

POPDARTS^{PRO}

OFFICIAL RULES & ADVANCED SCORING
RÈGLES OFFICIELLES ET SYSTÈME DE SCORE AVANCÉ
REGOLE UFFICIALI E PUNTEGGIO AVANZATO
OFICJALNE ZASADY I ZAAWANSOWANE PUNKTOWANIE

OFFIZIELLE REGELN & FORTGESCHRITTENE PUNKTEVERGABE
REGLAS OFICIALES Y PUNTUACIÓN AVANZADA
OFFICIËLE REGELS EN GEAVANCEERDE PUNTENTELLING
OFFICIELLA REGLER OCH AVANCERAD POÄNGSÄTTNING

EN OFFICIAL RULES

HOW TO PLAY

1 SET
Set the target on a smooth surface and stand back at least 3m/paces.

2 THROW
Take turns throwing Popdarts toward the target.

3 SCORE
Use cancellation scoring to score the round, the team with the most points wins the round.

4 REPEAT
Winner of the previous round throws first next round. First to 21 points wins!

LEARN TO THROW



1. Grip: Hold the Popdart right behind the centre bulb.

2. Distance: Stand 3m away from the target. Move it closer if necessary to practice landing the Popdart without any rotation in the air.

3. Technique: Push the Popdart toward the target as if throwing a paper airplane. Release the Popdart before snapping your wrist so it glides smoothly without spinning.

SCORING

After all Popdarts have been thrown, determine which Popdart is the closest to the Target Marker.

The closest Popdart to the Target Marker is worth 3 points, all other Popdarts landed on the designated playing surface are each worth one point.

+3

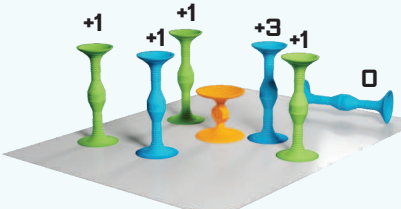
Closest to Target

+1

All others that land

+10

Land on the Target



Add up both teams points separately. Use cancellation scoring to determine how many points are awarded in the round.

4

points

-

3

points

=

1

point

First player to reach 21 points wins!

SURFACES

Popdarts use suction, they are not sticky. They will not work on rough, dirty or porous surfaces like wood, drywall, grass, turf or textured materials. Always play on smooth clean surfaces.

TRICK SHOTS & ADVANCED SCORING

KISS/LIPPY

+1



T-NOBBER

+10



WIGGLE NOBBER™

2×





WIGGLE NOBBER™

When a Popdart lands on top of another Popdart.

Point Value: Double the points of the Popdart it lands on no matter what team. The bottom Popdart keeps its point value. Use cancellation scoring.

T-NOBBER

When a Popdart lands on top of the target marker.

Point Value: 10 points

KISS/LIPPY

When the Popdart is touching the target marker.

Point Value: 1 additional point (e.g. if it is the closest Popdart then it is worth a total of 4 points)

FENDER BENDER

When a Popdart is landed on the playing surface and lodged up against the target marker.

Point Value: 1 additional point (a player can receive an additional point if the dart is also a Kiss)

INCH WORM

When a Popdart lands on the target marker and the opposite side of Popdart suctions to the playing surface.

Point Value: 11 points

WATCH
HOW TO PLAY



Scan to watch a quick lesson,
and see the game in action!

DOWNLOAD THE
APP



Keep score, track stats,
international leaderboards,
challenge your friends!

DE OFFIZIELLE REGELN

SPIELANLEITUNG

1

AUFBAU

Stelle das Ziel auf eine glatte Oberfläche und stelle dich mindestens 3 Meter/Schritte entfernt auf.



2

WURF

Wechselt euch beim Werfen der Popdarts in Richtung des Ziels ab.



3

PUNKTE

Verwendet die Cancellation-Scoring-Methode zur Punktevergabe – das Team mit den meisten Punkten gewinnt die Runde.



4

WIEDERHOLEN

Der Gewinner der vorherigen Runde wirft in der nächsten Runde zuerst. Wer zuerst 21 Punkte erreicht, gewinnt!



WERFEN LERNEN



1. Griff: Halte den Popdart direkt hinter der mittleren Kugel.

2. Abstand: Stelle dich 3 Meter vom Ziel entfernt auf. Bewege dich näher heran, wenn nötig, um zu üben, den Popdart ohne Drehung in der Luft landen zu lassen.

3. Technik: Drücke den Popdart in Richtung des Ziels, als würdest du ein Papierflugzeug werfen. Lasse den Popdart los, bevor du dein Handgelenk schnippst, damit er glatt und ohne Rotation gleitet.

PUNKTEVERGABE

Nachdem alle Popdarts geworfen wurden, bestimme, welcher Popdart dem Zielmarker am nächsten liegt.

Der nächstgelegene Popdart zum Zielmarker ist 3 Punkte wert. Alle anderen Popdarts, die auf der vorgesehenen Spielfläche gelandet sind, zählen jeweils einen Punkt.

+3

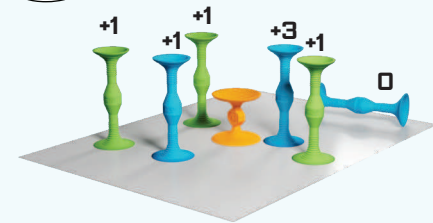
Am nächsten am Ziel

+1

Alle anderen, die landen

+10

Auf dem Ziel gelandet



Zähle die Punkte beider Teams separat zusammen. Verwende Cancellation Scoring, um zu bestimmen, wie viele Punkte in der Runde vergeben werden.

$$\begin{matrix} 4 \\ \text{punkte} \end{matrix} - \begin{matrix} 3 \\ \text{punkte} \end{matrix} = \begin{matrix} 1 \\ \text{punkt} \end{matrix}$$

Der erste Spieler, der 21 Punkte erreicht, gewinnt!

4

OBERFLÄCHEN

Popdarts haften durch Unterdruck – sie sind nicht klebrig. Sie funktionieren nicht auf rauen, schmutzigen oder porösen Oberflächen wie Holz, Gipswänden, Gras, Kunstrasen oder strukturierten Materialien. Spiele immer auf glatten, sauberen Oberflächen.



TRICKWÜRFE & FORTGESCHRITTENE PUNKTEVERGABE

KISS/LIPPY

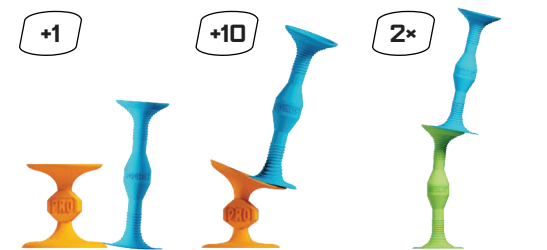
+1

T-NOBBER

+10

WIGGLE NOBBER™

2x



WIGGLE NOBBER™

Wenn ein Popdart auf einem anderen Popdart landet:

Punktwert: Doppelte Punktzahl des Popdarts, auf dem er landet – unabhängig vom Team. Der untere Popdart behält seinen Punktwert. Verwende Punkteverrechnung

T-NOBBER

Wenn ein Popdart auf dem Zielmarker landet:

Punktwert: 10 Punkte

KISS/LIPPY

Wenn der Popdart den Zielmarker berührt:

Punktwert: 1 zusätzlicher Punkt (z. B. wenn es der nächstgelegene Popdart ist, ist er insgesamt 4 Punkte wert)

FENDER BENDER

Wenn ein Popdart auf der Spielfläche landet und direkt am Zielmarker anliegt:

Punktwert: 1 zusätzlicher Punkt (ein Spieler kann diesen Extra-Punkt erhalten, wenn der Dart zusätzlich ein „Kiss“ ist)

INCH WORM

Wenn ein Popdart auf dem Zielmarker landet und die gegenüberliegende Seite auf der Spielfläche haftet:

Punktwert: 11 Punkte

5

VIDEO
ANSEHEN
SO WIRD GESPIELT



Scanne den Code, um eine kurze Anleitung zu sehen und das Spiel in Aktion zu erleben!

APP
HERUNTERLADEN



Punkte zählen, Statistiken verfolgen, internationale Bestenlisten ansehen und Freunde herausfordern!



RÈGLES OFFICIELLES

COMMENT JOUER

1

INSTALLATION

Placez le marqueur cible sur une surface lisse et reculez d'au moins 3 mètres/pas.



2

LANCER

Lancez les Popdarts à tour de rôle en direction de la cible.



3

SCORE

Utilisez la méthode de points par annulation : l'équipe avec le plus de points remporte la manche



4

RÉPÉTER

Le gagnant de la manche précédente lance en premier lors de la suivante. Le premier à atteindre 21 points gagne !



APPRENDRE À LANCER



1. Prise : Tenez le Popdart juste derrière la bulle centrale.

2. Distance : Tenez-vous à 3 mètres de la cible. Rapprochez-vous si nécessaire pour vous entraîner à le faire atterrir sans rotation dans les airs.

3. Technique : Poussez le Popdart vers la cible comme si vous lanciez un avion en papier. Relâchez le Popdart avant de casser le poignet pour qu'il glisse en douceur, sans tourner.

COMPTAGE DES POINTS

Après que tous les Popdarts ont été lancés, déterminez lequel est le plus proche du marqueur cible.

Le Popdart le plus proche du marqueur cible vaut 3 points, tous les autres Popdarts atterrissant sur la surface de jeu désignée valent 1 point chacun.

+3

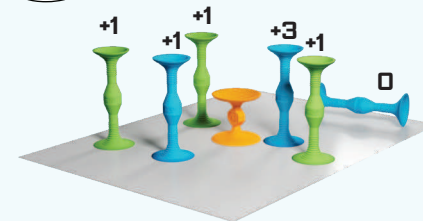
Le plus proche de la cible

+1

Tous les autres qui atterrissent

+10

Atterrir sur la cible



Additionnez les points de chaque équipe séparément. Utilisez le système d'annulation pour déterminer les points accordés pour la manche.

4 points

3 points

1 point

Le premier joueur à atteindre 21 points gagne !

6

SURFACES

Les Popdarts fonctionnent par aspiration, ils ne sont pas collants. Ils ne fonctionnent pas sur des surfaces rugueuses, sales ou poreuses comme le bois, le plâtre, l'herbe, le gazon synthétique ou les matériaux texturés. Jouez toujours sur des surfaces lisses et propres.

COMPTOIR



RÉFRIGÉRATEUR



FENÊTRE



CAPOT DE VOITURE



LANCERS SPÉCIAUX & POINTS AVANCÉS

KISS/LIPPY

+1



T-NOBBER

+10



WIGGLE NOBBER™

2x



WIGGLE NOBBER™

Quand un Popdart atterrit sur un autre Popdart.

Valeur: Double des points du Popdart sur lequel il atterrit, peu importe l'équipe. Le Popdart du dessous garde sa valeur. Utilisez l'annulation des points.

T-NOBBER

Quand un Popdart atterrit sur le marqueur cible.

Valeur: 10 points

KISS/LIPPY

Quand un Popdart touche le marqueur cible.

Valeur: 1 point supplémentaire (ex. : s'il est aussi le plus proche, il vaut alors 4 points au total)

FENDER BENDER

Quand un Popdart atterrit sur la surface de jeu et est coincé contre le marqueur cible.

Valeur: 1 point supplémentaire (un joueur peut gagner un point de plus si le Popdart est également un "Kiss")

INCH WORM

Quand un Popdart atterrit sur le marqueur cible et que l'autre extrémité est aspirée à la surface de jeu.

Valeur: 11 points

5

REGARDER
COMMENT JOUER



Scannez pour voir une démonstration rapide et découvrir le jeu en action !

TÉLÉCHARGER
L'APPLICATION



Suivez le score, vos statistiques, les classements internationaux, et défiez vos amis !

ES REGLAS OFICIALES

CÓMO JUGAR

1 PREPARAR
Coloca el objetivo en una superficie lisa y retrocede al menos 3 m/pasos.


2 LANZAR
Tomen turnos para lanzar los Popdarts hacia el objetivo.


3 PUNTUAR
Usa el sistema de puntuación por cancelación para contar los puntos de la ronda. El equipo con más puntos gana la ronda.


4 REPETIR
El ganador de la ronda anterior lanza primero en la siguiente ronda. ¡El primero en llegar a 21 puntos gana!


APRENDE A LANZAR



1. Agarre: Sostén el Popdart justo detrás de la bombilla central.

2. Distancia: Ponte a 3 m del objetivo. Si es necesario, acércalo para practicar que el Popdart aterrice sin rotar en el aire.

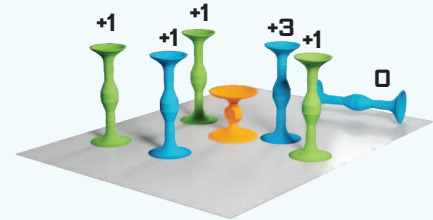
3. Técnica: Empuja el Popdart hacia el objetivo como si lanzaras un avión de papel. Suéltalo antes de girar la muñeca para que planee suavemente sin girar.

PUNTUACIÓN

Después de lanzar todos los Popdarts, determina cuál está más cerca del marcador objetivo.

El Popdart más cercano al marcador vale 3 puntos; todos los demás Popdarts que hayan aterrizado en la superficie de juego designada valen 1 punto cada uno.

- +3** Más cercano al objetiv
- +1** Todos los demás que aterricen
- +10** Aterrizar en el objetivo



Suma los puntos de ambos equipos por separado. Usa el sistema de puntuación por cancelación para determinar cuántos puntos se otorgan en la ronda.

$$\begin{matrix} 4 \\ \text{puntos} \end{matrix} - \begin{matrix} 3 \\ \text{puntos} \end{matrix} = \begin{matrix} 1 \\ \text{punto} \end{matrix}$$

¡El primer jugador en llegar a 21 puntos gana!

SUPERFICIES

Los Popdarts funcionan por succión, no son pegajosos. No funcionarán en superficies rugosas, sucias o porosas como madera, panel de yeso, césped, césped artificial o materiales texturizados. Juega siempre en superficies lisas y limpias.

LANZAMIENTOS ESPECIALES Y PUNTUACIÓN AVANZADA

KISS/LIPPY
+1


T-NOBBER
+10


WIGGLE NOBBER™
2x




WIGGLE NOBBER™

Cuando un Popdart aterrizca encima de otro Popdart.

Valor: Doble de los puntos del Popdart sobre el que aterrizca, sin importar el equipo. El Popdart de abajo mantiene su valor. Usa puntuación por cancelación.

T-NOBBER

Cuando un Popdart aterrizca encima del marcador objetivo.

Valor: 10 puntos

KISS/LIPPY

Cuando el Popdart está tocando el marcador objetivo.

Valor: 1 punto adicional (ej. si es el más cercano, vale un total de 4 puntos)

FENDER BENDER

Cuando un Popdart aterrizca en la superficie de juego y queda apoyado contra el marcador objetivo.

Valor: 1 punto adicional (se puede recibir un punto adicional si también es un "Kiss")

INCH WORM

Cuando un Popdart aterrizca en el marcador objetivo y el lado opuesto del Popdart se adhiere a la superficie de juego.

Valor: 11 puntos

MIRA CÓMO JUGAR



Escanea para ver una lección rápida y ver el juego en acción.

DESCARGA LA APP



Lleva la puntuación, registra estadísticas, consulta los rankings internacionales, ¡reta a tus amigos!



REGOLE UFFICIALI

COME GIOCARE

1

PREPARA

Posiziona il bersaglio su una superficie liscia e fatti indietro di almeno 3 m/passi.



2

LANCIA

Alternatevi a lanciare i Popdart verso il bersaglio.



3

PUNTEGGIO

Usa il sistema di punteggio a cancellazione per calcolare i punti del round. La squadra con più punti vince il round.



4

RIPETI

Il vincitore del round precedente lancia per primo nel round successivo. Il primo a raggiungere 21 punti vince!



IMPARA A LANCIARE



1. Presa: Tieni il Popdart appena dietro la lampadina centrale.

2. Distanza: Stai a 3 m dal bersaglio. Avvicinati se necessario per esercitarti a far atterrare il Popdart senza rotazione in aria.

3. Tecnica: Spingi il Popdart verso il bersaglio come se stessi lanciando un aeroplanino di carta. Rilascia il Popdart prima di schioccare il polso, in modo che scivoli senza ruotare.

PUNTEGGIO

Dopo aver lanciato tutti i Popdart, determina quale Popdart è più vicino al marcatore del bersaglio.

Il Popdart più vicino al marcatore vale 3 punti; tutti gli altri Popdart atterrati sulla superficie di gioco designata valgono 1 punto ciascuno.

+3

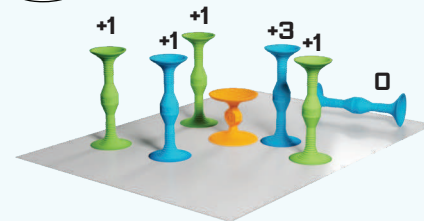
Più vicino al bersaglio

+1

Tutti gli altri che atterrano

+10

Atterra sul bersaglio



Somma separatamente i punti di entrambe le squadre. Usa il sistema di punteggio a cancellazione per determinare quanti punti assegnare nel round.

4

punti

-

3

punti

=

1

punto

Il primo giocatore a raggiungere 21 punti vince!

10

SUPERFICI

I Popdart funzionano a ventosa, non sono appiccicosi. Non funzionano su superfici ruvide, sporche o porose come legno, cartongesso, erba, erba sintetica o materiali testurizzati. Gioca sempre su superfici lisce e pulite.



LANCI SPECIALI E PUNTEGGIO AVANZATO

KISS/LIPPY

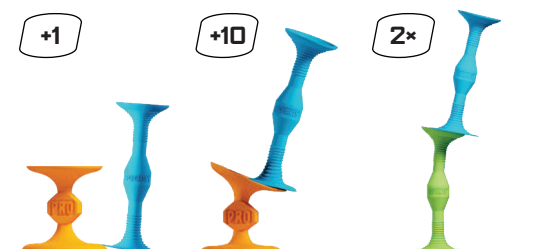
+1

T-NOBBER

+10

WIGGLE NOBBER™

2x



WIGGLE NOBBER™

Quando un Popdart atterra sopra un altro Popdart.

Valore: Doppio dei punti del Popdart su cui atterra, indipendentemente dalla squadra. Il Popdart sotto mantiene il suo valore. Usa il punteggio a cancellazione.

T-NOBBER

Quando un Popdart atterra sopra il marcatore del bersaglio.

Valore: 10 punti

KISS/LIPPY

Quando il Popdart tocca il marcatore del bersaglio.

Valore: 1 punto aggiuntivo (es. se è il Popdart più vicino vale un totale di 4 punti)

FENDER BENDER

Quando un Popdart atterra sulla superficie di gioco e si incastra contro il marcatore del bersaglio

Valore: 1 punto aggiuntivo (un giocatore può ricevere un punto extra se è anche un "Kiss")

INCH WORM

Quando un Popdart atterra sul marcatore del bersaglio e il lato opposto del Popdart si attacca alla superficie di gioco..

Valore: 11 punti

GUARDA
COME GIOCARE



Scansiona per guardare una lezione veloce e vedere il gioco in azione!

SCARICA
L'APP



Tieni il punteggio, registra le statistiche, consulta le classifiche internazionali, sfida i tuoi amici!

11

NL OFFICIËLE REGELS

HOE TE SPELEN

1

VOORBEREIDEN

Plaats het doel op een glad oppervlak en neem minstens 3 meter/stappen afstand.



2

GOOIEN

Neem om de beurt een worp met de Popdarts richting het doel.



3

SCOREN

Gebruik het annulerende scoresysteem om de ronde te tellen. Het team met de meeste punten wint de ronde.



4

HERHALEN

De winnaar van de vorige ronde gooit als eerste in de volgende ronde. De eerste die 21 punten bereikt, wint!



LEREN GOOIEN



1. Grip: Houd de Popdart vast net achter de centrale bol.

2. Afstand: Sta 3 meter van het doel af. Plaats het dichterbij als dat nodig is om te oefenen met landen zonder dat de Popdart draait in de lucht.

3. Techniek: Duw de Popdart naar het doel alsof je een papieren vliegtuigje gooit. Laat de Popdart los voordat je met je pols zwaait, zodat hij soepel zweeft zonder te draaien.

SCORE

Nadat alle Popdarts zijn gegooid, bepaal je welke Popdart het dichtst bij de Doelmarker staat.

De dichtstbijzijnde Popdart is 3 punten waard; alle andere Popdarts die op het speeloppervlak landen zijn elk 1 punt waard.

+3

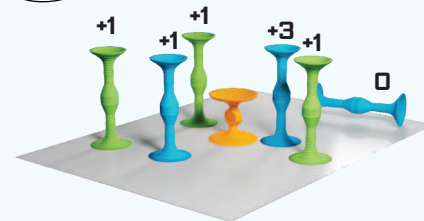
Dichtst bij het doel

+1

Alle anderen die lande

+10

Op het doel landen



Tel de punten van beide teams afzonderlijk op. Gebruik het annulerende scoresysteem om te bepalen hoeveel punten in de ronde worden toegekend.

$$\begin{matrix} 4 \\ \text{punten} \end{matrix} - \begin{matrix} 3 \\ \text{punten} \end{matrix} = \begin{matrix} 1 \\ \text{punt} \end{matrix}$$

De eerste speler die 21 punten haalt, wint!

12

OPPERVLAKKEN

Popdarts werken met zuignappen, ze zijn niet plakkerig. Ze werken niet op ruwe, vuile of poreuze oppervlakken zoals hout, gipsplaten, gras, kunstgras of getextureerde materialen. Speel altijd op schone, gladde oppervlakken.

AANRECHTBLAD



KOELKAST



RAAM



MOTORCAP VAN DE AUTO



SPECIALE WORPEN & GEAVANCEERDE SCORE

KISS/LIPPY

+1



T-NOBBER

+10



WIGGLE NOBBER™

2x



WIGGLE NOBBER™

Wanneer een Popdart bovenop een andere Popdart landt.

Punten: Dubbel de punten van de Popdart waarop hij landt, ongeacht het team. De onderste Popdart behoudt zijn punten. Gebruik het annulerende scoresysteem.

T-NOBBER

Wanneer een Popdart bovenop de doelmarker landt.

Punten: 10 punten

KISS/LIPPY

Wanneer de Popdart de doelmarker raakt.

Punten: 1 extra punt (bijv. als het de dichtstbijzijnde Popdart is, is hij in totaal 4 punten waard)

FENDER BENDER

Wanneer een Popdart op het speeloppervlak landt en tegen de doelmarker aan leunt.

Punten: 1 extra punt (een speler kan een extra punt krijgen als het ook een "Kiss" is)

INCH WORM

Wanneer een Popdart op de doelmarker landt en de andere kant zich vastzuigt aan het speeloppervlak.

Punten: 11 punten

13

KIJK
HOE TE SPELEN



Scan om een snelle uitleg te bekijken en het spel in actie te zien!

DOWNLOAD DE
APP



Houd de score bij, volg statistieken, internationale ranglijsten, daag je vrienden uit!

PL OFICJALNE ZASADY

JAK GRAĆ

1

PRZYGOTUJ

Umieść cel na gładkiej powierzchni i cofnij się co najmniej 3 m/kroków.



2

RZUCANIE

Rzucajcie Popdartami na zmianę w kierunku celu.



3

PUNKTACJA

Używaj systemu punktacji anulacyjnej, aby zliczać punkty w rundzie. Drużyna z największą liczbą punktów wygrywa rundę.



4

POWTARZAJ

Zwycięzca poprzedniej rundy rzuca pierwszy w kolejnej rundzie. Kto pierwszy zdobędzie 21 punktów, wygrywa!



JAK NAUCZYĆ SIĘ RZUCAĆ



1. Chwyt: Trzymaj Popdarta tuż za środkową baranką.

2. Dystans: Stań 3 m od celu. Jeśli trzeba, przysuń się bliżej, aby ćwiczyć lądowanie Popdarta bez obrotu w powietrzu.

3. Technika: Popchnij Popdarta w stronę celu, jakbyś rzucał papierowym samolocikiem. Puść Popdarta przed szybkim ruchem nadgarstka, aby gładko szybował bez wirowania.

PUNKTACJA

Po rzuceniu wszystkich Popdartów, określ, który jest najbliższy znacznika celu.

Popdart najbliższy znacznika jest wart 3 punkty; wszystkie inne Popdarty, które wylądowały na wyznaczonej powierzchni, są warte po 1 punkcie.

+3

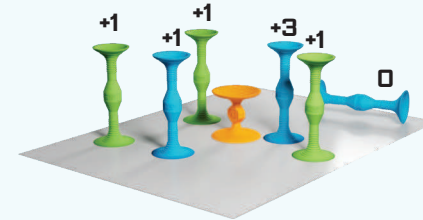
Najbliższy celu

+1

Wszystkie inne, które wylądowały

+10

Lądowanie na celu



Podlicz punkty obu drużyn osobno. Użyj systemu punktacji anulacyjnej, aby ustalić, ile punktów przyznać w rundzie.

$$\begin{matrix} 4 \\ \text{punkty} \end{matrix} - \begin{matrix} 3 \\ \text{punkty} \end{matrix} = \begin{matrix} 1 \\ \text{punkt} \end{matrix}$$

Pierwszy gracz, który zdobędzie 21 punktów, wygrywa!

14

POWIERZCHNIE

Popdarty działają na zasadzie przyssawki, nie są lepkie. Nie będą działać na szorstkich, brudnych ani porowatych powierzchniach, takich jak drewno, płyta gipsowo-kartonowa, trawa, sztuczna trawa czy materiały z fakturą. Zawsze graj na gładkich, czystych powierzchniach.

TRICK SHOTY I ZAAWANSOWANA PUNKTACJA

KISS/LIPPY

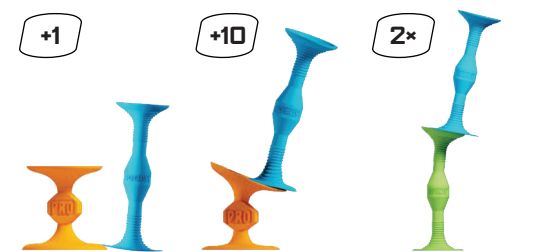
+1

T-NOBBER

+10

WIGGLE NOBBER™

2×



WIGGLE NOBBER™

Kiedy Popdart ląduje na innym Popdarcie.

Wartość: Podwójna liczba punktów Popdarta, na którym wylądował, niezależnie od drużyny. Dolny Popdart zachowuje swoją wartość. Użyj punktacji anulacyjnej.

T-NOBBER

Kiedy Popdart ląduje na znaczniku celu.

Wartość: 10 punktów

KISS/LIPPY

Kiedy Popdart dotyka znacznika celu.

Wartość: 1 dodatkowy punkt (np. jeśli jest najbliższy celu, to razem 4 punkty)

FENDER BENDER

Kiedy Popdart wylądował na powierzchni gry i oprze się o znacznik celu.

Wartość: 1 dodatkowy punkt (gracz może otrzymać dodatkowy punkt, jeśli jest to też „Kiss”)

INCH WORM

Kiedy Popdart wylądował na znaczniku celu, a jego przeciwna strona przyssa się do powierzchni gry.

Wartość: 11 punktów



OBEJRZYJ
JAK GRAĆ



Zeskanuj, aby obejrzeć krótką lekcję i zobaczyć grę w akcji!

POBIERZ
APLIKACJĘ



Śledź punkty, zapisuj statystyki, sprawdzaj międzynarodowe rankingi, wyzywaj znajomych!

15

SV OFFICIELLA REGLER

HUR MAN SPELAR

1 FÖRBERED
Placera måltavlan på en slät yta och ta minst 3 meters/ fotstegs avstånd.


2 KASTA
Turvis kasta Popdarts mot måltavlan.


3 POÄNG
Använd avräkningspoäng för att räkna rundans poäng. Laget med flest poäng vinner rundan.


4 UPPREPA
Vinnaren av föregående runda kastar först i nästa runda. Först till 21 poäng vinner!


LÄR DIG KASTA

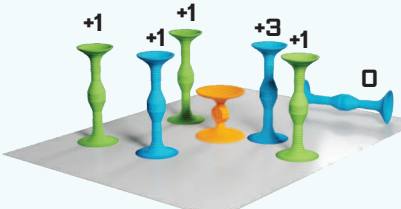
**1. Grepp:** Håll Popdart precis bakom den centrala bollen.
2. Avstånd: Stå 3 meter från måltavlan. Flytta närmare om det behövs för att öva på att landa Popdart utan rotation i luften.
3. Teknik: Skjut Popdart mot måltavlan som om du kastar ett pappersflygplan. Släpp Popdart innan du snäpper med handleden så den glider jämnt utan att snurra.

POÄNGRÄKNING

När alla Popdarts har kastats, avgör vilken Popdart som är närmast måltavlan.

Den Popdart som är närmast måltavlan är värd 3 poäng; alla andra Popdarts som landar på spelplanen är värda 1 poäng var.

+3 Närmast måltavlan
+1 Alla andra som landar
+10 Landar på måltavlan



Lägg ihop lagens poäng separat. Använd avräkningspoäng för att avgöra hur många poäng som delas ut i rundan.

$$\begin{matrix} 4 \\ \text{poäng} \end{matrix} - \begin{matrix} 3 \\ \text{poäng} \end{matrix} = \begin{matrix} 1 \\ \text{poäng} \end{matrix}$$

Förste spelaren till 21 poäng vinner!

YTOR

Popdarts använder sugproppar, de är inte klibbiga. De fungerar inte på grova, smutsiga eller porösa ytor som trä, gipsväggar, gräs, konstgräs eller texturerade material. Spela alltid på rena, släta ytor.

TRICKSKOTT & AVANCERAD POÄNGRÄKNING

KISS/LIPPY
+1


T-NOBBER
+10


WIGGLE NOBBER™
2x




WIGGLE NOBBER™

När en Popdart landar ovanpå en annan Popdart.

Poängvärde: Dubbel poäng från Popdarten den landar på, oavsett lag. Den undre Popdarten behåller sitt poängvärde. Använd avräkningspoäng.

T-NOBBER

När en Popdart landar ovanpå måltavlan.

Poängvärde: 10 poäng

KISS/LIPPY

När Popdart rör vid måltavlan.

Poängvärde: 1 extra poäng (t.ex. om det är närmast, är det totalt 4 poäng)

FENDER BENDER

När en Popdart landar på spelplanen och lutar sig mot måltavlan.

Poängvärde: 1 extra poäng (en spelare kan få en extra poäng om det också är en "Kiss")

INCH WORM

När en Popdart landar på måltavlan och den motsatta sidan suger fast i spelplanen.

Poängvärde: 11 poäng

TITTA HUR MAN SPELAR



Skanna för att se en snabb lektion och se spelet i action!

LADDA NER APPEN



Håll koll på poäng, följ statistik, kolla internationella topplistor, utmana dina vänner!

INCLUDES | ENTHÄLT | COMPREND | INCLUYE
INCLUDE | BEVAT | ZAWIERA | INNEHÅLLER



WARNING: CHOKING HAZARD SMALL PARTS.
Not for children under 3 years.

WARNUNG: ERSTICKUNGSGEFAHR KLEINTEILE.
Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet.

AVERTISSEMENT : RISQUE D'ÉTOUFFEMENT PETITES PIÈCES.
Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

ADVERTENCIA: PELIGRO DE ASFIXIA PIEZAS PEQUEÑAS.
No apto para niños menores de 3 años.

ATTENZIONE: PERICOLO DI SOFFOCAMENTO CONTIENE PICCOLE PARTI.
Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni.

WAARSCHUWING: VERSTIKKINGSGEVAAR BEVAT KLEINE ONDERDELEN.
Niet geschikt voor kinderen onder de 3 jaar.

OSTRZEŻENIE: NIEBEZPIECZEŃSTWO ZADŁAWIENIA MAŁE ELEMENTY.
Nieodpowiednie dla dzieci poniżej 3. roku życia.

VARNING: KVÄVNINGSRISK SMÅ DELAR.
Ej lämplig för barn under 3 år

6 popdarts (3 of each colour), 1 target marker, and carrying bag
Ensure all parts are accounted for before proceeding with game play.

6 Popdarts (je 3 pro Farbe), 1 Zielmarker und Tragetasche
Stellen Sie sicher, dass alle Teile vorhanden sind, bevor Sie mit dem Spiel beginnen.

6 Popdarts (3 de chaque couleur), 1 marqueur de cible et un sac de transport
Assurez-vous que toutes les pièces sont présentes avant de commencer à jouer.

6 Popdarts (3 de cada color), 1 marcador de objetivo y una bolsa de transporte
Asegúrese de que todas las piezas estén completas antes de comenzar a jugar.

6 Popdart (3 per colore), 1 marcatore bersaglio e una borsa per il trasporto
Assicurati che tutte le parti siano presenti prima di iniziare a giocare.

6 Popdarts (3 van elke kleur), 1 doelmarkeerder en een draagtas
Zorg ervoor dat alle onderdelen aanwezig zijn voordat je begint met spelen.

6 Popdartów (po 3 w każdym kolorze), 1 znacznik celu i torbę do przenoszenia
Upewnij się, że wszystkie elementy są na miejscu przed rozpoczęciem gry.

6 Popdarts (3 av varje färg), 1 måltavla och en bärpå
Se till att alla delar finns med innan du börjar spela.

SCORE KEEPER | PUNKTEZÄHLER | MARQUEUR DE SCORE | CONTADOR DE PUNTOS |
SEGNAPUNTI | SCOREHOUDER | LICZNIK PUNKTÓW | POÄNGRÄKNARE

NAME NOM NOMBRE NOME NAAM IMIĘ NAMN	SCORE PUNKTZAHL MARCADOR PUNTEGGIO WYNIK POÄNG																				
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21

POPDARTS^{PRO}

PD GAMES LLC

1985 Riviera Dr. Ste 103 - 1038, Mount Pleasant, SC 29464, United States

www.popdartsgame.com

Patent/Brevet/Patente/Brevetto: USD985059S

Distributed by / Vertrieben von / Distribué par / Distribuido por
Distribuito da / Gedistribueerd door / Dystrybuowane przez / Distribuerad av

Vivere Europe B.V.

Gewandeweg 5, 6161 DJ Geleen, The Netherlands

www.vivereeurope.com

Vivere Outdoor UK Ltd.

5-10 Sparrow Way, Lakeview Business Park, Island Road Hersden, Canterbury, Kent CT3 4JH, United Kingdom

www.vivereoutdoor.co.uk



Made in China / Hergestellt in China / Fabriqué en Chine / Hecho en China
Fatto in Cina / Gemaakt in China / Wyprodukowano w Chinach / Tillverkad i Kina



FR

Pensez à
donner ou recycler.



Association

ou



Magasin

ou



Déchèterie

<https://quefairedemesdechets.fr>



@POPDARTSGAME

POPDARTSGAME.COM