

Sehr geehrte Kundin, sehr geehrter Kunde,

vielen Dank für den Kauf dieser magnetischen Dartscheibe. Bitte lesen Sie diese Bedienungsanleitung aufmerksam durch und beachten Sie die aufgeführten Hinweise und Tipps, damit Sie Ihre neue magnetische Dartscheibe optimal einsetzen können.

Lieferumfang

- 1 x magnetische Dartscheibe
- 12 x Dartpfeile (6 x Rot; 6 x Gelb)
- Bedienungsanleitung

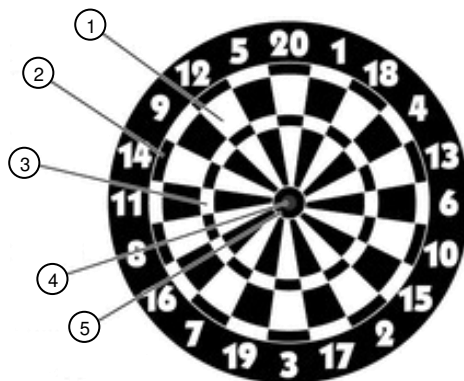
Produktdaten

Durchmesser	40 cm
Magnetisch	✓
Rote Pfeile	6
Gelbe Pfeile	6
Maße Dartscheibe (Ø x T)	40,7 x 1,6 cm
Maße Pfeile	je 9 cm lang
Gewicht Dartscheibe	953 g
Gewicht Pfeile	je 6 g



ACHTUNG!
Verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr.

Produktdetails



- | | |
|---------------|---------------|
| 1 Single-Ring | 4 Bulls-Eye |
| 2 Double-Ring | 5 Single Bull |
| 3 Triple-Ring | |

Montage

Hängen Sie die Scheibe an die Wand. Messen Sie 1,73 m vom Boden bis zum Mittelpunkt der Dartscheibe.

Sie können die Dartscheibe mithilfe zweier Nägel oder mithilfe von Schrauben an der Wand befestigen.

Montage mit Nägeln



HINWEIS:
Falls Sie über keine Erfahrung mit Montagearbeiten verfügen, lassen Sie die Montage von einem Fachmann vornehmen.

1. Suchen Sie eine geeignete Stelle, an der Sie die magnetische Dartscheibe befestigen wollen.
2. Messen Sie den Abstand an der Rückseite der Wandhalterung ab und zeichnen Sie die Löcher an der Wand ein. Alternativ können Sie die Wandhalterung von der Dartscheibe trennen, indem Sie diese vorsichtig herausdrücken. Nehmen Sie die Wandhalterung als Schablone und zeichnen Sie die Löcher ein.
3. Drücken Sie die Dartscheibe wieder in die Wandhalterung. Achten Sie dabei auf die korrekte Ausrichtung der Dartscheibe. Die **20** liegt mittig oben, während die **3** mittig unten liegt.
4. Nehmen Sie einen Hammer und hämmern Sie zwei Nägel in die vorgezeichneten Löcher.



ACHTUNG!

Achten Sie darauf, dass an der gewählten Stelle keine Leitungen oder Rohre verlaufen. Dies kann zu Verletzungen oder Umgebungsschäden führen!

5. Hängen Sie die Wandhalterung in die Nägel ein. Achten Sie darauf, dass die Wandhalterung fest und stabil eingehängt ist, bevor Sie sie verwenden.

Montage mit Schrauben



HINWEIS:

Falls Sie über keine Erfahrung mit Montagearbeiten verfügen, lassen Sie die Montage von einem Fachmann vornehmen.

1. Suchen Sie eine geeignete Stelle, an der Sie die magnetische Dartscheibe befestigen wollen.
2. Trennen Sie die Dartscheibe von der Wandhalterung, indem Sie sie vorsichtig herausdrücken.
3. Nehmen Sie die Wandhalterung als Schablone und zeichnen Sie die Bohrlöcher ein.
4. Bohren Sie die Löcher und legen Sie anschließend Dübel in die Löcher.



ACHTUNG!

Achten Sie darauf, dass an der gewählten Bohrstelle keine Leitungen oder Rohre verlaufen. Dies kann zu Verletzungen oder Umgebungsschäden führen!

5. Halten Sie die Wandhalterung an die Bohrlöcher und befestigen Sie sie mit Schrauben, die Sie in die Dübel drehen.
6. Drücken Sie die Dartscheibe in die Wandhalterung. Achten Sie dabei auf die korrekte Ausrichtung der Dartscheibe. Die **20** liegt mittig oben, während die **3** mittig unten liegt.

Verwendung



ACHTUNG!

Verwenden Sie nur die mitgelieferten Pfeile, um Beschädigungen an der Dartscheibe zu vermeiden.

Halten Sie beim Werfen einen Abstand von 2,37 m zur Dartscheibe.

Um zu bestimmen, wer mit dem Spiel beginnt, wirft jeder Spieler aus einer Partei einen Pfeil. Der Spieler, der der Scheibenmitte (dem Bulls-Exe) am nächsten kommt, beginnt mit dem Spiel. Jeder Spieler hat drei Pfeile, die er unmittelbar hintereinander auf die Scheibe wirft. Es werden nur Pfeile gewertet, die nach dem letzten Wurf noch auf der Scheibe sind.

Spiele

Die klassischen Spiele sind 501, 301 und Cricket.

501

Hierbei gilt ein Ausgangswert von 501 Punkten pro Durchgang. Ziel des Spiels ist es die Punktzahl von 501 so schnell wie möglich exakt auf Null zu reduzieren. Die Spieler werfen abwechselnd je drei Darts. Die Punkte der getroffenen Felder werden von den 501 Punkten bzw. der Restpunktzahl abgezogen. Der Spieler, der seine Punktzahl zuerst auf exakt Null spielt, gewinnt das Spiel.

Erzielt der Spieler zu viele Punkte, hat er überworfen. Dies gilt als „No Score“ (keine Punkte) und wird somit nicht gewertet. Der Gegner ist nun wieder an der Reihe. Ist der Spieler, der überworfen hat wieder an der Reihe, fängt dieser wieder mit seiner Ausgangspunktzahl vor seinem letzten Wurf an.

Varianten

Master Out

Der letzte Dart muss entweder einen Double-Ring, einen Triple-Ring, das Single Bull oder Bulls-Eye treffen. Mit diesem letzten Treffer muss die Punktzahl exakt auf Null reduziert werden. Andere Treffer werden nicht gewertet.

Double Out

Der letzte Dart muss einen Double-Ring oder das Bulls-Eye treffen. Mit diesem letzten Treffer muss die Punktzahl exakt auf Null reduziert werden. Andere Treffer werden nicht gewertet.

Best of Three

Spielen Sie drei Durchgänge. Der Spieler, der zwei davon gewonnen hat, ist Sieger.

Best of Five

Spielen Sie fünf Durchgänge. Der Spieler, der drei Durchgänge gewonnen hat, ist Sieger.

301

Das Spiel 301 wird so gespielt wie das Spiel 501. Der Ausgangswert liegt jedoch nur bei 301 Punkten.

Cricket

Ziel des Spieles ist es alle Felder von **15** bis **20** und das Bulls-Eye auszuwerfen, bevor der Gegner dies tut. Um ein Feld auszuwerfen, muss dieses dreimal getroffen werden. Sobald ein Spieler ein Feld ausgeworfen hat, kann er auf diesem Feld punkten, bis alle Gegner dieses Feld ebenfalls ausgeworfen hat. Der Spieler, der alle Felder ausgeworfen hat und dessen Punktzahl höher ist als die eines Gegners, gewinnt das Spiel. Der Spieler, der nach 20 Runden die höchste Punktzahl hat gewinnt das Spiel. Bei Punktgleichheit gewinnt der Spieler mit den meisten ausgeworfenen Feldern. Falls die Anzahl der ausgeworfenen Felder ebenfalls gleich ist, dann gibt es bis zu 10 mögliche zusätzliche Würfe, um den Gewinner zu ermitteln.

Sicherheitshinweise

- Diese Bedienungsanleitung dient dazu, Sie mit der Funktionsweise dieses Produktes vertraut zu machen. Bewahren Sie diese Anleitung daher gut auf, damit Sie jederzeit darauf zugreifen können.
- Ein Umbauen oder Verändern des Produktes beeinträchtigt die Produktsicherheit. Achtung Verletzungsgefahr!
- Alle Änderungen und Reparaturen an dem Gerät oder Zubehör dürfen nur durch den Hersteller oder von durch ihn ausdrücklich hierfür autorisierte Personen durchgeführt werden.
- Öffnen Sie das Produkt niemals eigenmächtig. Führen Sie Reparaturen nie selbst aus!
- Behandeln Sie das Produkt sorgfältig. Es kann durch Stöße, Schläge oder Fall aus bereits geringer Höhe beschädigt werden.
- Halten Sie das Produkt fern von Feuchtigkeit und extremer Hitze.
- Tauchen Sie das Produkt niemals in Wasser oder andere Flüssigkeiten.

- Technische Änderungen und Irrtümer vorbehalten!

Wichtige Hinweise zur Entsorgung

Dieses Elektrogerät gehört **nicht** in den Hausmüll. Für die fachgerechte Entsorgung wenden Sie sich bitte an die öffentlichen Sammelstellen in Ihrer Gemeinde. Einzelheiten zum Standort einer solchen Sammelstelle und über ggf. vorhandene Mengenbeschränkungen pro Tag/Monat/Jahr entnehmen Sie bitte den Informationen der jeweiligen Gemeinde.

Konformitätserklärung

Hiermit erklärt PEARL.GmbH, dass sich das Produkt NX-9694-675 in Übereinstimmung mit der Spielzeug-Richtlinie 2009/48/EG befindet.



Qualitätsmanagement
Dipl. Ing. (FH) Andreas Kurtasz

Die ausführliche Konformitätserklärung finden Sie unter www.pearl.de/support. Geben Sie dort im Suchfeld die Artikelnummer NX-9694 ein.

Informationen und Antworten auf häufige Fragen (FAQs) zu vielen unserer Produkte sowie ggfs. aktualisierte Handbücher finden Sie auf der Internetseite:

www.playtastic.de

Geben Sie dort im Suchfeld die Artikelnummer oder den Artikelnamen ein.

Chère cliente, cher client,

Nous vous remercions d'avoir choisi cette cible magnétique. Afin d'utiliser au mieux votre nouveau produit, veuillez lire attentivement ce mode d'emploi et respecter les consignes et astuces suivantes.

Contenu

- 1 cible magnétique
- 12 fléchettes (6 rouges, 6 jaunes)
- Mode d'emploi

Caractéristiques du produit

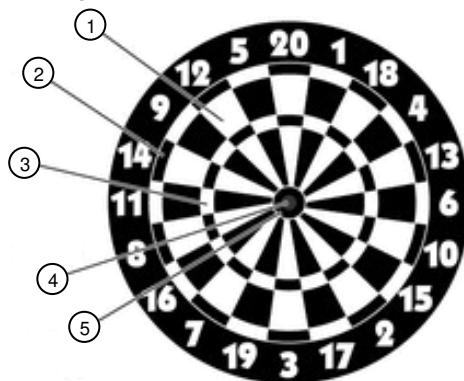
Diamètre	40 cm
Magnétique	✓
Fléchettes rouges	6
Fléchettes jaunes	6
Dimensions cible (Ø x T)	40,7 x 1,6 cm
Dimensions fléchettes	longueur : 9 cm chacune
Poids cible	953 g
Poids fléchettes	6 g chacune



ATTENTION !

Contient des petites pièces pouvant être avalées. Risque d'étouffement.

Description du produit



- | | |
|------------------------|-----------------|
| 1 Couronne des simples | 4 Double centre |
| 2 Couronne des doubles | 5 Simple centre |
| 3 Couronne des triples | |

Montage

Suspendez la cible au mur. Mesurez 1,73 m en partant du sol jusqu'au milieu de la cible.

Vous pouvez fixer la cible au mur à l'aide de deux clous ou de vis.

Montage avec des clous



NOTE :

Si vous n'avez aucune expérience dans les travaux de montage, faites effectuer le montage par un spécialiste.

1. Choisissez un endroit approprié pour y fixer la cible magnétique.
2. Mesurez la distance à l'arrière du support mural et dessinez les trous sur le mur. Vous pouvez aussi retirer avec précaution le support mural de la cible. Utilisez le support mural comme gabarit et marquez les trous à percer.
3. Remplacez la cible sur le support mural en appuyant bien. Veillez à ce que la cible soit correctement orientée. Le **20** doit se trouver au milieu en haut, et le **3** au milieu en bas.
4. Servez-vous d'un marteau pour fixer deux clous dans les trous préalablement dessinés.



ATTENTION !

Avant de percer, assurez-vous qu'aucun câble ni conduit ne passe à l'endroit que vous avez choisi. Cela pourrait causer des blessures physiques et/ou des dommages matériels !

5. Suspendez le support mural aux clous. Veillez à ce que le support mural soit stable et fermement accroché avant de l'utiliser.

Montage avec vis



NOTE :

Si vous n'avez aucune expérience dans les travaux de montage, faites effectuer le montage par un spécialiste.

1. Choisissez un endroit approprié pour y fixer la cible magnétique.
2. Retirez avec précaution la cible du support mural.
3. Utilisez le support mural comme gabarit et marquez les trous à percer.
4. Percez les trous puis enfoncez-y les chevilles.



ATTENTION !

Avant de percer, assurez-vous qu'aucun câble ni conduit ne passe à l'endroit que vous avez choisi. Cela pourrait causer des blessures physiques et/ou des dommages matériels !

5. Maintenez le support mural contre les trous que vous avez percés, et fixez-le en vissant les vis dans les chevilles.
6. Remplacez la cible sur le support mural en appuyant bien. Veillez à ce que la cible soit correctement orientée. Le **20** doit se trouver au milieu en haut, et le **3** au milieu en bas.

Utilisation



ATTENTION !

Utilisez uniquement les fléchettes fournies pour éviter d'endommager la cible.

Pendant le lancer, maintenez une distance à la cible de 2,37 m. Pour déterminer le joueur qui commence à jouer en premier, un joueur de chaque équipe lance une flèche. Le joueur qui se rapproche le plus du centre de la cible commence à jouer. Chaque joueur possède trois fléchettes, qu'il lance sur la cible directement et l'une après l'autre. Ne comptent que les fléchettes qui se trouvent encore sur la cible après le dernier lancer.

Jeux

Les jeux les plus classiques sont le 501, le 301 et le cricket.

501

Dans ce jeu, chaque joueur démarre la partie avec 501 points. Le but du jeu est d'écouler ses points le plus vite possible, jusqu'à zéro. Les joueurs lancent alternativement leurs trois fléchettes. Les points marqués dans chaque zone de la cible sont décomptés des 501 points de départ, ou du reste des points. Le premier joueur dont le nombre de points atteint exactement zéro remporte la partie.

Si le joueur marque trop de points pour atteindre zéro, son lancer est nul et aucun point n'est décompté. C'est au tour de l'adversaire. Lorsque c'est de nouveau le tour du joueur ayant dépassé 0, celui-ci récupère le score qu'il avait avant son dernier lancer.

Variantes

Master Out

La dernière fléchette doit obligatoirement atteindre la couronne des doubles, la couronne des triples, le simple centre ou le double centre. Ce dernier coup doit permettre de réduire le score à zéro exactement. Dans le cas contraire, aucun point n'est décompté.

Double Out

La dernière fléchette doit atteindre la couronne des doubles ou le double centre. Ce dernier coup doit permettre de réduire le score à zéro exactement. Dans le cas contraire, aucun point n'est décompté.

Best of Three

Jouez trois tours de suite. Le joueur qui en remporte deux gagne la partie.

Best of Five

Jouez cinq tours de suite. Le joueur qui en remporte trois gagne la partie.

301

Le jeu du 301 se joue comme le jeu du 501. La seule différence est que le nombre de points en début de partie est de 301.

Cricket

Le but du jeu est de fermer toutes les zones de **15 à 20** avant que l'adversaire n'y parvienne. Pour fermer une zone, celle-ci doit être atteinte trois fois. Dès qu'un joueur a fermé une zone, il peut marquer dans cette zone tant que tous les adversaires ne l'ont pas également fermée.

Le joueur qui a fermé toutes les zones et dont le score est le plus élevé que l'un de ses adversaires remporte la partie. Le joueur qui a le score le plus élevé après 20 tours remporte la partie. En cas d'égalité, c'est le joueur qui a fermé le plus de zones qui remporte la partie. Si le nombre de zones fermées est le même entre les deux joueurs, 10 lancers supplémentaires leur sont accordés pour déterminer le vainqueur de la partie.

Consignes de sécurité

- Ce mode d'emploi vous permet de vous familiariser avec le fonctionnement du produit. Conservez précieusement ce mode d'emploi afin de pouvoir le consulter en cas de besoin.
- Pour connaître les conditions de garantie, veuillez contacter votre revendeur. Veuillez également tenir compte des conditions générales de vente !
- Veuillez à utiliser le produit uniquement comme indiqué dans la notice. Une mauvaise utilisation peut endommager le produit ou son environnement.
- Le démontage ou la modification du produit affecte sa sécurité. Attention, risque de blessure !
- Toute modification ou réparation de l'appareil ou de ses accessoires doit être effectuée exclusivement par le fabricant ou par un spécialiste dûment autorisé.
- N'ouvrez jamais le produit, sous peine de perdre toute garantie. Ne tentez jamais de réparer vous-même le produit !

- Manipulez le produit avec précaution. Un coup, un choc, ou une chute, même de faible hauteur, peut l'endommager.
- N'exposez le produit ni à l'humidité ni à une chaleur extrême.
- Ne plongez jamais l'appareil dans l'eau ni dans aucun autre liquide.
- Aucune garantie ne pourra être appliquée en cas de mauvaise utilisation.
- Le fabricant décline toute responsabilité en cas de dégâts matériels ou dommages (physiques ou moraux) dus à une mauvaise utilisation et/ou au non-respect des consignes de sécurité.
- Sous réserve de modification et d'erreur !

Consignes importantes pour le traitement des déchets

Cet appareil électronique ne doit **PAS** être jeté dans la poubelle de déchets ménagers. Pour l'enlèvement approprié des déchets, veuillez vous adresser aux points de ramassage publics de votre municipalité.

Les détails concernant l'emplacement d'un tel point de ramassage et des éventuelles restrictions de quantité existantes par jour/mois/année, ainsi que sur des frais éventuels de collecte, sont disponibles dans votre municipalité.

Déclaration de conformité

La société PEARL GmbH déclare ce produit NX-9694 conforme à la directive 2009/48/CE actuelle du Parlement Européen, relative à la sécurité des jouets.



Service Qualité
Dipl. Ing. (FH) Andreas Kurtasz

La déclaration de conformité complète du produit est disponible en téléchargement à l'adresse <https://www.pearl.fr/support/notices> ou sur simple demande par courriel à qualite@pearl.fr. Dans la zone de recherche, saisissez la référence du produit : NX-9694.