

DEUTSCH

Liebe Kinder, liebe Eltern,
wir freuen uns, dass Sie sich für dieses **Soft-Boule-Set** entschieden haben.

Mit den flexiblen Kugeln kann überall gespielt werden – auf Sand, Asphalt oder Rasen; ob auf gerader Fläche, querfeldein oder auf Treppen; ob Drinnen oder Draußen – der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt.

Bei Fragen zum Produkt sowie zu Ersatz- / Zubehöerteilen, kontaktieren Sie den Kundenservice über

www.dspro.de/kundenservice

Symbole und Signalwörter

Gefahrenzeichen: Dieses Symbol zeigt Verletzungsgefahren an. Die dazugehörigen Sicherheitshinweise aufmerksam durchlesen und an diese halten.



Nicht für Kinder unter 3 Jahren (36 Monaten) geeignet!

HINWEIS warnt vor Sachschäden

Bestimmungsgemäßer Gebrauch

- Das Produkt ist zum Spielen von Soft-Boule in Innen- und Außenbereichen geeignet.
- Das Produkt ist für den privaten Gebrauch, nicht für eine gewerbliche Nutzung bestimmt.
- Das Produkt nur wie in der Anleitung beschrieben nutzen. Jede weitere Verwendung gilt als bestimmungswidrig.



Sicherheitshinweise

- **ACHTUNG! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren. Erststichungsgefahr auf Grund von Kleinteilen.**
- Kinder jünger als 3 Jahre und Tiere sind vom Produkt fernzuhalten.

HINWEIS – Risiko von Material- und Sachschäden

- Das Produkt schützen vor:
 - Hitzequellen
 - spitzen und scharfen Gegenständen
 - direkter Sonneneinstrahlung
 - Frost
 - langanhaltender Feuchtigkeit und Nässe.
- Keine schweren Gegenstände auf das Produkt stellen.

Lieferumfang

6 x Kugel (3 x blau, 3 x rot)
1 x Zielkugel
1 x Aufbewahrungsbeutel
1 x Anleitung

Den Lieferumfang auf Vollständigkeit und Transportschäden überprüfen. Bei Transportschäden an den Kundenservice wenden.

Spielregeln

Soft-Boule kann auf zwei verschiedene Arten gespielt werden: Entweder **Jeder gegen Jeden** oder **Team gegen Team**. Die Spielregeln sind für beide Spielarten nahezu identisch. Das Team-Spiel wird am Ende der Spielregeln kurz erläutert.

Ziel des Spieles

Jeder Spieler versucht, die eigenen Kugeln so nahe wie möglich an die kleine Zielkugel heranzubringen. Das Spiel basiert auf Runden – in jeder Runde wirft jeder Spieler 3 Kugeln. Erreicht ein Spieler 13 Punkte, so gewinnt er einen Satz. Der Spieler, der zuerst 2 Sätze gewinnt, gewinnt auch das Match.

Nur in seltenen Fällen des Gleichstandes, der nur bei Combos (siehe „Combos“) vorkommen kann, wird so lange weitergespielt, bis ein klarer Sieger feststeht.

Jeder gegen Jeden

1. Es wird ein Startbereich festgelegt.
2. Jeder Spieler erhält 3 gleiche Kugeln.
3. Der jüngste Spieler wirft die Zielkugel. Ist dieser außerhalb der Sichtweite der Spieler, darf trotzdem erst nach dem ersten Wurf aller Spieler (Punkt 4) nachgesehen werden.
4. Jeder Spieler wirft seine erste Kugel.
5. Der Spieler der am weitesten von der Zielkugel weg ist, wirft zuerst seine zweite Kugel.
6. Haben alle Spieler ihre drei Kugeln geworfen, werden die Punkte ausgezählt (siehe „Punkte“ und „Combos“).
7. Der Spieler mit den wenigsten Punkten legt den neuen Startbereich fest und wirft die Zielkugel für die nächste Runde.

Wichtig! Der Spieler, der die Zielkugel wirft, darf auch die Wurfart für die folgende Runde festlegen. Zum Beispiel: „Alle werfen mit links“ oder „Nur Kugeln, die von einer Wand abprallen, werden gewertet“ oder „Die Kugeln dürfen nur gerollt werden“ etc.

K.O. werfen

Wirft ein Spieler seine Kugel so auf eine gegnerische, dass sie auf dieser liegen bleibt, so ist die gegnerische Kugel K.O. und damit von der Wertung ausgeschlossen.

Wird die obere Kugel aber in derselben Runde wieder heruntergestoßen, ist die untere Kugel wieder im Spiel.

Punkte

Der Spieler, der mit mindestens einer Kugel am nächsten an der Zielkugel liegt, bekommt für jede Kugel, die näher als eine gegnerische zur Zielkugel liegt, 1 Punkt. Haben mehrere Spieler ihre Kugeln gleich nah geworfen, bekommt jeder Spieler Punkte dafür.

Combos

Combos sind Formationen / Gruppierungen, die man beim Kontakt mit der Zielkugel bilden kann. Diese Combos geben Extrapunkte. Es gelten nur Combos mit ei-

genen Kugeln, gegnerische Kugeln könnten nicht mit einbezogen werden!

Es gibt folgende Combos:

- a) Kontakt** – direkter Kontakt einer Kugel mit der Zielkugel. Spieler erhält: 2 Punkte.
- b) Wurm** – eine Kugel berührt die Zielkugel, eine zweite Kugel berührt die erste Kugel. Spieler erhält: 3 Punkte.
- c) Schlange** – Wenn auch eine dritte Kugel die zweite Kugel berührt, wird aus dem Wurm eine Schlange. Spieler erhält: 6 Punkte.
- d) Pyramide** – eine erste Kugel berührt die Zielkugel, die zweite und dritte Kugel berühren beide die erste Kugel. Spieler erhält: 6 Punkte.
- e) Blume** – alle drei Kugeln berühren die Zielkugel. Man erhält: 6 Punkte.
- f) King of the hill** – wer seine Kugel auf der Zielkugel platziert erhält: 5 Punkte.

Das Teamspiel

Um Soft-Boule im Team zu spielen, benötigt man weitere Soft-Boule-Sets. Ein Team kann dabei auch Kugeln des gleichen Designs verwenden.

Die Spieler teilen sich in Teams von 2 – 3 Spielern auf. Jeder Spieler erhält 2 oder 3 Kugeln. Wer zu welchem Zeitpunkt wirft, ist dem jeweiligen Team überlassen.

Reinigung und Aufbewahrung



BEACHTEN

- Zum Reinigen keine ätzenden / scheuernden Reinigungsmittel verwenden.
- Das Produkt bei Verschmutzungen mit einem feuchten Tuch abwischen und mit einem weichen Tuch abtrocknen. Das Produkt **nicht** in die Waschmaschine geben.
- Kühl und trocken, am besten im Aufbewahrungsbeutel, lagern.
- Außerhalb der Reichweite von Tieren und Kindern unter 3 Jahren aufbewahren.

Produktdaten

Artikelnummer: 06897
Material: Polyester, Nylon
ID Anleitung: Z 06897 M FCB V1 1218



Entsorgung



Das Verpackungsmaterial und das Produkt, wenn es nicht mehr verwendet werden soll, in die Wertstoffsammlung geben.

Kundenservice / Importeur

DS Direct GmbH, Am Heisterbusch 1,
19258 Gallin, Deutschland

☎ +49 38851 314650 *) 0 – 30 Ct./Min.
in das dt. Festnetz. Kosten variieren je nach Anbieter.

Alle Rechte vorbehalten.

ENGLISH

Dear children, dear parents,

We are delighted that you have chosen this **soft boules set**.

The flexible balls allow you to play anywhere – on sand, asphalt or grass; whether on a straight surface, uneven terrain or on steps; whether inside or outside – there are no limits to your imagination.

If you have any questions about the product and about spare parts/accessories, contact the customer service department via

www.dspro.de/kundenservice

Symbols and Signal Words



Danger symbol: This symbol indicates dangers of injury. Read through the associated safety notices carefully and follow them.



Not suitable for children under the age of 3 (36 months)!

NOTICE warns of material damage

Intended Use

- This product is suitable for playing soft boules both indoors and outdoors.
- The product is designed for personal use only and is not intended for commercial applications.
- The product should only be used as described in these instructions. Any other use is deemed to be improper.



Safety Notices

- **CAUTION! Not suitable for children under the age of 3. Danger of suffocation due to small parts.**
- Children younger than 3 years of age and animals must be kept away from the product.

NOTICE – Risk of Damage to Material and Property

- Protect the product from:
 - heat sources
 - sharp and pointed objects
 - direct sunlight
 - frost
 - persistent moisture and wet conditions.
- Do not place any heavy objects on the product.

Items Supplied

6 x balls (3 x blue, 3 x red)
1 x jack
1 x storage bag
1 x instructions

Check the items supplied for completeness and transport damage. In the event of any damage during transport, please contact the customer service department.

Rules of Play

Soft boules can be played in two different ways: Either in a **round-robin format** or **team against team**. The rules of play are almost identical for both ways of playing. The team game is explained briefly at the end of the rules of play.

Aim of the game

Each player attempts to get their own balls as close as possible to the small jack. The game is based on rounds – each player throws 3 balls in each round. If a player amasses 13 points, this player wins a set. The first player to win 2 sets also wins the match.

Only in rare cases of a tie, which can only occur with combos (see “Combos”), does the match continue until there is a clear winner.

Round-robin format

1. A start area is established.
2. Each player is given 3 identical balls.
3. The youngest player throws the jack. If this is outside the line of sight of the players, you may still only take a look after all players have made their first throw (point 4).
4. Each player throws their first ball.
5. The player who is furthest away from the jack is the first to throw their second ball.
6. Once all players have thrown their three balls, the points are added up (see “Points” and “Combos”).
7. The player with the fewest points establishes the new start area and throws the jack for the next round.

Important! The player who throws the jack may also specify the type of throw for the following round. For example: “Everybody throw with their left hand” or “Only balls that bounce off a wall will count” or “The balls may only be rolled” etc.

K.O. throw

If a player throws their ball onto an opponent's ball so that it comes to rest on top of it, the opponent's ball is knocked out and thus excluded from the score.

But if the ball on top is knocked off again during the same round, the bottom ball is back in play.

Points

The player who has at least one ball closest to the jack receives 1 point for each ball that is closer to the jack than an opponent's.

If several players have thrown their balls equally close, each player receives points for these balls.

Combos

Combos are formations / groupings which can be formed on contact with the jack. These combos provide extra points. Only combos with your own balls are allowed; balls of opponents cannot be included as well!

The following combos exist:

- a) Contact** – direct contact between a ball and the jack. Player is awarded: 2 points.
- b) Worm** – one ball is touching the jack, a second ball is touching the first ball. Player is awarded: 3 points.
- c) Snake** – if a third ball is also touching the second ball, the worm becomes a snake. Player is awarded: 6 points.
- d) Pyramid** – a first ball is touching the jack, the second and third balls are both touching the first ball. Player is awarded: 6 points.
- e) Flower** – all three balls are touching the jack. The player is awarded: 6 points.
- f) King of the hill** – if you land your ball on the jack, you are awarded: 5 points.

The team game

To play soft boules in a team, you require further soft boules sets. A team can also use balls of the same design.

The players divide themselves up into teams of 2 – 3 players. Each player is given 2 or 3 balls. It is up to each individual team to decide who throws when.

Cleaning and Storage



PLEASE NOTE

- Do not use any caustic / abrasive cleaning agents for cleaning.
- Wipe down the product with a damp cloth if soiled and then dry it with a soft cloth. Do **not** place the product in the washing machine.
- Store in a cool and dry place, preferably in the storage bag.
- Keep out of the reach of animals and children under the age of 3.

Product Data

Article number: 06897
Material: polyester, nylon
ID of instructions: Z 06897 M FCB V1 1218



Disposal



Recycle the packaging material and the product if it is no longer going to be used.

Customer Service / Importer

DS Direct GmbH, Am Heisterbusch 1,
19258 Gallin, Germany

(☎ +49 38851 314650 *) Calls to German landlines are subject to charges. The cost varies depending on the service provider.

All rights reserved.

FRANÇAIS

Chers enfants, chers parents,
Nous vous félicitons d'avoir fait l'acquisition de ce **jeu de boules souples**.

Les boules souples permettent de jouer partout – sur le sable, l'asphalte ou le gazon ; sur terrain plat, à travers champs ou dans des escaliers ; à l'intérieur ou à l'extérieur – Il suffit de laisser libre cours à son imagination !

Pour toute question concernant le produit et ses pièces de rechange et accessoires, vous pouvez contacter le service après-vente sur www.dspro.de/kundenservice

Symboles et mentions d'avertissement



Mention de danger : ce symbole signale les risques de blessures. Lisez attentivement et observez les consignes de sécurité correspondantes.



Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans (36 mois) !

AVIS Vous avertit d'un risque de dégâts matériels

Utilisation conforme

- Ce jeu de boules souples permet de jouer à la pétanque en intérieur comme en extérieur.
- Ce produit est conçu pour un usage domestique, non professionnel.
- Ce produit doit être utilisé uniquement tel qu'indiqué dans le présent mode d'emploi. Toute autre utilisation est considérée comme non conforme.



Consignes de sécurité

- **ATTENTION ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Risque de suffocation par ingestion de pièces de petite taille !**
- Tenez le produit hors de portée des animaux et des enfants de moins de 3 ans.

AVIS – Pour éviter tout risque de dégâts matériels

- Ne mouillez pas le produit et protégez-le :
 - des sources de chaleur ;
 - des objets pointus ou tranchants ;
 - du rayonnement direct du soleil ;
 - du gel ;
 - de l'humidité prolongée.
- Ne posez pas d'objets lourds sur le produit.

Étendue de la livraison

6 x boules (3 x bleues, 3 x rouges)
1 x cochonnet
1 x pochon de rangement
1 x mode d'emploi

Assurez-vous que l'ensemble livré est complet et ne présente pas de dommage imputable au transport. En cas de dommages subis au cours du transport, contactez le service après-vente.

Règles du jeu

La pétanque avec des boules souples peut se jouer de deux différentes façons : soit **chacun pour soi**, soit **une équipe contre une autre**. Les règles du jeu sont quasiment identiques d'une façon de jouer à l'autre. Le jeu par équipes est expliqué brièvement au bas des règles du jeu.

But du jeu

Chaque joueur tente de placer ses propres boules le plus près possible du petit cochonnet. Le jeu est divisé en mènes, chaque joueur jetant 3 boules au cours de chaque mène. Le premier joueur à atteindre 13 points gagne une manche. Le premier joueur ayant gagné 2 manches gagne la partie.

Dans les rares cas d'égalité, qui ne se présentent que pour les combos (voir « Combos »), la partie se poursuit jusqu'à ce qu'un vainqueur en ressorte.

Chacun pour soi

1. Un cercle de départ est tracé.
2. Chaque joueur dispose de 3 boules identiques.
3. Le plus jeune joueur lance le cochonnet. Si celui-ci se trouve hors de portée de vue des joueurs, tous les joueurs doivent malgré tout lancer leur première boule (point 4) avant d'aller voir le résultat.
4. Chaque joueur lance sa première boule.
5. Le joueur dont la boule est la plus éloignée du cochonnet lance en premier sa deuxième boule.
6. Une fois que tous les joueurs ont lancé leurs trois boules, on compte les points (voir « Points » et « Combos »).
7. Le joueur comptabilisant le moins de points trace le nouveau cercle de départ et lance le cochonnet pour entamer la mène suivante.

Important ! Le joueur qui lance le cochonnet peut également imposer le type de lancer pour la mène suivante. Par exemple : « Tous doivent lancer de la main gauche » ou « Seules sont comptabilisées les boules ayant rebondi contre un mur » ou « Les boules doivent uniquement rouler », etc.

Lancer K.O.

Si un joueur lance une boule qui retombe sur une boule adverse et s'y immobilise dessus, la boule adverse est alors K.O. et n'est pas comptabilisée.

Si, au cours de la même mène, la boule supérieure est délogée, la boule se trouvant en dessous est à nouveau comptabilisée.

Points

Le joueur dont au moins une boule est la plus près du cochonnet gagne 1 point pour chaque boule plus près du cochonnet qu'une boule adverse.

Si plusieurs joueurs ont lancé une boule à équidistance du cochonnet, chaque joueur reçoit des points.

Combos

Les combos sont des formations / groupements que l'on peut obtenir au contact

du cochonnet. Ces combos sont récompensés par des points supplémentaires. Seuls comptent les combos réalisés avec ses propres boules, les boules adverses ne pouvant pas être prises en compte.

On distingue les combos suivants :

a) Contact – contact direct d'une boule avec le cochonnet. Le joueur reçoit 2 points.

b) Ver – une boule touche le cochonnet, la deuxième boule est au contact de la première boule. Le joueur reçoit 3 points.

c) Serpent – lorsqu'une troisième boule est au contact de la deuxième boule, le ver se transforme en serpent. Le joueur reçoit 6 points.

d) Pyramide – la première boule touche le cochonnet, la deuxième et la troisième boule sont toutes deux au contact de la première boule. Le joueur reçoit 6 points.

e) Fleur – les trois boules touchent toutes le cochonnet. On obtient 6 points.

f) King of the hill – celui-ci qui positionne sa boule sur le cochonnet obtient 5 points.

Le jeu en équipe

Pour jouer aux boules souples en équipe, d'autres jeux de boules souples sont nécessaires. Une équipe peut alors utiliser des boules identiques.

Les joueurs se répartissent en équipes de 2 ou 3 joueurs. Chaque joueur dispose de 2 ou 3 boules. Aux membres de chaque équipe de décider qui lance dans quel ordre.

Nettoyage et rangement



À OBSERVER !

- Pour le nettoyage, n'utilisez pas de produits corrosifs / abrasifs.
- Si le produit est sale, essuyez-le avec un chiffon humidifié, puis séchez-le avec un torchon doux. Ne lavez **pas** le produit à la machine à laver !
- Rangez-le au sec et au frais, si possible dans son pochon de rangement.
- Conservez-le hors de portée des animaux et des enfants de moins de 3 ans.

Données du produit

Réf. article : 06897
Matière : Polyester, Nylon
ID mode d'emploi : Z 06897 M FCB V1 1218



Mise au rebut

Éliminez le matériel d'emballage et le produit, s'il n'a plus vocation à être utilisé, en les déposant à un point de collecte approprié.

Service après-vente / importateur

DS Direct GmbH, Am Heisterbusch 1,
19258 Gallin, Allemagne

☎ +49 38851 314650 *) Prix d'un appel vers le réseau fixe allemand. Coût variable selon le prestataire.

Tous droits réservés.

NEDERLANDS

Beste kinderen, beste ouders,

Wij danken u dat u hebt gekozen voor de aankoop van deze **soft-boule-set**.

Met de flexibele ballen kan overal worden gespeeld – op zand, asfalt of grasvelden; zowel op vlakke ondergronden, dwars door het terrein of op trappen; zowel binnen als buiten – laat uw fantasie de vrije loop.

Neem bij vragen over het product alsook over reserveonderdelen / toebehoren contact op met de klantenservice via

www.dspro.de/kundenservice

Symbolen en signaalwoorden



Gevaarsymbool: dit symbool wijst op verwondingsgevaar. Lees de bijhorende veiligheidsaanwijzingen aandachtig door en volg ze op.



Niet geschikt voor kinderen onder de 3 jaar (36 maanden)!

LET OP waarschuwt voor materiële schade

Doelmatig gebruik

- Het product is geschikt om binnens- en buitenshuis soft-boule te spelen.
- Het product is bestemd voor particulier gebruik, niet voor commercieel gebruik.
- Gebruik het product uitsluitend zoals beschreven in de handleiding. Elk ander gebruik geldt als ondoelmatig.



Veiligheidsaanwijzingen

- **LET OP! Niet geschikt voor kinderen onder de 3 jaar. Verstikkingsgevaar door kleine onderdelen.**
- Kinderen jonger dan 3 jaar en dieren buiten bereik van het product houden.

LET OP – Risico op materiële schade

- Het product beschermen tegen:
 - Warmtebronnen
 - Puntige en scherpe voorwerpen
 - Direct zonlicht
 - Vorst
 - Lang aanhoudend vocht en natheid.
- Zet nooit zware voorwerpen op het product.

Leveringsomvang

6 x ballen (3 x blauw, 3 x rood)

1 x richtbal

1 x bewaarzak

1 x handleiding

Controleer of de levering volledig is en geen transportschade heeft opgelopen. Neem in geval van transportschade contact op met de klantenservice.

Spelregels

Soft-boule kan op twee verschillende manieren worden gespeeld: ofwel **iedereen tegen iedereen** of **team tegen team**. De spelregels zijn voor beide speelwijzen nagenoeg identiek. Het teamspel wordt aan het eind van de spelregels kort uitgelegd.

Doel van het spel

Elke speler probeert de eigen ballen zo dicht mogelijk bij de kleine richtbal te werpen. Het spel is gebaseerd op ronden – tijdens elke ronde werpt elke speler 3 ballen. Behaalt een speler 13 punten, dan wint hij een set. De speler die als eerste 2 sets wint, wint ook de match.

Alleen in zeldzame gevallen van gelijkspel, dat alleen kan voorkomen bij combo's (zie 'Combo's'), wordt er zo lang doorgespeeld, tot er een duidelijke winnaar is vastgesteld.

Iedereen tegen iedereen

1. Er wordt een startgedeelte bepaald.
2. Elke speler ontvangt 3 gelijke ballen.
3. De jongste speler werpt de richtbal. Is deze buiten het zicht van de spelers, mag er desondanks pas na de eerste worp van alle spelers (punt 4) worden gecheckt.
4. Elke speler werpt zijn eerste bal.
5. De speler die het verste is verwijderd van de richtbal, werpt eerst zijn tweede bal.
6. Hebben alle spelers hun drie ballen geworpen, worden de punten uitgekeerd (zie 'Punten' en 'Combo's').
7. De speler met de minste punten legt het nieuwe startgedeelte vast en werpt de richtbal voor de volgende ronde.

Belangrijk! De speler die richtbal werpt, mag ook de wijze van werpen voor de volgende ronde vastleggen. Bijvoorbeeld: 'Iedereen werpt met links' of 'Alleen ballen die van een wand terugkaatsen, krijgen punten' of 'De ballen mogen alleen worden gerold' etc.

K.O. werpen

Gooit een speler zijn bal zodanig op een van de tegenstander, dat hij hierop blijft liggen, dan is de bal van de tegenstander K.O. en krijgt zodoende geen punten.

Wordt de bovenste bal echter in dezelfde ronde weer omlaag gestoten, is de onderste bal weer in het spel.

Punten

De speler die met minimaal één bal het dichtste bij de richtbal ligt, krijgt voor elke bal die dichter dan een bal van de tegenstander bij de richtbal ligt, 1 punt.

Hebben meerdere spelers hun ballen er net zo dichtbij geworpen, krijgt elke speler hier voor punten.

Combo's

Combo's zijn formaties / groeperingen die u bij het contact met de richtbal kunt vormen. Deze combo's leveren extra punten op. Alleen geldig zijn combo's met eigen ballen,

ballen van de tegenstander kunnen niet worden meegeteld!

Er bestaan de volgende combo's:

a) Contact – direct contact van een bal met de richtbal. Speler krijgt: 2 punten.

b) Worm – een bal raakt de richtbal aan, een tweede bal raakt de eerste bal aan. Speler krijgt: 3 punten.

c) Slang – wanneer ook een derde bal de tweede bal aanraakt, verandert de worm in een slang. Speler krijgt: 6 punten.

d) Piramide – een eerste bal raakt de richtbal aan, de tweede en derde bal raken beide de eerste bal aan. Speler krijgt: 6 punten.

e) Bloem – alle drie ballen raken de richtbal aan. U krijgt: 6 punten.

f) King of the hill – wie zijn bal op de richtbal plaatst krijgt: 5 punten.

Het teamspel

Om soft-boule in teamverband te spelen, hebt u verdere soft-boule-sets nodig. Een team kan daarbij ook ballen gebruiken met hetzelfde design.

De spelers worden opgesplitst in teams van 2 – 3 spelers. Elke speler ontvangt 2 of 3 ballen. Wie op welk tijdstip werpt, is aan het desbetreffende team.

Reinigen en opbergen



OPGELET!

- Gebruik voor het reinigen geen bijtende / schurende reinigingsmiddelen.

- Veeg het product bij vervuilingen af met een vochtige doek en droog het af met een zachte doek. Het product **niet** in de wasmachine doen.
- Koel en droog opbergen, het liefst in de bewaarzak.
- Bewaar het artikel buiten het bereik van dieren en kinderen onder de 3 jaar.

Productgegevens

Artikelnummer: 06897

Materiaal: Polyester, nylon

ID handleiding: Z 06897 M FCB V1 1218



Afvoeren



Mocht het verpakkingsmateriaal en het product niet meer gebruikt worden, breng het dan naar een recyclepunt.

Klantenservice / importeur

DS Direct GmbH, Am Heisterbusch 1, 19258 Gallin, Duitsland

☎ +49 38851 314650 *) Bellen naar Duitse vaste lijnen is niet gratis. Kosten variëren per aanbieder.

Alle rechten voorbehouden.