

MAGNET - DARTS™

Das Spiel ohne Spitzen!

BEFESTIGUNGSANLEITUNG

Einen geeigneten Platz mit ungefähr 8' (244 cm) freiem Raum wählen. Der "Standlinienabstand" bzw. Wurfabstand von der Zielscheiben-Oberfläche beträgt 7' 9 1/4" (237 cm). Das Scheibenzentrum muss sich in einer Höhe von 5'8" (173 cm) befinden.

WURFTECHNIK

Die Wurfbewegung muss mit aufrechtem Körper aus dem Ellbogen nur mit Hand, Handgelenk und Unterarm erfolgen. Den Unterarm leicht zurückbewegen und den Pfeil mit einer gleichmässigen Bewegung auf die Scheibe werfen.

PUNKTE

Einzel:	Zählt einfach
Doppel:	Zählt zweifach
Tripel:	Zählt dreifach
Zentrum:	Aussenring = 25 Punkte Innenring = 50 Punkte
Fangring:	Keine Punkte

301- 501

Bei diesem populären Dartspiel beginnt jeder Spieler mit 310 (bzw. 401, 501, usw.) Punkten. Nach dem jeweiligen Wurf wird die mit den drei Pfeilen erreichte Gesamtpunktzahl vom Ausgangswert abgezogen. Der Gewinner ist derjenige Spieler, der zuerst GENAU auf null Punkte kommt.

RUND UM DIE ZIELSCHEIBE

Die Spieler versuchen die Zahlen 1 bis 20 nacheinander zu treffen. Einzel-, Doppel- und Tripelbereiche zählen gleich.



Hergestellt unter Lizenz bei
Family Games America FGA Inc.
Montreal, Quebec, Kanada

www.familygamesamerica.com © 1999 - 2005

MAGNETIC DARTS™

The Game With No Point To It!

MOUNTING INSTRUCTIONS

Select a suitable location with approximately 8' of open space. The "toe-line" or throwing distance, should be 7' 9 1/4" from the face of the board. The Bull's Eye must be positioned 5' 8" from the floor.

TECHNIQUE

The throwing motion is from your elbow out. Keep your body steady and use only your hand, wrist, and forearm. To throw a dart, bring your forearm slightly back, and with a fluid motion, throw the dart towards the board.

SCORING

Single:	scores as number shown
Double:	score x 2
Triple:	score x 3
Bull's Eye:	outer bull = 25 points inner bull = 50 points
Catch-Ring:	no score

301- 501

The most popular dart game is where each player starts with 301 (or 401, 501 etc.) points. At the end of each player's turn, the sum of the three darts thrown is subtracted from the player's score. The first player to reach exactly zero, wins.

ROUND THE CLOCK

Players try to hit numbers 1 through 20 in sequence. Double and triple zones are treated the same as a single.



Manufactured under license by
Family Games America FGA Inc.
Montreal, Quebec, Canada

www.familygamesamerica.com © 1999 - 2005



Retain for future use. Conservez pour une utilisation future. Conservar las instrucciones para referencia futura.
Für den zukünftigen Gebrauch aufbewahren.