



vanaf nu gooit, wordt hiervan afgetrokken.

- Degene die het snelst op de 0 staat, heeft gewonnen. De laatste pijl dient altijd een dubbele score te zijn of de bulls eye (niet de bull)!

#### Puntenverdeling:

- Rode Bull Eye is 50 punten
- Groene Single Bull is 25 punten
- Hoogst mogelijk behaalde punten: 180 (drie keer triple 20)
- Hoogste uitgooi: 170 punten (twee keer triple 20, 1 keer bulls eye)
- Middelste ring op een cijfer is een triple (driedubbel)
- Buitenste ring op een cijfer is een double (dubbel). Op deze buitenste ring moet altijd uitgeworpen worden (of op de rode bulls eye, niet op de enkele bull).
- De pijlen die het bord missen, op de grond vallen of precies in de pijl van de vorige gooi terecht komen, tellen allemaal als 0 punten.

#### Waarschuwingen:

Als u het dartbord niet gebruikt, moet u alle pijlen uit het bord verwijderen en deze op een veilige plaats opbergen buiten het bereik van kinderen en huisdieren. Gooi ten alle tijden de darpiljtjes vanaf de geadviseerde 2.37m en met een gepaste snelheid. Gooi nooit in de richting van mensen of dieren. Wanneer er iemand aan het darten is, moeten alle overige personen ook achter de 2.37m lijn gaan staan in verband met de veiligheid.

#### DE | ALLGEMEINE SPIELREGELN

##### Aufhängen des Dartbretts:

Vergewissern Sie sich, dass das Dartbrett gut und fest an der Wand hängt. Checken Sie vorher die Metallhäkchen an der Rückseite des Bretts. Das Dartbrett muss so aufgehängt werden, dass das "Bulls Eye(Ziel)" in einem Abstand von 1.73m ab dem Boden an der Wand hängt. Die Pfeile müssen aus einem Abstand von 2.37m geworfen werden.

##### Spielregeln:

Es bestehen mehrere Spielregelversionen des Dartspiels. Das Bekannteste und am meisten Gespielte ist das 501 Spiel: Jeder Spieler spielt mit 3 Wurfpielen.

- Um zu entscheiden wer beginnt, muss jeder Spieler versuchen, so nahe wie möglich ins Bulls Eye zu werfen. Derjenige, der so nah wie möglich oder ins Bulls Eye trifft, beginnt.
- Der Stand ist 501 Punkte für jeden Spieler. Jeder Score, den man von nun ab anwirft wird hiervon abgezogen.
- Derjenige der am schnellsten auf 0 steht, hat gewonnen. Der letzte Pfeil muss immer ein doppelter Score sein, oder man wirft in das Bulls Eye. (nicht den Bull!)

##### Punkteverteilung:

- Rotes Bull Eye ist 50 Punkte
- Grüner Single Bull ist 25 Punkte
- Höchst möglich gewonnene Punkte: 180 (drei Mal Tripel 20)
- Höchster Auswurf: 170 Punkte (zwei Mal Tripel 20, 1 Mal Bulls Eye)
- Mittelster Ring auf einer Ziffer ist Tripel (dreifach)
- Der äußerste Ring auf einer Ziffer ist double (doppelt) Auf diesen äußersten Ring muss immer geworfen werden (oder auf das rote Bulls Eye, nicht auf einen einzelnen Bull).
- Die Pfeile, die nicht das Bord treffen, zu Boden fallen oder prezies im Pfeil des vorhergehenden Spielers landen, zählen alle 0 Punkte.

**(EN) WARNING:** This is not a toy, because the article contains sharp points. **(NL) WAARSCHUWING:** Dit is geen speelgoed omdat het artikel scherpe punten bevat. **(DE) WARNUNG:** Dies ist kein Spielzeug, weil das Artikel spitze Enden hat. **(FR) ATTENTION :** cet article comporte des parties pointues, ce n'est pas un jouet. **(ES) ADVERTENCIA:** Esto no es un juguete, porque este artículo contiene puntos agudos. **(IT) ATTENZIONE:** questo non è un giocattolo perché l'articolo ha punte affilate. **(CZ) UPOZORNĚNÍ:** výrobek není hračka, součástí výrobku jsou ostré hroty. **(P) Aviso:** Isto não é um brinquedo, uma vez que o artigo contém pontos afiados. **(PL) UWAGA:** Produkt nie jest zabawką - posiada ostre krawędzie. **(RU) ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ:** Это не игрушка, потому на данном изделии имеются острые точки. **(TR) UYARI:** bu ürün bir oyuncak değildir, sivri uçları var. **(DK) ADVARSEL:** Dette er ikke et legetøj da produktet indholder skarpe dele. **(NO) ADVARSEL:** Dette er ikke et leketøy fordi artikkelen har skarpe spisser. **(SE) VARNING:** Detta är ingen leksak eftersom artikeln har en skarp spets. **(HR) FIGYELMEZTETÉS:** Ez nem játékszer, mivel a termék éles elemeket is tartalmaz! **(FI) VAROITUS:** Tämä ei ole lelu koska tuote sisältää teräviä osia. **(GR) ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ:** Το προϊόν αυτό δεν είναι παιχνίδι γιατί περιέχει αιχμηρά σημεία. **(LV) BRĪDINĀJUMS:** šī nav rotaļlieta, jo izstrādājumā ir asi gali. **(LT) ĮSPĖJIMAS:** Tai nėra žaislas, nes gaminyje yra aštrių dalykų. **(SI) OPOZORILO:** Izdelek ni igrača, saj vsebuje ostre konice. **(EE) HOIATUS!** See ei ole mänguasi, kuna sisaldab teravaid osi. **(HR) UPOZORENJE:** Ovo nije igračka jer proizvod ima oštre vrhove. **(UA) ПОПЕРЕДЖЕННЯ:** Це не іграшка – артикль має гострі кінці. **(RO) AVERTIZARE:** Acesta nu este un articol pentru joacă pentru că are vârfuri ascuțite. **(BG) ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ:** това не е играчка, тъй като артикулът съдържа остри краища. **(SK) VAROVANIE:** Toto nie je hračka, pretože výrobok obsahuje ostré body.

#### EN | GENERAL RULES OF THE GAME

##### Hang up the dartboard:

Make sure the dartboard hangs securely on the wall. Beforehand: always check the metal hook at the back of the board. The dartboard's bull's eye should hang 1.73 metres from the ground, on the wall. The darts must be thrown from a distance of 2.37 metres.

##### Rules of the game:

There are several versions of the darts game, invented by a number of people. The most famous and most popular game of darts is called 501:

- Each player plays with 3 darts.
- Decide who will start: the players must throw in the direction of the bull's eye, the player who throws the nearest to the bull's eye may start the game.
- At the beginning each player starts with 501 points. Each score from this point on will be subtracted from the start score.
- The player who reaches a score of 0 the quickest will be the winner.
- The last darts always need to be a double score or a bull's eye (not the bull)!

##### Points partitioning:

- Red bull's eye: 50 points
- Green single Bull: 25 points
- Highest ranking points: 180 (3 times triple 20)
- Highest throw is: 170 (2 times triple 20, 1 time bull's eye)
- Middle circle on a number is a triple (3 times)
- Outer circle on a number is a double. The outer ring needs to be thrown out at all times (or on the red bull's eye, not the single bull).

- The darts which miss the board, and which fall on the floor or are thrown at the centre on the last throw will all be counted as 0 points.

##### Warnings:

- When you are not using the dartboard: always remove the darts from it, and put them in a safe place, out of reach of children and pets.
- Always throw the darts from the advised distance of 2.37 metres and throw them with an appropriate speed. Never throw in direction of people or animals.
- For safety reasons: When the players are throwing darts: All players need to stand behind the 2.37 metres line.

#### NL | ALGEMENE SPELREGELS

##### Ophangen van het dartbord:

Wees er zeker van dat het dartbord stevig aan de muur hangt. Check voorafgaande altijd het metalen haakje aan de achterkant van het bord. Het dartbord moet zo opgehangen worden dat de "bulls eye" 1.73m vanaf de grond aan de muur hangt. U dient de pijlen te gooien vanaf een afstand van 2.37m.

##### Spelregels:

Er zijn meerdere versies van darten verzonden door menigeen. Het bekendste en meeste gespeelde spel is het 501 spel:

- Elke speler speelt met drie dartspijlen.
- Om te kijken wie er mag beginnen dienen de spelers zo dicht mogelijk bij de bulls eye te gooien. Degene die het dichtst bij de bulls eye zit mag beginnen.
- De stand is 501 punten voor iedere speler. Elke score die je

## Warnungen:

Wenn Sie die Dartscheibe nicht benutzen, müssen Sie alle Pfeile von der Spielscheibe entfernen und an einer sicheren Stelle außerhalb des Bereichs von Kindern und Haustieren aufbewahren. Werfen Sie immer die Wurfpeile aus dem empfohlenen Abstand von 2.37m und mit angepasster Geschwindigkeit. Niemals in die Richtung von Menschen oder Tieren werfen. Wenn jemand am Darten ist, müssen alle übrigen Personen aus Sicherheitsgründen auch hinter der 2.37m Linie stehen bleiben.

## FR | RÈGLES GÉNÉRALES DU JEU

### Accrocher la cible:

Assurez-vous que la cible est fixée de façon stable au mur. Vérifiez toujours auparavant le petit crochet en métal se trouvant au dos de la cible. La cible doit être accrochée de telle sorte que la « bulls eye » se trouve à 1.73 m du sol. Vous devez lancer les fléchettes étant à une distance de 2.37 m.

### Règles du jeu:

Plusieurs versions du jeu de fléchettes ont été inventées par beaucoup de personnes. Le jeu le plus connu et le plus joué est le 501:

- Chaque joueur joue avec trois fléchettes.
- Pour déterminer celui qui doit commencer, les joueurs doivent lancer leur fléchette le plus proche possible de la bulls eye. Celui dont la fléchette atterrit le plus près de la bulls eye a le droit de commencer.
- Le score est de 501 points pour tous les joueurs. On en soustrait chaque score que chacun fait à partir de ce moment.
- A gagné celui qui obtient le premier le score 0. La dernière fléchette doit toujours compter comme un score double ou bulls eye. (Pas la bull!!)

### Répartition des points:

- Bulls Eye rouge fait 50 points
- Single Bull verte fait 25 points
- Le nombre de points le plus élevé possible : 180 (trois fois triple 20)
- Lancer le plus élevé : 170 points (trois fois triple 20, 1 fois bulls eye)
- Cercle central sur un chiffre compte pour un triple (trois doubles)
- Cercle extérieur sur un chiffre compte pour un double (double). Il faut toujours lancer sur ce cercle extérieur (ou sur la bulls eye rouge, pas sur la bull simple).
- Il n'y a aucun point pour les fléchettes qui ratent la cible, qui tombent par terre ou qui échouent sur la fléchette du lancer précédent.

### Avertissements:

Quand vous n'employez pas le jeu de fléchettes ; toujours enlevez les fléchettes, et mettez-les dans un endroit sûr, hors de portée des enfants et des animaux de compagnie. Lancez toujours les fléchettes de la distance conseillée de 2.37 mètres et lancez-les avec une vitesse appropriée. Ne lancez jamais dans la direction de personnes ou d'animaux. Pour des raisons de sécurité: quand les joueurs lancent des fléchettes : tous les joueurs doivent se tenir derrière la ligne des 2.37 mètres.

## ES | REGLAS GENERALES DEL JUEGO

### Colgar la diana:

Asegúrese de que la diana esté bien sujeta a la pared. Revise siempre primero el gancho metálico en la parte trasera de la diana. La diana debe colgarse de manera que el "blanco" cuelgue en la pared a 1.73m desde el suelo. Debe lanzar los dardos desde una distancia de 2.37m.

## Reglas del juego:

Existen muchas versiones del juego de dardos. La más conocida y más jugada es la de 501 puntos:

- Cada jugador dispone de tres dardos.
- Para decidir quién empieza los jugadores deben lanzar un dardo lo más cerca del blanco posible. El que más se haya acercado al blanco será el primero en lanzar.
- La puntuación es de 501 puntos por jugador. Cada puntuación obtenida con cada tirada a partir de ahora deberá restarse de ahí.
- Quien antes llegue a 0 puntos es el ganador. El último dardo debe obtener una puntuación doble o el blanco (¡no en el anillo exterior del blanco!)

### Distribución de los puntos:

- Dar en el blanco (de color rojo) son 50 puntos.
- Dar en el anillo exterior del blanco (de color verde) son 25 puntos.
- Puntuación máxima posible: 180 (tres veces el triple 20).
- Puntuación más alta de una sola tirada: 170 puntos (dos veces el triple 20, 1 vez en el blanco).
- El aro central en una cifra es un triple.
- El aro exterior en una cifra es un doble. Siempre se debe lanzar hacia este aro exterior (o en el blanco, no en el anillo exterior del blanco).
- Los dardos que no se claven en la diana, que caigan al suelo o se claven en otro dardo suman 0 puntos.

### Advertencias:

Cuando no vaya a utilizar la diana, quite todos los dardos de ella y guárdelos en lugar seguro fuera del alcance de los niños y animales domésticos. Lance siempre los dardos desde la distancia recomendada de 2.37m y a la velocidad apropiada. No los lance nunca a personas o animales. Cuando haya alguien jugando a dardos el resto de las personas debe situarse también por detrás de la línea de 2.37m por motivos de seguridad.

## IT | REGOLE GENERALI DEL GIOCO

### Come appendere il bersaglio:

Assicuratevi che il bersaglio sia ben fissato al muro ma prima controllate sempre i ganci metallici sul retro. Il centro (bull's eye) del bersaglio deve risultare ad un'altezza pari a m 1.73 dal pavimento. Le freccette vanno tirate da una distanza di m 2, 37.

### Regole del gioco:

Ci sono versioni differenti del gioco, inventate da diverse persone. La versione più famosa e più giocata si chiama 501:

- ogni giocatore gioca con tre freccette
- per decidere chi comincia a tirare, i giocatori devono lanciare la freccetta quanto più vicino possibile al centro (bull's eye). Il giocatore che avrà lanciato la freccetta più vicino al centro sarà il primo a tirare.
- il punteggio iniziale per tutti è di 501 punti. Tutti i punti realizzati saranno sottratti da questo punteggio iniziale.
- il primo che raggiunge lo zero vince. L'ultima freccetta deve sempre realizzare un doppio punto oppure un centro (bull's eye) ma non il bull!

### Punteggi:

- Centro rosso (bull's eye) 50 punti
- Centro singolo verde 25 punti
- Massimo punteggio possibile 180 punti (tre volte un triplo 20)
- Massimo lancio 170 (2 volte un triplo 20, una volta centro "bull's eye")
- L'anello mediano fa triplicare il punteggio del segmento (anello del triplo)

- L'anello esterno fa raddoppiare il punteggio del segmento (anello del doppio). L'anello esterno deve essere sempre raggiunto (oppure il centro rosso "bull's eye", ma non il centro singolo)
- le freccette che mancano il bersaglio, cadono a terra o finiscono esattamente nello stesso punto della freccetta lanciata prima, realizzano zero punti.

### Avvertenze:

Quando le freccette non sono in uso dovete sempre rimuoverle dal bersaglio e riporle in un luogo sicuro lontano dalla portata di bambini e animali domestici. Lanciate le freccette con una velocità appropriata e sempre dalla distanza indicata di m 2.37. Non lanciate mai contro persone o animali. Quando un giocatore sta lanciando, tutti gli altri, per ragioni di sicurezza, devono trovarsi al di là della linea prescritta dei m 2.37 alle spalle del lanciatore.

## CZ | PRAVIDLA HRY

### Zavěšení terče na házení šípek:

Terč důkladně zavěšte na zeď aby byl bezpečně co nejlépe uchycen. Před pověšením: pokaždé přezkontrolujte kovovej háček na zadní straně terče. Terč Býčí oko zavěšte na zeď do výšky 1.73 metru od podlahy. Vzdálenost házejícího hráče od terče musí být 2.37 metru.

### Pravidla hry:

Existuje více různých verzí her pro házení šípek, které se hrají v závislosti na počtu hráčů. Nejznámější a nejčastěji hranou hrou v házení šípek je nazvaná 501:

- Každý hráč pokaždé hraje se 3 šípkami.
- Kto začne házet: hráči musí házet šípy do Býčího oka, hráč, kterej hodí co nejlíže ke středu Býčího oka začíná hru.
- Na začátku hry má každý hráč 501 bodů. Po každém hodu hráče se odečítá z této počáteční hodnoty.
- Hráč, který jako první získá 0 bodů se stává vítězem.
- Poslední šípky musí být pokaždé dvojnásobně skórovány anebo Býčí oko ( ne bull!)

### Bodování:

- Červené býčí oko: 50 bodů
- Zelené samostatné oko: 25 bodů
- Nejvyšší možné skóre body: 180 ( 3 krát trojnásobek 20)
- Nejvyšší možný hod je : 170 ( 2 krát trojnásobek 20, 1 krát býčí oko)
- Střední kruh s číslem je trojnásobek hodu ( 3 krát)
- Okrajovej kruh s číslem je dvojnásobek hodu. Okrajovej kruh je nutné nezasáhnout pokaždé (anebo do červeného Býčího oka, ne dvojnásobnej bull!).
- Šípka, která nezasáhla terč anebo upadla na podlahu se nezapočítává 0 bodů.

### Upozornění:

Pokud nebudete hrát šípky, je nutné pokaždé uschovat terč a šípky pro děti a domácí zvířata nedostupné místo, aby nedošlo k úrazu. Do terče házejte pokaždé ze vzdálenosti 2.37metru od terče a házejte šípky přiměřenou rychlostí. Nikdy neházejte šípky do prostoru a směru kde jsou jiné osoby anebo zvířata. Bezpečnostní pokyny: Pokud hráči budou házet šípky do terče: Všichni hráči musí dodržet a stát ve vzdálenosti 2.37 m.

## PT | REGRAS GERAIS DO JOGO

### Colocando o tabuleiro:

Certifique-se que o tabuleiro esta seguro e preso a parede. Antes de jogar: verifique sempre o gancho de metal na parte traseira do tabuleiro. O "Bull's Eye"(Olho de Touro – círculo vermelho central) do tabuleiro deve estar a uma altura de

1.73 metros do chão. Os dardos devem ser atirados numa distância de 2.37 metros.

### Regras do jogo:

Existem várias versões do jogo dos dardos, inventadas por inúmeras pessoas. A versão mais famosa e mais jogada do jogo e chamada "501".

- Cada jogador joga com 3 dardos.
- Para decidir quem é o primeiro a jogar os jogadores devem atirar 1 dardo tentando acertar no "Bull's Eye", o jogador que acertar mais perto começa a jogar.
- Ao início cada jogador começa com uma pontuação de 501 pontos. Cada pontuação de cada jogada e descontada da pontuação geral.
- O Jogador que atingir a pontuação nula mais rápido e o vencedor.
- É obrigatório que o último dardo atirado em cada jogada acerte no círculo de dupla pontuação, ou no "Bull's eye" (não apenas no touro)!

### Divisão dos pontos:

- Red bull's eye (Olho de touro): 50 pontos
- Touro (parte externa ao Olho - "Bull's Eye"): 25 pontos
- Pontuação máxima numa jogada: 180 (3 vezes triplo 20)
- Pontuação máxima possível numa jogada: 170 (3 vezes triplo 20, 1 vez no "Bull's Eye")
- Círculo médio a volta do "Bull's Eye" e chamado o círculo de tripla pontuação. (triplica)
- Círculo exterior e o círculo de dupla pontuação.
- Os dardos que falharem o tabuleiro, que caíam ao chão ou que sejam atirados ao centro no último lançamento de cada jogada valem 0 pontos.

### Avisos:

Quando não estiver a usar o tabuleiro, remova sempre os dardos e ponha-os num sítio seguro, longe do alcance de crianças ou animais de estimação. Atire sempre os dardos da distância aproximada recomendada de 2.37 metros e sempre com a velocidade apropriada. Nunca os atire na direcção de pessoas ou animais. Por razões de segurança, quando um jogador está a atirar os dardos, os restantes devem colocar-se por detrás da linha dos 2.37 metros.

### PL | ZASADY GRY

#### Zawieszenie tarczy do gry:

Upewnij się, że tarcza do gry jest bezpiecznie przytwierdzona do ściany. Przed powieszeniem: pamiętaj, aby sprawdzić hak znajdujący się po drugiej stronie tarczy. Tarcza powinna być zawieszona na ścianie, na wysokości 1.73mtr od oka byka do podłogi. Rzucac do tarczy należy z odległości 2.37mtr.

#### Zasady gry:

Jest kilka wersji gry, najbardziej popularna nazwana została 501:

- Każdy gracz rzuca trzema lotkami
- Pierwszy rzut należy do osoby, która trafi najbliższej oka byka (lub w samo oko)-zaczyna ona grę
- Na początku każdy z graczy rozpoczyna grę z 501 punktami. Każdy wynik będzie odejmowany od wyjściowej liczby punktów.
- Gracz, który osiągnie wynik 0 najszybciej, wygrywa

#### Naliczanie punktów:

- Czerwone oko byka: 50 punktów
- Zielony pojedynczy byk: 25 punktów
- Najwyższy ranking punktów: 180 punktów (3xpotrójna 20)
- Najwyższy rzut: 170 punktów (2x potrójna 20, 1x oko byka)

- Średnie koło na cyfrze jest potrójne (3x)
- Zewnętrzne koło na cyfrze jest podwójne, przy czym koło zewnętrzne musi być wyrzucane przez cały czas.
- Lotka, która nie trafi w tarczę lub spadnie na ziemię w ostatnim rzucie będzie liczona jako 0.

### Ostrzeżenia:

Kiedy nie używasz gry, zawsze zabezpiecz lotki tak, aby były poza zasięgiem dzieci i zwierząt. Zawsze rzucaj z zalecanej odległości 2,73mtr i z odpowiednia (dostosowaną) prędkością. Nigdy nie kieruj lotki w ludzi ani zwierzęta. Ze względu na bezpieczeństwo kiedy jeden gracz rzuca lotką w tarczę pozostali uczestnicy gry powinni stać poza linią rzutu czyli w odległości większej niż 2,73mtr.

### RU | ОБЩИЕ ПРАВИЛА

#### Подвеска доски для игры в дарт:

Убедитесь в том, что доска прочно закреплена на стене. Перед подвешиванием всегда проверяйте, хорошо ли закреплён металлический крючок на обратной стороне доски. Доска должна быть подвешена с таким расчётом, чтобы "bulls eye" ("бычий глаз") находился на уровне 1.73 м над землей. Стрелы необходимо метать с расстояния в 2.37м.

#### Правила игры:

Существуют немало различных версий игры, придуманных разными людьми. Самая известная и популярная из них – это Игра 501:

- Каждый игрок участвует в игре с тремя стрелами для дарта.
- Чтобы определить, кто начнёт игру первым, игроки должны метнуть стрелу, стремясь попасть как можно ближе к "bulls eye". Начинает игру тот, чья стрела окажется к "bulls eye" ближе всех остальных. чем остальные стрелы.
- В начале игры каждый из участников имеет по 501 очку. Количество очков, получаемое игроком при каждом метании стрелы, будет затем вычитаться из этого исходного числа. Выигрывает тот, кто первым закончит игру (сбросит все очки). Стрела, брошенная последней, всегда приносит двойное количество очков или "bull eye" (но не "bull"!).

#### Распределение очков:

- Красный "Bull Eye" приносит 50 очков
- Зеленый "Single Bull" (одиночный "Bull" ) приносит 25 очков
- Самое большое из возможных количество очков 180 (три раза триплет 20)
- Самое большое количество сброшенных очков 170 (два раза триплет 20, один раз "bull eye")
- Попадание на цифру в среднем кольце приносит триплет.
- Попадание на цифру во внешнем кольце приносит дуплет. Сбрасывать следует только на это внешнее кольцо (или на красный "bulls eye", но не на одиночный "bull")
- Стрелы, которые выходят за пределы доски, падают на пол или попадают в ту же точку, что и стрела предыдущего игрока, приносят 0 очков.

#### Предупреждения:

Если Вы не пользуетесь доской, рекомендуется выдернуть из нее все стрелы и убрать их в такое место, где они будут недоступны для детей и домашних животных. Всегда бросайте стрелы с расстояния в 2.37 м и с определенной начальной скоростью. Категорически

запрещается бросать стрелы в сторону детей или животных. Согласно правилам безопасности, если кто-либо играет в дарт, остальные присутствующие. остальные не должны переходить за игровую черту и находиться между метаемым стрелы и доской, но на расстоянии 2.37 м от доски.

### TR | GENEL OYUN KURALLARI

#### Dart oyun tahtasının asılması gereken yer:

Dart oyun tahtasının duvarda çok iyi sağlam durması gerekmektedir. Oyuna başlamadan önce tahdanın arkasındaki metal halkasını kontrol ediniz. Dart oyun tahtasını öyle asmalısınız ki, yerden "bulls eye" (nişan yeri) yani ortasına yer arası 1.73m olması gerekmektedir. Okları atacağınız yer 2.37m uzaklıkta olması gerekmektedir.

#### Oyun kuralları:

Bu dart oyununun birden fazla oyun kuralları icat edilmiştir. Halk arasında en fazla oynanan oyun 501 oyunudur:

- Her oyuncunun üç dart oku bulunmalıdır.
- İlk önce kim başlayacak; okları bulls eye yakınına (orta) atmaya çalışmalıdırlar. Kimin oku bulls eye (orta) yakınına atılmışsa "o" oyuncu oyuna başlayabilir.
- Her oyuncu oyuna başlarken 501 puanla başlar. Oyuncu bundan sonraki aldığı her skor bu 501 puanından çekilir.
- Hangi oyuncu ilk önce puanını 0 sıfırlarsa "o" oyuncu kazanır. Son atılan ok ya çift skor yapmalı veya bulls eye (orta) atmalı (bull'a değil).

#### Puanların dağılımı:

- Kırmızı Bull Eye 50 puan
- Yeşil Single Bull 25 puan
- En yüksek alabileceğiniz puan: 180 puandır (üç defa triple 20)
- En fazla yapabileceğiniz puan : 170 puandır ( iki defa triple 1 defa bulls eye)
- Orta halkanın rakamına attığınızda triple olur (üç kat)
- Dış halkanın rakamına attığınız zaman çift olur (çift) Bu dış halkaya devamlı atılmalıdır (veya kırmızı bull eye, her bull'e atılmaz).
- Atılan oklar tahtadan dışarıya atılırsa veya bir başka okun tam yerine atılırsa bunlar 0 puan alır yani puan alamazlar.

#### Dikkat:

Dart tahtasını kullanmadığınız zaman, üzerindeki okları kaldırmalısınız ve çoçENlardan ve evcil hayvanlardan uzak olan emniyetli yerde saklamalısınız. Dart oklarını tarif edildiği gibi 2.37m uzaklıktan hızlı şekilde atılmalıdır. Hiçbir zaman insanlara veya hayvanlara yönelik atılmaz. Bir kişi dart oynarken diğer kişiler oynayan kişinin 2.37m arkasında bulunmalıdırlar bunların hepsi kendi emniyetiniz için alınan önlemlerdir.

### DK | GENERELLE SPILLEREGLER

#### Ophængning af darts kiven:

Vær sikker på at darts kiven hænger solidt på væggen. Tjek forudgående altid den lille metalkrog på bagsiden af skiven. Darts kiven bør hænges op på væggen på en sådan måde at "bulls eye" hænger 1.73 m fra gulvet. Kasteafstanden skal være 2.37 m.

#### Spilleregler:

Der findes et utal af spil udtænkt af mange. Det mest kendte og meste brugte spil er 501 spillet:

- Hver spiller bruger 3 darts.
- For at bestemme hvem der skal starte; bør spillerne kaste så tæt som muligt ved "bulls eye"
- Den som har kastet tættest på "bulls eye" starter.

- Alle spillere begynner med at have 501 point. Hver gang du scorer fratrækkes fra nu af.
- Den som hurtigst har nået 0, har vundet. Den sidste dart bør altid være en dobbelt score eller "bulls eye" (ej "bull!")

### Pointberegning:

- Rød "bulls eye" er 50 point
- Grøn "single bull" er 25 point
- Flest opnåelige point: 180 (3 gange triple 20)
- Højeste kast: 170 point (2 gange triple 20, 1 gang "bulls eye")
- Midterste ring på et ciffer er en triple (tredobling)
- Yderste ring på et ciffer er en double (doublering). På denne yderste ring bør altid kastes ud (eller på den røde bulls eye, ikke på den enkelte bull).
- Hvis en dart ikke rammer skiven, falder på gulvet eller havner præcist i darten fra sidste kast regnes det som 0 point.

### Advarsler:

Hvis du ikke bruger darts skiven, bør alle darts fjernes fra skiven, og opbevares på et sikkert sted uden for rækkevidde af børn og kæledyr. Kast altid darten fra den anbefalede 2.37 m med en passende hastighed. Kast aldrig i retning af mennesker eller dyr. Hvis nogen er i gang med at spille, bør alle øvrige personer også stå bag 2.37 m linjen i forhold til sikkerheden.

## NO | ALLMÄNA SPELREGLER

### Heng opp darts skiven:

Sørg for at darts skiven henger sikkert på veggen. På forhånd, kontroller alltid metallkroken på baksiden av brettet. Darts skivens senter bør henge 1.73 meter opp på veggen. Pilene skal kastes fra en avstand på 2.37 meter.

### Spillereglene:

Det finnes flere versjoner av darts spill, som er oppfunnet av forskjellige personer. Det mest kjente og mest spilte darts spillet kalles 501:

- Hver spiller spiller med tre piler.
- Bestem hvem som skal starte. Spillerne må kaste så nær blink som mulig. Den spilleren som kaster nærmest blinken kan starte spillet.
- Til å begynne med starter hver spiller med 501 poeng. Hvert nytt/nye poeng vil så bli trekt fra startpoengsummen.
- Den spilleren som først oppnår 0 vil bli vinneren. De siste pilene må alltid være dobbel poengsum eller blink.
- Målet er å komme ned i akkurat 0 poeng, og den siste tellende pilen skal være en dobbel – dvs. stå i skivens ytterste sektor.

### Poengoppdeling:

- Rød blink: 50 poeng
- Grønn enkelt blink: 25 poeng
- Høyeste rankingpoeng: 180 poeng (3 ganger trippel 20)
- Høyeste kast er: 170 poeng (2 ganger trippel 20, en gang blink)
- Midtre sirkel på et tall er en trippel (3 ganger)
- Ytre sirkel på et tall er en dobbel. Den ytre ringen trenger å bli kastet på til enhver tid (eller på den røde blinken, ikke den grønne blinken!).
- De pilene som bommer på skiven eller som faller på gulvet eller blir kastet i midten på det siste kastet, blir regnet som 0 poeng.

### Advarsler:

Når du ikke brERner darts spillet, fjern alltid pilene og legg dem på et trygt sted, utilgjengelig for barn og kjæledyr. Kast alltid pilene fra anbefalt avstand på 2.37 meter og kast dem med en passende hastighet. Kast aldri i retning av mennesker

eller dyr. Av sikkerhetsmessige grunner, må alle spillerne stå bak linjen på 2.37 meter når spillerne kaster piler.

## SE | ALLMÄNA SPELREGLER

### Att hänga upp darttavlan:

Förvissa dig om att darttavlan hänger stadigt på vid väggen. Kontrollera alltid metallkroken på tavlans baksida före spel. Darttavlan ska hängas så att den inre ringens mitt (bull´s eye) hänger 1.73 m från golvet. Kastavståndet ska vara 2.37m från tavlans.

### Spelregler:

Flera versioner av pillkastning har upfunnits genom tiderna. Det mest kända och spelade spel är 501:

- Varje spelare spelar med tre pilar.
- För att bestämma vem som ska börja spelet; spelarna ska kasta en pil var mot tavlans centrum.
- Den spelare som hamnar närmast mot inre ringen (bull´s eye) får börja.
- Varje spelare börjar med 501 poäng. Poängen som man kastar dras av från startpoängen.
- Först till 0 vinner. Sista pilen bör träffa en dubbel eller den inre ringen. (inte yttre ringen!)

### Poängberäkning:

- Röda Bull´s Eye (inre ringen) är 50 poäng
- Gröna Single Bull (yttre ringen) är 25 poäng
- Den högst möjliga poängen: 180 (tre gånger triple 20)
- Högsta utkast: 170 (två gånger triple 20, 1 gång inre ringen)
- Mellersta ringen på ett nummer är en "triple" (tredubbel)
- Yttersta ringen på ett nummer är en "double" (dubbel). Utkast måste göras genom att träffa den här yttersta ringen (eller den röda inre ringen, men inte den gröna yttre ringen).
- Pilar som missar tavlan, faller ur eller fastnar i en annan pil ger 0 poäng.

### Varning:

När du inte använder tavlan ska alla pilar tas bort från tavlan och förvaras utom räckhåll för barn och husdjur. Kasta darpilarna alltid från det angivna avståndet av 2.37m och med lämplig hastighet. Kasta aldrig pilen i riktning mot någon person eller husdjur. För säkerhets skull måste alla andra personer även stå bakom den 2.37m kastmarkeringen under pågående spel.

## HU | A JÁTÉK ÁLTALÁNOS SZABÁLYAI

### Akassa fel a céltáblát:

Bizonyosodjon meg róla, hogy a céltábla biztonságosan rögzítve van a falon. Előzetesen mindig ellenőrizze a tábla hátulján lévő fám kampót. A céltábla középpontja a talajtól számított 1.73 méter magasan függeszkeedik alapesetben a falon. A célbadobás során a játékosok 2.37 méterre a táblától foglalnak helyet.

### A játék szabályai:

Annyi szabály létezik, ahány ember már játszott a ezt a játékot. A leghíresebb és legtöbbször játszott játék a dartsban az "501":

- Minden játékos 3 darab dobótúvel játszik.
- A kezdőjátékos kiválasztása: Minden játékos dob egyszer a táblára és akonek a legközelebb van a középponthoz a dobótúje, az kezdi meg a játékot.
- A játék kezdetekor minden játékos 501 ponttal kezd. Minden a játék során elért pontot a kezdőpontból kell levonni.
- Az első játékos, aki eléri a 0 pontot, az a nyertes.
- Az utolsó dobásnak mindig vagy duplának vagy a piros középponti körnek kell lennie.

### A pontok felosztása:

- Piros középponti kör: 50 pont
- Zöld középponti karika: 25 pont
- A legmagasabbnak rangsorolt dobás pontszáma: 180 (3 dobásból háromszor a tripla 20)
- A legmagasabb dobás: 170 (kétszer tripla 20 és egyszer a piros középpont)
- A szám középső karikája a tripla
- A szám külső karikája a dupla.
- Ha a dobótú elvétí a táblát és leesik a földre, akkor 0 pontot számolunk.

### Figyelmeztetések:

Ha nem használja a céltáblát, akkor mindig távolítsa el a dobótúket és tárolja elzárt helyewn, ahol gyermekket és háziállatokat nem férheznek hozzá. Mindig tartsa be a megadott dobási távolságot (2.37 méter) és mindig az alkalmas sebességgel dogja a dobótúket. Soha ne dobja a dobótúket közvetlenül ember vagy állat felé. Biztonsági okokból amikor egy játékos dob a céltáblára, akkor a többi játékos minden esetben a 2.37 méteres dobóvonal mögött álljon.

## FI | YLEISET PELIOHJEET

### Tikkataulun ripustus:

Varmista että tikkataulu roikkuu seinällä vakaasti. Tarkista aina metallinen koENku taulun takapuolelta. Tikkataulu tulee ripustaa niin että häränsilmä on 1.73m korkeudella maasta. Sinun tulee heittää tikkaa 2.37m päästä.

### Peliohjeet:

Tikanheitossa on monia versioita. Tunnetuin ja yleisimmin pelattu peli on 501 peli:

- Jokainen pelaaja pelaa kolmella tikalla.
- Pelin aloittajan selvittämiseksi tulee jokaisen pelaajan heittää tikka mahdollisimman lähelle häränsilmää. Pelin aloittaa pelaaja joka heittää tikan lähimmäksi häränsilmää.
- Pistemäärä on 501 jokaiselle pelaajalle. Jokainen IENema jonka pelaaja heittää vähennetään tästä.
- Pelaaja joka on nopeimmin 0 IENemassa, on voittanut. Viimeisen tikan tulee aina olla tupla pistemäärä tai häränsilmä. (ei härkä)

### Pisteiden jakaminen:

- Punainen Häränsilmä on 50 pistettä
- Vihreä Yksi Härkä on 25 pistettä
- Korkein mahdollinen saavutettava pistemäärä: 180 (kolme kertaa kolminkertainen 20)
- Korkein heitto: 170 pistettä (kaksi kertaa kolminkertainen 20, 1 kerran häränsilmä)
- Keskimmäinen rinki numerosta on kolminkertainen (kolminkertainen)
- Ulommainen rinki numerosta on kaksinkertainen (kaksinkertainen) Tästä uloimmasta ringistä tulee aina heittää (tai punaisesta häränsilmästä, ei yksittäisestä härästä).
- Tikat jotka menevät taulun ohi, tippuvat maahan tai osuvat täysin samaan kohtaan kuin edellisellä heitolla, ovat kaikki 0 pistettä.

### Varoitus:

Jos et käytä tikkataulua, poista kaikki tikat taulusta ja laita ne säilytykseen turvalliseen paikkaan lasten ja lemmikkieläinten ulottumattomiin. Heitä tikkaa aina suositellusta 2.37m etäisyydestä ja oikealla nopeudella. Älä koskaan heitä ihmisten tai eläinten suuntaan. Kun joku on heittämässä tikkaa, tulee kaikkien muiden ihmisten myös olla 2.37m viivan takana turvallisuuden takia.

## GR | ΣΤΟΧΟΣ ΓΙΑ ΒΕΛΑΚΙΑ (ΝΤΑΡΤΣ)

### Γενικοί κανόνες του παιχνιδιού:

Κρεμάστε το στόχο: Βεβαιωθείτε ότι ο στόχος κρέμεται γερά από τον τοίχο. Πριν το κρέμασμα: Να ελέγχετε πάντα τον μεταλλικό γάντζο στο πίσω μέρος του στόχου. Το κέντρο του στόχου πρέπει να κρέμεται σε απόσταση 1 μέτρου και 73 εκατοστών από το έδαφος. Τα βελάκια πρέπει να ρίχνονται από απόσταση 2 μέτρων και 37 εκατοστών.

### Όροι του παιχνιδιού:

- Υπάρχουν πολλές εκδοχές του παιχνιδιού, οι οποίες παραλλάσσονται ανάλογα. Η πιο διάσημη και πολυπαιγμένη εκδοχή του παιχνιδιού ονομάζεται «501»:
- Κάθε παίκτης παίζει με 3 βελάκια.
- Ποιός αρχίζει πρώτος: οι παίκτες πρέπει να σημαδέψουν το κέντρο του στόχου και να ρίξουν εκεί. Όποιος ρίξει πιο κοντά, αρχίζει πρώτος το παιχνίδι.
- Κάθε παίκτης αρχίζει με 501 πόντους. Κάθε σκορ κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, θα αφαιρείται από τους αρχικούς πόντους.
- Ο παίκτης που θα φτάσει πιο γρήγορα τους 0 πόντους, είναι και ο νικητής.
- Τα τελευταία βελάκια μετράνε πάντοτε εις διπλούν και η ρίψη στο κόκκινο κέντρο του στόχου δίνει 50 πόντους.

### Έγκυροι πόντοι:

- Εσωτερικός κεντρικός δακτύλιος (κόκκινος): 50 πόντοι
- Εξωτερικός κεντρικός δακτύλιος (πράσινος): 25 πόντοι
- Υψηλότεροι πόντοι: 180 (3 φορές τριπλό 20άρι)
- Υψηλότερη βολή: 170 (2 φορές τριπλό 20άρι, 1 φορά στο κόκκινο κέντρο του στόχου)
- Ο εσωτερικός στενός δακτύλιος μετρά εις τριπλούν. Για αυτό και λέγεται «Στεφάνι των τριπλών»
- Ο εξωτερικός στενός δακτύλιος μετρά εις διπλούν. Για αυτό και λέγεται «Στεφάνι των διπλών»
- Ο εξωτερικός δακτύλιος (ή το κέντρο του εσωτερικού κόκκινου δακτυλίου) πρέπει να σημαδεύεται πάντα.
- Τα βελάκια που χάνουν το στόχο και πέφτουν στο πάτωμα ή καρφώνονται στο κέντρο στη τελευταία ρίψη δίνουν 0 πόντους.

### Προσοχή

Όταν δεν χρησιμοποιείτε το στόχο, να αφαιρείτε πάντοτε τα βελάκια και τα βάζετε σε ασφαλές μέρος μακριά από παιδιά και κατοικίδια. Να πετάτε πάντοτε τα βελάκια από την προτεινόμενη απόσταση των 2.37 μέτρων και με την κατάλληλη ταχύτητα. Μησημαδεύετε άτομα ή ζώα. Για λόγους ασφαλείας: Όταν οι παίκτες πετάνε βελάκια, πρέπει να στέκονται πίσω από τη γραμμή των 2.37 μέτρων.

## LV | VISPĀRĪGIE SPĒLES NOTEIKUMI

### Piekariet šautriņu mērķi:

Pārliecinieties, vai šautriņu mērķis ir kārtīgi piestiprināts pie sienas. Vienmēr iepriekš pārbaudiet metāla āķi mērķa aizmugurē. Šautriņu mērķa centram vajadzētu būt atrasties 1.73 metru augstumā no zemes, pie sienas. Šautriņas jāmet no 2.37 metru attāluma.

### Spēles noteikumi:

- Ir vairākas šautriņu spēles versijas, ko izgudrojuši vairāki cilvēki. Visslavenākā un populārākā šautriņu spēle tiek dēvēta par 501.
- Katrs spēlētājs spēlē ar 3 šautriņām.
- Izlemiet, kurš sāks: spēlētājiem ir jāmet šautriņas mērķa centra virzienā, spēlētājs, kurš trāpa vistuvāk centram, var sākt spēli.
- Sākumā katram spēlētājam ir 501 punkts. No šī brīža katrs punktu skaits tiks atņemts no sākotnējā punktu skaita.
- Uzvarētājs ir tas spēlētājs, kurš visātrāk sasniedz 0 punktu rezultātu.

- Pēdējām šautriņām vienmēr jātrāpa centra iekšpusē vai centrā (nevis mērķī)!

### Punktu sadale:

- Sarkanais centrs: 50 punkti
- Zaļais ārējais centrs: 25 punkti
- Visaugstākais punktu skaits: 180 (3 reizes trīskārši 20 punkti)
- Par augstāko metienu saņem: 170 (2 reizes trīskārši 20 punkti, 1 reizi centrs)
- Par vidējo cipara apli – trīskāršo (3 reizes)
- Par ārējo cipara apli – divkāršo. Ārējā aplī ir jātrāpa vienmēr (vai sarkanajā centrā, nevis centra ārējā aplī!).
- Par šautriņām, kuras trāpa garām mērķim un kuras nokrit uz grīdas vai tiek trāpītas centrā pēdējā metienā, tiek skaitīt 0 punkti.

### Brīdinājumi:

Kad šautriņu mērķis netiek izmantots; vienmēr no tā noņemiet šautriņas un novietojiet tās drošā, bērniem un mājdzīvniekiem nepieejamā vietā. Vienmēr metiet šautriņas no ieteicamā 2.37 metru attāluma un metiet tās ar piemērotu ātrumu. Nekad nemetiet cilvēku vai dzīvnieku virzienā. Drošības apsvērumu dēļ: kad spēlētāji met šautriņas: visiem spēlētājiem jāatrodas aiz 2.37 metru līnijas.

## LT | PAGRINDINĖS ŽAIDIMO TAISYKLĖS

### Pakabinkite smiginio lentą:

Įsitinkkite, kad smiginio lenta saugiai kaba ant sienos. Prieš žaidami: visada patikrinkite metalinį kabliENą ant smiginio lentos. Smiginio lentos „buliaus akis“ turėtų būti pakabinta 1.73 metry nuo žemės ant sienos. Strėlytės turėtų metamos iš 2.37 metry atstumo.

### Žaidimo taisyklės:

- Yra keletas žaidimo versijų, išrastų daugelio žmonių. Pats žinomiausias ir populiariausias smiginio žaidimas yra 501.
- Kiekvienas žaidėjas žaidžia su 3 strėlytėmis.
- Kad nuspręstumėte kuris žaidėjas pradės: žaidėjai turi mesti strėlytes į „buliaus akį“, žaidėjas, kuris pataikys arčiausia „buliaus akies“, pradeda žaidimą.
- Kiekvienas žaidėjas pradeda su 501 taškais. Pradėjus žaisti, surinkti taškai bus atimti iš pradinio taškų skaičiaus.
- Žaidėjas, kuris greičiausiai pasiekia 0 taškų, laimi.
- Paskutinės strėlytės visada turi būti dvigubi taškai arba „buliaus akis“ (ne žalias tikinio centras)!

### Taškų paskirstymas:

- Raudona „buliaus akis“: 50 taškų
- Žalias taikinio centras: 25 taškai
- AENščiausias taškų skaičius: 180 (3 kartus dvigubas 20)
- AENščiausias metimas: 170 (2 kartus trigubas 20, 1 kartą „buliaus akis“)
- Pataikius į vidurinį skaičiaus ratą, taškai yra trigubinami (3 kartus)
- Pataikius į išorinį skaičiaus ratą, taškai yra dvigubinami. Išorinis žiedas visada turi būti išmestas (arba „buliaus akis“, bet ne žalias taikinio centras!)
- Strėlytės, kurios nepataiko į lentą, kurios nENrenta ant žemės ir kurios pataiko į kitą strėlytę, yra skaičiuojamos kaip 0 taškų.

### Įspėjimai:

Kai nenaudojate lentos, visada iš jos išimkite strėlytes ir laikykite saugioje, vaikams ir gyvūnams nepasiekiamoje vietoje. Visada meskite strėlytes deramu greičiu iš patartino 2.37 metry atstumo. Niekada nemeskite strėlyčių į žmones arba gyvūnus. Dėl saugumo sumetimų: kai žaidėjas meta strėlytes, visi kiti žaidėjai turi stovėti už 2.37 metry ribos.

## SI | SPLOŠNA PRAVILA ZA PRIPRAVO NA IGRO

### Tarčo obesite na steno:

Prepričajte se, da je ta varno nameščena na steno. Pred namestitvijo vedno preverite kovinski kavelj na hrbtni strani tarče. Tarča mora biti obešena tako, da je njeno središče 1.73 m nad tlemi. Igralci mečejo puščice izza črte, oddaljene 2.37 m od tarče.

### Pravila igre:

Obstaja več različic igre pikada, ki so se jih domislili številni igralci. Najbolj poznana in najbolj priljubljena igra pikada se imenuje 501.

- Vsak igralec igra s tremi puščicami.
- Prvi igralec se določi tako, da vsak igralec vrže eno puščico proti središču tarče. Igro začne tisti, ki je puščico vrgel najbližje središču tarče.
- Na začetku igre ima vsak igralec 501 točko. Nato se število točk posameznega zadetka odšteva od začetnega števila.
- Zmaga tisti igralec, ki prvi svoj rezultat zniža na nič točk.
- V zadnjem krogu mora igralec zadeti del s podvojenim štetjem točk ali notranji središčni krog (ne zunanjega središčnega kroga)!

### Točkovanje:

- rdeči središčni krog: 50 točk;
- zeleni središčni krog: 25 točk;
- najvišji možni rezultat: 180 točk (trije meti na trojno 20);
- najvišje število točk z metom: 170 (dvakrat trojno 20, enkrat notranji središčni krog);
- središčni krog oštevilčenega predela ima trojno vrednost (trikratno);
- zunanji krog oštevilčenega predela ima dvojno vrednost. Vedno je priporočljivo metati v zunanji krog (ali rdeči središčni krog, ne pa zunanji središčni krog);
- met mimo tarče in puščice, ki padejo na tla ali tiste, ki jih pri metu v zadnjem krogu zadenete v središče, ne prinesejo nobene točke.

### Opozorila:

Kadar tarče ne uporabljate, puščice vedno odstranite iz nje in jih pospravite na varno mesto, zunaj dosega otrok in hišnih ljubljencev. Puščice vedno mečite s priporočene razdalje 2.37 m od tarče in z ustrezno hitrostjo. Puščic nikoli ne mečite proti ljudem ali živalim. Iz varnostnih razlogov: Kadar igralci mečejo puščice, naj vsi igralci stojijo izza črte, ki je od tarče oddaljena 2.37 metra.

## EE | MÄNGU ÜLDREGLID.

Riputage nooleviske märklaud üles. Veenduge, et märklaud ripub kindlalt seinale. Kontrollige alati enne märklauda taga olevat metallkonksu. Nooleviske märklauda keskpunkt peaks olema maast 1.73 meetri kõrgusel. Nooli tuleb visata 2.37 meetri kauguselt.

### Mängureeglid.

Noolemängust on mitmeid erinevaid versioone. Kõige tuntum ja populaarsem noolemäng on 501.

- Iga mängija mängib 3 noolega.
- Otsustage, kes alustab: mängijad peavad viskama keskpunkti suunas, mängija, kes viskab keskpunktile kõige lähemale, alustab mängu.
- Iga mängija alustab 501 punktiga. Sellest hetkest alates lahutatakse iga saadud punktisumma alguse punktisummast.
- Mängija, kes saavutab esimene punktisumaks 0, on võitja.
- Viimased nooled peavad alati olema topelpunktidega või visatud keskpunkti (mitte keskpunkti välismisse ringi)!

## Пунктиде жамине:

- Punane keskpunkt: 50 punkti
- Roheline keskpunkti välimine ring: 25 punkti
- Kõrgeimad punktid: 180 (3 korda kolmekordne 20)
- Kõrgeim vise on: 170 (2 korda kolmekordne 20, 1 kord keskpunkt)
- Numbri keskmine ring annab kolmekordsed punktid (3 korda)
- Numbri välimine ring annab kahekordsed punktid. Välimise ringi tuleb visata iga kord (või punasesse keskpunkti, mitte keskpunkti välimise ringi!).
- Nooled, mis ei taba märklauda ja kENUvad maha või mis visatakse viimase viskega keskele, annavad 0 punkti.

## Hoiatused.

Kui te ei kasuta märklauda, eemaldage sellelt nooled ja pange need ohutusse kohta, laste ja lemmikloomade eest ära. Visake nooli alati soovitatud 2.37 meetri kauguselt ja visake neid sobival kiirusel. Ärge kunagi visake inimeste või loomade suunas. Ohutuse tagamiseks. Kui mängijad viskavad nooli: peavad kõik mängijad seisma 2.37 meetri joone taga.

## HR | ОПЌА ПРАВИЛА ИГРЕ

### Objesiti pikado tablu:

Provjerite da li pikado tabla sigurno visi na zidu . Prije upotrebe: uvijek provjeriti metalnu kENU na stražnjoj strani table. Pikado tablu treba obesiti 1.73 metra od zemlje, na zid. Pikado mora biti izbačen iz udaljenosti od 2.37 metra.

### Pravila igre:

Postoji nekoliko verzija pikado igre, koja ovisi o broju ljudi. Najpoznatija i najviše igrana pikado igra se zove 501:

- Svaki igrač igra sa 3 pikada.
- Izaberita tko prvi baca: igrač mora baciti u smjeru mete, igrač koji baci najbliže sredini mete može početi igru.
- Na početku svaki igrač započinje sa 501 bodom. Svaki rezultat od tada će se oduzeti od početnih bodova.
- Igrač koji postigne rezultat 0 najbrže biti će pobjednik.
- Zadnji pikado uvijek treba biti dupli bodovi ili bull`s eye (bull ne)!

### Bodovni rejting:

- Bull`s eye 50 bodova
- Zeleni jedan Bull: 25 bodova
- Najveći zbroj bodova: 180 (3 puta trostrENi 20)
- Najveće bacanje: 170 (2 puta trostrENO 20 , 1 put bull`s eye)
- Srednji krug broja je trostrENO (3 puta)
- Vanjski krug broja je dvostrENO. Vanjski prsten može biti bacan u svako vrijeme (ili crveni bull`s eye meta, ali ne jednog bull!).
- Pikado koji promaši metu, koji padne na pod, ili se baci u centar na zadnjem bacanju sve će se brojati kao 0 bodova.

### Upozorenja:

Kada se ne koristi pikado tabla; uvijek ENloniti pikado iz nje, i stavi ih na sigurno mjesto, izvan dohvata djece i kućnih ljubimaca. Uvijek baciti pikado iz preporučene udaljenosti od 2.37 metra i baciti ih u odgovarajućom brzinom. Nikada ne bacajte u smjeru ljudi ili životinja. Iz sigurnosnih razloga: Kada igrači bacaju pikado: Svi drugi igrači trebaju stajati iza linije od 2.37 metara.

## UA | ЗАГАЛЬНІ ПРАВИЛА ГРИ

### Кріплення дарт - щита:

Важливо щоб щит міцно висів на стіні, тому перед тим, як його прикріпити, проконтролюйте металевий гачок на другій стороні щита. Дарт - щит необхідно причепити так на стіну, щоб ("bull`s eye") центр знаходився на відстані

1.73м від підлоги. Відстань від щита до місця кидання стріл має бути 2.37м.

### Правила гри:

Існує багато версій, придуманих любителями цієї гри. Сама відома і найбільше популярна гра – це гра 501:

- Кожний гравець грає трьома стрілами.
- Для того щоб визначити хто розпочне, гравцю необхідно кинути стрілу якомога ближче до центру.
- Починає той, хто кинув стрілу найближче до "bull`s eye".
- Начальне положення для кожного гравця – 501. Тепер кожне число, в яке попаде гравець, буде відніматися.
- Виграє той хто першим доведе свій показник до нуля. Остання стріла завжди повинна мати подвійний рахунок або попадання прямо в центр, а не в велике коло навколо центра.

### Розподілення балів:

- Червоний центр Bull Eye: 50 балів
- Зелене коло навколо центра Single Bull: 25 балів
- Найбільша можлива кількість балів: 180 (три рази 20 в середню тоненьку смужку)
- Найвище попадання: 170 (два рази 20, один раз – центр)
- Середнє коло числа рахується три рази (триїне)
- Крайнє коло числа рахується два рази (двійне). Сюди необхідно попасти для завершення гри або в червоний центр.
- Стріли які не попали в щит або випали із нього, або попали точно у попередньо викинуту стрілу, рахуються як 0 балів.

### Попередження:

Якщо ви дарт – щит не використовуєте, то необхідно витягнути із нього усі стріли та зберігати їх в недоступному для дітей та тварин місці. Кидати стріли на відстані 2.37м від щита та з підходящим вам темпом. Ніколи не кидати у напрямку людей та тварин. Під час кидання стріл, інші гравці та присутні мають знаходитися за межею 2.37м в зв`язку необхідної безпеки.

## RO | REGULI GENERALE DE JOC

### Agățarea tablei de dart:

Asigurați-vă că tabla de dart este agățată solid în perete. Controlați întotdeauna mai întâi agățătoarea de metal de pe spatele tablei. Tabla trebuie agățată în așa fel încât centrul ei, așa numitul "Bulls Eye", să fie la o înălțime de 1.73m de la sol. Săgețile se aruncă de la o distanță de 2.37m.

### Reguli de joc:

Există mai multe reguli de joc inventate de-a lungul timpului. Cea mai cunoscută și mai jucată variantă este cea numită "501":

- Fiecare jucător joacă cu trei săgeți deci trei aruncări pe tură.
- Pentru a stabili cine începe, jucătorii trebuie să arunce o săgeată cât mai aproape de centrul tablei "Bulls Eye". Cel care a aruncat săgeata cel mai aproape de centru poate să înceapă jocul.
- Se începe cu câte 501 puncte pentru fiecare jucător. Fiecare scor țintit de acum încolo se scade din aceste puncte.
- Jucătorul care ajunge cel mai repede la zero puncte este câștigătorul. Ultima săgeată trebuie să fie întotdeauna pe un scor dublu sau în "Bulls Eye" (Nu doar "Bull" simplu!)

### Împărțirea punctelor:

- "Bulls Eye" = 50 de puncte
- "Bull" simplu = 25 de puncte

- Cel mai mare punctaj posibil : 180 de puncte (de trei ori triplu 20)
- Cea mai mare aruncare: 170 de puncte (de două ori triplu 20 și odată "Bulls Eye")
- În cercul interior valoarea cifrelor se triplează.
- În cercul exterior valoarea cifrelor se dublează. În acest cerc exterior sau în "Bulls Eye" (nu doar "Bull" simplu) trebuie aruncată întotdeauna ultima săgeată.
- Săgețile care nu nimeresc tabla sau care cad jos sau nimeresc exact în săgeata anterior aruncată au zero puncte.

### Atenționare:

Dacă nu folosiți tabla de dart trebuie întotdeauna să luați toate săgețile și să le păstrați într-un loc sigur, departe de îndemâna copiilor sau a animalelor de companie. Aruncați întotdeauna săgețile de la o distanță de 2.37m și cu o viteză adecvată. Nu aruncați niciodată în direcția oamenilor sau a animalelor. Când cineva aruncă săgețile toate persoanele prezente trebuie să se afle în spatele liniei de 2.37m pentru evitarea accidentelor.

## BG | ОБЩИ ПРАВИЛА НА ИГРАТА

### Окачване на мишената:

Уверете се, че мишената е стабилно окачена на стената. Преди окачването винаги проверявайте металната кукичка за окачване от обратната страна на мишената. Мишената трябва така да бъде окачена, че центърът или т.нар "Бул ай" (Bull Eye или "биволско око") да е окачен на разстояние 1.73 м от земята. Стреличките следва да се хвърлят от разстояние 2.37 м.

### Правила на играта:

Съществуват множество версии на играта дартс. Най-известната и най-играната игра е т.нар. игра на 501:

- Всеки играч играе с три стрелички за дартс.
- За да се разбере кой да започне пръв, трябва всички играчи последователно да хвърлят стреличките – този, който уцели поле, разположено най-близо до "Бул ай" може да започне играта.
- Резултатът на всеки играч е 501 точки. При всяко хвърляне от този резултат се изважда спечеления брой точки.
- Този, който най-бързо достигне 0, е победител. Играта завършва задължително с уцелване на сектор "удвояване" или "Бул ай", не на зеления кръг, наричан и Бул (Bull или "бивол").
- Разпределение на точките:
- Червеното биволско око или "Бул ай" се равнява на 50 точки.
- Зеленият кръг, наричан и "Сингъл бул" се равнява на 25 точки.
- Най-висок възможен резултат: 180 точки (три пъти тройно 20).
- Най-резултатно хвърляне: 170 точки (два пъти тройно 20, 1 път "Бул ай").
- Вътрешният кръг на дадена цифра се счита за тройно попадение (triple)
- Външният кръг на дадена цифра се счита за двойно попадение (double). Този външен кръг трябва да се цели при завършване на играта или трябва да се цели червеното биволско око, а не бивола (т.е. Бул ай, а не Зеления кръг).
- Стреличките, които не уцелят мишената, паднат на земята или уцелят стреличката на предишен хвърлял играч се броят за 0 точки.

### Предупреждения:

Ако не използвате мишената, трябва да отстраните всички стрелички от нея и да ги приберете на безопасно

място далеч от обсега на деца и домашни животни. Хвърляйте винаги стреличките от препоръчаното разстояние от 2.37 м и с подходяща скорост. Никога не ги хвърляйте в посока на хора и животни. Ако някой ще хвърля, трябва всички останали също да застанат зад линията, обозначаваща разстоянието от 2.37 м, заради собствената им безопасност.

### SK | PRAVIDLÁ HRY:

Zavesenie terča na hádzanie šípok: Terč dôkladne zaveste na stenu, aby bol bezpečne čo najlepšie uchytený. Pred zavesením: zakaždým prekontrolujte kovový háčik na zadnej strane terča. Stred terča by mal byť vo výške 1.73 metra od podlahy. Vzdialenosť hádzajúceho hráča od terča musí byť 2.37 metra.

### Pravidlá hry:

Existuje viac rôznych verzí hier pre hádzanie šípok, ktoré sa hrajú v závislosti od počtu hráčov. Najznámejšiou a najčastejšie hranou hrou v hádzaní šípok je hra nazvaná 501.

- Každý hráč hrá sa 3 šípkami.
- Kto začne hádzať: hráči musia hádzať šípky do stredy, hráč, ktorej hodí čo najbližšie k stredy terča začína hru.
- Na začiatku hry má každý hráč 501 bodov. Po každom hode hráčov sa odpočíta z tejto počiatkovej hodnoty.
- Hráč, ktorý ako prvý získa 0 bodov sa stáva víťazom.
- Hodnota posledných šípkok sa zakaždým zdvojnásobuje alebo trať Býčie oko-stred (nie bull)!

### Bodovanie:

- Červené býčie oko-stred: 50 bodov
- Zelené oko: 25 bodov
- Najvyššie možné skóre body: 180 (3 krát trojnásobok 20)
- Najvyšší možný hod je: 170 (2 krát trojnásobok 20, 1 krát býčie oko-stred)
- Stredný kruh na čísle je trojnásobok hodu (3 krát)
- Okrajový kruh na číslom je dvojnásobok hodu. Okrajový kruh je nutné zasiahnuť zakaždým (alebo do červeného býčieho oka, nie jednoduchý bull!).
- Šípka, ktorá nezasiahla terč alebo spadla na podlahu alebo pri poslednom hode zasiahla stred terča sa započítava ako 0 bodov.

### Upozornenie:

Ak nebudete hrať šípky, je nutné zakaždým uschovať terč a šípky mimo dosahu detí a domácich zvierat na nedostupné miesto, aby nedošlo k úrazu. Do terča hádžte zakaždým zo vzdialenosti 2.37 metra od terča a hádžte šípky primeranou rýchlosťou. Nikdy nehádzte šípky do priestoru a smeru kde sú iné osoby alebo zvieratá. Bezpečnostné pokyny: Keď hráči hádžu šípky do terča: Všetci hráči musia stáť vo vzdialenosti 2.37 m za čiarou.

**PWS**SPORTS

P.O. BOX 683  
4870 AR ETTENLEUR  
THE NETHERLANDS

# CHECKOUT TABLE

Score	1st	2nd	3rd	Score	1st	2nd	3rd	Score	1st	2nd	3rd	Score	1st	2nd
170	T20 (60)	T20 (60)	Bull (50)	132	T20 (60)	T16 (48)	D12 (24)	101	T17 (51)	10 (10)	D20 (40)	70	T18 (54)	D8 (16)
167	T20 (60)	T19 (57)	Bull (50)	131	T20 (60)	T13 (39)	D16 (32)	100	T20 (60)	D20 (40)		69	19 (19)	Bull (50)
164	T19 (57)	T19 (57)	Bull (50)	130	T20 (60)	T18 (54)	D8 (16)	99	T19 (57)	10 (10)	D16 (32)	68	T20 (60)	D4 (8)
161	T20 (60)	T17 (51)	Bull (50)	129	T19 (57)	T16 (48)	D12 (24)	98	T20 (60)	D19 (38)		67	T17 (51)	D8 (16)
160	T20 (60)	T20 (60)	D20 (40)	128	T20 (60)	T20 (60)	D4 (8)	97	T19 (57)	D20 (40)		66	T10 (30)	D18 (36)
158	T20 (60)	T20 (60)	D19 (38)	127	T20 (60)	T17 (51)	D8 (16)	96	T20 (60)	D18 (36)		65	T19 (57)	D4 (8)
157	T19 (57)	T20 (60)	D20 (40)	126	T19 (57)	19 (19)	Bull (50)	95	T19 (57)	D19 (38)		64	T16 (48)	D8 (16)
156	T20 (60)	T20 (60)	D18 (36)	125	T20 (60)	T19 (57)	D4 (8)	94	T18 (54)	D20 (40)		63	T13 (39)	D12 (24)
155	T20 (60)	T19 (57)	D19 (38)	124	T20 (60)	T16 (48)	D8 (16)	93	T19 (57)	D18 (36)		62	T10 (30)	D16 (32)
154	T20 (60)	T18 (54)	D20 (40)	123	T20 (60)	T13 (39)	D12 (24)	92	T20 (60)	D16 (32)		61	T15 (45)	D8 (16)
153	T20 (60)	T19 (57)	D18 (36)	122	T18 (54)	18 (18)	Bull (50)	91	T17 (51)	D20 (40)		60	20 (20)	D20 (40)
152	T20 (60)	T20 (60)	D16 (32)	121	T19 (57)	14 (14)	Bull (50)	90	T18 (54)	D18 (36)		59	19 (19)	D20 (40)
151	T20 (60)	T17 (51)	D20 (40)	120	T20 (60)	20 (20)	D20 (40)	89	T19 (57)	D16 (32)		58	18 (18)	D20 (40)
150	T20 (60)	T18 (54)	D18 (36)	119	T20 (60)	19 (19)	D20 (40)	88	T16 (48)	D20 (40)		57	17 (17)	D20 (40)
149	T20 (60)	T19 (57)	D16 (32)	118	T20 (60)	18 (18)	D20 (40)	87	T17 (51)	D18 (36)		56	16 (16)	D20 (40)
148	T20 (60)	T20 (60)	D14 (28)	117	T20 (60)	17 (17)	D20 (40)	86	T18 (54)	D16 (32)		55	15 (15)	D20 (40)
147	T20 (60)	T17 (51)	D18 (36)	116	T20 (60)	16 (16)	D20 (40)	85	T15 (45)	D20 (40)		54	14 (14)	D20 (40)
146	T20 (60)	T18 (54)	D16 (32)	115	T20 (60)	15 (15)	D20 (40)	84	T16 (48)	D18 (36)		53	13 (13)	D20 (40)
145	T20 (60)	T15 (45)	D20 (40)	114	T20 (60)	14 (14)	D20 (40)	83	T17 (51)	D16 (32)		52	12 (12)	D20 (40)
144	T20 (60)	T20 (60)	D12 (24)	113	T20 (60)	13 (13)	D20 (40)	82	T14 (42)	D20 (40)		51	19 (19)	D16 (32)
143	T20 (60)	T17 (51)	D16 (32)	112	T20 (60)	12 (12)	D20 (40)	81	T15 (45)	D18 (36)		50	10 (10)	D20 (40)
142	T20 (60)	T14 (42)	D20 (40)	111	T20 (60)	19 (19)	D16 (32)	80	T16 (48)	D16 (32)		49	17 (17)	D16 (32)
141	T20 (60)	T15 (45)	D18 (36)	110	T20 (60)	10 (10)	D20 (40)	79	T13 (39)	D20 (40)		48	16 (16)	D16 (32)
140	T20 (60)	T16 (48)	D16 (32)	109	T19 (57)	12 (12)	D20 (40)	78	T18 (54)	D12 (24)		47	15 (15)	D16 (32)
139	T20 (60)	T13 (39)	D20 (40)	108	T20 (60)	16 (16)	D16 (32)	77	T15 (45)	D16 (32)		46	6 (6)	D20 (40)
138	T20 (60)	T16 (48)	D15 (30)	107	T19 (57)	10 (10)	D20 (40)	76	T20 (60)	D8 (16)		45	13 (13)	D16 (32)
137	T18 (54)	T17 (51)	D16 (32)	106	T20 (60)	10 (10)	D18 (36)	75	T13 (39)	D18 (36)		44	12 (12)	D16 (32)
136	T20 (60)	T20 (60)	D8 (16)	105	T20 (60)	13 (13)	D16 (32)	74	T14 (42)	D16 (32)		43	3 (3)	D20 (40)
135	T20 (60)	T13 (39)	D18 (36)	104	T20 (60)	12 (12)	D16 (32)	73	T19 (57)	D8 (16)		42	10 (10)	D16 (32)
134	T20 (60)	T14 (42)	D16 (32)	103	T19 (57)	10 (10)	D18 (36)	72	T16 (48)	D12 (24)		41	9 (9)	D16 (32)
133	T20	T19	D8	102	T20 60	10 (10)	D16 (32)	71	T13 (39)	D16 (32)		40	D20 (40)	