



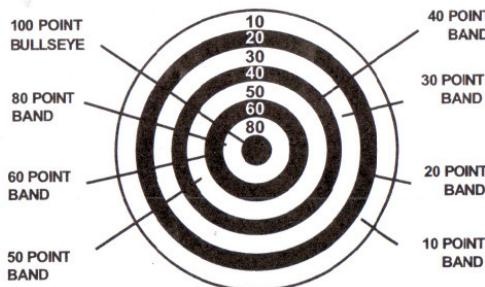
BASEBALL DART GAME STANDARD GAME

1. The player throwing is the pitcher attempting to retire the opposing side without allowing runs. This can best be achieved by pitching carefully pitching at the corners of the plate. Put the pitch over the center of the plate and it's a home run.
 2. Two players or teams can participate. Each team member takes a turn pitching his team's half of an inning.
 3. Each inning is divided into two halves, one for each team. Three outs constitute one - half of an inning. First pitcher is allowed as many pitches as is necessary to get three outs. All runs scored against him are credited to the other team. When he has made three outs the other player pitches his half of the inning.
 4. Usual rules of baseball apply. Three "strikes" for an "out". A "foul ball" counts as a "strike" but not as a third strike. Any pitch that misses the "plate" (target zone) is ruled a "ball". Four balls to a batter constitute a "walk" and batter is awarded first base.
 5. Runs are scored by players rounding the bases and crossing home plate. Runs must be forced over to score.
 6. At the conclusion of the regulation number of innings the team with the most runs is the winner.

TARGET BULLSEYE DART GAME

STANDARD GAME

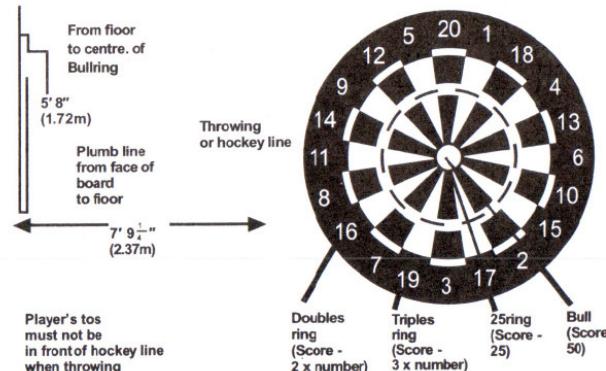
Each player takes turns throwing three darts and totaling his score. The first player to score 1,000 points is the winner. Beginners may decide to play for smaller total scores, such as 250 or 500.



ENGLISH

GENERAL RULES OF DARTS

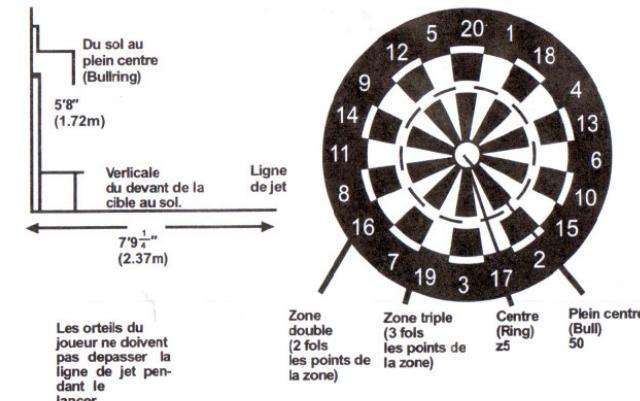
1. Hang the board as shown in the diagram.
 2. To decide who plays first, each player, or one from each side throws one dart, the player hitting nearer the centre starts the game.
 3. Players throw three darts each throw.
 4. Darts only score that remain on the board on completion of a throw.
- TOURNAMENT DART RULES**
1. Each side starts with 301 points. The method of scoring is to subtract each score from the remaining total. The score of 301 is used mainly for games between two individuals. For team play the opening score should be increased to 501 or 1001 depending on team size.
 2. Tournament games are usually started straight, but as an alternative, can be played by starting with any double.
 3. The first to reduce his score exactly to zero is the winner.
 4. To finish, a double (or bullseye) which exactly reduces the score to zero must be thrown.
 5. For the purposes of Rules 3 and 4. "Bullseye" counts as double 25.
 6. If a greater score is thrown than is required to reduce the remaining score exactly to zero, then none of the three darts count for that throw and the score remains as it was before that particular throw was taken.
 7. Each game is called a "leg". 3 legs make a match and the ultimate winner is the player who first wins 2 legs. This can be varied.



FRANCAIS

REGLES GENERALES DU JEU DE FLECHETTES

1. Suspendre la cible comme indique sur le diagramme.
 2. Afin de déterminer lequel des joueurs jouera le premier, chaque joueur, ou un joueur de chaque partie, lance une fléchette, le joueur dont la fléchette sera la plus proche du centre noir commence le jeu.
 3. Les joueurs lancent trois fléchettes à chaque tour.
 4. Seules compteront les fléchettes restant sur la cible à la fin de chaque tour.
- REGLES DE JEU POUR TOURNOIS**
1. Chaque partie commence avec 301 points. La méthode employée est de soustraire chaque point du total restant. Le chiffre 301 est employé pour les jeux entre deux particuliers. Pour le jeu d'équipe, le chiffre initial s'élèvera à 501 ou 1001, suivant le nombre de joueurs dans l'équipe.
 2. Durant les tournois, les jeux débutent généralement sans préliminaires. ou comme alternative, le jeu peut commencer par n'importe quel double marqué.
 3. Le premier joueur à réduire ses points à zéro exactement sera le vainqueur.
 4. Pour terminer, un double (ou "Bullseye" centre noir), réduisant le nombre de points à zéro exactement, doit être marqué.
 5. Pour permettre de suivre les Règles 3 et 4. "Bullseye" compte comme double 25.
 6. Si un tour résulte en un nombre de points trop élevé pour réduire le total à zéro exactement, aucune des trois fléchettes ne comptera pour ce tour, et le total reste tel qu'il l'était avant le tour en question.
 7. Chaque jeu représente une "manche". Trois manches comptent pour un matchet le vainqueur final sera le premier joueur à gagner deux manches. Cette règle peut être modifiée.



ITALIANO

REGOLE GENERALI PERI DARDI

- Appendere la tavolozza come mostrato nel diagramma.
 - Per decidere chi gioca per primo, ciascun giocatore, o uno di ciascuna squadra, lancia un dardo e il giocatore che colpisce più vicino al centro, inizia la partita.
 - I giocatori lanciano tre dardi per ciascun turno.
 - Segnano soltanto i dardi che rimangono sulla tavolozza al completamento del turno.
- REGOLE PER TORNEO DI DARDI**
- Ciascuna parte inizia con 301 punti. Il metodo per segnare consiste nel sottrarre i punti dal totale restante, il punteggio di 301 viene impiegato prima palmente per partite a due. Per partite a squadra il punteggio di apertura viene aumentato a 501 o 1001, a seconda di quante persone compongono la squadra.
 - Partite torneo iniziano di solito in maniera

ESPAÑOL

REGLAS GENERALES PARA EL JUEGO DE DARDOS

- Colgar el blanco segun el diagrama.
 - Para decidir quien juega primero, cada jugador, o uno de cada equipo, tira undardo en la que da más cerca al centro empieza el juego.
 - Cada jugador tira tres dardos.
 - Sólo valen los dardos que permanecen en el blanco después de la tirada.
- REGLAS PARA TORNEOS DE DARDOS**
- Cada equipo empieza con 301 puntos. El modo de Puntual consiste en ir restando los puntos que se consiguen en cada tirada del total que queda. Generalmente se empieza con 301 puntos cuando juegan dos individuos. Cuando juegan equipos, se empieza con 501 o 1001 puntos, según el tamaño de los equipos.
 - En los juegos de torneo, se empieza generalmente de la manera normal pero, como alternativa, se puede poner como condición

normale ina, come alternativa, possono avere inizio con qualsiasi doppio.

- La prima parte che riduce il proprio punteggio esattamente a zero, è la vincitrice.
- Per finire, un doppio (o centro) che riduce il punteggio esattamente a zero, deve essere lanciato.
- Agli effetti delle Regole 3 e 4, "Centro" conta come 25 doppio.
- Se si ottiene un punteggio superiore a quello necessario per ridurre il rimanente punteggio esattamente a zero nessuno dei tre dardi conta per quel turno e il punteggio rimane come era prima che quel particolare turno fosse stato fatto.
- Ciascuna partita si chiama "tappa" 3 tappe rappresentano una gara e il vincitore finale è quello che per primo vince 2 tappe. Questo si può comunque variare.

DANSK

ALMINDELIGE REGLER FOR DARTSPL

- Hæng dartskeven som vist i diagrammet.
- For at afgøre hvem der skal begynde, kaster hver spiller eller én fra hvert hold en kastepil, og spilleren, der kommer nærmest til centrum, begynder spillet.
- Spillere kaster tre kastepile i hver omgang.
- Kun de kastepile tæller, som bliver sidder i skiven efter kastet.

TURNERINGSREGLER FOR DARTSPL

- Hvert hold begynder med 301 point. Man fører regnskab ved at trække de scorede point fra det reaterende pointantallet. Tallet 301 bruges mest ved spil mellem to deltagere. Ved holdspil berørsningsantallet foreges til 501 eller 1001 af hængende af holdets størrelse.
- Turneringsspil startes normalt direkte, men kan som et alternativ spilles ved at

starte med en vilkårlig dobbelt. Den første, der reducerer pointantallet nojagtig til nul, er vinderen.

- Kastet, der reducerer pointantallet nejagtig til nul, skal være en dobbelt (eller et pletskud).
- I forbundelse med regler 3 og 4 tæller "pletskud" som dobbelt 25.
- Hvis et kast giver fire point, end der kræves til at reducere pointantallet til nejagtig nul, tæller ingen af de tre kastepile i den omgang, og pointantallet forbliver som det var, før den pågældende omgang blev taget.
- Hvartspil kaldes en "runde". Tre runder er en kamp, og den endelige vinder er spilleren, der først vinder to runder. Dette kan ændres efter behag

NEDERLANDS

ALGEMENE REGELS VOOR HET DARTSPEL

- Hang het bord op zoals aangegeven op de afbeelding.
 - Om te beslissen wie begint, werpt iedere speler, of 1 speler van ieder team, een dart De speler die het dichts bij de bull gooit mag beginnen.
 - Jedere ronde werpen de spelers drie darts.
 - Alleen de darts die in het bord blijven staan nadat de speler zijn beurt heeft worden geteld.
- TOERNOOIREGELS VOOR HET DARTSPEL**
- Jedere partij begint met 301 punten. Het aantal gegooide punten wordt telkens hier van afgetrokken. Het puntenaantal van 301 wordt dan nodig is, dan wordt geen van de deze ronde gegooid darts geteld. Het over gebleven puntenaantal van voor de laatste beurt blijft staan.
 - De "bullseye" tellt hierbij als dubbel 25.
 - Wanneer een hoger puntenaantal gegooid wordt dan nodig is, dan wordt geen van de deze ronde gegooid darts geteld. Het over gebleven puntenaantal van voor de laatste beurt blijft staan.
 - Jedere spel wordt een "leg" genoemd. 3 "legs" zijn samen een "match" (partij). Wie er het eerst 2 "legs" wint is de winnaar. Van het aantal "legs" kan afgeweken worden.

2. Toernooien worden vaak individueel gespeeld, maar als alternatief kan ook met dubbels gespeeld worden.

3. De eerste speler die exact op 0 uit komt is de winnaar.

4. Om dit te bereiken, dien een "double" of "bullseye" geworpen te worden waarvan het aantal punten precies genoeg is om op 0 uit te komen.

5. De "bullseye" tellt hierbij als dubbel 25.

6. Wanneer een hoger puntenaantal gegooid wordt dan nodig is, dan wordt geen van de deze ronde gegooid darts geteld. Het over gebleven puntenaantal van voor de laatste beurt blijft staan.

7. Ieder spel wordt een "leg" genoemd. 3 "legs" zijn samen een "match" (partij). Wie er het eerst 2 "legs" wint is de winnaar. Van het aantal "legs" kan afgeweken worden.

DEUTSCH

ALLGEMEINE REGELN FÜR DAS DART - SPIEL

- Die Zielscheibe wird, wie in der Abbildung gezeigt, aufgehängt.
- Um zu entscheiden, wer anfängt, wirft jeder Spieler, oder einer von jeder Partei, einen Dart, und der Spieler, der am nächsten zur Mitte trifft, fängt an.
- In jeder Runde werfen die Spieler drei Darts.
- Nur die Darts werden gezählt, die im Brett bleiben, wenn der Spieler seine Runde beendet hat.

TURNIER-REGELN FÜR DAS DART - SPIEL

- Jede Seite fängt mit 301 Punkten an. Die Methode des Zählens besteht darin, daß die Trefferzahlen jedesmal von der verbleibenden Summe abgezogen werden. Die anfängliche Punktzahl von 301 wird hauptsächlich für Spiele zwischen zweieinzelnen Spielern benutzt. Für Team Spiele sollte die anfängliche Punktzahl je nach der Größe des Teams, auf 501 oder 1001 erhöht werden.
- Turnament-Spiele fangen gewöhnlich ein.

SVENSKA

ALLMANNA PILKASTNINGSREGELER

- som alternativ kan de spelas genom att börja med en dubbel.
3. Den förste som får ned sin poang exakt till noll bar vunnit.
4. Som avslutning mäste man kasta en dubbel (eller prick) som exakt får ned poängen till noll.
5. För reglema 3 och 4 räknas "prick" som dubbel 25.
6. Om man kastar fler poang an det behövs för att minska återstående poang exakt till noll, räknas ingen av de tre pilarna det kastet, och poängen förblir samma som före kastet, givordes.
7. Varje parti kallas set 3 set utgor en match, och den avgörande vinnaren arden spelare som först vinner 2 set Detta kan dock varieras.