



XXL Park Darts



GA442



DA

p. 5

ES

p. 4

NL

p. 2

CZ

p. 6

DE

p. 3

FR

p. 3

PL

p. 5

SK

p. 7

EN

p. 2

IT

p. 4

RO

p. 6



NL Waarschuwing. Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar. **EN** Warning. Not suitable for children under 36 months. Small parts. Choking hazard. **FR** Attention. Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Petits éléments. Danger d'étouffement. **DE** Achtung. Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr. **DA** Advarsel. Ikke egnet til børn under 36 måneder. Små dele. Kvælningssfare. **EE** Hoiatus. Ei ole sobiv alla 36 kuu vanustele lastele. Väikesed osad. Kägistamisohut **FIN** Varoitut. Ei sovellu alle 36 kuukauden ikäisille lapsille. Pieniä osia. Tukehtumisvaara. **GRE** Προειδοποίηση. Δεν είναι κατάλληλο για παιδιά κάτω των 36 μηνών. Μικρά μέρη. Κίνδυνος πνιγμού. **IT** Avvertenza. Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi. Piccole parti. Rischio di soffocamento. **NO** Advarsel. Ikke egnet for barn under 36 måneder. Små deler. Kvelningsfare. **PL** Ostrzeżenie. Nie nadaje się dla dzieci w wieku poniżej 36 miesięcy. Małe części. Niebezpieczeństwo udławienia się. **PT** Atenção. Contra-indicado para crianças com menos de 36 meses. Pequenas partes. Risco de asfixia. **RO** Avertisment. Contraindicat copiilor mai mici de 36 de luni. Părți mici. Pericol de sufocare internă. **SL** Upozornenie. Nevhodné pre deti vo veku do 36 mesiacov. Majhni deli. Nevarnost zadušitve zaradi tujka. **ES** Advertencia. No conviene para niños menores de 36 meses. Partes pequeñas. Peligro de atragantamiento. **SV** Varning. Inte lämplig för barn under 36 månader. Små delar. Kvävningsrisk.

Copyright © 2025 by BuitenSpeel B.V. / All right reserved.

All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, distributed, or transmitted in any form or by any means, including photocopying, recording, or other electronic or mechanical methods, without the prior written permission of BuitenSpeel B.V.

BuitenSpeel B.V. | A. Hofmanweg 1B | 2031 BH Haarlem | The Netherlands



Goal of the Game

Score points by throwing the darts onto the marked zones of the fabric target.

Preparation

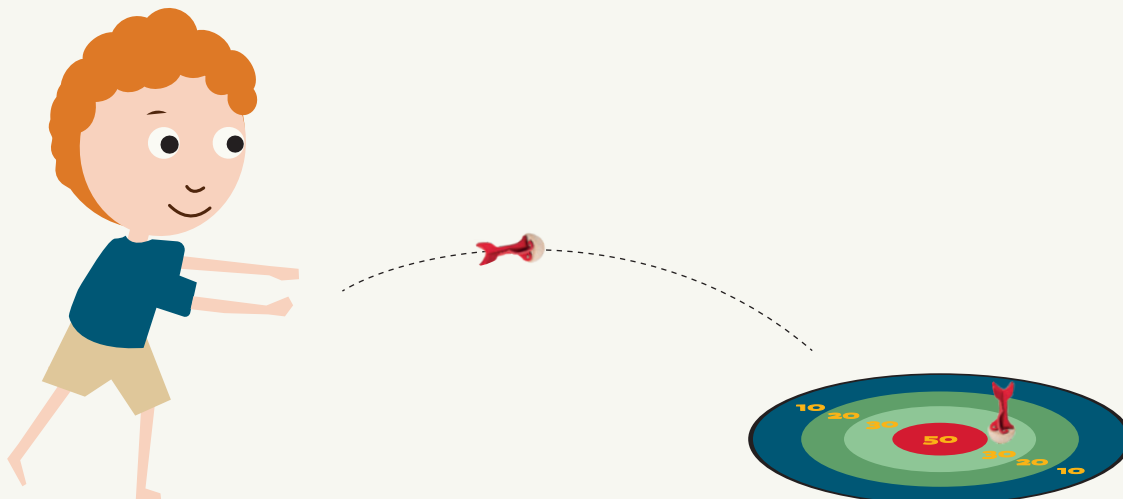
Lay the fabric target flat on the grass, pull it tight, and secure all four corners with the pegs. Mark a throwing line at a suitable distance.

How to Play

- Each player gets 3 throws per round.
- Stand behind the throwing line and throw underhand toward the target.
- Score points based on where the dart lands and stays.
- Use the printed zones or agreed scoring.
- Highest total score after all rounds wins.

Game Variation

- Around the World: Hit each zone in order from outer to center.
- Team Relay: Teams alternate throws; first team to reach a target score (e.g., 25) wins.
- Precision Challenge: Move the throwing line back after each successful center hit.



Doel van het spel

Scoor punten door de darts op de gemarkeerde zones van het doek te werpen.

Voorbereiding

Leg het doek plat op het gras, trek het strak en zet alle vier de hoeken vast met de haringen. Markeer een geschikte werplijn op enige afstand..

Spelverloop

- Elke speler krijgt 3 worpen per ronde.
- Sta achter de werplijn en gooi onderhands richting het doel.
- Scoor punten op basis van de plek waar de dart terechtkomt en blijft liggen.
- Gebruik de bedrukte zones of spreek samen een puntentelling af.
- De speler met de hoogste totaalscore na alle rondes wint.

Spelvarianten

- Rondje om de Wereld: Raak elke zone op volgorde van buiten naar binnen.
- Teamestafette: Teams gooien om de beurt; het eerste team dat een vooraf bepaald aantal punten haalt (bijv. 25) wint.
- Precisie-uitdaging: Verplaats de werplijn naar achteren na elke succesvolle treffer in het midden.

Objectif du jeu

Marquez des points en lançant les fléchettes sur les zones indiquées du tapis cible.

Préparation

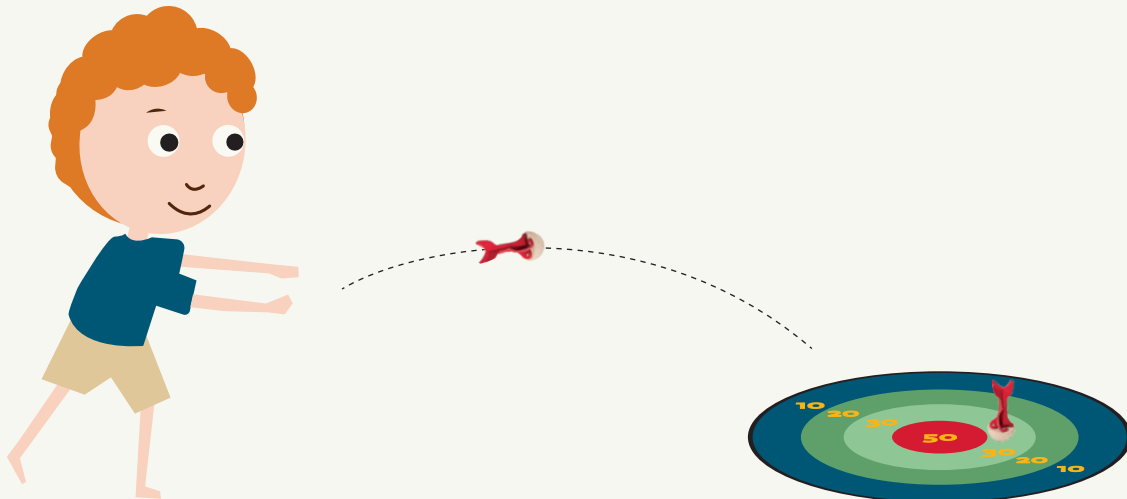
Placez le tapis sur l'herbe, étirez-le bien et fixez les quatre coins avec les piquets. Déterminez une ligne de lancer à une distance adaptée.

Déroulement du jeu

- Chaque joueur dispose de 3 lancers par manche.
- Placez-vous derrière la ligne de lancer et lancez la fléchette par-dessous vers la cible.
- Marquez des points selon l'endroit où la fléchette atterrit et reste en place.
- Utilisez les zones imprimées ou une grille de points convenue ensemble.
- Le joueur avec le score total le plus élevé après toutes les manches gagne.

Variante de jeu

- Tour du Monde : Touchez chaque zone dans l'ordre, de l'extérieur vers le centre.
- Relais par Équipes : Les équipes lancent à tour de rôle ; la première à atteindre un score cible (par ex. 25) remporte la partie.
- Défi Précision : Reculez la ligne de lancer après chaque réussite dans la zone centrale.


Ziel des Spiels

Sammle Punkte, indem du die Pfeile auf die markierten Bereiche der Zielmatte wirfst.

Vorbereitung

Lege die Zielmatte flach auf das Gras, ziehe sie straff und befestige alle vier Ecken mit den Heringen. Markiere eine geeignete Wurflinie in einiger Entfernung.

Spielablauf

- Jeder Spieler hat pro Runde 3 Würfe.
- Stelle dich hinter die Wurflinie und wirf den Pfeil im Unterhandwurf auf das Ziel.
- Punkte zählen je nachdem, wo der Pfeil landet und liegen bleibt.
- Nutzt die aufgedruckten Zonen oder eine gemeinsam vereinbarte Punktwertung.
- Der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl nach allen Runden gewinnt.

Spielvariante

- Rund um die Welt: Triff jede Zone der Reihe nach von außen nach innen.
- Teamstaffel: Teams werfen abwechselnd; das erste Team, das einen Zielwert (z.B. 25 Punkte) erreicht, gewinnt.
- Präzisions-Challenge: Die Wurflinie wird nach jedem Treffer in der Mitte weiter nach hinten versetzt.

Obiettivo del gioco

Guadagna punti lanciando i dardi sulle zone segnate del bersaglio in tessuto.

Preparazione

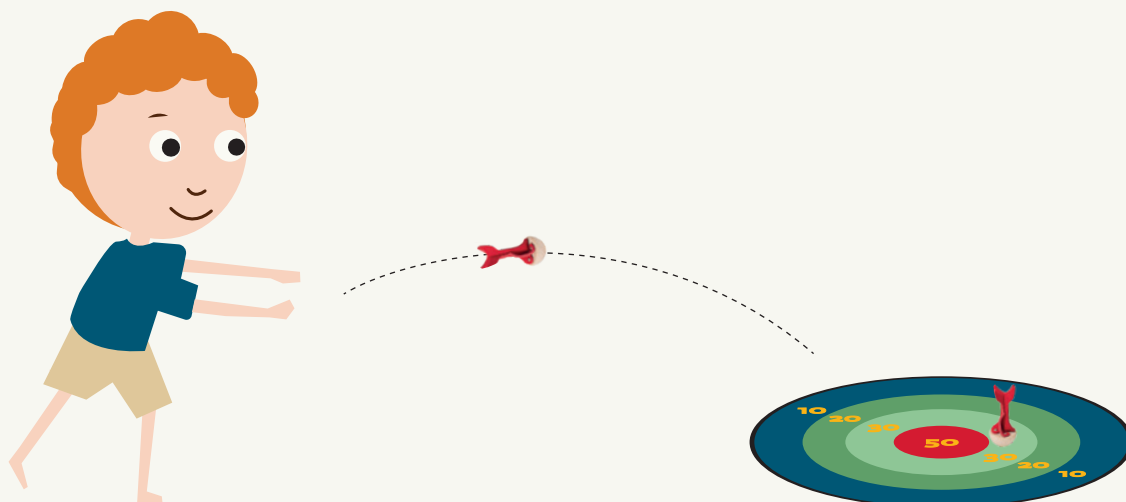
Stendi il telo sull'erba, tiralo bene e fissa i quattro angoli con i picchetti.
Segna una linea di lancio a una distanza adeguata.

Come si gioca

- Ogni giocatore ha 3 lanci per turno.
- Mettiti dietro la linea di lancio e lancia il dardo dal basso verso il bersaglio.
- Ottieni punti in base a dove il dardo atterra e rimane fermo.
- Usa le zone stampate o un sistema di punteggio concordato.
- Vince il giocatore con il punteggio totale più alto alla fine di tutti i turni.

Variante di gioco

- Giro del Mondo: Colpisci ogni zona in ordine, dall'esterno verso il centro.
- Staffetta a Squadre: Le squadre lanciano a turno; la prima a raggiungere un punteggio prestabilito (es. 25) vince.
- Sfida di Precisione: Arretra la linea di lancio dopo ogni centro riuscito.


Objetivo del juego

Gana puntos lanzando los dardos sobre las zonas marcadas del objetivo de tela.

Preparación

Coloca el tapete de tela sobre la hierba, estíralo bien y fija las cuatro esquinas con las estacas.
Marca una línea de lanzamiento a una distancia adecuada.

Cómo jugar

- Cada jugador tiene 3 lanzamientos por ronda.
- Colócate detrás de la línea de lanzamiento y lanza el dardo por debajo hacia el objetivo.
- Gana puntos según el lugar donde el dardo cae y se mantiene.
- Usa las zonas impresas o un sistema de puntuación acordado.
- Gana el jugador con la puntuación total más alta al finalizar todas las rondas.

Variante de juego

- Vuelta al Mundo: Acierta cada zona en orden, desde la exterior hasta el centro.
- Relevé por Equipos: Los equipos lanzan por turnos; el primero en alcanzar una puntuación objetivo (por ej., 25) gana.
- Desafío de Precisión: Mueve la línea de lanzamiento hacia atrás después de cada acierto en el centro.

Spilleets mål

Saml point ved at kaste pilene på de markerede felter på stofmåtten.

Forberedelse

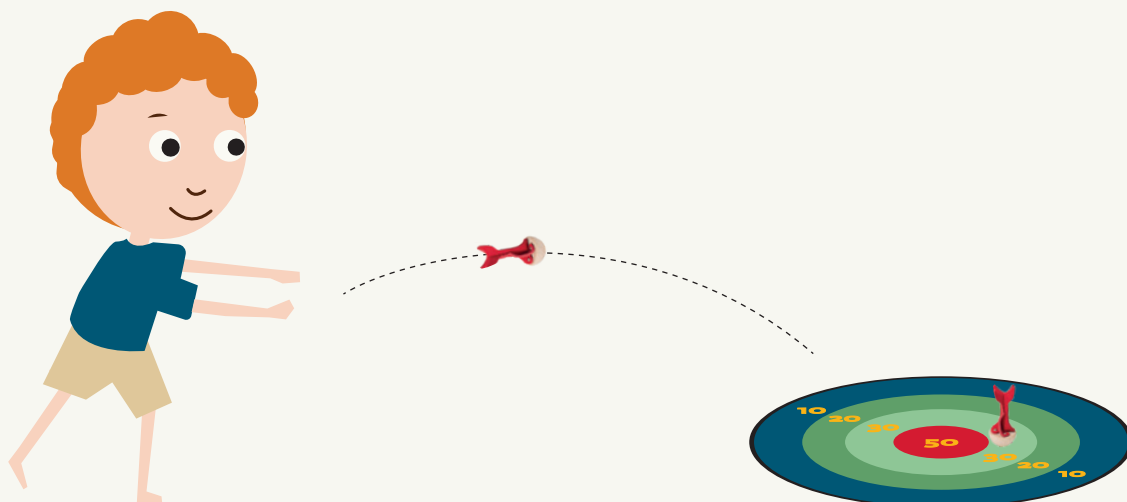
Læg stofmåtten fladt på græsset, stram den ud, og fastgør alle fire hjørner med pløkkerne. Markér en passende kastelinje i passende afstand.

Sådan Spiller du

- Hver spiller har 3 kast pr. runde.
- Stå bag kastelinjen og kast underhånd mod målet.
- Point gives efter, hvor pilen lander og bliver liggende.
- Brug de trykte zoner eller en fælles aftalt pointsystem.
- Spilleren med flest point efter alle runder vinder.

Spilvariationer

- Jorden Rundt: Ram hver zone i rækkefølge fra yderst til inderst.
- Stafet for Hold: Holdene kaster på skift; det første hold til at nå en målsat pointscore (fx 25) vinder.
- Præcisionsudfordring: Flyt kastelinjen længere tilbage efter hver træffer i midten.



Cel gry

Zdobywaj punkty, rzucając rzutkami w oznaczone strefy na materiale z tarczą.

Przygotowanie

Rozłóż materiał na trawie, dobrze go naciągnij i przymocuj cztery rogi za pomocą kołków. Wyznacz linię rzutu w odpowiedniej odległości.

Zasady Gry

- Każdy gracz ma 3 rzuty w jednej rundzie.
- Stań za linią rzutu i rzuć rzutką spod ręki w kierunku celu.
- Punkty przyznaje się za miejsce, w którym rzutka wyląduje i pozostanie.
- Korzystaj z wydrukowanych stref lub ustalonego wspólnie systemu punktacji.
- Wygrywa gracz z najwyższą sumą punktów po wszystkich rundach.

Warianty Gry

- Dookoła Świata: Traf każdą strefę po kolei — od zewnętrznej do środkowej.
- Sztafeta Drużynowa: Drużyny rzucają na zmianę; wygrywa ta, która pierwsza osiągnie ustaloną liczbę punktów (np. 25).
- Wyzwanie Celności: Po każdym trafieniu w środek oddal linię rzutu.

Scopul jocului

Obține puncte aruncând săgețile pe zonele marcate ale țintei din material textil.

Pregătire

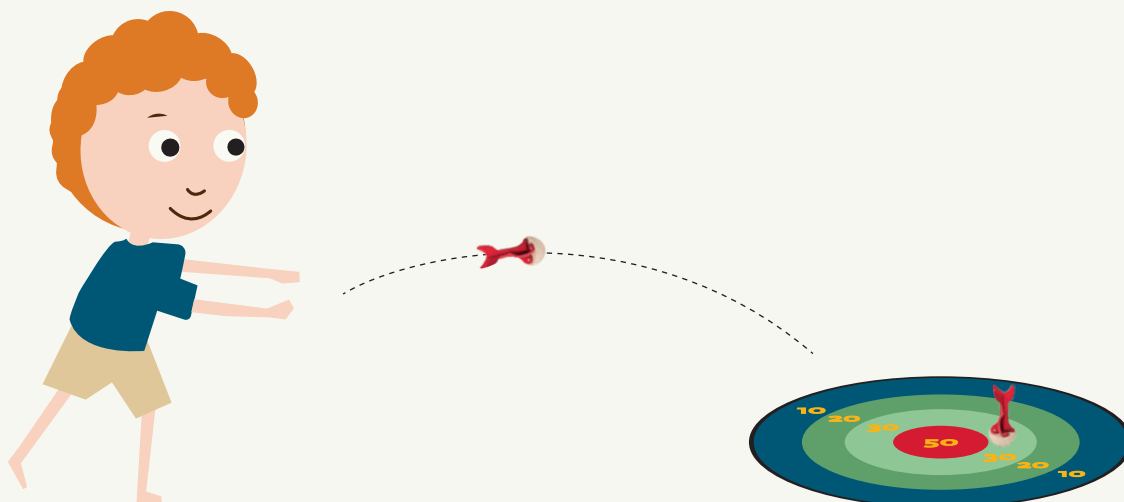
Așază ținta din material pe iarbă, întinde-o bine și fixează cele patru colțuri cu țărugi. Marchează o linie de aruncare la o distanță potrivită.

Cum se joacă

- Fiecare jucător are 3 aruncări pe rundă.
- Stai în spatele liniei de aruncare și aruncă săgeata de jos în sus spre țintă.
- Punctele se acordă în funcție de locul în care săgeata aterizează și rămâne.
- Folosește zonele imprimate sau un sistem de punctaj stabilit împreună.
- Câștigă jucătorul cu cel mai mare scor total după toate rundele.

Variante de Joc

- Ocolul Lumii: Lovește fiecare zonă în ordine, de la exterior spre centru.
- Ștafeta pe Echipe: Echipele aruncă pe rând; prima echipă care ajunge la un scor stabilit (ex. 25) câștigă.
- Provocarea de Precizie: Muta linia de aruncare mai în spate după fiecare lovitură în zona centrală.



Cil hry

Získávej body házením šipek na označené zóny látkového terče.

Příprava

Rozlož terč na trávu, dobře ho napni a připevni všechny čtyři rohy kolíky. Vyznač si vhodnou čáru pro házení.

Pravidla Hry

- Každý hráč má 3 hody v jedné rundě.
- Stůj za čarou hodu a házej spodem směrem k terči.
- Body se počítají podle toho, kde šipka dopadne a zůstane ležet.
- Použij vytištěné zóny nebo domluvený systém bodování.
- Vyhrává hráč s nejvyšším celkovým počtem bodů po všech rundách.

Varianty hry

- Cesta kolem Světa: Zasad' každou zónu postupně od krajní po středovou.
- Týmová Štafeta: Týmy se střídají v hodech; první tým, který dosáhne cílového počtu bodů (např. 25), vyhrává.
- Přesnostní Výzva: Po každém zásahu středu posuň čáru pro hod dále dozadu.

Cieľ hry

Získavaj body hádzaním šípok na vyznačené zóny látkového terča.

Príprava

Rozlož terč na trávu, poriadne ho napni a pripevni všetky štyri rohy kolíkmi. Vyznač si vhodnú čiaru na hádzanie.

Pravidlá Hry

- Každý hráč má 3 hody v jednej runde.
- Postav sa za čiaru hodu a háď spodným hodom smerom k terču.
- Body získavaš podľa toho, kde šípka dopadne a zostane ležať.
- Použi vytlačené zóny alebo dohodnutý systém bodovania.
- Vyhráva hráč s najvyšším celkovým počtom bodov po všetkých rundách.

Varianty Hry

- Okolo Sveta: Traf každú zónu postupne – od vonkajšej k stredovej.
- Tímová Štafeta: Tímy hádžu striedavo; víťazí prvý tím, ktorý dosiahne určený počet bodov (napr. 25).
- Výzva Presnosti: Po každom zásahu strelu posuň čiaru hodu ďalej dozadu.

