafienia. Powyższe punkty dodatkowe mogą być kluczowe dla wyniku gry, ponieważ wynik ten zależy nie tylko od tego, czy gracz jako pierwszy trafił we wszystkie pola trzy razy, ale także od tego, czy zdobył najwięcej punktów.

Killer

Grający rzucają do tarczy jeden raz tą ręką, którą zwykle nie rzucają. Pole, w które trafi każdy z grających, staje się jego polem życia. Każdą liczbę można przydzielić tylko jeden raz. Następnie do rzucania używana jest ręka rzucająca. Aby zostać killerem, grający musi najpierw trafić w swoje własne podwójne pole.
Jeśli osobie grającej zdarzy się trafić pole podwójne podczas wybierania pola osobistego, wówczas staje się killerem automatycznie. Następnie taka osoba może „uśmiercać" innych grających trafiając w ich pola podwójne.

520956_2601_OS_DE_BE_NL_CZ_FR_PL_SK_AT_IT_ES_PT_03.indb 14 18-May-26 16:38:44

Osoba, która straci trzy życia (lub inną ustaloną wcześniej liczbę żyć) odpada z gry. Wygrywa ostatnia osoba, która utrzyma się w grze. W wariancie dla początkujących zamiast segmentów podwójnych gra się na segmenty pojedyncze.

Big 6
Każdy z grających ma z góry określoną liczbę żyć. Pierwszy z grających próbuje trafić pojedyncze segmenty szóstki w trzech rzutach. Jeśli mu/jej się to uda, jego/jej następny rzut determinuje segment, do którego będzie celować kolejna osoba.
Jeśli osobie grającej nie uda się trafić w określone pole w żadnym ze swoich trzech rzutów, wówczas osoba ta traci jedno życie. Grający, który straci wszystkie swoje życia, odpada. Wygrywa ostatnia osoba, która utrzyma się w grze.

Gonitwa za lisem
Najpierw należy ustalić, kto jest lisem, a kto myśliwym. Gra polega na tym, że myśliwy poluje na lisa zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara wokół tarczy. Lis zaczyna trzema rzutami na pole 18, musi je trafić dwa razy. Nie ma znaczenia, czy grający trafi w pole pojedyncze dwa razy, czy w pole podwójne jeden raz. Jeśli grającemu się to uda, przesuwa się o jedno pole. Jeśli grającemu się nie powiedzie, pozostaje na tym samym polu.
Myśliwy zaczyna dwa pola w tył. Próbuje trafić w odpowiedni segment dwoma z trzech rzutów, aby dogonić lisa. Jeśli lisowi uda się obejść całą tarczę i nie się dogonić myśliwemu, wówczas lis wygrywa. Jeśli myśliwemu uda się złapać lisa, wówczas wygrywa myśliwy.

Wokół zegara
W przeciwieństwie do „gonitwy za lisem" obaj grający rozpoczynają na tym samym polu. Grający wykonują kolejno po trzy rzuty do tarczy, zaczynając od 1. Jeśli grający trafi w pole, wówczas przesuwa się na następne pole. W najlepszej możliwej sytuacji grający może w ciągu jednej rundy przesunąć się o trzy pola. Nie ma znaczenia, czy trafi w pole pojedyncze, podwójne czy potrójne. Wygrywa ta osoba, która jako pierwsza trafi we wszystkie liczby. Oprócz zwykłego wariantu istnieje również wariant „wokół zegara dublet". W tym wariancie gra się tylko na pola podwójne.

Przechowywanie, czyszczenie

Gdy produkt nie jest używany, należy go zawsze przechowywać w czystym i suchym miejscu, w temperaturze pokojowej. Czyścić wyłącznie przecierając suchą ściereczką.
WAŻNE! Produktu nigdy nie wolno czyścić agresywnymi środkami czyszczącymi.

Utylizacja

Informacji na temat możliwości utylizacji wyeksploatowanego produktu udziela urząd gminy lub miasta.

Gwarancja

Produkt został wyprodukowany zgodnie z surowymi wytycznymi dotyczącymi jakości i dokładnie przetestowane przed dostawą. W przypadku wad materiałowych lub produkcyjnych przysługują Państwu prawa ustawowe wobec sprzedawcy produktu. Państwa prawa ustawowe nie są w żaden sposób ograniczone przez naszą gwarancję przedstawioną poniżej.
Gwarancja na ten produkt wynosi 3 lata od daty zakupu. Okres gwarancji rozpoczyna się od daty zakupu. Proszę przechowywać oryginalny rachunek w bezpiecznym miejscu, ponieważ ten dokument jest wymagany jako dowód zakupu.
Wszelkie uszkodzenia lub wady obecne już w momencie zakupu należy zgłosić niezwłocznie po rozpakowaniu produktu.
Jeżeli w ciągu 3 lat od daty zakupu produkt wykaże wady materiałowe lub produkcyjne, to - według naszego uznania - bezpłatnie go naprawimy lub wymienimy. Okres gwarancji nie ulega przedłużeniu o przyznane roszczenie gwarancyjne. Dotyczy to również wymienionych i naprawionych części.
Niniejsza gwarancja traci ważność, jeśli produkt został uszkodzony, był niewłaściwie użytkowany lub konserwowany.
Gwarancja obejmuje wady materiałowe i produkcyjne. Niniejsza gwarancja nie obejmuje części produktu, które podlegają normalnemu zużyciu i dlatego są uważane za części zużywalne (np. baterie, akumulatory, węże, wkłady atramentowe), ani nie obejmuje uszkodzeń części delikatnych, np. przełączników lub części wykonanych ze szkła.
Zgodnie z Kodeksem Cywilnym art. 581 §1 wraz z wymianą urządzenia lub ważnej części czas gwarancji rozpoczyna się na nowo.

Serwis

(PL) **Serwis Polska**
Tel.: 223974996
E-Mail: owim@lidl.pl

520956_2601_OS_DE_BE_NL_CZ_FR_PL_SK_AT_IT_ES_PT_03.indb 15 18-May-26 16:38:44

SISALOVÝ TERČ SE ŠIPKAMI

Obsah balení (Obr. A)

1× Sisalový terč na šipky **1**
1× Metr **2**
1× Čára na postavení, samolepicí **3**
3× Šipky **4**
3× Letky **5**
3× Stěnová zarážka **6**
3× Vymezovač **7**
3× Šroub, krátký **8**
2× Šroub, střední **9**
1× Šroub, dlouhý **10**
1× Nástěnný držák **11**
1x Návod k použití

Technické údaje

Rozměry terče na šipky:	3,75 cm x 45,7 cm (H x ∅)
Hmotnost terče na šipky:	3,8 kg

Zamýšlené použití

Tento výrobek je společenská hra a vyžaduje dobrou mušku, soustředění a dobře vyvinutou motoriku.
Výrobek je určen pouze pro soukromé použití v interiéru a není určen pro komerční použití ani pro použití ve venkovních prostorách.
Tento výrobek je určen výhradně pro použití s komerčními šipkami s ocelovými hroty.
Tento a další návody si můžete stáhnout a prohlédnout na stránkách www.lidl-service.com. Po naskenování QR kódu budete přesměrováni přímo na stránky Lidl service (www.lidl-service.com), na kterých si můžete po zadání čísla výrobku (IAN) 520956_2601 otevřít příslušný návod k obsluze.

Bezpečnostní informace

Uschovejte si tento návod na bezpečném místě. Všechny podklady vydejte při předání výrobku i třetí osobě.

⚠ Nebezpečí zranění!
- Tento výrobek mohou používat osoby s omezenými fyzickými, smyslovými nebo duševními schopnostmi nebo osoby s malými zkušenostmi a znalostmi, pokud jsou pod dohledem nebo jsou poučeny o jeho bezpečném používání a pokud rozumí možným souvisejícím rizikům.
- Děti si mohou s výrobkem hrát pouze pod dohledem dospělé osoby.
- Nemiřte a neházejte šipky na lidi nebo zvířata.
- Dbejte na to, aby byl výrobek umístěn nebo zavěšen na vhodném místě nepřístupném nezúčastněným osobám.
- Nemontujte na dveře!

⚠ Zabraňte poškození výrobku!
- Používejte pouze vhodné náhradní hroty, aby se šipky neodrážely od terče.
- Nevystavujte výrobek extrémním povětrnostním podmínkám nebo teplotám.
- Vymezovače mohou na montážním povrchu zanechat stopy.

Montáž výrobku

Následuje popis montáže výrobku na dřevěný povrch. Pokud budete výrobek montovat na jiný povrch, např. na beton, budete potřebovat vhodné šrouby a hmoždinky. O tom, které šrouby a hmoždinky jsou nutné pro jiné povrchy stěn, se poraďte se specializovaným prodejcem.

1. Vyberte vhodné místo s 3 m volného prostoru.
2. Připevněte čáru na postavení **3** 2,37 m před výrobek **1** na podlahu.
3. Výrobek připevněte na stěnu tak, aby střed terče byl umístěn ve výšce 1,73 m od podlahy (Obr. C).
4. Podržte nástěnný držák **11** u stěny, na kterou má být výrobek **1** namontován. Označte tužkou vrty **11a** ve výšce 1,73 m (Obr. C).
5. Připevněte nástěnný držák pomocí dvou dodaných šroubů **9** .
6. Na zadní straně výrobku změřte vzdálenost 3,5 cm od okraje (Obr. D).
7. Na zadní straně vyznačte tři body **1a** , jak je znázorněno na Obr. D.
8. Připevněte vymezovače **7** k zadní straně výrobku pomocí šroubů **8** (Obr. D).
9. Na vymezovače nasaďte stěnové zarážky **6** .

Poznámka: stěnové zarážky mohou zanechat stopy na spodní straně terče.

10. Našroubujte šroub **10** do středu zadní části výrobku (Obr. D).

Poznámka: dbejte na to, aby šroub **10** vyčníval dostatečně daleko od výrobku, aby byl výrobek pevně připevněn a při zavěšení na nástěnný držák se nekýval.

11. Zavěste výrobek na šroub do drážky **11b** nástěnného držáku **11** (Obr. C).

Sestavení šipek (Obr. B)

Přehněte letky **5** a jejich špičatý konec zasuňte do příčných drážek těla šipky **4a** .
Poznámka: chcete-li vyměnit zlomený nebo ohnutý hrot, odšroubujte ručku **4b** z těla šipky **4a** a vyměňte ji (náhradní díly nejsou součástí balení).
Poznámka: abyste předešli zranění, nasaďte na hrot šipky **4** krytku **4c** , pokud ji nepoužíváte.

Rozdělení segmentů výrobku (Obr. E)

Výrobek je rozdělen do různých oblastí nebo segmentů. Na vnější straně je očíslován od 1 do 20. Číslo 20 musí být vždy nahoře, uprostřed. Pokud zasáhnete hrací plochu **1c** mimo očíslovaný segment nebo pole, nebudou vám přiděleny žádné body. Body se přidělují v segmentech a polích takto:

- „Single“: pokud se trefíte do pole **1e** , příslušné číslo se započítá jednou.
- „Double“: pokud se trefíte do pole **1d** , příslušné číslo se zdvojnásobí.
- „Triple“: pokud se trefíte do pole **1f** , příslušné číslo se ztrojnásobí.
- „Vnější oko“: pokud zasáhnete pole **1g** , počítá se to za 25 bodů (okruží).
- „Vnitřní oko“: pokud trefíte pole **1h** , počítá se to jako 50 bodů (střed terče).

Doporučení pro hru

Bull-off

Kdo vyhraje „bull-off“ (rozhodovací hod), začne hru. Při „bull-off“ hází všichni hráči šipku na „bullseye“ a hráč, jehož šipka je mu nejblíže, začíná.

301/501

Každý hráč začíná s 301 nebo 501 body. Poté každý hráč postupně hodí své tři šipky na výrobek.
Body hozené hráči se odečtou od 301 nebo 501 bodů. Kdo dosáhne přesně nuly, vyhrává. Pokud hráč během kola hodí více bodů, než mu zbývá, jsou jeho hody v tomto kole neplatné. Jedná se o pravidlo „bust“ (přehození).
Aby hra skončila, musí se počet bodů snížit přesně na nulu. Jako vodítko lze použít kontrolní kartu (vystřiženou z obalu).

Cricket (Kriket)

Cílem je jako první získat všechna pole od 15 do 20 a třikrát trefit střed terče. Jakmile je pole zasaženo buď třikrát v „single“ poli, jednou v „single“ poli a jednou ve „double“ poli, nebo jednou v „triple“ poli, je uzavřeno. Každý další zásah do příslušného pole je zaznamenán jako body. Teprve poté, co všichni hráči uzavřou pole, nelze na tomto poli získat žádné další body. Tyto body navíc mohou být pro výsledek hry rozhodující, protože výsledek závisí nejen na tom, zda hráč jako první trefil všechna pole třikrát, ale také na tom, zda získal nejvíce bodů.

Killer (Zabiják)

Hráči hodí jednou na terč rukou, kterou obvykle nehází. Pole, které každý hráč zasáhne, se stává jeho příslušným polem života. Každé číslo může být přiděleno pouze jednou. Následně se k hodu střídavě používá házecí ruka. Aby se hráč stal zabijákem, musí nejprve zasáhnout své vlastní „double“ pole.
Pokud se hráči již stalo, že při výběru osobního pole trefil „double“, stává se automaticky zabijákem. Poté můžete svým spoluhráčům vzít život tím, že v jejich polích trefí „double“.
Hráč, který ztratil tři (nebo předem stanovený počet) životů, je ze hry vyřazen. Poslední zbývající hráč vyhrává. Ve variantě pro začátečníky se místo „double“ hrají „single“ segmenty.

Big 6 (Veľká 6)

Každý hráč obdrží předem stanovený počet životů. První hráč se snaží třemi hody trefit „single“ segment šestky. Pokud je hráč úspěšný, jeho další hod určí segment pro následujícího hráče. Pokud se hráči nepodaří žádným ze tří hodů zasáhnout určené pole, ztrácí jeden život. Hráč, který ztratil všechny své životy, je vyřazen. Poslední zbývající hráč vyhrává.

Fox hunt (Lov na lišku)

Nejprve se rozhodne, kdo je liška a kdo lovec. Princip hry spočívá v tom, že lovec loví lišku po směru hodinových ručiček kolem terče. Liška začíná třemi hody na pole 18 a musí ho dvakrát zasáhnout. Nezáleží na tom, zda hráč zasáhne „single“ pole dvakrát nebo „double“ pole jednou. Pokud je hráč úspěšný, postoupí o jedno pole. Pokud hráč není úspěšný, zůstává na poli.

520956_2601_OS_DE_BE_NL_CZ_FR_PL_SK_AT_IT_ES_PT_03.indb 16 18-May-26 16:38:44

Lovec začíná o dvě pole později a nyní se snaží dvěma ze tří hodů zasáhnout odpovídající úsek, a tím lišku dohnat. Pokud se lišce podaří dokončit šipky, aniž by byla chycena, vyhrává. Pokud se lovci podaří lišku chytit, vyhrává.

Around the clock (Kolem hodin)
Na rozdíl od „lovu na lišku" začínají všichni hráči na stejném poli. Hráči postupně provedou tři hody na šipky, počínaje číslem 1. Pokud bylo pole zasaženo, hráč postupuje na další pole. V nejlepším případě může hráč v každém kole postoupit o tři pole. Nezáleží na tom, zda tento hráč trefí „single", „double" nebo „triple" pole. Vítězem se stává hráč, který jako první trefí všechna čísla. Vedle normální varianty je k dispozici také režim „double around the clock" (dvakrát kolem hodin). V této variantě se hrají pouze „double" pole.

Skladování, čištění

Pokud výrobek nepoužíváte, vždy jej skladujte čistý a suchý při pokojové teplotě. Čistěte pouze suchým hadříkem.
DŮLEŽITÉ! Nikdy nečistěte výrobek drsnými čisticími prostředky.

Zlikvidování

O možnostech likvidace vysloužilých zařízení se informujte u správy vaší obce nebo města.

Záruka

Výrobek byl vyroben podle přísných směrnic kvality a před dodáním pečlivě otestován. V případě materiálních nebo výrobních vad máte zákonná práva vůči prodejci výrobku. Vaše zákonná práva nejsou níže uvedenou zárukou nijak omezená.
Záruka na tento výrobek je 3 roky od data zakoupení. Záruční doba začíná dnem zakoupení. Originál dokladu o zakoupení si uschovejte na bezpečném místě, protože tento doklad je vyžadován jako doklad o koupi.
Jakékoli poškození nebo závady, které se vyskytly již v okamžiku nákupu, musí být nahlášeny ihned po vybalení výrobku.
Pokud se u výrobku během 3 let od data zakoupení projeví vada materiálu nebo výrobní vada, pak vám ho podle naší volby bezplatně opravíme nebo vyměníme. Záruční doba se po uznané reklamaci neprodlužuje. To platí také pro vyměněné a opravené díly.
Tato záruka je neplatná, pokud byl výrobek poškozený nebo nesprávně používaný anebo udržovaný.
Záruka se kryje na materiálové a výrobní vady. Tato záruka se nevztahuje na díly výrobku, které jsou vystaveny běžnému opotřebení, a proto je lze považovat za spotřební díly (např. baterie, akumulátory, hadice, inkoustové patrony) nebo na poškození křehkých součástí, jako jsou např. spínače nebo díly, které jsou vyrobeny ze skla.

Servis

(CZ) **Servis Česká republika**
Tel.: 800 143 873
E-Mail: owim@lidl.cz

520956_2601_OS_DE_BE_NL_CZ_FR_PL_SK_AT_IT_ES_PT_03.indb 17 18-May-26 16:38:44

SISALOVÝ TERČ SO ŠÍPKAMI

Obsah balenia (Obr. A)

1× Sisalový terč na šípky **1**
1× Meter **2**
1× Čiara hádzania, samolepiaca **3**
3× Šípka **4**
3× Letka **5**
3× Stenová podložka **6**
3× Dištančný prvok **7**
3× Skrutka, krátka **8**
2× Skrutka, stredná **9**
1× Skrutka, dlhá **10**
1× Nástenný držiak **11**
1× Návod na použitie

Technické údaje

Rozmery terča:	3,75 cm x 45,7 cm (H x ∅)
Hmotnosť terča:	3,8 kg

Určené použitie

Tento výrobok je spoločenská hra a vyžaduje si dobrú mušku, koncentráciu, ako aj dobre vyvinuté motorické schopnosti.
Výrobok je určený len na súkromné použitie v interiéri a nie je určený na komerčné použitie ani na použitie vo vonkajších priestoroch.
Tento výrobok je vytvorený výlučne na použitie s komerčnými šípkami s oceľovými hrotmi.
Tento a mnohé ďalšie návody si môžete stiahnuť a prezrieť na stránke www.lidl-service.com. Po naskenovaní QR kódu sa dostanete priamo na stránku www.lidl-service.com, kde si po zadaní čísla IAN 520956_2601 môžete otvoriť svoj návod na obsluhu.

Bezpečnostné informácie

Tento návod uschovajte na bezpečnom mieste. Ak výrobok odovzdáte ďalšej osobe, priložte k nemu aj všetky podklady.

⚠ Nebezpečenstvo poranenia!

- Tento výrobok môžu používať osoby so zníženými fyzickými, zmyslovými alebo duševnými schopnosťami alebo osoby s malými skúsenosťami a znalosťami, ak sú pod dohľadom alebo sú poučené o jeho bezpečnom používaní a ak rozumejú aj možným súvisiacim rizikám.
- Deti sa môžu s výrobkom hrať len pod dohľadom dospelých.
- Šípky nemierte ani nehádžte na ľudí alebo zvieratá.
- Dbajte na to, aby ste výrobok umiestnili alebo zavesili na miesto vhodne neprístupné pre nezúčastnené osoby.
- Nemontujte na dvere!

⚠ Zabráňte poškodeniu výrobku!

- Používajte len vhodné náhradné hroty, aby sa šípky neodrážali od terča.
- Nevystavujte výrobok extrémnym poveternostným podmienkam alebo teplotám.
- Dištančné prvky môžu zanechať stopy na montážnom povrchu.

Montáž výrobku

Nasleduje opis montáže výrobku na drevený povrch. Ak výrobok montujete na iný povrch, napr. na betón, budete potrebovať vhodné skrutky a hmoždinky. O tom, ktoré skrutky a hmoždinky sú potrebné pre iné povrchy stien, sa poraďte so špecializovaným predajcom.

1. Vyberte vhodné miesto s 3 m voľného priestoru.
2. Prilepte miesto hádzania **3** 2,37 m pred výrobok **1** na podlahu.
3. Výrobok pripevnite na stenu tak, aby bol stred terča umiestnený vo výške 1,73 m od podlahy (Obr. C).
4. Pridržte nástenný držiak **11** na stene, na ktorú sa má výrobok **1** namontovať. Otvory **11a** označte ceruzkou vo výške 1,73 m (Obr. C).
5. Namontujte nástenný držiak pomocou dvoch dodaných skrutiek **9**.
6. Na zadnej strane výrobku odmerajte vzdialenosť 3,5 cm od okraja (Obr. D).
7. Na zadnej strane vyznačte tri body **1a** , ako je znázornené na Obr. D.
8. Pripevnite dištančné prvky **7** k zadnej strane výrobku pomocou skrutiek **8** (Obr. D).
9. Na dištančné prvky nasaďte stenové podložky **6**.

Poznámka: stenové podložky môžu zanechať stopy na zadnej strane terča.

10. Zaskrutkujte skrutku **10** do stredu zadnej časti výrobku (Obr. D).

Poznámka: uistite sa, že skrutka **10** vyčnieva dostatočne ďaleko od výrobku, aby bol výrobok pevne upevnený a pri zavesení na nástenný držiak sa nekýval.

11. Výrobok zaveste na skrutku do drážky **11b** nástenného držiaka **11** (Obr. C).

Montáž šípok (Obr. B)

Preložte letku **5** a vložte jej špicatý koniec do priečnych drážok tela šípky **4a**.
Poznámka: ak chcete vymeniť zlomený alebo ohnutý hrot, odskrutkujte rúčku **4b** z tela **4a** a vymeňte ju (náhradné diely nie sú súčasťou balenia).
Poznámka: aby ste predišli zraneniam, nasaďte kryt **4c** na hrot šípky **4** , keď sa nepoužíva.

Rozdelenie segmentov výrobku (Obr. E)

Výrobok je rozdelený do rôznych oblastí alebo segmentov. Na vonkajšej strane je očíslovaný od 1 do 20.
Číslo 20 musí byť vždy hore, uprostred. Ak zasiahnete hraciu plochu **1c** mimo očíslovaného segmentu alebo poľa, body sa neprideľujú. Body sa prideľujú v segmentoch a poliach takto:

- „Single“: ak trafíte pole **1e** , príslušné číslo sa započíta raz.
- „Double“: ak trafíte pole **1d** , príslušné číslo sa zdvojnásobí.
- „Triple“: ak trafíte pole **1f** , príslušné číslo sa strojnásobí.
- „Vonkajšie oko“: ak trafíte pole **1g** , počíta sa to za 25 bodov (okroužie).
- „Vnútorné oko“: ak trafíte pole **1h** , počíta sa to ako 50 bodov (stred terča).

Herné odporúčania

Bull-off

Začína ten, kto vyhrá „bull-off“ (rozhodovací hod). Pri bull-off hádžu všetci hráči šípky na stred terča a hráč, ktorého šípka je najbližšie, začína.

301/501

Každý hráč začína s 301 alebo 501 bodmi. Potom každý hráč postupne hádže svoje tri šípky na výrobok.
Body hodené hráčmi sa odpočítajú z 301 alebo 501 bodov. Kto dosiahne presne nulu, vyhráva. Ak hráč v rámci kola hodí viac bodov, ako mu zostáva, jeho hody sú v tomto kole neplatné. Toto je pravidlo „bust“ (prehodenie).
Ak chcete ukončiť hru, musíte znížiť počet bodov presne na nulu. Ako pomôcka môže slúžiť kontrolná karta (vystrihnutá z obalu).

Kriket

Cieľom je ako prvý získať všetky polia od 15 do 20 a trikrát trafiť stred terča. Keď sa pole zasiahne trikrát v single poli, raz v single poli a raz v double poli alebo raz v triple poli, je uzavreté. Každý ďalší zásah do príslušného poľa sa zaznamená ako body. Až keď všetci hráči uzavrú pole, nie je možné na tomto poli získať ďalšie body. Tieto body navyše môžu byť rozhodujúce pre výsledok hry, pretože výsledok závisí nielen od toho, či hráč ako prvý trafil trikrát všetky polia, ale aj od toho, či tento hráč získal najviac bodov.

Killer (Zabijak)

Hráči hodia raz na terč rukou, ktorou zvyčajne nehádžu. Pole, ktoré každý hráč zasiahne, sa stáva jeho príslušným poľom života. Každé číslo môže byť pridelené len raz. Hádzajúca ruka sa následne používa na striedavé hádzanie. Hráč musí najprv zasiahnuť svoje vlastné double pole, aby sa stal zabijakom.
Ak sa hráčovi už stalo, že pri výbere osobného poľa trafil double, automaticky sa stáva zabijakom. Potom môžete vziať život svojim spoluhráčom tým, že trafíte double v ich príslušných poliach.
Hráč, ktorý stratil tri (alebo vopred stanovený počet) životov, je vyradený z hry. Posledný zostávajúci hráč vyhráva hru. Vo variante pre začiatočníkov sa namiesto double hrajú single segmenty.

Big 6 (Veľká 6)

Každý hráč dostane vopred určený počet životov. Prvý hráč sa snaží tromi hodmi trafiť jednotlivé segmenty šestky. Ak je hráč úspešný, jeho ďalší hod určí segment pre nasledujúceho hráča.
Ak sa hráčovi nepodarí zasiahnuť určené pole žiadnym z troch hodov, stráca jeden život. Hráč, ktorý stratil všetky svoje životy, je vyradený. Posledný zostávajúci hráč vyhráva hru.

Fox hunt (Lov na líšku)

Najprv sa rozhodne, kto je líška a kto lovec. Princíp hry spočíva v tom, že lovec loví líšku v smere hodinových ručičiek okolo terča. Líška začína tromi hodmi na pole 18 a musí ho dvakrát trafiť. Nezáleží na tom, či hráč zasiahne single pole dvakrát alebo double pole raz. Ak je hráč úspešný, postupuje o jedno pole. Ak hráč nie je úspešný, zostáva na poli.

520956_2601_OS_DE_BE_NL_CZ_FR_PL_SK_AT_IT_ES_PT_03.indb 18 18-May-26 16:38:44

Lovec začína o dve polia neskôr a teraz sa snaží dvoma z troch hodov zasiahnuť príslušný úsek, a tak dobehnúť líšku. Ak sa líške podarí dokončiť terč bez toho, aby ju niekto chytil, vyhráva. Ak sa lovcovi podarí chytiť líšku, vyhráva.

Around the clock (Okolo hodín)
Na rozdiel od „lovu na líšku" začínajú všetci hráči v rovnakom poli. Hráči postupne vykonajú tri hody na terč, počnúc číslom 1. Ak bolo pole zasiahnuté, hráč postupuje na ďalšie pole.
V najlepšom prípade môže hráč v každom kole postúpiť o tri polia. Nezáleží na tom, či tento hráč trafí single, double alebo triple pole. Vyhráva hráč, ktorý ako prvý trafí všetky čísla. Okrem bežného variantu je k dispozícii aj režim „double around the clock" (dvakrát okolo hodín).
V tomto variante sa hrajú iba double polia.

Skladovanie, čistenie

Keď výrobok nepoužívate, vždy ho skladujte čistý a suchý pri izbovej teplote. Čistite iba suchou handričkou.
DÔLEŽITÉ! Výrobok nikdy nečistite drsnými čistiacimi prostriedkami.

Likvidácia

O možnostiach likvidácie opotrebovaného výrobku sa môžete informovať na Vašej obecnej alebo mestskej správe.

Záruka

Výrobok bol starostlivo vyrobený v súlade s prísnymi smernicami kvality a pred dodaním dôkladne otestovaný. V prípade materiálových alebo výrobných chýb máte zákonné práva voči predajcovi výrobku. Vaše zákonné práva nie sú žiadnym spôsobom obmedzené našou zárukou uvedenou nižšie.
Záruka na tento výrobok je 3 roky od dátumu nákupu. Záručná doba začína plynúť dátumom kúpy. Originál dokladu o kúpe si uschovajte na bezpečnom mieste, pretože tento doklad je potrebný ako dôkaz o kúpe.
Akékoľvek poškodenie alebo nedostatky prítomné už v čase nákupu je potrebné nahlásiť ihneď po vybalení výrobku.
Ak sa v priebehu 3 rokov od dátumu zakúpenia preukáže, že výrobok vykazuje chyby materiálu alebo spracovania, podľa vlastného uváženia Vám ho bezplatne opravíme alebo vymeníme.
Záručná doba sa na základe poskytnutej záručnej reklamácie nepredlžuje. To platí aj pre vymenené alebo opravené diely.
Táto záruka je neplatná, ak bol výrobok poškodený alebo nesprávne používaný alebo udržiavaný.
Záruka sa vzťahuje na chyby materiálu a výrobné chyby. Táto záruka sa nevzťahuje na časti výrobku, ktoré podliehajú bežnému opotrebovaniu, a preto sa považujú za opotrebovateľné diely (napr. batérie, nabíjateľné batérie, hadice, atramentové kazety), ani na poškodenie krehkých častí, napr. spínačov alebo častí zo skla.

Servis

(SK) **Servis Slovensko**
Tel.: 0850 232001
E-pošta: owim@lidl.sk

520956_2601_OS_DE_BE_NL_CZ_FR_PL_SK_AT_IT_ES_PT_03.indb 19 18-May-26 16:38:44

DIANA DE SISAL CON DARDOS

Contenido del paquete (Fig. A)

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

Datos técnicos

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

Uso previsto

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

Información sobre seguridad

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

⚠ ¡Riesgo de lesiones!

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

⚠ ¡Evite que el producto se dañe!

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

Montaje del producto

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

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

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

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

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

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

Montaje de los dardos (Fig. B)

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

Dividir los segmentos de productos (Fig. E)

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

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

Recomendaciones de juego

Lanzamiento a diana

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

301/501

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

Cricket

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

Killer (Asesino)

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

Big 6 (Gran seis)

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

520956_2601_OS_DE_BE_NL_CZ_FR_PL_SK_AT_IT_ES_PT_03.indb 20 18-May-26 16:38:44

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

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

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

Almacenamiento y limpieza

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

Eliminación

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

Garantía

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

Asistencia

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

520956_2601_OS_DE_BE_NL_CZ_FR_PL_SK_AT_IT_ES_PT_03.indb 21 18-May-26 16:38:44

DARTSKIVE AF SISAL MED PILE

Pakkens indhold (Fig. A)

1× Sisal dartskive **1**
1× Måletape **2**
1× Tålinje, selvklæbende **3**
3× Pil **4**
3× Vinge **5**
3× Vægstopper **6**
3× Mellemstykke **7**
3× Skrue, kort **8**
2× Skrue, medium **9**
1× Skrue, lang **10**
1× Vægophæng **11**
1× Brugsvejledning

Tekniske data

Dartskivens mål:	3,75 cm x 45,7 cm (D x ∅)
Dartskivens vægt:	3,8 kg

Anvendelsesformål

Dette produkt er et socialt spil, som kræver et godt sigte, koncentration samt veludviklede motoriske evner.
Produktet er kun til privat indendørs brug. Det er ikke beregnet til erhvervsmæssig brug eller udendørs brug.
Dette produkt er kun beregnet til brug med almindelige dartpile med stålspidser.
Du kan downloade og se denne og mange andre brugsanvisninger på www.lidl-service.com. Når du scanner QR-koden, kommer du direkte ind på Lidl-service-hjemmesiden (www.lidl-service.com), hvor du kan åbne din brugsanvisning ved at indtaste varenummeret (IAN) 520956_2601.

Sikkerhedsoplysninger

Opbevar denne vejlledning på et sikkert sted. Hvis De giver produktet videre til andre, skal alle dokumenter følge med.

⚠ Risiko for personskader!

- Dette produkt må kun bruges af personer med nedsatte fysiske, sensoriske eller mentale evner, eller personer med manglende erfaring og viden, hvis de er under opsyn eller er blevet vejledt i, hvordan produktet bruges på en sikker måde og de forstår de involverede risici.
- Børn må kun lege med produktet under voksenopsyn.
- Pilene må ikke sigtes eller kastes mod personer eller dyr.
- Produktet skal placeres eller hænges et sted, hvor personer, der ikke er en del af spillet, ikke færdes.
- Produktet må ikke hænges på døre!

⚠ Undgå, at beskadige produktet!

- Brug kun passende reservespidser, så pilene ikke rikochetterer fra dartskiven.
- Produktet må ikke udsættes for ekstreme vejrforhold eller temperaturer.
- Afstandsstykkerne kan efterlade mærker på monteringsfladen.

Sådan sættes produktet op

Følgende er en beskrivelse af, hvordan produktet monteres på en træoverflade. Hvis produktet skal monteres på en anden overflade, f.eks. beton, skal du bruge passende skruer og dyvler. Rådfør dig hos en specialforretning om, hvilke skruer og dyvler der skal bruges til forskellige vægge.

1. Vælg en passende placering med 3 meter fri plads.
2. Sæt tålinjen **3** på gulvet 2,37 meter fra produktet **1**.
3. Monter produktet på væggen med midten af bullseye 1,73 meter over gulvet (Fig. C).
4. Hold vægbeslaget **11** mod væggen, hvor produktet **1** skal monteres. Marker borehullerne **11a** med en blyant i en højde på 1,73 m (Fig. C).
5. Spænd vægbeslaget fast på væggen med de to medfølgende skruer **9** .
6. Mål en afstand på 3,5 cm fra kanten til bagsiden af produktet (Fig. D).
7. Marker tre punkter **1a** på bagsiden, som vist i Fig. D.
8. Spænd afstandsstykkerne **7** fast på bagsiden af produktet med skruerne **8** (Fig. D).
9. Placer vægstopperne **6** på afstandsstykkerne.

Bemærk: Vægpropperne kan efterlade mærker på undersiden af skiven.

10. Skru skruen **10** i midt på produktets bagside (Fig. D).

Bemærk: Sørg for, at skruen **10** stikker langt nok ud af produktet, så produktet er spændt tæt fast og ikke rokker, når det hænges på vægbeslaget.

11. Hæng produktet på skruen i rillen **11b** på vægbeslaget **11** (Fig. C).

Samling af dartpilene (Fig. B)

Fold vingen **5** og sæt den spidse ende i rillerne på skaftet **4a** .

Bemærk: For at skifte en knækket eller bøjet spids, skal du skrue grebet **4b** af akslen **4a** og skift det (reservedelene følger ikke med i pakken).

Bemærk: For at undgå skader, skal du sætte hætten **4c** på spidsen af pilen **4** , når den ikke er i brug.

Produktets felter og segmenter (Fig. E)

Produktet er opdelt i forskellige felter eller segmenter. Produktet er nummereret fra 1 til 20 på ydersiden.
20-tallet skal altid være foroven i midten. Hvis du rammer skiven **1c** uden for nogen nummererede segmenter eller felter, får du ikke nogen point. Segmenterne og felterne giver følgende point:

- Enkel: Hvis du rammer feltet **1e** , scorer du det relevante tal.
- Double: Hvis du rammer feltet **1d** , scorer du dobbelt af tallet, der vises på feltet.
- Triple: Hvis du rammer feltet **1f** , scorer du tredobbelt af tallet, der vises på feltet.
- Ydre bullseye: Hvis du rammer feltet **1g** , får du 25 point.
- Indre Bullseye: hvis du rammer feltet **1h** , får du 50 point.

Anbefalede spil

Bull-off

Den, der vinder ‚bull-off', starter. I bull-off kaster alle spillere en pil mod bullseye, Spiller, hvis pil kommer tættest på bullseye, starter.

301/501

Hver spiller starter med 301 eller 501 point. Derefter kaster hver spiller sine tre pile på dartskiven i rækkefølge.
Det antal point, som hver spiller får, trækkes fra de 301 eller 501 point. Den, der når nul præcist, vinder spillet. Hvis en spiller får flere point i en runde, end han/hun har tilbage, er hans/hendes kast ugyldige i den pågældende runde. Dette er ‚flop'-reglen (ramt for meget). En spiller er først færdig, når han/hun rammer præcist det antal point han/hun har tilbage. Pointkortet (der kan klippes ud af emballagen) kan bruges til at holde score.

Cricket

Målet er at være den første, der rammer alle felterne fra 15 til 20, og bullseye tre gange. Når en spiller enten har ramt et felt tre gange, eller én gang i selve feltet og én gang i et double-feltet, eller én gang i triple-feltet, lukkes feltet. Hvis spilleren rammer det tilsvarende felt flere gange, noteres det som point. Først når alle spillere har lukket et felt, kan der ikke scores flere point i feltet. Disse ekstra point kan være afgørende for udfaldet af spillet, da udfaldet ikke kun afhænger af, at en spiller har været den første til at ramme alle felter tre gange, men også at spilleren har scoret flest point.

Killer

Spillerne kaster én gang mod dartskiven med hånden, som spilleren normalt ikke kaster med. Feltet, som hver spiller rammer, bliver spillernes respektive livsfelt. Hvert nummer kan kun fås én gang. Herefter kaster spillerne på skift med hånden, de normalt kaster med. Spilleren skal først ramme sit eget double-felt for at blive en morder.
Hvis en spiller allerede tilfældigvis ramt double-feltet, når han vælger sit personlige felt, er de automatisk en morder. Du kan derefter tage et liv fra dine modstandere ved at ramme en double i deres felter.
Spillere, der mister tre liv (eller et forudbestemt antal), er ude af spillet. Den sidste spiller, der er tilbage, vinder spillet. Hvis spillet spilles af begyndere, spilles der med enkelt felter i stedet for double-felter.

Big 6

Hver spiller starter med et forudbestemt antal liv. Den første spiller skal prøve at ramme det enkelte felter af seks med tre kast. Hvis spilleren rammer plet, bestemmer deres næste kast feltet for den efterfølgende spiller.

520956_2601_OS_DE_BE_NL_CZ_FR_PL_SK_AT_IT_ES_PT_03.indb 22 18-May-26 16:38:44

Hvis en spiller ikke rammer det angivne felt med nogen af deres tre kast, mister spilleren et liv. Når en spiller har mistet alle sine liv, er han ude af spillet. Den sidste spiller, der er tilbage, vinder spillet.

Fox hunt

I skal først bestemme, hvem der er ræven, og hvem der er jægeren. Princippet i spillet er, at jægeren jager ræven med uret rundt om dartskiven. Ræven starter med tre kast på felt 18, som skal rammes to gange. Det er ligegyldigt, om spilleren rammer enkeltfeltet to gange eller double-feltet én gang. Hvis spilleren rammer plet, rykker spilleren et felt frem. Hvis spilleren ikke ramme plet, bliver spilleren på feltet.
Jægeren starter to felter bagud og skal du prøve at ramme det tilsvarende felt med to ud af tre kast, og dermed indhente ræven. Hvis ræven rammer alle felterne på dartskiven uden at blive fanget, vinder ræven. Hvis jægeren er fanger ræven, vinder jægeren.

Jorden rundt

I modsætning til ‚Fox hunt' starter alle spillere i samme felt. Spillerne skal hver kaste tre kast på dartskiven, og starte med felt 1. Når spilleren rammer feltet, går spilleren videre til næste felt. En spiller kan højst rykke tre felter frem i hver runde. Det er lige meget, om spilleren rammer et enkelt, double eller triple. Den første spiller, der rammer alle tallene én gang, vinder spillet. Du kan også spille en anden udgave af dette spil, som hedder »Double jorden rundt«. I denne udgave, skal alle spillerne ramme double-felterne.

Opbevaring, rengøring

Produktet skal opbevares rent og tørt i stuetemperatur, når det ikke er i brug. Rengør produktet af med en tør klud.
VIGTIGT! Produktet må aldrig rengøres med skrappe rengøringsmidler.

Bortskaffelse

De får oplyst muligheder til bortskaffelse af det udtjente produkt hos deres lokale myndigheder eller bystyre.

Garanti

Produktet er blevet fremstillet efter strenge kvalitetsstandarder og kontrolleret nøje før udlevering. I tilfælde af materiale- eller produktionsfejl kan du i medfør af loven gøre krav gældende over for sælgeren af produktet. Dine lovmæssige rettigheder begrænses på ingen måde af den af os nedennævnte garanti.
Garantien på dette produkt gælder i 3 år regnet fra købsdatoen. Garantien gælder fra købsdatoen. Opbevar den originale kvittering et sikkert sted, da dette dokument forlanges forlagt som dokumentation for købet.
Alle skader eller mangler, der allerede forefindes på tidspunktet for købet, skal straks meddeles efter udpakningen af produktet.
Hvis der inden for 3 år regnet fra købsdatoen viser sig en materiale- eller produktionsfejl på produktet, reparerer eller udskifter vi det – efter vores valg – gratis for dig. Garantiperioden forlænges ikke som følge af et imødekommet krav om garanti. Dette gælder også for udskiftede og reparerede dele.
Denne garanti bortfalder, hvis produktet er blevet beskadiget eller anvendt og vedligeholdt forkert.
Garantien dækker materiale- og produktionsfejl. Denne garanti dækker hverken produktdele, der er udsat for normal slitage og derfor er at betragte som sliddele (f.eks. batterier, akkumulatorer, slanger, farvepatroner), eller skader på skrøbelige dele, f.eks. kontakter eller dele af glas.

Service

(DK) **Service Danmark**
Tel.: 32 710005
E-Mail: owim@lidl.dk

520956_2601_OS_DE_BE_NL_CZ_FR_PL_SK_AT_IT_ES_PT_03.indb 23 18-May-26 16:38:44

BERSAGLIO PER FRECCETTE IN SISAL CON FRECCETTE

Contenuto della confezione (Fig. A)

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

Specifiche tecniche

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

Destinazione d'uso

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

Avvertenze di sicurezza

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

⚠ Rischio di lesioni!

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

⚠ Rischio di danni al prodotto!

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

Fissaggio del prodotto

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

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

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

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

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

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

Assemblaggio delle freccette (Fig. B)

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

Calcolo del punteggio (Fig. E)

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

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

Gioco e varianti

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

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

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

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

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

520956_2601_OS_DE_BE_NL_CZ_FR_PL_SK_AT_IT_ES_PT_03.indb 24 18-May-26 16:38:44

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

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

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

Conservazione e pulizia

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

Smaltimento

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

Garanzia

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

Assistenza

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

520956_2601_OS_DE_BE_NL_CZ_FR_PL_SK_AT_IT_ES_PT_03.indb 25 18-May-26 16:38:44

SZIZÁL DARTS-TÁBLA NYILAKKAL

Csomag tartalma (A ábra)

1× Sisal darts tábla **1**
1× Mérőszalag **2**
1× Dobóvonal, öntapadós **3**
3× Darts **4**
3× Toll **5**
3× Fali dugó **6**
3× Távtartó **7**
3× Csavar, rövid **8**
2× Csavar, közepes **9**
1× Csavar, hosszú **10**
1× Fali tartó **11**
1× Használati útmutató

Műszaki adatok

Darts tábla méretei:	3,75 cm x 45,7 cm (Mé x ∅)
Darts tábla súlya:	3,8 kg

Rendeltetésszerű használat

Ez a termék egy közösségi játék, és jó célzást, koncentrációt, valamint jól fejlett finommotoros készségeket igényel.
A termék kizárólag beltéri használatra készült, nem pedig kereskedelmi vagy kültéri használatra készült.
Ez a termék kizárólag acélhegyű, kereskedelmi forgalomban lévő dartsokhoz készült.
Ez és számos más használati útmutató letölthető és megtekinthető a www.lidl-service.com weboldalon. A QR-kód szkennelésével egyenesen a Lidl szolgáltatási weboldalára (www.lidl-service.com) juthat, ahol a cikkszám (IAN) 520956_2601 megadásával megnyithatja használati útmutatóját.

Biztonsági információk

Őrizze meg ezt az útmutatót egy biztos helyen. A termék harmadik félnek történő továbbadása esetén mellékelje a termék a teljes dokumentációját is.

⚠ Sérülésveszély!
- Ezt a terméket használhatják csökkent fizikai, érzékszervi, vagy mentális képességekkel rendelkező, vagy kellő tudással és belátással nem rendelkező személyek is, amíg felügyelet alatt állnak, utasítást kaptak a biztonságos használatra vonatkozóan, és értik a potenciális veszélyeket.
- Gyermekek csak felnőtt felügyelete mellett játszhatnak a termékkel.
- Ne célozza és ne dobja a dartsot emberekre vagy állatokra.
- Ügyeljen arra, hogy a terméket olyan helyen helyezze el vagy akassza fel, ahol a nem érintett személyek nem férhetnek hozzá.
- Ne szerelje fel ajtókra!

⚠ Előzze meg a termék sérülését!
- Csak a megfelelő helyettesítő tippeket használja, hogy megakadályozza a darts visszapattanását a darts tábláról.
- Ne tegye ki a terméket szélsőséges időjárási viszonyoknak vagy hőmérsékletnek.
- A távtartók nyomot hagyhatnak a rögzítési felületen.

A termék felszerelése

Az alábbiakban a termék fából készült felületre történő felszerelésének leírása található. Ha a terméket más felületre, például betonra helyezi, akkor megfelelő csavarokra és tiplikre van szüksége. Forduljon speciális üzlethez, hogy megállapítsa, mely csavarokra és tiplikre van szükség más fali felületekhez.

1. Válasszon ki egy megfelelő helyet 3 m szabad területtel.
2. Rögzítse a lábvonalat **3** 2,37 m-re a termék előtt **1** a padlóra.
3. Szerelje fel a terméket a falra úgy, hogy a céltábla közepe 1,73 m magasságban legyen a padlótól (C ábra).
4. Tartsa a fali tartót **11** a falhoz, ahová a terméket **1** fel akarja szerelni. Jelölje meg a lyukakat a fúráshoz **11a** egy ceruzával, 1,73 m magasságban (C ábra).
5. Szerelje fel a fali tartót a mellékelt két csavarral **9**.
6. A készülék hátulján mérjen 3,5 cm-es távolságot a széltől (D ábra).
7. Jelöljön meg három pontot **1a** a hátoldalon az ábrán látható módon. (D ábra).
8. Rögzítse a távtartókat **7** a csavarokkal **8** a készülék hátuljához (D ábra).
9. Helyezze a fali dugókat **6** a távtartókra.

Megjegyzés: A fali dugók nyomot hagyhatnak a tábla alján.

10. Csavarozza be a csavart **10** a termék hátuljának közepébe (D ábra).

Megjegyzés: Ügyeljen arra, hogy a csavar **10** elég messzire nyúljon ki a termékből, hogy a termék szorosan rögzítve legyen, és ne ingadozzon, amikor a fali tartóra akasztják.

11. Akassza a terméket a csavarra a fali tartó **11** hornyában **11b** (C ábra).

A darts felszerelése (B ábra)

Hajtsa be a tollat **5**, és illessze be a hegyes végét a tengely kereszthornyaiba **4a**.
Megjegyzés: A törött vagy meghajlott csúcs cseréjéhez csavarja le a markolatot **4b** a tengelyről **4a** , és cserélje ki (a cserealkatrészeket a csomag nem tartalmazza).
Megjegyzés: A sérülések elkerülése érdekében helyezze a sapkát **4c** a darts **4** végére, ha nincs használatban.

A termék szegmenseinek felosztása (E ábra)

A termék különböző területekre vagy szegmensekre van felosztva. Kívül 1-től 20-ig van számozva.
A 20-as számnak mindig fent, középen kell lennie. Ha egy számozott szegmensen vagy mezőn kívül találja el a **1c** játékterületet, a rendszer nem ad pontokat. A pontok kiosztása a szegmensekben és mezőkben az alábbiak szerint történik:
- Szimpla: Ha az **1e** mezőt találja el, akkor a megfelelő szám egyszer számít.
- Dupla: Ha az **1d** mezőt találja el, akkor a megfelelő szám duplán számít.
- Tripla: Ha az **1f** mezőt találja el, akkor a megfelelő szám háromszorosan számít.
- A céltábla külső középső része: Ha az **1g** mezőt találja el, akkor 25 pontnak számít.
- A céltábla belső középső része: Ha az **1h** mezőt találja el, akkor az 50 pontnak számít.

Játék javaslatok

Bull-off (kezdő játékos meghatározása)
Aki megnyeri a „bull-off"-ot, az kezdhet. A „bull-off"-ban minden játékos dartsot dob a céltábla közepe, és az a játékos, akinek a dartsa a legközelebb van hozzá, az kezd.

301/501
Minden játékos 301 vagy 501 ponttal indul. Ezután minden játékos egymás után három dartsot dob a termékre.
A játékosok által dobott pontokat levonják a 301 vagy 501 pontból. Aki pontosan nullát ér el, az nyer. Ha egy játékos több pontot dob egy körön belül, mint amennyi pontja maradt, akkor a dobásai ebben a körben érvénytelenek. Ez a ‚csőd' szabály (túldobás).
A játék befejezéséhez a pontokat pontosan nullára kell csökkenteni. Az ellenőrző kártya (a csomagolásból kell kivágni) útmutatóként használható.

Krikett
A cél az, hogy az első legyen, aki eltalál minden mezőt 15-től 20-ig és a céltábla közepét háromszor. Ha egy mezőt háromszor eltaláltak az egyes mezőben, egyszer egy egyes mezőben és egyszer egy dupla mezőben, vagy egyszer egy tripla mezőben, akkor az le van zárva. A megfelelő mező minden további találata pontot ér. Csak akkor nem lehet már pontot szerezni egy mezőben, ha minden játékos „lezárta". Ezek az extra pontok döntő fontosságúak lehetnek a játék kimenetele szempontjából, mivel az eredmény nemcsak attól függ, melyik játékos volt az első, aki háromszor eltalálta az összes mezőt, hanem attól is, hogy ez a játékos szerezte-e a legtöbb pontot.

Gyilkos
A játékosok egyszer azzal a kézzel dobnak a darts táblára, amellyel általában nem dobnak.
A játékos által eltalált mező az adott játékos életmezőjévé válik. Minden számot csak egyszer lehet kiosztani. Ezután a dobó kezet kell használni. A játékosnak először el kell találnia a saját dupla mezőjét, hogy gyilkos legyen.
Ha a játékos a személyes mezője kiválasztásánál dupla mezőt talált el, akkor automatikusan gyilkos. Ezután elvehet életeket a többi játékosodtól, ha eltalálja a saját dupla mezőjüket.
Az a játékos, aki három (vagy előre meghatározott számú) életet elveszít, kiesik a játékból.
Az utolsó játékos nyeri a játékot. A kezdők változatában a páros helyett szimpla mezőkön játszanak.

Big 6
Minden játékos előre meghatározott számú életet kap. Az első játékos három dobással próbálja eltalálni a hatos szimpla mezőjét. Ha ez sikerül a játékosnak, a következő dobásával határozza meg a következő játékos szegmensét.

520956_2601_OS_DE_BE_NL_CZ_FR_PL_SK_AT_IT_ES_PT_03.indb 26 18-May-26 16:38:44

Ha egy játékos nem tudja eltalálni a megadott mezőt a három dobás bármelyikével, a játékos egy életet veszít. Az a játékos, aki minden életét elveszti, kiesik. Az utolsó játékos nyeri a játékot.

Róka vadászat
Először azt kell eldönteni, hogy ki a róka és ki a vadász. A játék alapelve az, hogy a vadász az óramutató járásával megegyező irányban vadászik a rókára a darts tábla körül. A róka három dobással kezd a 18. mezőn, és kétszer kell eltalálnia. Nem számít, hogy a játékos kétszer találja el a szimpla mezőt vagy egyszer a dupla mezőt. Ha ez sikerül a játékosnak, akkor egy mezővel tovább mehet. Ha ez nem sikerül a játékosnak, akkor azon a mezőn marad.
A vadász két mezővel hátrébb kezd, és megpróbálja eltalálni a megfelelő szegmenst a három dobásból kettővel, és így utoléri a rókát. Ha a róka be tudja úgy fejezni a darts táblát, hogy nem kapják el, a róka nyer. Ha a vadász el tudja kapni a rókát, a vadász nyer.

Around the clock
Ellentétben a „róka vadászattal", minden játékos ugyanazon a mezőn kezd. A játékosok egymás után háromszor dobnak a darts táblára, az 1-esnél kezdve. Ha eltalálja a mezőt, a játékos továbblép a következő mezőre. A legjobb esetben a játékos körönként három mezőt léphet előre. Az nem számít, hogy a játékos szimpla, dupla vagy tripla mezőt talál-e el. Az első játékos, aki minden számot eltalál egyszer, az győz. A normál változat mellett van egy 'double around the clock' mód is. Ebben a változatban csak a dupla mezőkkel játszanak.

Tárolás, tisztítás

Amikor nem használja a terméket, akkor mindig tisztán és szárazon szobahőmérsékleten tárolja.
A termék tisztítását csak egy száraz ruhával végezze.
FONTOS! Soha ne tisztítsa a terméket erős tisztítószerekkel.

Mentesítés

A kiszolgált termék megsemmisítési lehetőségeiről lakóhelye illetékes önkormányzatánál tájékozódhat.

Garancia

A terméket gondosan, szigorú minőségi előírások betartásával gyártottuk, és a szállítás előtt gondosan ellenőriztük. Anyag- vagy gyártási hibák esetén a termék eladójával szemben törvényes jogok illetik meg. Az Ön törvényes jogait az általunk alább meghatározott garancia semmilyen módon nem korlátozza.
Erre a termékre 3 év garanciát adunk a vásárlás dátumától számítva. A garancia idő a vásárlás dátumával kezdődik. Biztonságos helyen őrizze meg az eredeti vásárlói bizonylatot, mert ez a dokumentum szükséges a vásárlás bizonyításához.
A vásárláskor fennálló károkat és hiányosságokat a termék kicsomagolása után haladéktalanul jelezze.
Ha ezen a terméken a vásárlástól számított 3 éven belül anyag- vagy gyártási hibát észlel, választásunk szerint ingyenesen megjavítjuk vagy kicseréljük a terméket. A garancia idő nem hosszabbodik meg a helyette nyújtott szavatossági igény által. Ez a kicserélt vagy javított alkatrészekre is érvényes.
A garancia megszűnik, ha a terméket megrongálták, ill. nem szakszerűen kezelték vagy végezték a karbantartást.
A garancia az anyag- és gyártási hibákra vonatkozik. Ez a garancia nem terjed ki azokra a termékalkatrészekre, amelyek normál kopásnak vannak kitéve, és ezért gyorsan kopó alkatrésznek minősülnek (pl. elemekre, akkumulátorokra, tömlőkre, tintapatronokra), illetve a törékeny alkatrészek sérülésére, pl. kapcsolókra vagy üveg alkatrészekre.

Szerviz

(HU) **Szerviz Magyarország**
Tel.: 0680021225
E-mail: owim@lidl.hu

520956_2601_OS_DE_BE_NL_CZ_FR_PL_SK_AT_IT_ES_PT_03.indb 27 18-May-26 16:38:44

ALVO DE DARDOS EM SISAL COM DARDOS

Conteúdo da embalagem (Imagem A)

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

Características técnicas

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

Utilização prevista

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

Informação de segurança

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

⚠ Existe o risco de ferimentos!

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

⚠ Evite danificar o produto!

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

Montagem do produto

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

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

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

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

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

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

Montagem dos dardos (Imagem B)

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

Dividir os segmentos do produto (Imagem E)

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

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

Recomendações de jogo

Bull-off

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

301/501

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

Cricket

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

Killer

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

520956_2601_OS_DE_BE_NL_CZ_FR_PL_SK_AT_IT_ES_PT_03.indb 28 18-May-26 16:38:44

Big 6
Cada jogador recebe um número predeterminado de vidas. O primeiro jogador tenta acertar nos segmentos simples dos seis com três lançamentos. Se o jogador tiver sucesso, o lançamento seguinte determina o segmento para o jogador seguinte.
Se um jogador não conseguir acertar num campo especificado com qualquer um dos seus três lançamentos, perde uma vida. Um jogador que tenha perdido todas as vidas é eliminado. O último jogador restante vence o jogo.

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

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

Armazenamento, limpeza

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

Eliminação

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

Garantia

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

Assistência Técnica

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

520956_2601_OS_DE_BE_NL_CZ_FR_PL_SK_AT_IT_ES_PT_03.indb 29 18-May-26 16:38:44