



SISAL-DARTSCHEIBE MIT ZUBEHÖR SISAL DART BOARD WITH ACCESSORIES CIBLE DE JEU DE FLÉCHETTES EN SISAL AVEC ACCESSOIRES

(DE) (AT) (CH)

SISAL-DARTSCHEIBE MIT ZUBEHÖR

Gebrauchsanweisung

(FR) (BE)

CIBLE DE JEU DE FLÉCHETTES EN SISAL AVEC ACCESSOIRES

Notice d'utilisation

(PL)

TARCZA DO DARTA Z SISALU Z AKCESORIAMI

Instrukcja użytkowania

(SK)

SISÁLOVÝ TERČ S PRÍSLUŠENSTVOM

Návod na používanie

(DK)

DARTSKIVE AF SISAL MED TILBEHØR

Brugervejledning

(HU)

SZIZÁL DARTS TÁBLA TARTOZÉKOKKAL

Használati útmutató

(GB) (IE)

SISAL DART BOARD WITH ACCESSORIES

Instructions for use

(NL) (BE)

SISAL DARTBORD MET ACCESSOIRES

Gebruiksaanwijzing

(CZ)

SISALOVÝ TERČ NA ŠIPKY S PŘÍSLUŠENSTVÍM

Návod k použití

(ES)

DIANA DE SISAL CON ACCESORIOS

Instrucciones de uso

(IT)

GIOCO FRECCETTE

Istruzioni d'uso

(SI)

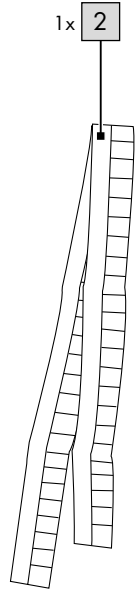
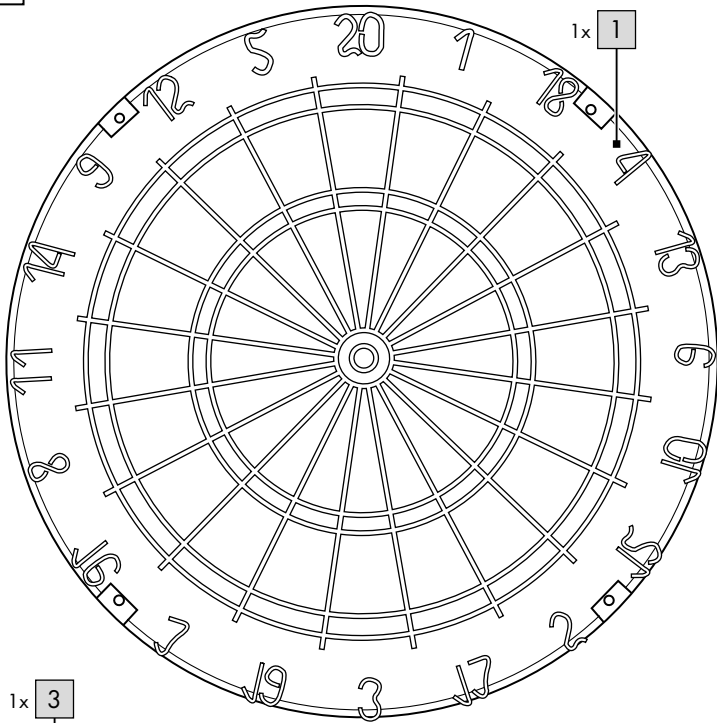
PLOŠČA IZ SISALA ZA PIKADO S PRIBOROM

Navodilo za uporabo

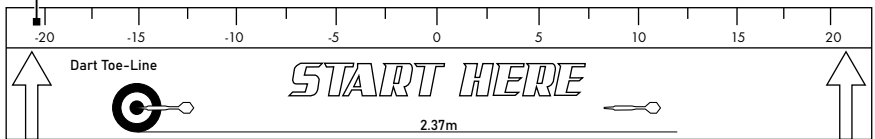
IAN 412439_2201

(DE) (AT) (CH) (GB) (IE) (FR) (BE) (NL)
(PL) (CZ) (SK) (ES) (DK) (IT) (HU) (SI)

A



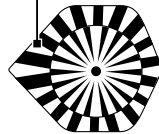
1x 3



3x 4



3x 5



3x 6



3x 7



3x 8



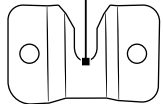
2x 9

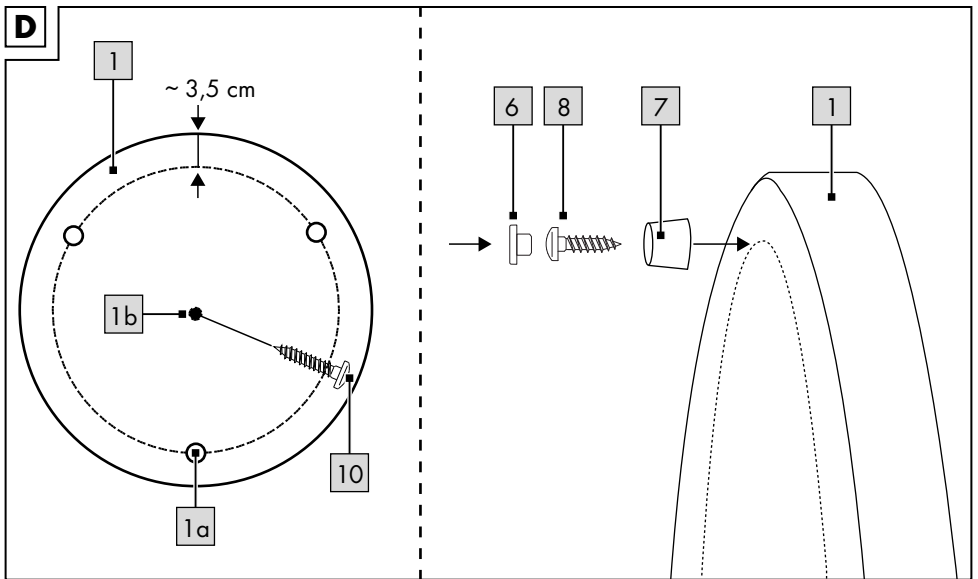
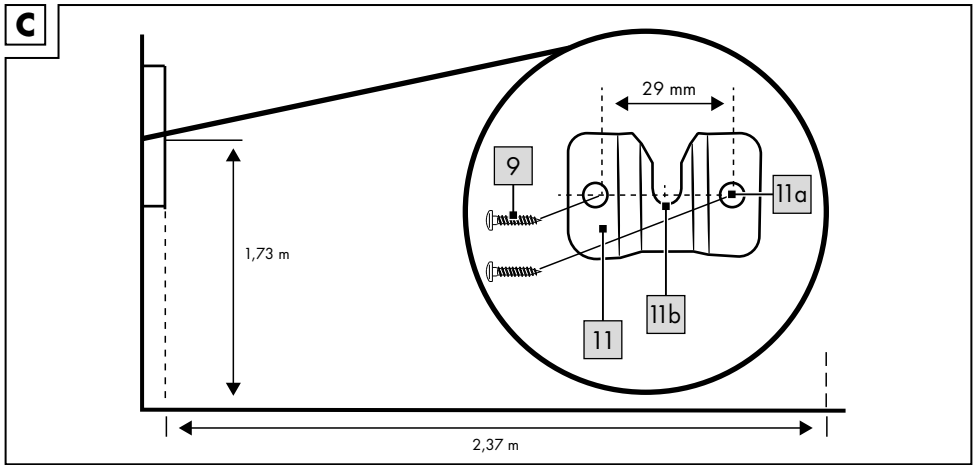
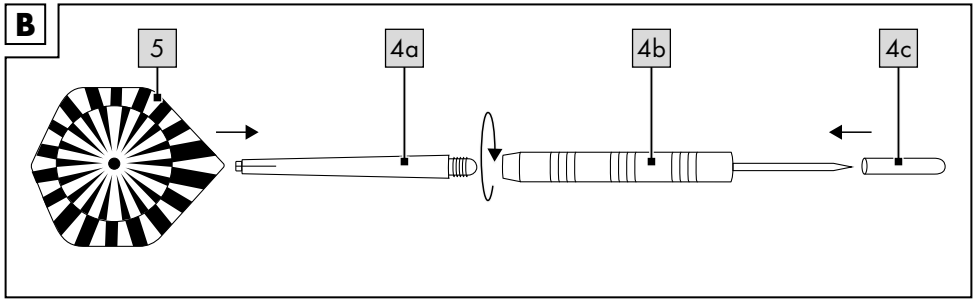


1x 10

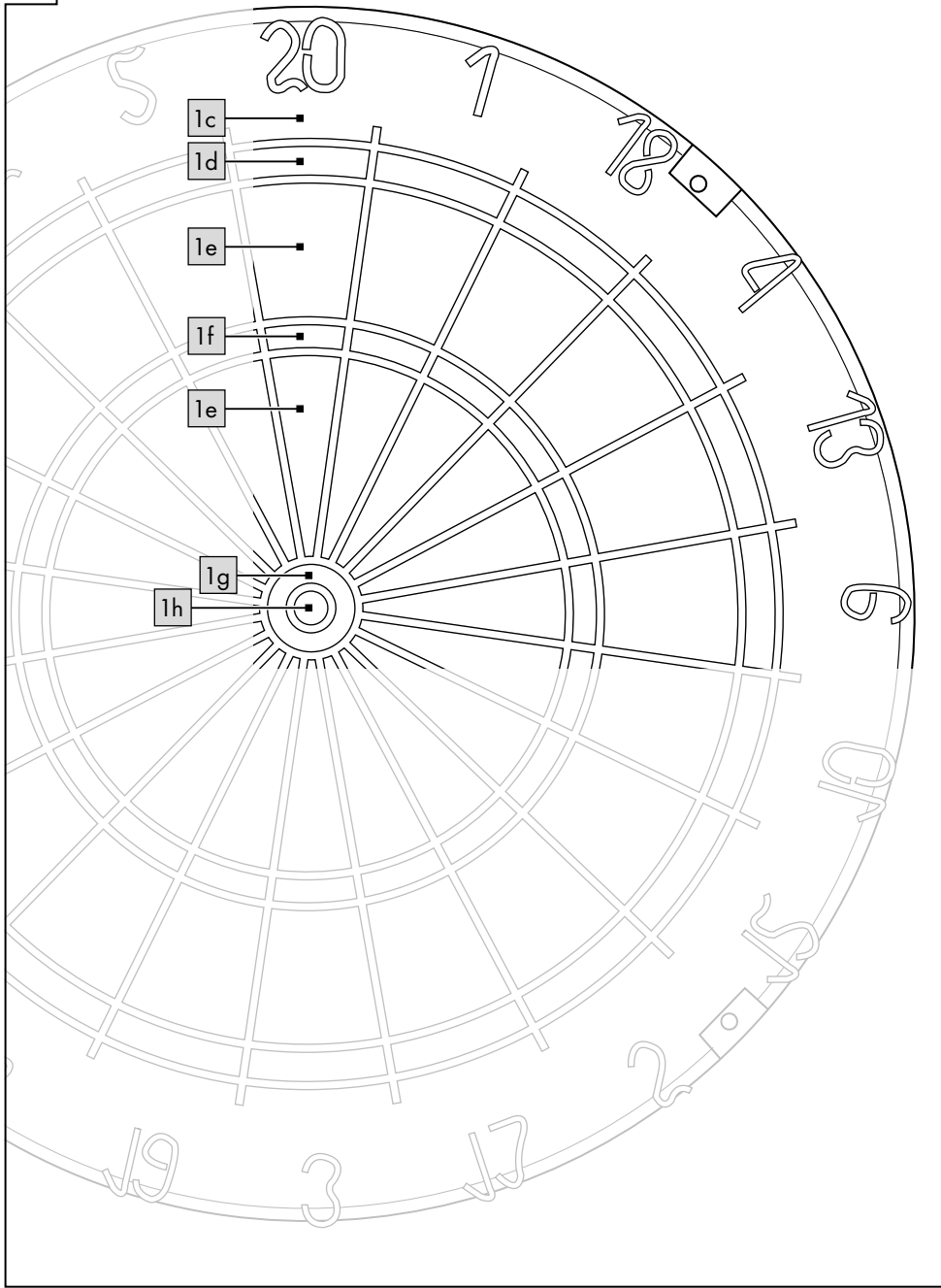


1x 11





E



Herzlichen Glückwunsch!

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



Lesen Sie hierzu aufmerksam die nachfolgende Gebrauchsanweisung.

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

Lieferumfang (Abb. A)

- 1 x Sisal-Dartscheibe (1)
- 1 x Maßband (2)
- 1 x Abwurfline, selbstklebend (3)
- 3 x Dartpfeil (4)
- 3 x Flight (5)
- 3 x Wandstopper (6)
- 3 x Abstandhalter (7)
- 3 x Schraube, kurz (8)
- 2 x Schraube, mittel (9)
- 1 x Schraube, lang (10)
- 1 x Wandbefestigung (11)
- 1 x Gebrauchsanweisung
- 1 x Kurzanleitung

Technische Daten

Maße Dartscheibe:

ca. 3,75 cm x 45,7 cm (T x Ø)

Gewicht Dartscheibe: ca. 3,8 kg



Herstellungsdatum (Monat/Jahr):

07/2022

Bestimmungsgemäße Verwendung

Dieser Artikel ist ein Gesellschaftsspiel und erfordert Zielgenauigkeit, Konzentration sowie eine hohe Anforderung an die Motorik.

Der Artikel ist nur für den privaten Gebrauch in Innenräumen bestimmt und nicht für den gewerblichen Gebrauch oder den Gebrauch im Außenbereich vorgesehen.

Dieser Artikel ist ausschließlich für die Verwendung von handelsüblichen Dartpfeilen mit Stahlspitze konzipiert.

Sicherheitshinweise



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 ca. 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 ungefähren Abstand von 3,5 cm zum Rand aus (Abb. D).
7. Markieren Sie, wie in Abb. D gezeigt, drei Punkte (1a) auf der Rückseite.
8. Befestigen Sie die Abstandhalter (7) mit den Schrauben (8) an der Rückseite des Artikels (Abb. D).
9. Stecken Sie die Wandstopper (6) auf die Abstandhalter.

Hinweis: Die Wandstopper können am Untergrund Spuren hinterlassen.

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

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

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

Montage der Dartpfeile (Abb. B)

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

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

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

Aufteilung des Artikels (Abb. E)

Der Artikel teilt sich in verschiedene Felder auf. Außen befinden sich die Nummerierungen 1 bis 20.

Die Zahl 20 muss immer oben, mittig stehen.

Trifft man in den Bereich (1c) außerhalb der zählenden Felder, erhält man keinen Punkt. In den Feldern zählen die Punkte wie folgt:

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

Spielvorschläge

Ausbullen

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

301/501

Jeder Spieler startet mit 301 bzw. 501 Punkten. Nacheinander wirft jeder Spieler seine drei Pfeile auf den Artikel. Die vom Spieler erreichten Punkte werden von den 301 bzw. 501 Punkten abgezogen. Wer zuerst genau null Punkte erreicht, gewinnt. Wirft ein Spieler in einer Runde mehr Punkte als die ihm verbliebenen, sind seine Würfe dieser Runde ungültig. Dieses nennt man Bust-Regel (Überwerfen).

Zum Beenden muss der Punktestand immer genau auf Null reduziert werden. Als Hilfe kann hier die Check-out-Karte (zum Ausschneiden auf der Verpackung) verwendet werden.

Cricket

Ziel ist es, alle Felder von 15 bis 20 und das Bullseye als Erster dreimal zu treffen. Sobald ein Feld entweder durch dreimal ein Single-Feld, je einmal ein Single- und einmal ein Double-Feld oder einmal ein Triple-Segment getroffen wurde, ist es geschlossen. Jeder weitere Treffer auf das entsprechende Feld wird als Punktzahl notiert. Erst wenn alle Mitspieler ein Feld „geschlossen“ haben, können auf diesem keine Punkte mehr erzielt werden.

Diese Extra-Punkte können am Ende entscheidend für den Ausgang des Spiels sein, da der Ausgang eines Spiels nicht nur davon abhängt, dass ein Spieler als Erster alle Felder dreimal getroffen hat, sondern er zusätzlich auch die meisten Punkte für sich notiert haben muss.

Killer

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

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

Große 6

Jeder Spieler erhält eine vorher festgelegte Anzahl an Leben. Der erste Spieler versucht nun, mit drei Würfeln die Single-Segmente der Sechs zu treffen. Gelingt ihm dies, legt er mit seinem nächsten Wurf das Segment für den nachfolgenden Spieler fest.

Schafft es ein Mitspieler nicht, mit einem seiner drei Würfe das festgelegte Feld zu treffen, verliert er ein Leben. Wer all seine Leben verspielt hat, scheidet aus. Wer als Letzter übrig bleibt, gewinnt das Spiel.

Fuchsjagd

Zunächst wird festgelegt, wer Fuchs und wer Jäger ist. Prinzip des Spiels ist, dass der Jäger den Fuchs im Uhrzeigersinn rund um die Dartscheibe jagt. Der Fuchs startet mit drei Würfeln auf Feld 18 und muss dieses zweimal treffen. Dabei ist es egal, ob er zweimal das Single-Feld oder aber einmal das Double trifft. Gelingt ihm dies, rückt er ein Feld nach vorne. Schafft er es nicht, verbleibt er auf dem Feld.

Der Jäger startet zwei Felder dahinter und versucht nun seinerseits mit drei Würfeln zweimal das entsprechende Segment zu treffen und somit den Fuchs einzuholen. Schafft der Fuchs eine Umrundung des Dartboards, ohne eingeholt zu werden, gewinnt er das Spiel. Gelingt es dem Jäger, ihn zu fangen, geht er als Sieger hervor.

Around the Clock

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

Lagerung, Reinigung

Lagern Sie den Artikel bei Nichtbenutzung immer trocken und sauber bei Raumtemperatur. Nur mit einem trockenen Reinigungstuch sauber wischen.

WICHTIG! Nie mit scharfen Reinigungsmitteln reinigen.

Hinweise zur Entsorgung



Entsorgen Sie den Artikel und die Verpackungsmaterialien entsprechend den aktuellen örtlichen Vorschriften.

Bewahren Sie Verpackungsmaterialien (wie z. B. Folienbeutel) für Kinder unerschwinglich auf. Weitere Informationen zur Entsorgung des ausgedienten Artikels erhalten Sie bei Ihrer Gemeinde- oder Stadtverwaltung. Entsorgen Sie den Artikel und die Verpackung umweltschonend.



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

Hinweise zur Garantie und Serviceabwicklung

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

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

Ansprüche aus der Garantie können nur innerhalb der Garantiefrist unter Vorlage des Originalkassenbelegs geltend gemacht werden.

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

IAN: 412439_2201

(DE) Kundenservice Deutschland

Tel.: 0800-5435111

E-Mail: deltasport@lidl.de

(AT) Service Österreich

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

E-Mail: deltasport@lidl.at

(CH) Service Schweiz

Tel.: 0800 56 44 33

E-Mail: deltasport@lidl.ch

Congratulations!

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



Read the following instructions for use carefully.

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

Package contents (Fig. A)

- 1 x sisal dart board (1)
- 1 x measuring tape (2)
- 1 x toe line, self-adhesive (3)
- 3 x dart (4)
- 3 x flight (5)
- 3 x wall stopper (6)
- 3 x spacer (7)
- 3 x screw, short (8)
- 2 x screw, medium (9)
- 1 x screw, long (10)
- 1 x wall mount (11)
- 1 x instructions for use
- 1 x quick guide

Technical data

Dartboard dimensions:

approx. 3.75cm x 45.7cm (D x Ø)

Dartboard weight: approx. 3.8kg



Date of manufacture (month/year):
07/2022

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.

Safety information



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 approx. 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 an approximate 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.
- Bull: if you hit the field (1g), it counts for 25 points.
- 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 from 301 or 501 points. Whoever reaches zero exactly, wins. If a player throws more points within a round than he/she has left, his/her throws are invalid in this round. This is the 'bust' rule (overthrowing).

In order to end the game, the points must be reduced to zero exactly. The checkout card (to be cut out of the packaging) can be used as a guide.

Cricket

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

Killer

The players throw once at the dartboard with the hand they usually do not throw with. The field that each player hits becomes that player's respective life field. Every number may only be allocated once. The throwing hand is subsequently used to throw in turn. The player must first hit their own double field in order to become a killer.

If a player has already happened to hit a double when selecting their personal field, they are automatically a killer. You may then take a life from your fellow players by hitting a double in their respective fields.

A player who has lost three (or a predetermined number of) lives is eliminated from the game. The last player remaining wins the game. In the beginners variant, single segments are played instead of doubles.

Big 6

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

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

Fox hunt

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

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

Around the clock

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

Storage, cleaning

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

IMPORTANT! Never clean the product with harsh cleaning agents.

Disposal



Dispose of the product and packaging materials in accordance with current local regulations. Store the packaging materials (foil bags, for example) out of the reach of children. For further information about disposal of the product no longer needed, contact your local council. Dispose of the product and the packaging in an environmentally friendly manner.



The Recycling Code distinguishes different materials to be returned for recycling. The Code consists of the recycling symbol for the recycling process and a number that identifies the material.

Notes on the guarantee and service handling

The product was produced with great care and under continuous quality control. DELTA-SPORT HANDELSKONTOR GmbH gives private end customers a three-year guarantee on this product from the date of purchase (guarantee period) in accordance with the following provisions.

The guarantee is only valid for material and manufacturing defects. The guarantee does not cover parts subject to normal wear and tear that are thus considered wear parts (e.g. batteries) or fragile parts such as switches, rechargeable batteries, or parts made of glass.

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

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

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

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

IAN: 412439_2201

GB Service Great Britain

Tel.: 0800 404 7657

E-Mail: deltasport@lidl.co.uk

IE Service Ireland

Tel.: 1800 101010

E-Mail: deltasport@lidl.ie

Félicitations !

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

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

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

Étendue de la livraison (fig. A)


- 1 cible de jeu de fléchettes en sisal (1)
- 1 ruban de mesure (2)
- 1 ligne de service auto-adhésive (3)
- 3 fléchettes (4)
- 3 ailettes (5)
- 3 butées murales (6)
- 3 entretoises (7)
- 3 vis, courtes (8)
- 2 vis, moyennes (9)
- 1 vis, longues (10)
- 1 fixation murale (11)
- 1 notice d'utilisation
- 1 guide de démarrage

Caractéristiques techniques

Dimensions de la cible :

env. 3,75 cm x 45,7 cm (P x Ø)

Poids de la cible : env. 3,8 kg

 Date de fabrication (mois/année) : 07/2022

Utilisation conforme à sa destination

Cet article est un jeu de société et exige de la précision, de la concentration et un haut niveau de motricité.

L'article est destiné à un usage privé en intérieur et n'est pas prévu pour un usage commercial ou une utilisation en extérieur.

Cet article est exclusivement destiné à l'utilisation de fléchettes à pointe d'acier disponibles dans le commerce.

Consignes de sécurité

Risque de blessure !

- Cet article peut être utilisé par des personnes ayant des capacités physiques, sensorielles ou mentales réduites ou un manque d'expérience et de connaissances si elles ont été supervisées ou formées à l'utilisation en toute sécurité de l'article et comprennent les dangers qui en résultent.
- Les enfants ne peuvent jouer avec l'article que sous la surveillance d'adultes.
- Ne lancez et ne visez pas avec les fléchettes sur des personnes ou des animaux.
- Lorsque vous utilisez l'article, assurez-vous qu'il se trouve dans un endroit aussi inaccessible que possible pour les personnes non participantes.
- Ne pas fixer sur des portes !

Éviter les dommages matériels !

- Utilisez exclusivement des pointes de rechange appropriées afin d'éviter un refus de la fléchette par la cible.
- N'exposez pas l'article à des conditions météorologiques ou à des températures extrêmes.
- Les entretoises peuvent laisser des marques sur le support.

Montage de l'article

Nous vous décrivons ci-après le montage de l'article sur un support en bois. Si vous voulez monter l'article sur une autre surface, comme le béton, vous aurez besoin de vis et de chevilles appropriées. Avant le montage, renseignez-vous auprès de votre revendeur spécialisé pour savoir quelles vis et chevilles sont nécessaires pour d'autres supports muraux.

1. Choisissez un lieu d'installation approprié disposant d'un espace libre d'env. 3 m.
2. Collez la ligne de service (3) à 2,37 m de l'article (1) au sol.
3. Fixez l'article au mur de façon à ce que la bulle intérieure se trouve à 1,73 m au-dessus du sol (fig. C).
4. Tenez le support mural (11) contre le mur à l'endroit où vous voulez accrocher l'article (1). Marquez les trous (11a) avec un crayon à une hauteur de 1,73 m (fig. C).
5. Fixez le support mural au mur à l'aide des deux vis (9) fournies.
6. Au dos de l'article, mesurez une distance approximative de 3,5 cm à partir du bord de l'arrière (fig. D).
7. Marquez trois points (1a) à l'arrière, comme le montre la fig. D.
8. Fixez les entretoises (7) avec les vis (8) à l'arrière de l'article (fig. D).
9. Glissez les butées murales (6) sur les entretoises.

Remarque : les butées murales peuvent laisser des traces sur le support.

10. Vissez la vis (10) au centre à l'arrière de l'article (fig. D).

Remarque : veillez à ce que la vis (10) soit orientée vers l'extérieur de l'article de telle sorte que l'article s'accroche fermement et ne vacille pas sur le support mural.

11. Accrochez l'article avec la vis dans la suspension (11b) du support mural (11) (fig. C).

Montage des fléchettes (fig. B)

Dépliez l'aillette (5) et insérez-la avec le côté pointu dans les fentes croisées de la tige (4a).

Remarque : pour remplacer une pointe cassée ou tordue, dévissez le corps (4b) de la tige (4a) et remplacez-la (les pièces de rechange sont non comprises dans l'étendue de la livraison).

Remarque : afin d'éviter les blessures, couvrez la pointe de la fléchette (4) avec le bouchon de protection (4c) lorsque vous ne l'utilisez pas.

Division de l'article (fig. E)

L'article est divisé en plusieurs zones. Sur le côté extérieur, se trouve la numérotation allant de 1 à 20. Le chiffre 20 doit toujours être en haut, au milieu. Si vous touchez la zone (1c) en dehors des champs de comptage, vous ne marquez pas de point. Dans les différentes zones, les points sont comptabilisés comme suit :

- Simple : si vous touchez la zone (1e), le nombre correspondant est comptabilisé.
- Double : si vous touchez la zone (1d), le nombre correspondant est doublé.
- Triple : si vous touchez la zone (1f), le nombre correspondant est triplé.
- Bull : si vous touchez la zone (1g), le score comptabilisé est de 25 points.
- Bulle intérieure : si vous touchez la zone (1h), le score comptabilisé est de 50 points.

Suggestions de jeux

Harcèlement

Celui qui a gagné ce qu'on appelle le « harcèlement » est autorisé à commencer. Chaque joueur lance une fléchette sur la bulle intérieure, celui qui est le plus près de lui peut commencer.

301/501

Chaque joueur commence avec un capital de 301 ou 501 points. Chaque joueur lance ses trois flèches l'une après l'autre sur la cible. Les points marqués par le joueur sont déduits des 301 ou 501 points. Le premier joueur qui atteint exactement zéro point a gagné. Si un joueur marque dans un tour plus de points qu'il lui reste, ses lancers de ce tour sont annulés. C'est ce qu'on appelle la casse.

Pour terminer la partie, le score doit toujours être exactement égal à zéro. La carte de sortie peut être utilisée ici comme une aide (à découper de l'emballage).

Cricket

L'objectif est de frapper tous les terrains de 15 à 20 et la bulle intérieure trois premières fois. Dès qu'un champ est touché par trois fois un seul champ, une fois un champ simple et une fois un champ double ou une fois un triple segment, il est fermé.

Chaque coup supplémentaire dans le champ correspondant est noté comme un score. Ce n'est que lorsque tous les joueurs ont « fermé » un champ que les points ne peuvent plus être marqués sur celui-ci.

Ces points supplémentaires peuvent finalement être décisifs pour le résultat du jeu, car le résultat d'un jeu dépend non seulement du fait qu'un joueur soit le premier à frapper tous les champs trois fois, mais aussi qu'il ait noté lui-même le plus de points.

Killer

Les joueurs lancent avec la main, avec laquelle ils ne lancent pas autrement, une fois sur la cible. Le champ respectif devient le champ personnel de vie.

Chaque numéro ne peut être attribué qu'une seule fois. La main qui lance est ensuite lancée à tour de rôle. Il faut d'abord frapper son propre double champ pour devenir un tueur.

Si un joueur a déjà frappé au hasard un double lors de la sélection d'un champ personnel, il est déjà automatiquement le tueur. Vous pouvez alors prendre la vie de vos compagnons de jeu en frappant leur double. Toute personne qui a perdu trois vies (ou le nombre de vies déterminé précédemment) est éliminée du jeu. Le gagnant est le dernier qui reste. Dans la version pour débutants, les segments simples sont joués au lieu des champs doubles.

Taille 6

Chaque joueur reçoit un nombre prédéterminé de vies. Le premier joueur essaie maintenant de frapper les segments individuels des six avec trois lancers. S'il réussit, il détermine le segment pour le joueur suivant avec son prochain jet. Si l'un des autres joueurs n'arrive pas à frapper le champ défini avec un de ses trois lancers, il perd une vie. Ceux qui ont joué toute leur vie seront éliminés. Le dernier joueur qui reste gagne la partie.

Chasse au renard

Tout d'abord, on détermine qui est un renard et qui est un chasseur. Le principe du jeu est que le chasseur chasse le renard dans le sens des aiguilles d'une montre autour de la cible.

Le renard commence par trois lancers sur le champ 18 et doit le frapper deux fois. Peu importe qu'il touche deux fois le simple champ ou une fois le double. S'il réussit, il avance d'un champ. S'il n'y arrive pas, il reste sur le champ. Le chasseur commence deux champs derrière et essaie de frapper deux fois le segment correspondant avec trois lancers pour rattraper le renard. Si le renard parvient à contourner la cible sans se faire prendre, il gagne la partie. Si le chasseur réussit à l'attraper, il sort victorieux.

Around the Clock

Contrairement à la « chasse au renard », les joueurs commencent tous sur le même champ. L'un après l'autre, les joueurs lancent trois fois sur la cible, à partir du 1. Si le champ est touché, le joueur passe au champ suivant. Idéalement, un joueur peut avancer de trois cases par tour. Peu importe qu'il touche le champ simple, double ou triple. Le gagnant du jeu est le premier joueur à toucher tous les numéros. En plus de la variante normale, il existe aussi le mode « Round the Clock Double ». Dans ce jeu, seuls les doubles champs sont joués.

Stockage, nettoyage

Lorsque vous n'utilisez pas l'article, rangez-le toujours dans un endroit sec et propre à une température ambiante. Essayez uniquement avec un chiffon de nettoyage à sec. **IMPORTANT !** Ne jamais laver avec des produits de nettoyage agressifs.

Mise au rebut



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



Éliminez l'article et les matériaux d'emballage conformément aux réglementations locales actuelles en vigueur.

Conservez les matériaux d'emballage (comme les sachets en plastique) hors de portée des enfants. Vous obtiendrez plus d'informations relatives à l'élimination de l'article usagé auprès de votre commune ou de votre municipalité. Éliminez l'article et l'emballage dans le respect de l'environnement.



Le code de recyclage est utilisé pour identifier les différents matériaux à retourner dans le cycle de recyclage. Ce

code se compose du symbole de recyclage, représentant le cycle de recyclage ainsi que d'un numéro identifiant le matériau.

Indications concernant la garantie et le service après-vente

L'article a été produit avec grand soin et sous un contrôle constant. DELTA-SPORT HANDELS-KONTOR GmbH accorde au client final privé une garantie de trois ans sur cet article à compter de la date d'achat (période de garantie) conformément aux dispositions suivantes. La garantie ne vaut que pour les défauts de matériaux et de fabrication. La garantie ne couvre pas les pièces soumises à une usure normale, lesquelles doivent donc être considérées comme des pièces d'usure (comme par ex. les piles), de même qu'elle ne couvre pas les pièces fragiles, telles que les interrupteurs, les batteries ou les pièces fabriquées en verre.

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

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

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

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

Article L217-16 du Code de la consommation

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

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

Article L217-4 du Code de la consommation

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

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

Article L217-5 du Code de la consommation

Le bien est conforme au contrat :

1° S'il est propre à l'usage habituellement attendu d'un bien semblable et, le cas échéant :

- s'il correspond à la description donnée par le vendeur et possède les qualités que celui-ci a présentées à l'acheteur sous forme d'échantillon ou de modèle ;
- s'il présente les qualités qu'un acheteur peut légitimement attendre eu égard aux déclarations publiques faites par le vendeur, par le producteur ou par son représentant, notamment dans la publicité ou l'étiquetage ;

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

Article L217-12 du Code de la consommation

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

Article 1641 du Code civil

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

Article 1648 1er alinéa du Code civil

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

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

IAN : 412439_2201

FR Service France
Tel. : 0800 919270
E-Mail : deltasport@lidl.fr

BE Service Belgique
Tel. : 0800 12089
E-Mail : deltasport@lidl.be

Gefeliciteerd!

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

 **Lees hiervoor de volgende gebruiksaanwijzing zorgvuldig door.**

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

Leveringsomvang (afb. A)


- 1 x sisal dartbord (1)
- 1 x meetlint (2)
- 1 x werplijn, zelfhechtend (3)
- 3 x dartpijl (4)
- 3 x flight (5)
- 3 x muurstopper (6)
- 3 x afstandshouder (7)
- 3 x schroef, kort (8)
- 2 x schroef, middellang (9)
- 1 x schroef, lang (10)
- 1 x muurbevestiging (11)
- 1 x gebruiksaanwijzing
- 1 x korte handleiding

Technische gegevens

Afmetingen dartbord:

ca. 3,75 cm x 45,7 cm (d x Ø)

Gewicht dartbord: ca. 3,8 kg

 Productiedatum (maand/jaar):
07/2022

Beoogd gebruik

Dit artikel is een gezelschapsspel en vereist nauwkeurigheid bij het richten, concentratie en goede motorische vaardigheden.

Het artikel is uitsluitend bestemd voor particulier gebruik binnenshuis en niet voor zakelijk gebruik of voor gebruik buitenshuis bedoeld.

Dit artikel is alleen voor het gebruik van in de handel verkrijgbare dartpijlen met stalen punt ontworpen.

Veiligheidstips

Kans op lichamelijk letsel!

- Dit artikel kan worden gebruikt door personen met beperkte fysieke, zintuiglijke of mentale vaardigheden of personen met gebrek aan ervaring en kennis, mits zij worden begeleid of in het veilige gebruik van het artikel zijn geïnstrueerd en zij de hieruit resulterende gevaren begrijpen.
- Kinderen mogen alleen onder toezicht van volwassenen met het artikel spelen.
- Werp en richt de dartpijlen niet op personen of dieren.
- Let erop dat het artikel zich bij gebruik op een voor omstanders zo ontoegankelijk mogelijke plaats bevindt resp. wordt opgehangen.
- Niet aan deuren bevestigen!

Voorkomen van materiële schade!

- Gebruik uitsluitend geschikte punten ter vervanging om het terugkaatsen van de dartpijlen van het dartbord te voorkomen.
- Stel het artikel niet bloot aan extreme weersomstandigheden of temperaturen.
- De afstandshouders kunnen sporen op de ondergrond achterlaten.

Montage van het artikel

Hierna wordt de montage van het artikel aan u op een houten ondergrond beschreven. Mocht u het artikel op een andere ondergrond, zoals beton, willen monteren, dan hebt u hiervoor passende schroeven en pluggen nodig. Informatie voordat u met de montage begint in een vakhandel welke schroeven en pluggen voor andere muurondergronden nodig zijn.

1. Kies een geschikte plek met ca. 3 m vrije ruimte.
2. Plak de werplijn (3) op een afstand van 2,37 m van het artikel (1) op de vloer.
3. Bevestig het artikel zodanig op de muur dat het midden van de bullseye zich op een hoogte van 1,73 m boven de vloer bevindt (afb. C).
4. Houd de muurbevestiging (11) tegen de muur waar het artikel (1) moet hangen. Markeer met een potlood de boorgaten (11a) op een hoogte van 1,73 m (afb. C).
5. Monteer de muurbevestiging met de twee bijgevoegde schroeven (9) aan de muur.
6. Meet aan de achterkant van het artikel een globale afstand van 3,5 cm tot de rand uit (afb. D).
7. Markeer zoals getoond in afb. D drie punten (1a) aan de achterkant.
8. Bevestig de afstandshouders (7) met de schroeven (8) aan de achterkant van het artikel (afb. D).
9. Plaats de muurstoppers (6) op de afstandshouders.

Aanwijzing: de muurstoppers kunnen sporen op de ondergrond achterlaten.

10. Draai de schroef (10) in het midden van de achterkant van het artikel (afb. D).

Aanwijzing: let erop dat de schroef (10) zo ver uit het artikel steekt dat het artikel stevig en niet wiebelend aan de muurbevestiging hangt.

11. Hang het artikel met de schroef in de ophanggleuf (11b) van de muurbevestiging (11) (afb. C).

Montage van de dartpijlen (afb. B)

Vouw de flight (5) open en steek deze met de puntige kant in de kruisgleuf van de shaft (4a).

Aanwijzing: om een afgebroken of verbogen punt te vervangen, schroeft u de barrel (4b) los van de shaft (4a) en vervangt u deze (reserveonderdelen zijn niet meegeleverd).

Aanwijzing: doe om letsel te voorkomen de dop (4c) op de punt van de dartpijl (4) wanneer u deze niet gebruikt.

Indeling van het artikel (afb. E)

Het artikel is in verschillende segmenten opgedeeld. Aan de buitenkant bevinden zich de nummers 1 tot en met 20.

Het getal 20 moet altijd boven in het midden staan. Treft men het gebied (1c) buiten de tellende segmenten, dan krijgt men geen punt. In de segmenten tellen de punten als volgt:

- Single: treft men het segment (1e), dan telt het bijbehorende getal eenmaal.
- Double: treft men het segment (1d), dan telt het bijbehorende getal tweemaal.
- Triple: treft men het segment (1f), dan telt het bijbehorende getal driemaal.
- Bull: treft men het segment (1g), dan telt de treffer 25 punten.
- Bullseye: treft men het segment (1h), dan telt de treffer 50 punten.

Voorgestelde spellen

Diddle for the Middle

Degene die het zogenoemde "Diddle for the Middle" heeft gewonnen, mag beginnen. Hierbij gooi je alle spelers een pijl op de bullseye. Wie het dichtst bij de bullseye gooit, mag beginnen.

301/501

Elke speler start met 301 resp. 501 punten. Elke speler gooit na elkaar zijn drie pijlen op het artikel. De punten die door de speler zijn behaald worden van de 301 resp. 501 punten afgetrokken. Wie het eerst precies nul punten bereikt, wint. Gooit een speler in een ronde meer punten dan hem nog resteerden, dan zijn zijn worpen ongeldig. Dit noemt men de bust-regel (overwerpen).

Om te stoppen moet de puntenstand steeds precies tot op nul worden verlaagd. Als hulp kan hier de check-outkaart (uit de verpakking te knippen) worden gebruikt.

Cricket

Het doel is om alle segmenten van 15 tot en met 20 en de bullseye als eerste driemaal te treffen. Een segment is dicht zodra drie keer een single van een segment, één keer een single en één keer een double van een segment of één keer een triple van een segment is getroffen.

Elke volgende treffer van dit segment wordt als score genoteerd. Pas als alle andere spelers een segment dicht hebben, kunnen voor dat segment geen punten meer worden behaald.

Deze extra punten kunnen aan het einde beslissend voor de einduitslag zijn, omdat voor de einduitslag van een spel het niet alleen van belang is dat een speler als eerste alle segmenten driemaal heeft getroffen, maar ook dat hij de meeste punten heeft laten noteren.

Killer

De speler gooien met de hand waarmee ze normaliter niet gooien één pijl op het dartbord. Het daarbij getroffen segment wordt het eigen leefsegment. Elk nummer kan hierbij maar één keer worden vergeven. Vervolgens wordt om de beurt met de werparm gegooid. Hierbij moet eerst de double van het eigen segment worden getroffen om een killer te worden.

Als een speler al bij het uitkiezen van het eigen segment toevallig een double heeft getroffen, dan is hij automatisch een killer. Een killer kan vervolgens zijn medespelers doden door de double van hun segment te treffen. Wie drie (of een ander van tevoren bepaald aantal) levens heeft verloren, is uitgeschakeld voor het spel. Degene die als laatste overblijft, heeft gewonnen. In de variant voor beginners wordt in plaats van op doubles op de betreffende singles gegooid.

Big 6

Elke speler krijgt een van tevoren bepaald aantal levens. De eerste speler probeert nu met drie worpen een singlevak van de zes te treffen. Als hij daarin slaagt, bepaalt hij met zijn volgende worp het segment voor de volgende speler. Als een medespeler het niet voor elkaar krijgt om met zijn drie worpen het vastgelegde segment te treffen, verliest hij één leven. Wie al zijn levens heeft verloren, is uitgeschakeld. Degene die als laatste overblijft, wint het spel.

Vossenjacht

Eerst wordt bepaald wie de vos en wie de jager is. De bedoeling van het spel is dat de jager met de wijzers van de klok mee het hele dartbord rond op de vos jaagt. De vos start met drie worpen op segment 18 en moet dit tweemaal treffen.

Hierbij maakt het niet uit of hij twee keer de single of één keer de double treft. Als hij hierin slaagt, schuift hij een segment op. Als hij het niet voor elkaar krijgt, blijft hij op het segment staan. De jager start twee segmenten erachter en probeert nu met zijn drie worpen tweemaal het betreffende segment te treffen en daarmee de vos in te halen. Als de vos het voor elkaar krijgt om het dartbord één keer rond te gaan zonder te worden ingehaald, wint hij het spel. Als de jager erin slaagt om hem te vangen, komt hij als winnaar uit de bus.

Around the Clock

In tegenstelling tot bij "vossenjacht" starten alle spelers op hetzelfde segment. Om de beurt gooien de spelers, beginnend bij de 1, elk drie pijlen op het dartbord. Als het segment wordt getroffen, schuift de speler op naar het volgende segment.

Bij een optimaal resultaat kan een speler per ronde drie segmenten opschuiven. Het maakt daarbij niet uit of hij de single, double of triple treft. Winnaar van het spel is degene die als eerste alle nummers heeft getroffen. Naast de normale variant is er ook de variant "Double Round the Clock". Bij deze variant telt het resultaat alleen als de double wordt getroffen.

Opslag, reiniging

Bewaar het artikel wanneer u dit niet gebruikt altijd droog en schoon op kamertemperatuur. Veeg alleen schoon met een droge schoonmaakdoek.

BELANGRIJK! Reinig nooit met agressieve reinigingsmiddelen.

Afvalverwerking



Voer het artikel en de verpakkingsmaterialen af in overeenstemming met de actuele lokale voorschriften. Berg verpakkingsmaterialen (zoals bv. foliezakjes) op buiten het bereik van kinderen. Bijkomende informatie over de afvoer van het onbruikbaar geworden artikel krijgt u bij uw gemeente- of stadsbestuur. Voer het artikel en de verpakking milieuvriendelijk af.



De recyclingcode dient om verschillende materialen voor recyclingdoeleinden te kenmerken. De code bestaat uit een recyclingsymbool voor de recyclingcyclus en een nummer dat het materiaal kenmerkt.

Opmerkingen over garantie en serviceafhandeling

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

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

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

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

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

IAN: 412439_2201

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

(NL) Service Nederland
Tel.: 08000249630
E-Mail: deltasport@lidl.nl

Gratulujemy!

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

 **Należy uważnie przeczytać następującą instrukcję użytkowania.**

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

Zakres dostawy (rys. A)

- 1 x tarcza do darta z sizalu (1)
- 1 x miara (2)
- 1 x linia rzutu, samoprzylepna (3)
- 3 x rzutka do darta (4)
- 3 x piórko (5)
- 3 x stoper ścienny (6)
- 3 x tuleja dystansowa (7)
- 3 x krótka śruba (8)
- 2 x średnia śruba (9)
- 1 x długa śruba (10)
- 1 x mocowanie ścienne (11)
- 1 x instrukcja użytkowania
- 1 x skrócona instrukcja

Dane techniczne

Wymiary tarczy do darta:

ok. 3,75 cm x 45,7 cm (gt. x Ø)

Waga tarczy do darta: ok. 3,8 kg

 Data produkcji (miesiąc/rok):
07/2022

Użytkowanie zgodne z przeznaczeniem

Niniejszy produkt jest grą towarzyską i wymaga precyzji, koncentracji oraz wysokiego poziomu umiejętności motorycznych.

Produkt ten jest przeznaczony tylko do prywatnego użytku w pomieszczeniach, a nie do użytku komercyjnego lub na zewnątrz.

Ten produkt został zaprojektowany wyłącznie do użycia wraz z ogólnodostępnymi rzutkami do darta ze stalową końcówką.

Wskazówki bezpieczeństwa

Niebezpieczeństwo odniesienia obrażeń!

- Ten produkt może być używany przez osoby o ograniczonych zdolnościach fizycznych, sensorycznych lub umysłowych, a także osoby nieposiadające odpowiedniego doświadczenia ani wiedzy, jeżeli są one pod nadzorem lub zostały pouczone o bezpiecznym sposobie użytkowania sprzętu oraz możliwych zagrożeniach.
- Dzieci mogą bawić się tym produktem tylko pod opieką dorosłych.
- Nie wolno rzucić ani celować rzutkami w ludzi lub zwierzęta.
- Podczas używania produktu należy upewnić się, że znajduje się on lub jest zawieszony w miejscu możliwie jak najbardziej niedostępnym dla osób postronnych.
- Nie mocować na drzwiach!

Zapobieganie szkodom rzeczowym!

- Używaj tylko odpowiednich końcówek zamiennych, aby zapobiec odskakiwaniu rzutek z tarczy.
- Nie wystawiaj produktu na działanie ekstremalnych warunków pogodowych lub temperatur.
- Tuleje dystansowe mogą pozostawiać ślady na podłożu.

Montaż produktu

Poniżej opisano montaż produktu na drewnianym podłożu. Jeśli produkt ma być zamontowany na innej powierzchni, takiej jak beton, potrzebne będą odpowiednie śruby i kołki rozporowe. Przed montażem należy w takim przypadku skonsultować się ze specjalistą, aby dowiedzieć się, jakie wkręty i kołki rozporowe są wymagane w przypadku ściany wykonanej z innych materiałów.

1. Wybierz odpowiednie miejsce z zachowaniem ok. 3 m wolnej przestrzeni.
2. Przyklej na podłożu linię rzutu (3) w odległości 2,37 m od produktu (1).
3. Przymocuj produkt do ściany tak, aby środek tarczy znajdował się na wysokości 1,73 m nad ziemią (rys. C).
4. Przyłóż mocowanie ściennie (11) do ściany w miejscu, w którym ma zostać zawieszony produkt (1). Zaznacz ołówkiem miejsca, w których należy wywiercić otwory (11a) na wysokości 1,73 m (rys. C).
5. Przymocuj mocowanie ściennie do ściany za pomocą dwóch dołączonych śrub (9).
6. Odmierz z tyłu produktu ok. 3,5 cm odstępów od krawędzi (rys. D).
7. Na tylnej stronie zaznacz trzy punkty (1a) w sposób przedstawiony na rys. D.
8. Za pomocą śruby (8) zamocuj tuleję dystansową (7) na tylnej stronie produktu (rys. D).
9. Nałożyć stopery ściennie (6) na tuleję dystansową.

Wskazówka: stopery ściennie mogą pozostawić ślady na ścianie.

10. Wkręć śrubę (10) na środku tylnej strony produktu (rys. D).

Wskazówka: zwróć uwagę, by śruba (10) wystawała z produktu na tyle, że będzie on stabilnie zamocowany do ściany i nie będzie się kołysał.

11. Zawieś produkt przy użyciu śruby na uchwycie (11b) mocowania ściennego (11) (rys. C).

Montaż rzutek (rys. B)

Rzółż piórko (5) i włóż je spiczastą stroną w poprzeczne szczeliny trzonu (4a).

Wskazówka: aby wymienić złamaną lub wygiętą końcówkę, należy odkręcić uchwyt (4b) od trzonu (4a) i wymienić go (brak części zamiennych w zakresie dostawy).

Wskazówka: aby uniknąć ewentualnego ryzyka skałeczenia, należy założyć zaślepkę (4c) na końcówkę rzutki (4), gdy ta nie jest używana.

Podział produktu (rys. E)

Produkt jest podzielony na różne pola.

Na zewnętrznej stronie znajduje się numeracja od 1 do 20.

Liczba 20 musi zawsze znajdować się u góry, dokładnie na środku. Jeżeli rzutka trafi w obszar (1c) poza punktowanymi polami, zawodnik nie otrzymuje żadnego punktu. W poszczególnych polach punkty zliczane są w następujący sposób:

- Single: trafienie w to pole (1e) zapewnia przypisaną do niego liczbę punktów.
- Double: trafienie w to pole (1d) podwaja przypisaną do niego liczbę punktów.
- Triple: trafienie w to pole (1f) potraja przypisaną do niego liczbę punktów.
- Bull: trafienie w to pole (1g) zapewnia zawodnikowi 25 punktów.
- Środek tarczy: trafienie w to pole (1h) zapewnia zawodnikowi 50 punktów.

Propozycje gier

Wejście trafieniem w bull

Rozpoczyna ten zawodnik, który wygra tzw. wejście trafieniem w bull. Wszyscy gracze rzucają wtedy w pole bullseye, a gracz, który trafi najbliższej środka, uzyskuje prawo rozpoczęcia gry.

301/501

Każdy gracz rozpoczyna grę z początkową liczbą punktów wynoszącą 301 lub 501. Każdy gracz po kolei wykonuje rzuty trzema rzutkami na tarczę do darta. Uzyskane przez gracza punkty są odejmowane od sumy 301 lub 501 punktów. Gracz, który jako pierwszy osiągnie dokładnie zero punktów, wygrywa. Jeśli gracz trafi w ciągu jednej rundy więcej punktów niż mu zostało, jego rzuty w tej rundzie są uznawane za nieważne. Taka sytuacja nazywa się „bust” (nadmiar punktów).

Aby zakończyć grę, liczba punktów musi być zredukowana dokładnie do zera. W takiej sytuacji do pomocy można użyć karty check-out. Jako pomoc można wykorzystać kartę kontrolną (do wycięcia na opakowaniu).

Cricket

Celem jest, aby jako pierwszy gracz trafić wszystkie pola od 15 do 20 oraz bullseye. Jak tylko jakieś pole zostanie trafione, czy to trzy razy jako pole punktowane pojedynczo, raz jako pole punktowane pojedynczo i raz podwójnie, czy też raz jako pole punktowane potrójnie, zostanie ono zamknięte. Każde następne trafienie odpowiedniego pola będzie notowane jako trafienie punktowe. Dopiero wtedy, gdy wszyscy gracze „zamkną” dane pole, trafienia w to pole nie będą już punktowane.

Te dodatkowe punkty mogą na końcu mieć decydujące znaczenie dla wyniku gry, ponieważ rezultat nie zależy tylko od tego, czy gracz jako pierwszy trzykrotnie trafi wszystkie pola, ale musi on również zdobyć najwyższą liczbę punktów.

Killer

Gracze rzucają raz na tarczę do darta tą ręką, którą normalnie nie rzucają. Trafione przez danego gracza pole staje się jego osobistym „polem życiowym”. Przy tym każda liczba może być przydzielona tylko raz. Następnie po kolei wykonywane są rzuty ręką, którą dany gracz zawsze rzuca. Wtedy konieczne jest trafienie swojego podwójnego pola, aby stać się killerem.

Jeśli już w trakcie fazy wyboru osobistego pola jakiś gracz trafi pole double, automatycznie staje się on killerem. Następnie tacy gracze mogą wtedy „likwidować” swoich przeciwników rzutami w ich pola double. Gracz, który straci trzy życia (czy też z góry ustaloną inną liczbę), odpada z gry. Wygrywa ten gracz, który jako ostatni pozostanie w grze. W wersji dla początkujących, rzuca się w odpowiednie pola single zamiast w pola double.

Wielka 6

Każdy gracz otrzymuje z góry ustaloną liczbę żyć. Pierwszy gracz próbuje w trzech rzutach trafić pojedyncze pole 6. Jeśli mu się to uda, w swoim następnym rzucie wyznacza segment dla kolejnego gracza. Jeśli inny gracz nie zdoła jednym ze swoich trzech rzutów trafić w ustalone w ten sposób pole, straci jedno życie. Gracz, który straci wszystkie swoje życia, odpada z gry. Wygrywa ten gracz, który jako ostatni pozostanie w grze.

Połowanie na lisa

Najpierw ustala się, kto jest lisem, a kto myśliwym. Gra polega na tym, że myśliwy goni lisa po całej tarczy, posuwając się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Lis rozpoczyna trzema rzutami w pole 18 i musi trafić to pole dwa razy. Nie ma przy tym znaczenia, czy dwa razy trafi pole single, czy też raz w pole double. Jeśli mu się to uda, przechodzi o jedno pole do przodu. Jeśli mu się to nie uda, pozostaje na tym polu.

Myśliwy rozpoczyna dwa pola za lisem i on również próbuje w trzech rzutach trafić odpowiedni segment, aby w ten sposób dogonić lisa. Jeśli lisowi uda się okrążyć całą tarczę i nie zostanie dogoniony, wygrywa grę. Jeśli natomiast myśliwemu uda się go złapać, on będzie zwycięzcą.

Around the Clock

W przeciwieństwie do gry „połowanie na lisa”, wszyscy gracze rozpoczynają z tego samego pola. Każdy z graczy rzuca jeden po drugim trzy razy w tarczę do darta, rozpoczynając od pola 1. Jeśli pole zostanie trafione, gracz przechodzi do następnego pola. W najlepszym wypadku gracz przechodzi trzy pola do przodu w każdej rundzie. Nie ma przy tym znaczenia, czy trafia pole single, double, czy też triple. Zwycięzcą gry jest ten gracz, który jako pierwszy trafi wszystkie liczby. Oprócz normalnego wariantu istnieje także tryb „Double Round the Clock”. W tym wariantcie rzuca się wyłącznie w pola double.

Przechowywanie, czyszczenie

Podczas nieużywania należy zawsze przechowywać produkt w suchym i czystym miejscu, w temperaturze pokojowej.

Wycierać do czysta jedynie suchą ściereczką. **WAŻNE!** Nie czyścić przy użyciu ostrych środków czyszczących.

Uwagi odnośnie recyklingu



Artykuł i materiały opakowaniowe należy usunąć zgodnie z aktualnie obowiązującymi miejscowymi przepisami. Materiały opakowaniowe (np. worki foliowe) należy przechowywać w miejscu niedostępnym dla dzieci. Szczegółowe informacje na temat sposobów usuwania zużytego artykułu można uzyskać u władz gminnych i miejskich. Artykuł oraz opakowanie należy usunąć w sposób przyjazny dla środowiska.



Kod recyklingu służy do oznaczenia różnych materiałów nadających się do ponownego przetworzenia (recyklingu). Kod taki składa się z symbolu recyklingu odzwierciedlającego obieg materiałów do ponownego przetworzenia, a także z numeru, który jest oznaczeniem materiału.

Wskazówki dotyczące gwarancji i obsługi serwisowej


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

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

Roszczenia z tytułu gwarancji można zgłaszać wyłącznie w okresie gwarancyjnym za okazaniem oryginalnego dowodu zakupu. Prosimy zatem zachować oryginalny dowód zakupu! W przypadku jakichkolwiek reklamacji prosimy skontaktować się z nami najpierw za pośrednictwem podanej poniżej infolinii serwisowej lub drogą e-mailową. W przypadku objętym gwarancją artykuł zostanie – według naszego uznania – bezpłatnie naprawiony, wymieniony lub nastąpi zwrot ceny zakupu. Z gwarancji nie wynikają żadne inne prawa.

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

IAN: 412439_2201

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

Srdečně blahopřejeme!

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

Pozorně si přečtete následující návod k použití.

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

Obsah balení (obr. A)


- 1 x sisalový terč na šipky (1)
- 1 x měřicí pásmo (2)
- 1 x startovní páska, samolepicí (3)
- 3 x šipka (4)
- 3 x letka (5)
- 3 x stěnová zarážka (6)
- 3 x rozpěrka (7)
- 3 x šroub, krátký (8)
- 2 x šroub, střední (9)
- 1 x šroub, dlouhý (10)
- 1 x držák na stěnu (11)
- 1 x návod k použití
- 1 x stručný návod

Technické údaje

Rozměry terče na šipky:

cca 3,75 cm x 45,7 cm (h x Ø)

Hmotnost terče na šipky: cca 3,8 kg

 Datum výroby (měsíc/rok):
07/2022

Použití dle určení

Tento výrobek je společenská hra a vyžaduje přesnost při hodů na cíl, koncentraci stejně jako vysoké nároky motoriku.

Výrobek je určen jen pro soukromé vnitřní použití a není určen pro komerční využití nebo pro venkovní použití.

Tento výrobek je určen pouze pro použití běžných šipek s ocelovými hroty.

Bezpečnostní pokyny

Nebezpečí poranění!

- Tento výrobek může být používán osobami se sníženými fyzickými, smyslovými nebo mentálními schopnostmi nebo nedostatkem zkušeností a znalostí, pokud jsou pod dozorem nebo byly poučeny o bezpečném používání výrobku a chápou rizika z toho vyplývající.
- Děti si mohou hrát s výrobkem pouze pod dohledem dospělé osoby.
- Neházejte a nemiňte šipkami na osoby nebo zvířata.
- Při použití výrobku se ujistěte, že je pro nezúčastněné osoby na nepřístupném místě, popř. je zavěšený.
- Neupevňujte na dveře!

Zamezení věcným škodám!

- Používejte pouze vhodné náhradní hroty, aby nedocházelo k odražení šipek od terče.
- Nevystavujte výrobek extrémní povětrnostním podmínkám nebo teplotám.
- Rozpěrky mohou zanechat na podkladu stopy.

Montáž výrobku

Dále se popisuje montáž výrobku na dřevěný podklad. Pokud byste chtěli výrobek montovat na jiný podklad, jako např. beton, potřebujete k tomu odpovídající šrouby a hmoždinky. Před montáží se obraťte na svého odborného prodejce, jaké šrouby a hmoždinky potřebuje pro jiné povrchy stěn.

1. Zvolte vhodné místo s cca 3 m volného prostoru.
2. Startovní čáru (3) nalepte na podlahu ve vzdálenosti 2,37 m od výrobku (1).

3. Výrobek upevněte na stěnu tak, aby se vnitřní střed terče, dále Bullseye (býčí oko), nacházel ve výši 1,73 m nad podlahou (obr. C).
 4. Podržte držák na stěnu (11) tam, kde by měl být výrobek (1) zavěšen. Tužkou si označte příslušné vrtané díry (11a) ve výšce 1,73 m (obr. C).
 5. Držák na stěnu namontujte na stěnu dvěma přiloženými šrouby (9).
 6. Vyměřte na zadní straně výrobku přibližnou vzdálenost 3,5 cm od okraje (obr. D).
 7. Na zadní straně naměřte tři body (1a), jak je znázorněno na obr. D.
 8. Připevněte rozpěrky (7) pomocí šroubů (8) na zadní straně výrobku (obr. D).
 9. Nasadte stěnové zarážky (6) na rozpěrky.
- Upozornění:** Stěnové zarážky mohou zanechat na podkladu stopy.
10. Šrouby (10) zašroubujte do středu zadní strany výrobku (obr. D).
- Upozornění:** Dbejte na to, aby šroub (10) z výrobku vyčníval jen tak, aby výrobek na držáku na stěnu visel pevně a nekýval se.
 11. Zavěste výrobek šroubem do závěsu (11b) držáku na stěnu (11) (obr. C).

Montáž šipek (obr. B)

Rozviňte letku (5) a zasuňte ji špičatou stranou do křížových otvorů dřívku (4a).

Upozornění: Pro výměnu ulomené nebo ohnuté špičky odšroubujte rukojeť (4b) z dřívku (4a) a vyměňte ji (náhradní díly nejsou součástí obsahu balení).

Upozornění: Abyste se vyvarovali poranění, nasuňte krytku (4c) na špičku šipky, pokud ji nepoužíváte (4).

Členění výrobku (obr. E)

Výrobek je rozdělen na různá pole. Na vnějším okraji se nachází číslování 1 až 20.

Číslo 20 musí být vždy nahoře, uprostřed. Když zasáhnete oblast (1c) mimo bodovaná pole, nedostanete bod. V polích se body započítávají takto:

- Single (jedenkrát): Při zasažení tohoto pole (1e) se příslušné číslo počítá jedenkrát.
- Double (dvakrát): Při zasažení tohoto pole (1d) se příslušné číslo počítá dvakrát.

- Tripple (tříkrát): Při zasažení tohoto pole (1f) se příslušné číslo počítá třikrát.
- Bull (vnější střed terče): Při zasažení tohoto pole (1g) se počítá 25 bodů.
- Bullseye (býčí oko): Při zasažení tohoto pole (1h) se za zásah počítá 50 bodů.

Návrhy hry

První hod

Začít smí ten, kdo vyhrál tzv. „první hod“. Přitom házejí všichni spoluhráči šipku na býčí oko, kdo je nejbližší, může začít.

301/501

Každý hráč začíná hru s 301 příp. 501 body. Každý hráč hází své tři šipky na výrobek. Body získané hráčem se odečítají od 301 příp. 501 bodů. Vyhrává ten, kdo nejdříve dosáhne nula bodů.

Když hráč v jednom kole hodí více bodů než má k dispozici, jsou jeho hody v tomto kole neplatné. Toto pravidlo se nazývá „bust“.

K dokončení hry se musí bodový stav snížit vždy přesně na nulu. Jako pomůcka se zde může použít kontrolní karta (k vystřížení na obalu).

Kriket

Cílem je zasáhnout všechna pole od 15 do 20 a býčí oko třikrát jako první. Jakmile bylo pole zasaženo buď jako třikrát jednotlivé pole (Single), jednou jediným (Single) a jednou dvojitým (Double) polem nebo jednou trojitým (Triple) segmentem, je uzavřeno. Každý další zásah na příslušné pole se zapisuje jako počet bodů. Až poté, co všichni spoluhráči „uzavřeli“ pole, nelze už na něm získat žádné body.

Tyto speciální body mohou být nakonec rozhodující pro výsledek hry, protože výsledek hry nezávisí jen na tom, zda hráč jako první zasáhl třikrát všechna pole, ale musí si k tomu většinu bodů zaznačit pro sebe.

Killer

Hráči házou rukou, se kterou obvykle nehážou, jednou na terč. Zasažené pole se stává osobním polem života. Každé číslo se může zadat jen jednou. Nakonec se háže pořadě rukou, se kterou se obvykle hází. K tomu je třeba zasáhnout vlastní pole Double, aby hráč mohl být „killer“.

Pokud hráč už při výběru osobního pole náhodně zasáhl Double, je automaticky „killer“. Poté můžete vašim spoluhráčům zasažením jejich pole Double vzít život. Kdo ztratil tři životy (příp. předtím stanovený počet životů), odchází ze hry. Kdo zůstává jako poslední, vyhrává hru. Ve variantě pro začátečníky se místo polí Double zasahují úseky Single.

Velká 6

Každý hráč dostává předem určený počet životů. První hráč se pokusí třemi hody zasáhnout Single úseky šesťky. Pokud se mu to povede, určuje svým dalším hodem úsek pro dalšího hráče. Pokud se spoluhráči nepovede svými třemi hody zasáhnout určené pole, ztrácí život. Kdo ztratí všechny své životy, odchází ze hry. Kdo zůstává jako poslední, vyhrává hru.

Hon na lišku

Nejprve se určí, kdo je liška a kdo je lovec. Principem hry je, že lovec honí lišku po terči ve směru hodinových ručiček. Liška začíná třemi hody na pole 18 a musí ho dvakrát zasáhnout. Přitom je jedno, pokud zasáhne dvakrát pole Single nebo jednou pole Double. Pokud se jí to podaří, posune se o jedno políčko vpřed. Pokud se jí to nepodaří, zůstává na poli. Lovec začíná od dvě políčka vzad a pokouší se třemi hody zasáhnout odpovídající úsek, a tím lišku dohonit. Pokud se lišce povede obejít terč bez toho, že by ji lovec dohnal, vyhrává hru. Pokud se lovcovi povede lišku chytit, vychází jako vítěz.

Around the Clock

Na rozdíl od „Honu na lišku“ začínají všichni hráči na stejném poli. Podle pořadí se hráči trefují, se začátkem na 1, třikrát na terč. Pokud je pole zasaženo, hráč postupuje na další pole. V optimálním případě se hráč může pohybovat v každém kole o tři pole vpřed. Přitom je jedno, zda zasáhne pole Single, Double nebo Triple. Vítězem hry je ten hráč, který jako první jednou zasáhl všechna čísla. Kromě normální varianty je k dispozici také režim „Double Round the Clock“. V tomto případě se hraje jen na polích Double.

Uskladnění, čištění

Pokud výrobek nepoužíváte, skladujte jej vždy suchý a čistý při pokojové teplotě. Utírejte pouze suchým hadříkem.

DŮLEŽITÉ! K čištění nikdy nepoužívejte agresivní čisticí prostředky.

Pokyny k likvidaci



Výrobek a obalové materiály likvidujte podle aktuálních místních předpisů.

Uchovávejte obalové materiály (jako např. fóliové sáčky) nedostupné pro děti. O možnostech likvidace vysloužilého výrobku se informujte u Vaší obecní nebo městské správy. Výrobek a obaly likvidujte ekologicky.



Recyklační kód slouží ke značení různých materiálů pro proces opětovného zhodnocení (recyklace). Kód sestává ze symbolu recyklace, který má odrážet proces zhodnocení, a čísla, které označuje materiál.

Pokyny k záruce a průběhu služby

Výrobek byl vyroben s velkou péčí a za stálé kontroly. DELTA-SPORT HANDELSKONTOR GmbH poskytuje koncovým privátním zákazníkům na tento výrobek tři roky záruky od data nákupu (záruční lhůta) podle následující ustanovení. Záruka se týká pouze vad materiálu a závad ve zpracování. Záruka se nevztahuje na díly, které podléhají normálnímu opotřebení, a proto je nutné na ně pohlížet jako na rychle opotřebitelné díly (např. baterie), a na křehké díly, např. vypínače, akumulátory nebo díly vyrobené ze skla.

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

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

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

Další práva ze záruky nevznikají.

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

IAN: 412439_2201

 Servis Česko

Tel.: 800143873

E-Mail: deltasport@lidl.cz

Blahoželáme!

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

 **Pozorne si prečítajte tento návod na používanie.**

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

Rozsah dodávky (obr. A)


- 1 x sisalový terč na šípky (1)
- 1 x pásmo na meranie (2)
- 1 x štartovacia čiara, samolepiaca (3)
- 3 x šípka (4)
- 3 x letka (5)
- 3 x zarážka na stenu (6)
- 3 x rozperný kus (7)
- 3 x skrutka, krátky (8)
- 2 x skrutka, stredne dlhá (9)
- 1 x skrutka, dlhá (10)
- 1 x nástenný držiak (11)
- 1 x návod na používanie
- 1 x krátky návod

Technické údaje

Rozmery terča:

cca 3,75 cm x 45,7 cm (h x Ø)

Hmotnosť terča: cca 3,8 kg

 Dátum výroby (mesiac/rok):
07/2022

Určené použitie

Tento výrobok je spoločenská hra. Vyžaduje presnosť, koncentráciu a vysoké nároky na motoriku.

Výrobok je určený len na súkromné použitie vo vnútorných priestoroch, nie je určený na komerčné účely alebo používanie v exteriéri.

Tento výrobok je vhodný výlučne na používanie štandardných šípok s oceľovým hrotom.

Bezpečnostné pokyny

Nebezpečenstvo poranenia!

- Tento výrobok môžu osoby so zníženými fyzickými, zmyslovými alebo duševnými schopnosťami alebo bez potrebných skúseností a znalostí používať len vtedy, keď sú pod dozorom alebo boli poučené o bezpečnom používaní zariadenia a porozumeli z toho plynúcim rizikám.
- Deti sa s výrobkom môžu hrať len pod dohľadom dospelých osôb.
- Nehádzajte a nemierajte šípky na ľudí alebo zvieratá.
- Dbajte na to, aby sa výrobok počas používania podľa možností nachádzal, resp. aby visel na mieste nedostupnom pre osoby, ktoré sa nezúčastňujú na hre.
- Neupevňujte ho na dvere!

Zabránenie vecným škodám!

- Používajte len vhodné náhradné hroty, aby ste zabránili odrazeniu šípok od terča.
- Nevystavujte výrobok extrémnym poveternostným podmienkam alebo teplotám.
- Rozperné kusy môžu na podklade zanechať stopy.

Montáž výrobku

Nižšie nájdete opis inštalácie výrobku na drevený podklad. Ak chcete výrobok nainštalovať na iný podklad, napr. na betón, potrebujete na to príslušné skrutky a kolíky. Pred montážou sa informujte v špecializovanej predajni, aké skrutky a kolíky sú vhodné na iné povrchy stien.

1. Na montáž výrobku vyberte vhodné miesto s voľným priestorom cca 3 m.
2. Štartovaciu čiaru (3) nalepte na zem vo vzdialenosti 2,37 m od výrobku (1).

3. Pripevnite výrobok na stenu tak, aby bol stred terča vo výške 1,73 m nad zemou (obr. C).
4. Tam, kde má visieť výrobok (1), pridržte nástenný držiak (11). Ceruzkou si označte otvory na vrtanie (11a) vo výške 1,73 m (obr. C).
5. Pomocou dvoch priložených skrutiek (9) nainštalujte nástenný držiak na stenu.
6. Na zadnej strane výrobku odmerajte približný odstup 3,5 cm od okraja (obr. D).
7. Na zadnej strane označte tri body (1a), ako je znázornené na obr. D.
8. Rozperný kus (7) pripevnite pomocou skrutiek (8) na zadnú stranu výrobku (obr. D).
9. Zarážku na stenu (6) nasuňte na rozperný kus.

Upozornenie: Zarážka na stenu môže na podklade zanechať stopy.

10. Uťahnite skrutku (10) v strede zadnej strany výrobku (obr. D).

Upozornenie: Dbajte na to, aby skrutka (10) vyčnievala z výrobku tak, že výrobok bude vďaka nej visieť na nástennom držiaku pevne bez hojdania.

11. Výrobok so skrutkou zaveste na háčik (11b) nástenného držiaka (11) (obr. C).

Montáž šípok (obr. B)

Rozložte letku (5) a zasuňte ju špicatou stranou do krížového konca násadky (4a).

Upozornenie: Na výmenu zlomeného alebo ohnutého hrotu odskrutkujte telo (4b) z násadky (4a) a vymeňte ho (náhradné diely nie sú v rozsahu dodávky).

Upozornenie: Aby ste zabránili poraniam, zasuňte uzáver (4c) pri nepoužívaní na hrot šípky (4).

Rozdelenie výrobku (obr. E)

Výrobok sa delí na rôzne polia. Na vonkajšej strane sa nachádza číslovanie od 1 po 20. Číslo 20 musí byť vždy uprostred hore. Ak trafíte oblasť (1c) mimo hracieho poľa, nezískavate žiaden bod. V poliach sa body počítajú takto:

- Single: Ak trafíte toto pole (1e), počíta sa hodnota príslušného čísla.
- Double: Ak trafíte toto pole (1d), príslušná hodnota sa počíta dvakrát.
- Triple: Ak trafíte toto pole (1f), príslušná hodnota sa počíta trikrát.

- Bull: Ak trafíte toto pole (1g), zásah sa počíta za 25 bodov.
- Stred terča: Ak trafíte toto pole (1h), zásah sa počíta za 50 bodov.

Návrhy na hry

Súboj na jednu šípku

Začať hru smie ten, kto vyhral takzvaný „súboj na jednu šípku“. Všetci hráči hodia jednu šípku do stredu terča (bullseye). Začať hru smie ten, kto hodí najbližšie k stredu terča.

301/501

Každý hráč má na začiatku 301 alebo 501 bodov. Všetci hráči hádžu jeden po druhom na terč svoje tri šípky. Skóre hráča sa odpočítava z úvodných 301 alebo 501 bodov. Vyhráva ten, kto prvý dosiahne presne nulu. Ak hráč v jednom kole hodí viac bodov, ako mu zostáva, bude jeho kolo neplatné. Volá sa to pravidlo prehodenia.

Na ukončenie hry musí byť bodový stav znížený vždy presne na nulu. Ako pomôcku môžete použiť kontrolnú kartu (dá sa vystrihnúť z obalu).

Cricket

Cieľom hry je ako prvý trikrát trafiť všetky polia s hodnotou od 15 do 20 a stred terča (bullseye). Hra sa končí vtedy, keď niektorý z hráčov trikrát zasiahne jednoduché pole, raz jednoduché pole a raz dvojnásobné pole alebo raz trojnásobné pole. Každý ďalší zásah príslušného poľa sa poznačí ako počet bodov. Keď majú všetci hráči pole „uzavreté“, nemožno už na tomto poli získať viac bodov. Tieto extra body môžu byť na konci pri ukončení hry rozhodujúce, pretože ukončenie hry nezávisí len od toho, že hráč ako prvý trikrát zasiahne všetky polia, ale musí si okrem toho poznačiť aj väčšinu bodov.

Killer

Hráči hodia jeden hod na terč rukou, ktorou zvyčajne nehádzu. Zasiahnuté pole sa stáva osobným poľom hráča. Každé číslo však môže byť pridelené iba raz. Potom hádžu hráči v poradí rukou, ktorou hádžu zvyčajne. Musia pritom zasiahnuť najprv vlastné dvojité pole a stanú sa tak killerom.

Ak hráč omylom zasiahne už pri výbere svojho osobného poľa dvojité pole, stáva sa automaticky killerom. Potom môže svojim spoluhráčom zásahom dvojitého poľa vziať život. Ten, kto stratí tri (resp. vopred stanovený počet) životy, vypadáva z hry. Vyhráva ten hráč, ktorý zostane posledný. Pri variante pre začiatokníkov sa namiesto dvojnásobného poľa hrá na príslušné jednoduché polia.

Veľká 6

Každý hráč dostane vopred stanovený počet životov. Prvý hráč sa pokúsi tromi hodmi zasiahnuť jednoduché segmenty s hodnotou šesť. Ak sa mu to podarí, určí pri ďalšom hode segment pre nasledujúceho hráča. Ak sa spoluhráčovi nepodarí zasiahnuť svojimi tromi hodmi určený segment, stráca život. Vypadáva ten, kto stratí všetky svoje životy. Hru vyhráva ten hráč, ktorý zostane posledný.

Pol'ovačka na líšku

Najprv si hráči určia, kto bude líška a kto poľovník. Princíp hry spočíva v tom, že poľovník loví líšku v smere hodinových ručičiek po celom obvode terča. Líška začína tromi hodmi na poli 18 a musí ho zasiahnuť dvakrát. Nezáleží pritom, či zasiahne dvakrát jednoduché pole alebo raz dvojnásobné. Ak sa jej to podarí, posúva sa o jedno pole dopredu. Ak sa jej to nepodarí, zostáva na tomto poli.

Poľovník začína o dva polia za líškou a pokúsi sa tromi hodmi zasiahnuť dvakrát príslušný segment a líšku tak dobehnúť. Ak sa líške podarí urobiť jedno kolo terča bez toho, aby ju poľovník ulovil, vyhráva hru. Ak sa poľovníkovi podarí líšku uloviť, vyhráva on.

Around the clock

Na rozdiel od hry „Pol'ovačka na líšku“ začínajú všetci hráči na rovnakom poli. Hráči hádžu podľa poradia, pričom začínajú na 1 a každý hráč zasiahne terč trikrát. Ak zasiahnu pole, postúpi hráč na nasledujúce pole. V ideálnom prípade môže hráč v jednom kole postúpiť o tri polia dopredu. Nezáleží pritom, či zasiahne jednoduché, dvojnásobné alebo trojnásobné pole. Víťazom hry sa stáva hráč, ktorý ako prvý zasiahne všetky čísla. Okrem obvyčajného variantu existuje aj režim „Double Round the Clock“. V ňom sa hrá výlučne na dvojnásobné polia.

Skladovanie, čistenie

Pri nepoužívaní skladujte výrobok vždy suchý a čistý pri izbovej teplote. Čistite iba suchou handričkou.

DÔLEŽITÉ! Výrobok nikdy nečistite ostrými čistiacimi prostriedkami.

Pokyny k likvidácii



Výrobok a obalový materiál zlikvidujte podľa aktuálnych miestnych predpisov. Obalový materiál (ako napr. fóliové vrecká) uschovajte mimo dosahu detí. Ďalšie informácie o možnostiach likvidácie zastaraného výrobku dostanete na svojej obecnej alebo mestskej správe. Výrobok a obal zlikvidujte ekologicky.



Recyklačný kód slúži na označenie rôznych materiálov za účelom vrátenia do kolobehu opätovného použitia (recyklácia). Kód pozostáva z recyklačného symbolu pre zobrazenie kolobehu opätovného používania a čísla, ktoré označuje materiál.

Pokyny k záruke a priebehu servisu

Výrobok bol vyrobený veľmi starostlivo a pod stálou kontrolou. Na tento výrobok poskytujeme DELTA-SPORT HANDELSKONTOR GmbH súkromným koncovým užívateľom trojročnú záruku odo dňa kúpy (záručná lehota) po splnení nasledovných podmienok.

Záruka platí len na chyby materiálu a spracovania. Záruka sa netýka dielov, ktoré podliehajú bežnému opotrebeniu a preto ich možno považovať za opotrebitelné diely (napr. batérie), ako aj krehkých dielov, napr. vypínače, akumulátory alebo diely, ktoré sú vyrobené zo skla.


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

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

Pri reklamáciách sa prosím najskôr obráťte na dole uvedenú Service-Hotline alebo sa s nami spojte prostredníctvom e-mailu. Ak sa jedná o záručný prípad, výrobok – podľa našej voľby – bezplatne opravíme, vymeníme alebo vrátime kúpnu cenu. Ďalšie práva zo záruky nevyplývajú.

Vaše zákonné práva, hlavne nároky na záručné plnenie voči príslušnému predajcovi, nie sú touto zárukou obmedzené.

IAN: 412439_2201

 Servis Slovensko

Tel.: 0850 232001

E-Mail: deltasport@lidl.sk

¡Enhorabuena!

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

 **Para ello, lea detenidamente las siguientes instrucciones de uso.**

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

Alcance de suministro (Fig. A)


- 1 diana de sisal (1)
- 1 cinta métrica (2)
- 1 línea de lanzamiento, autoadhesiva (3)
- 3 dardos (4)
- 3 plumas (5)
- 3 topos de pared (6)
- 3 espaciadores (7)
- 3 tornillos cortos (8)
- 2 tornillos medianos (9)
- 1 tornillos largos (10)
- 1 fijación a la pared (11)
- 1 instrucciones de uso
- 1 guía rápida

Datos técnicos

Dimensiones de la diana:

aprox. 3,75 cm x 45,7 cm (Pr x Ø)

Peso de la diana: aprox. 3,8 kg

 Fecha de fabricación (mes/año):
07/2022

Uso previsto

Este artículo es un juego social que requiere precisión y concentración y es muy exigente para el sistema motor.

El artículo es solo para uso doméstico en interiores y no está destinado a uso comercial ni al uso en exteriores.

Este artículo se ha diseñado exclusivamente para el uso de flechas de dardo con punta de acero habituales en el comercio.

Indicaciones de seguridad

¡Peligro de lesiones!

- Este artículo puede ser utilizado por personas con capacidades físicas, sensoriales o mentales reducidas o con falta de experiencia y conocimientos, si cuentan con supervisión o si han sido instruidos en el uso seguro del artículo y comprenden los riesgos consiguientes.
- Los niños solamente deben jugar con el artículo bajo la supervisión de un adulto.
- No apunte ni lance con los dardos a personas o animales.
- Al usar el artículo asegúrese de que se encuentra o se cuelga en un lugar lo más inaccesible posible para personas ajenas.
- No lo instale en puertas.

¡Evite daños materiales!

- Utilice solo puntas de repuesto apropiadas para evitar el rebote de los dardos en la diana.
- No exponga el artículo a temperaturas o condiciones climáticas extremas.
- Los espaciadores pueden dejar marcas en la base.

Montaje del artículo

A continuación se describe el montaje del artículo sobre una base de madera. Si quiere fijar el artículo en otra base, como por ejemplo hormigón, necesita tornillos y tacos correspondientes. Antes del montaje pregunte en un comercio especializado qué tornillos y tacos necesita para otras paredes.

1. Seleccione un lugar adecuado con un espacio libre de aprox. 3 m.
2. Pegue la línea de lanzamiento (3) en el suelo a 2,37 m del artículo (1).

3. Fije el artículo en la pared de modo que el centro de la diana esté a una altura de 1,73 m sobre el suelo (Fig. C).
4. Sujete la fijación en la pared (11) donde se colgará el artículo (1). Marque con un lápiz las perforaciones (11a) a una altura de 1,73 m (Fig. C).
5. Monte la fijación a la pared con los dos tornillos suministrados (9).
6. Mida en la parte trasera del artículo una distancia aproximada de 3,5 cm al borde (Fig. D).
7. Marque tres puntos en el lado trasero (1a) como se muestra en la Fig. D.
8. Fije los espaciadores (7) con los tornillos (8) en la parte trasera del artículo (Fig. D).
9. Ponga los toques de pared (6) en los espaciadores.

Nota: Los toques de pared pueden dejar marcas en la base.

10. Enrosque el tornillo (10) en el centro en la parte trasera del artículo (Fig. D).

Nota: Asegúrese de que el tornillo (10) asoma del artículo lo suficiente para que el artículo cuelgue fijo y no se mueva en la fijación a la pared.

11. Cuelgue el artículo con el tornillo en el colgador (11b) de la fijación a la pared (11) (Fig. C).

Montaje de los dardos (Fig. B)

Despliegue la pluma (5) e insértela con el lado en punta en las ranuras en forma de cruz de la caña (4a).

Nota: Para cambiar una punta rota o deformada, desenrosque el barril (4b) de la caña (4a) y cámbiela (los repuestos no están incluidos en el alcance de suministro).

Nota: Para evitar lesiones, coloque la tapa (4c) en la punta del dardo (4) cuanto este no se utiliza.

División del artículo (Fig. E)

El artículo se divide en distintas casillas. En la parte exterior se encuentra la numeración del 1 al 20.

El número 20 siempre debe estar arriba en el centro. Si se da en la zona (1c) fuera de las casillas numeradas, no se obtiene ningún punto. En las casillas se cuentan los puntos de la siguiente manera:

- Simple: si se acierta en la casilla (1e), se cuenta el número correspondiente una vez.
- Doble: si se acierta en la casilla (1d), se duplica el número correspondiente.
- Triple: si se acierta en la casilla (1f), se triplica el número correspondiente.
- Diana: si se acierta en la casilla (1g), se contabilizan 25 puntos.
- Centro de la diana: si se acierta en la casilla (1h), se contabilizan 50 puntos.

Propuestas de juego

Centro de la diana

Puede empezar el que haya ganado el llamado «Centro de la diana». Todos los jugadores lanzan un dardo al centro de la diana y puede empezar el que más se haya acercado.

301/501

Todos los jugadores empiezan con 301 o 501 puntos. Consecutivamente, cada jugador lanza sus tres dardos al artículo. Los puntos logrados por el jugador se restan de los 301 o 501 puntos. El que primero logre cero puntos, gana. Si un jugador lanza en una ronda más puntos de los que le quedan, sus tiradas de esta ronda son inválidas. Se conoce como la regla Bust (lanzar más de la cuenta).

Para finalizar, la puntuación se debe reducir exactamente a cero. Como ayuda se puede usar la tarjeta de comprobación (para recortar en el embalaje).

Cricket

El objetivo es ser el primer en acertar tres veces en todas las casillas del 15 al 20 y en el centro de la diana. Se cierra una casilla en cuanto se ha acertado tres veces en una casilla simple, una vez en una casilla doble y una vez en una casilla simple o una vez en un segmento triple. Cada acierto adicional en la casilla correspondiente se anota como puntuación. Solamente cuando todos los jugadores hayan «terminado» una casilla, ya no se podrán contar puntos en ella.

Al final estos puntos extra pueden ser decisivos para el resultado del juego, ya que este no solo depende de que un jugador haya sido el primero en acertar en todas las casillas tres veces, sino que además también debe haber anotado el mayor número de puntos.

Killer

Los jugadores lanzan una vez a la diana con la mano con la que no suelen lanzar. La casilla respectiva a la que hayan dado se convierte en su casilla de vida personal. Cada número solo se puede adjudicar una vez. A continuación se lanza por turnos con la mano habitual. Primero hay que acertar en la casilla doble propia para convertirse en killer.

Si un jugador ya ha acertado por casualidad en una doble al seleccionar la casilla personal, automáticamente ya es un killer. A continuación, puede quitar vidas a sus compañeros de juego acertando en su casilla doble. Cuando un jugador ha perdido tres vidas (o el número fijado con antelación), queda eliminado del juego. Gana el último que quede. En la variante para principiantes se juega en los segmentos simples respectivos, en vez de en las casillas dobles.

Gran 6

Cada jugador obtiene un número de vidas fijado con antelación. El primer jugador intenta acertar en los segmentos simples del seis con tres lanzamientos. Si lo logra, con su próximo tiro determina el segmento para el siguiente jugador. Si un jugador no logra acertar en la casilla fijada con uno de sus tres lanzamientos, pierde una vida. Cuando se pierden todas las vidas, se queda eliminado. El último que quede, gana el juego.

Caza del zorro

Primero se determina quién es el zorro y quién el cazador. El juego consiste en que el cazador persigue al zorro en sentido horario por la diana. El zorro comienza con tres lanzamientos a la casilla 18 y debe acertar dos veces. Da igual si acierta dos veces en una casilla simple o una vez en la doble. Si lo consigue, se mueve una casilla hacia delante. Si no lo consigue, permanece en la misma casilla. El cazador empieza dos casillas por detrás e intenta acertar en el segmento correspondiente dos veces con tres lanzamientos para así alcanzar al zorro. El zorro gana si logra dar la vuelta a la diana sin ser cazado. Si el cazador logra atraparlo, resulta vencedor.

Around the Clock

Al contrario que en la «caza del zorro», todos los jugadores empiezan en la misma casilla. Los jugadores lanzan respectivamente tres veces a la diana por orden, empezando en el 1. Si se acierta en la casilla, el jugador avanza a la siguiente casilla. En el mejor de los casos, un jugador puede avanzar tres casillas hacia delante por ronda. Da igual si da en una casilla simple, doble o triple.

Gana el jugador que haya sido el primero en acertar en todos los números. Además de la variante normal, también existe el modo «Double Round the Clock». En este se juega exclusivamente en las casillas dobles.

Almacenamiento, limpieza

Si no va a utilizarlo, almacene siempre el artículo seco y limpio y a temperatura ambiente. Límpielo únicamente pasando un paño de limpieza seco.

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

Indicaciones para la eliminación



Elimine el artículo y los materiales de embalaje conforme a la correspondiente normativa local vigente. Guarde el material de embalaje (como; p. ej.; las bolsas de plástico) fuera del alcance de los niños. En su administración local o municipal podrá obtener más información sobre la eliminación del artículo usado. Elimine el artículo y el embalaje de forma respetuosa con el medio ambiente.



El código de reciclaje se emplea para señalar los diferentes materiales para su retorno al ciclo de reciclaje. El código se compone de un símbolo de reciclaje para el ciclo de aprovechamiento y un número que señala el material.

Indicaciones relativas a la garantía y la gestión de servicios

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

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

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

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

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

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

IAN: 412439_2201

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

Hjertelig tillykke!

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

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

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

Leveringsomfang (fig. A)


- 1 x dartskive af sisal (1)
- 1 x målebånd (2)
- 1 x kastelinje, selvkøbende (3)
- 3 x dartpil (4)
- 3 x flight (5)
- 3 x vægstopper (6)
- 3 x afstandsstykke (7)
- 3 x skrue, kort (8)
- 2 x skrue, mellem (9)
- 1 x skrue, lang (10)
- 1 x vægbeslag (11)
- 1 x brugervejledning
- 1 x kort vejledning

Tekniske data

Mål, dartskive:

ca. 3,75 cm x 45,7 cm (d x Ø)

Vægt, dartskive: ca. 3,8 kg

 Fremstillingsdato (måned/år):
07/2022

Bestemmelsesmæssig brug

Denne artikel er et selskabsspil, der kræver nøjagtighed, koncentration og en veludviklet motorik. Artiklen er kun beregnet til privat, indendørs brug og ikke til erhvervmæssig brug eller udendørs brug.

Denne artikel er udelukkende beregnet til anvendelse af almindelige dartpile med stålspids.

Sikkerhedsanvisninger

Fare for kvæstelser!

- Denne artikel kan benyttes af personer med nedsatte fysiske, sansemæssige eller psykiske evner samt manglende erfaring og viden, hvis de er under opsyn eller har modtaget undervisning i sikker brug af artiklen og forstår de medfølgende farer.
- Børn må kun lege med artiklen under opsyn af voksne.
- Kast eller sigt ikke med dartpilene mod personer eller dyr.
- Vær opmærksom på, at artiklen under brugen så vidt muligt skal hænges op et sted, der er utilgængeligt for uvedkommende personer.
- Må ikke fastgøres på døre!

Undgå tingsskader!

- Anvend udelukkende egnede reservespidser for at undgå, at dartpilene preller af på dartskiven.
- Udsæt ikke artiklen for ekstreme vejrforhold eller temperaturer.
- Afstandsstykkerne kan efterlade spor på underlaget.

Montering af artiklen

Herunder beskrives monteringen af artiklen på træunderlag. Hvis du vil montere artiklen på et andet underlag, f.eks. beton, skal du bruge skrue og dyvler, som er beregnede til dette. Spørg i et bygemarked, hvilke skrue og dyvler der er nødvendige til andre vægmaterialer, inden monteringen.

1. Vælg en egnet placering med ca. 3 m fri plads.
2. Klæb kastelinjen (3) fast på gulvet 2,37 m fra artiklen (1).

3. Fastgør artiklen på væggen, så midten af bullsøye sidder i en højde af 1,73 m over gulvet (fig. C).
 4. Hold vægbeslaget (11) op mod væggen, hvor artiklen (1) skal hænge. Marker borehullerne (11a) med en blyant i en højde af 1,73 m (fig. C).
 5. Monter vægbeslaget på væggen med de to medfølgende skruer (9).
 6. Udmål en afstand på cirka 3,5 cm til kanten på bagsiden af artiklen (fig. D).
 7. Marker tre punkter (1a) på bagsiden som vist i fig. D.
 8. Fastgør afstandsstykkerne (7) på bagsiden af artiklen med skrueerne (8) (fig. D).
 9. Sæt vægstopperne (6) på afstandsstykkerne.
- Bemærk:** Vægstopperne kan efterlade spor på underlaget.
10. Skru skruen (10) i midt på bagsiden af artiklen (fig. D).
- Bemærk:** Sørg for, at skruen (10) rager så langt ud af artiklen, at artiklen hænger fast i vægbeslaget og ikke kan vippe.
 11. Hæng artiklen op med skruen i kærven (11b) på vægbeslaget (11) (fig. C).

Montering af dartpilene (fig. B)

Fold en flight (5) ud, og sæt den med den spidse side ned i krydskærven i skaftet (4a).

Bemærk: For at udskifte en knækket eller bøjet spids skal grebet (4b) skrues af skaftet (4a) og udskiftes (reservedele medfølger ikke ved levering).

Bemærk: For at undgå personskader skal hæften (4c) sættes på spidsen af dartpilene (4), når den ikke bruges.

Opdeling af artiklen (fig. E)

Artiklen er inddelt i forskellige felter. Yderst sidder tallene 1 til 20.

Tallet 20 skal altid være øverst i midten. Hvis man rammer området (1c) uden for de tællende felter, får man ingen point. I felterne tæller pointene som følger:

- Single: Rammer man i feltet (1e), tæller det tilhørende tal enkelt.
- Double: Rammer man i feltet (1d), tæller det tilhørende tal dobbelt.

- Triple: Rammer man i feltet (1f), tæller det tilhørende tal tredobbelt.
- Bull: Rammer man i feltet (1g), tæller træfferen 25 point.
- Bullsøye: Rammer man i feltet (1h), tæller træfferen 50 point.

Spilforslag

Nærmest bullsøye

Den der kommer nærmest bullsøye må begynde. Alle spillere kaster en pil mod bullsøye, og den der kommer tættest på, må begynde.

301/501

Hver spiller starter med 301 eller 501 point. Spillerne kaster tre pile på produktet i rækkefølge. Spillerens opnåede point bliver trukket fra de 301 eller 501 point. Den første som når nul point, vinder. Hvis en spiller kaster flere point end de resterende point, er kastene i denne runde ugyldige. Dette kaldes for bust-reglen (overkast).

For at afslutte spillet, skal man altid nå præcis nul point. Check-out-kortet (der kan klippes ud af emballagen) kan anvendes som hjælp.

Cricket

Målet er at være den første til at ramme alle felter fra 15 til 20 samt bullsøye tre gange. Så snart et felt er blevet ramt tre gange i et single-felt, en gang hver i et single- og doublefelt, eller en gang i et triple-segment, er det lukket. Hver yderligere træffer i det pågældende felt noteres som pointtal. Når alle spillere har „lukket“ et felt, kan der ikke længere scores point i det. Disse ekstra point kan i sidste ende være afgørende for spillets resultat, da det ikke er nok for en spiller at være den første til at ramme alle felter tre gange, man skal også have noteret flest point.

Killer

Spilleren kaster en gang mod darts-kiven med den anden hånd end normalt. Det ramte felt bliver det personlige livsfelt. Hvert tal må dog kun bruges en gang. Derefter kastes med den almindelige kaste hånd. Nu skal man ramme sit eget double-felt for at blive „killer“.

Hvis en spiller allerede ved valg af sit personlige felt ramte double-feltet, er denne allerede automatisk "killer". Derefter kan denne spiller tage liv fra sine medspillere ved at ramme i deres double. Når man har mistet tre (eller et evt. andet aftalt antal) liv, er man ude af spillet. Den sidste spiller der er tilbage, har vundet. I begyndervarianten spilles med single-felterne i stedet for double-felter.

Big 6

Hver spiller får et forudbestemt antal liv. Den første spiller forsøger nu at ramme singlesegmenterne for nummer seks med tre kast. Hvis det lykkes, fastsætter han segmentet for den næste spiller med sit næste kast. Hvis en spiller ikke rammer sit fastlagte felt med et af sine tre kast, mister vedkommende et liv. Når man har mistet alle sine liv, er man ude. Den sidste spiller der er tilbage, vinder spillet.

Rævejagt

Først bliver det bestemt, hvem der er ræv, og hvem der er jæger. Princippet for spillet er, at jægeren jager ræven rundt om dartskiven i urets retning. Ræven starter med tre kast mod felt 18 og skal ramme det to gange. Det er lige meget om han rammer single-feltet to gange eller double én gang. Hvis det lykkes, rykker man et felt fremad. Hvis det ikke lykkes, bliver man stående. Jægeren starter to felter bagude og prøver nu med sine tre kast at ramme to gange i sit segment for at indhente ræven. Hvis ræven når en gang rundt om dartskiven uden at blive indhentet, vinder den spillet. Hvis det lykkes for jægeren at fange ræven, vinder denne.

Jorden rundt

I modsætning til i "Rævejagt" starter alle spillerne fra samme felt. Spillerne kaster i rækkefølge tre kast mod dartskiven, startende med nummer 1. Hvis man rammer feltet, rykker man videre til næste felt. Optimalt kan en spiller rykke tre felter frem pr. runde. Det er lige meget, om man rammer single-, double- eller triplefeltet. Vinderen af spillet er den, der først rammer alle tal én gang. Ud over den normale variant kan man også spille "Dobbelt jorden rundt". Her spiller man udelukkende efter double-felterne.

Opbevaring, rengøring

Opbevar altid artiklen tør og ren ved stuetemperatur, når den ikke er i brug. Tør den kun af med en tør rengøringsklud.

VIGTIGT! Må aldrig rengøres med skræppe rengøringsmidler.

Henvisninger vedr. bortskaffelse



Bortskaf artiklen og emballagematerialerne i henhold til aktuelle, lokale forskrifter. Opbevar emballagematerialer (som f.eks. folieposer) utilgængeligt for børn. Yderligere informationer om bortskaffelse af den udtjente artikel kan indhentes hos kommunen. Bortskaf artiklen og emballagen på en miljøvenlig måde.



Genbrugskoden tjener til identifikation af forskellige materialer med hensyn til tilbageførsel til genanvendelses kredsløbet (recycling). Koden består af et genbrugssymbol, som afspejler genanvendelses kredsløbet, og et tal, der identificerer materialet.

Oplysninger om garanti og servicehåndtering

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

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

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

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

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

IAN: 412439_2201

 Service Danmark

Tel.: 32 710005

E-Mail: deltasport@lidl.dk

Congratulazioni!

Avete acquistato un articolo di alta qualità. Consigliamo di familiarizzare con l'articolo prima di cominciare ad utilizzarlo.

 **Leggere attentamente le seguenti istruzioni d'uso.**

Utilizzare l'articolo solo nel modo descritto e per gli ambiti di applicazione indicati. Conservare accuratamente queste istruzioni d'uso. In caso di trasferimento dell'articolo a terzi, consegnare tutti i documenti insieme all'articolo.

Contenuto della fornitura (fig. A)


- 1 x gioco freccette (1)
- 1 x metro a nastro (2)
- 1 x linea di lancio, autoadesiva (3)
- 3 x freccetta (4)
- 3 x aletta (5)
- 3 x fermo per parete (6)
- 3 x distanziale (7)
- 3 x vite, corta (8)
- 2 x vite, media (9)
- 1 x vite, lunga (10)
- 1 x sostegno per parete (11)
- 1 x istruzioni d'uso
- 1 x brevi istruzioni

Dati tecnici

Misure bersaglio per freccette:

ca. 3,75 cm x 45,7 cm (P x Ø)

Peso bersaglio per freccette: ca. 3,8 kg

 Data di produzione (mese/anno):
07/2022

Uso conforme alla destinazione

Questo articolo è un gioco di società e richiede precisione, concentrazione e un'eccellente motricità.

L'articolo è destinato unicamente a uso privato e in interni e non ne è consentito l'uso a fini commerciali o in esterni.

Questo articolo è ideato esclusivamente per l'uso con comuni freccette.

Indicazioni di sicurezza

Pericolo di lesioni!

- Questo articolo può essere usato da persone con abilità fisiche, sensoriali o cognitive limitate o scarsa esperienza e conoscenza solo sotto sorveglianza, oppure se sono state istruite sull'uso sicuro dell'articolo e hanno compreso i rischi che ne derivano.
- I bambini possono giocare con l'articolo solo sotto la supervisione degli adulti.
- Non lanciare né puntare freccette contro persone o animali.
- Assicurarsi che, quando viene utilizzato, l'articolo si trovi o venga appeso in un punto il più possibile inaccessibile a persone estranee.
- Non appendere alle porte!

Evitare danni agli oggetti!

- Utilizzare solo punte di ricambio idonee, per evitare che le freccette rimbazzino via dal bersaglio.
- Non esporre l'articolo a condizioni climatiche o temperature estreme.
- I distanziali possono lasciare impronte sulla superficie di montaggio.

Montaggio dell'articolo

Di seguito si descrive il montaggio dell'articolo su una superficie di legno. Se si desidera montare l'articolo su un'altra superficie, ad es. di calcestruzzo, saranno necessari viti e tasselli appositi. In tal caso, prima del montaggio chiedere al rivenditore specializzato quali viti e tasselli sono necessari per altre pareti.

1. Scegliere un luogo adatto con ca. 3 m di spazio libero.

2. Incollare la linea di lancio (3) al pavimento a 2,37 m di distanza dall'articolo (1).
3. Fissare l'articolo alla parete in modo tale che il centro del bersaglio venga a trovarsi a 1,73 m di altezza dal pavimento (fig. C).
4. Tenere il sostegno per parete (11) contro la parete, nel punto in cui andrà appeso l'articolo (1). Con una matita, tracciare i fori (11a) a un'altezza di 1,73 m (fig. C).
5. Montare il sostegno alla parete con le due viti fornite (9).
6. Misurare sul retro dell'articolo una distanza approssimativa di 3,5 cm dal bordo (fig. D).
7. Come illustrato nella fig. D, contrassegnare tre punti (1a) sul retro.
8. Con le viti (8) fissare i distanziali (7) al retro dell'articolo (fig. D).
9. Inserire i fermi per parete (6) sui distanziali.

Nota: i fermi per parete possono lasciare impronte sulla superficie di montaggio.
 10. Avvitare la vite (10) al centro del retro dell'articolo (fig. D).

Nota: assicurarsi che la vite (10) sporga dall'articolo solo del tanto necessario a far sì che l'articolo resti appeso saldamente al sostegno per parete senza oscillare.

11. Appendere l'articolo con la vite all'incavo (11b) del sostegno per parete (11) (fig. C).

Montaggio delle freccette (fig. B)

Aprire l'aletta (5) e inserirla, con la parte appuntita, nell'intaglio a croce del corpo della freccetta (4a).

Nota: per sostituire punte rotte o deformate, svitare l'impugnatura (4b) dal corpo della freccetta (4a) e procedere alla sostituzione (parti di ricambio non incluse nel contenuto della fornitura).

Nota: per evitare lesioni, in caso di non utilizzo dell'articolo, inserire il tappo (4c) sulla punta della freccetta (4).

Suddivisione dell'articolo (fig. E)

L'articolo è suddiviso in diversi quadranti. Esternamente si trova la numerazione da 1 a 20. Il numero 20 deve trovarsi sempre in alto, al centro. Se si colpisce l'area (1c) esterna ai quadranti di conteggio, non si ricevono punti. All'interno dei campi, i punti si contano come segue:

- Singolo: se si colpisce questo campo (1e), vale il numero corrispondente.
- Doppio: se si colpisce questo campo (1d), il numero corrispondente vale il doppio.
- Triplo: se si colpisce questo campo (1f), il numero corrispondente vale il triplo.
- Centro esterno: se si colpisce questo campo (1g), il colpo vale 25 punti.
- Centro perfetto: se si colpisce questo campo (1h), il colpo vale 50 punti.

Proposte di gioco

Diddle for the Middle

Può iniziare chi ha vinto il cosiddetto Diddle for the middle. Tutti i giocatori lanciano una freccetta al barilotto. Chi si avvicina di più può iniziare.

301/501

Ogni giocatore inizia con 301 o 501 punti. Uno dopo l'altro, i giocatori lanciano le loro tre freccette sull'articolo. I punti ottenuti dal giocatore vengono detratti dai 301 o 501 punti. Vince chi raggiunge per primo esattamente zero punti. Se in un giro un giocatore fa più punti di quelli che gli sono rimasti, i suoi lanci di questo giro non sono validi. Ciò è detto "regola del bust" (fare più punti del necessario in chiusura). Per concludere la partita, il punteggio deve essere ridotto sempre esattamente a zero. Per aiutarsi, ci si può servire della scheda check out (da ritagliare sulla confezione).

Cricket

Lo scopo è colpire per primi per tre volte tutti i campi da 15 a 20 e il barilotto. Non appena un campo viene colpito o tre volte in un campo singolo, una volta in un campo singolo e una volta in un doppio o una volta in un segmento triplo, viene chiuso.

Ogni colpo supplementare sul campo corrispondente viene annotato come punteggio. Solo quando tutti i giocatori hanno "chiuso" un campo non è più possibile segnare punti su di esso. Questi punti extra possono essere decisivi per l'esito della partita, poiché l'esito di una partita dipende non solo dal fatto che un giocatore sia il primo a colpire tutti i campi per tre volte, ma deve anche aver segnato il maggior numero di punti per se stesso.

Killer

I giocatori lanciano una volta sul bersaglio per freccette con la mano che solitamente non utilizzano per lanciare. Il campo colpito diventa il campo personale. Ogni numero può essere assegnato una sola volta.

Successivamente si lancia a turno con la solita mano. Per diventare killer, si deve poi colpire il doppio del proprio numero.

Se un giocatore ha già colpito per caso un doppio al momento della scelta del suo campo personale, diventa killer automaticamente. Di seguito è possibile togliere una vita agli altri giocatori colpendo il loro numero doppio. Chi perde tre vite (o un qualsiasi altro numero stabilito precedentemente) esce dal gioco. Vince chi rimane per ultimo. Nella variante per principianti gioca con i segmenti singoli, invece che con i campi doppi.

Big Six

Ogni giocatore ha un numero di vite predefinito. Il primo giocatore tenta di colpire i segmenti singoli del sei con soli tre lanci. Se ci riesce, con il suo lancio successivo definisce il segmento per il giocatore successivo. Se un giocatore non riesce a colpire il campo predefinito con uno dei suoi tre lanci, allora perde una vita. Chi perde tutte le vite, esce dal gioco. Vince chi rimane per ultimo.

Caccia alla volpe

Inizialmente si decide chi è la volpe e chi è il cacciatore. Il principio del gioco è che il cacciatore insegue la volpe in senso orario intorno al bersaglio per freccette. La volpe inizia con tre lanci sul campo 18 e deve colpirlo due volte.

Non importa se si colpisce il singolo campo due volte o il doppio una volta. Se il giocatore ci riesce, si sposta di un campo in avanti. Se non ci riesce, resta sul campo.

Il cacciatore inizia due campi dietro e cerca di colpire due volte il segmento corrispondente con tre tiri per raggiungere la volpe. Se la volpe riesce a completare un giro del bersaglio senza essere catturata, vince la partita. Se il cacciatore riesce a catturarla, vince.

Around the Clock

Diversamente dalla "Caccia alla volpe", i giocatori partono tutti dallo stesso campo. Partendo dall'1, l'uno dopo l'altro i giocatori lanciano tre volte al bersaglio per freccette. Se si colpisce il campo, il giocatore si sposta al campo successivo. Idealmente, un giocatore può avanzare di tre campi per turno. Non importa se si colpisce il campo singolo, doppio o triplo.

Vince il gioco chi per primo colpisce tutti i numeri. Oltre alla variante normale, esiste anche la modalità "Double Round the Clock". In questo caso si gioca solo con i campi doppi.

Conservazione, pulizia

In caso di mancato utilizzo, riporre l'articolo a temperatura ambiente in un luogo asciutto e pulito. Pulire solo con un panno asciutto. **IMPORTANTE!** Non utilizzare mai detersivi aggressivi.

Smaltimento



Smaltire l'articolo e i materiali della confezione nel rispetto delle attuali normative locali. Conservare i materiali della confezione (come ad es. i sacchetti) in modo che non siano raggiungibili per i bambini. Presso la propria amministrazione comunale o cittadina è possibile ottenere ulteriori informazioni sullo smaltimento dell'articolo alla fine del suo periodo di impiego. Smaltire l'articolo e la confezione nel rispetto dell'ambiente.



Il codice di riciclaggio serve per indicare i diversi materiali per il loro ritorno al ciclo di riutilizzo (recycling). Il codice è composto da un simbolo di riciclaggio per il ciclo di riutilizzo e da un numero che contraddistingue il materiale.

Avvertenze sulla garanzia e sulla gestione dei servizi di assistenza

L'articolo è stato prodotto con la massima cura e sotto un continuo controllo. DELTA-SPORT HANDELSKONTOR GmbH concede ai clienti finali privati, su questo articolo, tre anni di garanzia dalla data di acquisto (termine di garanzia) sulla base delle seguenti disposizioni. La garanzia vale solo per i vizi di materiale e di lavorazione.

La garanzia non si estende alle parti soggette ad un normale degradamento e che siano quindi da considerarsi come pezzi soggetti ad usura (ad es. le batterie) né ai pezzi fragili come ad es. interruttori, batterie ricaricabili oppure pezzi in vetro.

Dalla presente garanzia sono escluse le richieste legate a casi di utilizzo non conforme oppure di abuso dell'articolo, oppure di utilizzo avvenuto non nell'ambito delle condizioni previste oppure del campo di impiego previsto, oppure in caso di non osservanza delle direttive riportate nelle istruzioni d'uso, a meno che il cliente non dimostri che sussista un vizio di materiale o di lavorazione che non sia riconducibile ad una delle circostanze riportate sopra.

Le richieste di garanzia possono essere avanzate solo entro il relativo termine, su presentazione dello scontrino originale di acquisto. Si prega quindi di conservare lo scontrino originale. Il termine di garanzia non sarà prolungato a seguito di eventuali riparazioni effettuate sulla base della garanzia, della garanzia obbligatoria prevista per legge oppure di accondiscendenza. Ciò vale anche per le parti sostituite oppure riparate.

In caso di contestazione rivolgersi dapprima alla hotline di assistenza sotto indicata oppure mettersi in contatto con noi via e-mail. Laddove sussista un caso coperto dalla garanzia, l'articolo sarà - a nostra discrezione - da noi riparato gratuitamente, sostituito oppure sarà rimborsato il prezzo di acquisto. Non sussistono ulteriori diritti derivanti dalla garanzia.

I vostri diritti giuridici, in particolare i diritti di garanzia obbligatoria prevista dalla legge nei confronti del relativo venditore, non sono limitati dalla presente garanzia.

IAN: 412439_2201

Ⓜ Assistenza Italia
Tel.: 800781188
E-Mail: deltasport@lidl.it

Szívvel gratulálunk!

Vásárlásával kiváló minőségű terméket választott. Használatba vétele előtt ismerkedjen meg a termékkel.

Figyelmesen olvassa el az alábbi használati útmutatót.

A terméket kizárólag az itt ismertetett módon, a rendeltetésének megfelelően használja. Gondosan őrizze meg a használati útmutatót. A termék továbbadásakor adja át az összes kapcsolódó dokumentumot is.

Csomag tartalma (A ábra)


- 1 x szizál darts tábla (1)
- 1 x mérőszalag (2)
- 1 x dobóvonal, öntapadó (3)
- 3 x darts nyíl (4)
- 3 x toll (5)
- 3 x fali ütköző (6)
- 3 x távtartó (7)
- 3 x csavar, rövid (8)
- 2 x csavar, közepes (9)
- 1 x csavar, hosszú (10)
- 1 x fali tartó (11)
- 1 x használati útmutató
- 1 x rövid útmutató

Műszaki adatok

Méret, darts tábla:

kb. 3,75 cm x 45,7 cm (MÉ x Ø)

Tömeg, darts tábla: kb. 3,8 kg

 Gyártási dátum (hónap/év):
07/2022

Rendeltetészerű használat

Ez a termék pontos célzást, összpontosítást és magas szintű motoros képességeket igénylő társasjáték.

A termék csak beltéri, magánjellegű használatra szolgál, az kereskedelmi célú, valamint kültéri felhasználásra nem alkalmas.

A termék kizárólag kereskedelmi forgalomban kapható, acélhegyű darts nyilakkal használható.

Biztonsági utasítások

Balesetveszély!

- A terméket csak akkor használhatják olyan személyek, akik nincsenek fizikai, érzékszervi vagy mentális képességeik teljes birtokában, illetve akik híján vannak a tapasztalatoknak és tudásnak, ha felügyeletet kapnak vagy a termék biztonságos használatát elmagyarázták nekik, és tisztában vannak az ebből eredő veszélyekkel.
- Gyermekek csak felnőtt felügyelete mellett játszhatnak a termékkel.
- Tilos a darts nyíllal emberek vagy állatok felé dobni, célózni.
- Ügyeljen arra, hogy a termék a használat során olyan helyen legyen elhelyezve, illetve felfüggesztve, ahova nem léphetnek be olyan személyek, akik a játékban nem vesznek részt.
- Ne rögzítse ajtóra!

Előzze meg az anyagi károkat!

- Kizárólag megfelelő tartálékhegyeket használjon, nehogy a darts nyilak lepattanjanak a céltábláról.
- Ne tegye ki a terméket szélsőséges időjárási körülményeknek, illetve hőmérsékletnek.
- A távtartók nyomot hagyhatnak az alattuk lévő felületen.

A termék felszerelése

Az alábbiakban a termék falfelületre történő felszerelését ismertetjük. Ha más felületre, például betonra szeretné felszerelni a terméket, akkor ahhoz az adott célnak megfelelő csavarokra és tiplikre lesz szüksége. A felszerelés előtt szaküzletben tájékozódjon a másfajta falfelületekhez szükséges csavarokról és tiplikről.

- Válasszon ki egy megfelelő helyet, kb. 3 m szabad területtel.
- Ragassza fel a dobóvonalat (3) a termék-től (1) 2,37 m távolságban a földre.
- Rögzítse a terméket a falra úgy, hogy a cél-tábla középpontja (a nagy bull) a talaj felett 1,73 m magasságban legyen (C ábra).
- Tartsa a fali tartót (11) a falnak ott, ahová a terméket (1) akasztani szeretné. Jelölje ki ceruzával a furatokat (11a) 1,73 m magasságban (C ábra).
- Szerelje fel a fali tartót a falra a két mellékelt csavarral (9).
- A termék hátoldalán mérjen ki a szélétől számítva hozzávetőlegesen 3,5 cm-es távolságot (D ábra).
- Jelöljön ki a hátoldalon három pontot (1a) a D ábrán látható módon.
- Rögzítse a távtartókat (7) a termék hátoldalára a csavarok (8) felhasználásával (D ábra).
- Tűzze fel a fali ütőkőket (6) a távtartókra.

Megjegyzés: a fali ütőkők nyomot hagyhatnak az alattuk lévő felületen.

- Csavarja be a csavart (10) középen a termék hátuljára (D ábra).

Megjegyzés: ügyeljen arra, hogy a csavar (10) eléggé kiálljon a termékből ahhoz, hogy a terméket a fali tartó biztosan, billegés nélkül megtartsa.

- Akassza be a terméket a csavarral a fali tartó (11) akasztójába (11b) (C ábra).

A darts nyíl összeszerelése (B ábra)

Hajtsa szét a tollat (5), és a hegyes végével tűzze bele a száron (4a) a kereszt alakú bevágásba.

Megjegyzés: törött vagy elgörbült hegy cseréjéhez csavarja le a fogórészt (4b) a szárról (4a), és cserélje ki (pótalkatrészeket a csomag nem tartalmaz).

Megjegyzés: amikor nem használja, a sérülések elkerülése érdekében tegye rá a kupakot (4c) a darts nyíl (4) hegyére.

A termék beosztása (E ábra)

A termék több különböző mezőre van felosztva. A külső részen található a számok 1-től 20-ig.

Mindig a 20-as szám legyen középen felül. Ha a találatnak számító mezőkön kívüli területet (1c) találják el, akkor nem jár pont. A mezőkben a pontok számítása a következőképpen történik:

- Szimpla: a mező (1e) eltalálásakor a hozzá tartozó szám egyszeresen számít.
- Duplázó: a mező (1d) eltalálásakor a hozzá tartozó szám kétszeresen számít.
- Triplázó: a mező (1f) eltalálásakor a hozzá tartozó szám háromszorosan számít.
- Kis bull: a mező (1g) eltalálásakor a dobás 25 pontot ér.
- Nagy bull: a mező (1h) eltalálásakor a dobás 50 pontot ér.

Játékjavaslatok

Bullra dobás

A kezdés joga azt a játékost illeti meg, aki a „bullra dobás” kört nyeri. Ennek során az összes játékos dob egy nyilat a nagy bullra, és aki a legközelebb van hozzá, az kezdhet.

301/501

Minden játékos 301 vagy 501 ponttal kezd. Minden játékos egymás után dobja a három nyilat a termékre. A játékos által elért pontok levonásra kerülnek a 301 vagy 501 pontból. Az nyer, aki először éri el pontosan a nulla pontszámot. Ha egy játékos egy körben több pontot dob, mint amennyi pontja maradt, akkor a dobásai az adott körben érvénytelenek. Ezt nevezik Bustszabálynak (túldobásnak).

A befejezéshez a pontszámot mindig pontosan nullára kell lecsökkenteni. A számoláshoz segítségképpen használható a (csomagolásból kivágható) kiszállókártya.

Krikett

A játék célja, hogy a 15 és 20 közötti számok mezőit és a nagy bullt háromszor eltaláljuk. Amint az adott számnál egy szimpla mezőt háromszor, vagy egy szimpla és duplázó mezőt, illetve triplázó mezőt egyszer eltalálunk, akkor az adott számot lezártuk.

Minden további találatunk az adott szám mezőibe pontszámként kerül rögzítésre. Ha az adott számot az összes játékos „lezárta”, akkor azzal már nem lehet több pontot szerezni.

Ezek az extra pontok a végén döntőek lehetnek a játék kimenetele szempontjából, hiszen az nemcsak azon múlik, hogy egy játékos elsőként találja el háromszor az összes számot, hanem azon is, hogy ki szerezte a legtöbb pontot.

Gyilkos

A játékosok egyszer dobnak azzal a kezükkel a darts táblára, amellyel egyébként nem szoktak. Amelyik számot eltalálják, az lesz a személyes életterük. Minden számot csak egyszer lehet kiosztani. Ezután mindenki körben egymás után a dobókezeivel dob. Ahhoz, hogy valaki gyilkossá váljon, először bele kell találnia a saját duplázó mezőjébe.

Ha egy játékos a személyes élettér kiválasztásakor már véletlenül a duplázó mezőbe dobott, akkor automatikusan gyilkosnak számít. Ezután, ha eltalálja egy másik játékos duplázó mezőjét, akkor elvesz tőle egy életet. Aki három (illetve előzőleg meghatározott számú) életet veszít, az kiesik a játékból. Az nyer, aki a legtovább életben marad. A kezdő játékosoknak szóló változatban a duplázó mezők helyett a szimpla mezőkre játszanak.

Nagy 6-os

Minden játékos előre meghatározott számú életet kap. Az első játékos most megpróbálja három dobással eltalálni a hatos szám szimpla mezőit. Ha sikerrel jár, akkor következő dobásával kijelöli a számot következő játékos számára. Ha egy játékosnak a három dobása egyikével sem sikerül eltalálnia a megadott számot, akkor elveszít egy életet. Aki az összes életét elvesztette, kiesik. Aki a legtovább életben marad, az nyeri a játékot.

Rókadadászat

Először megegyeznek benne, hogy ki a róka és ki a vadász. A játék lényege az, hogy a vadász az óramutató járásával megegyező irányban kergeti a rókát a darts tábla körül. A róka három dobással kezd a 18-as számra, és azt kétszer el kell találnia.

Ennek során nem lényeges, hogy kétszer találja el a szimpla mezőt vagy egyszer a duplázót. Ha sikerrel jár, akkor a következő mezőre lép. Ha nem sikerül neki, akkor marad az adott mezőn. A vadász két mezővel lemaradva indul, és most megpróbálja három dobással kétszer eltalálni a saját számát, és így utolérni a rókát. Ha a róka megkerüli a darts táblát anélkül, hogy elkapnák, megnyeri a játékot. Ha a vadásznak sikerül elkapnia, akkor ő győz.

Az óra körül

A „rókadadászattal” ellentétben a játékosok mindannyian ugyanazon a mezőn kezdenek. A játékosok sorban egymás után, az 1-essel kezdve, háromszor dobnak a darts táblára. Ha a mezőt eltalálja, akkor a játékos a következő mezőre lép. Optimális esetben egy játékos egy körben három mezőt léphet előre. Nem számít, hogy szimpla, duplázó vagy triplázó mezőbe talál. A játékot az nyeri, aki először teljesíti el az összes számot. A normál változat mellett létezik a „Dupla az óra körül” mód is. Ebben a játékot kizárólag a duplázó mezőkre játszzák.

Tárolás, tisztítás

A terméket mindig száraz, tiszta és szobahőmérsékletű helyen tárolja, ha azt nem használja.

Csak törölje tisztára egy száraz törlőkendővel.

FONTOS! Ne használjon éles tisztítószereket a tisztításhoz.

Tudnivalók a hulladékkezelésről



A terméket és a csomagolóanyagokat a hatályos helyi előírásoknak megfelelően semmisítse meg. A csomagolóanyagokat (például fóliatasakokat) tartsa távol a gyerekektől. Az elhasznált termék ártalmatlanításával kapcsolatos további információkat a települési vagy városi önkormányzattól tudhatja meg. A terméket és a csomagolást környezetkímélő módon kell ártalmatlanítani.



Az újrahasznosítási kód az újrafelhasználási ciklusba való visszavezetésre (újrahasznosítás) szánt különböző anyagok azonosítására szolgál. A kód az újrahasznosítási ciklus újrahasznosítási szimbólumából és az anyagot azonosító számból áll.

A garanciával és a szerviz lebonyolításával kapcsolatos útmutató

A termék nagy gondossággal és állandó ellenőrzés mellett készült. A DELTA-SPORT HANDELS-KONTOR GmbH privát végső felhasználóknak a vásárlás dátumától számított három év (garancia időtartama) garanciát ad erre a termékre a következő rendelkezések szerint. A garancia csak anyaghibára és feldolgozási hibára érvényes. A garancia nem terjed ki a szokásos elhasználódásnak kitett, ezért kopó alkatrésznek tekintendő alkatrészekre (pl. elemek), valamint a törékeny alkatrészekre sem, például a kapcsolókra, az akkumulátorokra vagy az üvegből készült alkatrészekre.


Kizárásra kerül a garanciaigény, ha a terméket szakszerűtlenül vagy helytelenül, nem rendeltetésszerűen vagy nem az előírt használati körben használták, vagy figyelmen kívül hagyták a kezelési útmutató előírásait, kivéve, ha a végső felhasználó bizonyítja, hogy olyan anyag- vagy feldolgozási hiba áll fenn, amely nem a fent említett körülmények valamelyikéből ered.

A garanciaigény csak a garancia időtartamán belül, az eredeti pénztári bizonylat bemutatásával érvényesíthető. Ezért kérjük, őrizze meg az eredeti pénztári bizonylatot. A garancia, a törvényes garancia vagy a méltányosság alapján végzett esetleges javítások a garancia időtartamát nem hosszabbítják meg. Ez vonatkozik a kicserélt és javított alkatrészekre is.

Kérjük, hogy reklamáció esetén először az alábbi szervizvonalat hívja, vagy e-mailen keressen minket. Garanciális esetekben a terméket saját döntésünk alapján ingyenesen megjavítjuk, kicseréljük vagy megtérítjük a vételárat. A garanciából további jogok nem következnek.

A jelen garancia nem korlátozza az Ön törvényes jogait, különösen a mindenkori értékesítővel szembeni garanciaigényét.

IAN: 412439_2201

 Szerviz Magyarország
Tel.: 06800 21225
E-Mail: deltasport@lidl.hu

Čestitamo!

Z nakupom ste se odločili za visokokakovosten izdelek. Pred prvo uporabo se seznanite z izdelkom.

 **V ta namen natančno preberite naslednje navodilo za uporabo.**

Izdelek uporabljajte, kot je opisano, in za navedena področja uporabe. To navodilo za uporabo skrbno hranite. Če boste izdelek predali tretjim osebam, zraven priložite vso dokumentacijo.

Obseg dobave (slika A)

- 1 x plošča iz sisala za pikado (1)
- 1 x merilni trak (2)
- 1 x črta za metanje, samolepilna (3)
- 3 x puščica za pikado (4)
- 3 x krilce (5)
- 3 x stenski čep (6)
- 3 x distančnik (7)
- 3 x vijak, kratek (8)
- 2 x vijak, srednje dolg (9)
- 1 x vijak, dolg (10)
- 1 x material za pritrditev na steno (11)
- 1 x navodilo za uporabo
- 1 x kratka navodila

Tehnični podatki

Mere tarče:

pribl. 3,75 cm x 45,7 cm (G x Ø)

Teža tarče: pribl. 3,8 kg



Datum izdelave (mesec/leto):
07/2022

Predvidena uporaba

Ta izdelek je družabna igra in zahteva natančnost, koncentracijo in dobre motorične sposobnosti.

Izdelek je predviden le za zasebno uporabo v notranjih prostorih in ni predviden za poslovno uporabo ali uporabo na prostem.

Ta izdelek je primeren izključno za uporabo z običajnimi puščicami za pikado z jekleno konico.

Varnostni napotki

Nevarnost poškodb!

- Ta izdelek lahko osebe z zmanjšanimi telesnimi, zaznavnimi ali duševnimi sposobnostmi ali s pomanjkanjem izkušenj in znanja uporabljajo, če so pri tem pod nadzorom odrasle osebe ali so bile seznanjene z varno uporabo izdelka in razumejo morebitne nevarnosti.
- Otroci se lahko z izdelkom igrajo samo pod nadzorom odraslih.
- Puščic ne mečite v osebe ali živali ter jih ne usmerjajte proti njim.
- Poskrbite, da bo izdelek med uporabo postavljen oz. obešen na mesto, ki je za osebe, ki niso udeležene v igri, po možnosti nedostopno.
- Izdelka ne nameščajte na vrata!

Preprečevanje materialne škode!

- Uporabljajte izključno ustrezne nadomestne konice, da preprečite odboj puščice od tarče.
- Izdelka ne izpostavljajte ekstremnim vremenskim pogojem ali temperaturam.
- Distančniki lahko na podlagi puščajo sledi.

Nameščanje izdelka

V nadaljevanju je opisano, kako izdelek pritrditi na leseno površino. Če želite izdelek pritrditi na drugo površino, na primer na beton, boste potrebovali ustrezne vijake in zidne vložke. Pred vgradnjo se pri specializiranem prodajalcu pozanimajte, kateri vijaki in zidni vložki so primerni za drugačne materiale stene.

1. Izberite primerno mesto postavitve s pribl. 3 m prostega prostora.
2. Črto za metanje (3) prilepite na tla, 2,37 m od izdelka (1).

3. Izdeleki pritrdite na steno tako, da bo sredi-na notranjega središčnega kroga na višini 1,73 m (slika C).
4. Stenski nosilec (11) držite ob steni, kamor boste obesili izdelek (1). S svinčnikom označite vrtine (11a) na višini 1,73 m (slika C).
5. Z dvema priloženima vijakoma (9) pritrdite stenski nosilec na steno.
6. Izmerite približno 3,5 cm do roba na zadnji strani izdelka (slika D).
7. Na hrbtni strani označite tri točke (1a), kot je prikazano na sliki D.
8. Z vijaki (8) pritrdite distančnike (7) na zad-njo stran izdelka (slika D).
9. Stenske čepe (6) namestite na distančnike.

Napotek: Stenski zamaški lahko pustijo sledi na površini.

10. Vijak (10) privijte sredinsko v zadnjo stran izdelka (slika D).

Napotek: Prepričajte se, da vijak (10) dovolj štrli iz izdelka, tako da je dobro obešen in se na steni ne ziblje.

11. Izdelek z vijakom obesite in nosilec (11b) na stenskem nosilcu (11) (slika C).

Sestavljanje puščice (slika B)

Odvijte krilce (5) in ga s koničasto stranjo vstavi-te v križno režo stebela (4a).

Napotek: Če želite zamenjati zlomljeno ali upognjeno konico, odvijte ročaj (4b) s stebela (4a) in ga zamenjajte (rezervni deli niso v obse-gu dobave).

Napotek: Da ne pride do poškodb, na konico puščice (4) namestite pokrovček (4c), kadar puščice ne uporabljate.

Deli izdelka (slika E)

Izdelek je razdeljen na različna polja. Na zuna-nji strani so številke od 1 do 20.

Številka 20 mora biti vedno na vrhu, na sredini. Če zadenete območje (1c) zunaj polja, ki šteje, ne prejmete točke. Točkovanje zadetkov v polja pa je naslednje:

- Enojno: Zadelek v polje (1e) šteje kot enkrat-nik ustreznega števila.
- Dvojno: Zadelek v polje (1d) šteje kot dvakra-tnik ustreznega števila.

- Trojno: Zadelek v polje (1f) šteje kot trikratnik ustreznega števila.
- Zunanji središčni krog: Če zadenete polje (1g), šteje zadelek 25 točk.
- Središče: Če zadenete polje (1h), šteje zade-tek 50 točk.

Predlogi za igro

Ciljanje sredine

Začne igralec, ki zmaga pri »Ciljanju sredine«. Pri tem vsi igralci vržejo puščico za pikado v sre-dino in kdor je najbližje, lahko začne.

301/501

Vsak igralec začne s 301 oz. 501 točko. Eden za drugim vržejo vsi igralci po tri puščice za pikado v izdelek. Točke, ki jih igralec doseže, se odštejejo od 301 oz. 501 točke. Kdor prvi doseže nič točk, zmaga. Če igralec v enem kro-gu vrže več točk, kot mu jih je ostalo, se njegovi meti tega kroga neveljavni. To se imenuje pravilo Bust (prekoračitev).

Za dokončanje igre mora se mora število točk vedno izteči natančno na nič. Pri tem si lahko pomagata z referenčno kartico (izrežete jo iz embalaže).

Kriket

Cilj igre je, da zadenete vsa polja od 15 do 20-krat in kot prvi trikrat zadenete sredino. Takoj ko polje zadenete trikrat na enojni segment, po enkrat na enojni in enkrat na dvojni segment ali enkrat na trojni segment, je zaprto. Vsak nadalj-nji zadelek na to polje se zabeleži kot število točk. Šele, ko vsi igralci »zaprejo« določeno polje, na tem polju ni več mogoče dobivati točk. Te dodatne točke so na koncu lahko odločilne za izid igre, saj ta ni odvisen le od tega, da igralec prvi po trikrat zadene vsa polja, pač pa mora imeti tudi zabeleženih največ točk.

Morilec (killer)

Igralci vržejo enkrat v tarčo za pikado z roko, s katero običajno ne mečejo. Zadeto polje pos-tane osebno življenjsko polje. Vsaka številka je lahko dodeljena le enkrat. Nato igralci po vrsti mečejo z roko, s katero običajno mečejo. Pri tem je treba najprej zadeti dvojni segment lastnega polja, da postanete morilec – killer.

Če igralec pri izbiri osebnega polja po naključju zadane dvojni segment, je avtomatsko morilec – killer. Nato lahko svojim soigralcem jemljete življenja tako, da zadenete njihov dvojni segment. Kdor izgubi tri (oz. prej določeno število) življenja, je izločen iz igre. Zmaga igralec, ki zadnji še ima življenje. Pri začetniški različici se namesto na dvojne segmente igra na ustrezne enojne segmente.

Velika 6

Vsak igralec dobi pred tem določeno število življenj. Prvi igralec sedaj poskusi s tremi meti zadeti enojne segmente šestice. Če mu to uspe, s svojim naslednjim metom določi segment za naslednjega igralca. Če igralec ne uspe z enim od svojih treh metov zadeti določenega polja, izgubi življenje. Kdor izgubi svoja življenja, je izločen. Igro zmaga igralec, ki zadnji še ima življenje.

Lov na lisico

Najprej se določi, kdo je lisica in kdo lovec. Princip igre je, da lovec lovi lisico v smeri urnega kazalca po tarči za pikado. Lisica prične s tremi meti na polje 18, ki ga mora dvakrat zadeti. Pri tem je vseeno, ali dvakrat zadene enojni segment ali enkrat dvojnega. Če mu to uspe, se pomakne eno polje naprej. Če mu to ne uspe, ostane na tem polju.

Lovec začne dve polji za njim in poskuša s tremi meti dvakrat zadeti določeni segment in tako dohiteti lisico. Če lisici uspe obkrožiti tarčo za pikado, ne da bi jo lovec ujel, zmaga v igri. Če lovecu uspe, da jo ulovi, je zmagovalec on.

Okrog ure

V nasprotju z »Lovom na lisico« vsi igralci pričnejo na istem polju. Igralci mečejo po vrsti po trikrat v tarčo za pikado, začnejo pa na 1. Če igralec zadene polje, se pomakne na naslednje polje. V najboljšem primeru se igralec v vsakem krogu lahko pomakne tri polja naprej. Pri tem je vseeno, ali zadene enojni, dvojni ali trojni segment. Zmagovalec igre je tisti, ki prvi enkrat zadene vsa števila. Poleg normalne različice obstaja tudi način »Dvakrat okrog ure«. V tej različici se igra izključno na dvojne segmente.

Shranjevanje, čiščenje

Če izdelka ne uporabljate, ga shranite na suho, čisto mesto pri sobni temperaturi. Izdelek čistite le tako, da ga obrišete s suho krpo za čiščenje. POMEMBNO! Nikoli ne čistite z ostrimi čistilnimi sredstvi.

Napotki za odlaganje v smeti



Izdelek in embalažni material zavržite v skladu z veljavnimi lokalnimi predpisi.

Embalažni material (kot so npr. vrečke iz folije) hranite izven dosega otrok. Druge informacije o odstranjevanju odsluženega izdelka med odpadke lahko dobite pri svoji občinski ali mestni upravi. Izdelek in embalažo zavržite okolju prijazno.



Koda za recikliranje je namenjena označevanju različnih materialov za vrnitev v cikel recikliranja. Koda je sestavljena iz simbola recikliranja za cikel recikliranja in številke, ki označuje material.

Napotki za garancijo in izvajanje servisne storitve

Izdelek je bil izdelan z veliko skrbnostjo in pod stalno kontrolo. DELTA-SPORT HANDELS-KONTOR GmbH zasebnim končnim kupcem od datuma nakupa (garancijskega obdobja) v skladu z naslednjimi določbami odobri triletno garancijo na to postavko.

Garancija velja samo za napake v materialu in obdelavi. Garancija ne velja za dele, ki so podvrženi običajni obrabi in jih je zato treba šteti za obrabljive dele (npr. baterije), in za lomljive dele, kot so npr. stikala, akumulatorji ali deli iz stekla.

Zahtevki iz te garancije so izključeni, če je bil izdelek uporabljen nepravilno ali pretirano ali če ni bil uporabljen v okviru predvidenega namena ali predvidenega obsega uporabe ali če niso bile upoštevane specifikacije v navodilih za uporabo, razen če končni kupec lahko dokaže, da gre za napako v materialu ali izdelavi, ki ne temelji na eni od zgoraj navedenih okoliščin.

Garancijski zahtevki se lahko uveljavljajo le v garancijskem roku ob predložitvi originalnega računa. Zato originalni račun shranite. Garancijski čas se zaradi morebitnih popravil na podlagi garancije, zakonskega jamstva ali kulance ne podaljša. To velja tudi za zamenjane in popravljene dele.

Pri morebitnih reklamacijah se najprej obrnite na spodaj navedeno servisno številko za nujne primere ali stopite z nami v stik po elektronski pošti. Če obstaja garancijski primer, vam bomo izdelek po naši izbiri brezplačno popravili, zamenjali ali pa vam bomo povrnili kupnino. Druge pravice iz garancije ne obstajajo. Ta garancija ne omejuje vaših zakonskih pravic, še posebej garancijskih zahtevkov do prodajalca.

IAN: 412439_2201

 Servis Slovenija

Tel.: 080080917

E-Mail: deltasport@lidl.si

Garancijski list

1. S tem garancijskim listom DELTA-SPORT HANDELSKONTOR GMBH jamčimo, da bo izdelek v garancijskem roku ob normalni in pravilni uporabi brezhibno deloval in se zavezujemo, da bomo ob izpolnjenih spodaj navedenih pogojih odpravili morebitne pomanjkljivosti in okvare zaradi napak v materialu ali izdelavi oziroma po svoji presoji izdelek zamenjali ali vrnili kupnino.
2. Garancija je veljavna na ozemlju Republike Slovenije.
3. Garancijski rok za proizvod je 3 leta od datuma izročitve blaga. Datum izročitve blaga je razviden iz računa.
4. Kupec je dolžan okvaro javiti pooblaščenemu servisu oziroma se informirati o nadaljnjih postopkih na zgoraj navedeni telefonski številki. Svetujemo vam, da pred tem natančno preberete navodila o sestavi in uporabi izdelka.
5. Kupec je dolžan pooblaščenemu servisu predložiti garancijski list in račun, kot potrdilo in dokazilo o nakupu ter dnevu izročitve blaga.
6. V primeru, da proizvod popravljaja nepooblaščen servis ali oseba, kupec ne more uveljavljati zahtevkov iz te garancije.
7. Vzroki za okvaro oziroma nedelovanje izdelka morajo biti lastnosti stvari same in ne vzroki, ki so zunaj proizvajalčeve oziroma prodajalčeve sfere. Kupec ne more uveljavljati zahtevkov iz te garancije, če se ni držal priloženih navodil za sestavo in uporabo izdelka ali če je izdelek kakorkoli spremenjen ali nepravilno vzdrževan.
8. Jamčimo servis in rezervne dele še 3 leta po preteku garancijskega roka.
9. Obrabni deli oz. potrošni material so izvzeti iz garancije.
10. Vsi potrebni podatki za uveljavljanje garancije se nahajajo na dveh ločenih dokumentih (garancijski list, račun).
11. Ta garancija proizvajalca ne izključuje pravic potrošnika, ki izhajajo iz odgovornosti prodajalca za napake na blagu.

Prodajalec: Lidl Slovenija d.o.o. k.d.,

Pod lipami 1, SI-1218 Komenda



DELTA-SPORT HANDELSKONTOR GMBH

Wragekamp 6 • DE-22397 Hamburg

GERMANY



Delta-Sport Nr.: SI-11254

06.17.2022 / PM 5:19

IAN 412439_2201

