

EN

Three popular Games

There are many ways to enjoy darts - many games will challenge you. Below, we give you the basic rules for three of the most popular. The first four points are common to all these games.

1. Each player takes a turn in rotation, throwing three darts.
2. Each player throws one dart at the bullseye to decide who will start; the one closest begins the game (if you prefer, a coin toss may be used).
3. Each dart thrown counts against the three in player's turn. But any dart that misses, bounces off or falls from the board earns no score. If a dart sticks in another dart, it counts as a throw but gets no score.
4. The score earned by any dart that sticks in the target is based on the point of entry within the wire divisions and not the color.

301

1. A player must hit a 'double' before any score is counted. See the diagram indicating the wires on the outer rim of the board. When a double is thrown, that dart will count, as will any following it.
2. A player's score is determined by subtracting from 301 the count of each dart. As shown on the diagram, the outer ring counts double, the smaller inner ring counts triple the designated score.
3. To win, a player must reduce his score to exactly zero, and the last dart must be a double. For example, if you need 41 to finish, you could do it with a single 9 and a double 16.
4. When a player scores more than the exact score needed, his turn of three darts does not count; his score remains as it was before that turn. That means if 20 is required and the player hits a single 20 that turn does not count; his score remains at 20. And if 19 is hit, the turn does not count; his score remains at 20, because you cannot go out on a single 1.

501

Except that a 'double' is not required to begin scoring, '501' is played the same as '301'. Scores are subtracted from a starting point of 501, and the rules to finish on a double are the same as 301. For team play, the score may be increased to 601 or higher, depending on the number of players. This is the game used for most tournament or championship matches.

Cricket

The only numbers played in Cricket are 15,16,17,18, 19, 20 and the bull.

1. The object is to 'close out' each number by scoring three 'marks' in each, for each number, it can be one triple, a double plus a single, or three singles. Since, there is no triple for the bull, you close it out with either one double and one single bull, or three bulls.
2. After a number is 'closed', additional points may be scored only if the other player has not yet scored three hits and closed it.
3. Your opponent cannot earn points on any number you have closed but can prevent you from scoring more points when he scores three hits to close it.
4. To win, you must close all the numbers, 15 through 20 plus the bullseye, before your opponent does. If you have closed all numbers but trail your opponent in points, it must be made up by scoring in his open numbers.

Warning!

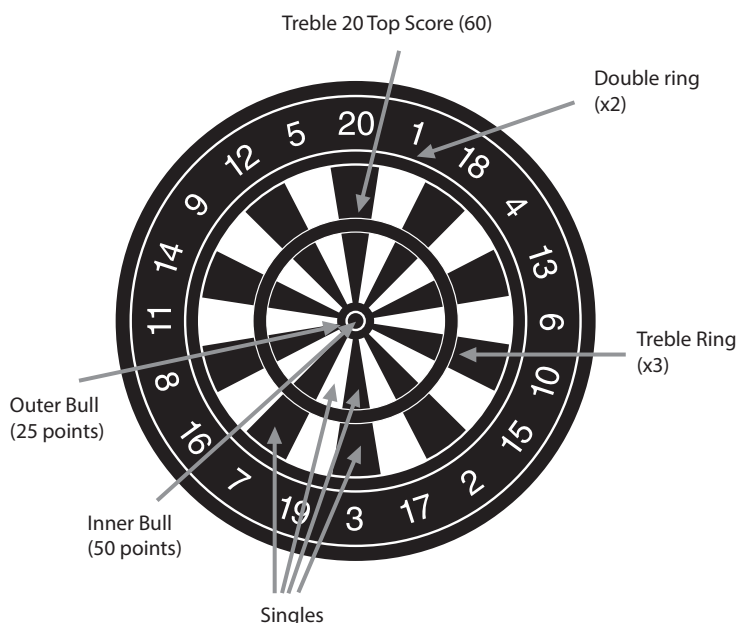
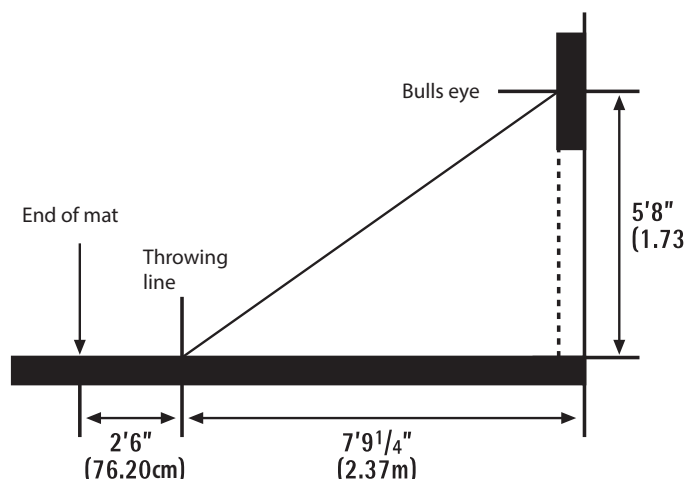
Darts is a game of skill for adults.

This darting equipment could cause serious injury to adults, or to children when used without proper adult supervision, or when used other than as recommended.

Extreme caution should be exercised in the display and safe of darting equipment where children might purchase or use without parental approval and supervision.

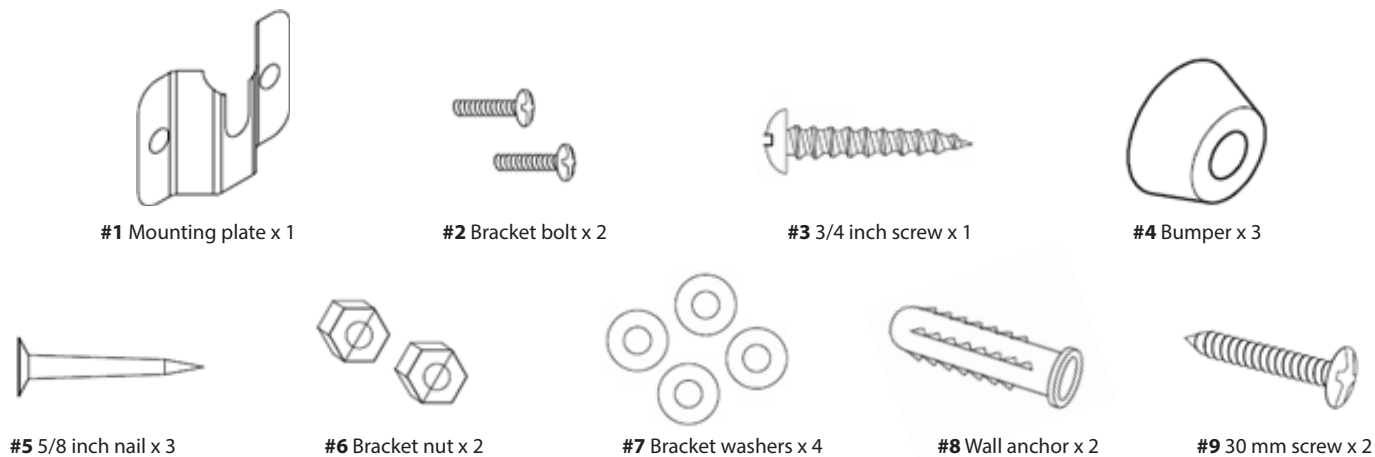
How to set up your dartboard

Follow the diagram below to set up your dart board in accordance with the accepted rules of the sport. It's recommended that you have a mat or carpet strip (approximately 1 m wide and extending 0,6 m beyond the throwing line) to protect your floor or carpeting from wear or damage.



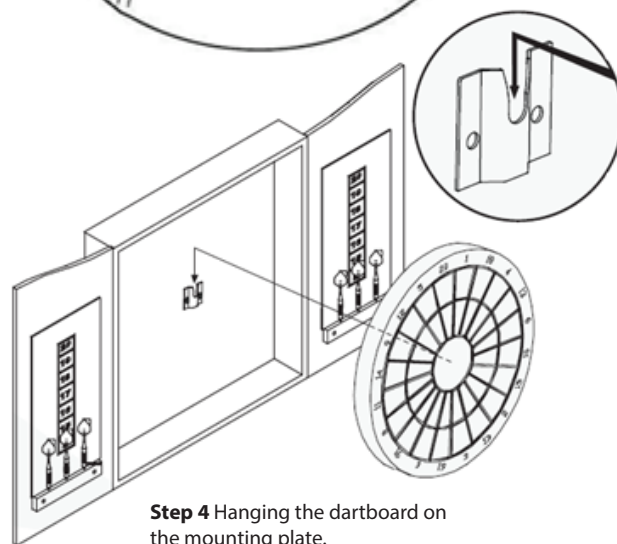
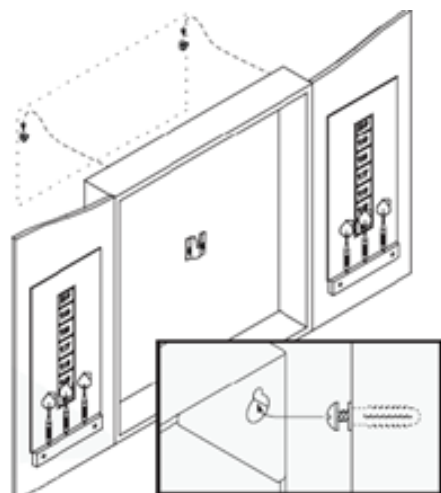
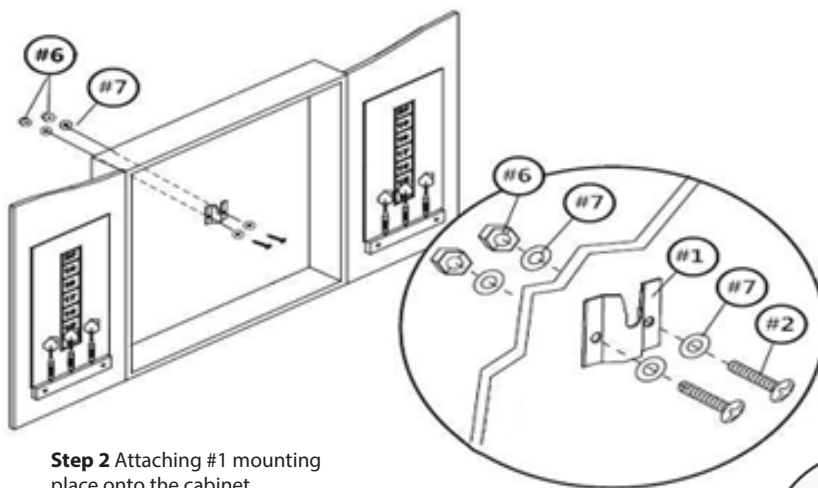
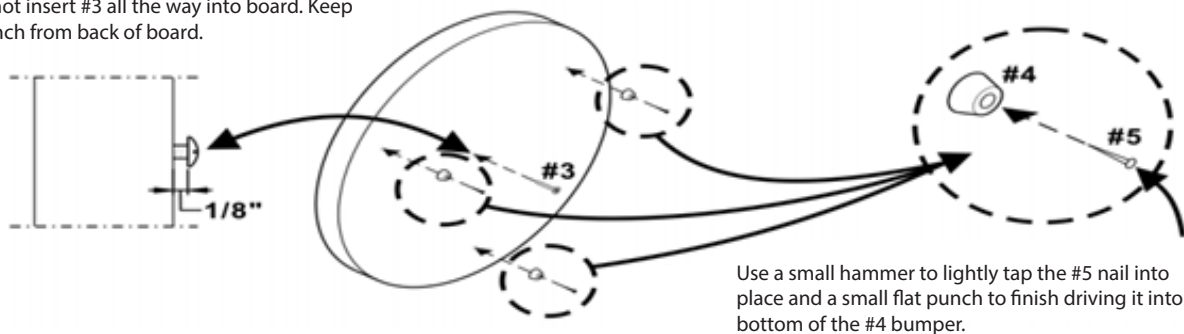
Assembly instructions

Parts identifier



Assembly manual

Step 1 Attaching #3 screw and #4 bumper to back of dartboard, do not insert #3 all the way into board. Keep the screw 1/8 inch from back of board.



FI**Kolme suosittua peliä**

Dartsista voi nauttia monella tavalla - monet pelit haastavat sinut. Seuraavassa kerromme kolmen suosituimman pelin perussäännöt. Neljä ensimmäistä kohtaa ovat yhteisiä kaikille näille peleille.

1. Kukin pelaaja heittää vuorollaan vuorotellen kolme tikkaa.
2. Kukin pelaaja heittää yhden tikan napakymppiin päättääkseen, kuka aloittaa; lähimpänä oleva aloittaa pelin (halutessasi voit käyttää kolikonheittoa).
3. Jokainen heitetty tikka lasketaan kolmesta pelaajan vuorossa olevasta tikasta. Mutta kaikki tikat, jotka eivät osu, kimpoavat tai putoavat taulusta, eivät saa pisteitä. Jos tikka jää toiseen tikkaan, se lasketaan heitoksi, mutta siitä ei saa pisteitä.
4. Maaliin jääneestä tikasta saatava pistemäärä perustuu sen kohtaan, jossa se osuu lanka-alueisiin, eikä väriin.

301

1. Pelaajan on osuttava "tuplana", ennen kuin pisteet lasketaan, Katso taulun ulkoreunassa oleva kaavio, jossa on merkitty langat. Kun tuplanuoli on heitetty, kyseinen tikka lasketaan, samoin kuin kaikki sitä seuraavat tikat.
2. Pelaajan pistemäärä määritetään vähentämällä 301:stä kunkin tikan pistemäärä, Kuten kaaviossa näkyy, ulkokehällä lasketaan kaksinkertainen pistemäärä, pienemmällä sisäkehällä kolminkertainen pistemäärä.
3. Voittaakseen pelaajan on vähennettävä pistemääränsä tasan nolnaan, ja viimeisen tikan on oltava tupla. Jos esimerkiksi maaliin tarvitaan 41 pistettä, se onnistuu yksinkertaisella 9:llä ja kaksinkertaisella, eli tupla 16:lla.
4. Kun pelaaja saa enemmän pisteitä kuin täsmälleen tarvittavan pistemäärän, hänen kolmen tikan vuoroaan ei lasketa, vaan hänen pistemääränsä pysyy ennallaan ennen kyseistä vuoroa. Tämä tarkoittaa, että jos tarvitaan 20 ja pelaaja osuu yksittäiseen (single) 20:een, vuoroa ei lasketa; hänen pistemääränsä pysyy 20:ssä. Ja jos pelaaja saa 19, vuoroa ei lasketa; hänen pistemääränsä pysyy 20:ssä, koska pelistä ei voi poistua yhdellä 1:llä.

501

Lukuun ottamatta sitä, että pisteytyksen aloittaminen ei edellytä tuplan tekemistä, 501 pelataan samalla tavalla kuin 301. Pisteet vähennetään lähtöpisteestä 501, ja säännöt tuplan lopettamiseksi ovat samat kuin 301:ssä. Joukkuepelissä pistemäärä voidaan nostaa 601:een tai korkeammaksi pelaajien lukumäärästä riippuen. Tätä peliä käytetään useimmissa turnaus- tai mestaruusotteluissa.

Kriketti

Kriketissä pelataan vain numeroita 15,16,17,18, 19, 20 ja härkää.

1. Tarkoituksena on "sulkea" jokainen numero saamalla kolme "merkkiä" kussakin numerossa, Kunkin numeron kohdalla se voi olla yksi kolminkertainen (tripla), kaksinkertainen (tupla) ja yksinkertainen (single) tai kolme yksinkertaista. Koska härkä ei ole kolminkertainen, se suljetaan joko yhdellä tuplalla ja yhdellä yksittäisellä härkäpisteellä tai kolmella härkäpisteellä.
2. Kun numero on "suljettu", lisäpisteitä voi saada vain, jos toinen pelaaja ei ole vielä saanut kolmea osumaa ja sulkenut numeron.
3. Vastustaja ei voi ansaita pisteitä numerosta, jonka olet sulkenut, mutta voit estää sinua saamasta lisää pisteitä, kun hän saa kolme osumaa sulkemalla numeron.
4. Voittaaksesi sinun on suljettava kaikki numerot 15-20 ja napakymppi ennen vastustajaasi. Jos olet sulkenut kaikki numerot, mutta olet jäljessä vastustajasi pisteissä, se on kurottava umpeen tekemällä pisteitä hänen avoimiin numeroihinsa.

Varoitus!

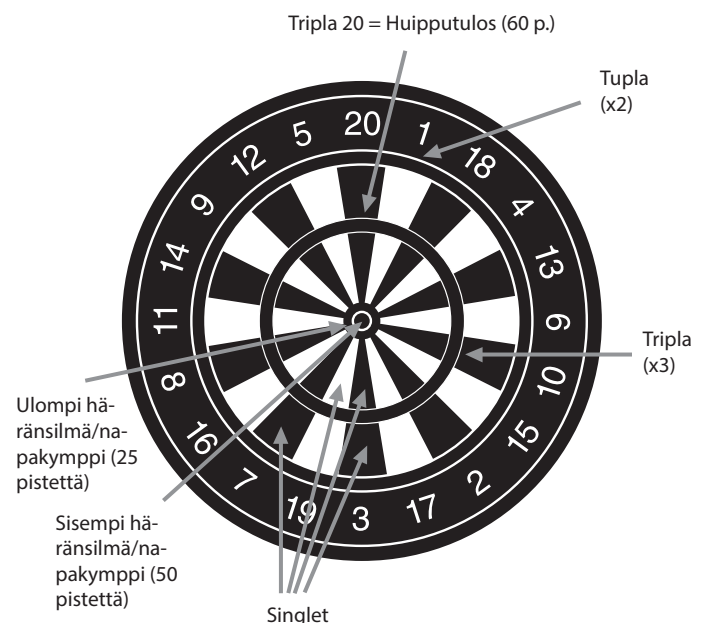
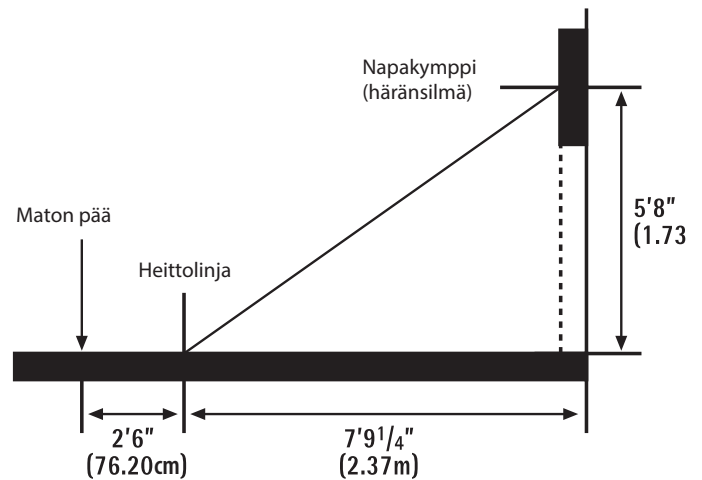
Darts on aikuisten taitopeli.

Tämä tikanheittoväline voi aiheuttaa vakavia vammoja aikuisille tai lapsille, jos sitä käytetään ilman asianmukaista aikuisen valvontaa tai jos sitä käytetään muuten kuin suositusten mukaisesti.

Tikanheittovälineiden esittelyssä ja turvallisessa säilyttämisessä on noudatettava äärimmäistä varovaisuutta, jos lapset saattavat ostaa tai käyttää niitä ilman vanhempien lupaa ja valvontaa.

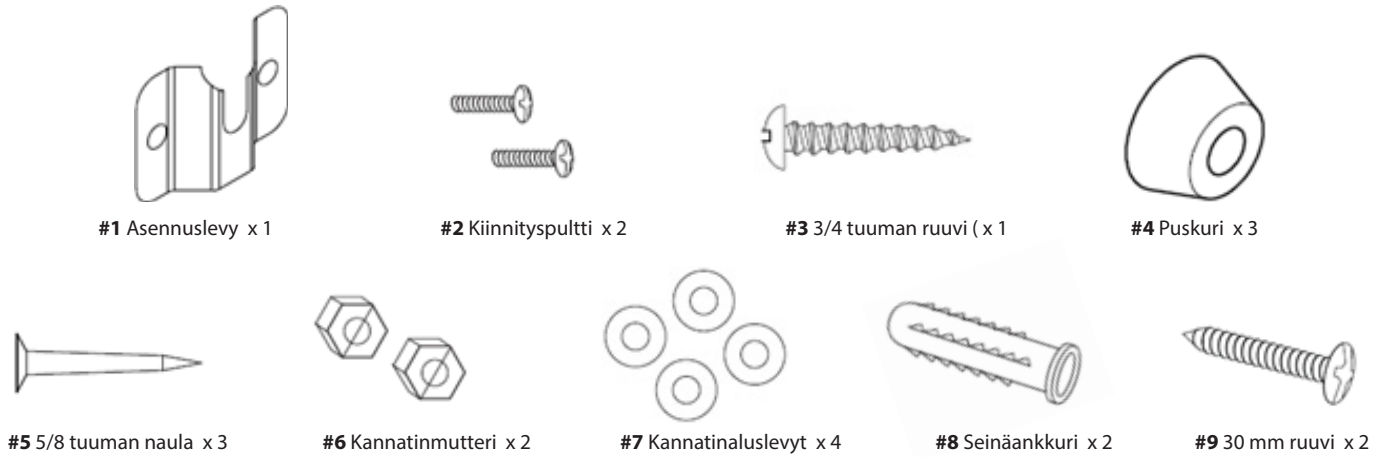
Miten tikkataulu asetetaan

Seuraa alla olevaa kaaviota, jotta voit asettaa tikkataulusi lajin hyväksytyjen sääntöjen mukaisesti. On suositeltavaa, että sinulla on matto tai mattokaistale (noin 1 m leveä ja ulottuu 0,6 m heittolinjan ulkopuolelle), joka suojaa lattiaa tai mattoa kulumiselta tai vaurioitumiselta.



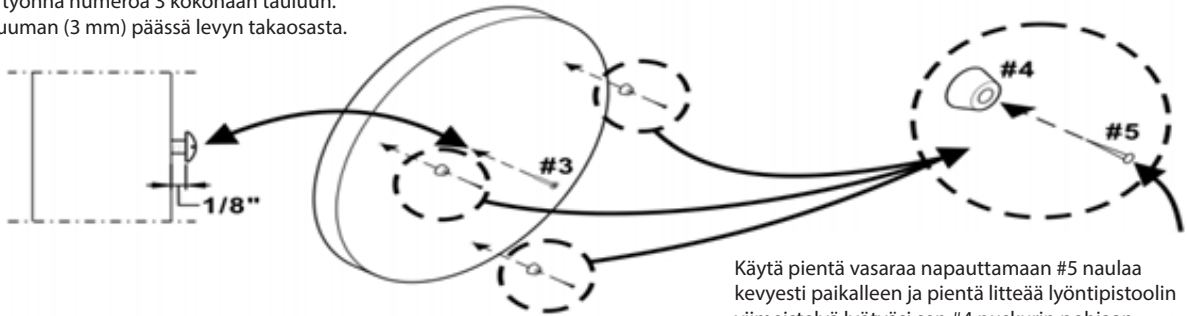
Asennusohjeet

Osat

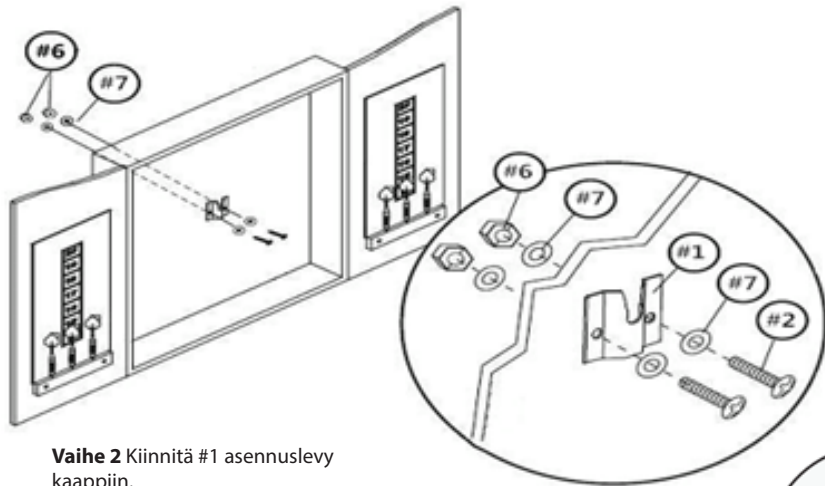


Asennusopas

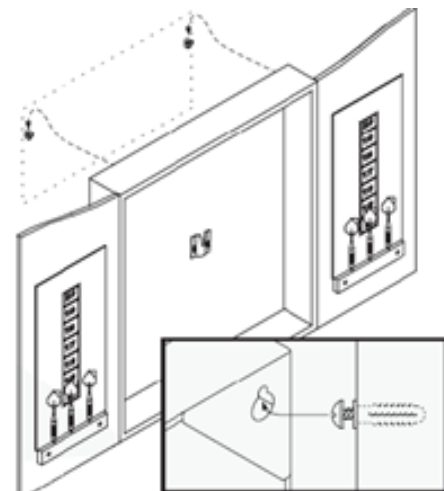
Vaihe 1 Kiinnitä ruuvi nro 3 ja puskuri nro 4 tikkataulun takaosaan, ÄLÄ työnnä numeroa 3 kokonaan tauluun. Pidä ruuvi 1/8 tuuman (3 mm) päässä levyn takaosasta.



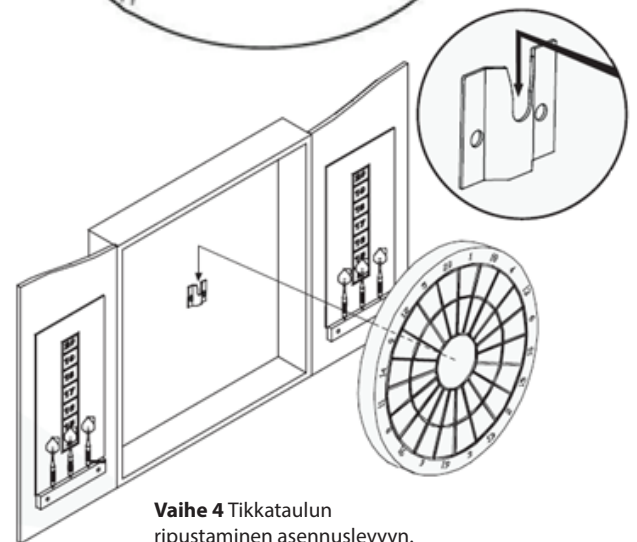
Käytä pientä vasaraa napauttamaan #5 naulaa kevyesti paikalleen ja pientä litteää lyöntipistoolin viimeistelyä lyötyäsi sen #4 puskurin pohjaan.



Vaihe 2 Kiinnitä #1 asennuslevy kaappiin.



Vaihe 3 Poraa reiät ja aseta seinäankkurit, laita #9 ruuvit seinäankkureihin, jätä 1/8 tuuman (3 mm) rako, ripusta kaappi varovasti ruuveihin.



Vaihe 4 Tikkataulun ripustaminen asennuslevyyn.

SV

Tre populära spel

Det finns många sätt att spela dart - och många spel som kommer att utmana dig. Nedan ger vi dig de grundläggande reglerna för tre av de mest populära. De fyra första punkterna är gemensamma för alla dessa spel.

1. Varje spelare kastar tre darpilar i tur och ordning.
2. Varje spelare kastar en pil mot bullseye för att bestämma vem som ska börja; den som är närmast börjar spelet (om du föredrar kan du använda en slantsingling).
3. Varje kastad pil räknas mot de tre i spelarens tur. Men en pil som missar, studsar eller faller från spelplanen ger ingen poäng. Om en pil fastnar i en annan pil räknas det som ett kast men ger ingen poäng.
4. Poängen för en dart som fastnar i målet baseras på ingångspunkten i tråddelningen och inte på färgen.

301

1. En spelare måste träffa en "dubbel" innan någon poäng räknas, se diagrammet som visar trådarna på den yttre kanten av brädet. När en dubbel kastas räknas den pilen, liksom alla som följer efter den.
2. En spelares poäng bestäms genom att från 301 subtrahera antalet pilar, som visas i diagrammet, den yttre ringen räknas dubbelt, den mindre inre ringen räknas tredubbelt den angivna poängen.
3. För att vinna måste en spelare minska sin poäng till exakt noll, och den sista pilen måste vara en dubbel. Om du t.ex. behöver 41 för att vinna, kan du göra det med en enkel 9 och en dubbel 16.
4. När en spelare gör mer än den exakta poäng som behövs, räknas inte hans tur med tre darpilar; hans poäng förblir som den var före den turen. Det betyder att om 20 krävs och spelaren träffar en enkel 20 räknas inte turen; hans poäng förblir 20. Och om 19 träffas, räknas inte turen; hans poäng förblir 20, eftersom du inte kan gå ut på en enda 1.

501

Förutom att en "dubbel" inte krävs för att börja poängräkningen, spelas "501" på samma sätt som "301". Poängen subtraheras från en startpunkt på 501, och reglerna för att avsluta med en dubbel är desamma som för 301. För lagspel kan poängen ökas till 601 eller högre, beroende på antalet spelare. Detta är det spel som används för de flesta turnerings- eller mästerskapsmatcher.

Cricket

De enda siffrorna som spelas i Cricket är 15, 16, 17, 18, 19, 20 och tjuren.

1. Målet är att "stänga" varje nummer genom att få tre "marks" i varje nummer. För varje nummer kan det vara en trippel, en dubbel plus en singel eller tre singlar. Eftersom det inte finns någon trippel för tjuren, avslutar du det med antingen en dubbel och en enkel tjur, eller tre tjurar.
2. När ett nummer är "stängt" kan ytterligare poäng endast erhållas om den andra spelaren ännu inte har gjort tre träffar och stängt det.
3. Din motspelare kan inte få poäng på ett nummer som du har stängt, men kan hindra dig från att få fler poäng när han får tre träffar för att stänga det.
4. För att vinna måste du stänga alla nummer, 15 till 20 plus bullseye, innan din motståndare gör det. Om du har stängt alla nummer men ligger efter din motståndare i poäng, måste du ta igen det genom att göra poäng i hans öppna nummer.

Varning!

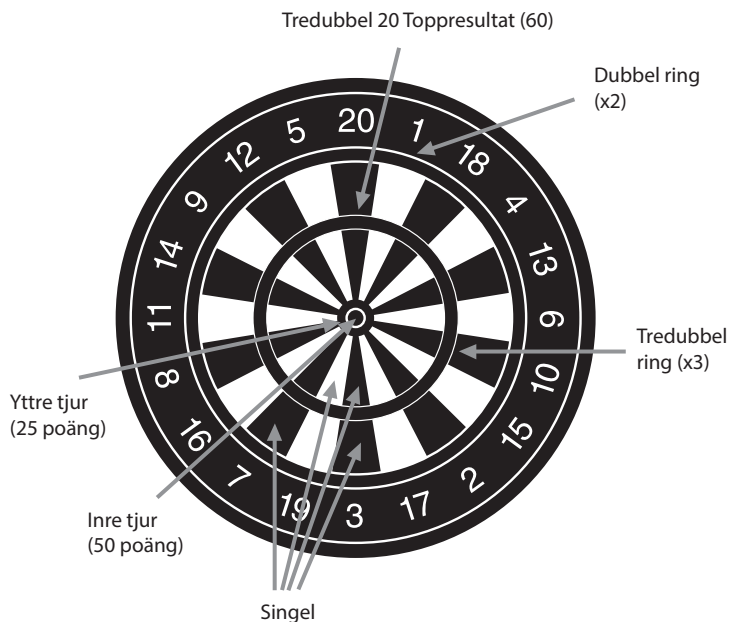
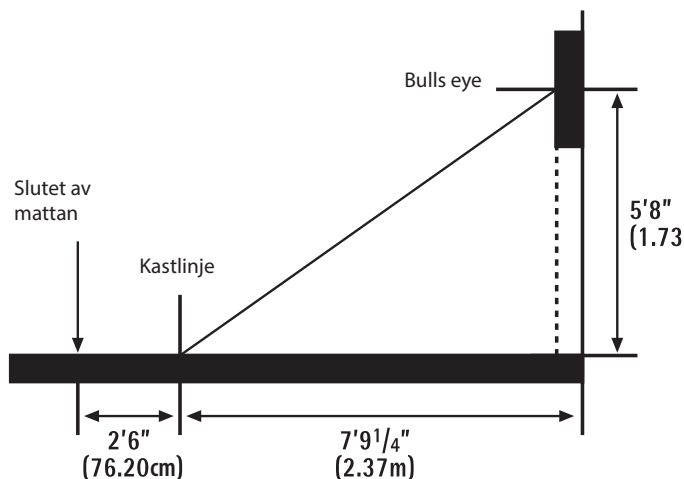
Dart är ett skicklighetsspel för vuxna.

Denna dartutrustning kan orsaka allvarliga skador på vuxna eller barn om den används utan ordentlig tillsyn av vuxen, eller om den används på annat sätt än vad som rekommenderas.

Extrem försiktighet bör iaktas vid visning och förvaring av dartutrustning där barn kan köpa eller använda den utan föräldrars godkännande och tillsyn.

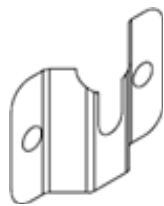
Så här ställer du upp din dartaavla

Följ diagrammet nedan för att ställa upp din dartaavla i enlighet med de accepterade reglerna för sporten. Vi rekommenderar att du har en matta eller mattremsa (ca 1 m bred och sträcker sig 0,6 m utanför kastlinjen) för att skydda golvet eller mattan från slitage eller skador.

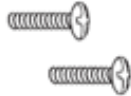


Monteringsanvisningar

Identifiering av delar



#1 Monteringsplatta x 1



#2 Fästets bult x 2



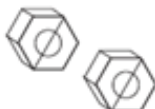
#3 3/4 tums skruv x 1



#4 Stötfångare x 3



#5 5/8 tums spik x 3



#6 Fästmutter för konsol x 2



#7 Fästets brickor x 4



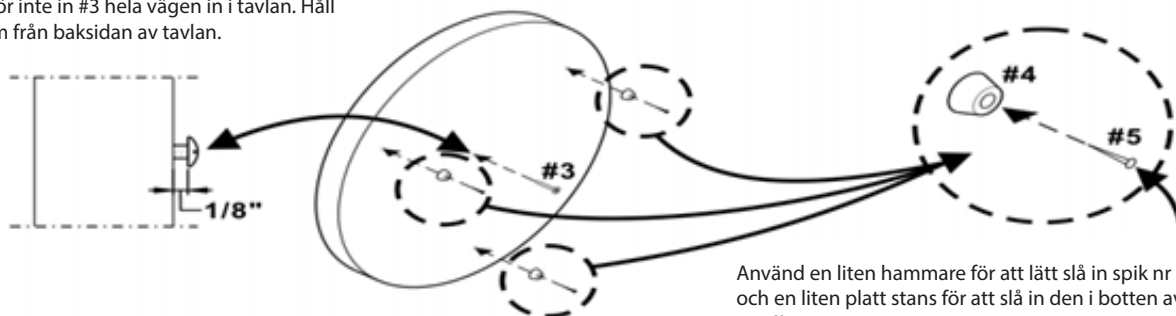
#8 Väggankare x 2



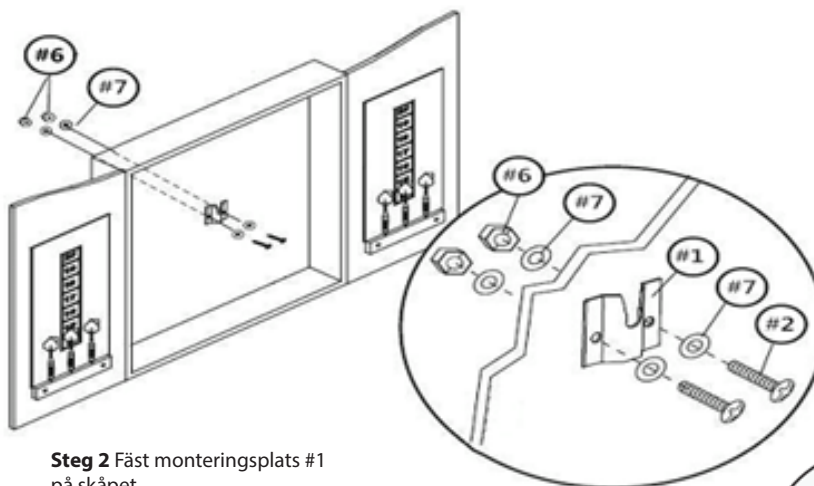
#9 30 mm skruv x 2

Manual för montering

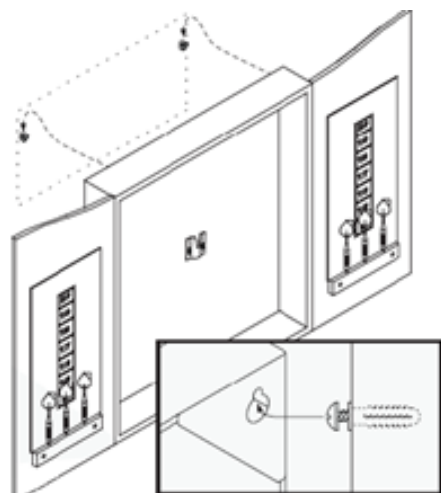
Steg 1 Fäst skruv #3 och stötfångare #4 på baksidan av darttavlan, för inte in #3 hela vägen in i tavlan. Håll skruven 1/8 tum från baksidan av tavlan.



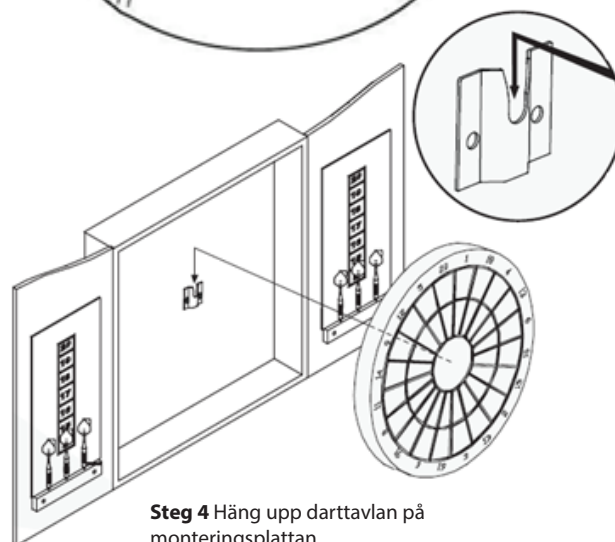
Använd en liten hammare för att lätt slå in spik nr 5 och en liten platt stans för att slå in den i botten av stötfångare nr 4.



Steg 2 Fäst monteringsplats #1 på skåpet.



Steg 3 Borra hål och sätt i väggankare, sätt i skruvar #9 i väggankare, lämna 1/8 tums mellanrum, häng försiktigt skåpet på skruvarna.



Steg 4 Häng upp darttavlan på monteringsplattan.

DK

Tre populære spil

Der er mange måder at spille dart på - mange spil vil udfordre dig. Nedenfor giver vi dig de grundlæggende regler for tre af de mest populære. De første fire punkter er fælles for alle disse spil.

1. Hver spiller kaster tre dartpile efter tur.
2. Hver spiller kaster en pil mod bullseye for at afgøre, hvem der skal starte; den, der er tættest på, begynder spillet (hvis du foretrækker det, kan du slå plat eller krone).
3. Hver pil, der kastes, tæller mod de tre i spillerens tur. Men en pil, der rammer ved siden af, hopper af eller falder ned fra spillepladen, giver ingen point. Hvis en pil sætter sig fast i en anden pil, tæller det som et kast, men giver ingen point.
4. Scoren for en pil, der sidder fast i skiven, er baseret på indgangspunktet i trådinddelingerne og ikke farven.

301

1. En spiller skal ramme en "double", før der tælles point. Se diagrammet, der viser trådene på den ydre kant af spillepladen. Når der kastes en double, tæller den pil og alle efterfølgende pile.
2. En spillers score bestemmes ved at trække antallet af pile fra 301. Som vist på diagrammet tæller den ydre ring dobbelt, og den mindre indre ring tæller tre gange den angivne score.
3. For at vinde skal en spiller reducere sin score til præcis nul, og den sidste dart skal være en double. Hvis du f.eks. skal bruge 41 for at vinde, kan du gøre det med en enkelt 9'er og en dobbelt 16'er.
4. Når en spiller scorer mere end den nøjagtige score, der kræves, tæller hans tur med tre pile ikke; hans score forbliver, som den var før den tur. Det betyder, at hvis der kræves 20, og spilleren rammer en enkelt 20, tæller den tur ikke; hans score forbliver 20. Og hvis der rammes 19, tæller turen ikke; hans score forbliver på 20, fordi man ikke kan gå ud på en enkelt 1'er.

501

Bortset fra at der ikke kræves en 'double' for at begynde at score, spilles '501' på samme måde som '301'. Pointene trækkes fra et udgangspunkt på 501, og reglerne for at afslutte på en double er de samme som 301. I holdspil kan scoren øges til 601 eller højere, afhængigt af antallet af spillere. Dette er det spil, der bruges til de fleste turnerings- eller mesterskabskampe.

Cricket

De eneste tal, der spilles med i Cricket, er 15, 16, 17, 18, 19, 20 og tyren.

5. Målet er at "lukke" hvert tal ved at score tre "marks" i hvert. For hvert tal kan det være en triple, en double plus en single eller tre singles. Da der ikke er nogen trippel til tyren, lukker du den med enten en dobbelt og en enkelt tyr eller tre tyre.
6. Når et nummer er 'lukket', kan der kun scores yderligere point, hvis den anden spiller endnu ikke har scoret tre hits og lukket det.
7. Din modstander kan ikke score point på et nummer, du har lukket, men kan forhindre dig i at score flere point, når han scorer tre hits for at lukke det.
8. For at vinde skal du lukke alle numrene, 15 til 20 plus bullseye, før din modstander gør det. Hvis du har lukket alle numre, men er bagud i point i forhold til din modstander, skal det indhentes ved at score i hans åbne numre.

Advarsel!

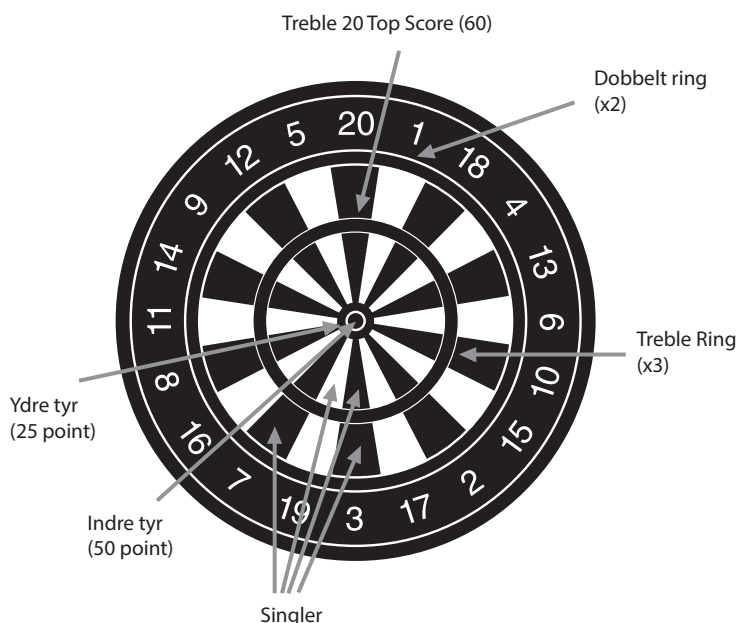
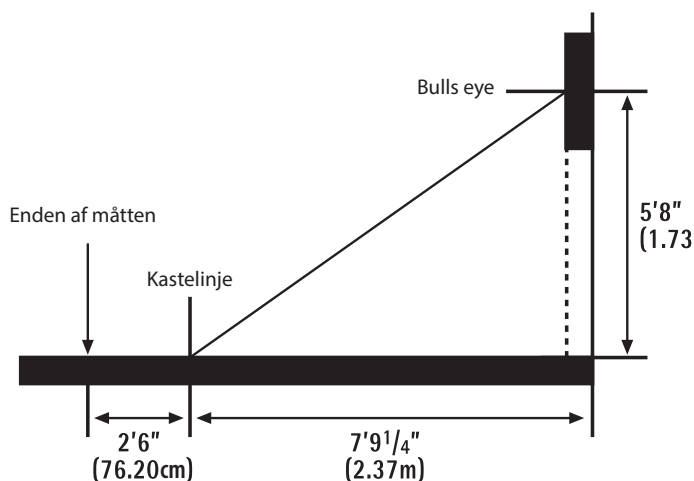
Dart er et færdighedsspil for voksne.

Dette dartudstyr kan forårsage alvorlige skader på voksne eller børn, hvis det bruges uden ordentligt opsyn fra en voksen, eller hvis det bruges på en anden måde end anbefalet.

Der skal udvises ekstrem forsigtighed ved udstilling og opbevaring af dartudstyr, hvor børn kan købe eller bruge det uden forældrenes godkendelse og opsyn.

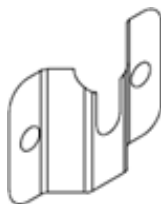
Sådan sætter du din dartske op

Følg diagrammet nedenfor for at sætte din dartske op i overensstemmelse med de accepterede regler i sporten. Det anbefales, at du har en måtte eller tæppestrimmel (ca. 1 m bred og strækker sig 0,6 m ud over kastelinjen) til at beskytte dit gulv eller tæppe mod slitage eller skader.

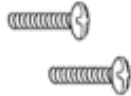


Samlevejledning

Identifikation af dele



#1 Monteringsplade x 1



#2 Beslagsbolt x 2



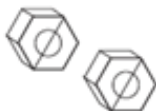
#3 3/4 tommer skrue x 1



#4 Kofanger x 3



#5 5/8 tommer søm x 3



#6 Beslagsmøtrik x 2



#7 Beslagsskiver x 4



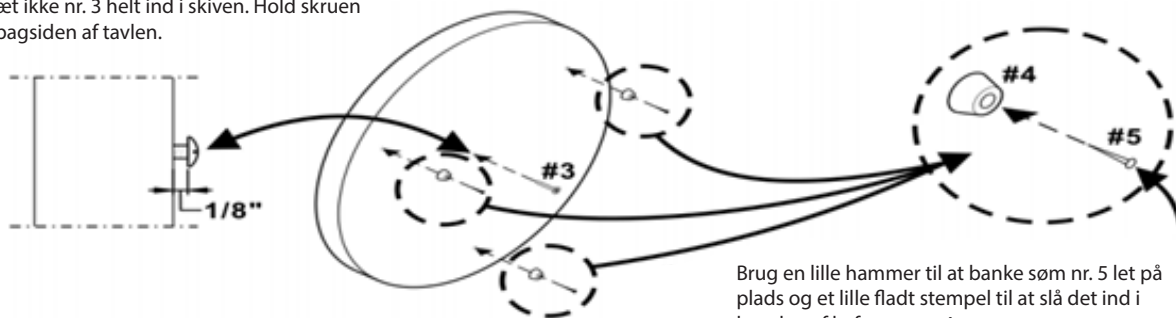
#8 Væganker x 2



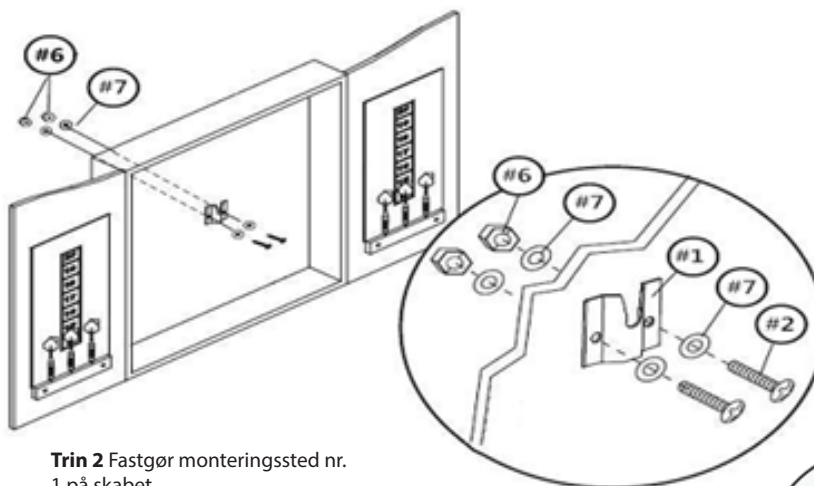
#9 30 mm skrue x 2

Monteringsvejledning

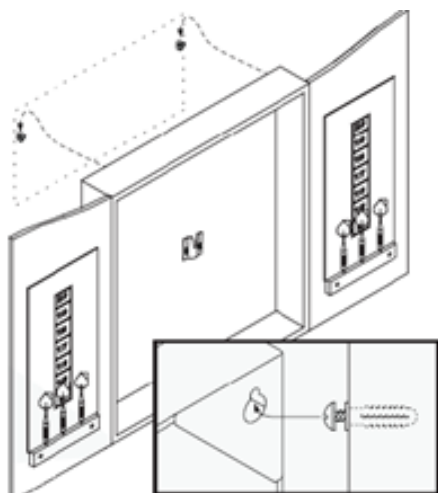
Trin 1 Fastgør skrue nr. 3 og kofanger nr. 4 på bagsiden af dartsiven, sæt ikke nr. 3 helt ind i skiven. Hold skruen 1/8 tomme fra bagsiden af tavlen.



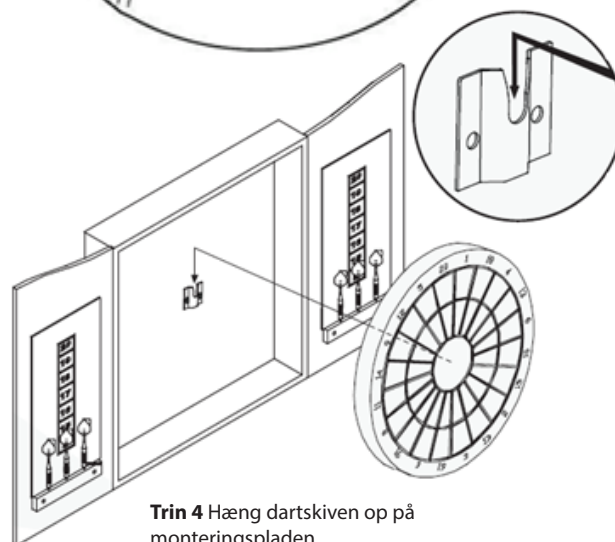
Brug en lille hammer til at banke søm nr. 5 let på plads og et lille fladt stempel til at slå det ind i bunden af kofanger nr. 4.



Trin 2 Fastgør monteringssted nr. 1 på skabet.



Trin 3 Bor huller, og sæt vægankre i. Sæt skruer nr. 9 i vægankrene, efterlad et mellemrum på 1/8 tomme, og hæng forsigtigt skabet op på skrue.



Trin 4 Hæng dartsiven op på monteringspladen.

NO**Tre populære spill**

Det finnes mange måter å spille dart på - og mange spill som vil utfordre deg. Nedenfor gir vi deg grunnreglene for tre av de mest populære. De fire første punktene er felles for alle disse spillene.

1. Hver spiller kaster tre piler etter tur.
2. Hver spiller kaster en pil i blink for å avgjøre hvem som skal starte; den som er nærmest, begynner spillet (hvis du foretrekker det, kan du kaste mynt og krone).
3. Hver pil som kastes, teller mot de tre i spillerens tur. Piler som bommer, spretter av eller faller ned fra brettet, gir ingen poeng. Hvis en pil setter seg fast i en annen pil, teller det som et kast, men gir ingen poeng.
4. Poengsummen som opptjenes av en pil som setter seg fast i skiven, er basert på inngangspunktet i trådinndelingen og ikke fargen.

301

1. En spiller må treffe en "dobbel" før det telles poeng, se diagrammet som viser trådinndelingen på den ytre kanten av brettet. Når en dobbel kastes, teller den pilen, og det gjør også alle de påfølgende pilene.
2. En spillers poengsum bestemmes ved å trekke fra 301 antall piler fra hver pil. Som vist på diagrammet teller den ytre ringen dobbelt, mens den mindre indre ringen teller tre ganger den angitte poengsummen.
3. For å vinne må en spiller redusere poengsummen sin til nøyaktig null, og den siste pilen må være en dobbel. Hvis du for eksempel trenger 41 for å fullføre, kan du gjøre det med en enkel 9 og en dobbel 16.
4. Når en spiller scorer mer enn den eksakte poengsummen som trengs, teller ikke hans tur med tre piler; poengsummen forblir som den var før den turen. Det betyr at hvis det kreves 20 og spilleren treffer en enkel 20, teller ikke turen; poengsummen forblir 20. Og hvis spilleren treffer 19, teller ikke turen; poengsummen forblir 20, fordi man ikke kan gå ut på en enkelt 1-er.

501

501 spilles på samme måte som 301, bortsett fra at det ikke kreves en "dobbel" for å begynne poengberegningen. Poeng trekkes fra et utgangspunkt på 501, og reglene for å avslutte på en dobbel er de samme som for 301. Ved lagspill kan poengsummen økes til 601 eller høyere, avhengig av antall spillere. Dette er spillet som brukes i de fleste turneringer og mesterskapskamper.

Cricket

De eneste tallene som spilles i Cricket er 15,16,17,18, 19, 20 og oksen.

1. For hvert tall kan det være en trippel, en dobbel pluss en singel eller tre singler. Siden det ikke er noen trippel for oksen, avslutter du med enten en dobbel og en enkel okse, eller tre okser.
2. Etter at et tall er "lukket", kan det bare gis flere poeng hvis den andre spilleren ennå ikke har fått tre treff og lukket det.
3. Motspilleren din kan ikke få poeng på et tall du har lukket, men kan hindre deg i å få flere poeng når han får tre treff for å lukke det.
4. For å vinne må du lukke alle tallene, 15 til 20 pluss bullseye, før motstanderen din gjør det. Hvis du har lukket alle tallene, men ligger bak motstanderen i poeng, må du ta igjen dette ved å score i de åpne tallene.

Advarsel!

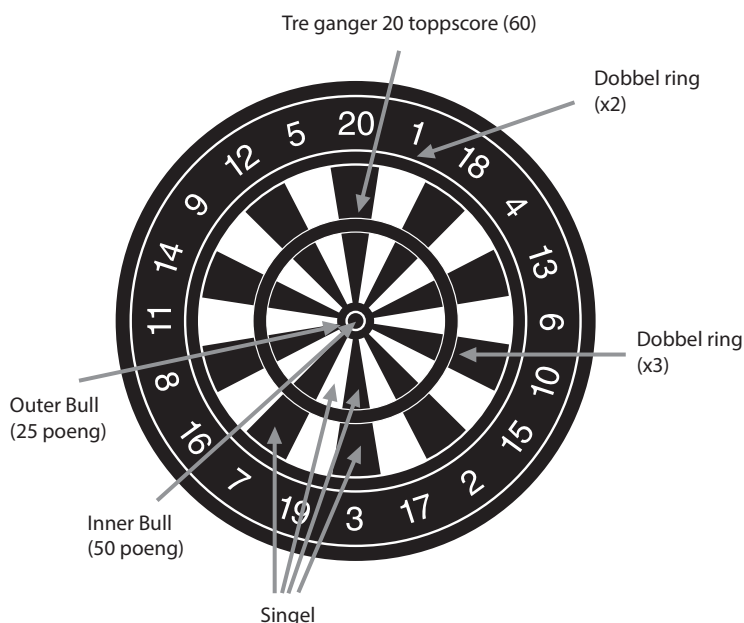
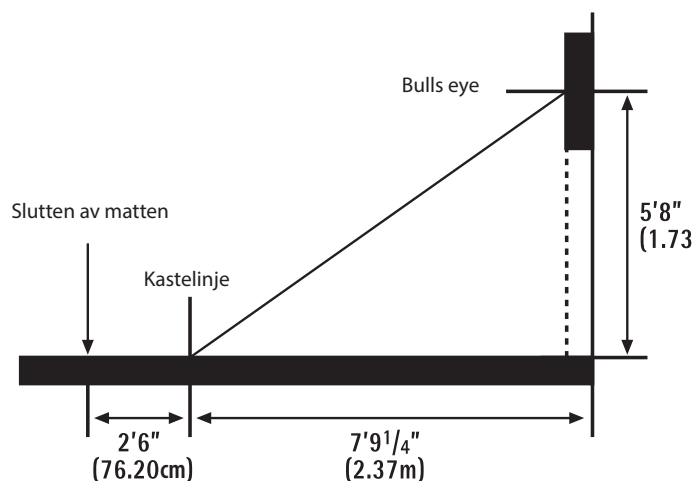
Dart er et ferdighetsspill for voksne.

Dette dartutstyret kan forårsake alvorlige skader på voksne eller barn når det brukes uten tilsyn av voksne, eller når det brukes på annen måte enn anbefalt.

Det bør utvises stor forsiktighet ved utstilling og oppbevaring av dartutstyr som barn kan kjøpe eller bruke uten foreldrenes godkjenning og tilsyn.

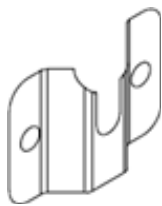
Slik setter du opp dartskiven

Følg diagrammet nedenfor for å sette opp dartskiven i henhold til gjeldende regler. Det anbefales at du har en matte eller teppe (ca. 1 m bred og strekker seg 0,6 m utover kastelinjen) for å beskytte gulvet eller teppet mot slitasje eller skade.

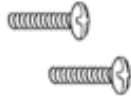


Monteringsanvisning

Identifikasjon av deler



#1 Monteringsplate x 1



#2 Brakettbolt x 2



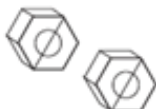
#3 3/4 tommers skrue x 1



#4 Støtfanger x 3



#5 5/8 tommers spiker x 3



#6 Brakettmutter x 2



#7 Brakettskiver x 4



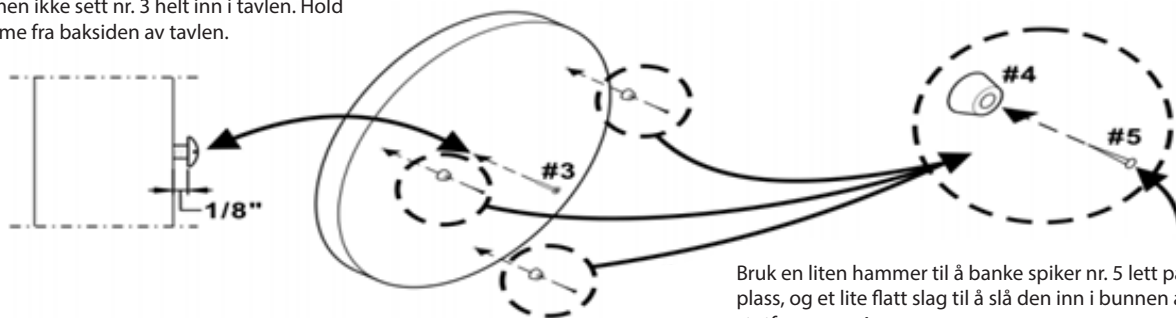
#8 Vegganker x 2



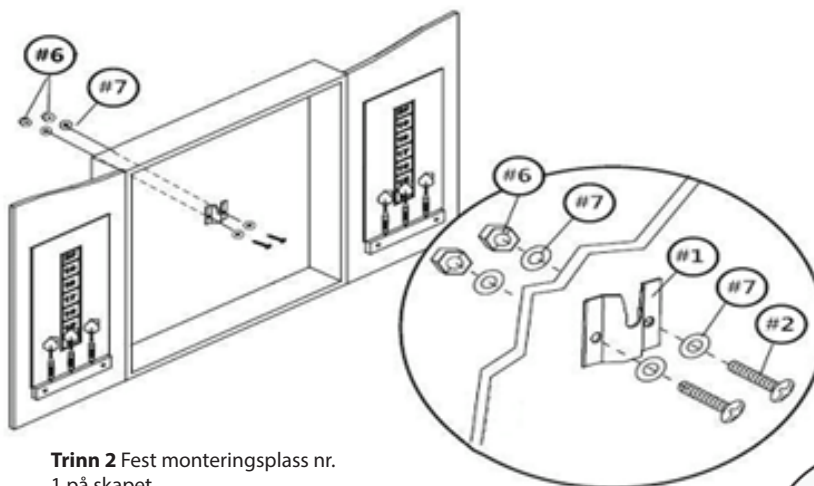
#9 30 mm skrue x 2

Monteringsmanual

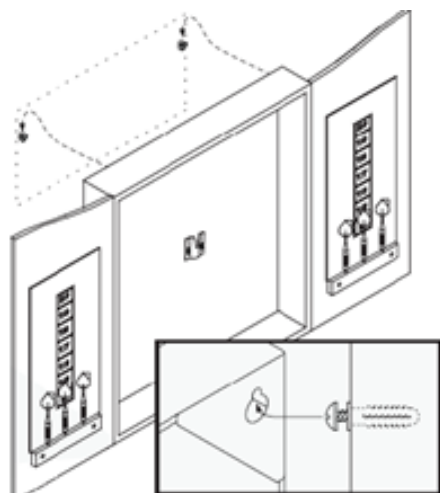
Trinn 1 Fest skrue nr. 3 og støtfanger nr. 4 på baksiden av darttavlen, men ikke sett nr. 3 helt inn i tavlen. Hold skruen 1/8 tomme fra baksiden av tavlen.



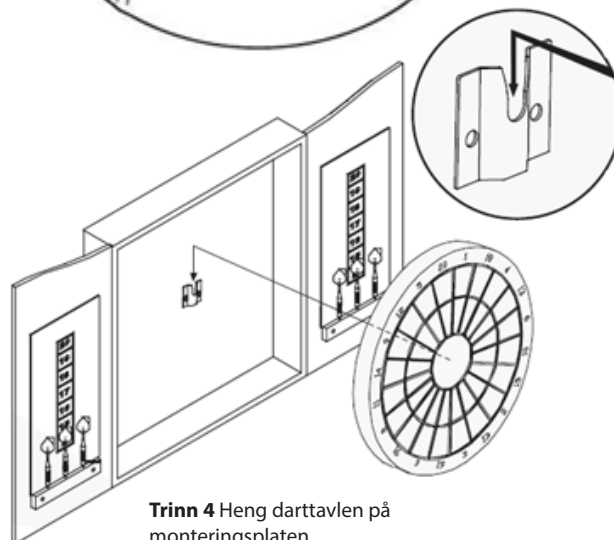
Bruk en liten hammer til å banke spiker nr. 5 lett på plass, og et lite flatt slag til å slå den inn i bunnen av støtfanger nr. 4.



Trinn 2 Fest monteringsplass nr. 1 på skapet.



Trinn 3 Bor hull og sett inn veggankere, sett inn skruer nr. 9 i veggankerne, la det være 1/8 tommers mellomrom, og heng skapet forsiktig på skruene.



Trinn 4 Heng darttavlen på monteringsplaten.

ET**Kolm populaarset mängu**

On palju viise, kuidas nautida noolemängu - paljud mängud esitavad sulle väljakutse. Allpool anname teile kolme kõige populaarsema mängu põhireeglid. Esimesed neli punkti on kõigi nende mängude puhul ühised.

1. Iga mängija teeb kordamööda rotatsiooni, visates kolm tikut.
2. Iga mängija viskab ühe noole sihtmärki, et otsustada, kes alustab; mängu alustab see, kes on kõige lähemal (soovi korral võib kasutada ka mündiviskamist).
3. Iga visatud nool loeb kolme mängija järjekorras oleva noole vastu. Kuid iga nool, mis läheb mööda, pörkab ära või kukub laualt maha, ei anna punkti. Kui nool jääb teise noolega kinni, loetakse see viskeks, kuid punkti ei saa.
4. Iga sihtmärgis kinni jääva noolega teenitud punkt põhineb traatjoonte sissepääsupunktil, mitte värvil.

301

1. Mängija peab enne punktide arvestamist tabama "topelt", Vt joonist, mis näitab traadid tahvli välisküljel. Kui visatakse topelt, loetakse see nool, nagu ka kõik sellele järgnevad nooltükid.
2. Mängija skoor määratakse kindlaks, lahutades 301-st iga noole arvust, Nagu joonisel näidatud, loeb välisring topelt, väiksem sisemine ring loeb kolmekordselt määratud skoori.
3. Võitmiseks peab mängija vähendama oma skoori täpselt nullini ja viimane tikk peab olema topelt. Näiteks kui finišeerimiseks on vaja 41, siis võib seda teha ühekordse 9 ja kahekordse 16-ga.
4. Kui mängija saavutab rohkem kui täpselt vajalik skoor, ei loeta tema kolme noolest koosnevat käiku; tema skoor jääb selliseks, nagu see oli enne seda käiku. See tähendab, et kui on vaja 20 ja mängija lööb ühe 20, siis see käik ei loe; tema skoor jääb 20-le. Ja kui mängija tabab 19, ei loeta seda käiku; tema skoor jääb 20-le, sest ühe 1ga ei saa minna välja.

501

Välja arvatud see, et punktiarvestuse alustamiseks ei ole vaja "topelt", mängitakse "501" samamoodi nagu "301". Punktid lahutatakse alguspunktist 501 ja topeltmängu lõpetamise reeglid on samad, mis 301. Meeskonnamängu puhul võib skoori suurendada 601-ni või kõrgemale, sõltuvalt mängijate arvust. Seda mängu kasutatakse enamikul turniiridel ja meistrivõistlustel.

Kriket

Kriketis mängitakse ainult numbreid 15,16,17,18, 19. 20 ja pulli.

1. Eesmärgiks on "sulgeda" iga number, saades kolm "märki" igas numbris, Iga numbri puhul võib see olla üks kolmik, kaksik pluss üksik või kolm üksikut. Kuna pulli puhul ei ole kolmikut, siis tuleb see sulgeda kas ühe topelt- ja ühe üksikpulliga või kolme pulliga.
2. Pärast numbri "sulgemist" võib lisapunkte saada ainult siis, kui teine mängija ei ole veel kolm tabamust teinud ja selle sulgenud.
3. Teie vastane ei saa teenida punkte ühegi teie poolt suletud numbri eest, kuid ta võib takistada teil lisapunktide saamist, kui ta teeb selle sulgemiseks kolm tabamust.
4. Võitmiseks peate sulgema kõik numbrid, 15 kuni 20 pluss täppisnumber, enne vastast. Kui olete sulgenud kõik numbrid, kuid jääte oma vastasmängijale punktide poolest alla, tuleb see korvata tema avatud numbrites löömisega.

Hoiatus!

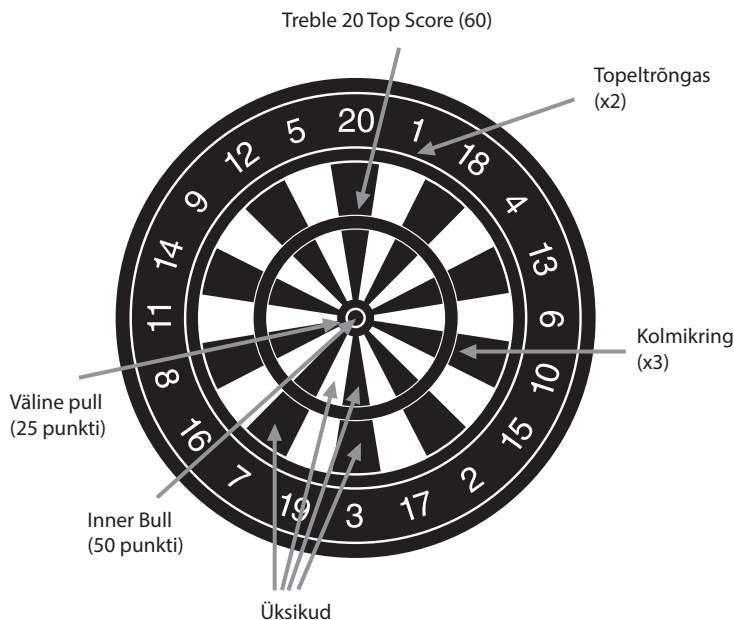
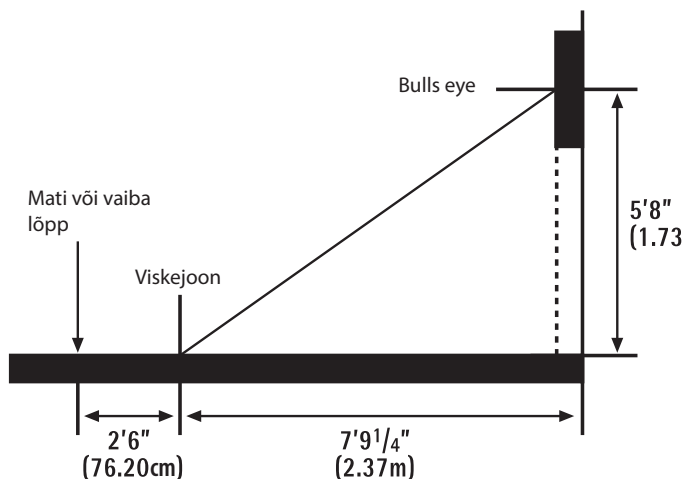
Darts on täiskasvanutele mõeldud osavusmäng.

See dartimisvarustus võib põhjustada täiskasvanutele või lastele tõsiseid vigastusi, kui seda kasutatakse ilma täiskasvanu nõuetekohase järelevalveta või kui seda kasutatakse muul viisil kui soovitatud.

Erilist ettevaatust tuleb rakendada dartimisvarustuse väljapaneku ja ohutu kasutamise puhul, kui lapsed võivad seda osta või kasutada ilma vanemate nõusoleku ja järelevalveta.

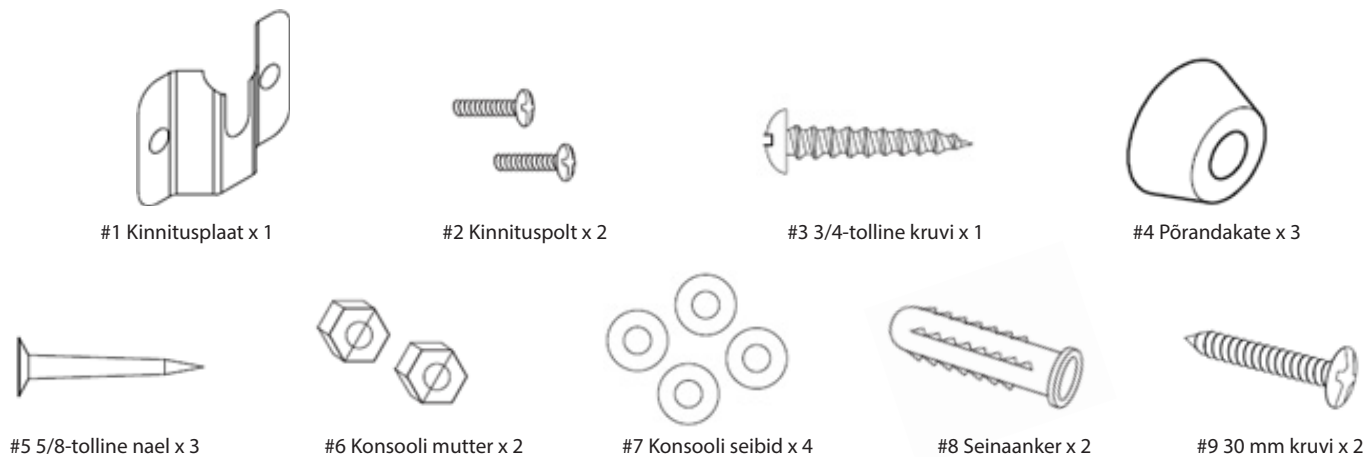
Kuidas luua oma tikutähega mängulaud

Järgige alltoodud skeemi, et seadistada oma tikutähega mängulaud vastavalt tunnustatud spordireeglitele. Soovitav on, et teil oleks matt või vaibariba (umbes 1 m lai ja ulatub 0,6 m kaugemale viskejoonest), et kaitsta oma põrandat või vaipkatet kulumise või kahjustuste eest.



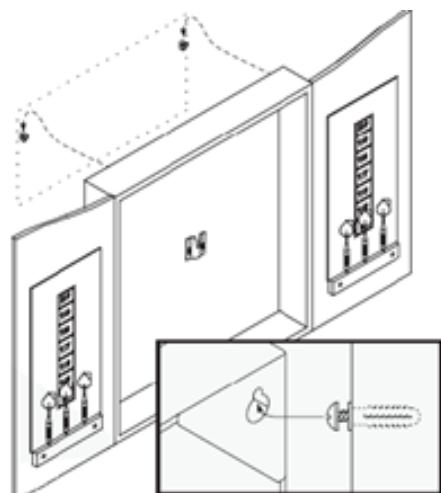
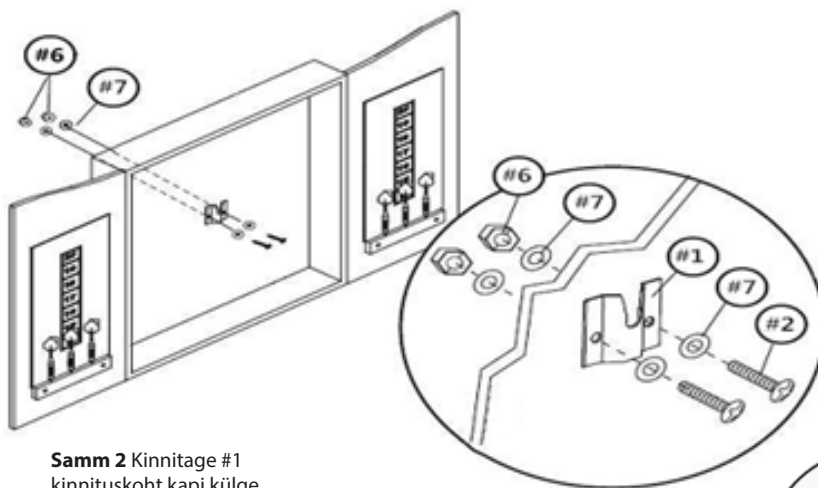
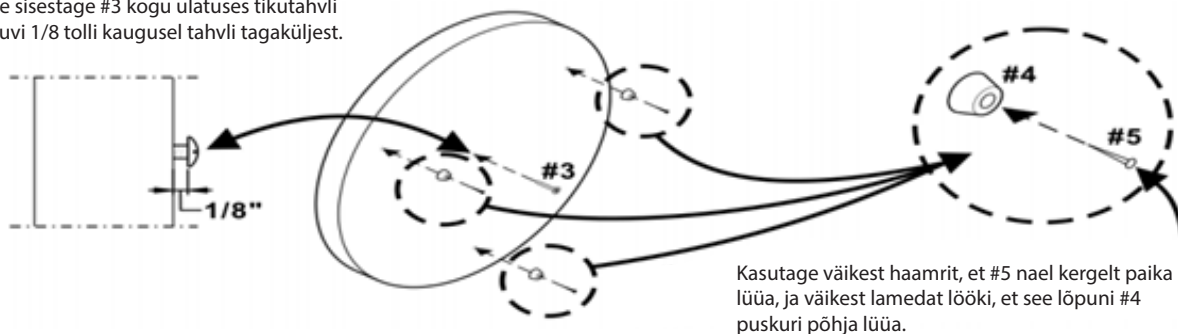
Kokkupaneku juhised

Osade identifikaator

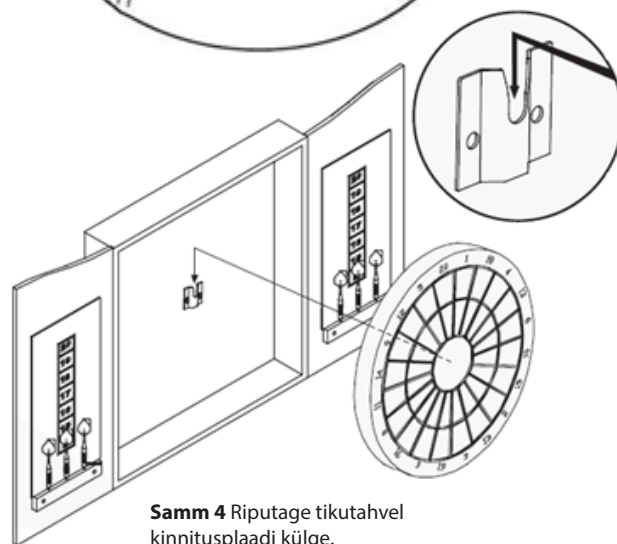


Paigaldusjuhend

Samm 1 Kinnitage #3 kruvi ja #4 puskur tikutahvli tagaküljele, ärge sisestage #3 kogu ulatuses tikutahvli sisse. Hoidke kruvi 1/8 tolli kaugusel tahvli tagaküljest.



Samm 3 Puurige augud ja sisestage seinankrud, pange #9 kruvid seinankrutesse, jätke 1/8 tolli vahe, riputage kapi ettevaatlikult kruvide külge.



LV

Trīs populāras spēles

Ir daudz veidu, kā izbaudīt šautriņu mešanu - daudzas spēles būs jums izaicinājums. Zemāk mēs piedāvājam trīs populārāko spēļu pamatnoteikumus. Pirmie četri punkti ir kopīgi visām šīm spēlēm.

1. Katrs spēlētājs rotācijas kārtībā met trīs šautriņas.
2. Katrs spēlētājs iemet vienu šautriņu bullīti, lai izlemtu, kurš sāks spēli; spēli sāk tas, kurš atrodas vistuvāk (ja vēlaties, var izmantot monētas metienu).
3. Katra mestā šautriņa tiek ieskaitīta trīs spēlētāja kārtā. Taču šautriņa, kas trāpīja garām, atlēca vai nokrita no tāfeles, nesāņem punktus. Ja šautriņa ieķeras citā šautriņā, tā tiek ieskaitīta kā metiens, bet punktus nesāņem.
4. Punktu skaitu, ko nopelna jebkura šautriņa, kas ieķeras mērķī, nosaka pēc ieiešanas punkta stiepļu dalījuma, nevis pēc krāsas.

301

1. Pirms tiek ieskaitīti punkti, spēlētājam ir trāpīts "dubultspēle", Skat. diagrammu, kurā norādīti vadi uz tāfeles ārējā malas. Kad ir iemests dubults metiens, šis šautriņš tiek ieskaitīts, tāpat kā visi tam sekojošie.
2. Spēlētāja rezultātu nosaka, no 301 atņemot katra šautriņa skaitu, kā parādīts diagrammā, ārējais riņķis tiek skaitīts kā dubults, bet mazāks iekšējais riņķis - kā trīskāršs norādītais rezultāts.
3. Lai uzvarētu, spēlētājam jāsamazina savs rezultāts līdz tieši nullei, un pēc tam šautriņam jābūt dubultam. Piemēram, ja finišam ir nepieciešams 41, to var izdarīt ar vienu šautriņu 9 un dubultu 16.
4. Ja spēlētājs gūst vairāk nekā precīzi vajadzīgo rezultātu, viņa trīs šautriņu gājiens netiek ieskaitīts; viņa rezultāts paliek tāds, kāds tas bija pirms šī gājiena. Tas nozīmē, ka, ja ir nepieciešams 20 un spēlētājs trāpa vienīgo 20, šis gājiens netiek ieskaitīts; viņa rezultāts paliek 20. Un, ja tiek trāpīts 19, viņa gājiens netiek ieskaitīts; viņa rezultāts paliek 20, jo ar vienu vieninieku nevar izkrist.

501

Izņemot to, ka "dubultspēle" nav nepieciešama, lai sāktu skaitīt punktus, "501" tiek spēlēta tāpat kā "301". Rezultāti tiek atņemti no sākuma punkta "501", un noteikumi, lai pabeigtu ar dubultu, ir tādi paši kā "301". Komandu spēlē punktu skaitu var palielināt līdz 601 vai vairāk atkarībā no spēlētāju skaita. Šo spēli izmanto lielākajā daļā turnīru vai čempionātu spēļu.

Krikets

Vienīgie skaitļi, ko spēlē kriketā, ir 15, 16, 17, 18, 19, 20 un bullis.

1. Katra skaitļa mērķis ir "noslēgt" katru skaitli, gūstot trīs "atzīmes" katrā no tiem. Katram skaitlim var būt viens trīskāršs, dubultspēle plus viens spēle vai trīs vienspēles. Tā kā bullim nav trīskārša, to var noslēgt vai nu ar vienu dubultu un vienu vienreizēju, vai arī ar trim bulliem.
2. Pēc tam, kad skaitlis ir "aizvērts", papildu punktus var iegūt tikai tad, ja otrs spēlētājs vēl nav guvis trīs trāpījumus un to nav aizvēris.
3. Jūsu pretinieks nevar nopelnīt punktus par jebkuru skaitli, kuru esat aizvēris, bet var neļaut jums nopelnīt vairāk punktu, ja viņš, lai to aizvērtu, gūst trīs trāpījumus.
4. Lai uzvarētu, jums ir jāaizver visi skaitļi no 15 līdz 20 plus "bullseye", pirms to izdarījis pretinieks. Ja esat aizvēris visus skaitļus, bet atpaliekat no pretinika pēc punktiem, tas ir jāizlīdzina, gūstot punktus viņa atklātajos skaitļos.

Uzmanību!

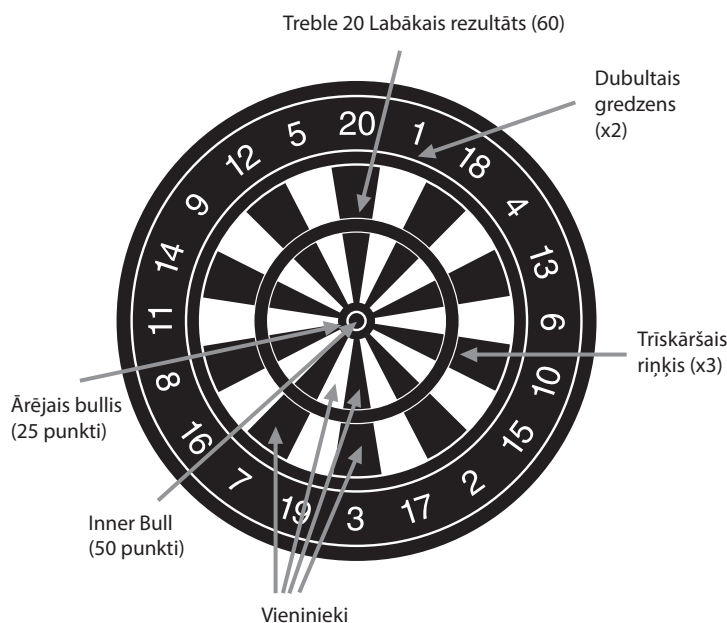
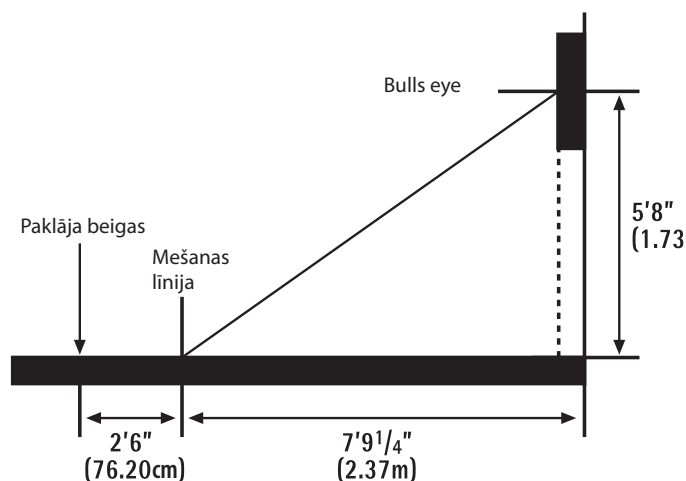
Darts ir prasmīga spēle pieaugušajiem.

Šis šautriņu šaušanas aprīkojums var radīt nopietnas traumas pieaugušajiem vai bērniem, ja to lieto bez pienācīgas pieaugušo uzraudzības vai ja to lieto citādi, nekā ieteikts.

Īpaša piesardzība jāievēro, izliekot un drošā veidā nodrošinot šautriņu mešanas aprīkojumu, kuru bērni varētu iegādāties vai izmantot bez vecāku piekrišanas un uzraudzības.

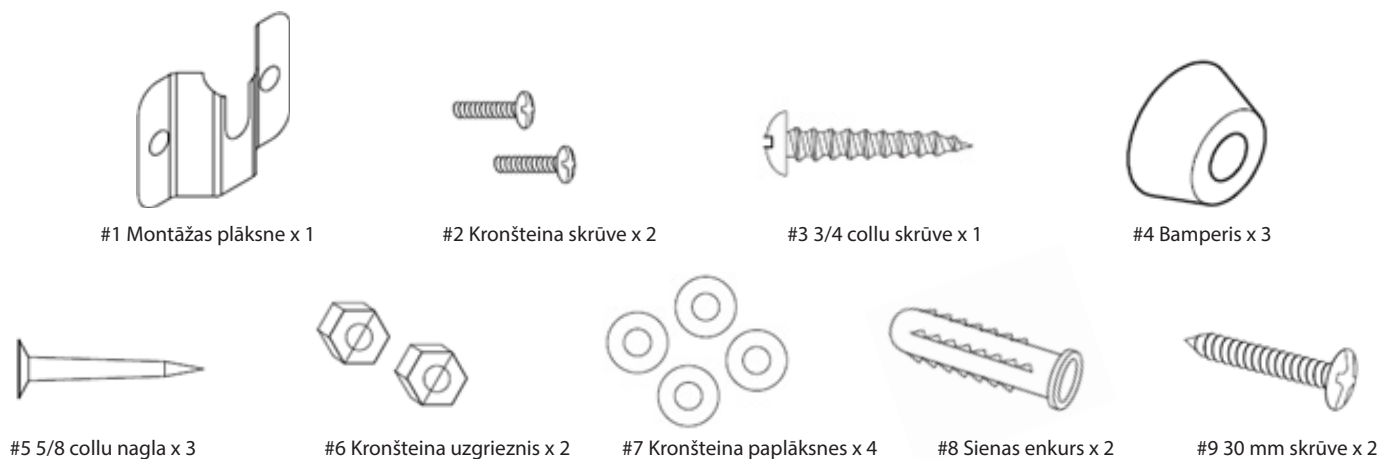
Kā uzstādīt šautriņu galdu

Lai uzstādītu šautriņu dēli saskaņā ar pieņemtajiem sporta veida noteikumiem, sekojiet tālāk redzamajai shēmai. Ieteicams nodrošināties ar paklājiņu vai paklāja joslu (aptuveni 1 m plats un sniedzas 0,6 m aiz metiena līnijas), lai pasargātu grīdu vai paklāju no nodiluma vai bojājumiem.



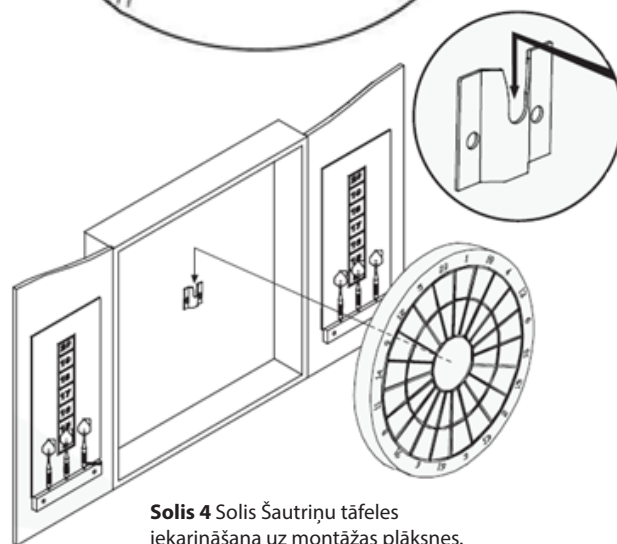
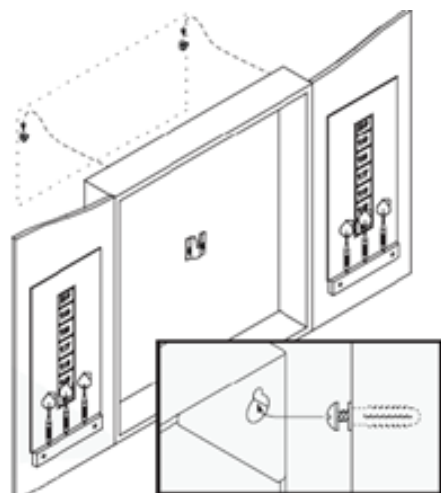
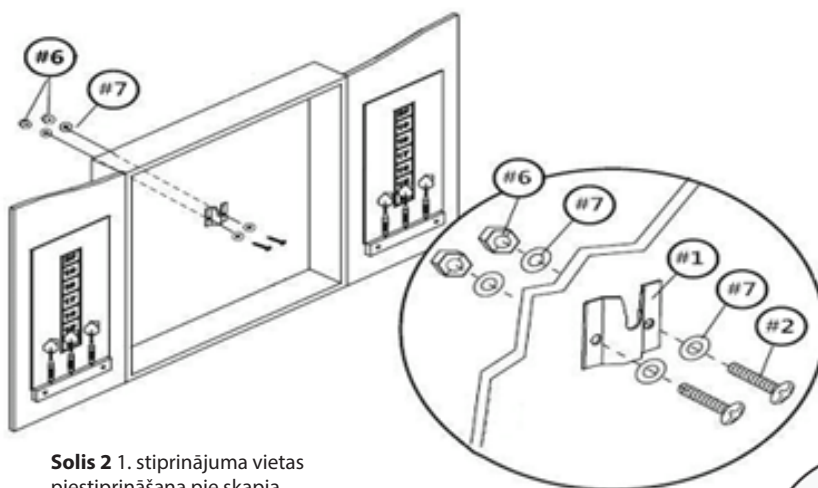
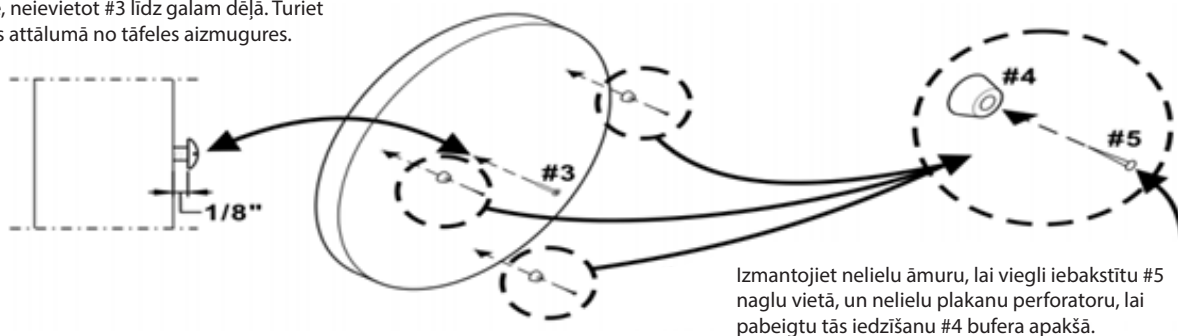
Montāžas instrukcija

Detaļu identifikators



Montāžas rokasgrāmata

1. solis #3 skrūves un #4 bufera piestiprināšana šautriņu dēļa aizmugurē, neievietot #3 līdz galam dēļā. Turiet skrūvi 1/8 collas attālumā no tāfeles aizmugures.



LT

Trys populiarūs žaidimai

Yra daugybė būdų, kaip mėgautis smiginiu - daugybė žaidimų taps jums iššūkiu. Toliau pateikiame pagrindines trijų populiariausių žaidimų taisykles. Pirmieji keturi punktai yra bendri visiems šiems žaidimams.

1. Kiekvienas žaidėjas paeiliui meta po tris strėlytes.
2. Kiekvienas žaidėjas meta po vieną strėlę į taikinį, kad nuspręstų, kas pradės žaidimą; žaidimą pradeda tas, kuris yra arčiausiai (jei norite, galima mesti monetą).
3. Kiekviena išmesta strėlė įskaičiuojama į tris žaidėjo eigoje išmestas strėlytes. Tačiau bet kuri strėlė, kuri nepataiko, atšoka arba nukrenta nuo lentos, neužsidirba jokio taško. Jei strėlė įsirėžia į kitą strėlę, ji įskaitoma kaip metimas, bet už ją taškų negaunama.
4. Bet kurios strėlytės, kuri įsminga į taikinį, pelnytas rezultatas priklauso nuo įėjimo taško vielos padalose, o ne nuo spalvos.

301

1. Prieš skaičiuojant taškus, žaidėjas turi pataikyti "dvigubą". Žr. schemą, kurioje nurodytos vielos ant išorinio lentos krašto. Išmetus dvigubą strėlę, ši strėlė bus įskaityta, kaip ir visos po jos einančios strėlytės.
2. Žaidėjo rezultatas nustatomas iš 301 atėmus kiekvienos strėlytės skaičių. Kaip parodyta schemoje, išorinis žiedas skaičiuojamas dvigubai, o mažesnis vidinis žiedas skaičiuojamas trigubai.
3. Norėdamas laimėti, žaidėjas turi sumažinti savo rezultatą lygiai iki nulio, o paskutinė strėlė turi būti dviguba. Pavyzdžiui, jei jums reikia 41, kad finišuotumėte, tai galite padaryti su vienguba 9 ir dviguba 16.
4. Kai žaidėjas surenka daugiau nei tiksliai reikia, jo trijų strėlių ėjimas neįskaitomas; jo rezultatas lieka toks, koks buvo prieš tą ėjimą. Tai reiškia, kad jei reikia 20, o žaidėjas pataiko vieną 20, tas ėjimas neįskaitomas; jo rezultatas lieka 20. O jei pataikyta 19, ėjimas neįskaitomas; jo rezultatas lieka 20, nes negalima išlošti pataikius vieną 1.

501

Išskyrus tai, kad norint pradėti skaičiuoti taškus nereikia "dvigubinti", "501" žaidžiamas taip pat, kaip ir "301". Taškai atimami iš 501 taško, o taisyklės, pagal kurias galima baigti "dvigubu", yra tokios pačios kaip ir "301". Žaidžiant komandinį žaidimą, rezultatas gali būti padidintas iki 601 arba daugiau, priklausomai nuo žaidėjų skaičiaus. Šis žaidimas naudojamas daugumoje turnyrų ar čempionatų rungtynių.

Kriketas

Kriketu žaidžiami tik šie skaičiai: 15, 16, 17, 18, 19, 20 ir bulius.

1. Tikslas - "uždaryti" kiekvieną skaičių, surinkus po tris "ženklus" kiekviename iš jų. Kiekvienam skaičiui gali būti vienas trigubas, dvigubas plius viengubas arba trys viengubi. Kadangi už bulių nėra trigubo skaičiaus, jį reikia užbaigti vienu dvigubu ir vienu viengubu skaičiumi arba trimis viengubais skaičiais.
2. "Uždarius" numerį, papildomų taškų galima pelnyti tik tuo atveju, jei kitas žaidėjas dar nesurinko trijų pataikymų ir jo neuždarė.
3. Jūsų priešininkas negali pelnyti taškų už bet kurį jūsų uždarytą skaičių, tačiau gali sutrukdyti jums pelnyti daugiau taškų, kai pelnys tris pataikymus ir jį uždarys.
4. Norėdami laimėti, turite uždaryti visus skaičius nuo 15 iki 20 ir "bulių" anksčiau nei priešininkas. Jei uždarėte visus skaičius, bet atsiliekate nuo priešininko taškais, tai turite kompensuoti pelnydami taškus jo atviruose skaičiuose.

Įspėjimas!

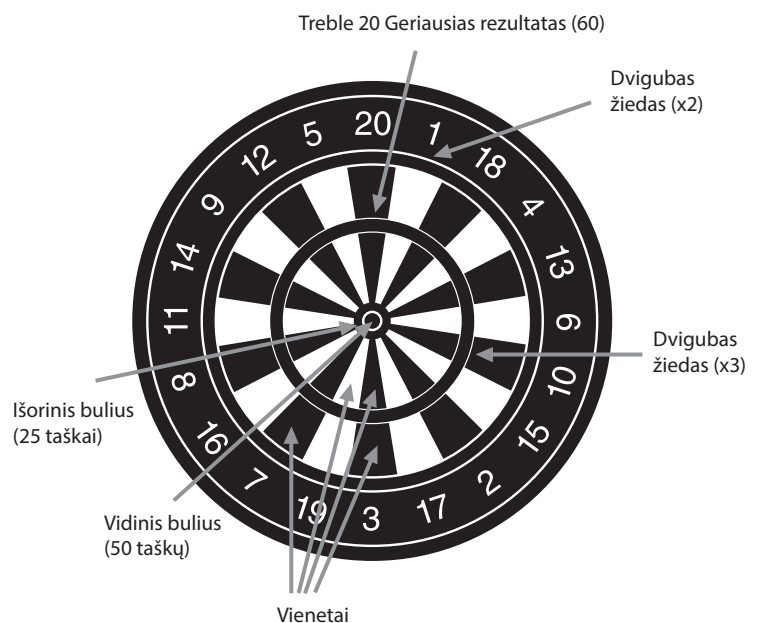
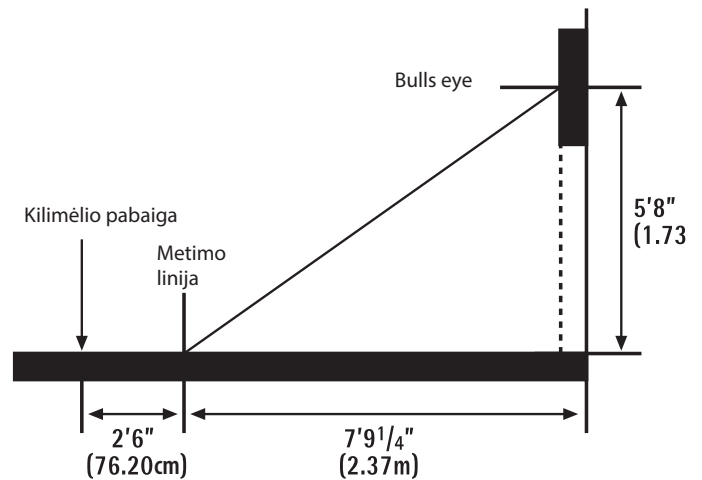
Smiginis yra įgūdžių žaidimas suaugusiems.

Naudojant šią smiginio įrangą be tinkamos suaugusiųjų priežiūros arba naudojant ją kitaip, nei rekomenduojama, suaugusieji arba vaikai gali rimtai susižeisti.

Reikėtų itin atsargiai demonstruoti ir saugoti smiginio įrangą ten, kur vaikai gali ją įsigyti arba naudoti be tėvų sutikimo ir priežiūros.

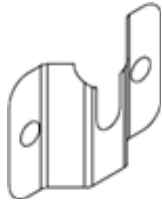
Kaip įrengti smiginio lentą

Pagal toliau pateiktą schemą smiginio lentą reikia įrengti pagal patvirtintas šios sporto šakos taisykles. Rekomenduojama turėti kilimėlį arba kiliminę juostą (maždaug 1 m pločio ir 0,6 m už metimo linijos), kad apsaugotumėte grindis arba kiliminę dangą nuo nusidėvėjimo ar sugadinimo.



Surinkimo instrukcijos

Detalių identifikatorius



#1 Montavimo plokštė x 1



#2 Kronšteino varžtas x 2



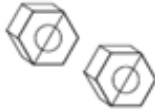
#3 3/4 colio varžtas x 1



#4 Bamperis x 3



#5 5/8 colio vinis x 3



#6 Kronšteino varžlė x 2



#7 Kronšteino poveržlės x 4



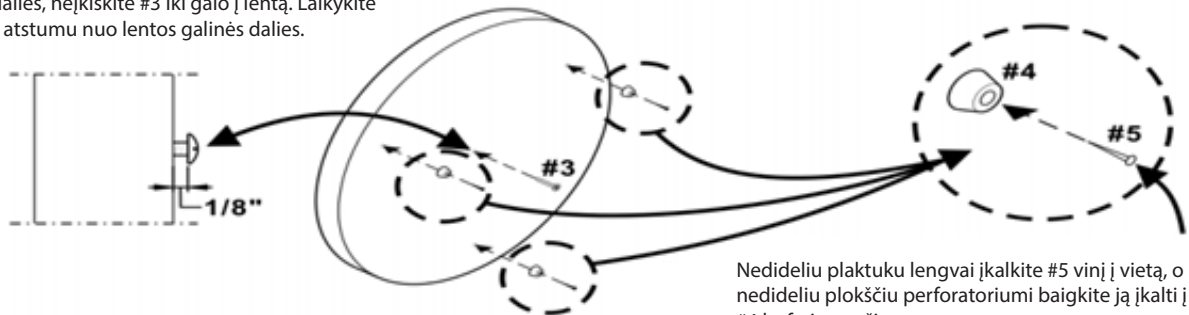
#8 Sieninis inkaras x 2



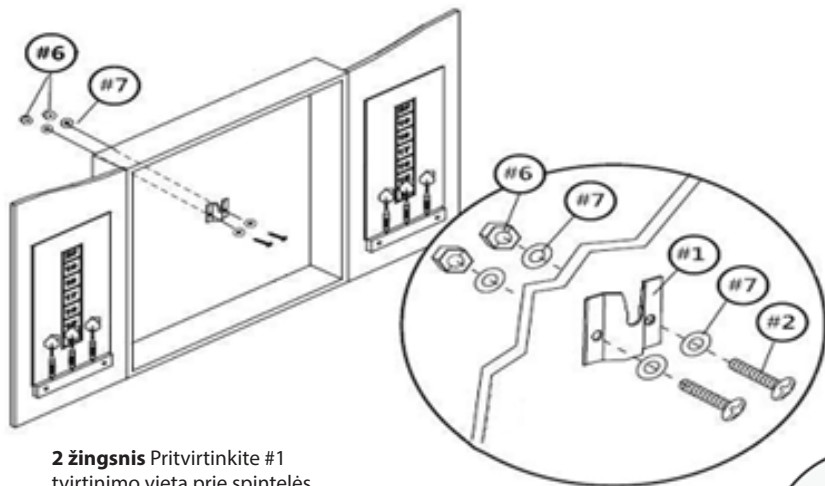
#9 30 mm varžtas x 2

Surinkimo instrukcija

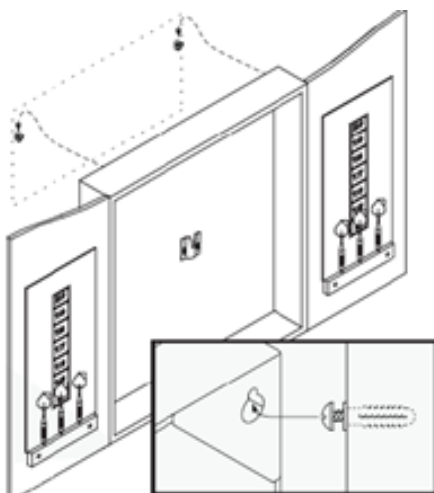
1 veiksmas Pritvirtinkite #3 varžtą ir #4 buferį prie smiginio lentos galinės dalies, neįkiškite #3 iki galo į lentą. Laikykite varžtą 1/8 colio atstumu nuo lentos galinės dalies.



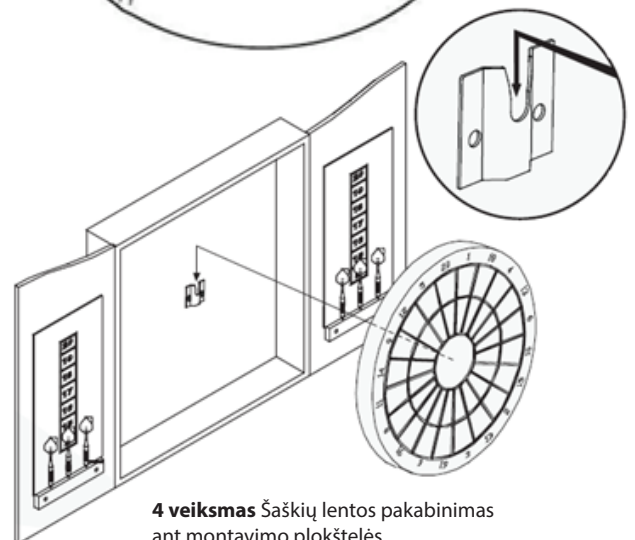
Nedideliu plaktuku lengvai įkalkite #5 vinį į vietą, o nedideliu plokščiu perforatoriumi baigkite ją įkalti į #4 buferio apačią.



2 žingsnis Pritvirtinkite #1 tvirtinimo vietą prie spintelės.



3 žingsnis Išgręžkite skylę ir įstatykite sieninius inkarus, įsukite #9 varžtus į sieninius inkarus, palikite 1/8 colio tarpą, atsargiai pakabinkite spintelę ant varžtų.



4 veiksmas Šaškių lentos pakabinimas ant montavimo plokštės.

DE Drei beliebte Spiele

Es gibt viele Möglichkeiten, Dart zu spielen - viele Spiele werden Sie herausfordern. Im Folgenden geben wir Ihnen die Grundregeln für drei der beliebtesten Spiele. Die ersten vier Punkte sind allen diesen Spielen gemeinsam.

1. Jeder Spieler ist abwechselnd an der Reihe und wirft drei Darts.
2. Jeder Spieler wirft einen Pfeil auf das Bullseye, um zu entscheiden, wer anfängt; derjenige, der dem Bullseye am nächsten ist, beginnt das Spiel (auf Wunsch kann auch eine Münze geworfen werden).
3. Jeder geworfene Pfeil zählt gegen die drei Pfeile des Spielers, der am Zug ist. Aber jeder Pfeil, der daneben geht, abprallt oder vom Brett fällt, bringt keine Punkte. Bleibt ein Pfeil in einem anderen Pfeil stecken, zählt er als Wurf, wird aber nicht gewertet.
4. Die Punktzahl für einen Pfeil, der in der Zielscheibe stecken bleibt, basiert auf dem Eintrittspunkt innerhalb der Drahtabschnitte und nicht auf der Farbe.

301

1. Ein Spieler muss einen "Pasch" treffen, bevor ein Punkt gezählt wird, siehe Diagramm mit den Drähten am äußeren Rand des Boards. Wenn ein Pasch geworfen wird, zählt dieser Pfeil, ebenso wie alle folgenden.
2. Die Punktzahl eines Spielers wird ermittelt, indem von 301 die Anzahl der einzelnen Pfeile abgezogen wird. Wie auf dem Diagramm dargestellt, zählt der äußere Ring doppelt, der kleinere innere Ring dreifach.
3. Um zu gewinnen, muss ein Spieler seinen Punktestand auf genau Null reduzieren, und der letzte Pfeil muss ein Pasch sein. Wenn man zum Beispiel 41 Punkte braucht, um das Spiel zu beenden, kann man es mit einer einfachen 9 und einer doppelten 16 schaffen.
4. Wenn ein Spieler mehr als die benötigte Punktzahl erzielt, zählt sein Zug mit drei Darts nicht; sein Punktestand bleibt so, wie er vor diesem Zug war. Das heißt, wenn 20 erforderlich ist und der Spieler eine einzelne 20 trifft, zählt dieser Zug nicht; sein Punktestand bleibt bei 20. Und wenn eine 19 getroffen wird, zählt der Zug nicht; sein Punktestand bleibt bei 20, weil man nicht mit einer einzigen 1 aussteigen kann.

501

Mit der Ausnahme, dass ein "Pasch" nicht erforderlich ist, um mit der Wertung zu beginnen, wird "501" genauso gespielt wie "301". Die Punkte werden von einem Ausgangspunkt von 501 abgezogen, und die Regeln für die Beendigung des Spiels mit einem Pasch sind dieselben wie bei 301. Bei Mannschaftsspielen kann die Punktzahl je nach Anzahl der Spieler auf 601 oder höher erhöht werden. Dieses Spiel wird bei den meisten Turnieren und Meisterschaften verwendet.

Cricket

Die einzigen Zahlen, die beim Cricket gespielt werden, sind 15, 16, 17, 18, 19, 20 und der Bulle.

1. Das Ziel ist es, jede Zahl durch drei "Marks" abzuschließen. Für jede Zahl kann es ein Triple, ein Double plus ein Single oder drei Singles sein. Da es für den Bullen keinen Dreier gibt, muss man ihn entweder mit einem Pasch und einem einfachen Bullen oder mit drei Bullen abschließen.
2. Nachdem eine Zahl "geschlossen" wurde, können nur dann weitere Punkte erzielt werden, wenn der andere Spieler noch keine drei Treffer erzielt und die Zahl geschlossen hat.
3. Ihr Gegner kann keine Punkte für eine von Ihnen geschlossene Zahl erzielen, aber er kann Sie daran hindern, weitere Punkte zu erzielen, wenn er drei Treffer erzielt, um die Zahl zu schließen.
4. Um zu gewinnen, müssen Sie alle Zahlen (15 bis 20) plus das Bullseye vor Ihrem Gegner schließen. Wenn Sie alle Zahlen geschlossen haben, aber Ihrem Gegner an Punkten hinterherhinken, müssen Sie den Rückstand aufholen, indem Sie in seinen offenen Zahlen punkten.

Achtung!

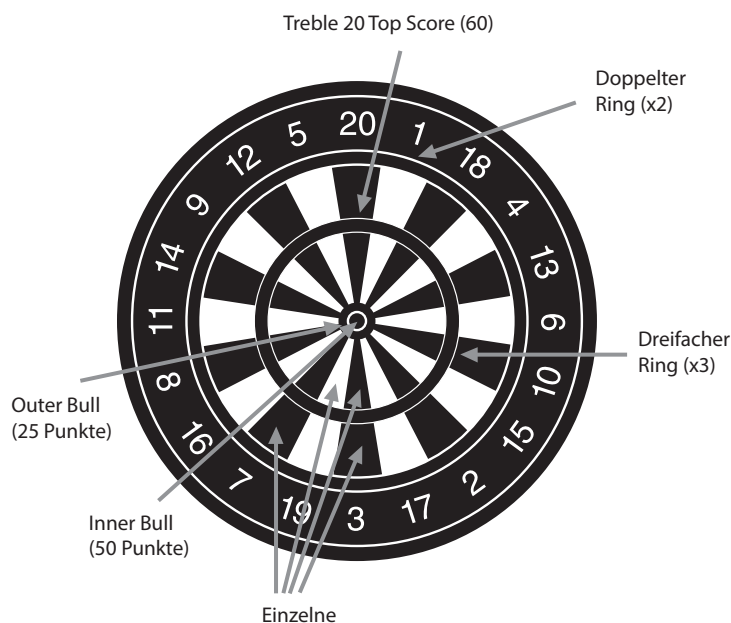
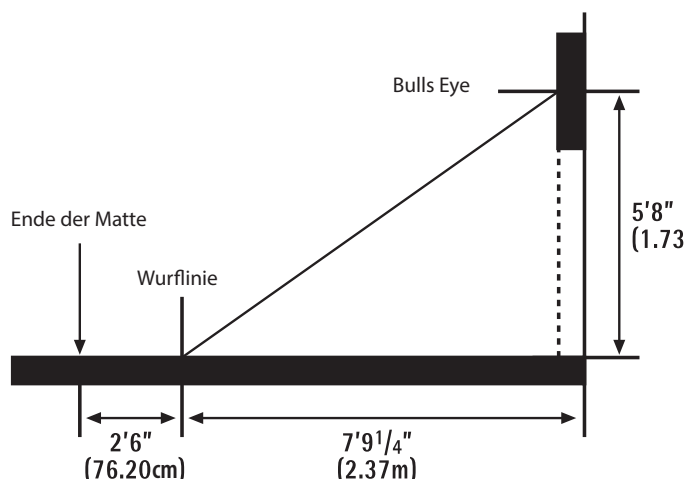
Dart ist ein Geschicklichkeitsspiel für Erwachsene.

Diese Dart-Ausrüstung kann Erwachsene oder Kinder ernsthaft verletzen, wenn sie ohne angemessene Aufsicht durch Erwachsene oder anders als empfohlen verwendet wird.

Bei der Ausstellung und Aufbewahrung von Dartgeräten, die Kinder ohne elterliche Genehmigung und Aufsicht kaufen oder benutzen könnten, ist äußerste Vorsicht geboten.

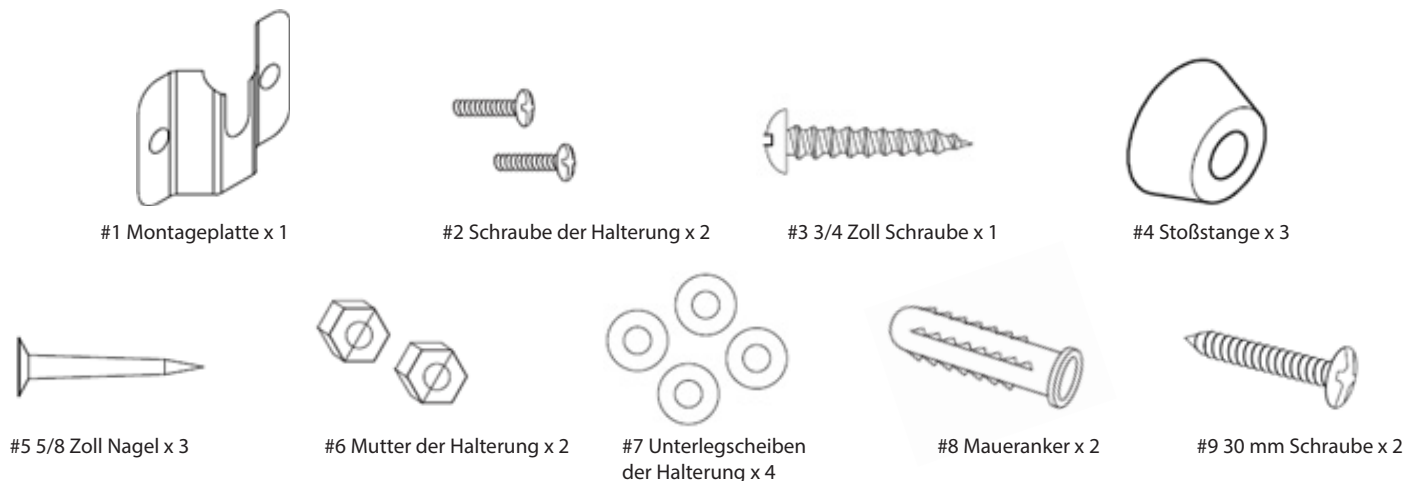
Wie Sie Ihre Dartscheibe aufstellen

Folgen Sie dem nachstehenden Schema, um Ihre Dartscheibe nach den anerkannten Regeln des Sports aufzubauen. Es wird empfohlen, eine Matte oder einen Teppichstreifen (ca. 1 m breit und 0,6 m über die Wurflinie hinausreichend) auszulegen, um den Boden oder den Teppichboden vor Abnutzung oder Beschädigung zu schützen.



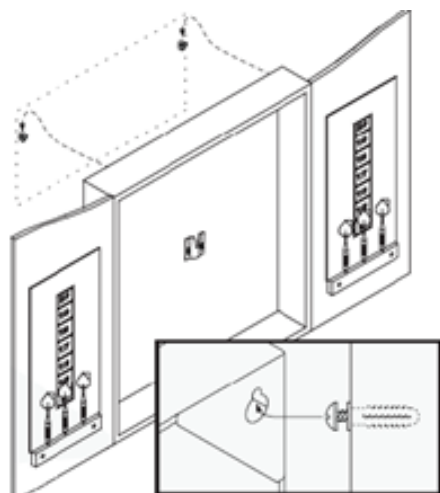
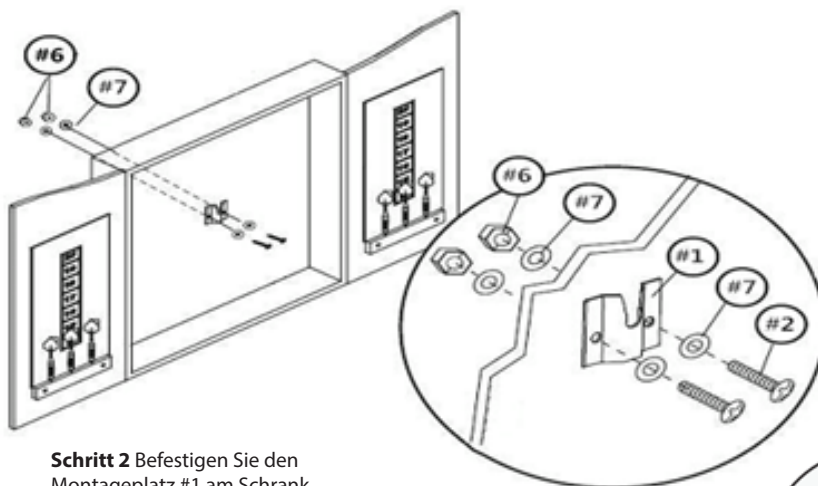
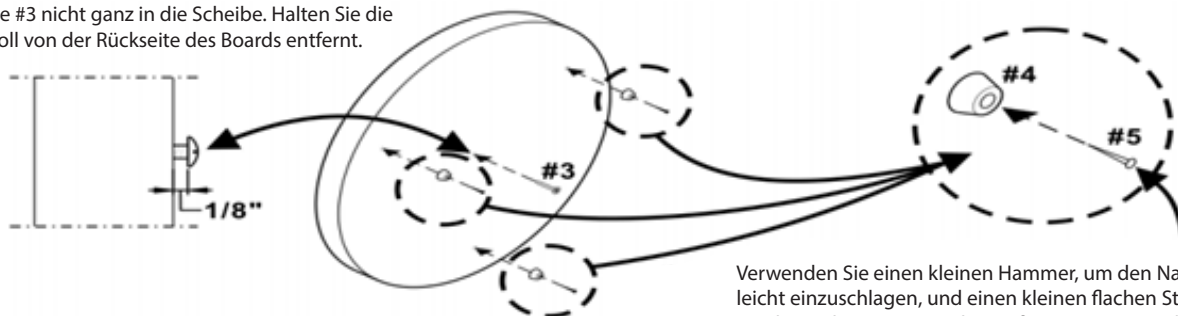
Montageanleitung

Teilekennzeichnung



Montageanleitung

Schritt 1 Befestigen Sie die Schraube #3 und den Stoßdämpfer #4 an der Rückseite der Dartscheibe, schieben Sie die Schraube #3 nicht ganz in die Scheibe. Halten Sie die Schraube 1/8 Zoll von der Rückseite des Boards entfernt.



PL

Trzy popularne gry

Istnieje wiele sposobów na cieszenie się rzutkami - wiele gier będzie dla Ciebie wyzwaniem. Poniżej przedstawiamy podstawowe zasady trzech najpopularniejszych gier. Pierwsze cztery punkty są wspólne dla wszystkich tych gier.

1. Każdy gracz po kolei rzuca trzema rzutkami.
2. Każdy gracz rzuca jedną lotką w tarczę, aby zdecydować, kto rozpocznie; ten, który jest najbliższy, rozpoczyna grę (jeśli wolisz, możesz użyć rzutu monetą).
3. Każda wyrzucona rzutka liczy się do trzech w turze gracza. Jednak rzutka, która chybi, odbije się lub spadnie z planszy, nie jest punktowana. Jeśli rzutka utknie w innej rzutce, liczy się to jako rzut, ale nie jest punktowane.
4. Wynik uzyskany przez rzutkę, która utknęła w celu, jest oparty na punkcie wejścia w podziały drutu, a nie na kolorze.

301

1. Gracz musi trafić "dublet", zanim jakkolwiek wynik zostanie zaliczony, patrz diagram wskazujący druty na zewnętrznej krawędzi planszy. Gdy zostanie rzucony dublet, rzutka ta zostanie zaliczona, podobnie jak każda następna.
2. Wynik gracza jest określany przez odjęcie od 301 liczby rzutek, jak pokazano na diagramie, zewnętrzny pierścień liczy się podwójnie, mniejszy wewnętrzny pierścień liczy się potrójnie.
3. Aby wygrać, gracz musi zredukować swój wynik dokładnie do zera, a ostatnia lotka musi być podwójna. Na przykład, jeśli potrzebujesz 41, aby ukończyć grę, możesz to zrobić za pomocą pojedynczej 9 i podwójnej 16.
4. Gdy gracz uzyska wynik wyższy niż wymagany, jego tura trzech rzutów nie liczy się; jego wynik pozostaje taki sam jak przed tą turą. Oznacza to, że jeśli wymagane jest 20, a gracz trafi pojedynczą 20, tura nie jest liczona; jego wynik pozostaje na poziomie 20. A jeśli trafi 19, tura się nie liczy; jego wynik pozostaje na poziomie 20, ponieważ nie można wyjść na pojedynczą 1.

501

Z wyjątkiem tego, że "dublet" nie jest wymagany do rozpoczęcia punktacji, "501" jest rozgrywany tak samo jak "301". Wyniki są odejmowane od punktu początkowego 501, a zasady kończenia na podwojeniu są takie same jak w 301. W przypadku gry zespołowej wynik może zostać zwiększony do 601 lub więcej, w zależności od liczby graczy. Jest to gra używana w większości turniejów i mistrzostw.

Krykiet

Jedynymi liczbami używanymi w krykiecie są 15, 16, 17, 18, 19, 20 i bull.

1. Celem jest "zamknięcie" każdej liczby poprzez zdobycie trzech "punktów" w każdej z nich. Dla każdej liczby może to być jedna trójka, dwójka plus jedynka lub trzy jedynki. Ponieważ nie ma potrójnego byka, zamykasz go albo jednym podwójnym i jednym pojedynczym bykiem, albo trzema bykami.
2. Po "zamknięciu" numeru dodatkowe punkty można zdobyć tylko wtedy, gdy drugi gracz nie zdobył jeszcze trzech trafień i nie zamknął numeru.
3. Twój przeciwnik nie może zdobyć punktów za zamknięty numer, ale może uniemożliwić Ci zdobycie kolejnych punktów, gdy zdobędzie trzy trafienia, aby go zamknąć.
4. Aby wygrać, musisz zamknąć wszystkie liczby, od 15 do 20 plus strzał w dziesiątkę, zanim zrobi to przeciwnik. Jeśli zamknąłeś wszystkie numery, ale masz mniej punktów od przeciwnika, musisz to nadrobić, zdobywając punkty w jego otwartych numerach.

Ostrzeżenie!

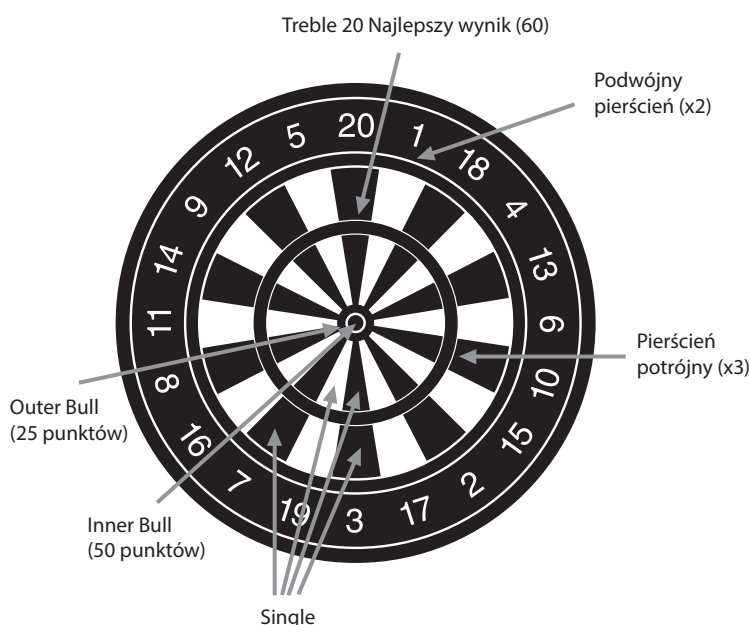
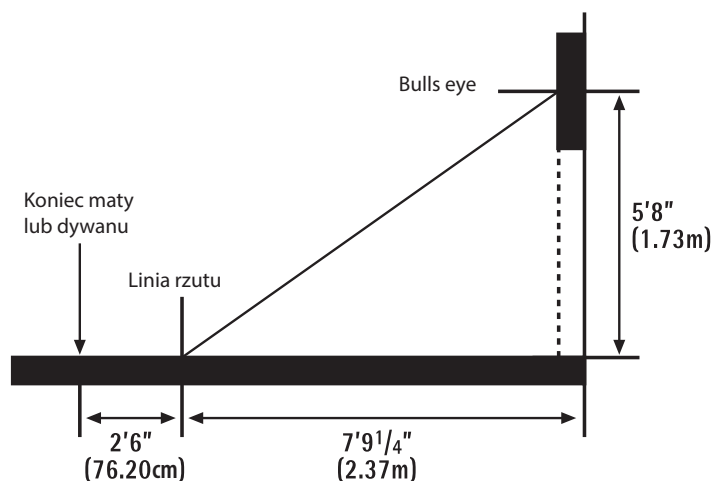
Rzutki to gra zręcznościowa dla dorosłych.

Ten sprzęt do gry w rzutki może spowodować poważne obrażenia u dorosłych lub dzieci, gdy jest używany bez odpowiedniego nadzoru osoby dorosłej lub gdy jest używany w sposób inny niż zalecany.

Należy zachować szczególną ostrożność podczas ekspozycji i zabezpieczania sprzętu do gry w rzutki w miejscach, w których dzieci mogą go kupić lub używać bez zgody i nadzoru rodziców.

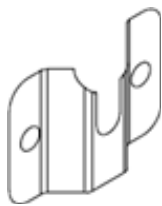
Jak ustawić tarczę do darta

Postępuj zgodnie z poniższym schematem, aby ustawić tarczę do darta zgodnie z przyjętymi zasadami tego sportu. Zaleca się posiadanie maty lub paska dywanu (około 1 m szerokości i 0,6 m poza linią rzutu), aby chronić podłogę lub dywan przed zużyciem lub uszkodzeniem.

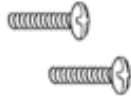


Instrukcje montażu

Identyfikator części



#1 Płyta montażowa x 1



#2 Śruba wspornika x 2



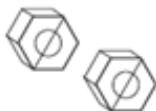
#3 Śruba 3/4 cala x 1



#4 Zderzak x 3



#5 Gwóźdź 5/8 cala x 3



#6 Nakrętka wspornika x 2



#7 Podkładki wspornika x 4



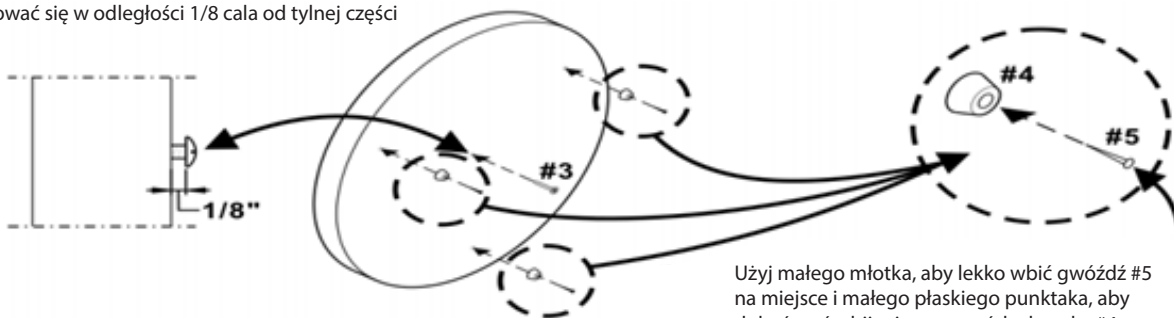
#8 Kotwa ścienna x 2



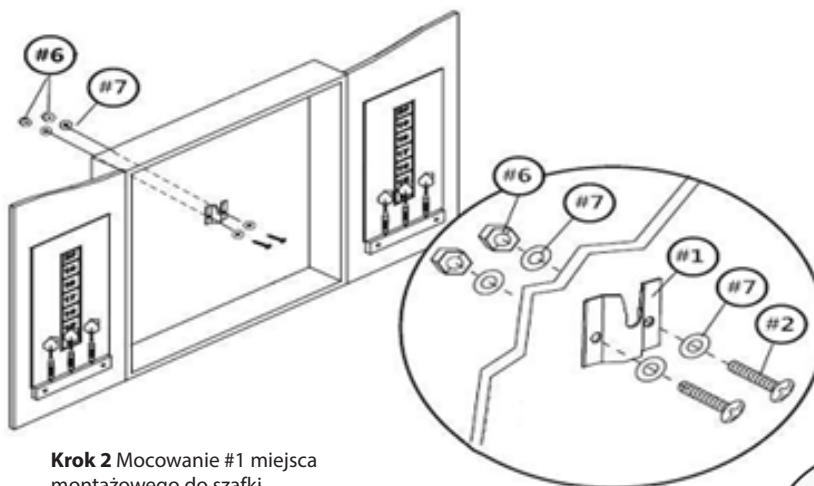
#9 Śruba 30 mm x 2

Instrukcja montażu

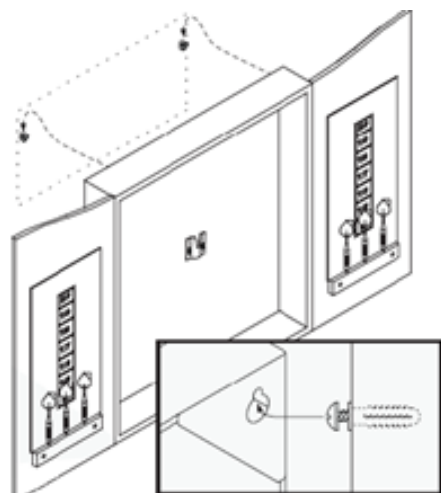
Krok 1 Mocowanie śruby #3 i zderzaka #4 do tylnej części tablicy, nie wkładaj śruby #3 do końca w tablicę. Śruba powinna znajdować się w odległości 1/8 cala od tylnej części tablicy.



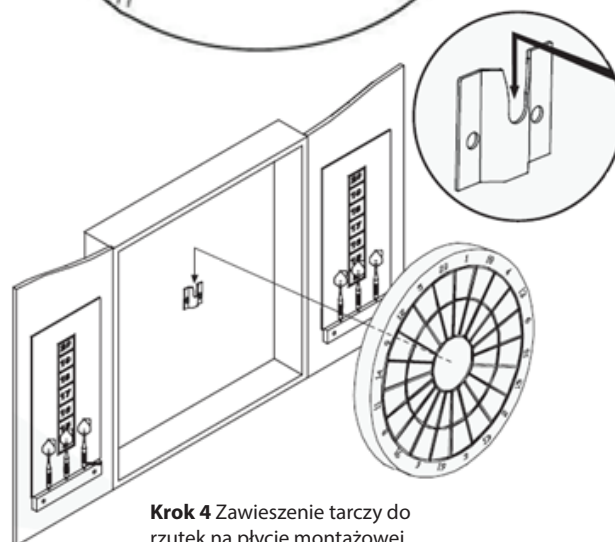
Użyj małego młotka, aby lekko wbić gwóźdź #5 na miejsce i małego płaskiego punktaka, aby dokończyć wbijanie go w spód zderzaka #4.



Krok 2 Mocowanie #1 miejsca montażowego do szafki.



Krok 3 Wywierć otwory i włóż kotwy ściennne, włóż śruby #9 do kotew ściennych, pozostaw 1/8 cala odstępu, delikatnie zawieś szafkę na śrubach.



Krok 4 Zawieszenie tarczy do rzutek na płycie montażowej.