

GAME SETUP

Use the hook to mount the target on a window or smooth wall. HOW TO PLAY

1. Speafy the game round, both sides take one kind of the dart.
2. Launch the darts to the target, and mark the score. To score a point, the darts must stick to the board if the darts bounces off, no points are scored.
3. In the speciied round, top scores win.

게임 설정

후크를 사용하여 창문이나 부드러운 벽에 타겟을 장착하세요. 플레이 방법

1. 게임 라운드를 원활하게 진행하세요. 두 사람 모두 다트를 한 번씩 가져갑니다.
2. 다트를 대상으로 발사하고 점수를 얻으려면 다트가 보드에 붙어 있어야 합니다. 다트가 튕겨 나가면 점수가 나오지 않습니다.
3. 지정된 라운드에서 최고 점수가 승리합니다.

CONFIGURACIÓN DEL JUEGO

Utilice el gancho para montar el objetivo en una ventana o en una pared lisa. Cómo jugar

1. Habla la ronda de juego, ambos lados toman un tipo de dardo.
2. Lanza los dardos al objetivo y marca el Puntuación. Para sumar un punto, los dardos deben pegarse al tablero. Si los dardos rebotan, no se anotan puntos.
3. En la ronda especi i cada, ganarán las puntuaciones más altas.

SPIELSETUP

Benutzen Sie den Haken, um das Ziel an einem Fenster oder einer glatten Wand zu befestigen. Spielanleitung

1. In der ersten Spielrunde nehmen beide Seiten einen Pfeil.
2. Schleudern Sie die Pfeile auf das Ziel und markieren Sie es Punkte erzielen. Um einen Punkt zu erzielen, müssen die Pfeile am Brett haften bleiben. Wenn die Pfeile abprallen, werden keine Punkte erzielt.
3. In der angegebenen Runde gewinnen die besten Spieler.

نمط اللعبة

استخدم الخطاف لتثبيت الهدف على النافذة أو على نحو سلس. كيفية اللعب

1. جولة اللعبة، كلاهما 1. Speafythe

سيأخذان رمي السهام

2. أطلق السهام نحو الهدف، ثم ضع علامة على سجل. لتسجيل نقطة، يجب أن تلتصق السهام باللوحة. إذا ارتدت السهام، فلن يتم تسجيل أي نقاط.
3. في الجولة المحددة، حصلت على أعلى الدرجات.

NASTAVENÍ HRY

Pomocí háčku připevněte terč na okno nebo hladkou zed. Jak HRÁT

1. V průběhu herního kola si obě strany vezmou jednu šípku.

2. Vystrělte šípky k cíli a označte skóre. Chcete-li získat bod, musí se šípky přilepit na hrací plochu. Pokud se šípky odrazí, nezískají se žádné body.

3. Ve specifikovaném kole vítězí nejlepší skóre.

CONFIGURATION DU JEU

Utilisez le crochet pour monter la cible sur une fenêtre ou un mur lisse. Comment JOUER

1. Parlez du tour de jeu, les deux joueurs prennent un coup de fléchette.

2. Lancez les fléchettes vers la cible et marquez le marquer. Pour marquer un point, les fléchettes doivent coller au plateau. Si les fléchettes rebondissent, aucun point n'est marqué.

3. Dans le tour spécifié, les meilleurs scores gagnent.

USTAWIENIA GRY

Użyj haka, aby zamontować cel na oknie lub gładkiej ścianie. Jak grać

1. Po zakończeniu rundy gry obaj gracze wybierają rzutkę.

2. Wystrzel strzałki do celu i zaznacz Wynik. Aby zdobyć punkt, rzutki muszą przykleić się do planszy, a jeśli się odbiją, nie zostaną przyznane żadne punkty.

3. W określonej rundzie wygrywają najlepsze wyniki.

ゲームセットアップ

フックを使用してターゲットを窓に取り付けたり、滑らかに動かしたりします。遊び方

1. ゲームラウンドをスムーズに進め、両サイドがダーツを

1つつつ奪います。

2. ダーツをターゲットに向けて発射し、ターゲットをマークします。

スコア。ポイントを獲得するには、ダーツがボードにくっついていなければなりません。ダーツが跳ね返った場合、ポイントは獲得されません。

3. 指定されたラウンドで、トップスコアが勝利となります。

SPELINSTELLING

Gebruik de haak om het doel aan een raam of gladde muur te bevestigen. Hoe te spelen

1. Tijdens de spelronde nemen

beide partijen één soort pijl.

2. Lanceer de darts naar het doel en markeer de

Score. Om een punt te scoren, moeten de darts aan het bord

blijven plakken. Als de darts terugstuiteren, worden er geen punten gescoord.

3. In de aangegeven ronde winnen de topcores.

IMPOSTAZIONE DEL GIOCO

Usa il gancio per montare il bersaglio su una finestra o su una parete liscia. Come GIOCARE

1. Parla del round di gioco, entrambi

i lati prendono un tipo di freccetta.

2. Lanciare le freccette verso il bersaglio e contrassegnare

punteggio. Per segnare un punto, le freccette devono restare attaccate al

tabellone. Se le freccette rimbalzano, non viene segnato alcun punto.

3. Nel round specificato, vincono i punteggi migliori.

GAMESETUP

Använd kroken för att montera målet på ett fönster eller släta väggen. Hur man spelar

1. Beskriv spelomgången, båda tar

en del av pilen.

2. Starta pilarna till målet och markera

poäng. För att få en poäng måste pilarna hålla sig

till brädet. Om pilarna studsar av, tas inga poäng.

3. I den angivna omgången får toppresultaten.