

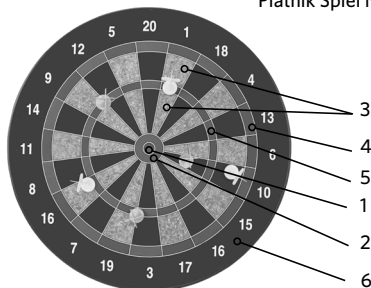
MAGNETIC DARTBOARD

Für 2 bis beliebig viele Spieler ab 6 Jahren
Piatnik Spiel Nr. 639395

Spielmaterial:

1 magnetische Dartscheibe, Ø 40,5 cm

1. Bullseye: 50 Punkte
2. Bull: 25 Punkte
3. Single: einfache Punktzahl
4. Double: doppelte Punktzahl
5. Triple: dreifache Punktzahl
6. Außerhalb des äußeren Rings: keine Punkte
7. Aufhängevorrichtung (Rückseite)



6 magnetische Wurf Pfeile

1 Spielanleitung

Zusätzlich werden Papier und Stift zum Notieren der Punkte benötigt

Spielvorbereitung:

Zunächst ist die Dartscheibe an der Wand zu montieren. Dazu befinden sich zwei Aufhängevorrichtungen auf der Rückseite der Dartscheibe. Es wird empfohlen, die Dartscheibe nicht an Türen oder Schränken zu montieren sowie darauf zu achten, dass keine Strom- und Versorgungsleitungen in der Wand verlaufen, bevor ein Loch für die Montage gebohrt wird.

Die Maße zum regelkonformen Anbringen der Dartscheibe sind folgende:

1. Die Höhe richtet sich nach dem Scheiben-Mittelpunkt, dem Bullseye, und beträgt 1,73 m über dem Boden.
2. Die Abwurflinie befindet sich in einem Abstand von 2,44 m von der Dartscheibe entfernt. Selbstverständlich kann der Abstand für jüngere Spieler verringert werden.

Bei 2 Spielern erhält jeder Spieler 3 Wurf Pfeile einer Farbe. Spielen mehr als 2 Spieler, werden immer drei Pfeile der gleichen Farbe reihum weitergegeben.

Spielablauf:

Es gibt verschiedene Spielvarianten von Darts, wobei der Spielablauf immer der gleiche ist:

Jeder Spieler wirft zunächst nur einen Pfeil auf die Dartscheibe. Derjenige Spieler, dessen Pfeil dem Bullseye am nächsten kommt, beginnt das Spiel. Ab diesem Zeitpunkt werfen die Spieler abwechselnd jeweils 3 Pfeile hintereinander auf die Scheibe. Nachdem ein Spieler seine 3 Pfeile geworfen hat, folgt die Wertung für den Spieler je nach Spielvariante. Danach nimmt er seine Pfeile von der Dartscheibe und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Spielvarianten:

301 / 501

Jeder Spieler startet mit 301 bzw. 501 Punkten. Abwechselnd werfen die Spieler ihre drei Pfeile auf die Scheibe. Nachdem ein Spieler alle 3 Pfeile geworfen hat, werden die Punkte seiner drei Würfe zusammengezählt und von den 301 bzw. 501 Punkten abgezogen. Gespielt wird so lange, bis ein Spieler null Punkte erreicht hat. Dieser Spieler gewinnt. Wirft ein Spieler in einer Runde mehr Punkte, als er benötigt, um genau null Punkte zu erreichen, hat er Pech gehabt. Die Punkte seiner Würfe dieser Runde verfallen.

Für dieses Basisspiel gibt es folgende Spielvarianten:

- Double in: Ein Spieler muss ein Double-Feld treffen, um ins Spiel einsteigen zu können.
- Double out: Das Spiel muss mit einem Treffer auf ein Double-Feld beendet werden.
- Master out: Das Spiel darf entweder mit einem Treffer auf ein Double- oder Triple-Feld beendet werden.
- Double in / Double out: Dies ist eine Kombination der beiden zuvor beschriebenen Spielvarianten.

CRICKET

Geworfen wird nur auf die Felder mit den Zahlen 15, 16, 17, 18, 19, 20 und Bullseye (inkl. Bull). Jede Zahl muss dreimal getroffen werden: Ein Single wird in diesem Fall als 1 Treffer, ein Double als 2 und ein Triple als 3 Treffer gewertet. Das Bullseye zählt als doppelter und das Bull als einfacher Treffer. Sobald ein Spieler eine Zahl dreimal getroffen hat, kann er auf dieser so lange Punkte sammeln, bis die anderen Mitspieler diese Zahl ebenfalls dreimal getroffen haben.

Der Spieler, der zuerst alle Zahlen dreimal getroffen und die meisten Punkte erzielt hat, gewinnt.

Wenn Sie zu „Magnetic Darts“ noch Fragen oder Anregungen haben, wenden Sie sich bitte an:
Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Wien, oder info@piatnik.com

Achtung! Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Enthält verschluckbare Kleinteile.
Erstickungsgefahr. Adresse bitte aufbewahren.



MAGNETIC DARTBOARD

For 2 or more players, aged 6 years and upward
Piatnik No. 639395

Game material:

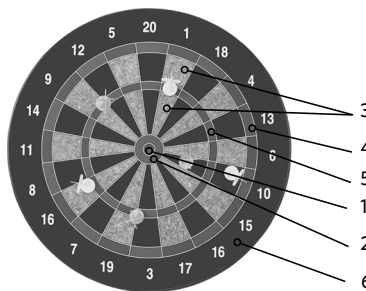
1 magnetic dartboard, Ø 40.5 cm

1. Bull's Eye: 50 points
2. Bull: 25 points
3. Single: only count number of points hit
4. Double: double the number of points hit
5. Triple: triple the number of points hit
6. Outside of the outer ring: no points
7. Suspension devices (reverse of board)

6 magnetic darts

1 rule

In addition, you will need paper and a pen to note down scores



Game preparation:

First, the dartboard must be mounted on the wall. To do this, there are two suspension devices on the back of the dartboard. We recommend that you do not hang the dartboard on doors or cupboards and take care to ensure that there are no supply lines in the wall before drilling a hole to hang the board up.

The measurements that you should follow to mount the dartboard so that it conforms with the rules are as follows:

1. The height should be measured from the centre of the board, the bull's eye, and it should be 1.73 m above the floor.
2. The throwing line should be 2.44 m away from the dartboard. Obviously, the distance can be shortened for younger players.

With 2 players, each player will receive 3 darts of the same colour. If there are more than 2 players, three darts of the same colour will always be passed on.

Game rules:

There are many different variations of darts but the rules are always the same:

To start, each player throws one dart at the board. The person whose dart lands closest to the bull's eye starts the game. From this point, the players take it in turns to throw 3 darts straight after each other at the board. After a player has thrown their 3 darts, their score is calculated depending on the variation of the game. Then the player removes their darts from the board and the next player takes their turn.

Game variations:

301 / 501

Each player starts with 301 or 501 points. The players take it in turns to throw their three darts at the board. After a player has thrown all 3 darts, the points from their three throws are subtracted from the 301 or 501 points. The game continues until one of the players reaches zero. This player is the winner. If a player throws more points than they need in a round to reach exactly zero points, they've had bad luck. The points from their throws in this round do not count.

For this basic game, there are the following variations:

- Double in: a player must hit a double field to be able to enter the game.
- Double out: the game must be ended by hitting a double field.
- Master out: the game must be ended by hitting either a double or triple field.
- Double in / Double out: this is a combination of the two game variations described above

CRICKET

You can only hit the segments with the numbers 15, 16, 17, 18, 19, 20 and bull's eye (incl. bull). Each number must be hit three times: in this variation a Single is worth 1 hit, a Double is worth 2 and a Triple is worth 3. The bull's eye counts as a double hit and the bull as a single hit. As soon as a player has hit a number three times, they can collect points on this until the other players have also hit this number three times. The first player to hit all numbers three times and who has the most points is the winner.

If you have any questions or suggestions about "Magnetic Darts", please contact us at:
Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Vienna or info@piatnik.com

Warning! Not suitable for children under 36 months. Contains small parts. Danger of suffocation.
Please keep address for further reference.

