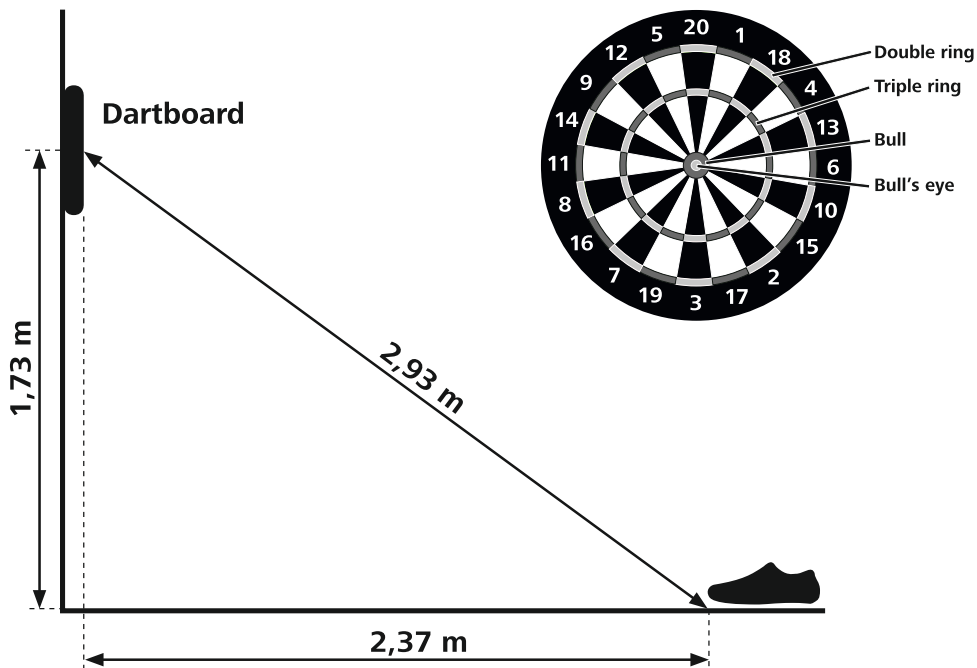




DA: Dart
SV: Dart
NO: Dart
EN: Darts
DE: Darts
NL: Dart
ES: Dardos
IT: Freccette
FR: Fléchettes
EL: Βελάκια (darts)
PL: Dart
LT: Smiginis
LV: Šautriņu spēle
FI: Darts
PT: Dardos
CS: Šípky
SK: Šípky
ET: Noolemäng
HU: Darts
BG: Дартс
HR: Pikado
RO: Săgeți
CA: Dards



DA: Dart: 501

Før spillet begynder:

Hæng dartsreven som vist på tegningen.

For at afgøre hvem der skal begynde, kaster hver spiller en dart (en pil), og spilleren der kommer nærmest centrum begynder.

Hver spiller kaster tre darts pr. omgang, og kun de darts der bliver siddende på skiven er pointgivende.

En dart i de sorte og hvide felter giver det antal point, der står yderst på skiven. Rammer man "Double ring" fordobles pointene, rammer man "Triple ring" tredobles pointene. En dart i "Bull" giver 25 point og en dart i "Bull's eye" giver 50 point.

Spillet:

Hver spiller har ved spillets begyndelse 501 point, og regnskabet føres ved at trække det scorede antal point fra det samlede antal point. Den spiller der først får nøjagtig nul point vinder.

Den sidste dart der kastes og afslutter spillet skal ramme enten "Double ring" eller "Bull's eye" (se tegning).

Hvis en omgang giver flere point end der kræves for at reducere pointantallet til nøjagtig nul, tæller ingen af omgangens kast, og pointantallet forbliver det samme som før den pågældende omgang.

Hvert spil kaldes en runde, og en kamp udgøres af tre runder.

SV: Dart: 501

Innan spelet börjar:

Häng upp dartsavlan som teckningen visar.

För att bestämma vem som ska börja, kastar varje spelare en dart (en pil), och den spelare som kommer närmast mitten börjar.

Varje spelare kastar tre pilar per omgång och det är endast de pilar som sitter kvar på tavlan som räknas.

En pil i de svarta och vita fälten ger det antal poäng, som står ytterst på skivan. Om man träffar "Dubbelringen" fördubblas poängen, träffar man "Trippelringen" tredubblas poängen. En pil i "Bull" ger 25 poäng och en pil i "Bull's eye" ger 50 poäng.

Spelet:

Varje spelare har vid spelets början 501 poäng och poängräkningen görs genom att dra av poängtalet från totalpoängen. Den spelare som först får exakt noll poäng vinner.

Den sista pil som kastas och avslutar spelet ska träffa antingen en "Dubbel ring" eller "Bull's eye" (se teckning).

Om ett spel ger fler poäng än vad som behövs för att minska antalet poäng till exakt noll, räknas inget av omgångens kast och poängantalet är detsamma som före den aktuella omgången.

Varje omgång kallas en runda, och en match består av tre rundor.

NO: Dart: 501

Før spillet begynner:

Heng dartskevnen som vist på tegningen.

Før å avgjøre hvem som skal begynne, kaster hver spiller en dart (en pil), og spilleren som kommer nærmest sentrum begynner.

Hver spiller kaster tre darts pr. omgang, og kun de darts som blir sittende på skiven er poenggivende.

En dart i de sorte og hvite feltene gir det antall poeng som står ytterst på skiven. Treffer man "Double ring", fordobles poengene. Treffer man "Triple ring", så tredobles poengene. En dart i "Bull" gir 25 poeng og en dart i "Bull's eye" gir 50 poeng.

Spillet:

Hver spiller har ved spillets begynnelse 501 poeng, og regnskapet føres ved å trekke det antall poeng man har fått fra det samlede antallet poeng. Den spilleren som først får nøyaktig null poeng vinner.

Den siste darten som kastes og avslutter spillet skal treffe enten "Double ring" eller "Bull's eye" (se tegning).

Hvis en omgang gir flere poeng enn det kreves for å redusere poengantallet til nøyaktig null, teller ingen av omgangens kast, og poengantallet forblir det samme som før den pågjeldende omgangen.

Hvert spill kalles en runde, og en kamp består av tre runder.

EN: Darts: 501

Before the game begins:

Hang the dart board as shown on the drawing.

To determine which player is to take the first turn, each player throws a dart, and the player who comes closest to the bull's eye takes the first turn.

Each player throws three darts per turn, and only the darts that remain on the board score points.

A dart in a black or white segment scores the number of points listed around the edge of the board. If you hit a double ring you score double the points, if you hit a triple ring you score triple the points. A dart in the bull scores 25 point and a dart in the bull's eye scores 50 point.

The game:

At the start of the game, each player has 501 points. The score is kept by subtracting the number of points scored from the total number of points. The person who reaches a score of precisely zero wins.

The last dart that is thrown and ends the game must either hit a double or bull's eye (see drawing).

If a player scores more points than required to reduce the number of points to precisely zero, none of the throws count, and the number of points remains the same as before the turn in question.

Every game is called a round, and a match consists of three rounds.

DE: Darts: 501

Vor Spielbeginn:

Die Dartscheibe wird wie auf der Zeichnung angegeben aufgehängt.

Um zu bestimmen, wer das Spiel beginnt, wirft jeder Spieler einen Dart (Pfeil), wonach der Spieler beginnt, der dem Zentrum am nächsten kommt.

Jeder Spieler wirft drei Darts pro Runde. Es werden nur die Darts gezählt, die die Scheibe treffen.

Ein Dart in einem der schwarzen oder weißen Segmente wird mit der Anzahl Punkte gezählt, die außen auf der Scheibe steht. Trifft man den „Double Ring“ verdoppelt sich die Punktzahl, bei einem Treffer im „Triple Ring“ verdreifacht sie sich. Mit einem Pfeil im „Bull“ erzielt man 25 Punkte und im „Bull's Eye“ 50 Punkte.

Das Spiel:

Jeder Spieler hat zu Beginn des Spiels 501 Punkte. Die vom Spieler erzielten Punkte werden von der Gesamtpunktzahl abgezogen. Der Spieler, der zuerst genau null Punkte erreicht, hat gewonnen.

Der letzte Pfeil, der geworfen wird und das Spiel beendet, muss entweder einen „Double-Ring“ oder das „Bull's Eye“ treffen (siehe Zeichnung).

Wenn in einer Runde mehr Punkte als gefordert erzielt werden, um genau null Punkte zu erlangen, zählt keiner der Würfe dieser Runde und die Punktzahl bleibt dieselbe wie vor dieser Runde.

Ein Spiel wird Turnier genannt, und ein Wettkampf wird in drei Turnieren entschieden.

NL: Dart: 501

Voordat het spel begint:

Hang het dartbord op zoals op de tekening.

Om te bepalen wie mag beginnen, gooit iedere speler een dart (een pijltje) en de speler die het dichtst bij het midden komt, mag beginnen.

Iedere speler gooit per beurt drie darts en alleen de darts die in het bord blijven steken, tellen mee.

Een dart in de zwarte en witte velden levert het aantal punten op dat op de rand van het bord staat. Als je in de "Double ring" gooit, worden de punten verdubbeld en als je in de "Triple ring" gooit, worden de punten verdriedubbeld. Een dart in "Bull" levert 25 punten op en een dart in "Bull's eye" levert 50 punten op.

Het spel:

Iedere speler heeft bij aanvang van het spel 501 punten. Het gescoorde aantal punten in een beurt wordt bijgehouden en van het puntentotaal afgetrokken. De speler die als eerste precies nul punten heeft, wint.

De laatst gegooide dart moet om het spel te beëindigen een "Double ring" of "Bull's eye" zijn (zie de tekening).

Als in een beurt meer punten worden gegooid dan nodig is om op een puntentotaal van precies nul uit te komen, telt de worp niet en blijft het puntentotaal staan.

Elk spel bestaat uit drie 'legs'.

ES: Dardos: 501

Antes de comenzar a jugar:

Colgar la diana como se indica en la ilustración.

Para decidir quién empieza, cada jugador lanza un dardo y comienza el jugador que más se acerque al centro.

Cada jugador lanza tres dardos por tirada; solo dan puntos los que se queden clavados en la diana.

Un dardo en los segmentos negros y blancos da la cantidad de puntos que aparece en el exterior de la diana. Si se acierta en el círculo doble («double ring»), se duplican los puntos, si se acierta en el círculo triple («triple ring»), se triplican. Un dardo en la diana («bull») da 25 puntos y un dardo en el centro de la diana («bull's eye») da 50 puntos.

Juego:

Cada jugador tiene 501 puntos al comenzar el juego y se van restando del total de puntos los puntos conseguidos en cada tirada. Gana el jugador que llegue primero a cero puntos exactos.

Para cerrar el juego, el último dardo lanzado deberá acertar en el círculo doble o en el centro de la diana (véase ilustración).

Si una tirada da más puntos de los necesarios para llegar exactamente a cero puntos, no se contará ningún lanzamiento de esa tirada y la puntuación seguirá siendo la misma que antes de dicha tirada.

Cada juego se denomina ronda y una partida está compuesta de tres rondas.

IT: Freccette: 501

Prima di iniziare:

Appendere il bersaglio come indicato nella figura.

Per stabilire l'ordine di tiro, ogni giocatore lancia una freccetta. Inizia chi si avvicina di più al centro.

Ogni giocatore lancia tre freccette per turno; solo quelle che restano conficcate nel bersaglio danno diritto a totalizzare punti.

Una freccetta conficcata in un campo nero o bianco dà diritto al numero di punti indicato sulla parte esterna del bersaglio. Se si colpisce l'anello del doppio i punti vengono raddoppiati, mentre l'anello del triplo li fa triplicare. Una freccetta conficcata nell'anello centrale assegna 25 punti, mentre se si colpisce il centro del bersaglio si totalizzano 50 punti.

Il gioco:

All'inizio, ogni giocatore ha 501 punti. Il punteggio si calcola sottraendo al totale il numero di punti realizzati in ogni turno. Vince chi arriva per primo a zero con il numero esatto di punti richiesti.

Per concludere la partita, l'ultima freccetta lanciata deve colpire l'anello del doppio o il centro del bersaglio (vedere la figura).

Se in un turno si totalizzano più punti di quelli richiesti per raggiungere lo zero, il turno non viene calcolato e il punteggio del giocatore resta invariato.

Ogni partita si chiama leg; un incontro è formato da tre leg.

FR: Fléchettes : 501

Avant le début du jeu :

Suspendre la cible comme indiqué sur l'illustration.

Afin de décider qui commence, chaque joueur lance une fléchette et le joueur qui se rapproche le plus du centre commence.

Chaque joueur lance une volée de trois fléchettes et seules les fléchettes qui se plantent sur la cible donnent des points.

Une fléchette plantée (touche) dans les secteurs noirs et blancs donne le nombre de points indiqué autour de la cible. Une touche dans un « double anneau » donne le double de points, une touche dans un « triple anneau » donne le triple de points. Une fléchette dans le « Bull » (bulle extérieure) compte pour 25 points et une fléchette dans le « Bull's eye » (bulle intérieure) compte pour 50 points.

Jeu :

Chaque joueur débute avec un capital de 501 points et le score qu'il réalise est soustrait de son capital. Le vainqueur est le joueur qui arrive le premier exactement à zéro (sans dépasser).

La dernière fléchette qui est lancée et qui termine le jeu doit impérativement atteindre le « Double ring » ou le « Bull's eye » (voir illustration).

Si une volée donne plus de points que nécessaire pour réduire le nombre de points exactement à zéro, toute la volée en cours est annulée et le nombre de points reste le même qu'avant cette volée.

Chaque jeu est une manche et le match comprend trois manches.

EL: Βελάκια (darts): 501

Πριν ξεκινήσει το παιχνίδι:

Κρεμάστε το κυκλικό στόχο όπως δείχνει στην εικόνα.

Για να καθοριστεί ποιος θα ξεκινήσει, ο κάθε παίκτης ρίχνει ένα dart (βελάκι) και όποιος έρχεται πιά κοντά στο κέντρο του στόχου, αρχίζει.

Κάθε παίκτης ρίχνει από τρία βελάκια ανά γύρο, και μόνο όσα βελάκια κολλούν στο κυκλικό στόχο βαθμολογούνται.

Ενα βελάκι dart στα μαύρα και λευκά τμήματα δίνει τον αριθμό πόντων, που αναγράφεται εξωτερικά στο κυκλικό στόχο. Αν πετύχει κανείς «Double ring» διπλασιάζονται οι πόντοι, και στο «Triple ring» τριπλασιάζονται. Ενα βελάκι Dart στο «Bull» δίνει 25 πόντους και ένα στο «Bull's eye» δίνει 50 πόντους.

Το παιχνίδι:

Στην αρχή του παιχνιδιού ο κάθε παίκτης έχει 501 βαθμούς, και ο λογαριασμός τηρείται με την αφαίρεση του αριθμού των πόντων από το σύνολο των βαθμών. Ο πρώτος παίκτης που θα μηδενίσει τους βαθμούς κερδίζει.

Το τελευταίο βελάκι που ρίχνεται και που κλείνει το παιχνίδι θα πρέπει να χτυπήσει είτε ένα «Double ring» ή «Bull's eye» (δείτε την εικόνα).

Σε περίπτωση που οι βαθμοί ενός γύρου είναι περισσότεροι από το αριθμό απαραίτητο για να φτάσει το μηδέν ακριβώς, δεν μετράει καμία ριζιά του γύρου, και ο αριθμός των βαθμών παραμένει ίδιος με αυτό του προηγούμενου γύρου. Κάθε παιχνίδι ονομάζεται ένας κύκλος, και ο αγώνας αποτελείται από τρεις κύκλους.

PL: Dart: 501

Przed rozpoczęciem gry:

Zawiesz tablicę zgodnie z instrukcjami na rysunku.

Na początek każdy z graczy rzuca lotką (rzutką) do tarczy. Gracz, który trafi najbliżzej środka tarczy, rozpoczyna rozgrywkę.

W jednej kolejce każdy gracz wykonuje po jednym rzucie trzema lotkami, przy czym gracze otrzymują punkty jedynie za te lotki, które wbijają się w tarczę.

Gdy lotka wbije się w jedno z czarnych lub białych pól, gracz zdobywa liczbę punktów umieszczoną po zewnętrznej stronie tarczy. Trafienie w pole „double ring” zdobywie podwójnej liczby punktów, a trafienie w pole „triple ring” – potrójnej. Trafienie w pole „bull” daje 25 punktów, a w pole „bull’s eye” – 50 punktów.

Gra:

Każdy z graczy ma na początku gry 501 punktów, a punkty liczy się odejmując liczbę zdobytych punktów od sumy początkowej. Wygrywa gracz, który jako pierwszy osiągnie dokładnie zero punktów.

Ostatnia lotka rzucana w grze musi trafić w podwójne pole lub w pola „double ring” lub „bull’s eye” (patrz rysunek).

Jeżeli w danej kolejce gracz zdobędzie większą liczbę punktów niż jest to potrzebne do zredukowania ich liczby do zera, nie liczy się żaden z wykonanych rzutów, a liczba punktów pozostaje taka sama, jak przy rozpoczęciu tej kolejki.

Pojedynca rozgrywka nazywana jest legiem, a pojedynek składa się z trzech legów.

LT: Smiginis: 501

Prieš pradedant žaisti:

Smiginio lenta pakabinama, kaip parodyta piešinyje.

Kiekvienas žaidėjas meta strėlytę (smigį) į smiginio lentą. Tas, kuris pataiko arčiausiai centro, pradeda žaidimą.

Kiekvienas žaidėjas meta iš eilės po tris strėlytes. Taškų pelno tik tos strėlytės, kurios įsminga į lentą.

Jei strėlytė pataiko į juodą arba baltą laukelį, pelnoma tiek taškų, kiek parašyta. Pataikius į laukelį „Double ring”, taškai padvigubėja, pataikius į „Triple ring” – patrigubėja. Pataikius į laukelį „Bull” pelnoma 25 taškai, o pataikius į „Bull’s eye” gaunama 50 taškų.

Žaidimas:

Žaidimo pradžioje kiekvienas žaidėjas turi po 501 tašką. Žaidėjo rezultatas skaičiuojamas iš šių taškų atimant laimėtus taškus. Laimi žaidėjas, kuris pirmas surenka tiksliai 0 taškų.

Paskutinė mesta ir žaidimą baigianti strėlytė turi pataikyti į „dvigubą” arba „buliaus akį” (žr. piešinį).

Jeigu žaidėjas surenka daugiau taškų nei tiksliai reikėjo taškams sumažinti iki nulio, paskutinių metų rezultatas neįskaičiuojamas, o taškų skaičius lieka toks pat kaip ir prieš tuos metimus.

Kiekviena žaidimo partija vadinama ratu. Rungtį sudaro trys ratai.

LV: Šautriņu spēle: 501

Pirms spēles:

Pakariet šautriņu dēli, kā parādīts attēlā.

Lai noteiktu, kurš sāks spēli, katrs dalībnieks met šautriņu, un spēli sāk tas, kurš trāpa vistuvāk centram.

Katrs spēlētājs met trīs šautriņas vienā gājienā, un tikai tās šautriņas, kas pēc metiena noturas mērķī, tiek ieskaitītas.

Šautriņa melnajos un baltajos laukumos dod punktu skaitu, kas rakstīts uz dēļa. Ja trāpīts dubultajā sektorā (“Double ring”), punkti tiek dubultoti, ja trāpa trīskāršajā sektorā (“Triple ring”), punkti trīskāršojas. Šautriņa, kas trāpījusi bulli (“Bull”), dod 25 punktus un šautriņa bulļa acī (“Bull’s eye”) dod 50 punktus.

Spēle:

Katram spēlētājam spēles sākumā tiek piešķirts 501 punkts, un spēles gaitā iegūtie punkti tiek atskaitīti no šīs punktu summas. Uzvar spēlētājs, kurš pirmais iegūst precīzi 0 punktus.

Pēdējai mestajai šautriņai, kas pabeidz spēli, jātrāpa vai nu dubultajā sektorā, vai bulļa acī (sk. attēlu).

Ja gājienā savāktis vairāk punktu nekā nepieciešams, lai samazinātu punktu summu tieši līdz 0, netiek ieskaitīts neviens no gājiena metieniem, un punktu skaits paliek tāds pats kā pirms pēdējā gājiena.

Katru izspēli sauc par raundu, un maču veido trīs raundi.

FI: Darts: 501

Ennen pelin aloittamista:

Ripusta tikkataulu kuvan osoittamalla tavalla.

Kaikki pelaajat heittävät yhden tikan tauluun, ja lähimmäksi häränsilmää osunut saa aloittaa pelin.

Jokainen pelaaja heittää vuorollaan kolme tikkaa, ja vain tauluun jäävät tikat lasketaan.

Mustissa ja valkoisissa kentissä olevista tikoista saa taulun ulkolaidan osoittaman pistemäärän. Jos osuu tuplarinkiin, pisteet tuplataan. Jos osuu triplarinkiin, pisteet triplataan. Keskustan ulkokehään osuneesta tikasta saa 25 pistettä, ja häränsilmästä saa 50 pistettä.

Peli:

Jokaisella pelaajalla on aloituksessa 501 pistettä. Pisteet lasketaan vähentämällä saadut pisteet kokonaispistemäärästä. Ensimmäisenä nollaan pisteeseen päässyt pelaaja voittaa.

Viimeisen, pelin päättävän tikan on osuttava joko tuplarinkiin tai häränsilmään (ks. piirros).

Jos vuorollaan saa enemmän pisteitä kuin mitä tasan nollaan pisteeseen pääsemiseen edellyttää, ko. vuoron pisteitä ei lasketa, vaan jäädään edellisen vuoron pistemäärään.

Yhtä peliä kutsutaan kierrokseksi, ja ottelu koostuu kolmeesta kierroksesta.

PT: Dardos: 501

Antes de começar o jogo:

Pendure o alvo de dardos conforme indicado no desenho.

Para decidir quem começa a jogar, cada jogador lança um dardo e começa o jogador que acertar mais perto da mosca.

Cada jogador arremessa três dardos em cada ronda e apenas os dardos que ficam espetados no alvo contam para efeitos de pontuação.

Se o dardo acertar nos campos pretos e brancos, o jogador obtém o número de pontos correspondente ao setor. Caso o jogador acerte na "Double ring" (zona dupla), os pontos contam a dobrar, e se acertar na "Triple ring" (zona tripla), os pontos contam a triplicar. Um dardo na "Bull" (mosca externa) dá 25 pontos e um dardo na "Bull's eye" (mosca) dá 50 pontos.

Pontuação:

Cada jogador terá no início do jogo 501 pontos e a contagem dos pontos faz-se subtraindo o número de pontos marcados ao total. Ganha o jogador que atingir em primeiro lugar os zero pontos.

O último dardo a ser lançado e que termina o jogo deverá acertar na "Double ring" (zona dupla) ou na "Bull's eye" (mosca) (ver desenho).

Se um jogador conseguir mais pontos do que os necessários para reduzir o número de pontos para precisamente zero, o jogador não acumula ponto nenhum e o número de pontos será o mesmo que tinha antes dessa ronda.

Cada partida chama-se ronda e disputam-se três rondas em cada jogo.

CS: Šipky: 501

Než hra začne:

Pověste terč na šipky podle obrázku.

Hráče, který bude hrát jako první určíte tak, že každý hráč hodí šipkou a ten, který se nejvíce přiblíží středu terče začne házet jako první.

Každý hráč během každého kola hází tři šipky a body se započítávají pouze za šipky, které zůstanou na terči.

Za šipku v černém nebo bílém segmentu dostanete počet bodů, která je uvedena kolem okraje terče. Pokud se trefíte Double Ring, dostáváte dvojnásobný počet bodů. Pokud trefíte Triple Ring, dostáváte trojnásobek bodů. Šipka v okruží středu terče pro vás znamená 25 bodů, šipka ve středu terče vám přinese 50 bodů.

Hra:

Na začátku hry má každý hráč 501 bodů. Toto skóre se snižuje odečítáním získaných bodů. Hráč, který jako první dosáhne přesný počet bodů nula, vyhrává.

Poslední šipka, která je hozena a končí hru musí zasáhnout buď Double nebo střed terče (viz obrázek).

Pokud hráč zasáhne více bodů, než je nutné ke snížení skóre přesně na nulu, žádný z hodů v daném kole se nepočítá a počet bodů zůstává stejný, jako před tímto kolem.

Každá hra se nazývá kolo a zápas se skládá ze tří kol.

SK: Šipky: 501

Pred začiatkom hry:

Zaveste terč podľa obrázku.

Na rozhodnutie poradia hráčov hodí každý hráč šipku a hráč, šipka ktorého je najbližšie k stredu terča, ide ako prvý.

Každý hráč hádže počas svojho radu trikrát, počítajú sa len body šipok, ktoré zostanú v terči.

Šipka v čiernom alebo bielom poli získava ten počet bodov, aký je ukázaný na okraji terča. Pri zasiahnutí druhého kruhu sa udeľuje dvojitý počet bodov, pri tretom kruhu zas trojitý počet bodov. Šipka v kruhu okolo stredu terča získava 25 bodov a v strede terča 50 bodov.

Hra:

Na začiatku hry má každý hráč 501 bodov. Skóre sa počíta tak, že z tohto počtu bodov sa odpočítava počet získaných bodov. Vyhráva hráč, ktorý dosiahne skóre nula.

Posledná hodená šipka, ktorá končí hru, musí zasiahnuť alebo druhý kruh alebo stred terča (pozri obrázok).

Ak hráč získa viac bodov, než je potrebné na vynulovanie skóre, nepočíta sa žiadny bod a počet bodov hráča zostáva nezmenený.

Každá hra sa volá kolo a súťaž pozostáva z troch kôl.

ET: Noolemäng: 501

Enne mängimist

Riputage noolelaud üles, nagu joonisel kujutatud.

Iga mängija viskab ühe noole viskamisjärjekorra määramiseks ning alustab mängija, kes viskab oma noole keskpunktile kõige lähemale.

Igal mängial on korraga kolm viset ning punkte toovad ainult need nooled, mis jäävad noolelauda pidama.

Musta või valget ruutu tabanud nool annab sellise punktiarvu, mis on laua serval kirjas. Kui nool tabab kahekordistusringi (double ring), siis punktiarv kahekordistub; kui nool tabab kolmekordistusringi (triple ring), siis punktiarv kolmekordistub. Välist keskpunkti (bull) tabanud nool annab 25 punkti ning keskpunkti (bull's eye) tabanud nool 50 punkti.

Mäng

Mängu alguses on iga mängijal 501 punkti. Punkte loetakse, lahutades saadud punktide arvu punktide algarvust. Võidab mängija, kes saab oma punktid esimesena täpselt nulli.

Viimane visatud nool, mis lõpetab mängu, peab tabama kas kahekordistusringi või keskpunkti (vt joonist).

Kui mängija saab rohkem punkte kui on vaja punktiarvust lahutada täpselt nulli saamiseks, ei lähe visked arvesse ning punktiarv on sama nagu enne kõnealust mängukorda.

Iga mängu kutsutakse etapiks ning kolm etappi moodustavad matši.

HU: Darts: 501

A játék megkezdése előtt:

Függessze fel a darts táblát a rajznak megfelelően.

Annak eldöntéséhez, hogy melyik játékos kezd az első fordulót, minden játékos eldob egy dartsot, és az a játékos kezd az első fordulót, aki a bika szeméhez a legközelebb dobja saját dartsát.

Fordulónként minden egyes játékos három dartsot dob el, és csak a táblán maradó dartsok érnek pontot.

A fekete vagy fehér szegmensekben lévő darts annyi pontot ér, amennyi az adott szegmenshez tartozóan a tábla szélén fel van tüntetve. Ha dupla gyűrűt dob, akkor a pontok kétszeresen számítanak, ha tripla gyűrűt dob, akkor pedig háromszorosan. A bikába (bull) dobott darts 25 pontot ér, a bika szemébe dobott pedig 50 pontot.

A játék:

A játék kezdetekor minden egyes játékosnak 501 pontja van. A pontszámot úgy kell kiszámolni, hogy az elért pontokat levonjuk az összpontszámból. Az a játékos nyer, aki eléri a pontosan nulla pontot.

Az utolsóként eldobott és a játékot befejező dartsnak vagy a dupla gyűrűt, vagy pedig a bika szemét kell eltalálnia (lásd a rajzot).

Ha a játékos több pontot ér el, mint amennyi ahhoz kell, hogy a pontok száma pontosan nulla legyen, akkor egyik dobás sem számít, és a pontszám ugyanannyi marad, mint a kérdéses kör előtt.

Minden egyes játékot körnek (round) nevezünk, egy meccs három körből áll.

BG: Дартс: 501

Преди началото на играта:

Окачете дъската за дартс, както е показано на рисунката.

За да се определи кой играч е пръв на ход, всеки играч хвърля стреличка и играчът, който е най-близо до центъра на мишената, играе пръв.

Всеки играч хвърля по три стрелички на ход и само стреличките, които останат на дъската, отбелязват точки.

Стреличка в черен или бял сегмент отбелязва броя точки, изписан около ръба на дъската. Ако уцелите двоен кръг, точките се удвояват; ако уцелите троен кръг, точките се утрояват. Стреличка в кръга на центъра отбелязва 25 точки, а стреличка в центъра на мишената отбелязва 50 точки.

Играта:

В началото на играта всеки играч има 501 точки. Резултатът се поддържа чрез изваждане на отбелязан брой точки от общия брой точки. Играчът, който достигне резултат от точно нула, печели.

Последната стреличка, която е хвърлена и приключва играта, трябва да уцели двоен кръг или центъра на мишената (вижте рисунката).

Ако даден играч отбележи повече точки, отколкото е необходимо, за да намали броя точки точно до нула, нито едно от хвърлянията не се брои и броят точки остава същият като преди въпросния ход.

Всяка игра се нарича кръг, а мачът се състои от три кръга.

HR: Pikado: 501

Prije početka igre:

Objesite ploču za pikado kako je prikazano na slici.

Da bi se utvrdilo koji igrač prvi počinje, svatko baca strelicu te igru započinje igrač koji strelicu baci najbliže meti.

Igrači naizmjenično bacaju po tri strelice, a bodove nose samo strelice koje ostanu na ploči.

Strelica u crnom ili bijelom segmentu postiže broj bodova koji su navedeni oko ruba ploče. Ako pogodite dvostruki prsten, osvojite čete dvostruki broj bodova; ako pogodite trostruki prsten, osvojite čete trostruki broj bodova. Pogodak u zeleni vanjski prsten donijet će vam 25 bodova, a pogodak u crveni unutarnji krug donosi 50 bodova.

Igra:

Na početku igre svaki igrač ima 501 bod. Rezultat se održava oduzimanjem broja dobivenih bodova od ukupnog broja bodova. Pobjeđuje osoba čiji rezultat bude iznosio točno nulu.

Posljednja strelica koja se baca i kojom se igra završava mora pogoditi dvostruki prsten ili unutarnji crveni krug (vidi crtež).

Ako igrač dobije više bodova nego što je potrebno za snižavanje broja bodova na nulu, onda se nijedno bacanje ne računa i broj bodova ostaje isti kao što je bio prije bacanja.

Svaka igra zove se runda, a meč se sastoji od tri runde.

RO: Săgeți: 501

Înainte de începerea jocului:

Atârnați tabla de darts ca în imagine.

Pentru a determina care jucător va începe, fiecare jucător aruncă o săgeată, iar jucătorul care aruncă cel mai aproape de centrul țintei începe.

Fiecare jucător are la dispoziție 3 săgeți pe rundă, înscriind puncte doar cu săgețile care rămân pe tabla de joc.

O săgeată într-un segment alb sau negru marchează numărul de puncte din jurul marginii plăcii. Dacă nimeriți un inel dublu, obțineți două puncte; dacă nimeriți un inel triplu, obțineți trei puncte. O săgeată aproape de centrul țintei are 25 de puncte, iar o săgeată în centrul țintei are 50 de puncte.

Jocul:

La începutul jocului, fiecare jucător are 501 de puncte. Scorul se ține prin scăderea numărului de puncte înscrise din numărul total de puncte. Persoana care ajunge la un scor de zero fix, câștigă.

Ultima săgeată aruncată, cea care încheie jocul, trebuie să aterizeze ori pe un inel dublu, ori în centrul țintei (vezi desenul).

Dacă un jucător înscrie mai multe puncte față de cele de care este nevoie pentru a aduce scorul la zero fix, nu se ia în considerare niciuna dintre aruncări, iar numărul punctelor rămâne același ca înainte de tura pe care a jucat-o.

Fiecare joc se numește rundă și un meci este alcătuit din trei runde.

CA: Dards: 501

Abans de començar a jugar:

Penja la diana tal com s'indica en el dibuix.

Per decidir quin jugador serà el primer, cadascun llança un dard i el que s'acosta més al blanc jugarà en el primer torn.

Cada jugador llança tres dards, per torns, i només puntuen els que es queden clavats a la diana.

El dard que es clava en una casella blanca o negra rep els punts indicats a la vora de la diana. Si el claves en un cercle doble, reps el doble de punts, i si el claves en un cercle triple reps el triple de punts. El dard que es clava al centre de 25 punts rep aquests punts i el que es clava al centre de la diana rep 50 punts.

Com es juga:

Quan comença el joc, cada jugador té 501 punts. La puntuació s'obté restant el nombre de punts obtinguts del total de punts. La persona que aconsegueix arribar exactament a zero guanya la partida.

L'últim dard que es llança i que marca el final del joc s'ha de clavar al cercle de 25 punts o al centre de la diana (vegeu el dibuix).

Si un jugador obté més punts dels necessaris per reduir el nombre de punts exactament fins a zero, cap de les tirades no compta i els punts es queden tal com estaven abans d'aquest torn.

Cada joc s'anomena ronda i una partida consta de tres rondes.

Insert batch no.



Item no. 3043355 Batch:

Manufactured by: Zebra A/S, Strandgade 71, DK-1401 Copenhagen K, Denmark. Imported to UK by: Tiger Retail Ltd. 2 Morwell Street, London, WC1B 3AR, United Kingdom. Made in China. www.flyingtiger.com

DA: Advarsler. Små dele. Kvelingsfare. Lang snor. Stranguleringsfare. Sigt ikke mod øjne eller ansigt. Gem denne information til senere brug. **SV: Varningar.** Små delar. Kvävningssrisk. Långt snöre. Risk för strypning. Sikta inte mot ögon eller ansikte. Spara denna information för framtida behov. **NO: Advarsler.** Små deler. Kvelingsfare. Lang snor. Kvelingsfare. Sikt ikke på ansikt eller øyne. Oppbevar denne informasjonen til senere bruk. **EN: Warnings.** Small parts. Choking hazard. Long cord. Strangulation hazard. Do not aim at eyes or face. Keep this information for future reference. **DE: Achtung.** Kleine Teile. Erstickungsgefahr. Lange Schnur. Strangulationsgefahr. Nicht auf Augen oder Gesicht zielen. Diese Information bitte für den späteren Gebrauch aufbewahren. **NL: Waarschuwingen.** Kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar. Lang koord. Verwurgingsgevaar. Niet op ogen of gezicht richten. Bewaar deze informatie voor later gebruik. **ES: Advertencias.** Partes pequeñas. Peligro de atragantamiento. Cuerda larga. Peligro de estrangulamiento. No se ha de apuntar a los ojos ni a la cara. Conserve esta información para poder consultarla en el futuro. **IT: Avvertenze.** Piccole parti. Rischio di soffocamento. Corda lungha. Rischio di strangolamento. Non mirare agli occhi o al viso. Conservare queste informazioni per il futuro. **FR: Attention.** Petits éléments. Danger d'étouffement. Longue corde. Danger de strangulation. Ne pas viser les yeux ou le visage. Conserver cette information pour un usage ultérieur. **EL: Προειδοποιήσεις.** Μικρά μέρη. Κίνδυνος πνιγμού. Μακρύ κορδόνι. Κίνδυνος στραγγαλισμού. Μην στοχεύετε στα μάτια ή στο πρόσωπο. Κρατείστε αυτήν την πληροφορία για μετέπειτα χρήση. **PL: Ostrzeżenia.** Małe części. Niebezpieczeństwo udławienia się. Długa linka. Niebezpieczeństwo zadziierzenia się. Nie celować w oczy i twarz. Zachowaj tę informację do wykorzystania w przyszłości. **LT: Įspėjimai.** Smulkios detalės. Pavojus užspringti. Ilgos virvės. Pavojus pasismaugti. Netaikyti į akis arba veidą. Išsaugokite šią informaciją ateičiai. **LV: Brīdinājumi.** Sikas detaļas. Aizrīšanās risks. Gara aukla. Nožņaugšanās risks. Nevērst pret acīm vai seju. Saglabājiet šo informāciju turpmākai izmantošanai. **FI: Varoitukset.** Pieniä osia. Tukehtumisvaara. Pitkää naru. Kuristumisvaara. Älä tähtäät silmiin tai kasvoihin. Säilytä tämä tiedote. **PT: Avisos.** Pequenas partes. Risco de asfixia. Corda comprida. Risco de estrangulamento. Não apontar para os olhos ou face. Guardar estas informações para referência futura. **CS: Upozornění.** Malé části. Nebezpečí zalknutí. Dlouhá šňůra. Nebezpečí úskrcení. Nemířte na oči nebo na obličej. Uchovejte tuto informaci pro pozdější použití. **SK: Upozornenia.** Malé časti. Nebezpečenstvo dusenia. Dlhá šnúra. Nebezpečenstvo úskrtenia. Nemieriť do očí alebo tváre. Uchovajte túto informáciu na neskoršie použitie. **ET: Hoiatused.** Väikesed osad. Kägistamisoht. Pikk nõor. Poomisoh. Mitte sihtida silmade või näo suunas. Säilitage käesolev informatsioon hilisemaks kasutamiseks. **HU: Figyelmeztetések.** Kis alkatrészek. Fulladásveszély. Hosszú zsinór. Fojtásveszély. Ne célozzon szemre vagy arcra. Őrizze meg ezt a tájékoztatót jövőbeli hivatkozással céljából. **BG: Вниманиe.** Малки части. Опасност от задъвяне. Дълъг шнур. Опасност от удушаване. Да не е насочва към очите или лицето. Запазете тази информация за бъдещи справки. **HR: Upozorenja.** Malji dijelovi. Opasnost od gušenja. Dugačak konopac. Opasnost od davljenja. Potrebno. Ne ciljati u oči ili lice. Sačuvajte ove informacije za buduću upotrebu. **RO: Avertismente.** Părți mici. Pericol de sufocare internă. Coardă lungă. Pericol de strangulare. A nu ținti ochii sau fața. Păstrați a aceste informații pentru consultarea ulterioară. **CA: Advertencia.** Conté peces petites. Perill d'asfíxia. Cordill llarg. Risc d'estrangulació. No apuntis el producte cap als ulls ni la cara. Conserva aquesta informació per tornar a consultar-la si cal.