



07662

- EN - VIKING RING TOSS GAME - Instructions
- FR - JEU DE LANCER D'ANNEAUX VIKING - Instructions
- ES - JUEGO DE LANZAMIENTO DE ARO VIKINGO - Instrucciones
- IT - GIOCO DEL LANCIO DEGLI ANELLI VIKING - Istruzioni
- NL - VIKING RINGENWERPSPEL - Instructies
- DE - WIKINGER RINGWURFSPIEL - Anleitung



WARNING!

Not suitable for children under 36 months. Choking hazard due to small parts. All clips, binders, rubber bands, plastic bags and other packaging material are not part of the toy. Please remove them before giving the toy to your child. To be used under the direct supervision of an adult. Please ensure that you keep your instruction manual for future reference!

Congratulations on the purchase of your new "CARROMCO" game! We hope this product will bring you many hours of fun with your family and friends. PLEASE NOTE - If you are missing a part, or if you have any questions, please do not return the product to the store, but call or contact our Customer Service Centre (+49 (0) 1805 25 63 63, service@carromco.com) and we will endeavor to assist with any queries that you may have.

STORAGE

Keep dry and in a good ventilated room.

THE GAME CONTAINS

5 toss rings, 9 pins (target sticks), 2-piece cross base, net bag, instruction

GAME OBJECTIVE

The first player who reaches the number of points specified at the beginning, wins the game.

PREPARATION:

- Put the wooden cross together and then insert the pins into the holes provided. The single-colored red pin goes in the middle.
- Put the game on a flat area. Decide the distance to the players. It would be advisable to mark a line so that you can stand behind it when throwing. Or you can set different throwing distances, depending on the skills of the individual players.
- Have a pen and paper ready so that you can write down each player's score.

HOW TO PLAY:

Determine who starts - for example the youngest player. Choose how to play. There is no uniform rule for the game, the aim of the game is to hit the target pins with the toss rings as often as possible. Each player has a predetermined number of toss rings, which he has to throw one after the other, before it is the next players turn.

You can agree that the one with the highest number of points wins.

If your goal is to reach a fixed number of points, for example 100, the first player that reaches this number with his throws wins. However, if a player exceeds the specified number of points, for example because he has already achieved 80 points of 100 and then throws a 50 and thus has 130 points, he must first throw the excess points again, which are then deducted from the number of points achieved, in order to get exactly to 100. If the player comes back below 100 he must throw until he has reached exactly 100 points.

You can also increase the level of difficulty by deciding that left-handed throwers have to play with their right hand and right-handed throwers have to throw with their left hand.

Good luck

CARROMCO GMBH & CO. KG

Mühlenweg 144, D-22844 Norderstedt / Germany

Tel.: 49 (0) 1805 25 63 63:

E-Mail: service@carromco.com

Webseite: www.carromco.com

MADE IN CHINA



AVERTISSEMENT!

Ne convient pas pour des enfants de moins de 36 mois. Risque d'étouffement dû à des petites pièces. L'ensemble des pinces, attaches, élastiques, sacs en plastique et tout autre matériau d'emballage ne font pas partie du jouet. Veuillez les retirer avant de remettre le jouet à votre enfant. À utiliser sous la surveillance directe d'un adulte. Merci de veiller à conserver votre manuel d'instructions pour toute référence ultérieure !

Félicitations pour l'achat de votre nouveau jeu « CARROMCO » ! Nous espérons que ce produit vous procurera de nombreuses heures d'amusement en famille et avec vos amis. VEUILLEZ NOTER - En cas de pièce manquante ou de questions, merci de ne pas retourner le produit au magasin, mais appelez ou contactez notre Centre de service à la clientèle (+49 (0) 1805 25 63 63, service@carromco.com). Nous nous efforcerons de répondre à toutes vos requêtes.

RANGEMENT

Maintenez le produit au sec et conservez-le dans une pièce bien aérée.

CONTENU DU JEU

5 anneaux de lancer, 9 piquets (bâtons cibles), base en croix en 2 pièces, sac filet, instructions

BUT DU JEU:

Le premier joueur à atteindre le nombre de points déterminé au début du jeu remporte la partie.

PRÉPARATION:

- Assemblez la croix en bois, puis insérez les piquets dans les trous qu'elle comporte. Le piquet de couleur unie rouge doit être positionné au milieu.
- Posez le jeu sur une surface plane. Déterminez la distance à laquelle les joueurs doivent se trouver. Il est recommandé de tracer une ligne derrière laquelle les joueurs doivent se placer pour effectuer leurs lancers. Vous pouvez également définir des distances de lancer différentes en fonction des capacités de chaque joueur.
- Préparez du papier et un crayon afin de pouvoir noter le score de chaque joueur.

COMMENT JOUER:

Déterminez qui va commencer ; par exemple le joueur le plus jeune. Choisissez votre méthode de jeu. Il n'existe pas de règles du jeu uniformes ; le but du jeu est d'atteindre les piquets cibles avec les anneaux de lancer le plus souvent possible.

Chaque joueur a droit à un nombre de lancers d'anneaux pré-déterminé. Ceux-ci doivent être effectués l'un après l'autre, puis c'est au tour du joueur suivant.

Vous pouvez décider que celui qui marque le plus de points gagne.

Si votre but est d'atteindre un nombre de points pré-déterminé, par exemple 100, le premier joueur à atteindre ce nombre grâce à ses lancers gagne. Cependant, si un joueur dépasse le nombre de points déterminé, par exemple parce qu'il a déjà marqué 80 points sur 100, puis effectue un lancer à 50 points et obtient donc 130 points, il doit d'abord effectuer un/ des lancer(s) d'une valeur équivalente aux points en excès, qui seront alors déduits du nombre de points obtenus, pour pouvoir obtenir exactement 100 points. Si le joueur repasse sous la barre des 100 points, il doit lancer à nouveau jusqu'à avoir atteint exactement 100 points.

Vous pouvez également augmenter le niveau de difficulté en décidant que les gauchers doivent lancer de la main droite et que les droitiers doivent lancer de la main gauche.

Bonne chance !

CARROMCO GMBH & CO. KG

Mühlenweg 144, D-22844 Norderstedt / Allemagne

Tél. : 49 (0) 1805 25 63 63

E-mail : service@carromco.com

Site Web : www.carromco.com

FABRIQUÉ EN CHINE



¡ADVERTENCIA!

No apto para niños de menos de 36 meses. Peligro de asfixia por piezas pequeñas. Los clips, carpetas, gomas, bolsas de plástico y otros materiales de embalaje no forman parte del juguete. Elimínelos antes de entregar el juguete al niño. Utilícese bajo la supervisión directa de un adulto. ¡Conserve el manual de instrucciones para futuras referencias!

¡Felicidades por la compra de su nuevo juego de "CARROMCO"! Esperamos que este producto le ofrezca muchas horas de diversión con su familia y amigos. **TENGA EN CUENTA** - Si le falta alguna pieza o tiene cualquier pregunta, no devuelva el producto a la tienda y póngase en contacto con nuestro servicio de atención al cliente (+49 (0) 1805 25 63 63, service@carromco.com) y nos ocuparemos de ayudarle en todo lo posible.

ALMACENAMIENTO

Guárdelo en un lugar seco y con buena ventilación.

EL JUEGO CONTIENE

5 aros para lanzar, 9 picas (palillos objetivo), 2 piezas base transversal, bolsa de red, instrucciones

OBJETIVO DEL JUEGO

El primer jugador que alcance el número de puntos especificado al principio gana el juego.

PREPARACIÓN:

- Monte la cruz de madera y luego inserte las picas en los agujeros disponibles para tal fin. La pica individual de color rojo va en el centro.
- Coloque el juego sobre una superficie plana. Decida la distancia a los jugadores. Sería aconsejable marcar una línea, de modo que pueda permanecer detrás de ella durante el lanzamiento. O puede establecer distancias de lanzamiento diferentes, en función de las habilidades de los jugadores.
- Tenga listo un papel y un bolígrafo para que pueda anotar la puntuación debajo de cada jugador.

CÓMO JUGAR:

Determine quién comienza - por ejemplo, el jugador más joven. Seleccione cómo jugar. No hay ninguna regla uniforme para el juego, la finalidad del juego es acertar en las picas objetivo con los aros de lanzamiento en tantas ocasiones como sea posible.

Cada jugador tiene un número determinado de anillos de lanzamiento, que deben lanzarse uno tras otro antes de que sea el turno del siguiente.

Puede acordar que gane aquel que tenga el número más alto de puntos.

Si su objetivo es alcanzar un número fijo de puntos, por ejemplo 100, el primer jugador que alcance este número con sus lanzamientos gana. No obstante, si un jugador excede el número de puntos especificado, por ejemplo, tiene 80 puntos de 100 y luego saca un 50, por lo que tendrá 130 puntos, debe volver a sacar primero los puntos excedentes, que luego se restarán del número de puntos conseguidos para llegar exactamente a 100. Si el jugador vuelve a bajar de los 100, debe lanzar hasta que alcance exactamente los 100 puntos.

Puede incrementar el nivel de dificultad decidiendo que los jugadores zurdos lancen con la mano derecha y los jugadores diestros con la mano izquierda.

Buena suerte

CARROMCO GMBH & CO. KG

Mühlenweg 144, D-22844 Norderstedt / Alemania

Tel.: 49 (0) 1805 25 63 63:

Correo electrónico: service@carromco.com

Página web: www.carromco.com

FABRICADO EN CHINA



AVVERTENZE!

Non adatto a bambini di età inferiore ai 36 mesi. Pericolo di soffocamento a causa di parti di piccole dimensioni. Tutti i fermagli, lacci, elastici di gomma, sacchetti di plastica e altri materiali di imballaggio non costituiscono parti integranti del gioco. Rimuoverli completamente prima di consegnare il gioco ai vostri bambini. Da utilizzarsi sotto la diretta supervisione di una persona adulta. Assicurarsi di conservare il manuale di istruzioni per consultazioni future!

Congratulazioni per l'acquisto del vostro nuovo gioco "CARROMCO"! Ci auguriamo che questo prodotto vi permetterà di trascorrere molte ore a divertirvi in compagnia dei vostri familiari e dei vostri amici. **NOTA BENE:** in caso una parte risulti mancante o in caso di domande, vi preghiamo di non restituire il prodotto al punto vendita, ma di chiamare o contattare il nostro servizio clienti (+49 (0) 1805 25 63 63, service@carromco.com) in modo da potervi assistere con qualsiasi domanda possiate avere.

CONSERVAZIONE

Tenere asciutto e conservare in un ambiente ben ventilato.

LA CONFEZIONE DEL GIOCO CONTIENE

5 anelli, 9 pioli (bastoncini bersaglio), base a croce formata da 2 pezzi, sacca a rete, istruzioni

SCOPO DEL GIOCO

Vince il primo giocatore che ottiene il numero di punti indicati all'inizio del gioco.

PREPARAZIONE:

- Assemblare la croce di legno e successivamente inserire i pioli nei fori predisposti. Il piolo rosso va posizionato al centro.
- Appoggiare il gioco su una superficie piana. Decidere la distanza da cui giocare. Si consiglia di tracciare una linea dietro la quale posizionarsi per effettuare il lancio. In alternativa, è possibile stabilire diverse distanze di lancio, in base al livello di abilità dei singoli giocatori.
- Tenere sottomano carta e penna per appuntare il punteggio di ogni giocatore.

COME GIOCARE

Decidere chi inizia, ad esempio il giocatore più giovane. Scegliere come giocare. Non esiste una regola fissa per il gioco. L'obiettivo del gioco è colpire più volte possibile i pioli bersaglio con gli anelli lanciati.

Ciascun giocatore ha a disposizione un numero predefinito di anelli da lanciare uno dopo l'altro prima di lasciare il posto al prossimo giocatore.

Stabilire che la persona con il punteggio più alto, vince il gioco.

Se lo scopo è ottenere un numero fisso di punti, ad esempio 100, il primo giocatore che raggiunge questo numero con i suoi lanci, è il vincitore. Tuttavia, se un giocatore supera il numero di punti specificato, ad esempio se ha già conquistato 80 punti su 100, ma poi riesce a ottenerne altri 50 arrivando a 130 punti, deve rifare i lanci per i punti in eccesso, che vengono poi sottratti dal numero di punti ottenuti per arrivare esattamente a 100. Se il giocatore raggiunge un punteggio inferiore a 100, deve rilanciare gli anelli per arrivare a 100.

È inoltre possibile aumentare il livello di difficoltà del gioco, facendo lanciare gli anelli con la mano destra ai mancini e viceversa.

Buona fortuna

CARROMCO GMBH & CO. KG

Mühlenweg 144, D-22844 Norderstedt / Germania

Tel.: 49 (0) 1805 25 63 63:

E-Mail: service@carromco.com

Sito web: www.carromco.com

PRODOTTO IN CINA



WAARSCHUWING!

Niet geschikt voor kinderen van minder dan 36 maanden. Verstikkingsgevaar door kleine onderdelen. Alle klemmen, binders, elastiekjes, plastic zakken en andere verpakkingsmaterialen maken geen deel uit van het speelgoed. Verwijder ze voordat u het speelgoed aan uw kind geeft. Te gebruiken onder direct toezicht van een volwassene. Zorg ervoor dat u de gebruiksaanwijzing bewaart om deze in de toekomst te kunnen raadplegen!

Gefeliciteerd met de aanschaf van uw nieuwe "CARROMCO"-spel! We hopen dat dit product u veel uren plezier biedt met uw familie en vrienden. **OPMERKING** - Als u een onderdeel mist of als u vragen hebt, retourneer het product dan niet aan de winkel, maar bel of neem contact op met ons klantenservicecentrum (+49 (0) 1805 25 63 63, service@carromco.com); we streven ernaar om u te assisteren bij al uw mogelijke vragen.

OPSLAG

Droog en in een goed geventileerde ruimte bewaren.

HET SPEL BEVAT

5 werpringen, 9 pennen (doelstokken), 2-delige kruisbasis, net voor opbergen, aanwijzing

DOEL VAN HET SPEL

De eerst speler die het aantal punten behaald dat aan het begin is gespecificeerd, wint het spel.

PREPARATIES:

- Bevestig de houten delen van het kruis aan elkaar en steek dan de pennen in de beschikbare gaten. Plaats de effen gekleurde rode pen in het midden.
- Zet het spel op een vlakke ondergrond. Stel de afstand naar de spelers vast. Het is aan te bevelen om een lijn aan te geven, zodat u hierachter kunt staan bij het werpen. U kunt ook verschillende werpafstanden instellen, afhankelijk van de vaardigheden van de individuele spelers.
- Houd pen en papier bij de hand, zodat u de score van iedere speler kunt opschrijven.

HOE WORDT HET SPEL GESPEELD

Bepaal wie er begint - bijvoorbeeld de jongste speler. Kies hoe u wilt spelen. Er is geen uniforme regel voor het spel; het doel van het spel is om de doelpennen zo vaak mogelijk te raken met de werpringen.

Iedere speler heeft een vooraf vastgesteld aantal werpringen, die hij/zij na elkaar moet werpen, voordat de volgende speler aan de beurt is.

U kunt overeenkomen dat degene met het hoogste aantal punten wint.

Als het uw doel is om een vast aantal punten te behalen, bijvoorbeeld 100, dan wint de eerst speler die dat aantal behaalt met zijn/haar werpen. Als een speler echter het gespecificeerde aantal punten overschrijdt, bijvoorbeeld omdat hij/zij al 80 van de 100 punten heeft behaald en dan 50 werpt en dus 130 punten heeft, dan moet hij/zij eerst opnieuw de overtollige punten werpen, die dan worden afgetrokken van het behaalde aantal punten, om exact op 100 uit te komen. Als de speler weer onder de 100 komt, moet hij/zij werpen totdat hij/zij exact 100 punten heeft behaald.

U kunt ook de moeilijkheidsgraad verhogen door te beslissen dat linkshandige spelers met hun rechterhand moeten spelen en rechtshandige spelers met hun linkerhand moeten werpen.

Veel succes

CARROMCO GMBH & CO. KG

Mühlenweg 144, D-22844 Norderstedt/Duitsland

Tel.: 49 (0) 1805 25 63 63:

E-mail: service@carromco.com

Website: www.carromco.com

GEPRODUCEERD IN CHINA



ACHTUNG!

Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten. Erstickungsgefahr durch Kleinteile. Clips, Bänder, Gummibänder, Plastiktüten und anderes Verpackungsmaterial sind nicht Teil des Spielzeugs. Bitte entfernen Sie sie, bevor Sie Ihrem Kind das Spielzeug geben. Benutzung unter unmittelbarer Aufsicht von Erwachsenen. Bitte bewahren Sie diese Anleitungen für künftige Nachschlagezwecke auf!

Herzlichen Glückwunsch zum Erwerb Ihres neuen "CARROMCO" Spieles. Wir hoffen, dass Sie mit Ihrer Familie und Ihren Freunden viele Stunden Spaß mit diesem Produkt haben werden. HINWEIS: Sollte ein Teil fehlen oder falls Sie Fragen haben, bringen Sie den Artikel bitte nicht in das Geschäft zurück. Setzen Sie sich mit unserem Kundendienst (+49 (0) 1805 25 63 63, service@carromco.com) in Verbindung. Wir werden uns bemühen eventuell aufgetretene Probleme zu beheben.

LAGERUNG / STANDORT

Lagern Sie das Spiel an einem trockenen und gut belüfteten Ort.

SPIELMATERIAL

5 Wurfringe, 9 Pins (Zielstäbe), 2-teiliges Holzkreuz, eine Netztragetasche, Anleitung

ZIEL DES SPIELES

Ziel des Spieles ist es, als Erster eine vorher festgelegte Punktzahl zu erreichen.

SPIELVORBEREITUNGEN:

- Setzen Sie das Holzkreuz zusammen und stecken Sie dann die Pins in die dafür vorgesehenen Löcher. Der einfarbig rote Pin gehört in die Mitte.
- Setzen Sie das Spiel auf eine flache Stelle. Entscheiden Sie, wie weit das Spiel vom Spieler entfernt sein soll. Es wäre ratsam eine Linie zu markieren, damit Sie sich beim Werfen dahinter stellen können. Oder Sie legen unterschiedliche Wurfabstände fest, je nach den motorischen Fähigkeiten der einzelnen Spieler.
- Legen Sie Stift und Papier bereit, um die Punkte von jedem Spieler aufschreiben zu können.

SPIELANLEITUNG

Vereinbaren Sie wer beginnt – zum Beispiel der jüngste Spieler. Legen Sie fest, wie gespielt werden soll. Eine einheitliche Regel gibt es für das Spiel nicht, das Ziel des Spiels ist es mit den Wurfringen so oft wie möglich die Pins des Zielkreuzes zu treffen. Jeder Spieler bekommt eine vorher festgelegte Anzahl von Wurfringen, welche er dann hintereinander wirft, bevor der nächste Spieler an der Reihe ist.

Sie können vereinbaren, dass derjenige mit der höchsten Punktezahl gewonnen hat.

Falls Sie als Ziel eine feste Punktzahl z. B. 100 festgelegt haben, wird derjenige gewinnen, der diese Zahl mit seinen Würfeln als Erster erreicht. Wenn ein Spieler jedoch die festgelegte Punktzahl überschreitet, indem er z. B. bei festgelegter Punktzahl von 100 bereits 80 Punkte erzielt hat und eine 50 wirft und somit 130 Punkte hat, muss er die überzähligen Punkte erst wieder werfen, die dann von der erreichten Punktezahl abgezogen werden, um genau auf die 100 zu kommen. Kommt der Spieler dann wieder unter 100 muss er so lange werfen, bis er genau 100 Punkte erreicht hat. Sie können den Schwierigkeitsgrad auch erhöhen, indem Linkshänder mit rechts und Rechtshänder mit links werfen müssen.

Viel Glück

CARROMCO GMBH & CO. KG

Mühlenweg 144, D-22844 Norderstedt/ Germany

Tel.: 49 (0) 1805 25 63 63

E-Mail: service@carromco.com

Webseite: www.carromco.com

MADE IN CHINA

