



Content - Inhoud - Contenu - Inhalt - Contenido - Contenido:

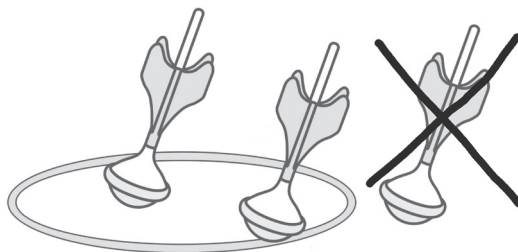
4 darts, 2 rings
4 darts, 2 ringen
4 fléchettes, 2 anneaux
4 Pfeile, 2 Ringe
4 freccette, 2 anelli
4 dardos, 2 anillos

SETUP: Place the 2 rings 35 feet (11 m) apart.
(Distance can be changed based on skill level.)

BEFORE PLAYING: Choose a clear open space on a grass or sandy field. Be sure to hold the tip of the dart (yellow end) when throwing it.

HOW TO PLAY:

If your team consists of 2 players, choose 2 colored darts, which your team will play with. If 4 players participate, each one chooses his own color. If you play with 2 players, both of them toss darts at the same ring. If you play with 4 players, teammates toss darts from opposite rings. Opposing team members standing at the same ring throw their 2 darts in turns. Everyone must toss from the designated Toss Area. When everyone has thrown darts, the round is over and the winning person or team starts the next round.



SCORING: Darts that land and stay in the ring are worth 3 points. Darts that land outside closest to the ring are worth 1 point. Points cancel each other out. Example: Team "A" throws 1 dart inside the ring and one outside. Team "B" also throws 1 dart inside the ring and 1 outside; the outer dart is closest to the ring. Team "A" gets 3 points and team "B" 4 points.

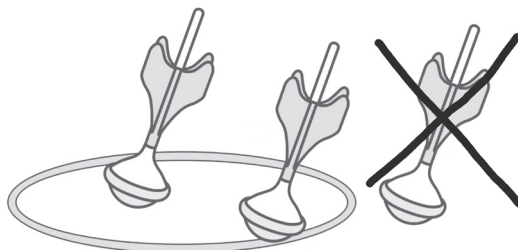
HOW TO WIN: The first team to reach 21 points wins.

OPZETTEN: Plaats de 2 ringen 11 meter uit elkaar.
(De afstand kan worden aangepast op basis van het vaardigheidsniveau).

VOOR HET SPELEN: Kies een vrije open plek op een gras- of zandveld. Zorg ervoor dat je het uiteinde van de dartpijl (het gele uiteinde) vasthoudt bij het gooien.

HOE HET GESPEELD WORDT:

Bestaat je team uit 2 personen, kies dan 2 gekleurde pijlen, waar het team mee speelt. Speel je met 4 personen, dan kiest ieder zijn eigen kleur. Als je met 2 spelers speelt, gooien beide spelers met 2 darts naar dezelfde ring. Als je met 4 spelers speelt, gooien de teamgenoten darts naar tegenoverliggende ringen. Beide teamleden die aan dezelfde ring staan, gooien om beurten de 2 darts. Iedereen moet gooien vanuit de aangewezen Werpzone. Als iedereen heeft gegooid is de ronde voorbij en de winnende persoon of team begint de volgende ronde.



SCORE: Darts die landen en in de ring blijven zijn 3 punten waard. Darts die buiten, het dichtst bij de ring landen zijn 1 punt waard. Punten heffen elkaar op. Voorbeeld: Team "A" gooit 1 dart in de ring en één erbuiten. Team "B" gooit ook 1 dart in de ring en 1 erbuiten; de dart buiten erbuiten ligt het dichtst bij de ring. Team "A" krijgt 3 punten en Team "B" 4 punten.

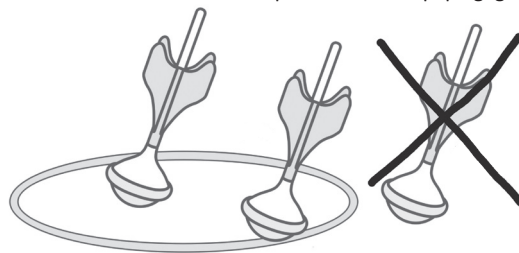
WIE IS DE WINNAAR: Het team dat als eerste de 21 punten bereikt.



MISE EN PLACE : Placez les 2 anneaux à 11 m (35 pieds) de distance.
(La distance peut être modifiée en fonction du niveau de compétence).

AVANT DE JOUER : Choisir un espace libre et dégagé sur un terrain d'herbe ou de sable. Veillez à tenir l'extrémité de la fléchette (extrémité jaune) lorsque vous la lancez.

COMMENT JOUER : Si votre équipe est composée de 2 personnes, choisissez 2 fléchettes de 2 couleurs différentes qui serviront à l'équipe. Si vous jouez à 4, chaque joueur choisit sa propre couleur. Chaque personne ou équipe choisit 2 fléchettes de la même couleur. Si vous jouez à 2, les deux joueurs lancent 2 fléchettes vers le même anneau. Si vous jouez à 4, les coéquipiers lancent les fléchettes sur des anneaux opposés. Les deux membres de l'équipe qui se tiennent à proximité du même anneau lancent les 2 fléchettes à tour de rôle. Tous les joueurs doivent lancer depuis la zone de lancer désignée. Le tour est terminé lorsque tout le monde a lancé et la personne ou l'équipe gagnante commence alors le tour suivant.



SCORE : Les fléchettes qui atterrissent et restent dans l'anneau valent 3 points. Les fléchettes qui atterrissent à l'extérieur, le plus près de l'anneau, valent 1 point. Les points s'annulent les uns les autres.

Exemple : L'équipe « A » lance 2 fléchettes dans l'anneau et 1 à l'extérieur. L'équipe « B » en lance 1 dans l'anneau et 2 à l'extérieur, dont l'une est la plus proche de l'anneau. L'équipe « A » recevra 3 points et l'équipe « B » 1 point.

COMMENT GAGNER : La première équipe à atteindre 21 points gagne.

AUFSTELLUNG: Platzieren Sie die zwei Ringe 11 Meter (35 Fuß) voneinander entfernt.
(Die Distanz kann je nach Können verändert werden.)

VOR DEM SPIEL: Wählen Sie eine freie offene Fläche auf einem Gras- oder Sandfeld. Achten Sie darauf, beim Werfen die Spitze des Pfeils (gelbes Ende) festzuhalten.

SPIELANLEITUNG:

Wenn Ihr Team aus zwei Spielern besteht, wählen Sie zwei farbige Pfeile aus, mit denen Ihr Team spielen wird. Nehmen vier Spieler teil, wählt jeder seine eigene Farbe aus. Jede Person oder jedes Team wählt zwei Pfeile der gleichen Farbe, die sie während des Spiels verwenden werden. Beim Spiel mit zwei Spielern werfen beide Spieler zwei Pfeile auf denselben Ring. Wenn man mit vier Spielern spielt, werden die Teamkollegen Pfeile auf gegenüberliegende Ringe werfen. Beide Teammitglieder, die am selben Ring sind, wechseln sich beim Werfen der zwei Pfeile ab. Jeder muss seine Pfeile von der festgelegten Wurfzone aus werfen. Wenn jeder an der Reihe war, ist die Runde vorbei und der Sieger oder das siegreiche Team beginnt die nächste Runde.



PUNKTEZÄHLUNG: Pfeile, die im Ring landen und dort bleiben, zählen drei Punkte. Pfeile, die nahe am Ring aber außerhalb landen, zählen einen Punkt. Die Punkte heben sich gegenseitig auf.

Beispiel: Team „A“ wirft einen Pfeil in den Ring und einen außerhalb. Team „B“ wirft auch einen Pfeil in den Ring und einen außerhalb. Der Pfeil außerhalb ist dem Ring am nächsten. Team „A“ erhält drei Punkte und Team „B“ vier Punkte.

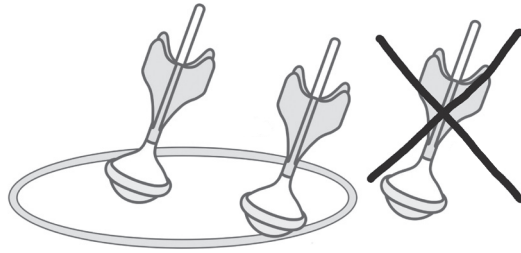
WIE MAN GEWINNT: Das erste Team, das 21 Punkte erreicht, gewinnt.



CONFIGURAZIONE: posizionare i 2 anelli a 35 piedi (11 m) di distanza
(La distanza può essere modificata in base al livello di abilità)

PRIMA DI GIOCARE: scegli uno spazio aperto e sgombro su un fondo erboso o sabbioso. Assicurati di tenere la punta della freccia (estremità gialla) quando la lanci.

COME SI GIOCA: Se la tua squadra è composta da 2 giocatori, scegli 2 freccette dello stesso colore con cui giocherà la tua squadra. Se si gioca in 4, ciascun giocatore sceglierà il suo colore. Ciascun partecipante o squadra sceglie due freccette dello stesso colore da utilizzare durante il gioco. Se si gioca in 2 giocatori, entrambi dovranno lanciare 2 freccette nello stesso anello. Se si gioca in 4 giocatori, i compagni di squadra lanceranno le loro freccette in anelli disposti uno di fronte all'altro. I due membri della stessa squadra lanciano le 2 freccette a turno. Tutti i giocatori devono lanciare le freccette dalle zone di lancio segnalate. Una volta che tutti avranno effettuato i propri lanci, il turno si conclude e il giocatore o squadra vincente inizierà il prossimo turno.



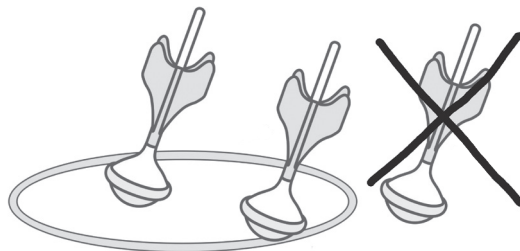
PUNTEGGIO: le freccette che restano all'interno dell'anello valgono 3 punti. Le freccette che, pur cadendo all'esterno, atterrano molto vicine all'anello valgono 1 punto. I punti si annullano a vicenda. Esempio: la squadra "A" lancia 1 freccetta nell'anello e una fuori. Anche la squadra "B" lancia 1 freccetta nell'anello e 1 fuori, ma la sua freccetta atterrata fuori è la più vicina all'anello. La squadra "A" ottiene 3 punti e la squadra "B" 4 punti.

COME VINCERE: vince la squadra che per prima totalizza 21 punti.

CONFIGURACIÓN: Coloque los 2 anillos a una distancia de 11 m (35 pies).
(La distancia se puede cambiar según el nivel de habilidad).

ANTES DE JUGAR: Elija un espacio abierto y despejado en el césped o arena. Asegúrese de sujetar la punta del dardo (extremo amarillo) al lanzarlo.

CÓMO JUGAR: Si el equipo consta de 2 jugadores, se deben elegir 2 dardos de colores, con los que el equipo jugará. Si en cambio, participan 4 jugadores, cada uno elige su propio color. Cada persona o equipo elige 2 dardos del mismo color para usar durante el juego. Si participan 2 jugadores, se lanzan dardos hacia el mismo anillo. Si en cambio, participan 4 jugadores, los compañeros de equipo lanzarán dardos desde aros opuestos. Los miembros del equipo contrario que se encuentran en el mismo anillo lanzan los 2 dardos uno por uno. Todos deben lanzar desde el Área de lanzamiento designada. Cuando todos han lanzado dardos, la ronda termina y la persona o equipo ganador comienza la siguiente ronda.



PUNTAJE : Los dardos que caen y permanecen en el anillo valen 3 puntos. Los dardos que caen más cerca del anillo exterior valen 1 punto. Los puntos se anulan entre sí. Ejemplo: El equipo "A" lanza 1 dardo dentro del anillo y otro afuera. El equipo "B" también lanza 1 dardo dentro del anillo y 1 afuera; el dardo exterior es el más cercano al anillo. El equipo "A" obtiene 3 puntos y el equipo "B" 4 puntos.

CÓMO GANAR: El primer equipo en acumular 21 puntos es el ganador.

WAARSCHUWING! Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar. Lees eerst de gebruiksaanwijzing en volg deze op. Bewaar deze om later te kunnen raadplegen. **WARNING!** Not suitable for children under 36 months. Small parts. Choking hazard. Read the instructions before use, follow them and keep them for reference. **ATTENTION!** Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Petits éléments. Dangers de suffocation. Lire les instructions avant utilisation, s'y conformer et les garder comme référence. **ACHTUNG!** Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Kleine teile. Erststükkungsgefahr. Lesen Sie vor der Verwendung die Anweisungen, befolgen Sie diese und bewahren Sie sie zum späteren Gebrauch auf. **ADVERTENCIA!** No conviene para niños menores de 36 meses. Partes pequeñas. Peligro de asfixia. Leer las instrucciones antes de la utilización, seguir las y conservarlas como referencia. **ATTENZIONE/AVVERTENZA!** Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi. Piccole parti. Rischio di soffocamento. Leggere queste istruzioni prima dell'uso, osservarle e conservarle per poterle consultare anche in seguito.

