

ItsMagical®

# air-mega diana



1.



2.5.1.



(a)

(b)

(c)

(d)

**(ES)**

1. Contiene:
  - 1 Diana de juego
  - 4 Dardos inflables tente-solo
  - 4 Ganchos para fijar la diana al suelo

2. Como jugar (2 – 4 jugadores)

- 2.1. Extiende la diana sobre una superficie plana.
- 2.2. Marca una línea de lanzamiento que ningún jugador podrá sobrepasar.
- 2.3. Fija un número de rondas o de puntos para determinar el ganador.
- 2.4. Empieza quien más cerca lance el dardo (equipo o jugador).
- 2.5. Cuando todos los dardos están en la diana, se calcula la puntuación.
  - 2.5.1. Los números alrededor indican la puntuación de cada casilla (1-20). Los anillos multiplican los puntos obtenidos. El centro vale 25 y la diana 50 puntos.
    - a) x 2
    - b) x 3
    - c) 25
    - d) 50
  - 2.5.2. Sin un dardo cae fuera de la diana, cuenta como tiro, y anota 0 puntos.

**(EN)**

1. Contains:
  - 1 Toy dartboard
  - 4 Inflatable tumbler toy darts
  - 4 Hooks to fix dartboard to floor

2. How to play (2 – 4 players)

- 2.1. Lay the dartboard out on a flat surface.
- 2.2. Mark a throwing line that no player can cross.
- 2.3. Set a number of rounds or points needed to determine the winner.
- 2.4. The player or team who throws the dart the closest starts.
- 2.5. When all the darts are on the dartboard, the points are calculated.
  - 2.5.1. The numbers on the outside indicate the points for each square (1-20). The rings multiply the points scored. The centre is worth 25 points and the bull's-eye 50.
    - a) x 2
    - b) x 3
    - c) 25
    - d) 50
  - 2.5.2. If a dart falls outside of the board, it counts as a throw and scores 0 points.

**(FR)**

1. Contenu:
  - 1 Cible
  - 4 Fléchettes gonflables effet culbuto
  - 4 Crochets pour fixer la cible sur le sol

2. Règles du jeu (2 – 4 joueurs)

- 2.1. Étends la cible sur une surface plate.
- 2.2. Trace une ligne qu'aucun joueur ne pourra dépasser pour lancer les fléchettes.
- 2.3. Fixe un nombre de tours ou de points à atteindre pour désigner le gagnant.
- 2.4. Le joueur qui réussit à lancer la fléchette le plus près du centre de la cible commence (joueur ou équipe).
- 2.5. Calcule les points lorsque toutes les fléchettes ont été lancées.
  - 2.5.1. Les chiffres situés autour de la cible indiquent le nombre de points correspondant à chaque segment (1-20). Les couronnes permettent de multiplier les points obtenus. Le centre vaut 25 points et le double centre 50.
    - a) x 2
    - b) x 3
    - c) 25
    - d) 50
  - 2.5.2. Si une fléchette tombe à l'extérieur de la cible, cela compte comme un lancé (0 point).

**(DE)**

1. Inhalt:
  - 1 Dartscheibe
  - 4 aufblasbare Steh-auf-Dartpfeile
  - 4 Haken zur Befestigung der Dartscheibe am Boden

2. Spielanleitung (2-4 Spieler)

- 2.1. Breite die Dartscheibe auf einer ebenen Oberfläche aus.
- 2.2. Leg eine Wurflinie fest, die kein Spieler überschreiten darf.
- 2.3. Wähle eine Anzahl an Spielrunden oder Punkten, die den Gewinner bestimmen.
- 2.4. Der Spieler oder das Team, der/das den Dartpfeil am nächsten wirft, darf anfangen.
- 2.5. Wenn alle Dartpfeile auf der Dartscheibe sind, wird die Punktzahl berechnet.
  - 2.5.1. Die Nummern ringsherum geben die Punktzahl jedes Felds an (1-20). Die Ringe vervielfachen die erhaltenen Punkte. In der Mitte liegen die Felder Outer Bull (25 Punkte) und Inner Bull (50 Punkte).
    - a) x 2
    - b) x 3
    - c) 25
    - d) 50
  - 2.5.2. Wenn ein Dartpfeil außerhalb der Dartscheibe landet, wird ein Wurf mit 0 Punkten angerechnet.

**(IT)**

1. Contiene:
  - 1 Bersaglio giocattolo
  - 4 Freccette gonfiabili sempre in piedi
  - 4 Ganci per fissare al suolo il bersaglio

2. Come giocare (2-4 giocatori)

- 2.1. Disponi il bersaglio su una superficie piana.
- 2.2. Traccia una linea di lancio che nessun giocatore potrà oltrepassare.
- 2.3. Stabilisci un numero di giri o di punti per determinare il vincitore.
- 2.4. Inizia chi lancia la freccetta più vicino (squadra o giocatore).
- 2.5. Quando tutte le freccette saranno nel bersaglio si calcolerà il punteggio.
  - 2.5.1. I numeri attorno indicano il punteggio di ogni casella (1-20). Gli anelli moltiplicano i punti ottenuti. Il centro vale 25 e il centro perfetto ne vale 50.
    - a) x 2
    - b) x 3
    - c) 25
    - d) 50
  - 2.5.2. Se una freccetta cade fuoridal bersaglio, conta come un tiro e vale 0 punti.

**(PT)**

1. Contém:
  - 1 Alvo de jogo
  - 4 Dardos insufláveis sempre-em-pé
  - 4 Ganchos para fixar o alvo ao solo

2. Como jogar (2 – 4 jogadores)

- 2.1. Coloca o alvo sobre uma superfície plana.
- 2.2. Marca uma linha de lançamento, que não pode ser ultrapassada por nenhum jogador.
- 2.3. Estabelece um número de rondas ou de pontos para determinar o vencedor.
- 2.4. Começa a jogar quem lançar mais perto o dardo (equipa ou jogador).
- 2.5. Calcula-se a pontuação quando todos os dardos estiverem no alvo.
  - 2.5.1. Os números à volta indicam a pontuação de cada casa (1-20). Os anéis multiplicam os pontos obtidos. O centro vale 25 pontos e o alvo 50 pontos.
    - a) x 2
    - b) x 3
    - c) 25
    - d) 50
  - 2.5.2. Se um dardo cair fora do alvo, conta como tiro e anota-se 0 pontos.

**(RO)**

1. Conține:
  - 1 Țintă pentru joc
  - 4 Săgeți pentru darts gonflabile hopa-mitică
  - 4 Cărlige pentru a fixa ținta la sol

2. Cum se joacă (2 – 4 jucători)

- 2.1. Întinde ținta pe o suprafață plană.
- 2.2. Marchează o linie de aruncare pe care niciun jucător nu are voie să o depășească.
- 2.3. Stabilește un număr de ture sau puncte pentru a determina câștigătorul.
- 2.4. Începe cine aruncă săgeata cel mai aproape (echipă sau jucător).
- 2.5. Atunci când toate săgețile sunt pe țintă, se calculează punctajul.
  - 2.5.1. Numerele din jur indică punctajul din fiecare căsuță (1-20). Inelele multiplică punctele obținute. Centrul este punctat cu 25 și ținta cu 50 de puncte.
    - a) x 2
    - b) x 3
    - c) 25
    - d) 50
  - 2.5.2. Dacă o săgeată cade în afara ținte, se consideră aruncare și se notează cu 0 puncte.

**(PL)**

1. W zestawie:
  - 1 tarcza do gry w rzutki
  - 4 nadmuchiwane, samoutzymujące się rzutki
  - 4 haczyków do mocowania tarczy do podłoża

2. Sposób gry (2 – 4 graczy)

- 2.1. Rozłóż tarczę na płaskiej powierzchni.
- 2.2. Zaznacz linię rzutu, której żaden z graczy nie będzie mógł przekroczyć.
- 2.3. Określ liczbę rund lub punktów do wyznaczenia zwycięzcy.
- 2.4. Grę rozpoczyna ten, komu uda się wyrzucić rzutkę jak najbliżej celu (zespół lub zawodnik).
- 2.5. Kiedy już wszystkie rzutki znajdują się na tarczy, podlicza się punkty.
  - 2.5.1. Die Nummern ringsherum geben die Punktzahl jedes Felds an (1-20). Die Ringe vervielfachen die erhaltenen Punkte. In der Mitte liegen die Felder Outer Bull (25 Punkte) und Inner Bull (50 Punkte).
    - a) x 2
    - b) x 3
    - c) 25
    - d) 50
  - 2.5.2. Wenn ein Dartpfeil außerhalb der Dartscheibe landet, wird ein Wurf mit 0 Punkten angerechnet.

**(TR)**

1. İçindekiler:
- 1 Dart tahtası
- 4 adet fırlatılmalı şişme dart
- Dart tahtasını zemine sabitlemek için 4 adet kanca

2. Nasıl oynanır? (2 – 4 oyuncu)
- 2.1. Dart tahtasını düz bir zemin üzerine serin.
- 2.2. Hiçbir oyuncunun geçmemesi gereken bir fırlatma çizgisi belirleyin.
- 2.3. Kazanma belirlemek için kaç tur oynanacağıni veya kaç puan alınması gerektiğini tespit edin.
- 2.4. En yakındaki (takım veya oyuncu) dartı fırlatır.
- 2.5. Bütün dartlar dart tahtasına fırlatıldıktan sonra puanları hesaplanır.
  - 2.5.1. Her bir kutucuğun puanı dart tahtasının çevresindeki sayılar ile belirlenir (1-20). Halkalar, elde edilen puanı katlar. Orta çember 25, dart noktası ise 50 puan değerindedir.
    - a) x 2
    - b) x 3
    - c) 25
    - d) 50
  - 2.5.2. Dart tahtanın dışına düşerse atış geçerli sayılır ve fırlatılan hanesine 0 puan yazılır.

**(RU)**

1. В наборе:
- 1 игровая мишень
- 4 надутых дротика
- 4 крючка для крепления мишени к поверхности

2. Как играть (2-4 игрока)
- 2.1. Разместить мишень на ровной поверхности.
- 2.2. Провести линию броска, через которую ни один из игроков не должен переступить.
- 2.3. Установить количество туров или очков для определения победителя.
- 2.4. Начинает тот (игрок или команда), кто бросит дротик наиболее точно.
- 2.5. Когда все дротики находятся на мишени, проводится подсчет очков.
  - 2.5.1. Цифры вокруг указывают количество очков за каждую ячейку (1-20). Кольца увеличивают количество набранных очков. За попадание в центр начисляется 25 очков, а в "яблочко" - 50 очков.
    - a) x 2
    - b) x 3
    - c) 25
    - d) 50
  - 2.5.2. Если дротик попадает за пределы мишени, бросок засчитывается, но за него начисляется 0 очков.

**(EL)**

1. Περιλαμβάνει:
- 1 Στόχο παιχνιδιού
- 4 Βέλη που φουσκώνουν μόνα τους
- 4 Γάντζους για να στερεωθεί ο στόχος στο πάτωμα

2. Πως παίζεται (2 – 4 παίκτες)
- 2.1. Απλώστε τον στόχο πάνω σε μια επίπεδη επιφάνεια.
- 2.2. Σημειώστε μια γραμμή βολής την οποία κανένας παίκτης δεν μπορεί να περάσει.
- 2.3. Καθορίστε έναν αριθμό παρτίδων ή πόντων για να προκύψει ο νικητής.
- 2.4. Αρχίζει όποιος πετάει το βέλος πιο κοντά (ομάδα ή παίκτης).
- 2.5. Όταν όλα τα βέλη είναι στον στόχο, υπολογίζεται η βαθμολογία.
  - 2.5.1. Οι αριθμοί γύρω γύρω δείχνουν τη βαθμολογία του κάθε τετραγώνου (1-20). Οι διακόλποι πολλαπλασιάζουν τους πόντους που συγκεντρώνονται. Το κέντρο έχει αξία 25 και ο στόχος 50 πόντους.
    - a) x 2
    - b) x 3
    - c) 25
    - d) 50
  - 2.5.2. Αν ένα βέλος πέσει εκτός στόχου, μετράει μόνο ως βολή και σημειώνονται 0 πόντοι.

**(CN)**

1. 包括物件：
- 1 游戏靶心
- 4 单人练习充气飞镖
- 4 将靶心固定到地面上的钩子

2. 如何玩 (2 – 4 名游戏者)
- 2.1. 在平整表面展开靶心。
- 2.2. 标记一条任何游戏者都无法超越的投掷线。
- 2.3. 固定圆圈或分数以确定获胜者。
- 2.4. 投掷飞镖从最近处开始 (团队或游戏者)。
- 2.5. 当所有飞镖都在靶心时，计算得分。
  - 2.5.1. 周围的数字表示每个格子的分数 (1-20)。圆环可以增加获得的分数。中心值为 25 分，靶心 50 分。
    - a) x 2
    - b) x 3
    - c) 25
    - d) 50
  - 2.5.2. 没有一个飞镖落在靶心之外，算作投中并记录 0 分。

**(AR)**

1. المحتويات:
- 1 لعبة السهم الديانا
- 4 مكعبات نفخ تنبني سولو
- 4 مشابك لتثبيت دديانا على الأرض
2. كيفية اللعب (2 – 4 لاعبين)
- 2.1. افرض الديانا على سطح مستو.
- 2.2. قم بتحديد خط الرمي الذي لا يمكن لأي لاعب تعديبه
- 2.3. تحديد وعدد الاجوار لتحديد اللاعب
- 2.4. يبدأ اللاعب الذي قذف المكعب الاقرب من غيره (لاعب أو فريق)
- 2.5. عندما تكون جميع الاجحاز داخل الديانا يتم بعد النقاط.
  - 2.5.1. تشير الارقام حولها إلى نقاط الخانة (20-). الحلقات تصاعف النقاط التي تم الحصول عليها. في المركز 25 نقطة والديانا 50 نقطة.
    - a) x 2
    - b) x 3
    - c) 25
    - d) 50
  - 2.5.2. في حال رسقوط المكعب خارج الديانا سوف يتم حسابه كرمية مع 0

• (ES) Guardar esta información para futuras referencias. • (EN) Please retain this information for future reference. • (FR) Renseignements à conserver. • (DE) Hebe alle Informationen für zukünftige Kommunikation auf. • (IT) Istruzioni da conservare. • (PT) Guardar esta informação para futuras referências. • (RO) Păstrați această informație pentru viitoare referințe. • (PL) Zatrzymać tę informację do późniejszego wglądu. • (TR) Bu bilgileri, ileride ihtiyacı duyulabileceğini göz önünde bulundurarak muhafaza ediniz. • (EL) Κρατήστε αυτές τις πληροφορίες για μελλοντική χρήση. • (RU) Сохраните эту информацию для последующих справок. • (CN) 把此说明保存好以备日后查阅. • (AR) حافظ على هذه المعلومات كمرجع في المستقبل.

**AIR-MEGA DIANA**

Importado por:  
Imaginarium, S.A.  
Plataforma Logística  
PLA-ZA, C./ Osca, nº4  
50197 Zaragoza - España  
CIF A-50524727

ref: 78878-19112014

**(BG)**

1. Съдържание:

1 мишена за игра

4 надуваеми стрелички-невеляшки

4 кукички за закрепване на мишената на земята

2. Правила на играта (2 – 4 играча)

2.1. Опънете мишената върху равна повърхност.

2.2. Начертайте една линия за хвърляне, която никой играч не може да преминава.

2.3. Определете броя игри или точки за определяне на победителя.

2.4. Започва този (отбор или играч), който хвърли стреличката си най-близо.

2.5. Точките се изчисляват, когато всички стрелички са на мишената.

2.5.1. Цифрите по периметъра показват точките, съответстващи на всеки сектор (1-20). Попаденията в пръстените умножават спечелените точки. Попадението с средното кръгче носи 25 точки, а точно в центъра на мишената - 50 точки.

a) x 2

b) x 3

c) 25

d) 50

2.5.2. Ако някоя стреличка попадне извън мишената, това се брои като хвърляне и се записват 0 точки.

---

(NL)

1. Inhoud:

1 speelgoedshotschietschijf

4 opblaasbare darts

4 haakjes om de schietschijf op de grond te bevestigen

2. Spelregels (2 – 4 spelers)

2.1. Zet de schietschijf op een vlakke ondergrond.

2.2. Trek een streep van waarachter de spelers de darts moeten gooien.

2.3. Leg een aantal rondes of punten vast om de winnaar te bepalen.

2.4. Wie (ploeg of speler) de dart het dichtst bij de roos gooit, mag beginnen.

2.5. Wanneer alle darts zijn gegooid, worden de punten geteld.

2.5.1. De cijfers op de schietschijf geven de score van elk vakje aan (1-20). De ringen vermenigvuldigen de behaalde score. Het centrum is 25 punten waard en de roos 50.

a) x 2

b) x 3

c) 25

d) 50

2.5.2. Een dart die naast de schietschijf belandt, telt mee maar levert geen punten op.

---