



- PL TABLICA Z RZUTKAMI
- GB DARTS
- RUS МИШЕНЬ ДЛЯ ДАРТС
- CZ TERČ NA ŠÍPKY
- SK TERČ NA ŠÍPKY
- IT SMIGINIO TALKINYS
- LV ŠAUTRU DĒĻI



Model / Модель / Modelis:

KALIPSO: 82581

KALISTO: 82582



SPOKEY sp. z o.o.

ul. Woźniaka 5, 40-389 Katowice, POLSKA
tel: +32 317 20 00, www.spokey.pl / www.spokey.eu
e-mail: biuro@spokey.pl / office@spokey.eu

DISTRIBUTOR:

Spokey s.r.o., Sadová 618, 738 01 Frýdek - Místek
Czech Republic, www.spokey.cz
Kanlux s.r.o., M. R. Štefánika 379/19, 911 01 Trenčín,
Slovakia, www.spokey.eu



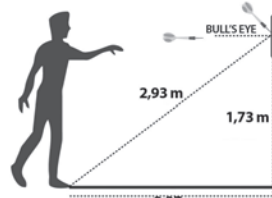
Made in P.R.C.
Pagaminta Kinijos Liaudies Respublikoje
Szármarzási hely: Kína
Ražots: Ķīna

INSTRUKCJA UŻYTKOWANIA

PRZED ROZPOCZĘCIEM GRY, NALEŻY PRZECZYTAĆ NINIEJSZĄ INSTRUKCJĘ I ZACHOWAĆ DO PÓŹNIEJSZEGO WYKORZYSTANIA.

UWAGA!

1. Dart nie jest zabawką
2. Gra przeznaczona jest dla osób dorosłych.
3. Przed przystąpieniem do gry należy zapoznać się z niniejszą instrukcją obsługi i zatrzymać ją do późniejszego wykorzystania.



MONTAŻ TARCZY NA ŚCIANIE:

Wyznacz miejsce, w którym wolna odległość od tarczy wynosi 3m. Wyznacz miejsce, w którym wolna odległość od tarczy wynosi 3m. Powieś tak aby jej środek znajdował się na wysokości 1,72m. Podczas gry gracz powinien znajdować się w odległości 2,37m od tarczy.

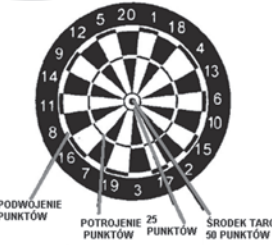
PODSTAWOWE ZASADY GRY:

1. Aby zdecydować, kto ma grać pierwszy, każdy gracz (lub jeden z każdej z drużyn) rzuca jedną rzutką. Ten, kto rzuci najbliższej środka tarczy rozpoczyna grę.
2. Każdy gracz rzuca rzutką 3 razy w danej turze.
3. Liczenie punktów- na podstawie rzutek tylko pozostałych w tarczy, po wykonaniu rzutów.

PRZYKŁADOWE GRY:

GRA- TURNIEJ

1. Każda z drużyn rozpoczyna grę z 301 punktami. Metoda liczenia jest następująca: zebrane z rzutów punkty zostają odejmowane od pozostałej w/w sumy 301. Zasada „301” jest stosowana głównie do gry między dwoma przeciwnikami. Dla gry między dwoma zespołami - suma powinna być powiększona do 501



1. Każdy z graczy (lub grup) kto najszybciej osiągnie wartość 0- wygrywa.
2. Należy zaznaczyć, że rzut w środek tarczy- podwyższa liczbę uzyskanych punktów jako 2 x 25.
3. W sytuacji, gdy po rzutach osiągnięto większą liczbę punktów niż jest wymagana by osiągnąć wartość 0, wówczas żaden z wykonanych trzech rzutów nie zostaje wzięty pod uwagę w danej turze i wartość punktów pozostaje niezmienną- jak przed wykonaniem trzech rzutów w danej turze.

GRA- CELOWANIE DO ŚRODKA („TARGET BULLSEYE“)

Każdy z graczy po kolei rzuca po 3 rzutki w stronę tarczy, licząc uzyskane punkty. Pierwszy z graczy, który uzyska łączną sumę 1000 punktów, zostaje zwycięzcą. Początkujący gracze mogą uzgodnić niższą sumę punktów do uzyskania, jak np. 250 lub 500.

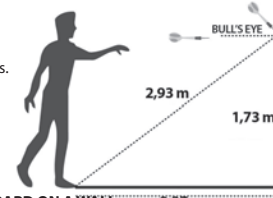


INSTRUCTION MANUAL

BEFORE STARTING A GAME, PLEASE READ THIS INSTRUCTION MANUAL AND KEEP IT FOR FUTURE REFERENCE.

WARNING!

1. The dartboard is not a toy.
2. The game is intended for adults.
3. Before starting a game, please read the instruction manual and keep it for future reference.



INSTALLATION OF THE DARTBOARD ON A WALL

Find a place where a free distance, measured from the dartboard, amounts to 3m. Hang it so that its middle is at the height of 1.73m. During a game, a player should be in the distance of 2.37m from the board.

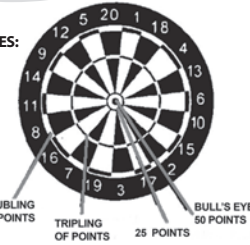
BASIC RULES FOR DARTS:

1. To determine who is to take the turn first, one dart is thrown by each player (or one player from each team). The person with the dart closest to the bull's eye takes the first turn.
2. Each player throws a dart 3 times in a given round.
3. The points are counted based on the darts remaining in the board, after having thrown the darts.

YOU CAN CHOOSE ONE FROM THE FOLLOWING GAME MODES:

GAME - "TOURNAMENT"

1. Each team begins the game with 301 points. The method of counting the points is as follows: points collected after the throws are subtracted from the above-mentioned remaining amount of 301 points. The "301" rule is used mainly for games between two opponents. For a game



- between two teams, the amount of points should be increased up to 501 or 1001, depending on the number of players in each team.
2. Each player (or team) who first reaches the amount of 0 point – is the winner.
3. It should be noted that the throw in the centre of the board increases the number of points scored, such as 2 x 25.
4. In a situation where after the throws the higher amount of points is scored than it is required to achieve the amount of 0 point, then none of the three throws is taken into account in a given round and the amount of points remains unchanged, as before the three throws in a given round.

GAME - "TARGET THE BULL'S EYE"

In turn, each and every player throws three darts in the direction of the board, counting how many points they collect. The first player who achieves a total of 1000 points is the winner. Novice players can negotiate a lower amount of points to obtain, such as 250 or 500 points.

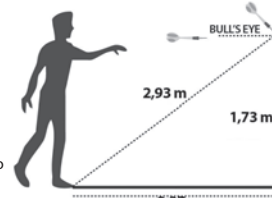


ИНСТРУКЦИЯ ОБСЛУЖИВАНИЯ

ПЕРЕД НАЧАЛОМ ИГРЫ СЛЕДУЕТ ПРОЧИТАТЬ ДАННУЮ ИНСТРУКЦИЮ И СОХРАНИТЬ ЕЕ ДЛЯ ДАЛЬНЕЙШЕГО ИСПОЛЬЗОВАНИЯ.

ВНИМАНИЕ!

1. Дартс это не игрушка.
2. Игра предназначена для взрослых.
3. Перед тем, как приступить к игре, следует ознакомиться с инструкцией обслуживания и сохранить ее для дальнейшего использования.



МОНТАЖ МИШЕНИ НА СТЕНЕ

Определите место, на котором свободное расстояние от дартса составит 3 метра. Повесьте его таким образом, чтобы его середина находилась на высоте 1,73м. Во время игры игрок должен находиться на расстоянии 2,37 м от мишени.

ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА ИГРЫ:

1. Для того, чтобы решить кто играет первым, каждый игрок (или один игрок из каждой команды) должен метнуть один дротик. Начинает тот игрок, который попадет ближе самого центра мишени.
2. Каждый игрок бросает дротик 3 раза в каждом туре.
3. Подсчет пунктов проходит на основании оставшихся мишеней после всех бросков.

ПРИМЕР ИГРЫ:

ИГРА - ТУРНИР

1. Каждая команда начинает игру с 301 пункта. Метод подсчета следующий: собранные по метанию пункты будут отниматься от выше указанной суммы - 301. Правило „301” используется, прежде всего, для игры



- между двумя противниками. Для игры между двумя командами - сумма должна увеличиться до 501 или 1001, в зависимости от числа игроков в каждой группе.
2. Выигрывает тот игрок, который быстрее всего придет к 0.
3. Стоит отметить, что бросок в середину мешени увеличивает число полученных пунктов как 2 x 25.
4. В ситуации, если после бросков было получено большее число пунктов, чем требуется для получения 0, в этом случае ни один из выполненных бросков не берется во внимание в данном туре, а число пунктов остается без изменений – как до выполнения трех бросков в данном туре.

ИГРА- ПОПАДАНИЕ В СЕРЕДИНУ („TARGET BULLSEYE“)

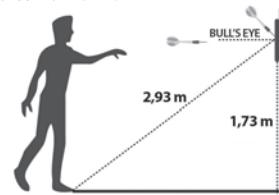
Каждый игрок по очереди метает по три дротика в сторону мишени, подчитывая полученные пункты. Выигрывает тот игрок, который быстрее всего соберет 1000 пунктов. Начинаящие игроки могут установить, что данная сумма будет насчитывать напр. 250 или 500 пунктов.



ŻYJ Z PASJĄ!

LIVE WITH PASSION! LIVE WITH PASSION! LIVE WITH PASSION! LIVE WITH PASSION!

NÁVOD K OBSLUZE
NEŽLI ZAČNEŠ HRAT, PREČTI SI POZORNE TENTO NÁVOD A PONECH K POZDĚJŠÍMU VYUŽITÍ.



POZOR!

1. Terč není hračkou
2. Hra je určena pro dospělé osoby.
3. Před zahájením hry je nutné se seznámit s návodem k obsluze a tento si ponechat k pozdějšímu využití.

MONTÁŽ TERČE NA STĚNĚ

Určí místo, jehož vzdálenost od terče činí 3m. Zavěs tak, aby střed se nacházel ve výšce 1,73m od země. Hráč se během hry má nacházet ve vzdálenosti 2,37m od terče.

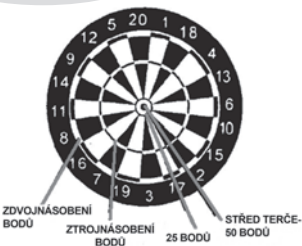
ZÁKLADNÍ PRAVIDLA HRY:

1. O pořadí házení rozhodneme tak, že každý hráč (anebo jeden za každé družstvo) hází jednu šípku. Ten, kdo se střelí nejbližše středu – zahajuje hru.
2. Každý hráč hází šípkou 3 krát v daném kole.
3. Počítání bodů – po provedení hodů jen ty šípky, které jsou v terči.

HRY - PŘÍKLADY:

HRA - TURNAJ

1. Každé z družstev zahajuje hru s 301 body. Metoda počítání je následující: body z hodů se odečítají od výše uvedeného součtu 301. Pravidlo „301“ se používá hlavně v rámci hry mezi dvěma protivníky. Pro hru mezi dvěma družstvy – součet by měl být zvětšen na 501 nebo 1001 dle počtu hráčů v každém z družstev.
2. Každý z hráčů (nebo družstev)



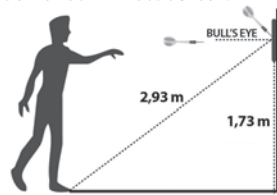
ktej nejrychleji dosáhne hodnoty 0 - vyhrává.

3. Nutno zdůraznit, že hod do středu terče zvětšuje počet získaných bodů 2 x 25.
4. Pokud byl po hodech dosažen větší počet bodů, nežli se musí k dosažení hodnoty 0, pak žádný z dovedených tří hodů nebude zohledněn v daném kole a hodnota bodů se nezmění - jak před provedením tří hodů v daném kole.

HRA – MÍŘENÍ DO STŘEDU („TARGET BULLSEYE“)

Každý z hráčů za sebou hází 3 šípky na terč a počítá dosažené body. První z hráčů, který získá dohromady 1000 bodů, se stane vítězem. Hráči bez zkušeností se mohou dohodnout na nižším počtu bodů, které je třeba získat, na příklad 250 nebo 500.

NÁVOD NA OBSLUHU
PŘED ZAHÁJENÍM HRY SI POZORNE PREČÍTAJE NÁVOD NA OBSLUHU A USCHOVAJE PRE PŘÍPAD JEHO POUŽITIA V BUDÚCNOSTI.



POZOR!

1. Dart nie je hračka
2. Hra je určená pre dospelých.
3. Pred začatím hry je potrebné oboznámit sa s návodom na obsluhu a uchovať ho na neskoršie použitie.

MONTÁŽ DARTA NA STENU

Vyznač miesto, na ktorom voľná vzdialenosť od darta dosahuje 3 m. Zaveste ho tak, aby sa jeho stred nachádzal vo výške 1,73 m. Počas hry sa má hráč nachádzať vo vzdialenosti 2,37 m od terča.

ZÁKLADNE ZÁSADY HRY:

- Aby rozhodnutí, kto by mal hrať první, každý hráč (alebo jeden hráč z každého týmu) hodí jednu šípku. Ten, kdo hodí šípku nejbližše středu terče, začíná hru.
- Každý hráč hází šípkou 3 krát v jednom kole.
- Počítání bodov - na základe šípok, ktoré boli umiestnené v terču po hodení všetkých šípok.

PŘÍKLADOVÉ HRY:

HRA- TURNAJ

1. Každý tím začíná hru s 301 bodov. Metóda počítania bodov je nasledujúca: súčet bodov sa po hodení šípok v jednom kole odčítava od začiatočného počtu bodov 301. Počet bodov „301“ sa používa v prípade hry dvoch hráčov, v prípade hry dvoch tímov, začiatočný počet bodov by mal tvorit sumu 501 alebo 1001, čo závisí od počtu



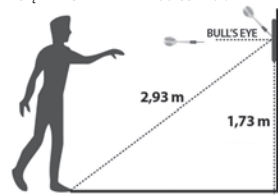
hráčov v každom tíme.

2. Hráč (alebo tím), ktorý první dosiahne počet 0 bodov, vyhráva.
3. Dôležité je, že každá šípka v strede terču znamená zdvojenie počtu bodov 2 x 25.
4. V prípade, že po hodení šípok bol dosiahnutý vyšší počet bodov ako bol požadovaný, aby dosiahnut, v danom kole sa body neodpočítava a ich počet je taký istý ako pred daným kolom.

HRA - ZACIELIŤ NA STŘED („TARGET BULLSEYE“)

Každý hráč v poradí háďže 3 šípky na terč a počítá získané body. První hráč, který ziska 1000 bodov, vyhráva. Začiatočníci môžu si dohodnúť menší počet bodov, napr. 250 alebo 500.

NAUDOJIMO INSTRUKCIJA
PRIEŠ PRADEDANT NAUDOTI JRENGINJ, ATIDŽIAI PERSKAITYKITE ŠIĄ INSTRUKCIJĄ IR SAUGOKITE JĄ VĖLESNIAM PANAUDOJIMUI.



DĖMESIO!

1. Taikyns nėra žaislas.
2. Žaidimas skirtas suaugusiems.
3. Prieš pradėdami žaidimą perskaitykite šią naudojimo instrukciją ir palaikykite ją vėlesniam panaudojimui.

TAIKINIO MONTAVIMAS ANT SIENOS

Pasirinkite vietą, išlaikydami 3m laisvą atstumą nuo taikinio. Pakabinkite taip, kad jo vidurys būtų 1,73 aukščiu. Žaidimo metu, žaidėjas turi stovėti 2,37 atstumu nuo taikinio.

PAGRINDINĖS ŽAIDIMO Taisyklės:

1. Siekiant nuspręsti, kas pradeda žaidimą, kiekvienas žaidėjas (arba vienas iš kiekvienos komandos) meta vieną strėlytę. Žaidimą pradeda žaidėjas, kuris pataikė arčiausiai taikinio vidaus.
2. Kiekvienas žaidėjas meta strėlytę 3 kartus vienoje eilėje.
3. Taškai skaičiuojami po metimų serijos pagal į taikinį pataikytas strėlytes.

ŽAIDIMŲ PAVYZDŽIAI:

ŽAIDIMAS - TURNYRAS

1. Kiekviena komanda pradeda žaidimą su 301 tašku. Skaiciavimo metodas: surinkti taškai atimami nuo likusios sumos (301) dalies. "301" principas paprastai taikomas jei žaidime dalyvauja du žaidėjai. Jei žaidime dalyvauja dvi komandos - suma turi būti padidinta iki 501 arba 1001, priklausomai nuo žaidėjų



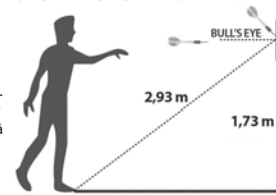
skaiciaus kiekvienoje grupėje.

2. Laimės šis žaidėjas (arba grupė) kuris greičiausiai pasieks nulį.
3. Verta pažymėti, kad metimas į taikinio vidų padidina surinktų taškų skaičių 2 x 25.
4. Jei po metimų serijos pasiektas didesnis taškų skaičius nei reikalaujamas nulii pasiekti, joks metimas nuo ankstesnės trijų metimų serijos neskaiciuojamas ir taškų vertė nepasikeičia - taip kaip prieš trijų metimų seriją eilėje.

ŽAIDIMAS - TAIKYMAS Į VIDŲ („TARGET BULLSEYE“)

Kiekvienas žaidėjas paeiliui meta po 3 strėlytes į taikinį, skaičiuodamas surinktus taškus. Laimės šis žaidėjas, kuris pirmas pasieks 1000 taškų. Pradedantieji žaidėjai gali nustatyti mažesnę taškų sumą pasiekti, kaip pvz. 250 arba 500

LIETOŠANAS INSTRUKCIJA
PIRMS SPĖLES SĄKŠANAS UZ IERĖCES JĄIZLASA INSTRUKCIJA. SAGLABĖJIET ŠO INSTRUKCIJU, LAI VARĖTU IESKATTĖTES TAJĄ ARĪ TURPMĀK.



UZMANĪBU!

1. Darts nav rotaļlieta
2. Spēle ir paredzēta pieaugušajiem.
3. Pirms spēlēšanas jāiepazīstas ar lieetošanas instrukciju un jāsaģlabā tā, lai varētu ieskatīties tajā arī turpmāk.

DARTA MONTĀŽA PIE SIENAS

Noteiciet vietu, brīvais attālumš no darta ir 3m. Pakariet tā, lai tā vidus atrastos augstumā 1,73 m. Spēlējot spēlētājam jābūt 2,37 m attālumā no dēļa.

SPĖLES PAMATPRINCIPI:

1. Lai nolemtu kas uzskā spēli, katrs spēlētājs (vai viens no katras komandas) met ar vienu šaurtriņu. Spēli uzskā spēlētājs, kas trāpis vistuvāk dēļa vidus.
2. Katrs spēlētājs met ar vienu šaurtriņu trīs reizes attiecīgajā rindā.
3. Punkti tiek skaititi pēc metienu sērijas, saskaņā ar dēli trāpītajām šaurtriņām.

SPĖĻU PIEMĒRI:

SPĖLE - TURNĪRS

1. Katra komanda uzskā spēli ar 301 punktu. Skaitišanas metode: iegūtie punkti tiek atņemti no atlikušās summas (301). "301" princips tiek izmantotajms ja spēlē piedalās divi spēlētāji. Ja spēlē piedalās divas komandas - summa jāpalielina līdz 501 vai 1001, atkarīgi no spēlētāju skaitla katrā grupā.
2. Uzvar spēlētājs (vai grupa), kas visātrāk sasniegš nulli.
3. Jāatzīmē, ka metiens dēļa



vidū palielina iegūto punktu skaitli 2 x 25.

4. Ja pēc metienu sērijas spēlētājs sasniegš vairāk punktu nekā, lai sasniegtu nulli, nekāds no paveiktajiem trijiem metieniem netiek skaitīts un punktu vērtība nemainās - tā kā pirms metienu sērijas attiecīgajā rindā.

SPĖLE - TRĀPIŠANA VIDŪ („TARGET BULLSEYE“)

Katrs spēlētājs pēc kārtas met ar 3 šaurtriņām dēli un skaita iegūtos punktus. Uzvar spēlētājs, kas pirmas sasniegš 1000 punktu. Iesācēji var noteikt mazāku punktu summu sasnieģšanai, kā piem. 250 vai 500.

