

**INSTRUCTION MANUAL/BEDIENUNGSANLEITUNG/NOTICE D'UTILISATION/
MANUAL DE INSTRUCCIONES DE USO/MANUALE DI ISTRUZIONI****! WARNING!**

Adults assembly required.
During assembly, keep all
parts away from children.
Check regularly to ensure
all fasteners are tight.

! WARNUNG!

Die Montage ist von
Erwachsenen durchzuführen.
Halten Sie während der
Montage alle Teile von Kindern
fern.
Überprüfen Sie regelmäßig
den festen Sitz der Schrauben.

! Attention!

Montage à effectuer par
des adultes.
Pendant le montage, tenez
les éléments
éloignés des enfants.
Vérifiez régulièrement que
toutes les vis
soient serrées.

! ¡Atención!

Se requiere que el montaje sea
llevado a cabo por un adulto.
Durante el montaje, mantenga
todas las piezas fuera del
alcance de los niños.
Verifique regularmente que
todos los tornillos estén
correctamente apretados.

! Avvertimento!

L'assemblaggio deve essere
effettuato da adulti.
Durante il montaggio
mantenere tutti i pezzi lontano
dalla portata dei bambini.
Controllare regolarmente per
assicurarsi che tutte le
chiusure siano ben strette.



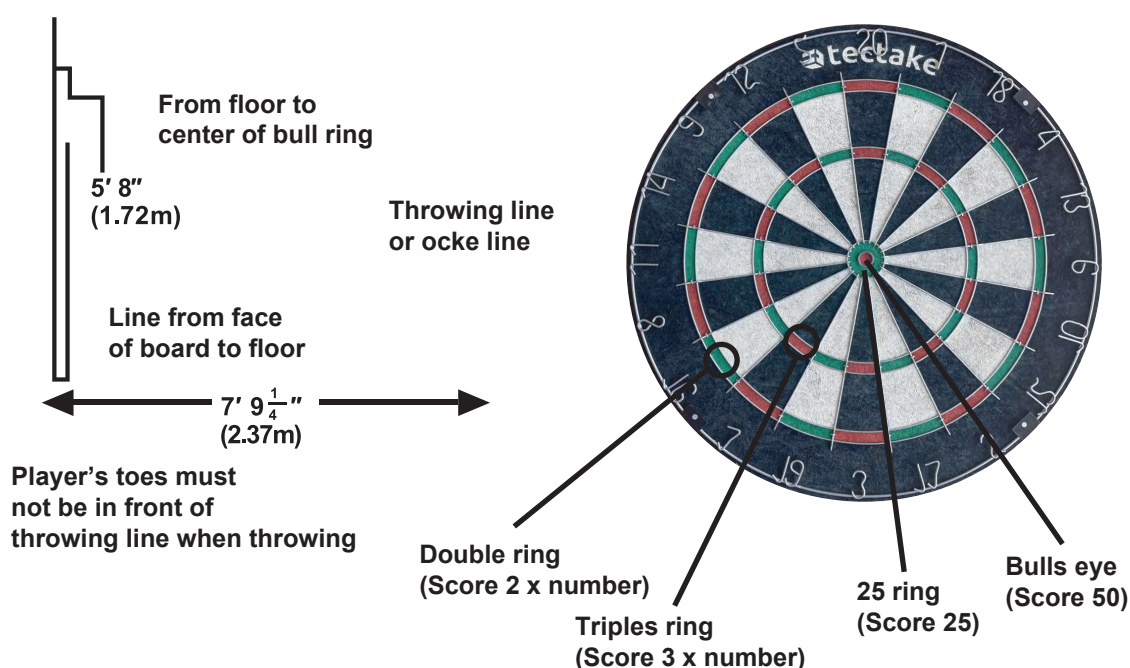
**RETAIN FOR FUTURE REFERENCE
FÜR KÜNFTIGE VERWENDUNG AUFBEWAHREN
A CONSERVER POUR UNE UTILISATION FUTURE
CONSERVAR PARA SER LEÍDO POR CADA NUEVO USUARIO,
ANTES DE UTILIZAR EL ARTÍCULO POR PRIMERA VEZ
CONSERVARE PER CONSULTAZIONI FUTURE**

GENERAL RULES OF DARTS

1. Hang the board as shown in the diagram.
2. To decide who plays first, each player, or one from each side throws one dart. The player hitting nearer the center starts the game.
3. Players throw three darts each throw.
4. Darts only score that remain on the board on completion of a throw.

TOURNAMENT DART RULES

1. Each side starts with 301 points. The method of scoring is to subtract each score from the remaining total. The score of 301 is used mainly for games between two individuals. For team play the opening score should be increased to 501 or 1001 depending on team size.
2. Tournament games are usually started straight, but as an alternative, can be played by starting with any double.
3. The first to reduce his score exactly to zero is the winner.
4. To finish, a double (or bullseye) which exactly reduces the score to zero must be thrown.
5. For the purposes of Rules 3 and 4, "Bullseye" counts as double 25.
6. If a greater score is thrown than is required to reduce the remaining score exactly to zero, then none of the three darts count for that throw and the score remains as it was before that particular throw was taken.
7. Each game is called a "leg". 3 legs make a match and the ultimate winner is the player who first wins 2 legs. This can be varied.



ÜBERSETZUNG DER ORIGINALBETRIEBSANLEITUNG
FÜR KÜNFTIGE VERWENDUNG AUFBEWAHREN

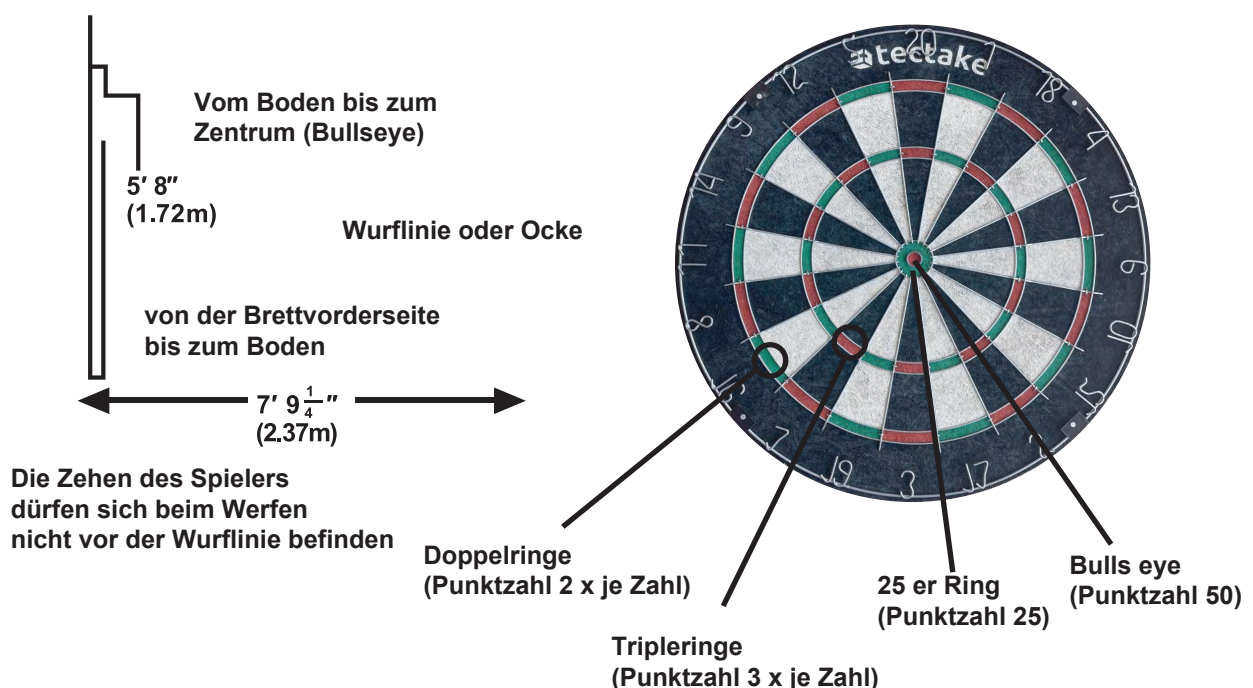
DE

ALLGEMEINE REGELN FÜR DAS DARTSPIEL

1. Hängen Sie die Dartscheibe, wie in der Abbildung gezeigt, auf.
2. Um zu entscheiden, wer anfängt, wirft jeder Spieler, oder einer jedes Teams einen Dart. Der Spieler, der am nächsten zum Zentrum (Bullseye) trifft, beginnt.
3. In jeder Runde werfen die Spieler 3 Darts.
4. Nur die Darts zählen, die im Brett bleiben, nachdem der Spieler seine Runde beendet hat.

TOURNIERREGELN FÜR DAS DARTSPIEL

1. Jeder Spieler beginnt mit 301 Punkten. Die Zählmethode ist wie folgt: Die Trefferzahl wird jedes Mal von der verbleibenden Summe abgezogen. 301 Punkte werden hauptsächlich für Spiele zwischen 2 Spielern verwendet. Für Teamspiele sollte die Zahl auf 501 oder 1001 erhöht werden.
2. Turnierspiele werden gewöhnlich mit einem einfachen Feld begonnen. Es kann aber auch mit einem Doppelfeld (double-in) begonnen werden.
3. Der Spieler, der zuerst seine Punkte genau auf 0 bringt, gewinnt.
4. Double-out: es muss ein Doppelfeld (oder Bullseye) getroffen werden, das die Punktzahl genau auf 0 bringt.
5. Im Rahmen der Regeln für 3 und 4. Wird das "Bullseye" als doppelte 25 gezählt.
6. Wenn eine größere Punktzahl geworfen wird, als benötigt, dann wird kein geworfener Dart dieser Runde gezählt und die Punktzahl bleibt wie zuvor.
7. Jede Runde wird "leg" genannt. Ein Spiel umfasst 3 legs und Gewinner ist der Spieler, der 2 legs gewinnt. Dies kann auch abgewandelt werden.

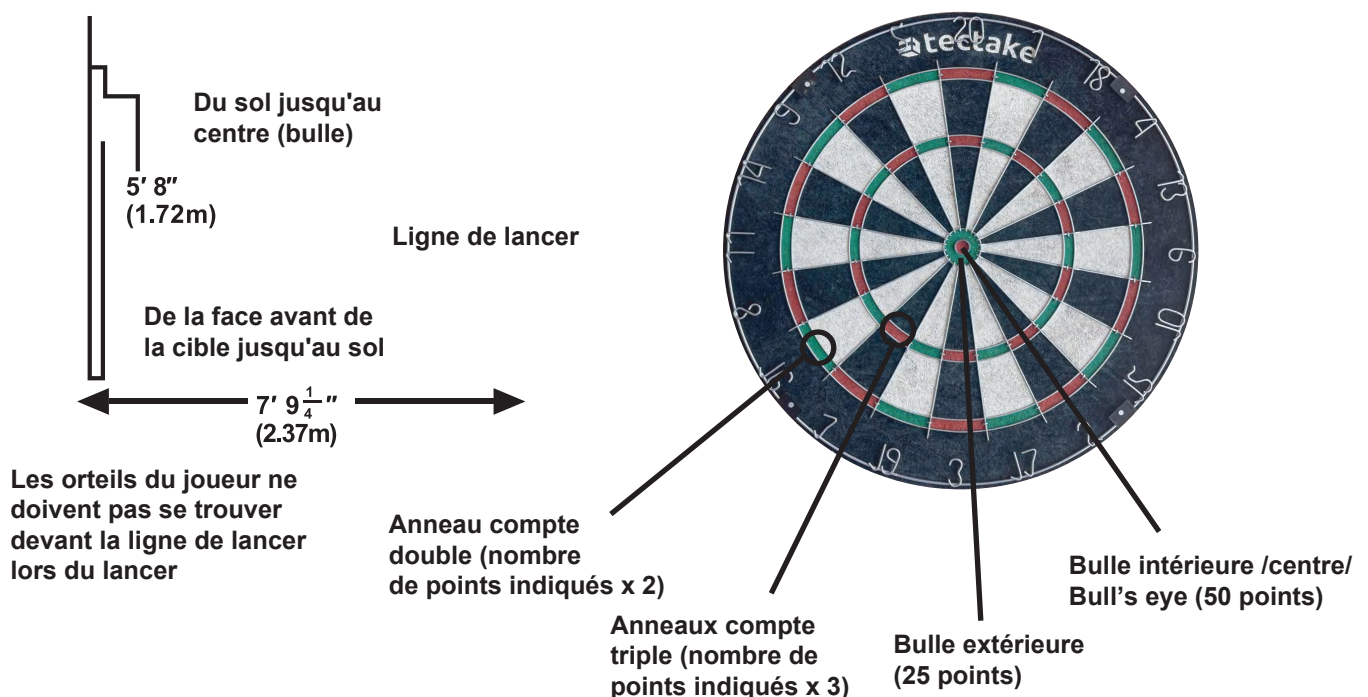


RÈGLES GÉNÉRALES DU JEU DE FLÉCHETTES

1. Accrochez le jeu de fléchettes comme indiqué dans l'illustration.
2. Pour décider qui commence, chaque joueur ou équipe lance une fléchette. Le joueur ou l'équipe dont la fléchette est la plus proche du centre (bulle) commence.
3. Les joueurs lancent 3 fléchettes à chaque tour.
4. Seules les fléchettes qui restent sur la cible à la fin du tour sont décomptées.

RÈGLES DU JEU EN COMPÉTITION

1. Chaque joueur commence avec 301 points. La méthode de calcul des points consiste à soustraire les points obtenus par chaque fléchette du total restant. Le score de 301 est principalement utilisé pour les parties entre deux joueurs. Pour les parties en équipe, le score d'ouverture doit être augmenté à 501 ou 1001, selon la taille de l'équipe.
2. Les parties de tournoi sont généralement commencées directement, mais il est également possible d'imposer l'obtention d'un double pour commencer à retrancher les points (règle du double-in).
3. Le premier joueur à arriver exactement à 0 gagne la partie.
4. Double-out : il faut toucher une case comptant double (ou la bulle intérieure) permettant d'arriver exactement à 0.
5. Dans le cadre des règles 3 et 4, la bulle intérieure est comptée comme un double de 25.
6. Si le score obtenu est supérieur à celui requis pour atteindre exactement zéro, aucune fléchette lancée dans cette volée n'est comptabilisée et le score reste inchangé.
7. Chaque partie s'appelle une « manche ». Un match se joue en 3 manches et le vainqueur final est le joueur qui remporte le premier 2 manches. Cette règle peut varier.

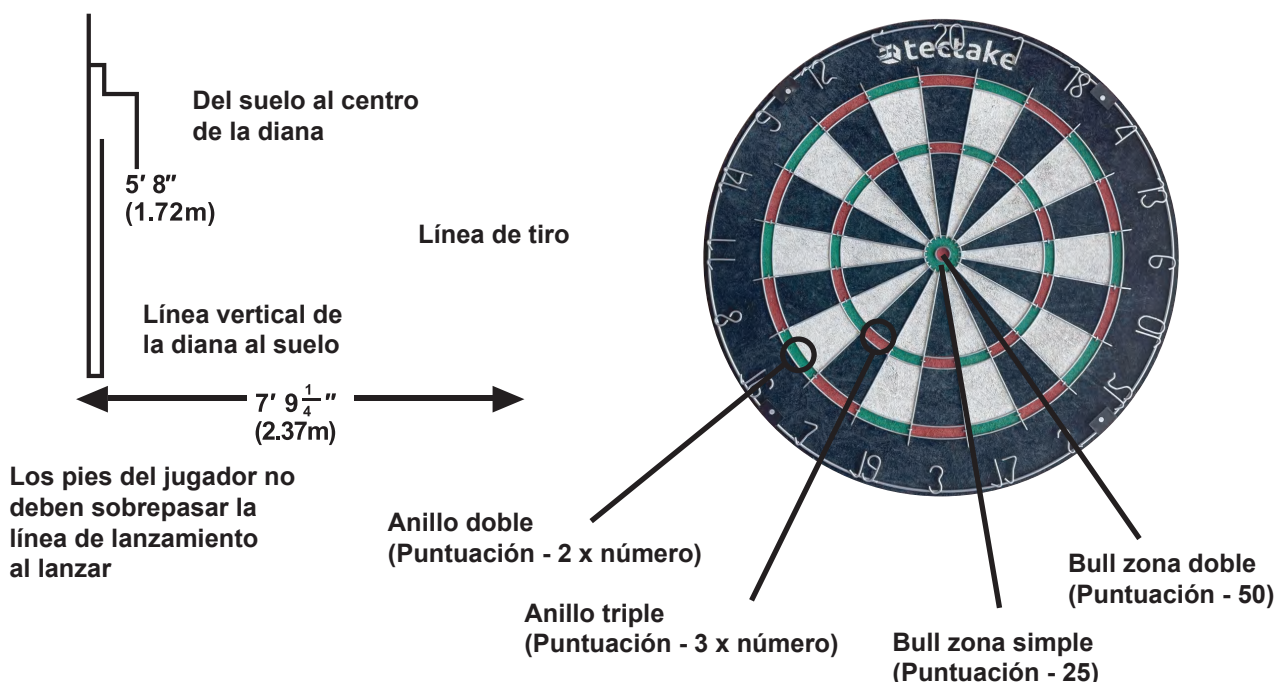


REGLAS GENERALES PARA EL JUEGO DE DARDOS

1. Colgar el blanco según el diagrama.
2. Para decidir quién juega primero, cada jugador, o uno de cada equipo, tira un dardo y el que da más cerca al centro empieza el juego.
3. Cada jugador tira tres dardos.
4. Solamente valen los dardos que permanecen en el blanco después de la tirada.

REGLAS PARA TORNEOS DE DARDOS

1. Cada equipo empieza con 301 puntos. El modo de puntuar consiste en ir restando los puntos que se consiguen en cada tirada del total que queda. Generalmente se empieza con 301 puntos cuando juegan dos individuos. Cuando juegan equipos, se empieza con 501 o 1001 puntos, según el tamaño de los equipos.
2. En los juegos de torneo, se empieza generalmente de la manera normal pero, como alternativa, se puede poner como condición que cada equipo no empiece a marcar puntos hasta que haya echado un dardo en una de las secciones que vale doble.
3. El primer equipo que haya reducido sus puntos exactamente a cero es el ganador.
4. Para terminar, es preciso echar un dardo en una de las secciones que vale doble (o en el centro del blanco) de tal manera que los puntos conseguidos reduzcan la puntuación exactamente a cero.
5. Al efecto de las Reglas 3 y 4, el centro del blanco vale doble 25.
6. Si se marcan más puntos de los que se necesitan para reducir los puntos exactamente a cero, no vale ninguno de los tres dardos de la tirada y la puntuación queda lo mismo que antes de esa tirada.
7. Cada juego constituye una etapa, 3 etapas constituyen un partido y el primero en ganar dos etapas es el ganador final. Esto se puede modificar.

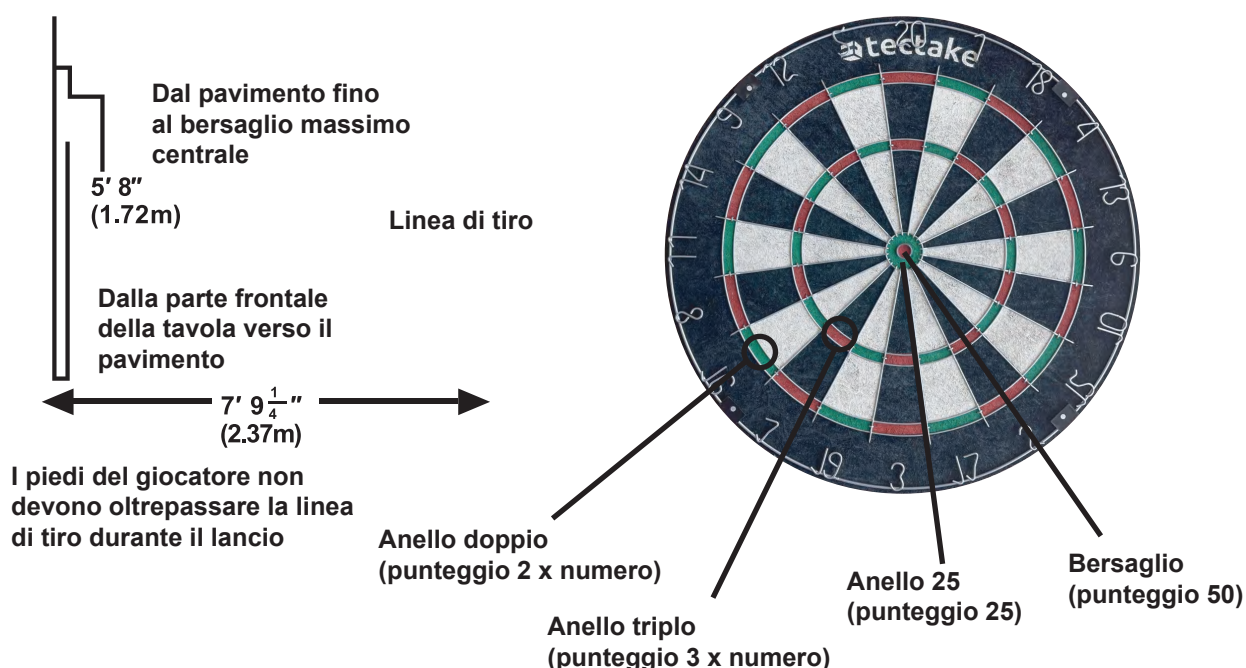


REGOLE GENERALI PER LE FRECCETTE

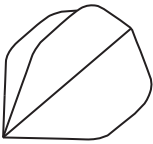
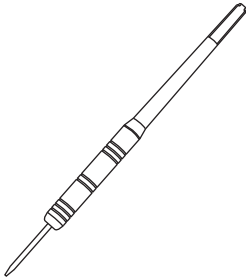
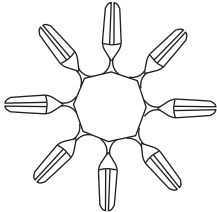
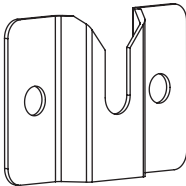
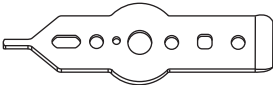
1. Appendere la tavola come mostrato nell'immagine.
2. Per decider chi inizia a giocare, ogni giocatore, o uno da ciascuna squadra, tira una freccetta, il giocatore che si avvicina di più al centro inizierà a giocare.
3. Si Tirano tre freccette per ciascun turno.
4. Per calcolare il punteggio valgono solo le freccette che restano sul tabellone alla fine del turno.

REGOLE DEL TORNEO DI FRECCETTE

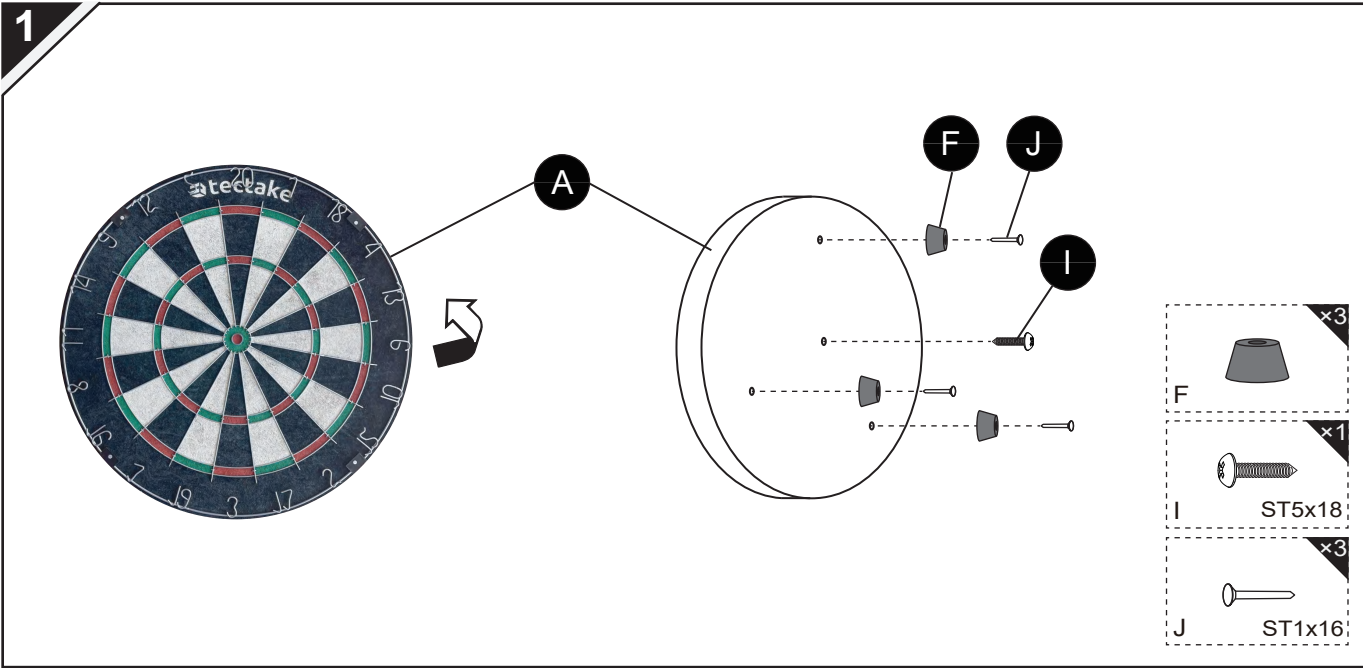
1. Ogni squadra inizia con 301 punti. Il metodo di calcolo è sottrarre ogni punto dal totale rimanente. Il punteggio di 301 si usa principalmente per gare tra due persone. Per il gioco a squadre il punteggio iniziale dovrebbe essere incrementato a 501 o 1001 in base alla grandezza della squadra.
2. Il gioco a torneo normalmente si inizia con il campo semplice, ma alternativamente si può giocare iniziando con il campo doppio.
3. Il primo giocatore che reduce il suo punteggio esattamente a zero è il vincitore.
4. Per finire, bisogna centrare il centro del bersaglio, che reduce esattamente il punteggio a zero.
5. Per le regole 3 e 4 il centro del bersaglio conta come doppio 25.
6. Se lanciando si ottiene un punteggio superior rispetto a quello necessario a ridurre il punteggio rimanente esattamente a zero, nessuna delle tre freccette conta per quel lancio ed il punteggio rimane come prima rispetto a quel lancio in particolare.
7. Ogni gioco viene chiamato "leg". 3 leg formano una partita e il vincitore finale è il giocatore che vince per primo 2 leg. Questo può essere modificato.



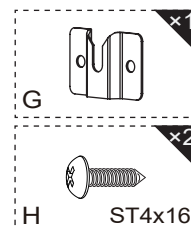
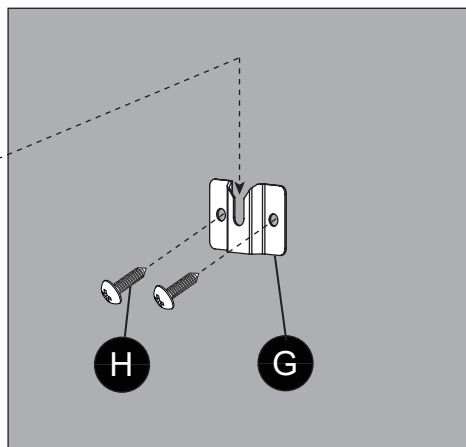
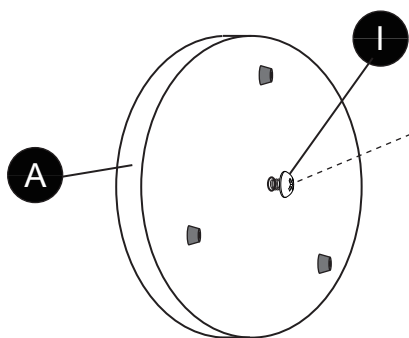
PARTS LIST/STÜCKLISTE/PARTS LIST/LISTA DE PIEZAS/LISTA DEI PEZZI

A  1pc	B  7x3pcs	C  9pcs	D  2pcs
E  1pc	F  3pcs	G  1pc	H  ST4×162pcs
I  ST5×181pc	J  ST1×163pcs	K  1pc	L  1pc

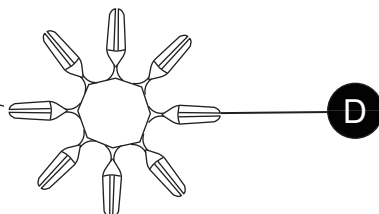
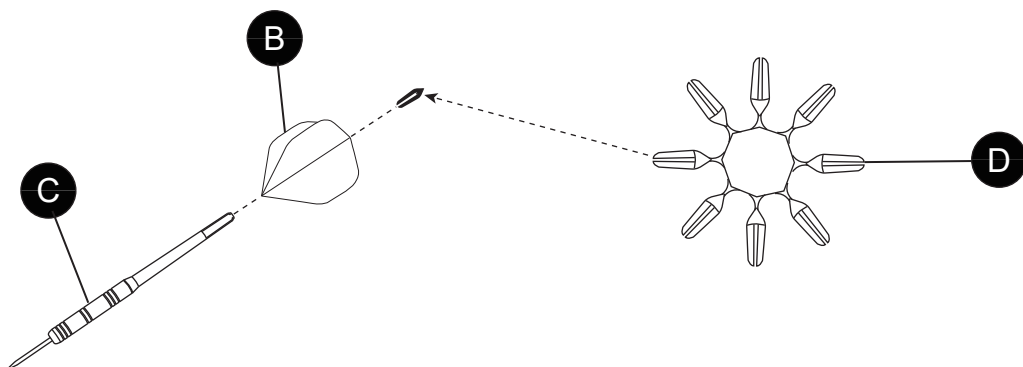
ASSEMBLY/MONTAGE/ASSEMBLAGE/MONTAJE/ASSEMBLAGGIO



2



3



x21

Contact person
tectake Ltd
18 Soho Square
London W1D 3QL
United Kingdom
Telephone: +44 203 488 4565
www.tectake.co.uk
mail@tectake.co.uk

Ansprechpartner
tectake GmbH
Tauberweg 41
97999 Igersheim
Telefon: +49 7931 991 920
www.tectake.de
E-Mail: verkauf@tectake.de

Personne de contact
Made4Home SAS
137 av. Gustave Eiffel
ZI Rognac Nord
13340 Rognac (France)
téléphone au: +33 4 42 81 81 80
www.tectake.fr
E-Mail: contact@tectake.fr

Persona de contacto
Ibérica de Distribuciones online del Hogar,
SLU,
Méndez Álvaro 20,
Madrid 28045,
Teléfono: +34 912907933
www.tectake.es
correo electrónico: mail@idoh.es

Persona di contatto
tenulodi S.r.l.
Via Manzano 70
33040 Premariacco (UD)
Numero di telefono: +39 0471 1800175
www.tectake.it
E-Mail: mail@tectake.it

Kontaktní osoba
TecTake s.r.o.
se sídlem na adrese Lidická 700 / 19,
Veveří, 602 00 Brno, Česká republika
+420 538 880 441
www.tectake.cz
E-Mail: mail@tectake.cz

Kontaktná osoba
TecTake SLO d.o.o
Nazorjeva ulica 6, 1000 Ljubljana,
Telefónne číslo: +386 30 745 150
www.tectake.si
E-Mail: mail@tectake.si