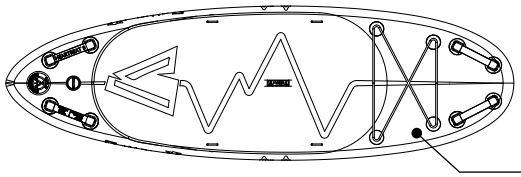
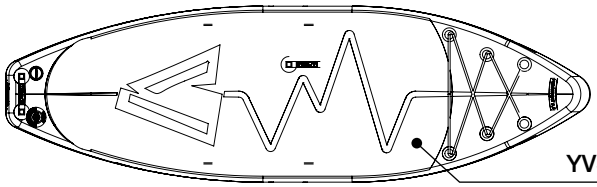
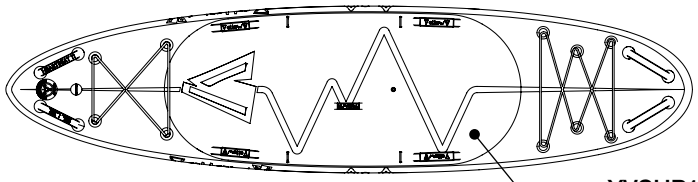
User manual
Inflatable SUP & platform



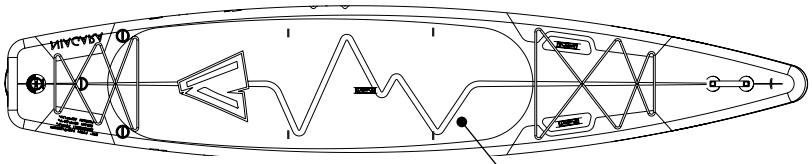
YVSUP08 - IGUAZU



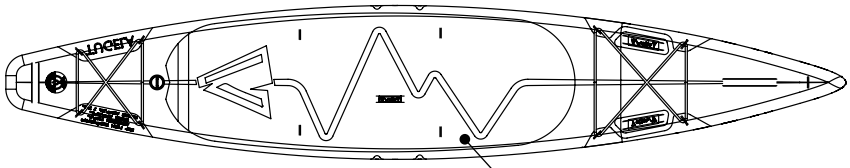
YVSUP09 - YOSEMITE



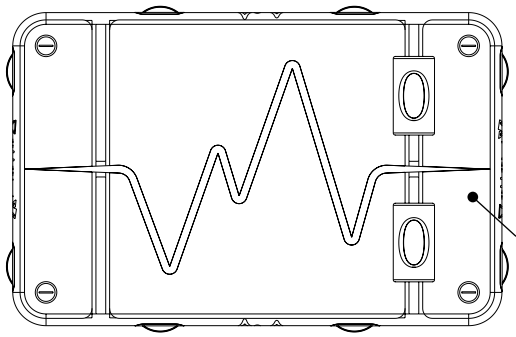
YVSUP11 - ANGEL



YVSUP13 - TUGELA



YVSUP14 – NIAGARA



YVIFP8 - HAWAII

NL | Gebruikershandleiding **10**
Inflatable SUP & platform

EN | User manual **26**
Inflatable SUP & platform

DE | Benutzerhandbuch **42**
Inflatable SUP und Platform

FR | Manuel d' utilisation **58**
SUP et Plateforme Inflatable

ES | Manual de usuario **74**
Inflatable SUP y Platforma

IT | Manuale d'uso **90**
SUP inflatable e piattaforma

DA | Brugervejledning **106**
Inflatable SUP & platform

SV | Användarmanual **122**
Inflatable SUP & plattform

FI | Käyttöohje **138**
Inflatable SUP & alusta

PT | Manual do usuário **154**
SUP Inflatable e Platforma

PL | Instrukcja obsługi **170**
Inflatable SUP i platforma

RU | Руководство пользователя **186**
Inflatable SUP и платформа

ZA | Gebruikers gids **202**
Inflatable SUP & platform

Yellow V

Points de collecte sur www.quefaireedemesdechets.fr
Privilégiez la réparation ou le don de votre appareil !

NL | Inhoud

1 Veiligheid ... 10
2 Werking pomp ... 10
3 Opblazen ... 10
4 De vin installeren (SUP board) ... 11
5 Leash en peddel ... 11
6 Kajakzitje voor SUP ... 11
7 Gebruik ... 12
8 Opbergen ... 12
9 Verlenging levensduur ... 12
10 Reparatie ... 13
11 Problemen oplossen ... 13
12 YVSUP08 - IGUAZU ... 14
12.1 Leveringsomvang ... 14
12.2 Specificaties ... 14
12.3 Accessoires ... 15
12.4 Spel ... 15
13 YVSUP09 - YOSEMITE ... 16
13.1 Leveringsomvang ... 16
13.2 Specificaties ... 16
13.3 Accessoires ... 17
13.4 Spel ... 17
14 YVSUP11 - ANGEL ... 18
14.1 Leveringsomvang ... 18
14.2 Specificaties ... 18
14.3 Accessoires ... 19
14.4 Spel ... 19
15 YVSUP13 - TUGELA ... 20
15.1 Leveringsomvang ... 20
15.2 Specificaties ... 20
15.3 Accessoires ... 21
15.4 Spel ... 21
16 YVSUP14 – NIAGARA ... 22
16.1 Leveringsomvang ... 22
16.2 Specificaties ... 22
16.3 Accessoires ... 23
16.4 Spel ... 23
17 YVIFP8 - HAWAII ... 24
17.1 Leveringsomvang ... 24
17.2 Specificaties ... 24
17.3 Accessoires ... 25
17.4 Spelletjes ... 25
18 Veiligheidsinformatie ... 218

EN | Content

1 Safety ... 26
2 Pump operation ... 26
3 Inflating ... 26
4 Installing the fin (SUP board) ... 27
5 Leash and paddle ... 27
6 Kayak seat for SUP ... 27
7 Use ... 28
8 Storing ... 28
9 Prolonging the lifespan ... 28
10 Repairs ... 29
11 Troubleshooting ... 29
12 YVSUP08 - IGUAZU ... 30
12.1 Scope of supply ... 30
12.2 Specifications ... 30
12.3 Accessories ... 31
12.4 Game ... 31
13 YVSUP09 - YOSEMITE ... 32
13.1 Scope of supply ... 32
13.2 Specifications ... 32
13.3 Accessories ... 33
13.4 Game ... 33
14 YVSUP11 - ANGEL ... 34
14.1 Scope of supply ... 34
14.2 Specifications ... 34
14.3 Accessories ... 35
14.4 Game ... 35
15 YVSUP13 - TUGELA ... 36
15.1 Scope of supply ... 36
15.2 Specifications ... 36
15.3 Accessoires ... 37
15.4 Game ... 37
16 YVSUP14 – NIAGARA ... 38
16.1 Scope of supply ... 38
16.2 Specifications ... 38
16.3 Accessoires ... 39
16.4 Game ... 39
17 YVIFP8 - HAWAII ... 40
17.1 Included in the box ... 40
17.2 Specifications ... 40
17.3 Accessories ... 41
17.4 Games ... 41
18 Safetyinformation ... 218

DE | Inhalt

1 Sicherheit ... 42

2 Bedienung der Pumpe ... 42

3 Aufblasen ... 42

4 Einbau der Flosse (SUP-Brett) ... 43

5 Leash und Ruder ... 43

6 Kajaksitz für SUP ... 43

7 Gebrauch ... 44

8 Aufbewahrung ... 44

9 Verlängern der Lebensdauer ... 44

10 Reparaturen ... 45

11 Störungen ... 45

12 YVSUP08 - IGUAZU ... 46
12.1 Lieferumfang ... 46
12.2 Spezifikationen ... 46
12.3 Zubehör ... 47
12.4 Spiel ... 47

13 YVSUP09 - YOSEMITE ... 48
13.1 Lieferumfang ... 48
13.2 Spezifikationen ... 48
13.3 Zubehör ... 49
13.4 Spiel ... 49

14 YVSUP11 - ANGEL ... 50
14.1 Lieferumfang ... 50
14.2 Spezifikationen ... 50
14.3 Zubehör ... 51
14.4 Spiel ... 51

15 YVSUP13 - TUGELA ... 52
15.1 Lieferumfang ... 52
15.2 Spezifikationen ... 52
15.3 Zubehör ... 53
15.4 Spiel ... 53

16 YVSUP14 – NIAGARA ... 54
16.1 Lieferumfang ... 54
16.2 Spezifikationen ... 54
16.3 Zubehör ... 55
16.4 Spiel ... 55

17 YVIFP8 - HAWAII ... 56
17.1 In der Verpackung enthalten ... 56
17.2 Spezifikationen ... 56
17.3 Zubehör ... 57
17.4 Spiel ... 57

18 Sicherheitshinweisen ... 218

FR | Sommaire

1 Sécurité ... 58

2 Fonctionnement de la pompe ... 58

3 Gonflage ... 58

4 Installation de l'ailette (planche SUP) ... 59

5 Leash et pagaie ... 59

6 Siège de kayak de SUP ... 59

7 Utilisation ... 60

8 Stockage ... 60

9 Prolongation de la durée de vie ... 60

10 Réparations ... 61

11 Dépannage ... 61

12 YVSUP08 - IGUAZU ... 62
12.1 Étendue de fourniture ... 62
12.2 Spécifications ... 62
12.3 Accessoires ... 63
12.4 Jeu ... 63

13 YVSUP09 - YOSEMITE ... 64
13.1 Étendue de fourniture ... 64
13.2 Spécifications ... 64
13.3 Accessoires ... 65
13.4 Jeu ... 65

14 YVSUP11 - ANGEL ... 66
14.1 Étendue de fourniture ... 66
14.2 Spécifications ... 66
14.3 Accessoires ... 67
14.4 Jeu ... 67

15 YVSUP13 - TUGELA ... 68
15.1 Inclus dans la boîte ... 68
15.2 Spécifications ... 68
15.3 Accessoires ... 69
15.4 Jeu ... 69

16 YVSUP14 – NIAGARA ... 70
16.1 Étendue de fourniture ... 70
16.2 Spécifications ... 70
16.3 Accessoires ... 71
16.4 Jeu ... 71

17 YVIFP8 - HAWAII ... 72
17.1 Inclus dans la boîte ... 72
17.2 Spécifications ... 72
17.3 Accessoires ... 73
17.4 Jeux ... 73

18 Consignes de sécurité ... 218

ES | Índice

1 Seguridad ... 74

2 Funcionamiento de la bomba ... 74

3 Inflado ... 74

4 Instalación de la aleta (tabla SUP) ... 75

5 Leash y remo ... 75

6 Asiento de kayak para SUP ... 75

7 Uso ... 76

8 Almacenamiento ... 76

9 Prolongar la vida útil ... 76

10 Reparaciones ... 77

11 Fallos ... 77

12 YVSUP08 - IGUAZU ... 78
12.1 Contenido del suministro ... 78
12.2 Especificaciones ... 78
12.3 Accesorios ... 79
12.4 Juego ... 79

13 YVSUP09 - YOSEMITE ... 80
13.1 Contenido del suministro ... 80
13.2 Especificaciones ... 80
13.3 Accesorios ... 81
13.4 Juego ... 81

14 YVSUP11 - ANGEL ... 82
14.1 Contenido del suministro ... 82
14.2 Especificaciones ... 82
14.3 Accesorios ... 83
14.4 Juego ... 83

15 YVSUP13 - TUGELA ... 84
15.1 Contenido del suministro ... 84
15.2 Especificaciones ... 84
15.3 Accesorios ... 85
15.4 Juego ... 85

16 YVSUP14 – NIAGARA ... 86
16.1 Contenido del suministro ... 86
16.2 Especificaciones ... 86
16.3 Accesorios ... 87
16.4 Juego ... 87

17 YVIFP8 - HAWAII ... 88
17.1 Contenido de la caja ... 88
17.2 Especificaciones ... 88
17.3 Accesorios ... 89
17.4 Juegos ... 89

18 Información de seguridad ... 218

IT | Indice

1 Sicurezza ... 90

2 Pump operation ... 90

3 Gonfiaggio ... 90

4 Installazione della pinna (Tavola SUP) ... 91

5 Leash e pagaia ... 91

6 Sedile da kayak per SUP ... 91

7 Uso ... 92

8 Conservazione ... 92

9 Prolungare la durata di vita ... 92

10 Riparazioni ... 93

11 Guasti ... 93

12 YVSUP08 - IGUAZU ... 94
12.1 Scopo della fornitura ... 94
12.2 Specifiche ... 94
12.3 Accessori ... 95
12.4 Gioco ... 95

13 YVSUP09 - YOSEMITE ... 96
13.1 Scopo della fornitura ... 96
13.2 Specifiche ... 96
13.3 Accessori ... 97
13.4 Gioco ... 97

14 YVSUP11 - ANGEL ... 98
14.1 Scopo della fornitura ... 98
14.2 Specifiche ... 98
14.3 Accessori ... 99
14.4 Gioco ... 99

15 YVSUP13 - TUGELA ... 100
15.1 Scopo della fornitura ... 100
15.2 Specifiche ... 100
15.3 Accessori ... 101
15.4 Gioco ... 101

16 YVSUP14 – NIAGARA ... 102
16.1 Scopo della fornitura ... 102
16.2 Specifiche ... 102
16.3 Accessori ... 103
16.4 Gioco ... 103

17 YVIFP8 - HAWAII ... 104
17.1 Incluso nella scatola ... 104
17.2 Specifications ... 104
17.3 Accessories ... 105
17.4 Giochi ... 105

18 Informazioni sulla sicurezza ... 218

DA | Indhold

1 Sikkerhed ... 106

2 Benyttelse af pumpe ... 106

3 Oppustning ... 106

4 Installation af finnen (SUP bræt) ... 107

5 Leash og paddle ... 107

6 Kajaksæde til SUP ... 107

7 Brug ... 108

8 Opbevaring ... 108

9 Forlængelse af levetiden ... 108

10 Reparationer ... 109

11 Driftsfejl ... 109

12 YVSUP08 - IGUAZU ... 110
12.1 Leveringsomfang ... 110
12.2 Specifikationer ... 110
12.3 Tilbehør ... 111
12.4 Spil ... 111

13 YVSUP09 - YOSEMITE ... 112
13.1 Leveringsomfang ... 112
13.2 Specifikationer ... 112
13.3 Tilbehør ... 113
13.4 Spil ... 113

14 YVSUP11 - ANGEL ... 114
14.1 Leveringsomfang ... 114
14.2 Specifikationer ... 114
14.3 Tilbehør ... 115
14.4 Spil ... 115

15 YVSUP13 - TUGELA ... 116
15.1 Leveringsomfang ... 116
15.2 Specifikationer ... 116
15.3 Tilbehør ... 117
15.4 Spil ... 117

16 YVSUP14 – NIAGARA ... 118
16.1 Leveringsomfang ... 118
16.2 Specifikationer ... 118
16.3 Tilbehør ... 119
16.4 Spil ... 119

17 YVIFP8 - HAWAII ... 120
17.1 Inkluderet i kassen ... 120
17.2 Specifikationer ... 120
17.3 Tilbehør ... 121
17.4 Spil ... 121

18 Sikkerhedsoplysninger ... 218

SV | Innehåll

1 Säkerhet ... 122

2 Pumpning ... 122

3 Uppblåsning ... 122

4 Montering av fenan (SUP-bräda) ... 123

5 Leash och paddel ... 123

6 Kajaksäte för SUP-brädor ... 123

7 Användning ... 124

8 Förvaring ... 124

9 Förlängning av livslängd ... 124

10 Reparationer ... 125

11 Felsökning ... 125

12 YVSUP08 - IGUAZU ... 126
12.1 I leveransomfånget ingår ... 126
12.2 Specifikationer ... 126
12.3 Tillbehör ... 127
12.4 Spel ... 127

13 YVSUP09 - YOSEMITE ... 128
13.1 I leveransomfånget ingår ... 128
13.2 Specifikationer ... 128
13.3 Tillbehör ... 129
13.4 Spel ... 129

14 YVSUP11 - ANGEL ... 130
14.1 I leveransomfånget ingår ... 130
14.2 Specifikationer ... 130
14.3 Tillbehör ... 131
14.4 Spel ... 131

15 YVSUP13 - TUGELA ... 132
15.1 I leveransomfånget ingår ... 132
15.2 Specifikationer ... 132
15.3 Tillbehör ... 133
15.4 Spel ... 133

16 YVSUP14 – NIAGARA ... 134
16.1 I leveransomfånget ingår ... 134
16.2 Specifikationer ... 134
16.3 Tillbehör ... 135
16.4 Spel ... 135

17 YVIFP8 - HAWAII ... 136
17.1 Inkluderat i kartongen ... 136
17.2 Specifikationer ... 136
17.3 Tillbehör ... 137
17.4 Spel ... 137

18 Säkerhetsinformation ... 218

FI | Sisältö

1 Turvallisuus 138
2 Pumpun toiminta 138
3 Täyttö 138
4 Evän asennus (SUP-lauta) 139
5 Leash ja mela 139
6 SUP-kajakki-istuin 139
7 Käyttö 140
8 Säilytys 140
9 Käyttöiän pidentäminen 140
10 Korjaukset 141
11 Vian etsintä 141
12 YVSUP08 - IGUAZU 142
12.1 Toimituslaajuus 142
12.2 Tekniset tiedot 142
12.3 Lisävarusteet 143
12.4 Peli 143
13 YVSUP09 - YOSEMITE 144
13.1 Toimituslaajuus 144
13.2 Tekniset tiedot 144
13.3 Lisävarusteet 145
13.4 Peli 145
14 YVSUP11 - ANGEL 146
14.1 Toimituslaajuus 146
14.2 Tekniset tiedot 146
14.3 Lisävarusteet 147
14.4 Peli 147
15 YVSUP13 - TUGELA 148
15.1 Toimituslaajuus 148
15.2 Tekniset tiedot 148
15.3 Lisävarusteet 149
15.4 Peli 149
16 YVSUP14 – NIAGARA 150
16.1 Toimituslaajuus 150
16.2 Tekniset tiedot 150
16.3 Lisävarusteet 151
16.4 Peli 151
17 YVIFP8 - HAWAII 152
17.1 Mukana laatikossa 152
17.2 Tekniset tiedot 152
17.3 Lisävarusteet 153
17.4 Pelit 153
18 Turvallisuustiedot 218

PT | Conteúdo

1 Segurança 154
2 Operação da bomba 154
3 Insuflar 154
4 Instalação do pino (placa SUP) 155
5 Leashe e remo 155
6 Assento de caiaque para SUP 155
7 Utilização 156
8 Armazenamento 156
9 Prolongamento da vida útil 156
10 Reparações 157
11 Solução de problemas 157
12 YVSUP08 - IGUAZU 158
12.1 Escopo de fornecimento 158
12.2 Especificações 158
12.3 Acessórios 159
12.4 Jogo 159
13 YVSUP09 - YOSEMITE 160
13.1 Escopo de fornecimento 160
13.2 Especificações 160
13.3 Acessórios 161
13.4 Jogo 161
14 YVSUP11 - ANGEL 162
14.1 Escopo de fornecimento 162
14.2 Especificações 162
14.3 Acessórios 163
14.4 Jogo 163
15 YVSUP13 - TUGELA 164
15.1 Escopo de fornecimento 164
15.2 Especificações 164
15.3 Acessórios 165
15.4 Jogo 165
16 YVSUP14 – NIAGARA 166
16.1 Escopo de fornecimento 166
16.2 Especificações 166
16.3 Acessórios 167
16.4 Jogo 167
17 YVIFP8 - HAWAII 168
17.1 Incluído na caixa 168
17.2 Especificações 168
17.3 Accessories 169
17.4 Jogos 169
18 Informações de segurança 218

PL | Spis treści

1 Bezpieczeństwo ... 170

2 Praca pompy ... 170

3 Nadmuchiwanie deski ... 170

4 Montaż płetwy (deska SUP) ... 171

5 Leash i wiosło ... 171

6 Siedzisko kajakowe do SUP ... 171

7 Używać ... 172

8 Przechowywanie ... 172

9 Przedłużanie trwałości deski ... 172

10 Naprawy ... 173

11 Rozwiązywanie problemów ... 173

12 YVSUP08 - IGUAZU ... 174
12.1 Zakres dostawy ... 174
12.2 Specyfikacja ... 174
12.3 Akcesoria ... 175
12.4 Gra ... 175

13 YVSUP09 - YOSEMITE ... 176
13.1 Zakres dostawy ... 176
13.2 Specyfikacja ... 176
13.3 Akcesoria ... 177
13.4 Gra ... 177

14 YVSUP11 - ANGEL ... 178
14.1 Zakres dostawy ... 178
14.2 Specyfikacja ... 178
14.3 Akcesoria ... 179
14.4 Gra ... 179

15 YVSUP13 - TUGELA ... 180
15.1 Zakres dostawy ... 180
15.2 Specyfikacja ... 180
15.3 Akcesoria ... 181
15.4 Gra ... 181

16 YVSUP14 – NIAGARA ... 182
16.1 Zakres dostawy ... 182
16.2 Specyfikacja ... 182
16.3 Akcesoria ... 183
16.4 Gra ... 183

17 YVIFP8 - HAWAII ... 184
17.1 Dołączone w pudełku ... 184
17.2 Specyfikacja ... 184
17.3 Akcesoria ... 185
17.4 Gry ... 185

18 Informacjach dotyczących bezpieczeństwa ... 218

RU | Содержание

1 Безопасность ... 186

2 Использование насоса ... 186

3 Накачивание ... 186

4 Установка плавника (сап-доска) ... 187

5 Leash и весла ... 187

6 Сиденье для каяка для SUP ... 187

7 Использовать ... 188

8 Хранение ... 188

9 Увеличение продолжительности работы ... 188

10 Ремонт ... 189

11 Поиск неисправностей ... 189

12 YVSUP08 - IGUAZU ... 190
12.1 Объем поставки ... 190
12.2 Спецификации ... 190
12.3 Приспособления ... 191
12.4 Игра ... 191

13 YVSUP09 - YOSEMITE ... 192
13.1 Объем поставки ... 192
13.2 Спецификации ... 192
13.3 Приспособления ... 193
13.4 Игра ... 193

14 YVSUP11 - ANGEL ... 194
14.1 Объем поставки ... 194
14.2 Спецификации ... 194
14.3 Приспособления ... 195
14.4 Игра ... 195

15 YVSUP13 - TUGELA ... 196
15.1 Объем поставки ... 196
15.2 Спецификации ... 196
15.3 Приспособления ... 197
15.4 Игра ... 197

16 YVSUP14 – NIAGARA ... 198
16.1 Объем поставки ... 198
16.2 Спецификации ... 198
16.3 Приспособления ... 199
16.4 Игра ... 199

17 YVIFP8 - HAWAII ... 200
17.1 Комплект поставки ... 200
17.2 Спецификации ... 200
17.3 Приспособления ... 201
17.4 Игры ... 201

18 Информация о безопасности ... 218

ZA | Inhoud

1 **Veiligheid** 202

2 **Pomp werking** 202

3 **Opblaas** 202

4 **Installeer die vin (SUP-bord)** 203

5 **Leash en roeispaan** 203

6 **Kayak sitplek vir SUP** 203

7 **Gebruik** 204

8 **Berging** 204

9 **Verleng die lewensduur** 204

10 **Herstelwerk** 205

11 **Probleemoplossing** 205

12 **YVSUP08 - IGUAZU** 206
12.1 Verskaffing 206
12.2 Spesifikasies 206
12.3 Bykomende dinge 207
12.4 Speletjie 207

13 **YVSUP09 - YOSEMITE** 208
13.1 Verskaffing 208
13.2 Spesifikasies 208
13.3 Bykomende dinge 209
13.4 Speletjie 209

14 **YVSUP11 - ANGEL** 210
14.1 Verskaffing 210
14.2 Spesifikasies 210
14.3 Bykomende dinge 211
14.4 Speletjie 211

15 **YVSUP13 - TUGELA** 212
15.1 Verskaffing 212
15.2 Spesifikasies 212
15.3 Bykomende dinge 213
15.4 Speletjie 213

16 **YVSUP14 – NIAGARA** 214
16.1 Verskaffing 214
16.2 Spesifikasies 214
16.3 Bykomende dinge 215
16.4 Speletjie 215

17 **YVIFP8 - HAWAII** 216
17.1 Ingesluit in die boks 216
17.2 Spesifikasies 216
17.3 Bykomende dinge 217
17.4 Speletjies 217

18 **Veiligheidsinligting** 218

1 Veiligheid

Deze handleiding is samengesteld om je te helpen je inflatable veilig en met plezier te kunnen gebruiken. Het bevat bijzonderheden over de inflatable, de meegeleverde of gemonteerde uitrusting en informatie over het gebruik en het onderhoud. Lees de handleiding zorgvuldig door en maak jezelf vertrouwd met de inflatable voordat je deze in gebruik neemt.

Als dit je eerste inflatable is of wanneer het een ander type is, neem dan voldoende tijd om op een veilige manier ervaring op te doen.

Algemene regels en wetten met betrekking tot veiligheid en ter voorkoming van ongelukken dienen altijd te worden opgevolgd.

Waarschuwingsaanduidingen

In deze handleiding worden in verband met veiligheid de volgende waarschuwingsaanduidingen gebruikt:

⚠ Waarschuwing

Geeft aan dat er een potentieel gevaar aanwezig is dat letsel tot gevolg kan hebben.

! Voorzichtig

Geeft aan dat de betreffende bedieningsprocedures, handelingen, enzovoort, schade, letsel of fataal letsel tot gevolg kunnen hebben.

☞ Let op

Legt de nadruk op belangrijke procedures, omstandigheden, enzovoort.

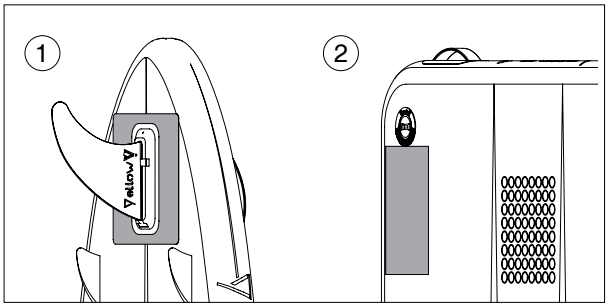
Deel de veiligheidsaanwijzingen met medegebruikers.

Beveiligen van losse uitrustingstukken

Maak bij gebruik van de inflatable losse uitrustingsstukken of bagage vast. De SUP's zijn hiervoor uitgerust met een elastisch koord.

Veiligheidslabel

Op de inflatable is een veiligheidlabel aangebracht.



- SUP: aan de onderkant, rondom de vin (1)
- Platform: aan de onderkant, naast het ventiel (2)

Een uitleg bij de gebruikte symbolen kun je vinden in de bij de inflatable geleverde "Safety Information" of op pagina 218 - 219 van deze handleiding.

2 Werking pomp

Dubbele werking:
Plaats de rode dop voor snel oppompen. De pomp levert hierdoor druk bij zowel de op- als neergaande slag.

Enkele werking:
Als de rode dop verwijderd is, levert de pomp hoge druk. Hierdoor kan de inflatable verder worden opgeblazen tot de aanbevolen werkdruk.

Uitgang boven de leesbare manometer op de pomp is om op te blazen, uitgang onder de leesbare manometer op de pomp is om te vacumeren.

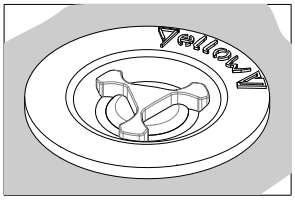
Als je begint met pompen slaat de manometer niet direct uit, pomp door totdat de manometer de juiste werkdruk aangeeft.

☞ Let op

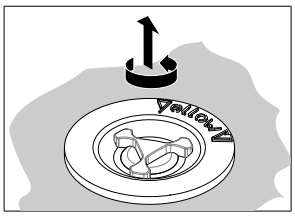
De manometer heeft een minimale tegendruk nodig van 0,5 bar. Daaronder zal de naald niet bewegen. Als je twijfelt of de manometer werkt, verwijder de slang van de pomp, houd je handpalm stevig op de uitblaasopening en pomp één keer door de hendel naar beneden te duwen. De manometer zal dan direct uitslaan.

3 Opblazen

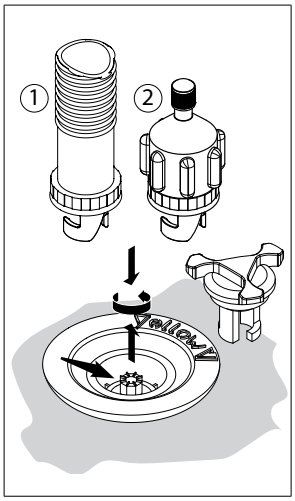
- Leg de inflatable op een vlakke ondergrond, vrij van scherpe voorwerpen.
- Vouw/rol de inflatable uit en leg het plat neer.
- Controleer, voordat je de inflatable opblaast, de aanbevolen werkdruk zoals aangegeven op de opblaasventielring.



- Draai de afdekdop van het opblaasventiel los.



- Controleer of het middelste push–push mechanisme van het opblaasventiel is gesloten (hoge stand). Als dit niet zo is, druk het dan in en draai deze een kwartslag. Het push–push mechanisme staat nu in hoogste stand.
- Sluit de meegeleverde slangadapter (1)/pomp adapter (2) aan op het opblaasventiel en sluit hierop een geschikte pomp op aan.



- Blaas de inflatable tot aan de aanbevolen werkdruk op.
- Verwijder de slangadapter/pompadapter
- Plaats de afdekdop terug op het opblaasventiel.

⚠ Waarschuwing

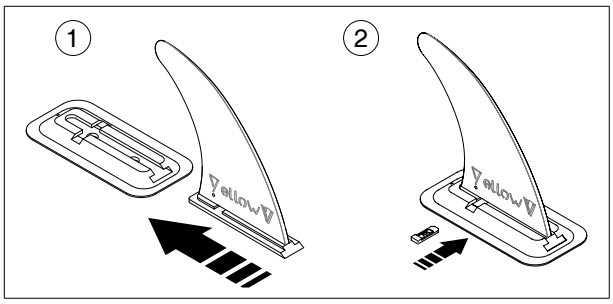
Gebruik géén perslucht (zoals bijvoorbeeld een compressor voor autobanden).

! Voorzichtig

- Stel de inflatable niet bloot aan direct zonlicht als deze niet in het water ligt, omdat het uitzetten van de lucht tot schade of openbarsten kan leiden.
- Een te hoge druk kan leiden tot structurele (onherstelbare) schade.

4 De vin installeren (SUP board)

- Blaas de SUP op naar de geadviseerde werkdruk.
- Draai de SUP om met de gleuf voor de vin naar boven.
- Schuif de vin helemaal tot het einde in de gleuf (1).
- Schuif de pen door de zijkant van de gleuf en de vin, je hoort een klik. (2)
- Verwijderen gaat in omgekeerde volgorde.

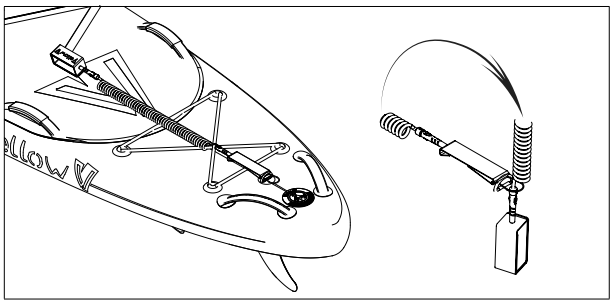


5 Leash en peddel

De leash is een belangrijk veiligheidsmiddel dat voorkomt dat de inflatable bij je wegdrijft als je er vanaf valt.

Bevestigingspunt leash

De leash moet worden bevestigd aan de D-ring die zich aan de achterkant van de inflatable bevindt. De leash heeft een “nylon” koord, dat onder de D-ring doorgaat en vervolgens door de lus heen gaat.



Bevestig de leash aan de D-ring

☞ Let op

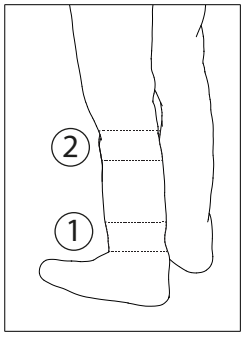
Naast de D-ring op de achterkant zijn er verschillende andere D-ringen op de inflatable maar die zijn voor andere doeleinden, zoals het opbergen van spullen of het bevestigen van een kajakzitje. Ze kunnen niet worden gebruikt om een leash aan te bevestigen.

⚠ Waarschuwing

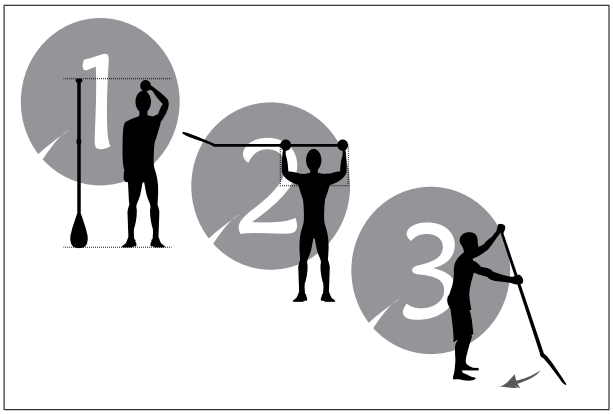
Een leash voorkomt dat de inflatable van je afdrijft als je valt en voorkomt dat omstanders er door worden geraakt en of verwondt.

Bevestigingspunten aan lichaam

De meest comfortabele plaats om de band van de leash te bevestigen is de enkel (1), maar de kans op klitten is groter. De locatie net onder de knie (2) is minder comfortabel maar raakt minder snel in de klit. De leash is geschikt voor beide locaties.



De lengte van je SUP peddel bepaal je door bij je lichaamslengte één tot twee vuisthoogtes op te tellen.

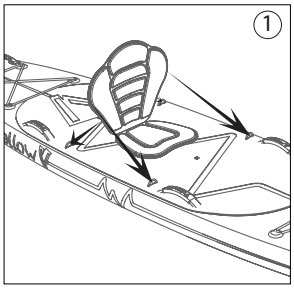


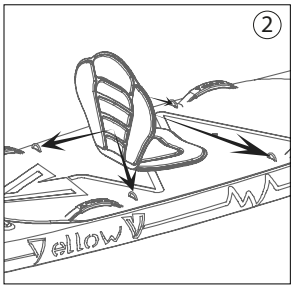
De driedelige peddel is eenvoudig in lengte te verstellen. Het afstelbereik ligt tussen 175 cm en 210 cm. Tevens is er een extra blad meegeleverd waardoor er een dubbelds-blads peddel ontstaat. Ideaal voor gebruikers die graag zitten op de inflatable.

6 Kajakzitje voor SUP

Het SUP kajak zitje is geen onderdeel van de levering van een Yellow V SUP en moet apart worden besteld.

- Wanneer het board is opgeblazen, plaats de SUP kajak zitting in het midden van het board ergens tussen de vier D-ringen.
- Bevestig de bovenste twee riemen van de zitting met behulp van de karabijnhaken aan de D-ringen aan de voorkant van het board (1).





- Bevestig vervolgens de onderste riemen aan de dichtstbijzijnde D-ringen achter de zitting (2). Stel de riemen in op een comfortabele zit-/leunpositie.

Voor de meeste gebruikers is de aanbevolen positie van het SUP kajak zitje net iets achter het midden van het board.

7 Gebruik

☞ Let op

- Blaas de inflatable een dag voor gebruik volledig op en controleer of er luchtlekkage optreedt.
- Draag op het water een geschikt zwemvest (reddingsvest/persoonlijke drijfmiddel). Let op: volg altijd de lokaal geldende regelgeving!
- Draag onder koude omstandigheden passende kleding, bijvoorbeeld een wetsuit.

! Voorzichtig

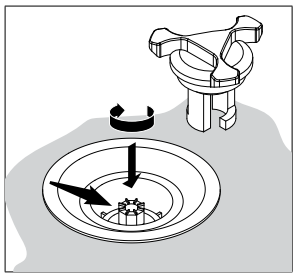
- Leg de inflatable niet langdurig ongebruikt in de zon. Dit voorkomt vroegtijdige verkleuring, veroudering en delaminatie.
- Bescherm je inflatable tegen sterke UV-straling, dit voorkomt verkleuring, veroudering, delaminatie en kleven/ verweken.
- Controleer de druk in de inflatable. Laat bij een te hoge druk stapsgewijs lucht ontsnappen totdat de juiste werkdruk bereikt is.
- Voorkom dat er via het opblaasventiel water of vocht in de inflatable terecht komt. Mocht dit toch zijn gebeurd, verwijder het water en laat de inflatable voor je het weer in gebruik neemt eerst goed drogen.
- Bewaar de inflatable op een koele en donkere plaats of dek hem af.
- Controleer altijd de lokale waterkaarten van het gebied waarin je de inflatable gebruikt.

⚠ Waarschuwing

- Overschrijdt het maximale draagvermogen van de inflatable niet.
- Wanneer je de inflatable sleept, mag dit alleen zonder personen en op een lage snelheid.
- De sleeplijn moet aan de ‘D’ ring worden bevestigd:
  - SUP: aan de onderkant, voorop de SUP.
  - Platform: 4 x aan de bovenkant (op elke hoek).

8 Opbergen

- Na gebruik moet de inflatable goed worden schoongemaakt. Gebruik hiervoor een oplossing van milde zeep en schoon water. Zorg ervoor dat al het zand, steentjes, olie en vuil worden verwijderd.
- Leg de inflatable in de schaduw en laat het opdrogen.
- Haal de afdekdop van het opblaasventiel af.
- Druk het push-push mechanisme van het opblaasventiel in en draai deze een kwartslag om het opblaasventiel te openen (lage stand).



- Vouw/rol de inflatable op in richting van het opblaasventiel om alle lucht te verwijderen.
- Vouw/rol de inflatable niet te strak op.
- Plaats de afdekdop weer terug op het opblaasventiel.
- Bewaar de inflatable op een koele, droge en geventileerde plek.

☞ Let op

- Laat de inflatable nooit in direct zonlicht opdrogen.
- Vanwege de sterke luchtstroom en het relatief harde geluid tijdens het leeglopen, wordt enige afstand tot het opblaasventiel aanbevolen.

! Voorzichtig

- Strak vouwen/rollen kan schade aan de luchtnaden, EVA foam en (eventuele) kickpads aanrichten.

9 Verlenging levensduur

- Voorkom over- en onderdruk door temperatuurschommelingen, zorg voor een constante werkdruk.
- Voorkom het gebruik van een luchtcompressor, gebruik een geschikte pomp.
- Voorkom intrede van vuil of water via het opblaasventiel.
- Voorkom delaminatie of vervorming door blootstelling aan directe zonlicht of hoge temperaturen.
- Voorkom schade door overschrijding van het maximale draagvermogen (personen en/of lading).
- Voorkom langdurige opslag, dit heeft een nadelig effect op de lijmnaden van de luchtkamer.
- Voorkom het slepen van de inflatable over de grond, scherpe delen hebben een nadelig effect.
- Maak, na gebruik, het product schoon met een oplossing van milde zeep en schoonwater.
- Maak, na gebruik, goed droog.
- Controleer, met regelmaat, de naden van de luchtkamer op zwakke plekken, repareer indien nodig.
- Controleer, met regelmaat, het opblaasventiel op lekkage, draai deze indien nodig aan.

☞ Let op

- Om luchtlekkage te voorkomen moet het opblaasventiel af en toe worden aangedraaid. Gebruik hiervoor de meegeleverde sleutel. Laat de inflatable volledig leeglopen en verwijder de afdekdop van het opblaasventiel, pak aan de onderkant van de inflatable het inwendig deel van het opblaasventiel beet, plaats de sleutel in het opblaasventiel en draai met de klok mee totdat het volledig vast zit.

Heeft het produkt het einde van zijn levensduur bereikt controleer lokaal hoe het verantwoord kan worden afgevoerd.

10 Reparatie

Mocht de inflatable ondanks alle voorzorgsmaatregelen lek raken, is dit in de meeste gevallen eenvoudig zelf te repareren. Gebruik hiervoor de meegeleverde reparatie set.

- Zoek het lek. Gebruik hiervoor eventueel een oplossing van afwasmiddel en schoonwater.
- Laat vervolgens de lucht uit de inflatable lopen.
- Maak het oppervlak rondom het lek schoon en vet vrij.
- Knip 1 van de meegeleverde pleisters op maat. Zorg ervoor dat de pleister een overlap heeft van 2 -3 cm rondom het lek.
- Trek vervolgens (met potlood) de omtrek van de pleister over op de inflatable.
- Plak afdektape rondom de omtrek van de pleister. Dit voorkomt dat overtollig lijmresten op de inflatable achterblijft.
- Smeer zowel de pleister als het oppervlak van de inflatable gelijkmatig in met de meegeleverde lijm.
- Laat het vijf minuten drogen.
- Plak het pleister voorzichtig op het lek en druk deze aan, vanuit het midden naar de buitenranden. Hiermee wordt voorkomen dat lucht zich opsluit tussen de inflatable en de pleister.
- Laat de lijm minimaal 24 uur uitharden.

! VOORZICHTIG ☞ LET OP

- Pomp, gedurende de uithardingsperiode, de inflatable niet op.
- Gebruik, gedurende de uithardingsperiode, de inflatable niet.

11 Problemen oplossen

Probleem	Mogelijke oorzaak	Oplossing
Bult		
Er zit een bult aan onderzijde inflatable	Dit is een gevolg van het plaatsen van het opblaasventiel in de inflatable. Om het te kunnen plaatsen moet er ruimte worden gemaakt in het drop-stitch constructie.	Deze bult is normaal en heeft geen enkele invloed op de kwaliteit of de prestaties.
Luchtdruk afname		
Opblaasventiel	Zorg dat de inflatable de juiste werkdruk heeft. Controleer vervolgens met behulp van een oplossing van afwasmiddel en water of het opblaasventiel goed is aangehaald.	Wanneer er luchtbellen ontstaan draai dan het opblaasventiel strakker vast met de hiervoor meegeleverde sleutel.
	Controleer of het push-push mechanisme van het opblaasventiel in de hoogste stand staat.	Niet in de hoogste stand? Druk dan het push-push mechanisme licht in en draai het een kwartslag zodat het in de hoogste stand komt te staan.
	Controleer of het push-push mechanisme goed werkt.	Is dit niet het geval? Vervang dan het push-push mechanisme door het meegeleverde reserve deel.
Naden	Zorg dat de inflatable de juiste werkdruk heeft. Controleer vervolgens met behulp van een oplossing van afwasmiddel en water of er een lek zit in 1 van de naden of oppervlakten.	Wanneer er luchtbellen ontstaan repareer dit dan met behulp van de meegeleverde pleisters en lijm.
EVA foam		
Komt los van PVC	Door te strak op rollen/vouwen kan het EVA foam los komen van het PVC.	Gebruik de meegeleverde lijm om het EVA foam weer te verlijmen aan het PVC. Volg de lijminstructies vermeld op de tube.
Water in de inflatable		
Water	Er is onverhoopt water/vocht via het opblaasventiel in de inflatable gekomen.	Onderneem meteen actie! Verwijder het push-push mechanisme van het ventiel met behulp van de meegeleverde sleutel. Ventileer via dit gat actief gedurende 15 minuten, vervolgens nog 24 uur passief ventileren.

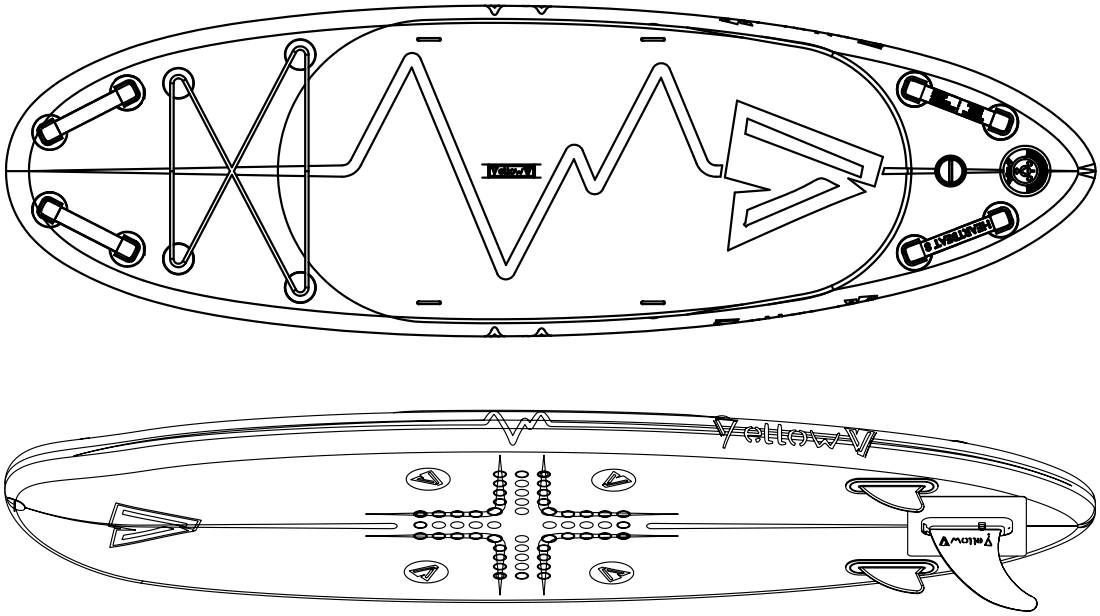
12 YVSUP08 - IGUAZU

Speciaal voor kinderen hebben we een speelse 8 voet iSUP in het programma: onze IGUAZU. Kort om eenvoudig te draaien, extra breed om meer balans te bieden en stevig genoeg om gebruik door de doelgroep te overleven. Het SUP board dat jouw (klein)kinderen dagenlang kan vermaken: het enige wat je hoeft te doen, is ze in de gaten houden als ze spelen.

De IGUAZU heeft vijf handvatten zodat er van alle kanten op het board kan worden geklommen. Zes d-ringen zorgen voor meerdere bevestigingsmogelijkheden zoals het bevestigen van een kayak stoeltje of om een aantal boards samen te kunnen binden tot één groot board. Het board zelf is met 8,5 kg lekker licht en is stevig genoeg om 75 kg te kunnen dragen. Voor extra stabiliteit zijn 3 verwijderbare vinnen inbegrepen. Vijf millimeter EVA schuim zorgt voor een comfortabele ondergrond terwijl het 1,5 mm dikke drop-stitched PVC zeer duurzaam is.

12.1 Leveringsomvang

- IGUAZU opblaasbaar SUP board
- Een handig vierpunts elastiek voor een gemakkelijke en veilige opslag van bagage
- Drie verwijderbare vinnen
- Dual action kajak/SUP peddel
- Dual action pomp met manometer
- Yellow V leash
- Speciale 3 meter lange microvezelhanddoek
- 2 liter dry bag
- Spelset (pionnen, dobbelsteen en kaartspel)
- Waterdicht mobiel telefoonhoesje
- Reparatieset
- Grote Yellow V draagtas



12.2 Specificaties

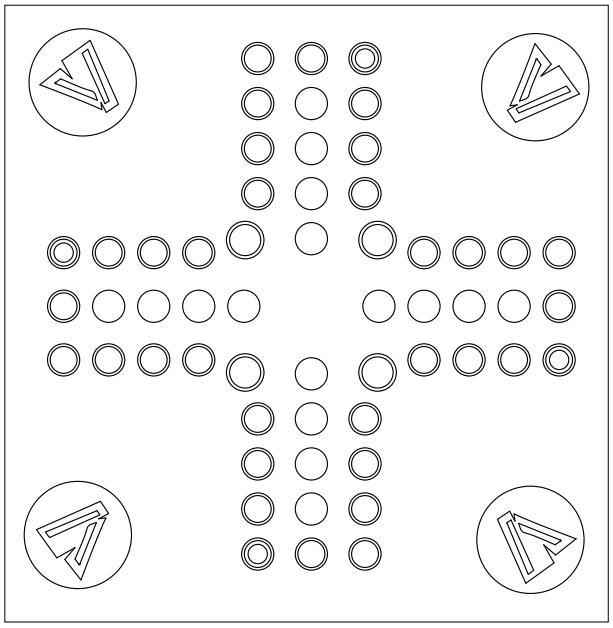
Lengte	250 cm
Breedte	75 cm
Dikte	10 cm
Gewicht	8,5 kg
Max. belasting (kg)	75 kg
Vinnen	3
Handgrepen	5
Aantal d-ringen	6
Anti slip deck	EVA-schuim 5 mm
PVC constructie	Dubbellaags, 1,5 mm
PVC hardheid (shore)	70A
Anti slip area	144 x 56 cm
Antisliphardheid (shore)	45A - 50A
Gebruiker gewicht	75 kg maximaal
Paddle-stijl	Allround plezier, Familie, Yoga
SUP vaardigheid	Beginner, Gevorderd

12.3 Accessoires

Onderstaande accessoires kunnen apart worden aangeschaft

- Kajakstoel (YVSSEAT01)
- Peddel drijver voor SUP- en kajak peddel (YVPADFLOA)
- Extra dual action kajak/SUP peddel (YVPAD02)
- Extra leash (YVLEAS01)
- Extra 3 meter microvezelhanddoek (YVTOW01)
- Extra speelset voor SUP (YVSKIT)
- Extra midden vin (YVFIN01)
- Extra zij vin set (YVFIN02)
- Een drybag 15 ltr. zwart (YVBAGH15)
- Een drybag 15 ltr. geel (YVBAGY15)
- Een drybag 70 ltr. zwart (YVBAGH70)
- Een drybag 70 ltr. geel (YVBAGY70)

12.4 Spel



De spelers bewegen hun stukken aan de hand van de dobbelsteen over het bord. Alleen de stukken die zich niet in de startpositie bevinden, mogen worden verplaatst. Speelstukken mogen de startpositie verlaten wanneer er ‘5’ wordt geworpen.

Eenmaal uit de startpositie, mag de speler één of meerdere stukken verplaatsen, afhankelijk van het gegooide aantal ogen op de dobbelsteen. Als er geen verplaatsing meer mogelijk is, wordt de beurt beëindigd.

De beurt mag niet eerder worden beëindigd als er nog zetten mogelijk zijn. In de thuispositie betekent dit bijvoorbeeld dat de overige stappen achteruit moeten worden genomen.

Wanneer een speelstuk op dezelfde positie komt als een speelstuk van een tegenspeler, wordt het speelstuk van de tegenspeler teruggezet naar de startpositie.

Een blokkade wordt gevormd wanneer twee speelstukken van een speler dezelfde positie bezetten. Geen enkel ander speelstuk op het bord kan langs deze blokkade, ook die van de blokkerende speler zelf niet. Een speelstuk kan ook niet op de positie van de blokkade zelf landen, zelfs niet om de startpositie te verlaten.

Een speelstuk is niet verplicht om naar de rij van de thispositie te gaan. De speler kan er voor kiezen om vrijwillig nog een ronde op het board te doen, of als het aantal ogen op de dobbelsteen hoger is dan het aantal vrije plaatsen in de thuispositie het speelstuk tegen de klok in te bewegen.

Het spel wordt gewonnen door de speler die al zijn stukken in de thuispositie heeft gekregen.

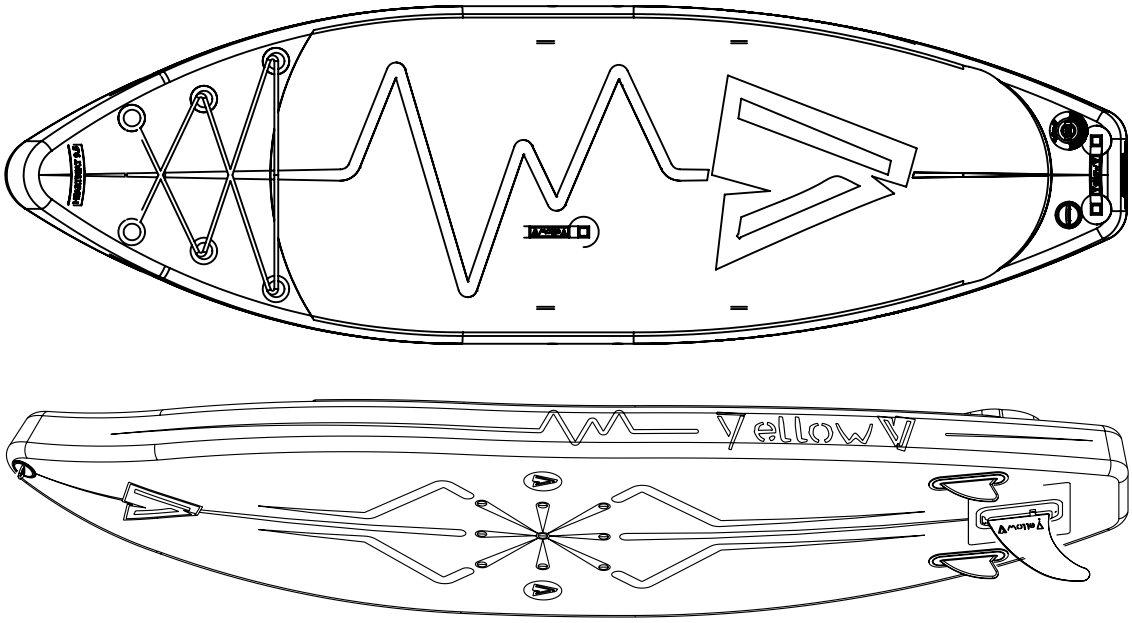
13 YVSUP09 - YOSEMITE

Als het van jou allemaal wel iets spannender mag, is de iSUP YOSEMITE jouw ‘partner in crime’. Geschikt voor snelstromende rivieren en in de branding.
Dit rocker board is zeer eenvoudig te manoeuvreren en kan bijna om zijn as draaien met gebruik van de verhoging aan de achterzijde van het board, de kickpad. Drie verwijderbare vinnen zijn eenvoudig te vervangen en de extra breedte van het board biedt de stabiliteit die je nodig hebt in deze omstandigheden.

Vanwege zijn avontuurlijke karakter, hebben we dit board zo eenvoudig mogelijk gehouden. Met drie ergonomisch geplaatste handvatten en zes d-ringen is de YOSEMITE gemakkelijk te dragen en vast te zetten.
Met een totaalgewicht van 9 kilogram en de stijfheid van een hard board, snijdt de YOSEMITE door het ruige water als een professional! Het stevige fushion PVC is verrijkt met 5 mm EVA schuim voor extra grip.

13.1 Leveringsomvang

- YOSEMITE opblaasbaar SUP board
- Een handige zespunts elastiek voor een gemakkelijke en veilige opslag van bagage
- Drie verwijderbare vinnen
- Dual action kajak/SUP peddel
- Dual action pomp met manometer
- Yellow V leash
- Speciale 3 meter lange microvezelhanddoek
- 2 liter dry bag
- Spelset (pionnen, dobbelsteen en kaartspel)
- Waterdicht mobiel telefoonhoesje
- Reparatieset
- Grote Yellow V draagtas



13.2 Specificaties

Lengte	287 cm
Breedte	89 cm
Dikte	15 cm
Gewicht	12 kg
Max. belasting (kg)	130 kg
Vinnen	3
Handgrepen	3
Aantal d-ringen	6
Anti slip deck	EVA-schuim 5 mm
PVC constructie	Fusion PVC
PVC hardheid (shore)	70A
Anti slip area	183 x 78 cm
Antisliphardheid (shore)	45A - 50A
Gebruiker gewicht	130 kg maximaal
Paddle-stijl	Allround plezier, Familie, White water, Yoga
SUP vaardigheid	Beginner, Gevorderd, Expert

13.3 Accessoires

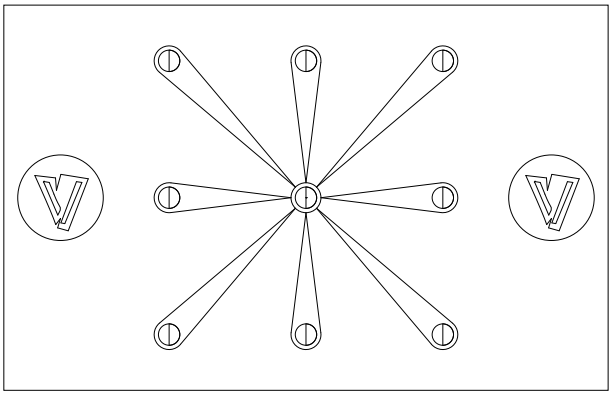
Onderstaande accesoires kunnen apart worden aangeschaft.

- Kajakstoel (YVSSEAT01)
- Peddel drijver voor sup- en kajak peddel (YVPADFLOA)
- Extra dual action kajak/SUP peddel (YVPAD02)
- Extra leash (YVLEAS02)
- Extra 3 meter microvezelhanddoek (YVTOW01)
- Extra speelset voor SUP (YVSKIT)
- Extra midden vin (YVFIN01)
- Extra zij vin set (YVFIN02)
- Een drybag 15 ltr. zwart (YVBAGH15)
- Een drybag 15 ltr. geel (YVBAGY15)
- Een drybag 70 ltr. zwart (YVBAGH70)
- Een drybag 70 ltr. geel (YVBAGY70)

13.4 Spel

Dit eenvoudige spel wordt gespeeld op een bord van 3 bij 3 vakjes. Doel van het spel is om als eerste drie gelijke stukken op een rij te krijgen.

Speler 1 mag beginnen. De spelers plaatsen afwisselend hun gekleurde speelstukken op het bord totdat één speler drie gelijke speelstukken op een rij heeft (horizontaal/verticaal/diagonaal) of tot een gelijkspel wanneer er geen posities meer vrij zijn.



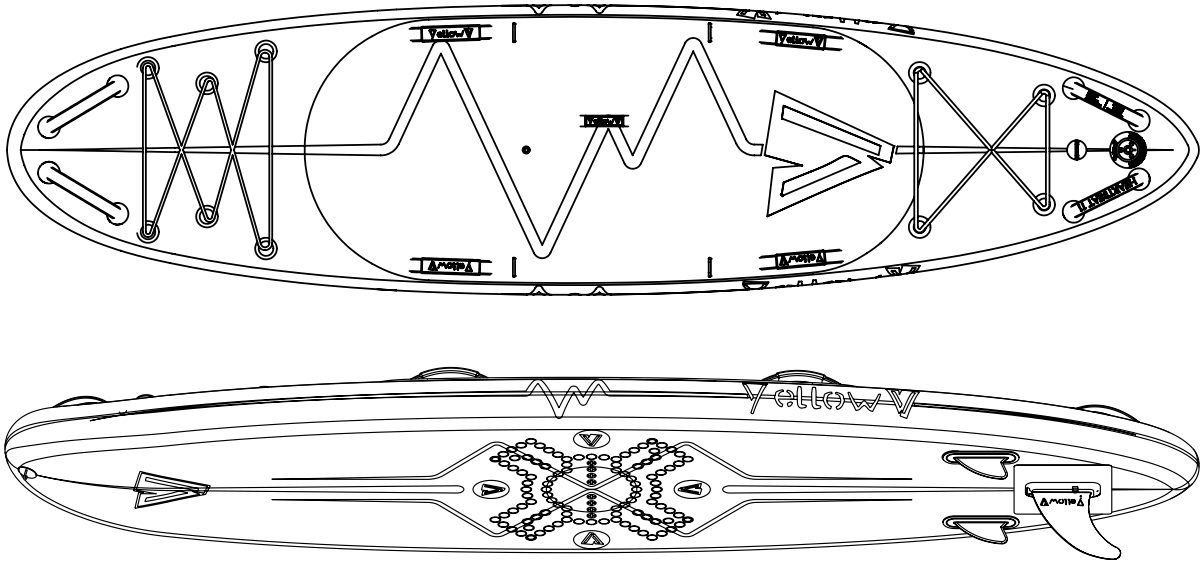
14 YVSUP11 - ANGEL

Het sportieve toerboard van onze opblaasbare SUPs. Jouw iSUP partner als je jouw horizon wilt verleggen: snel om grote afstanden te overbruggen en gelijktijdig stabiel om veilig een rugzak of je huisdier mee te nemen. Die stabiliteit maakt dit board geschikt voor zowel beginnende als gevorderde Stand Up Paddlers.

De ANGEL heeft een bagagenet om je spullen vast te zetten, meerdere handgrepen om hem gemakkelijk te vervoeren als hij opgeblazen is en D-ringen om hem aan de oever of aan je boot vast te maken. Met een gewicht van 11,5 kg, voelt dit board als een hard board. Als dit board goed is opgeblazen, kan het zelfs worden gebruikt om te golfsurfen! De stabiliteit van de drie afneembare vinnen is ongeëvenaard! Op het board biedt 5 mm EVA schuim comfort en grip, waar de duurzame fusion PVC huid gemaakt is om lang mee te gaan.

14.1 Leveringsomvang

- ANGEL opblaasbaar SUP board
- Een handige zes- en vierpunts elastiek voor een gemakkelijke en veilige opslag van bagage
- Drie verwijderbare vinnen
- Dual action kajak/SUP peddel
- Dual action pomp met manometer
- Yellow V leash
- Speciale 3 meter lange microvezelhanddoek
- 2 liter dry bag
- Spelset (pionnen, dobbelsteen en kaartspel)
- Waterdicht mobiel telefoonhoesje
- Reparatieset
- Grote Yellow V draagtas



14.2 Specificaties

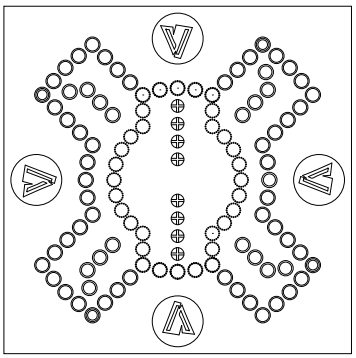
Lengte	335 cm
Breedte	80 cm
Dikte	15 cm
Gewicht	11,5 kg
Max. belasting (kg)	130 kg
Vinnen	3
Handgrepen	9
Aantal d-ringen	6
Anti slip deck	EVA-schuim 5 mm
PVC constructie	Fusion PVC
PVC hardheid (shore)	70A
Anti slip area	168 x 74 cm
Antisliphardheid (shore)	45A - 50A
Gebruiker gewicht	130 kg maximaal
Paddle-stijl	Allround plezier, Familie, Cruisen / afstand, Racen, Yoga
SUP vaardigheid	Beginner, Gevorderd, Expert

14.3 Accessoires

Onderstaande accesoires kunnen apart worden aangeschaft.

- Kajakstoel (YVSSEAT01)
- Peddel drijver voor SUP- en kajak peddel (YVPADFLOA)
- Extra dual action kajak/SUP peddel (YVPAD02)
- Extra leash (YVLEAS03)
- Extra 3 meter microvezelhanddoek (YVTOW01)
- Extra speelset voor SUP (YVSKIT)
- Extra midden vin (YVFIN01)
- Extra zij vin set (YVFIN02)
- Een drybag 15 ltr. zwart (YVBAGH15)
- Een drybag 15 ltr. geel (YVBAGY15)
- Een drybag 70 ltr. zwart (YVBAGH70)
- Een drybag 70 ltr. geel (YVBAGY70)

14.4 Spel



Een bordspel met speelkaarten. Dit spel is een variatie op het bordspel met de dobbelsteen, een combinatie van het eeuwenoude spel gecombineerd met strategische aspecten gezien je nu meerdere opties tot verplaatsen hebt per speelbeurt. Geluk is nog steeds een belangrijk element, maar dan nu aangevuld met tactiek, lol en de bereidheid om de andere spelers dwars te zitten.

Doel van het spel

Dit spel kan met 2 of met 4 spelers worden gespeeld, waarbij de regels grotendeels overeen- komen. Het doel van het spel is om alle 4 speelstukken van de startpositie naar de thuispositie te brengen met behulp van de waardes op de speelkaarten. Maar pas op! Je hebt het exacte aantal nodig om in de thuispositie te komen en deze rij moet van boven naar beneden worden gevuld. Speelstukken mogen in de thuispositie bewegen, maar mogen niet over andere speelstukken heen bewegen.

Verdelen van de kaarten

Voor dit spel moet het gehele kaartspel worden opgedeeld, exclusief de jokers.

Eerste ronde: 5 kaarten per persoon, 2e ronde 4 kaarten per persoon, 3e ronde 4 kaarten per persoon. Na de derde ronde moet de volgende speler de kaarten delen.

Waarde van de kaarten

Aas: Verplaats een speelstuk op het bord met 1 positie, of plaats een speelstuk vanuit de startpositie op het bord.

Koning: Plaats een speelstuk op het bord.

Koningin: Verplaats een speelstuk 12 posities.

Boer: Verwissel twee speelstukken op het bord (niet in de thuispositie). Als er minder dan twee stukken op het bord staan kan deze kaart niet worden gespeeld.

10: Verplaats een speelstuk 10 posities.

9: Verplaats een speelstuk 9 posities.

8: Verplaats een speelstuk 8 posities.

7: Verplaats 2 speelstukken 7 posities in totaal. Als er geen twee speelstukken op het bord staan kan deze kaart niet worden gespeeld.

6: Verplaats een speelstuk 6 posities.

5: Verplaats een speelstuk 5 posities.

4: Verplaats een speelstuk 4 posities achteruit. Indien een pion net uit de startpositie is gekomen, mag deze eveneens achteruit worden bewogen om in de volgende beurt de thuispositie in te gaan. Wanneer een speelstuk de eerste positie heeft verlaten mag deze ook achteruit, maar dan kan deze niet de thuispositie meer in zonder een compleet rondje te hebben gemaakt.

3: Verplaats een speelstuk 3 posities

2: Verplaats een speelstuk 2 posities

Het spel

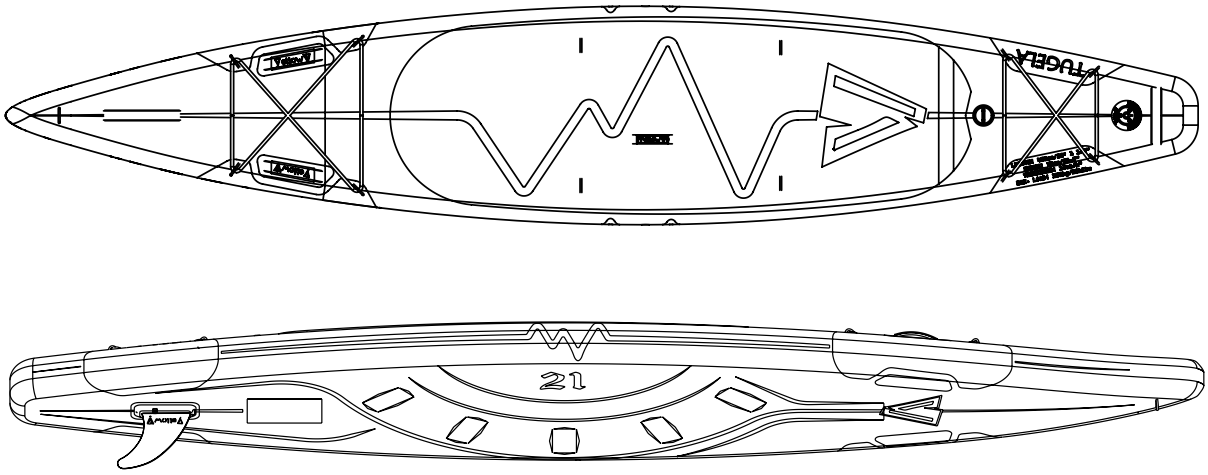
- Aan het begin van het spel legt de eerste speler een kaart neer, zichtbaar voor iedereen, en beweegt zijn/haar speelstuk gelang de waarde van de kaart. Daarna doet de volgende speler hetzelfde.
- Als een speler geen kaarten heeft om het bord te betreden kan deze niet deelnemen aan de ronde en moeten alle kaarten van die speler worden neergelegd.
- Een ronde is afgelopen als alle kaarten zijn neergelegd. Iedere volgende ronde start een andere speler.
- Een speelstuk kan op het bord worden gebracht met een Koning of een Aas.
- Als een speelstuk start op het bord is deze beschermd: deze speelstukken kunnen niet worden verwisseld, verwijderd of gepasseerd.
- Als een speler wordt geblokkeerd door een andere speler en geen andere mogelijkheden meer heeft, is deze af en moeten de resterende speelkaarten worden neergelegd.
- Als een speelstuk op een positie terecht komt welke al bezet is door een ander speelstuk, dan wordt het laatst genoemde speelstuk van het bord gehaald en teruggezet op de startpositie. Dit is ook van toepassing op de eigen speelstukken!
- Passeren van speelstukken is toegestaan, behalve op de beginpositie van het bord of in de rij van de thuispositie.
- Spelers moeten het totale aantal stappen zetten gebaseerd op de waarde van de kaart, dus let hierop bij het betreden van de thuispositie. Wanneer de waarde van de kaart het aantal mogelijke stappen overtreft, moet er een nieuwe ronde worden gelopen om het opnieuw te proberen.

15 YVSUP13 - TUGELA

De sportievere grotere broer van de YVSUP11 - ANGEL is de YVSUP13 - TUGELA. Vooral voor degenen die nog sneller willen gaan. De nieuwe X-woven MSL fusion constructie maakt de plank zowel stijver als lichter dan zijn kleinere broer. De kleine kick-pad maakt draaien een stuk makkelijker en onder het bagagenet kun je de Yellow V mixbeker of één van de dry bags opbergen. Een opblaasbare SUP board voor de snellere peddelaars onder ons.

15.1 Leveringsomvang

- TUGELA opblaasbaar SUP board
- Een handige zes- en vierpunts elastiek voor een gemakkelijke en veilige opslag van bagage
- Verwijderbare vin
- Dual action kajak/SUP peddel
- Dual action pomp met manometer
- Yellow V leash
- Speciale 3 meter lange microvezelhanddoek
- 2 liter dry bag
- Spelset (pionnen, dobbelsteen en kaartspel)
- Waterdicht mobiel telefoonhoesje
- Reparatieset
- Grote Yellow V draagtas



15.2 Specificaties

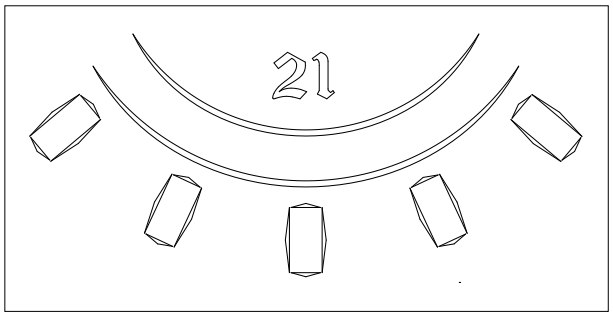
Lengte	400 cm
Breedte	73 cm
Dikte	15 cm
Gewicht	9,3 kg
Max. belasting (kg)	130 kg
Vinnen	1
Handgrepen	5
Aantal d-ringen	6
Anti slip deck	EVA-schuim 5 mm
PVC constructie	X-WOVEN MSL Fusion
PVC hardheid (shore)	70A
Anti slip area	168 x 74 cm
Antisliphardheid (shore)	45A - 50A
Gebruiker gewicht	130 kg maximaal
Paddle-stijl	Cruisen / afstand
SUP vaardigheid	Gevorderd

15.3 Accessoires

Onderstaande accessoires kunnen apart worden aangeschaft

- Kajakstoel (YVSSEAT01)
- Peddel drijver voor sup- en kajak peddel (YVPADFLOA)
- Extra dual action kajak/SUP peddel (YVPAD02)
- Extra leash (YVLEAS04)
- Extra 3 meter microvezelhanddoek (YVTOW01)
- Extra speelset voor SUP (YVSKIT)
- Extra midden vin (YVFIN01)
- Extra zij vin set (YVFIN03)
- Een drybag 15 ltr. zwart (YVBAGH15)
- Een drybag 15 ltr. geel (YVBAGY15)
- Een drybag 70 ltr. zwart (YVBAGH70)
- Een drybag 70 ltr. geel (YVBAGY70)

15.4 Spel



Een kaartspel wat wordt gespeeld tegen de dealer en het doel van het spel is om dichter bij 21 punten te komen dan de dealer, zonder hier overheen te gaan. De benodigdheden zijn een set kaarten en minimaal 2 spelers. Het spel kan gespeeld worden met meerdere spelers, maar de winnaar is altijd degene die het dichtst bij 21 punten uitkomt.

Spelverloop:

Het spelverloop is vrij eenvoudig. De dealer deelt één kaart aan elke speler uit en daarna nog een kaart aan zichzelf. Vervolgens worden er nogmaals kaarten uitgedeeld, waarbij de spelers mogen kiezen of ze nog een kaart willen hebben of niet. Als een speler meer dan 21 punten heeft, is hij direct af. Hetzelfde geldt voor de dealer. Als alle spelers geweest zijn, is de dealer aan de beurt. De dealer moet kaarten blijven pakken totdat hij minimaal 17 punten heeft, hij verliest als hij over de 21 punten komt.

Kaarten:

Er zijn vier verschillende kaarten in het spel: ruiten, harten, klaveren en schoppen. Elke kaart heeft een eigen waarde, die als volgt wordt berekend:
- Aas: 1 of 11 punten
- Kaarten met een plaatje (boer, vrouw, heer): 10 punten
- Overige kaarten: de waarde die op de kaart staat

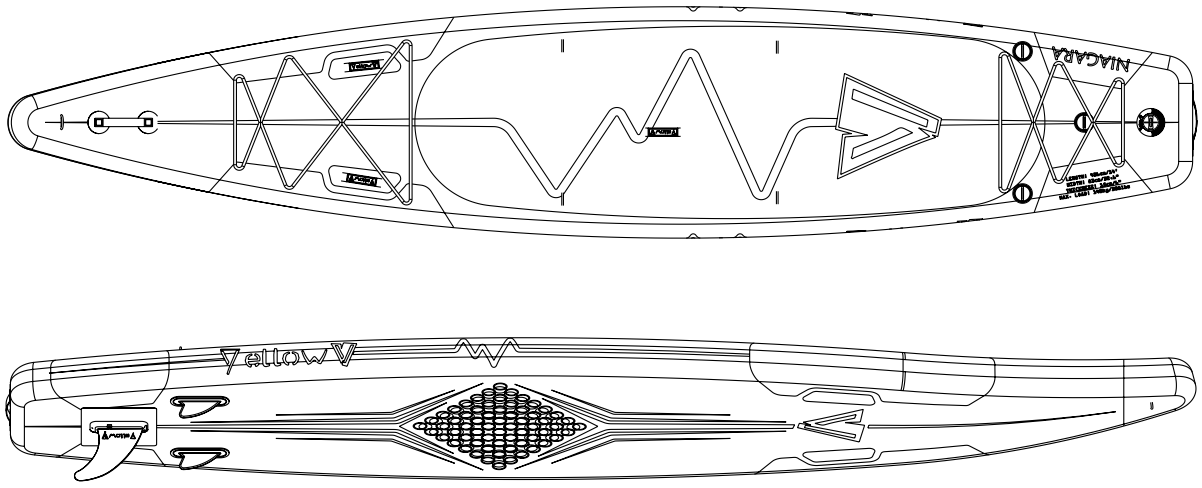
Als je bijvoorbeeld een aas en een 9 hebt, dan heb je 10 of 20 punten, afhankelijk van wat voor jou gunstiger is. Als je een aas en een 10 hebt, dan heb je meteen 21 punten en dus gewonnen.

16 YVSUP14 – NIAGARA

De NIAGARA 14 Overnight SUP board is 426 cm lang en gebouwd volgens met de X-woven MSL fusion techniek: stijver en lichter dan de YVSUP11 - ANGEL. Dit SUP-board is speciaal ontworpen voor de avontuurlijke peddellaar die aan één dag niet genoeg heeft. Twee grote bagagenetten bieden genoeg ruimte voor je kleren, je eten en een tent. Deze SUPis ontworpen voor gevorderde en ambitieuze peddelaars die lange en uitgebreide tochten willen maken. Om al je kleding droog te houden, wordt deze set geleverd met de gloednieuwe 15 liter dry bag. De koning van onze tourboards.

16.1 Leveringsomvang

- NIAGARA opblaasbaar SUP board
- Een handige zes- en vierpunts elastiek voor een gemakkelijke en veilige opslag van bagage
- Drie verwijderbare vinnen
- Dual action kajak/SUP peddel
- Dual action pomp met manometer
- Yellow V leash
- Speciale 3 meter lange microvezelhanddoek
- 15 liter dry bag
- Spelset (pionnen, dobbelsteen en kaartspel)
- Waterdicht mobiel telefoonhoesje
- Reparatieset
- Grote Yellow V draagtas



16.2 Specificaties

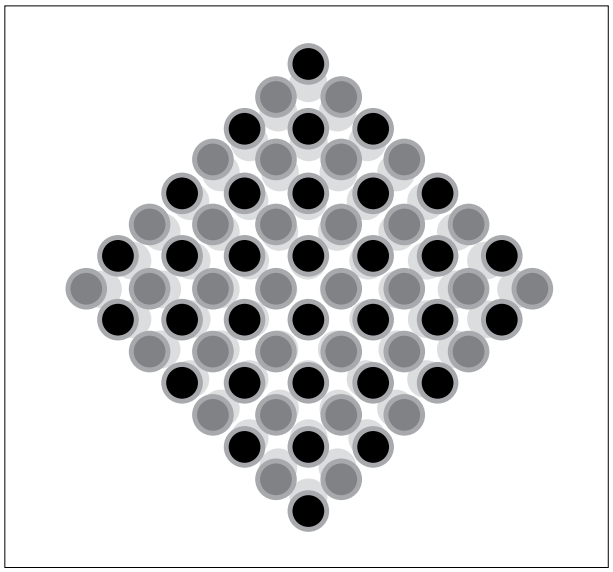
Lengte	426 cm
Breedte	83 cm
Dikte	15 cm
Gewicht	11,9 kg
Max. belasting (kg)	140 kg
Vinnen	3
Handgrepen	5
Aantal d-ringen	8
Anti slip deck	EVA-schuim 5 mm
PVC constructie	X-WOVEN MSL Fusion
PVC hardheid (shore)	70A
Anti slip area	168 x 74 cm
Antisliphardheid (shore)	45A - 50A
Gebruiker gewicht	140 kg maximaal
Paddle-stijl	Allround plezier, Cruisen / afstand
SUP vaardigheid	Beginner

16.3 Accessoires

Onderstaande accessoires kunnen apart worden aangeschaft

- Kajakstoel (YVSSEAT01)
- Peddel drijver voor SUP- en kajak peddel (YVPADFLOA)
- Extra dual action kajak/SUP peddel (YVPAD02)
- Extra leash (YVLEAS05)
- Extra 3 meter microvezelhanddoek (YVTOW01)
- Extra speelset voor SUP (YVPKIT)
- Extra midden vin (YVFIN01)
- Extra zij vin set (YVFIN03)
- Een drybag 15 ltr. zwart (YVBAGH15)
- Een drybag 15 ltr. geel (YVBAGY15)
- Een drybag 70 ltr. zwart (YVBAGH70)
- Een drybag 70 ltr. geel (YVBAGY70)

16.4 Spel



Een strategiespel voor twee spelers.

In het begin ontvangt iedere speler 12 speelstukken van 1 kleur. Deze worden aan de kant van de speler op de donkere cirkels geplaatst. Eén speler begint en daarna gaan de spelers om de beurt.

Verplaatsingen zijn alleen toegestaan op de donkere cirkels,dus alle bewegingen zijn diagonaal.

De enige richting waarin de speelstukken mogen bewegen is richting de tegenspeler.

Een speelstuk kan één vakje per keer worden verplaatst, tenzij je een stuk van de tegenspeler kan veroveren.
Een speelstuk kan veroverd worden door over het speelstuk van de tegenspeler heen te springen en in een diagonale lijn aan de andere zijde te landen.

Een speler kan over één speelstuk per sprong springen. Wanneer er aansluitend een andere sprong mogelijk is, kan direct de volgende sprong worden ingezet, net zolang tot er geen mogelijkheden meer zijn om door te springen.

Een veroverd speelstuk verdwijnt van het bord. Als een verovering mogelijk is, is deze verplicht boven andere zetten. Als er meerdere veroveringen mogelijk zijn, is de speler vrij om te kiezen.

Wanneer een speelstuk het uiteinde van het speelbord bereikt (dichtste bij de tegenspeler), wordt dit speelstuk een koning. Om dit verschil duidelijk te maken wordt er een veroverstuk bovenop het gekroonde stuk geplaatst. De koning beweegt nog steeds diagonaal, maar mag in alle richtingen en kan over meerdere posities in één zet worden bewogen.

Het spel is ten einde wanneer één speler alle stukken verliest of niet meer kan zetten.

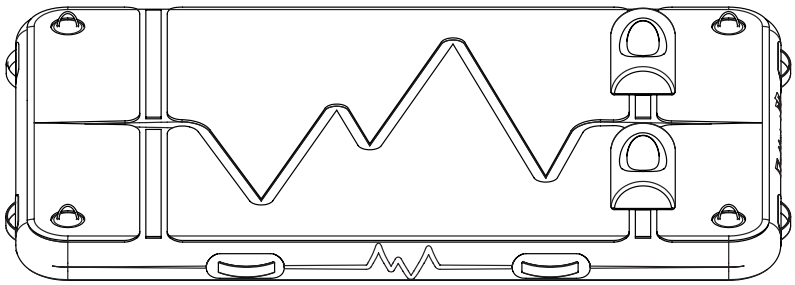
17 YVIFP8 - HAWAII

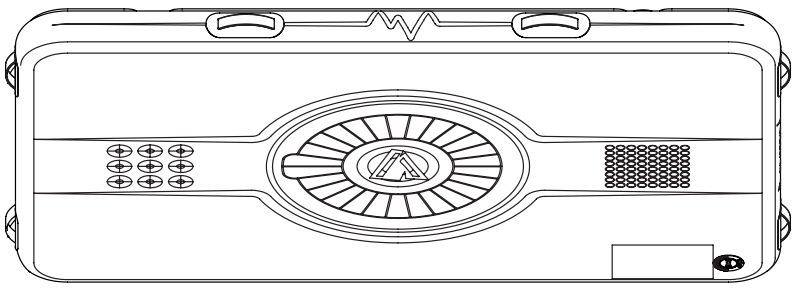
Creëer je eigen plek op het water. Een privé-eiland is wellicht niet voor iedereen weggelegd, maar de Yellow V HAWAII komt heel dicht in de buurt! Droom weg op het comfortabele 5mm EVA schuim, ga voor het innerlijk evenwicht met yoga op dit platform of verander het geheel in een drijvende picknicktafel tijdens het suppen met vrienden.

Dit platform kan het allemaal aan! Niet alleen geschikt voor plezier, maar ook praktisch omdat het ook gebruikt kan worden als service platform. Even snel de boot wassen in het water wordt een fluitje van een cent! Uitgerust met industriële kwaliteit klittenband om de bijgeleverde kussenset op vast te zetten en voorzien van meerdere d-ringen om het platform op de plaats te houden of om meerdere platformen te verbinden en een megaplatform te maken. De HAWAII is gemaakt van een duurzaam knitted MSL fusion PVC en is zeer stabiel. Verplaatsen gaat eenvoudig met behulp van de acht handig geplaatste handgrepen.

17.1 Leveringsomvang

- HAWAII opblaasbaar platform
- Dual action kayak/SUP peddel
- Dual action pomp met manometer
- Twee hoofdkussens met klittenband
- Speciale 3 meter lange microvezelhanddoek
- 2 liter dry bag
- Spelset (pionnen, dobbelsteen en kaartspel)
- Waterdichte telefoonhoes
- Reparatieset
- Inklapbaar anker, 1,5 kg met touw en drijver





17.2 Specificaties

Lengte	250 cm
Breedte	160 cm
Dikte	15 cm
Gewicht	17 kg
Max. belasting (kg)	410 kg
Handgrepen	8
Aantal d-ringen	4
Anti slip deck	EVA-schuim 5 mm
PVC constructie	Knitted MSL Fusion
PVC hardheid (shore)	70A
Anti slip area	238 x 148 cm
Antisliphardheid (shore)	45A - 50A
Gebruiker gewicht	410 kg maximaal
Paddle-stijl	All round fun, Familie, Yoga
SUP vaardigheid	Beginner, Gevorderd, Expert

17.3 Accessoires

Onderstaande accessoires kunnen apart worden aangeschaft

- Dual action kajak/SUP peddel (YVPAD02)
- Peddel drijver voor SUP- en kajak peddel (YVPADFLOA)
- Extra kussenset (YVCUSH01)
  in traffic black met gele bies.
- Extra 3 meter microvezelhanddoek (YVTOW01)
- Speelset voor SUP (YVSKIT)
- Speelset voor Platform (YVPKIT)
- Een drybag 15 ltr. zwart (YVBAGH15)
- Een drybag 15 ltr. geel (YVBAGY15)
- Een drybag 70 ltr. zwart (YVBAGH70)
- Een drybag 70 ltr. geel (YVBAGY70)

17.4 Spelletjes

Spel 1

Dit eenvoudige spel wordt gespeeld op een bord van 3 bij 3 vakjes. Doel van het spel is om als eerste drie gelijke stukken op een rij te krijgen.
Speler 1 mag beginnen. De spelers plaatsen afwisselend hun gekleurde speelstukken op het bord totdat één speler drie gelijke speelstukken op een rij heeft (horizontaal/verticaal/diagonaal) of tot een gelijkspel wanneer er geen posities meer vrij zijn.

Spel 2

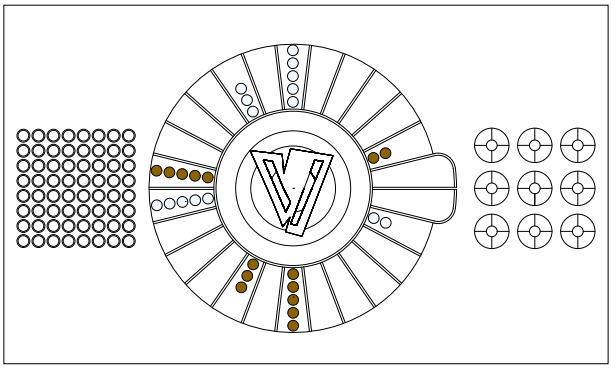
Een uitgebreid strategiespel voor twee spelers.
Dit spel wordt gespeeld met 15 Bruine loopsteentjes, 15 Witte loopsteentjes en 2 dobbelstenen. Het doel van het spel is om alle bruine stenen in het witte eindvak te krijgen en andersom alle witte stenen in het bruine eindvak.

Start setup
Het spel begint met (voor beide kleuren):
5 loopstenen op positie 6
3 loopstenen op positie 8
5 loopstenen op positie 13
2 loopstenen op positie 24

- Elk ronde gooit 1 speler 2 dobbelstenen. Het aantal ogen dat de speler gooit, staat voor het aantal verplaatsingen dat gemaakt moet worden. Het aantal ogen mag men samen met slecht één steen lopen (mits dit mogelijk is qua bezetting in het vakje waar je dan op uitkomt), of de waarde van elk dobbelsteen apart mag worden gebruikt om twee speelstukken te bewegen. Wordt er een gelijke waarde geworpen met beide dobbelstenen, dan mag de speler het aantal gegooide ogen per dobbelsteen 4x lopen.
- Ieder steen kan verplaatst worden, maar wel op een plek waar slecht één steen van de tegenpartij, géén steen of één van de eigen stenen al een plaatsje heeft veroverd. Je kunt je tegenstander dus van een plek afslaan, mits hij daar met één steentje staat.
- Een loopsteen ‘van het veld slaan’ betekent dat het steentje terug naar de basis moet. De tegenpartij dient er dan vervolgens voor te zorgen dat dit loopsteentje weer terug het spel in komt alvorens hij/zij overige stappen maakt. Mocht dit niet mogelijk zijn dan mogen de overige stenen stappen maken.

Wanneer mag een speler de loopstenen uitspelen?

- Op moment dat ‘alle’ 15 stenen zich in de laatste 6 vakken bevinden mag men beginnen met het naar binnen lopen (uitspelen) van de stenen.



- Wanneer één speler alle stukken binnen heeft gebracht is het spel afgelopen.

Spel 3

Een strategiespel voor twee spelers.

- In het begin ontvangt iedere speler 12 speelstukken van 1 kleur. Deze worden aan de kant van de speler op de donkere cirkels geplaatst. Eén speler begint en daarna gaan de spelers om de beurt.
- Verplaatsingen zijn alleen toegestaan op de donkere cirkels, dus alle bewegingen zijn diagonaal.
- De enige richting waarin de speelstukken mogen bewegen is richting de tegenspeler.
- Een speelstuk kan één vakje per keer worden verplaatst, tenzij je een stuk van de tegenspeler kan veroveren.
- Een speelstuk kan veroverd worden door over het speelstuk van de tegenspeler heen te springen en in een diagonale lijn aan de andere zijde te landen.
- Een speler kan over één speelstuk per sprong springen. Wanneer er aansluitend een andere sprong mogelijk is, kan direct de volgende sprong worden ingezet, net zolang tot er geen mogelijkheden meer zijn om door te springen.
- Een veroverd speelstuk verdwijnt van het bord. Als een verovering mogelijk is, is deze verplicht boven andere zetten. Als er meerdere veroveringen mogelijk zijn, is de speler vrij om te kiezen.
- Wanneer een speelstuk het uiteinde van het speelbord bereikt (dichtste bij de tegenspeler), wordt dit speelstuk een koning. Om dit verschil duidelijk te maken wordt er een veroverstuk bovenop het gekroonde stuk geplaatst.
- De koning beweegt nog steeds diagonaal, maar mag in alle richtingen en kan over meerdere posities in één zet worden bewogen.
- Het spel is ten einde wanneer één speler alle stukken verliest of niet meer kan zetten.

1 Safety

This manual has been compiled to help you to use your inflatable safely and to have fun. It contains details about the inflatable, the equipment supplied or fitted, and information about use and maintenance. Read the manual carefully and familiarise yourself with the inflatable before use.

If this is your first inflatable or if it is a different type, take enough time to safely gain experience.

General rules and laws regarding safety and to prevent accidents should always be followed.

Warning indications

The following warning indications are used in this manual in the context of safety:

⚠ WARNING

Indicates that a potential danger that can lead to injury exists.

! CAUTION

Points out that the relevant operating procedures, actions, etc may result in damage, injury or death.

☞ NOTE

Emphasises important procedures, circumstances etc.

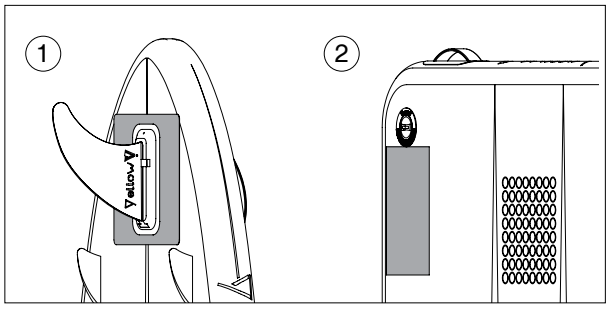
Share the safety instructions with fellow users.

Securing loose items of equipment

When using the inflatable, fasten loose equipment or luggage. For this purpose, SUPs are equipped with an elastic cord.

Safety label

A safety label has been affixed to the inflatable.



- SUP board: on the bottom, around the fin (1)
- Platform: on the bottom, next to the valve (2)

You can find an explanation of the symbols used in the 'Safety Information' supplied with the inflatable or at page 218 - 219 of this manual.

2 Pump operation

Double operation:
Insert the red cap for quick inflation. This allows the pump to deliver pressure on both the upstroke and downstroke.

Single operation:
With the red cap removed, the pump delivers high pressure. This allows the inflatable to be further inflated to the recommended working pressure.

The outlet above the pressure gauge on the pump is for inflating, the outlet under the pressure gauge on the pump is to vacuum.

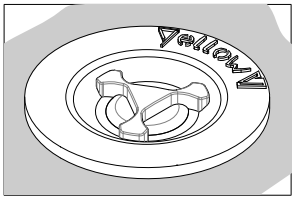
When you start pumping, the pressure gauge will not start moving immediately. Continue pumping until the pressure gauge indicates the correct working pressure.

☞ NOTE

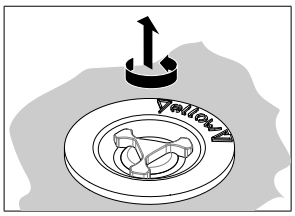
The pressure gauge needs a minimum back pressure of 0.5 bar. The needle will not move below that. If in doubt whether the pressure gauge is working, remove the hose from the pump, keep your palm firmly on the inflation opening and pump once by pushing the lever down. The pressure gauge will move immediately.

3 Inflating

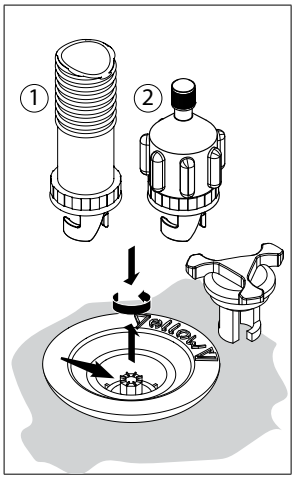
- Place the inflatable on a flat surface, free from sharp objects.
- Unfold/roll out the inflatable and lay it flat.
- Before inflating the inflatable, check the recommended operating pressure indicated on the inflation valve ring.



- Loosen the cap on the inflation valve.



- Check that the central push-push mechanism on the inflation valve is closed (high position). If it isn't, press it and turn it a quarter turn. The push-push mechanism is now in the highest position.
- Connect the included hose adapter (1)/pump adapter (2) to the inflation valve and connect a suitable pump to it.



EN

- Inflate the inflatable to the recommended working pressure.
- Remove the hose adapter/pump adapter
- Replace the cap on the inflation valve

⚠ Warning

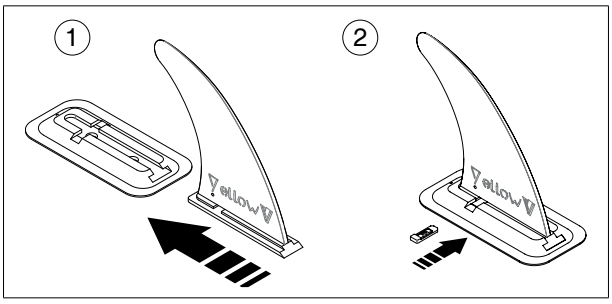
- Do not use compressed air (such as a compressor for car tyres).

! Caution

- Do not expose the inflatable to direct sunlight when it is not in the water, as expanding air can cause damage or bursting.
- If the pressure is too high, it could lead to structural (irreparable) damage.

4 Installing the fin (SUP board)

- Fully inflate the SUP board.
- Turn the SUP board over with the fin box for the fin facing upwards.
- Push the fin all the way into the fin box (1).
- Push the pin through the side of the fin box and the fin. You will hear a click (2).
- Removal is in reverse order.

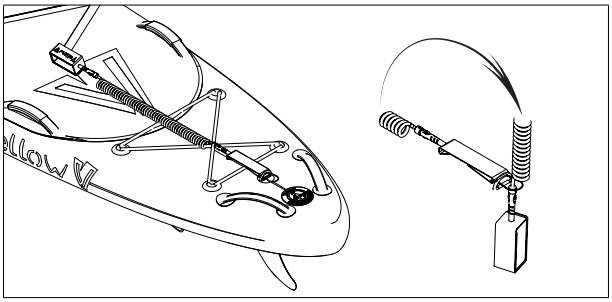


5 Leash and paddle

The leash is an important safety device that prevents the inflatable from floating away from you if you fall off it.

Leash attachment point

The leash should be attached to the D-ring located at the back of the inflatable. The leash has a 'nylon' cord, which goes under the D-ring and then looping it through itself.



Attach the leash to the D-ring

☞ Note

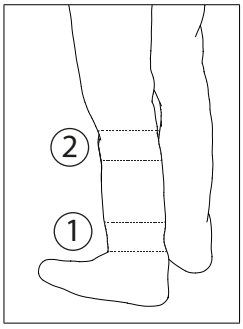
Besides the D-ring on the back, there are several other D- rings on the inflatable, but these are for other purposes, like storage of cargo or mounting a kayak seat. They can't be used for attaching a leash.

⚠ Warning

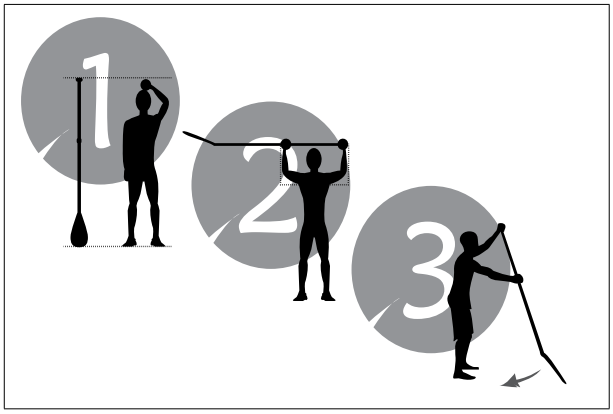
A leash prevents the inflatable from floating away from you if you fall and prevents bystanders from being hit and or injured by it.

Body attachment point

The most comfortable place to attach the strap of the leash is the ankle (1), but the change of tangles is higher. The location just below the knee (2) is less comfortable but less likely to get tangled. The leash is suitable for both locations.



You determine the length of your SUP paddle by adding one to two fist heights to your body height.

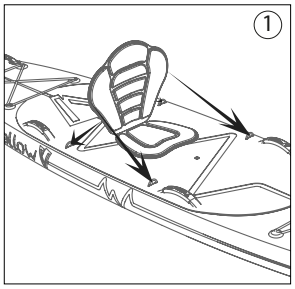


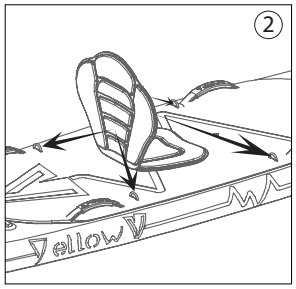
The three-piece paddle is easily adjustable in length. The adjustment range is between 175 cm and 210 cm. An extra blade is also included, creating a double-blade paddle. Ideal for users who like to sit on the inflatable.

6 Kayak seat for SUP

The SUP kayak seat is not part of the delivery of a Yellow V SUP and must be ordered separately.

- When the board is inflated position the SUP kayak seat in the middle of board somewhere in between the four D- rings.
- Using the snap hooks, attach the top two straps of the seat to the D-rings on the front of the board (1).





- Then attach the lower back straps to the nearest D-rings behind the seat (2). Adjust the straps to a comfortable sitting/leaning position.

For most user the recommended position of the SUP kayak seat is just slightly behind the center of the board.

7 Use

☞ Note

- Fully inflate the inflatable a day before use and check for air leaks.
- Wear an appropriate buoyancy aid (life jacket/personal flotation device) whilst on the water. Note: always follow locally applicable regulations!
- Under cold conditions, wear appropriate clothing, such as a wetsuit.

! Caution

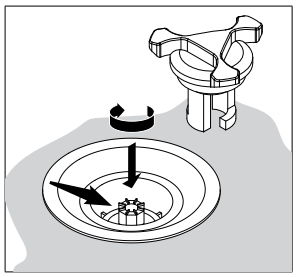
- Do not leave the inflatable unused in the sun for long periods. This prevents premature discolouration, ageing and delamination.
- Protect your inflatable from strong UV radiation, this will prevent discolouration, ageing, delamination and sticking/softening.
- Check the pressure in the inflatable . If the pressure is too high, release air gradually until the correct working pressure is reached.
- Prevent water or moisture from entering the inflatable through the inflation valve. Should this happen, remove the water and allow the inflatable to dry thoroughly before using it again.
- Store the inflatable in a cool and dark location or cover it.
- Always check the local water charts for the area in which you are using the inflatable .

⚠ Warning

- Do not exceed the maximum load capacity of the inflatable .
- When towing the inflatable, this should only be done without persons and at a low speed.
- The towing line must be attached to the 'D' ring:
  - SUP board: on the underside, at the front
  - Platform: 4 x on top (at each corner)

8 Storing

- The inflatable must be cleaned properly after use. To do this, use a solution of mild soap and clean water. Make sure that all sand, pebbles, oil and dirt are removed.
- Put the inflatable in the shade and allow it to dry.
- Remove the cap from the inflation valve.
- Press the push-push mechanism on the inflation valve and turn it a quarter turn to open the inflation valve (low position).



- Fold/roll the inflatable towards the inflation valve to remove all air.
- Do not fold/roll the inflatable too tightly.
- Replace the cap on the inflation valve.
- Store the inflatable in a cool, dry and ventilated place.

☞ Note

- Never allow the inflatable to dry in direct sunlight.
- Due to the strong airflow and relatively loud noise during deflation, some distance from the inflation valve is recommended.

! Caution

- Tight folding/rolling can damage the air seams, EVA foam and kickpads (if any).

9 Prolonging the lifespan

- Avoid over and underpressure due to temperature fluctuations, ensure constant operating pressure.
- Avoid using an air compressor, use a suitable pump.
- Prevent dirt or water from entering through the inflation valve.
- Avoid delamination or deformation due to exposure to direct sunlight or high temperatures.
- Prevent damage by exceeding the maximum load capacity (people and/or load).
- Avoid long-term storage, as this has a detrimental effect on the air chamber's glue seams.
- Avoid dragging the inflatable along the ground, as sharp parts have a detrimental effect.
- Clean the product using a solution of mild soap and clean water after use.
- Dry well after use.
- Check the seams of the air chamber regularly for weak spots, repair if necessary.
- Check the inflation valve regularly for leaks, tighten it if necessary.

☞ Note

- To prevent air leakage, tighten the inflation valve from time to time. Use the tool provided for this purpose. Fully deflate the inflatable and remove the cap from the inflation valve, grab the internal part of the inflation valve on the underside of the inflatable, insert the tool into the inflation valve and turn clockwise until it is fully tightened.

If the product has reached the end of its life, check locally how it can be disposed of in a responsible manner.

10 Repairs

Should the inflatable leak despite all precautions, it is easy to repair yourself in most cases. Use the repair kit provided for this purpose.

- Find the leak using a solution of detergent and clean water if necessary.
- Then let the air out of the inflatable.
- Clean and degrease the surface around the leak.
- Cut 1 of the patches provided to size. Make sure that the patch has an overlap of 2-3 cm around the leak.
- Then trace (with a pencil) the outline of the patch onto de inflatable.
- Stick masking tape around the perimeter of the patch. This prevents excess glue residue from being left behind on the inflatable.
- Coat both the patch and the surface of de inflatable with the glue provided, spreading it evenly.
- Allow to dry for five minutes.
- Gently stick the patch onto the leak and press it down, from the centre to the outer edges. This prevents air from becoming trapped between the inflatable and the patch.
- Allow the glue to set for at least 24 hours.

! CAUTION ☞ NOTE

- Do not pump up the inflatable whilst the glue is setting.
- Do not use the inflatable whilst the glue is setting.

11 Troubleshooting

Problem	Possible cause	Solution
Bulge		
There is a bulge on the underside of the inflatable.	This is a consequence of installing the inflation valve in the inflatable. To install the valve, space must be made in the drop-stitch structure.	This bulge is normal and does not affect quality or performance in any way.
Drop in air pressure		
Inflation valve	Make sure that de inflatable has the correct operating pressure. Then, using a solution of detergent and water, check whether the inflation valve has been tightened properly.	When air bubbles appear, tighten the inflation valve using the tool provided for this purpose.
	Check that the push-push mechanism of the inflation valve is in the highest position.	If it is not in the highest position, press the push-push mechanism lightly and turn it a quarter turn so that it is in the highest position.
	Check that the push-push mechanism is working properly.	If it isn't, replace the push-push mechanism with the spare part supplied with it.
Seams	Make sure that the inflatable has the correct operating pressure. Then, using a solution of detergent and water, check whether there is a leak in 1 of the seams or surfaces.	If air bubbles occur, repair them using the patches and glue provided.
EVA foam		
Detaches from PVC	Rolling/folding too tightly can cause the EVA foam to detach from the PVC.	Glue the EVA foam back onto the PVC using the glue provided. Follow the glueing instructions stated on the tube.
Water in the de inflatable		
Water	Water/moisture has unexpectedly entered the inflatable through the inflation valve.	Take action immediately! Remove the valve's push-push mechanism using the tool provided. Actively ventilate through this hole for 15 minutes, then passively ventilate for a further 24 hours.

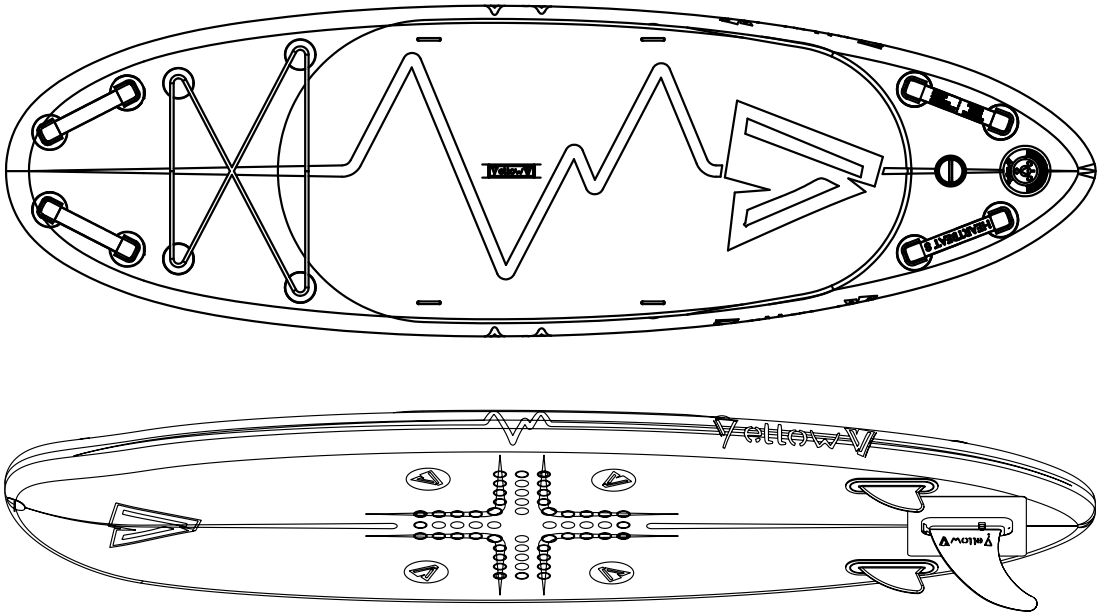
12 YVSUP08 - IGUAZU

The playful 8 feet iSUP in the range especially for kids: our IGUAZU. Short for easy turning, extra wide to give children a bit more balance and sturdy to endure its target audience. The SUP board which keeps your (grand)children happy and active on the water: all you have to do is supervise while they play along.

The IGUAZU SUP board features five handles so it's easy to get on the board while in the water and six D-rings to tie multiple boards together to create a play platform. An absolute lightweight at 8,5 kg and rigid enough to hold 75 kg. For stability 3 removable fins are included. The 5mm EVA foam offers a comfortable underground while the 1,5 mm drop-stitched PVC is highly durable and build to last.

12.1 Scope of supply

- IGUAZU inflatable SUP board
- A handy four-point bungee for easy and safe storage of baggage
- Three removable fins
- Dual action kayak/SUP paddle
- Dual action pump with pressure gauge
- Yellow V Leash
- Special 3 metre long towel
- 2 litre drybag
- Game set (pawns, dice and Yellow V card game)
- Waterproof mobile phone case
- Repair kit
- Large Yellow V carrying bag



12.2 Specifications

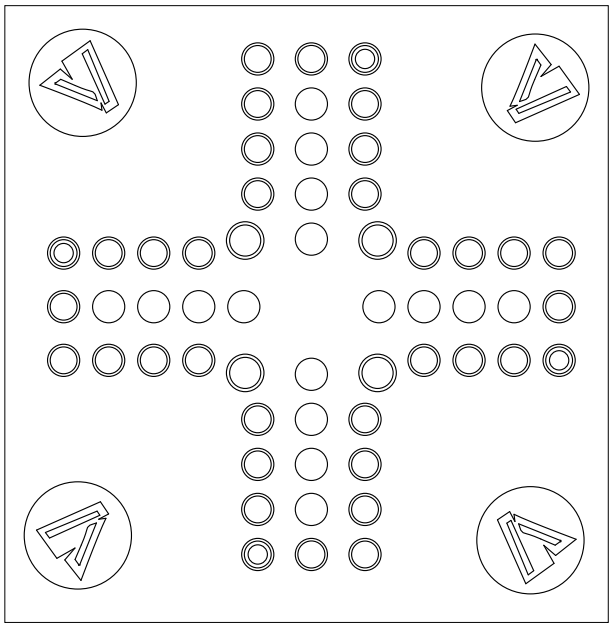
Length	250 cm / 8 feet
Width	75 cm / 29.5”
Thickness	10 cm / 4”
Weight	8,5 kg / 18.7 lbs
Max. load (kg)	75 kg / 165 lbs
Fins	3
Handles	5
Number of D-rings	6
Anti slip deck	EVA-foam 5 mm
PVC construction	Double layer, 1,5 mm
PVC hardness (shore)	70A
Anti slip area	144 x 56 cm
Anti slip hardness (shore)	45A - 50A
User weight	75 kg / 165 lbs maximum
Paddle style	All round fun, Family, Yoga
SUP experience	Beginner, Intermediate

12.3 Accessories

The accessories below can be purchased separately

- Kayak seat (YVSSEAT01)
- Paddle float for SUP and kayak paddle (YVPADFLOA)
- Extra dual action kayak/SUP paddle (YVPAD02)
- Extra leash (YVLEAS01)
- Extra 3 metre long towel (YVTOW01)
- Extra playset for SUP (YVSKIT)
- Extra middle fin (YVFIN01)
- Extra side fin set (YVFIN02)
- A drybag 15 ltr. black (YVBAGH15)
- A drybag 15 ltr. yellow (YVBAGY15)
- A drybag 70 ltr. black (YVBAGH70)
- A drybag 70 ltr. yellow (YVBAGY70)

12.4 Game



Players roll the dice and move their pieces around the board. Only pieces not in the nest may move forward on the board. Pieces may only leave the nest with a roll of a five on a single dice.

Once out of the nest, a player may move one or more pieces, by the number on the dice. If no move is possible, the turn is forfeited.

All die moves must be taken before the application of any extra rewards for sending an opponent to their nest or moving a piece to its home position.
When a piece ends its move on the same space as an opponent's piece, the opponent's piece is sent back to its nest.

A blockade is formed when two pieces of a single player occupy the same space. No piece of any player may move through a blockade, including pieces of the blockade owner. Another player's piece cannot land in a space occupied by a blockade, even to leave its nest.

A piece is not required to enter the home row and can pass the row and start another circuit of the board voluntarily or as the result of requirement of the use of the total die roll.

The game is won when all pieces are in the home spot of the player.

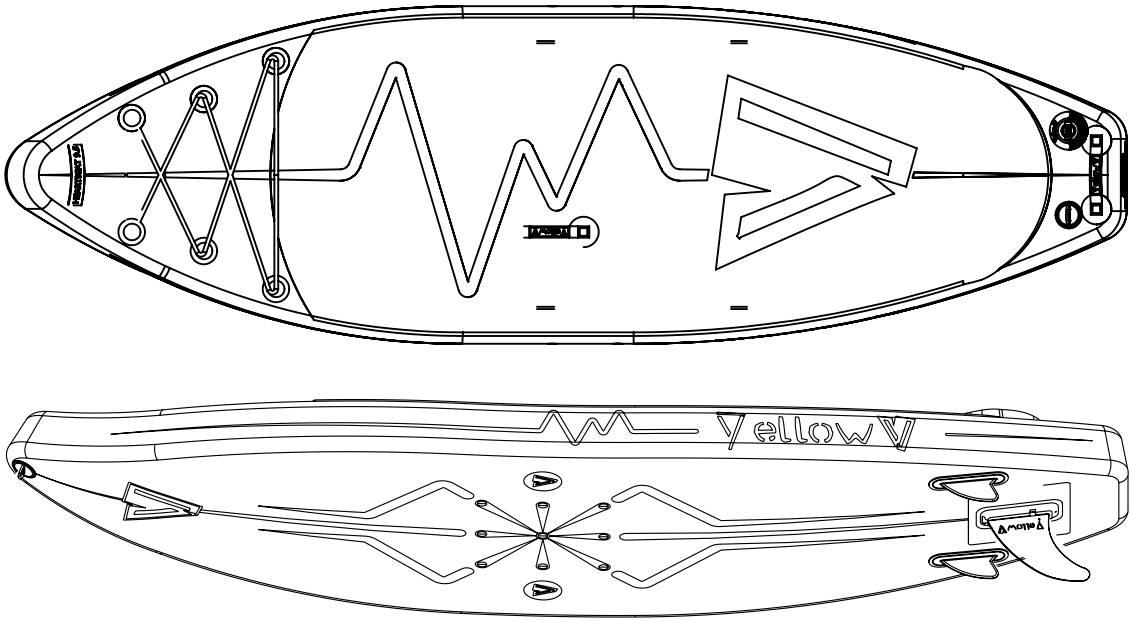
13 YVSUP09 - YOSEMITE

When you want to spice it up, the iSUP YOSEMITE is your companion. Suitable for fast flowing rivers and in the breakers. This rocker board is highly manoeuverable and can be turned on the spot with its raised kick pad. The three detachable fins can be easily replaced and you benefit from more stability due to the extra width of this Stand Up Paddling board. So when you are SUPping on the edge, consider this board.

Because of its adventurous nature, we've made this board as smooth as possible. With three ergonomically placed handles and six D-rings it's easy to carry and to secure. Weighing a mere 9 kg, this board and with the rigidity of a hard board, you'll be carving through the white water like a pro!
The sturdy fushion PVC is enriched with 5 mm EVA foam for an excellent grip when needed.

13.1 Scope of supply

- YOSEMITE inflatable SUP board
- A handy six-point bungee for easy and safe storage of baggage
- Three removable fins
- Dual action kayak/SUP paddle
- Dual action pump with pressure gauge
- Yellow V Leash
- Special 3 metre long towel
- 2 litre drybag
- Game set (pawns, dice and Yellow V card game)
- Waterproof mobile phone case
- Repair kit
- Large Yellow V carrying bag



13.2 Specifications

Length	287 cm / 9.5 feet
Width	89 cm / 34.6”
Thickness	15 cm / 6”
Weight	12 kg / 26.46 lbs
Max. load (kg)	130 kg / 286 lbs
Fins	3
Handles	3
Number of D-rings	6
Anti slip deck	EVA-foam 5 mm
PVC construction	Fusion PVC
PVC hardness (shore)	70A
Anti slip area	183 x 78 cm
Anti slip hardness (shore)	45A - 50A
User weight	130 kg / 286 lbs maximum
Paddle style	All round fun, Family, Racing, Yoga
SUP experience	Beginner, Intermediate, Advanced

13.3 Accessories

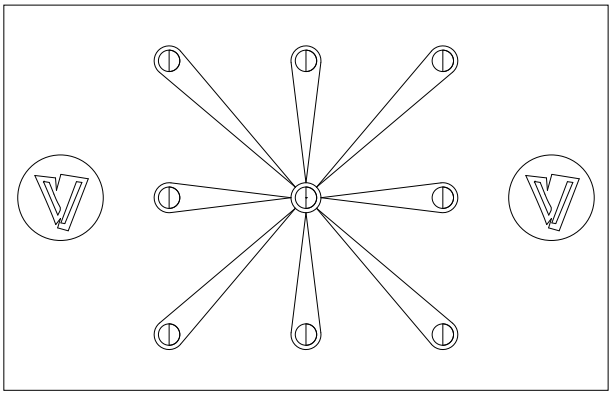
The accessories below can be purchased separately

- Kayak seat (YVSSEAT01)
- Paddle float for SUP and kayak paddle (YVPADFLOA)
- Extra dual action kayak/SUP paddle (YVPAD02)
- Extra leash (YVLEAS02)
- Extra 3 metre long towel (YVTOW01)
- Extra playset for SUP (YVSKIT)
- Extra middle fin (YVFIN01)
- Extra side fin set (YVFIN02)
- A drybag 15 ltr. black (YVBAGH15)
- A drybag 15 ltr. yellow (YVBAGY15)
- A drybag 70 ltr. black (YVBAGH70)
- A drybag 70 ltr. yellow (YVBAGY70)

13.4 Game

This basic game uses a 3 by 3 grid. The goal of the game is to be the first player to get three in a row.

Player one places the first piece. Players alternate placing their coloured pieces on the board until one player has three in a row (horizontally/vertically/diagonally) or until it's a draw.



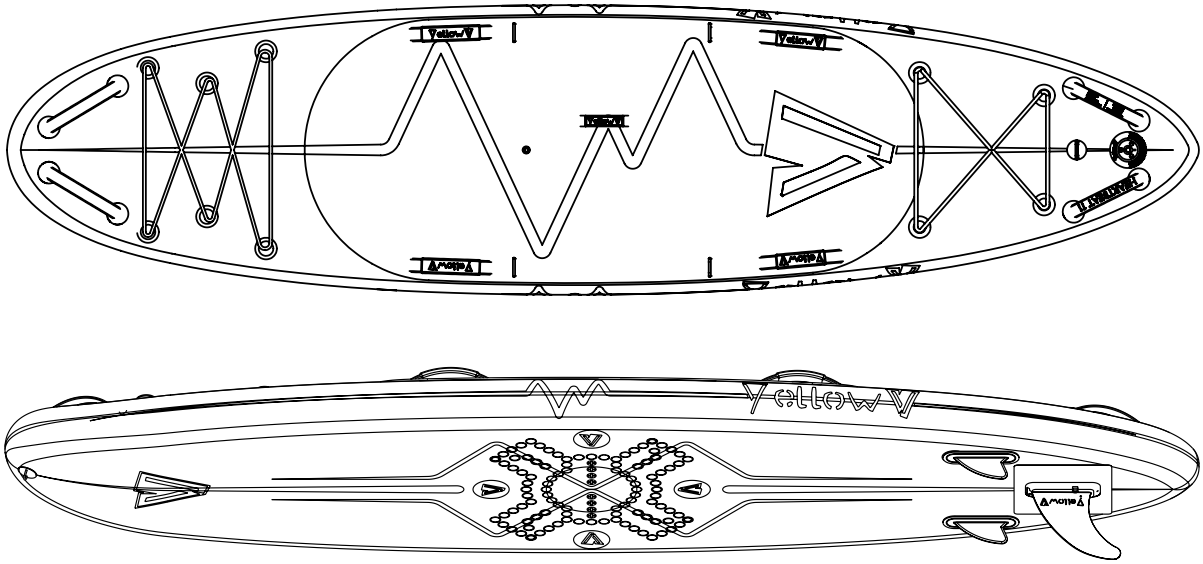
14 YVSUP11 - ANGEL

The sports tourer of our inflatable SUP board range. Your iSUP companion when expanding your horizon: fast enough to cover large areas yet very stable so you can safely bring a backpack (or your pet). That stability makes it suitable for both novice as intermediate Stand Up Paddlers.

The ANGEL features a luggage net to secure your belongings, multiple handles to easy transport it while inflated and D-rings to secure it to river banks or to your boat. Weighing in at a nice 11,5 kg, this board feels like a rigid board. If properly inflated this board can even be used for wave surfing! The stability of three removable fins is unrivaled. On the board 5mm EVA foam can be found, which is both comfortable and grippy. The fusion PVC is highly durable and build to last.

14.1 Scope of supply

- ANGEL inflatable SUP board
- A handy six- and four-point bungee for easy and safe storage of baggage
- Three removable fins
- Dual action kayak/SUP paddle
- Dual action pump with pressure gauge
- Yellow V Leash
- Special 3 metre long towel
- 2 litre drybag
- Game set (pawns, dice and Yellow V card game)
- Waterproof mobile phone case
- Repair kit
- Large Yellow V carrying bag



14.2 Specifications

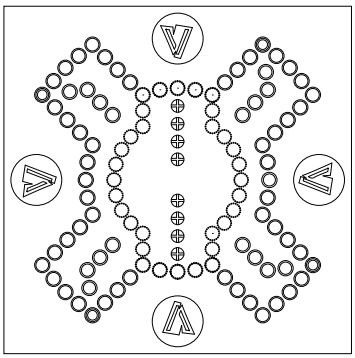
Length	335 cm / 11 feet
Width	80 cm / 31.2”
Thickness	15 cm / 6”
Weight	11,5 kg / 25.4 lbs
Max. load (kg)	130 kg / 286 lbs
Fins	3
Handles	9
Number of D-rings	6
Anti slip deck	EVA-foam 5 mm
PVC construction	Fusion PVC
PVC hardness (shore)	70A
Anti slip area	168 x 74 cm
Anti slip hardness (shore)	45A - 50A
User weight	130 kg / 286 lbs maximum
Paddle style	All round fun, Family, Cruising/distance, Racing, Yoga
SUP experience	Beginner, Intermediate, Advanced

14.3 Accessories

The accessories below can be purchased separately

- Kayak seat (YVSSEAT01)
- Paddle float for SUP and kayak paddle (YVPADFLOA)
- Extra dual action kayak/SUP paddle (YVPAD02)
- Extra leash (YVLEAS03)
- Extra 3 metre long towel (YVTOW01)
- Extra playset for SUP (YVSKIT)
- Extra middle fin (YVFIN01)
- Extra side fin set (YVFIN02)
- A drybag 15 ltr. black (YVBAGH15)
- A drybag 15 ltr. yellow (YVBAGY15)
- A drybag 70 ltr. black (YVBAGH70)
- A drybag 70 ltr. yellow (YVBAGY70)

14.4 Game



Cross and circles….. with playing cards. This game is a variety of the well-known “cross and circle game” that has been around for centuries, it combines the rules of simple fun dice based board games with the strategy of having multiple moves at your disposal. Although (as with any game) luck is still involved it is mostly about tactic, wit and the willingness to annoy your opponent.

The goal of the game:

This game can be played with either 2 or 4 players but the rules are basically the same (2 player exemptions are listed separately). The goal of the game is to move all 4 pawns from your starting field to your home base by use of ordinary playing cards. Be aware…you need the exact count of fields to make it into Home, and you need to fill the house from the top down. Pawns are able to move within home base but are not allowed to jump over other pawns within the home base.

Dealing the cards:

You have to use the complete deck of cards, excluding the Jokers.

1st round: 5 cards each, 2nd round 4 cards each. 3rd round 4 cards each. After the third round the next player has to deal.

Basic card value:

Ace: Either move a pawn that’s already on the board 1 space, or as a starter to get on the board.

King: Starter to get a pawn on the board.

Queen: Move a pawn 12 spaces.

Jack: Switch 2 pawns that are on the board (but not home) this is mandatory, but if there are less than 2 different color pawns on the board this card cannot be played

10: Move a pawn 10 spaces.

9: Move a pawn 9 spaces.

8: Move a pawn 8 spaces.

7: Move a total of 7 spaces divided by 2 pawns. (no 2 pawns on the board then you cannot use this card)

6: Move a pawn 6 spaces.

5: Move a pawn 5 spaces.

4: Move a pawn 4 spaces but always BACKWARDS (if the pawn is at starting position it is allowed to go backwards and in the next turn enter the home base, if a pawn has already moved from starting position it is still allowed to go back over starting position, but it cannot enter home base without making a complete round)

3: Move a pawn 3 spaces.

2: Move a pawn 2 spaces.

The game

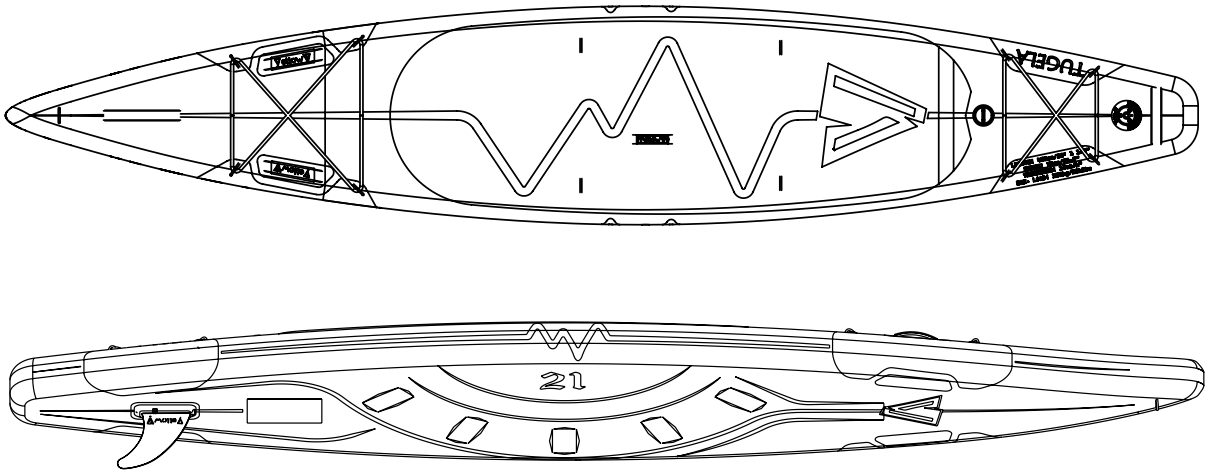
- At the start of the game the first player lays down a single card, visible to all, and moves his pawn according to the card’s value (see card values) then the next player (clockwise) does the same.
- If a player’s set of cards doesn’t permit to start or move, he’s out of the current round and must lay down all his remaining cards.
- A round is finished once all cards are laid down. At each subsequent round another player starts.
- A pawn can be placed on the starting point either with a King or with an Ace.
- When a pawn is moved from home to the starting point it is “protected”. Pawns that are in starting position cannot be switched, taken or even passed.
- If a player is blocked from any movement by an opponent on a starting position he’s out of the current round and must lay down all his remaining cards
- If a pawn arrives at a position occupied by another, the latter is taken of the board and returned to the starting row, this also applies to own pawns!
- Passing another pawn is always permitted, except in home base or if a pawn is on its own starting-point.
- Players are bound to move their pawns the complete number of steps determined by the card value (be carefull when trying to get into your home base) if the card’s value exceeds the number of necessary steps, another lap of the course must be started to retry the entry!

15 YVSUP13 - TUGELA

The sportier, bigger brother of the YVSUP11 - ANGEL is the YVSUP13 - TUGELA. Especially for those who want to go even faster. The new X-woven MSL fusion construction makes the board both stiffer and lighter than its smaller brother. The small kick-pad makes turning a lot easier and under the luggage net you can store the Yellow V mixing cup or one of the dry bags. An inflatable SUP board for the faster paddlers among us.

15.1 Scope of supply

- TUGELA inflatable SUP board
- A handy six- and four-point bungee for easy and safe storage of baggage
- Removable fin
- Dual action kayak/SUP paddle
- Dual action pump with pressure gauge
- Yellow V Leash
- Special 3 metre long towel
- 2 litre drybag
- Game set (pawns, dice and Yellow V card game)
- Waterproof mobile phone case
- Repair kit
- Large Yellow V carrying bag



15.2 Specifications

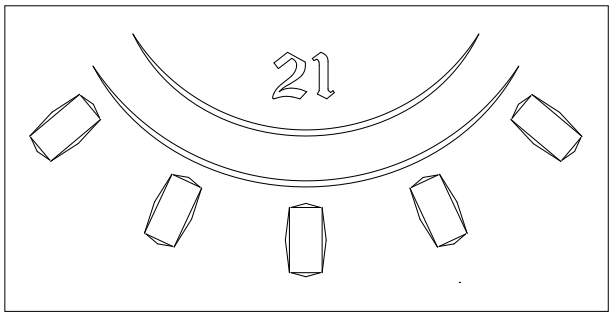
Length	400 cm / 13 feet
Width	73 cm / 28.7”
Thickness	15 cm / 6”
Weight	9,3 kg / 20.5 lbs
Max. load (kg)	130 kg / 286 lbs
Fins	1
Handles	5
Number of D-rings	6
Anti slip deck	EVA-schuim 5 mm
PVC construction	X-WOVEN MSL Fusion
PVC hardness (shore)	70A
Anti slip area	168 x 74 cm
Anti slip hardness (shore)	45A - 50A
User weight	130 kg / 286 lbs maximum
Paddle style	Cruising/distance
SUP experience	Advanced

15.3 Accessoires

The accessories below can be purchased separately

- Kayak seat (YVSSEAT01)
- Paddle float for SUP and kayak paddle (YVPADFLOA)
- Extra dual action kayak/SUP paddle (YVPAD02)
- Extra leash (YVLEAS04)
- Extra 3 metre long towel (YVTOW01)
- Extra playset for SUP (YVSKIT)
- Extra middle fin (YVFIN01)
- Extra side fin set (YVFIN03)
- A drybag 15 ltr. black (YVBAGH15)
- A drybag 15 ltr. yellow (YVBAGY15)
- A drybag 70 ltr. black (YVBAGH70)
- A drybag 70 ltr. yellow (YVBAGY70)

15.4 Game



A card game which is played against the dealer in which the goal is to get closer to 21 points than the dealer, without going over this. The required items are a set of cards and a minimum of 2 players. The game can be played with multiple players, but the winner is always the one closest to 21 points.

Course of the game:

The course of the game is quite simple. The dealer deals one card to each player and then one card to themself. Cards are then dealt again, with players choosing whether they want another card or not. If a player has more than 21 points, they are immediately out of the game.
The same applies to the dealer. When all players have been, it is the dealer's turn. The dealer must keep taking cards until they have at least 17 points; they loses if they go over 21 points.

Cards:

There are four different cards in the game: diamonds, hearts, clubs and spades. Each card has its own value, which is calculated as follows:
- Ace: 1 or 11 points
- Picture cards (jack, queen, king): 10 points
- Other cards: the value stated on the card

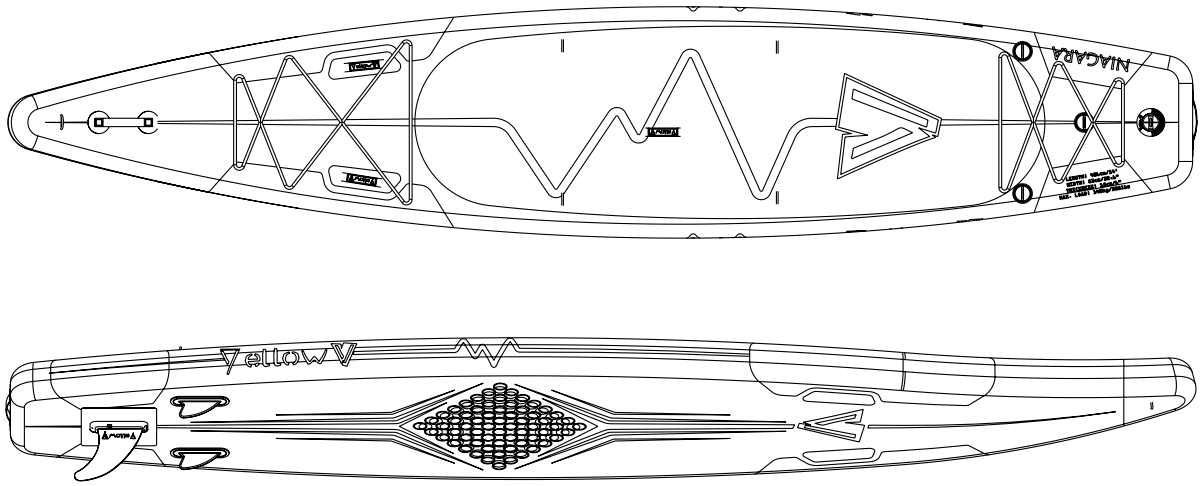
For example, if you have an ace and a 9, you can have 10 or 20 points, depending on which is more favourable. If you have an ace and a 10, you immediately have 21 points and have, therefore, won.

16 YVSUP14 – NIAGARA

The NIAGARA 14 Overnight SUP board is 426 cm long and built according to with the X-woven MSL fusion technique: stiffer and lighter than the YVSUP11 - ANGEL. This SUP board is specially designed for the adventurous paddler who isn't satisfied with just one day. Two large luggage nets provide enough space for your clothes, your food and a tent. This SUP is designed for advanced and ambitious paddlers who want to go on long and extended trips. To keep all your clothes dry, this set comes with the brand new 15-litre dry bag. The king of our tour boards.

16.1 Scope of supply

- NIAGARA inflatable SUP board
- A handy six- and four-point bungee for easy and safe storage of baggage
- Three removable fins
- Dual action kayak/SUP paddle
- Dual action pump with pressure gauge
- Yellow V Leash
- Special 3 metre long towel
- 15 litre drybag
- Game set (pawns, dice and Yellow V card game)
- Waterproof mobile phone case
- Repair kit
- Large Yellow V carrying bag



16.2 Specifications

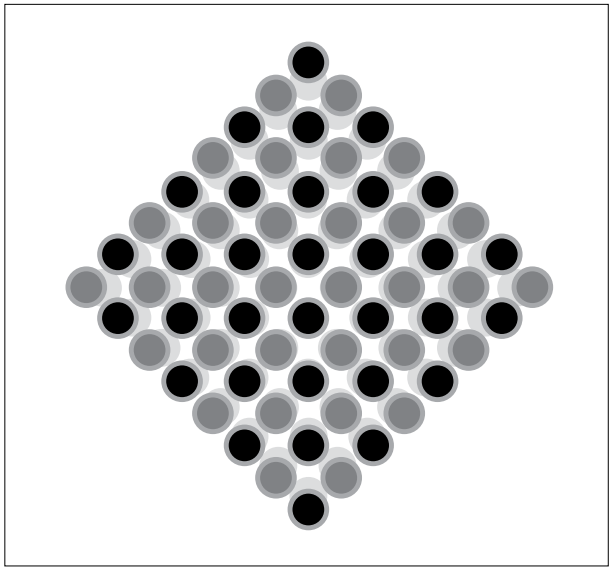
Length	426 cm / 14 feet
Width	83 cm / 32.7”
Thickness	15 cm / 6”
Weight	11,9 kg / 26.2 lbs
Max. load (kg)	140 kg / 309 lbs
Fins	3
Handles	5
Number of D-rings	8
Anti slip deck	EVA-schuim 5 mm
PVC construction	X-WOVEN MSL Fusion
PVC hardness (shore)	70A
Anti slip area	168 x 74 cm
Anti slip hardness (shore)	45A - 50A
User weight	140 kg / 309 lbs maximum
Paddle style	All round fun, Cruising/distance
SUP experience	Beginner

16.3 Accessoires

The accessories below can be purchased separately

- Kayak seat (YVSSEAT01)
- Paddle float for SUP and kayak paddle (YVPADFLOA)
- Extra dual action kayak/SUP paddle (YVPAD02)
- Extra leash (YVLEAS05)
- Extra 3 metre long towel (YVTOW01)
- Extra playset for SUP (YVSKIT)
- Extra middle fin (YVFIN01)
- Extra side fin set (YVFIN03)
- A drybag 15 ltr. black (YVBAGH15)
- A drybag 15 ltr. yellow (YVBAGY15)
- A drybag 70 ltr. black (YVBAGH70)
- A drybag 70 ltr. yellow (YVBAGY70)

16.4 Game



A strategy game for two players.

At the beginning, each player receives 12 playing pieces of the same colour. These are placed on the dark circles on the player's side. One player starts and then players take turns.

Movements are only allowed on the dark circles, so all movements are diagonal.

The only direction the playing pieces may move is towards the opponent.

A playing piece can be moved one square at a time, unless you can capture a piece from the opponent. A piece can be captured by jumping over the opponent's piece and landing in a diagonal line on the other side.

A player can jump over one playing piece per jump. If another jump is subsequently possible, the next jump can be used immediately, until there are no more possibilities to jump.

A captured playing piece is removed from the board. If a capture is possible, it is obligatory to take it before any other moves. If multiple captures are possible, the player is free to choose.

When a playing piece reaches the end of the board (closest to the opponent), this playing piece becomes a king. To make this difference clear, a captured piece is placed on top of the crowned piece.
The king still moves diagonally, but is allowed to move in all directions and can be moved across multiple positions in one move.

The game ends when one player loses all their pieces or cannot make any moves.

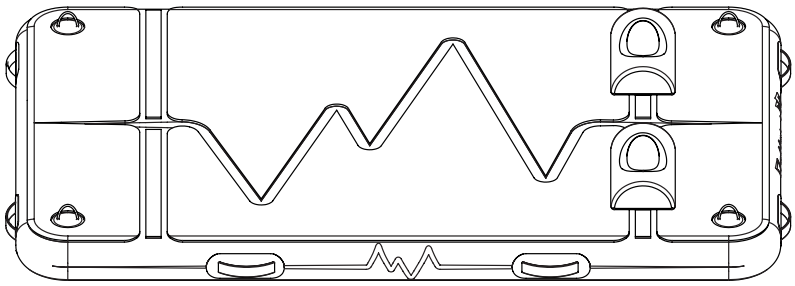
17 YVIFP8 - HAWAII

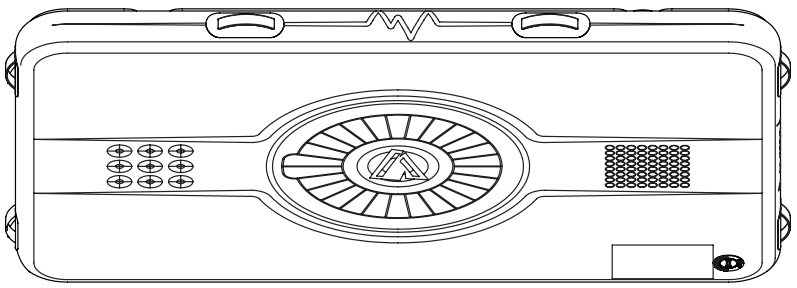
Create your own place on the water. A private island may not be for everyone, but the Yellow V HAWAII comes very close! Dream away on the soft 5 mm EVA foam, work on your inner balance practicing yoga on the comfortable no-skid layer or turn the platform into a floating picnic table whilst paddle boarding with friends.

This platform does it all! Not only fun, but also practical as it doubles as a service platform. Giving your boat a quick once over while it's in the water will become a piece of cake using this Yellow V platform. Equipped with industrial quality velcro to secure the cushion set on, and featuring multiple D-rings to keep the platform in place or to tie multiple platforms together. The HAWAII is made from a durable knitted MSL fusion PVC and offers great stability. Moving is easy using the eight cleverly placed handles.

17.1 Included in the box

- HAWAII inflatable platform
- Dual action kayak/SUP paddle
- Dual action pump with pressure gauge
- Two comfortable cushions with Velcro
- Special 3 metre long towel
- 2 litre drybag
- Game set (pawns, dice and Yellow V card game)
- Waterproof mobile phone case
- Repair kit
- Collapsible anchor, 1.5 kg with rope and float





17.2 Specifications

Length	250 cm / 8 feet
Width	160 cm / 62.4”
Thickness	15 cm / 6”
Weight	17 kg / 37,5 lbs
Max. load (kg)	410 kg / 900 lbs
Handles	8
Number of D-rings	4
Anti slip deck	EVA foam 5 mm
PVC construction	Knitted MSL Fusion
PVC hardness (shore)	70A
Anti slip area	238 x 148 cm
Anti slip hardness (shore)	45A - 50A
User weight	410 kg / 900 lbs maximum
Paddle style	All round fun, Family, Yoga
SUP experience	Beginner, Intermediate, Advanced

17.3 Accessories

The accessories below can be purchased separately

- Dual action kayak/SUP paddle (YVPAD02)
- Paddle float for SUP and kayak paddle (YVPADFLOA)
- Extra set of cushions (YVCUSH01)
  in traffic black with yellow piping.
- Extra 3 metre long towel (YVTOW01)
- Playset for SUP (YVSKIT)
- Playset for Platform (YVPKIT)
- A drybag 15 ltr. black (YVBAGH15)
- A drybag 15 ltr. yellow (YVBAGY15)
- A drybag 70 ltr. black (YVBAGH70)
- A drybag 70 ltr. yellow (YVBAGY70)

17.4 Games

Game 1

This basic game uses a 3 by 3 grid. The goal of the game is to be the first player to get three in a row.

Player one places the first piece. Players alternate placing their coloured pieces on the board until one player has three in a row (horizontally/vertically/diagonally) or until it's a draw.

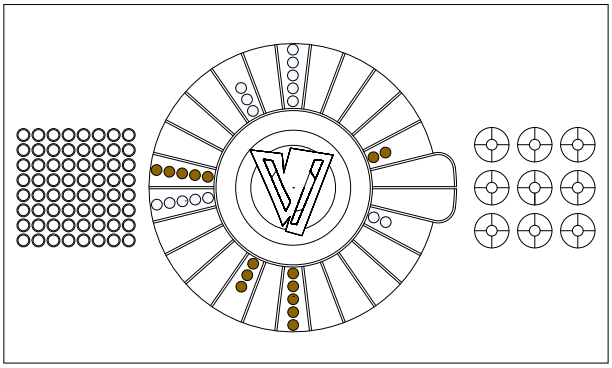
Game 2

An elaborate strategy game for two players.

This games is played with 15 brown pieces, 15 white pieces and 2 dice. The aim of the game is to get all the brown pieces in the white home area and vice versa.

Start setup
The game begins with (for both colours):
5 pieces on position 6
3 pieces on position 8
5 pieces on position 13
2 pieces on position 24

- Each round, one player throws 2 dice. The number that the player throws represents the number of moves that have to be made.
- You may move one piece the number of positions equal to the total on each dice thrown (provided this is possible in terms of the position in the row where you end up), or move two pieces: one the number of positions equal to the value shown on one dice, the other the number of positions equal to the value shown on the other dice. If the same number is thrown with both dice, the player may move the piece according to the number thrown per dice 4x.
- Any piece may be moved, but only to a position occupied by no more than one of the opponent's pieces, no pieces or one of your own pieces. You may therefore remove your opponent's piece from a position, provided he/she only has one piece occupying it.
- Removing a piece from the board means that piece has to go back to the starting point. The opponent must return this piece to the game before he/she can make any other move. Should this not be possible, the other pieces may make a move.



When can a player start moving pieces into the home area?

- When 'all' 15 pieces are in the last six positions, the player may start moving the pieces to the home area (the end-game).
- When one player has brought all his/her pieces home, the game is over.

Game 3

A two-player strategy game.

- At the start, each player receives 12 pieces of one colour. These are placed on the board at the side closest to the player. Pieces can only be placed on the dark circles. One player begins, after that players alternate their moves.
- Moves are allowed only on the dark spots, so all movements are made diagonally.
- The only direction players can move in is toward the opponent.
- Pieces can be moved one spot at a time, unless you can capture a piece of the opponent.
- One can capture a piece by jumping over one of the opponent's pieces, landing in a straight diagonal line on the other side. A player can jump over one piece at a time.
- One turn is not limited to one jump, if a subsequent jump is possible to capture other pieces
- A captured piece is removed from the board. If a capture is possible it is mandatory. If multiple captures are possible, a player is free to choose one.
- When a piece reaches the far end of the board (opponents' side), the piece is crowned king. To make the difference clear, place one piece on top of the other
- The king pieces still need to move diagonally but can move in either direction and may jump over multiple spots at once.
- The game is ended when one player has lost all his pawns or cannot make a move.

1 Sicherheit

Dieses Handbuch soll Ihnen helfen, Ihre Inflatable sicher zu benutzen und Spaß zu haben. Es enthält Einzelheiten über die Inflatable, die mitgelieferte oder montierte Ausrüstung sowie Informationen über Gebrauch und Wartung. Lesen Sie das Handbuch sorgfältig durch und machen Sie sich vor dem Gebrauch mit der Inflatable vertraut.

Wenn dies Ihre erste Inflatable ist oder wenn es sich um einen anderen Typ handelt, nehmen Sie sich genügend Zeit, um auf sichere Weise Erfahrungen zu sammeln.

Allgemeine Regeln und Gesetze zur Sicherheit und zur Vermeidung von Unfällen sollten immer befolgt werden.

Warnhinweise

Die folgenden Warnhinweise werden in dieser Anleitung im Zusammenhang mit der Sicherheit verwendet:

⚠ WARNUNG

Weist darauf hin, dass eine potenzielle Gefahr besteht, die zu Verletzungen führen kann.

! VORSICHT

Weist darauf hin, dass die entsprechenden Betriebsverfahren, Handlungen usw. zu Schäden, Verletzungen oder zum Tod führen können.

☞ ACHTUNG

Weist auf wichtige Vorgänge, Umstände usw. hin.

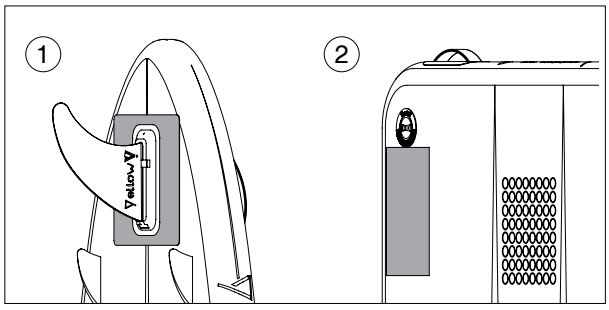
Geben Sie die Sicherheitshinweise an andere Benutzer weiter.

Lose Ausrüstungsgegenstände befestigen

Befestigen Sie bei der Benutzung derInflatable lose Ausrüstungsgegenstände oder Gepäck. Zu diesem Zweck sind die SUPs mit einer elastischen Schnur ausgestattet.

Sicherheitskennzeichnung

Auf dem Schlauchboot ist ein Sicherheitskennzeichen angebracht.



- SUP-Brett: auf der Unterseite, um die Flosse herum (1)
- Plattform: an der Unterseite, neben dem Ventil (2)

Eine Erläuterung der verwendeten Symbole finden Sie in den “Sicherheitshinweisen”, die dem Schlauchboot beiliegen, oder auf den Seiten 218 - 219 dieser Anleitung.

2 Bedienung der Pumpe

Doppelter Betrieb:
Stecken Sie die rote Kappe zum schnellen Aufpumpen auf. Dadurch kann die Pumpe sowohl beim Auf- als auch beim Abwärtshub Druck erzeugen.

Einfacher Betrieb:
Wenn die rote Kappe entfernt wird, liefert die Pumpe einen hohen Druck. Dadurch kann die Inflatable weiter bis zum empfohlenen Arbeitsdruck aufgeblasen werden.

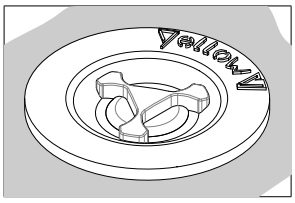
Der Ausgang oberhalb des Manometers an der Pumpe ist zum Aufpumpen, der Ausgang unterhalb des Manometers an der Pumpe ist zum Absaugen.
Wenn Sie anfangen zu pumpen, bewegt sich das Manometer nicht sofort. Pumpen Sie weiter, bis das Manometer den richtigen Arbeitsdruck anzeigt.

☞ HINWEIS

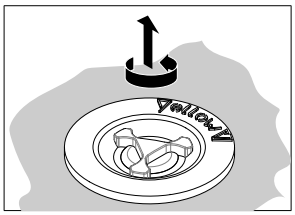
Das Manometer benötigt einen Mindestgegendruck von 0,5 bar. Darunter bewegt sich die Nadel nicht. Wenn Sie Zweifel haben, ob das Manometer funktioniert, ziehen Sie den Schlauch von der Pumpe ab, halten Sie Ihre Handfläche fest auf die Einfüllöffnung und pumpen Sie einmal, indem Sie den Hebel nach unten drücken. Das Manometer wird sich sofort bewegen.

3 Aufblasen

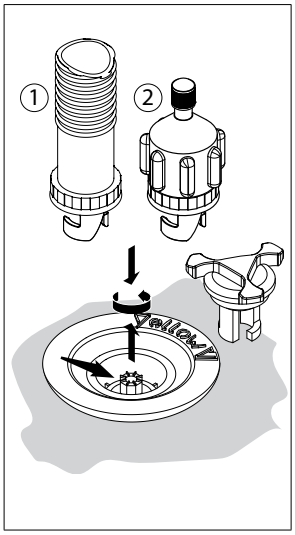
- Legen Sie die Inflatable auf eine ebene Fläche, die frei von scharfen Gegenständen ist.
- Falten/rollen Sie die Inflatable aus und legen Sie sie flach hin.
- Prüfen Sie vor dem Aufblasen der Inflatable den empfohlenen Betriebsdruck, der auf dem Ring des Aufblasventils angegeben ist.



- Lösen Sie die Kappe des Aufblasventils.



- Vergewissern Sie sich, dass der zentrale Push-Push-Mechanismus des Aufblasventils geschlossen ist (hohe Position). Ist dies nicht der Fall, drücken Sie ihn und drehen Sie ihn eine Viertelumdrehung. Der Push-Push-Mechanismus befindet sich nun in der höchsten Position.
- Verbinden Sie den mitgelieferten Schlauchadapter (1)/Pumpenadapter (2) mit dem Aufblasventil und schließen Sie eine geeignete Pumpe daran an.



- Blasen Sie die Inflatable bis zum empfohlenen Betriebsdruck auf.
- Entfernen Sie den Schlauchadapter/Pumpenadapter
- Setzen Sie die Kappe wieder auf das Aufblasventil.

⚠ Warnung

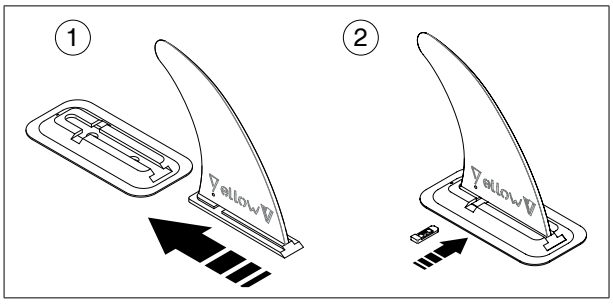
- Verwenden Sie keine Druckluft (wie z. B. einen Kompressor für Autoreifen).

! Vorsicht

- Setzen Sie die Inflatable nicht dem direkten Sonnenlicht aus, wenn sie nicht im Wasser ist, da die sich ausdehnende Luft zu Schäden oder zum Platzen führen kann.
- Wenn der Druck zu hoch ist, kann dies zu strukturellen (irreparablen) Schäden führen.

4 Einbau der Flosse (SUP-Brett)

- Blasen Sie das SUP-Brett vollständig auf.
- Drehen Sie das SUP-Brett um, so dass der Flossenkasten für die Flosse nach oben zeigt.
- Schieben Sie die Flosse bis zum Anschlag in den Flossenkasten (1)
- Stecken Sie den Stift durch die Seite des Flossenkastens und die Flosse. Sie werden ein Klicken hören. (2
- Die Demontage erfolgt in umgekehrter Reihenfolge.

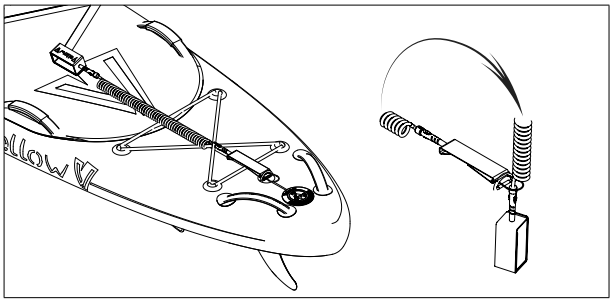


5 Leash und Ruder

Die Leash ist eine wichtige Sicherheitsvorrichtung, die verhindert, dass die Inflatable von Ihnen wegschwimmt, wenn Sie von ihr herunterfallen.

Leash Befestigungspunkt

Die Leash sollte an dem D-Ring auf der Rückseite der Inflatable befestigt werden. Die Leash hat eine Nylonschnur, die unter dem D-Ring hindurchgeführt und dann in einer Schlaufe befestigt wird.



Befestigen Sie die Leash am D-Ring

☞ Achtung

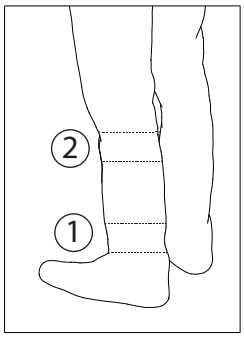
Neben dem D-Ring auf der Rückseite gibt es noch mehrere andere D-Ringe an der Inflatable, z.B. für die Aufbewahrung von Gepäck oder die Montage eines Kajaksitzes. Sie können nicht für die Befestigung einer Leine verwendet werden.

⚠ Warnung

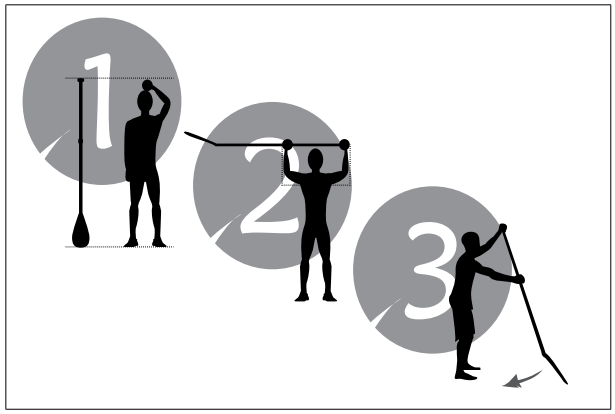
Eine Leash verhindert, dass die Inflatable bei einem Sturz von dir wegfliegt und dass Unbeteiligte von ihr getroffen oder verletzt werden.

Befestigungspunkt am Körper

Die bequemste Stelle zum Anbringen der Leash ist der Knöchel (1), aber die Gefahr des Verhedderns ist größer. Die Stelle knapp unterhalb des Knies (2) ist weniger bequem, aber die Wahrscheinlichkeit, sich zu verheddern, ist geringer. Die Leash ist für beide Stellen geeignet.



Die Länge Ihres SUP-Ruder bestimmen Sie, indem Sie ein bis zwei Fausthöhen zu Ihrer Körpergröße addieren.

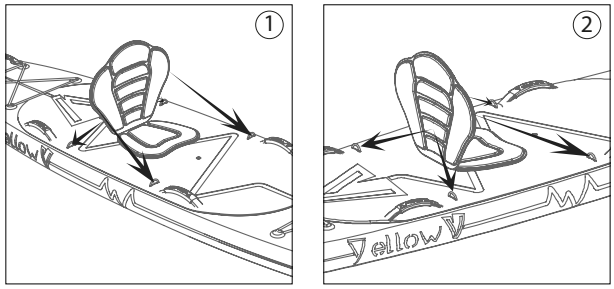


Das dreiteilige Ruder ist leicht in der Länge verstellbar. Der Verstellbereich liegt zwischen 175 cm und 210 cm. Ein zusätzliches Ruderblatt ist ebenfalls im Lieferumfang enthalten, so dass ein Ruder mit zwei Blättern entsteht. Ideal für Benutzer, die gerne auf dem Inflatable sitzen.

6 Kajaksitz für SUP

Der SUP-Kajaksitz ist nicht Teil der Lieferung eines Yellow V SUP und muss separat bestellt werden.

- Wenn das Board aufgeblasen ist, positionieren Sie den SUP-Kajaksitz in der Mitte des Brettes irgendwo zwischen den vier D-Ringen.



- Befestigen Sie die beiden oberen Gurte des Sitzes mit den Haken an den D-Ringen an der Vorderseite der Inflatable (1).
- Befestige dann die unteren Rückengurte an den nächstgelegenen D-Ringen hinter dem Sitz. Stellen Sie die Gurte auf eine bequeme Sitz-/Legeposition (2) ein.

Für die meisten Benutzer ist die empfohlene Position des SUP-Kajaksitzes knapp hinter der Mitte des Brettes.

7 Gebrauch

☞ ACHTUNG

- Pumpen Sie die Inflatable einen Tag vor dem Gebrauch vollständig auf und überprüfen Sie es auf Luftlecks.
- Tragen Sie eine geeignete Schwimmhilfe (Schwimmweste/persönliche Schwimmhilfe), während Sie auf dem Wasser sind. Hinweis: Beachten Sie immer die örtlich geltenden Vorschriften!
- Bei kalten Bedingungen tragen Sie geeignete Kleidung, z. B. einen Neoprenanzug.

! VORSICHT

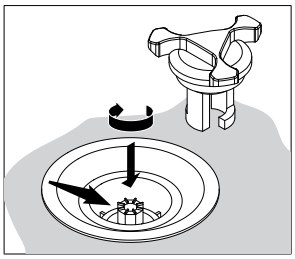
- Lassen Sie die Inflatable nicht für längere Zeit unbenutzt in der Sonne liegen. Dies verhindert vorzeitige Verfärbung, Alterung und Delamination.
- Schützen Sie Ihre Inflatable vor starker UV-Strahlung, um Verfärbung, Alterung, Delamination und Verkleben/Erweichen zu vermeiden.
- Überprüfen Sie den Druck in der Inflatable. Wenn der Druck zu hoch ist, lassen Sie allmählich Luft ab, bis der richtige Arbeitsdruck erreicht ist.
- Verhindern Sie, dass Wasser oder Feuchtigkeit durch das Aufblasventil in die Inflatable gelangt. Sollte dies geschehen, entfernen Sie das Wasser und lassen Sie die Inflatable gründlich trocknen, bevor Sie sie wieder benutzen.
- Lagern Sie die Inflatable an einem kühlen und dunklen Ort oder decken Sie sie ab.
- Prüfen Sie immer die örtlichen Wasserkarten für das Gebiet, in dem Sie die Inflatable benutzen.

⚠ WARNUNG

- Überschreiten Sie nicht die maximale Tragfähigkeit der Inflatable.
- Das Schleppen der Inflatable sollte nur ohne Personen und mit geringer Geschwindigkeit erfolgen.
- Die Schleppleine muss am D-Ring befestigt werden:
  - SUP-Inflatable: an der Unterseite, vorne
  - Plattform: 4 x auf der Oberseite (an jeder Ecke)

8 Aufbewahrung

- Die Inflatable muss nach dem Gebrauch ordnungsgemäß gereinigt werden. Verwenden Sie dazu eine Lösung aus milder Seife und sauberem Wasser. Achten Sie darauf, dass Sand, Kieselsteine, Öl und Schmutz entfernt werden.
- Legen Sie die Inflatable in den Schatten und lassen Sie sie trocknen.
- Entfernen Sie die Kappe vom Aufblasventil.
- Drücken Sie den Push-Push-Mechanismus am Aufblasventil und drehen Sie ihn eine Vierteldrehung, um das Aufblasventil zu öffnen (niedrige Position).



- Falten/rollen Sie die Inflatable in Richtung des Aufblasventils, um die gesamte Luft zu entfernen.
- Falten/rollen Sie die Inflatable nicht zu eng.
- Stecken Sie die Kappe wieder auf das Aufblasventil.
- Lagern Sie die Inflatable an einem kühlen, trockenen und gut belüfteten Ort.

☞ ACHTUNG

- Lassen Sie die Inflatable nie in direktem Sonnenlicht trocknen.
- Aufgrund des starken Luftstroms und des relativ lauten Geräuschs beim Ablassen der Luft wird ein gewisser Abstand zum Aufblasventil empfohlen.

! VORSICHT

- Enges Falten/Rollen kann die Luftnähte, den EVA-Schaum und die Kickpads (falls vorhanden) beschädigen.

9 Verlängern der Lebensdauer

- Vermeiden Sie Über- und Unterdruck aufgrund von Temperaturschwankungen; sorgen Sie für einen konstanten Betriebsdruck.
- Vermeiden Sie die Verwendung eines Luftkompressors; verwenden Sie eine geeignete Pumpe.
- Verhindern Sie das Eindringen von Schmutz oder Wasser durch das Füllventil.
- Vermeiden Sie Delaminationen oder Verformungen durch direkte Sonneneinstrahlung oder hohe Temperaturen.
- Vermeiden Sie Schäden durch Überschreitung der maximalen Tragfähigkeit (Personen und/oder Last).
- Vermeiden Sie eine langfristige Lagerung, da dies die Klebenähte der Luftkammer beeinträchtigt.
- Vermeiden Sie es, die Inflatable über den Boden zu schleifen, da scharfe Teile eine schädliche Wirkung haben.
- Reinigen Sie das Produkt nach dem Gebrauch mit einer Lösung aus milder Seife und klarem Wasser.
- Trocknen Sie es nach dem Gebrauch gut ab.
- Prüfen Sie die Nähte der Luftkammer regelmäßig auf Schwachstellen; reparieren Sie sie gegebenenfalls.
- Prüfen Sie das Aufblasventil regelmäßig auf Undichtigkeiten; ziehen Sie es gegebenenfalls fest.

☞ ACHTUNG

- Ziehen Sie das Ventil von Zeit zu Zeit nach um ein Auslaufen der Luft zu verhindern. Verwenden Sie dazu das mitgelieferte Werkzeug. Lassen Sie die Luft aus der Inflatable vollständig ab und entfernen Sie die Kappe vom Aufblasventil. Greifen Sie den inneren Teil des Aufblasventils an der Unterseite der Inflatable, führen Sie

das Werkzeug in das Aufblasventil ein und drehen Sie es im Uhrzeigersinn, bis es vollständig angezogen ist.

Erkundigen Sie sich vor Ort, wie das Produkt auf verantwortungsvolle Weise entsorgt werden kann wenn es das Ende seiner Lebensdauer erreicht hat.

10 Reparaturen

Sollte die Inflatable trotz aller Vorsichtsmaßnahmen undicht sein, kann man sie in den meisten Fällen leicht selbst reparieren.Nutzen Sie hierfür das mitgelieferte Reparaturset.

- Suchen Sie das Leck gegebenenfalls mit einer Lösung aus Reinigungsmittel und sauberem Wasser.
- Lassen Sie dann die Luft aus der Inflatable ab.
- Reinigen und entfetten Sie die Oberfläche um das Leck herum.
- Schneiden Sie 1 der mitgelieferten Flicken auf die richtige Größe zu. Achten Sie darauf, dass der Flicken um das Leck herum eine Überlappung von 2-3 cm hat.
- Zeichnen Sie dann mit einem Bleistift die Umrisse des Flickens auf der Inflatable nach.
- Kleben Sie Abdeckband um den Umfang des Flickens. So verhindern Sie, dass überschüssige Kleberreste auf der Inflatable zurückbleiben.
- Bestreichen Sie sowohl den Flicken als auch die Oberfläche der Inflatable mit dem mitgelieferten Kleber und verteilen Sie ihn gleichmäßig.
- Lassen Sie ihn fünf Minuten lang trocknen.
- Kleben Sie den Flicken vorsichtig auf das Leck und drücken Sie ihn von der Mitte zu den äußeren Rändern hin fest. In der Mitte aus zu den Außenkanten hin andrücken. Dadurch wird verhindert, dass Luft zwischen der Inflatable und dem Flicken eingeschlossen wird.
- Lassen Sie den Kleber mindestens 24 Stunden lang aushärten.

! VORSICHT ☞ ACHTUNG

- Pumpen Sie die Inflatable nicht auf, während der Kleber aushärtet.
- Benutzen Sie die Inflatable nicht, während der Kleber aushärtet.

11 Störungen

Problem	Mögliche Ursache	Lösung
Ausbuchtung		
An der Unterseite der Inflatable befindet sich eine Wölbung.	Dies ist eine Folge des Einbaus des Aufblasventils in die Inflatable. Für den Einbau des Ventils muss in der Fallstichstruktur Platz geschaffen werden.	Diese Ausbuchtung ist normal und beeinträchtigt weder die Qualität noch die Leistung in irgendeiner Weise.
Luftdruckabfall		
Aufblasventil	Stellen Sie sicher, dass die Inflatable den richtigen Betriebsdruck hat. Prüfen Sie dann mit einer Lösung aus Spülmittel und Wasser, ob das Aufblasventil richtig angezogen ist.	Wenn Luftblasen auftreten, ziehen Sie das Ventil mit dem dafür vorgesehenen Werkzeug fest.
	Vergewissern Sie sich, dass der Push-Push-Mechanismus des Aufblasventils in der höchsten Position steht.	Wenn er nicht in der höchsten Position steht, drücken Sie leicht auf den Push-Push-Mechanismus und drehen Sie ihn um eine Vierteldrehung, so dass er in der höchsten Position steht.
	Prüfen Sie, ob der Push-Push-Mechanismus ordnungsgemäß funktioniert.	Ist dies nicht der Fall, ersetzen Sie den Push-Push-Mechanismus durch das mitgelieferte Ersatzteil.
Nahtstellen	Stellen Sie sicher, dass die Inflatable den richtigen Betriebsdruck hat. Prüfen Sie dann mit einer Lösung aus Reinigungsmittel und Wasser, ob eine der Nähte oder Oberflächen undicht ist.	Falls Luftblasen auftreten, reparieren Sie diese mit den mitgelieferten Flicken und dem Kleber.
EVA-Schaumstoff		
etaches from PVC	Rolling/folding too tightly can cause the EVA foam to detach from the PVC.	Glue the EVA foam back onto the PVC using the glue provided. Follow the glueing instructions stated on the tube.
Wasser in der Inflatable		
Wasser	Wasser/Feuchtigkeit ist unerwartet durch das Aufblasventil in die Inflatable eingedrungen.	Sofort Maßnahmen ergreifen! Entfernen Sie den Push-Push-Mechanismus des Ventils mit dem mitgelieferten Werkzeug. Lüften Sie 15 Minuten lang aktiv durch dieses Loch und dann weitere 24 Stunden lang passiv.

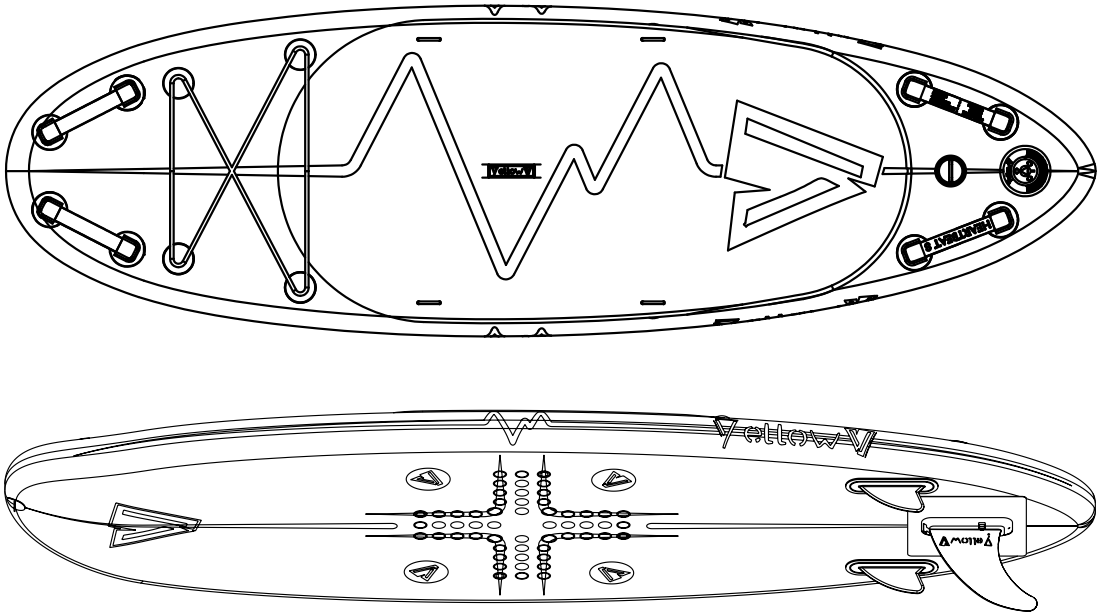
12 YVSUP08 - IGUAZU

Das verspielte 8 Fuß iSUP im Angebot, insbesondere für Kinder: unser IGUAZU. Kurz für einfaches Wenden, extra breit, um Kindern ein wenig mehr Balance zu bieten und robust, um seiner Zielgruppe standzuhalten. Das SUP-Brett, welches Ihre (Enkel)Kinder im Wasser glücklich und aktiv sein lässt: alles was Sie tun müssen, ist Sie zu beaufsichtigen, während sie vor sich hin spielen.

Das IGUAZU SUP-Brett verfügt über fünf Griffe, sodass es einfach ist, aufs Brett zu kommen, während man im Wasser ist und sechs D-Ringe, um mehrere Bretter aneinander zu befestigen, um so eine Spielplattform zu bilden. Ein absolutes Leichtgewicht, mit 8,5 kg und stabil genug, um 75 kg zu tragen. Für die Stabilität werden 3 abnehmbare Flossen hinzugefügt. Der 5 mm dicke EVA Schaum bietet einen komfortablen Untergrund, während das mit 1,5 mm Nadelzug genähte PVC äußerst langlebig ist, und dafür gebaut zu halten.

12.1 Lieferumfang

- IGUAZU Schlauchboot SUP Brett
- Ein praktisches Vier-Punkt-Gummiband zum einfachen und sicheren Verstauen des Gepäcks
- Drei abnehmbare Flossen
- Kajak/SUP-Paddel mit doppelter Wirkung
- Doppelt wirkende Pumpe mit Druckmesser
- Yellow V leash
- 3 Meter langes Spezialhandtuch
- 2-Liter-Trockenbeutel
- Spielset (Spielfiguren, Würfel und Yellow V Kartenspiel)
- Wasserdichte Handytasche
- Reparaturset
- Große Yellow V Tragetasche



12.2 Spezifikationen

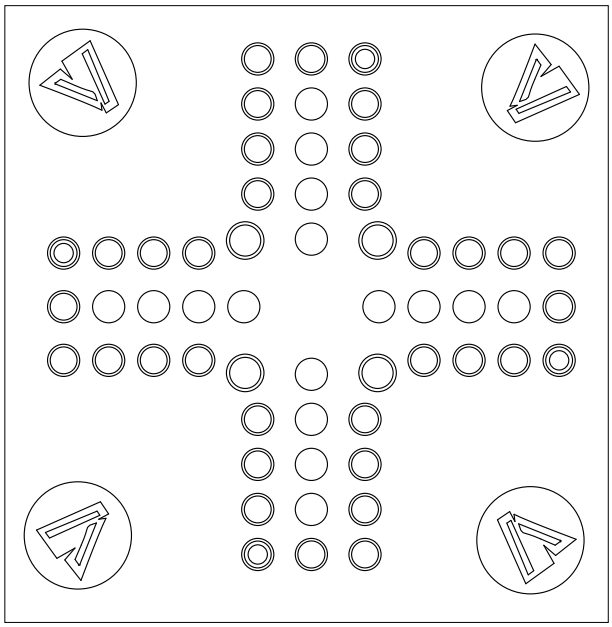
Länge	250 cm
Breite	75 cm
Dicke	10 cm
Gewicht	8,5 kg
Max. Belastung (kg)	75 kg
Flossen	3
Griffe	5
Anzahl der D-Ringe	6
Anti-Rutsch-Belag	EVA-Schaumstoff 5 mm
PVC-Konstruktion	Doppellagig, 1,5 mm
PVC-Härte (Shore)	70A
Antirutschfläche	144 x 56 cm
Antirutsch-Härte (Shore)	45A - 50A
Benutzergewicht	75 kg maximal
Paddelstil	Allround-Spaß, Familie, Yoga
SUP Erfahrung	Anfänger, Fortgeschrittene

12.3 Zubehör

Das folgende Zubehör kann separat erworben werden

- Kayak seat (YVSSEAT01)
- Ruderschwimmer für Sup- und Kajakruder (YVPADFLOA)
- Extra Kajak/SUP-Paddel mit doppelter Wirkung (YVPAD02)
- Extra leash (YVLEAS01)
- Extra 3 Meter langes Handtuch (YVTOW01)
- Extra Spielset für SUP (YVSKIT)
- Extra Mittelflosse (YVFIN01)
- Zusätzlicher Satz Seitenflossen (YVFIN02)
- Trockensack 15 l. schwarz (YVBAGH15)
- Trockensack 15 l. gelb (YVBAGY15)
- Trockensack 70 l. schwarz (YVBAGH70)
- Trockensack 70 l. gelb (YVBAGY70)

12.4 Spiel



Die Spieler rollen den Würfel und bewegen Ihre Figuren auf dem Brett. Nur Figuren, welche nicht im Nest sind, dürfen sich auf dem Brett fortbewegen.

Figuren dürfen das Nest nur verlassen, wenn eine fünf auf einem einzelnen Würfel geworfen wird. Wenn man aus dem Nest raus ist, kann ein Spieler eine oder mehrere Figuren bewegen, je nach der Zahl auf dem Würfel. Wenn kein Zug möglich ist, verfällt der Spielzug.

Alle Bewegungen müssen ausgeführt worden sein, ehe Extras angewendet werden können, dafür, dass ein Gegner in sein Nest geschickt oder eine Spielfigur auf seine Home Position gerückt wird. Wenn eine Spielfigur seinen Zug auf demselben Feld beendet wie eine Spielfigur eines Gegners, wird die Spielfigur des Gegners zurück in sein Nest geschickt.

Eine Blockade wird gebildet, wenn zwei Spielfiguren eines einzigen Spielers dasselbe Spielfeld belegen. Keine Spielfigur eines Spielers darf durch eine Blockade ziehen, einschließlich der Spielfiguren des Inhabers der Blockade.

Eine Spielfigur eines anderen Spielers kann nicht auf einem Spielfeld mit einer Blockade landen, auch nicht um sein Nest zu verlassen. Eine Spielfigur muss nicht in die Home Reihe einziehen und kann die Reihe passieren und freiwillig eine weitere Runde auf dem Brett starten, oder wenn dies erforderlich sein sollte aufgrund der Anforderung, die Gesamtzahl Schritte des Zugs ausführen zu müssen.

Das Spiel gilt als gewonnen, wenn sich alle Spielfiguren in der Home Position des jeweiligen Spielers befinden.

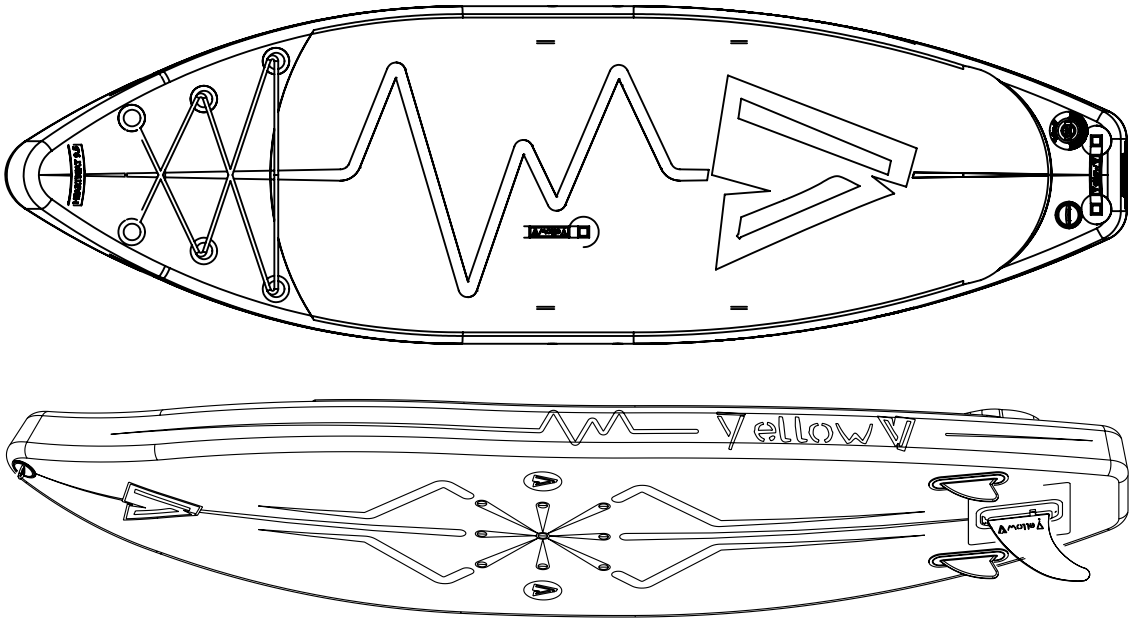
13 YVSUP09 - YOSEMITE

Wenn Sie ein gewisses Extra wünschen, ist das iSUP YOSEMITE Ihr Begleiter. Geeignet für schnell fließende Flüsse und in der Brandung. Dieses Rocker Brett ist höchst wendig und kann auf der Stelle gewendet werden, dank seines erhöhten Kick Pads. Die drei abnehmbaren Flossen können ganz einfach ersetzt werde und Sie ziehen den Vorteil aus mehr Stabilität, dank der zusätzlichen Breite dieses Stand Up Paddling Bretts. Also, wenn Sie SUP in Extremform genießen, erwägen Sie dieses Brett.

Aufgrund seiner abenteuerlichen Natur haben wir dieses Brett so geschmeidig wie möglich gemacht. Mit drei ergonomisch angebrachten Griffen und sechs D-Ringen ist es einfach zu tragen und zu sichern. Mit nur 9 kg an Gewicht und mit der Steifheit eines harten Bretts werden Sie durch die Gischt gleiten wie ein Profi!
Das robuste Fushion-PVC ist mit 5 mm EVA-Schaumstoff angereichert, der bei Bedarf für einen hervorragenden Grip sorgt.

13.1 Lieferumfang

- YOSEMITE Schlauchboot SUP Brett
- Ein praktisches Sechs-Punkt-Gummiband zur einfachen und sicheren Aufbewahrung des Gepäcks
- Drei abnehmbare Flossen
- Kajak/SUP-Paddel mit doppelter Wirkung
- Doppelt wirkende Pumpe mit Druckmesser
- Yellow V leash
- 3 Meter langes Spezialhandtuch
- 2-Liter-Trockenbeutel
- Spielset (Spielfiguren, Würfel und Yellow V Kartenspiel)
- Wasserdichte Handytasche
- Reparaturset
- Große Yellow V Tragetasche



13.2 Spezifikationen

Länge	287 cm
Breite	89 cm
Dicke	15 cm
Gewicht	12 kg
Max. Belastung (kg)	130 kg
Flossen	3
Griffe	3
Anzahl der D-Ringe	6
Anti-Rutsch-Belag	EVA-Schaumstoff 5 mm
PVC-Konstruktion	Fusion PVC
PVC-Härte (Shore)	70A
Antirutschfläche	183 x 78 cm
Antirutsch-Härte (Shore)	45A - 50A
Benutzergewicht	130 kg maximal
Paddelstil	Allround-Spaß, Familie, Rennsport , Yoga
SUP Erfahrung	Anfänger, Fortgeschrittene, Fortgeschrittene

13.3 Zubehör

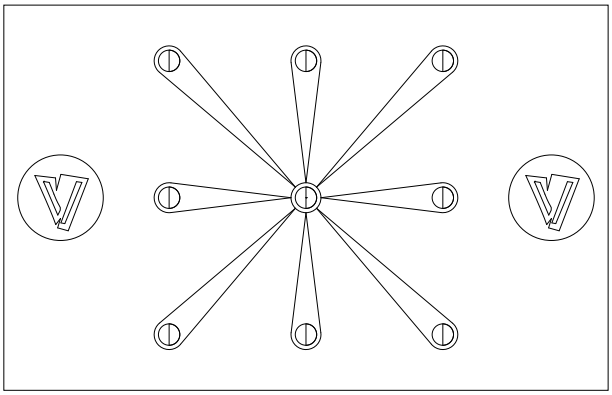
Das folgende Zubehör kann separat erworben werden

- Kayak seat (YVSSEAT01)
- Ruderschwimmer für Sup- und Kajakruder (YVPADFLOA)
- Extra Kajak/SUP-Paddel mit doppelter Wirkung (YVPAD02)
- Extra leash (YVLEAS02)
- Extra 3 Meter langes Handtuch (YVTOW01)
- Extra Spielset für SUP (YVSKIT)
- Extra Mittelflosse (YVFIN01)
- Zusätzlicher Satz Seitenflossen (YVFIN02)
- Trockensack 15 l. schwarz (YVBAGH15)
- Trockensack 15 l. gelb (YVBAGY15)
- Trockensack 70 l. schwarz (YVBAGH70)
- Trockensack 70 l. gelb (YVBAGY70)

13.4 Spiel

Dieses einfache Spiel wird auf einem Brett von 3 x 3 Feldern gespielt. Das Ziel des Spiels ist es, der erste Spieler zu sein, der drei in einer Reihe hat.

Spieler 1 setzt die erste Spielfigur. Die Spieler platzieren abwechselnd ihre farbigen Spielfiguren auf dem Brett, bis ein Spieler drei in einer Reihe hat (horizontal/vertikal/diagonal) oder bis zum Gleichstand.



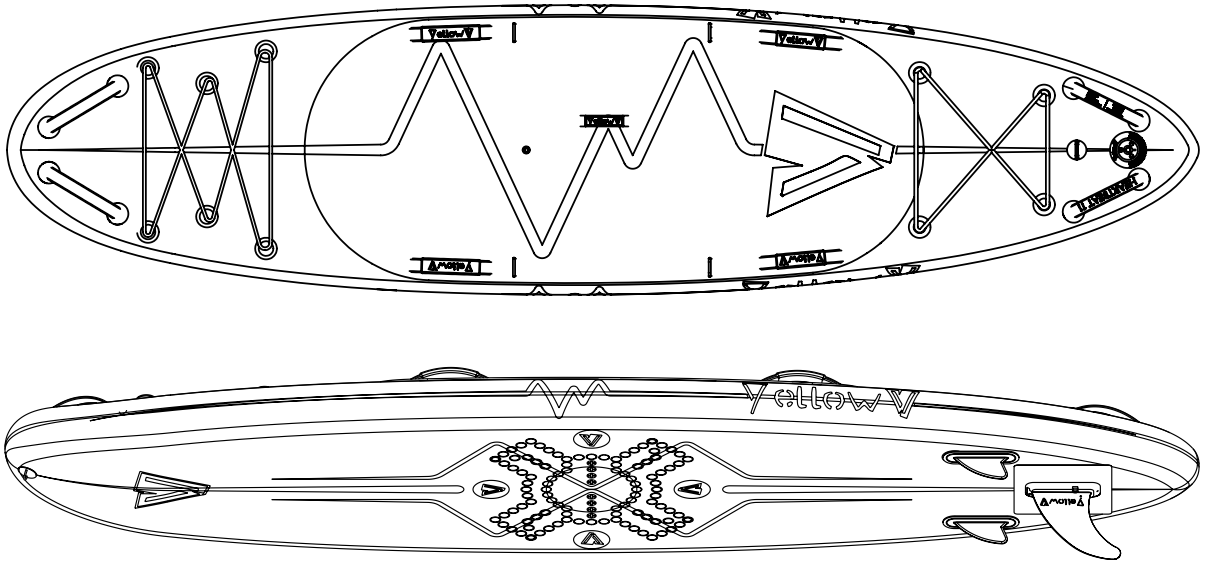
14 YVSUP11 - ANGEL

Der Sport Tourer unserer aufblasbaren SUP-Bretterserie. Ihr iSUP Begleiter, wenn Sie Ihren Horizont erweitern: schnell genug, um große Gebiete abzudecken, und dennoch sehr stabil, sodass Sie sicher einen Rucksack (oder Ihr Haustier) mitnehmen können. Diese Stabilität macht es geeignet für sowohl Anfänger als auch geübte Stand Up Paddler mittleren Niveaus.

Das ANGEL verfügt über ein Gepäcknetz, um Ihre Besitztümer zu sichern, mehrere Griffe, um es einfach zu transportieren, wenn es aufgeblasen ist und D-Ringe, um es am Flussufer oder an Ihrem Boot zu sichern. Mit einem angenehmen Gewicht von 11,5 kg fühlt sich dieses Brett wie ein steifes Brett an. Wenn es richtig aufgeblasen ist, kann dieses Brett sogar für das Wellenreiten verwendet werden! Die Stabilität der drei abnehmbaren Flossen ist unübertroffen. Auf dem Brett befindet sich 5 mm EVA Schau, der sowohl komfortabel ist und zudem Halt bietet. Das Fusion-PVC ist äußerst haltbar und für eine lange Lebensdauer ausgelegt.

14.1 Lieferumfang

- ANGEL Schlauchboot SUP Brett
- Ein praktisches Sechs- und Vier-Punkt-Gummiband zum einfachen und sicheren Verstauen des Gepäcks
- Drei abnehmbare Flossen
- Kajak/SUP-Paddel mit doppelter Wirkung
- Doppelt wirkende Pumpe mit Druckmesser
- Yellow V leash
- 3 Meter langes Spezialhandtuch
- 2-Liter-Trockenbeutel
- Spielset (Spielfiguren, Würfel und Yellow V Kartenspiel)
- Wasserdichte Handytasche
- Reparaturset
- Große Yellow V Tragetasche



14.2 Spezifikationen

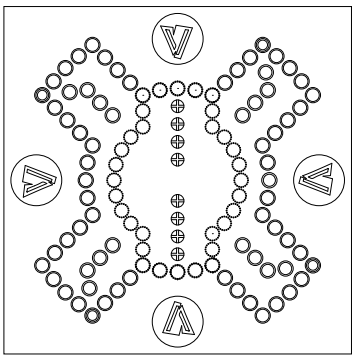
Länge	335 cm
Breite	80 cm
Dicke	15 cm
Gewicht	11,5 kg
Max. Belastung (kg)	130 kg
Flossen	3
Griffe	9
Anzahl der D-Ringe	6
Anti-Rutsch-Belag	EVA-Schaumstoff 5 mm
PVC-Konstruktion	Fusion PVC
PVC-Härte (Shore)	70A
Antirutschfläche	168 x 74 cm
Antirutsch-Härte (Shore)	45A - 50A
Benutzergewicht	130 kg maximal
Paddelstil	Allround-Spaß, Familie, Kreuzfahrt/Entfernung , Rennsport , Yoga
SUP Erfahrung	Anfänger, Fortgeschrittene, Fortgeschrittene

14.3 Zubehör

Das folgende Zubehör kann separat erworben werden

- Kayak seat (YVSSEAT01)
- Ruderschwimmer für Sup- und Kajakruder (YVPADFLOA)
- Extra Kajak/SUP-Paddel mit doppelter Wirkung (YVPAD02)
- Extra leash (YVLEAS03)
- Extra 3 Meter langes Handtuch (YVTOW01)
- Extra Spielset für SUP (YVSKIT)
- Extra Mittelflosse (YVFIN01)
- Zusätzlicher Satz Seitenflossen (YVFIN02)
- Trockensack 15 l. schwarz (YVBAGH15)
- Trockensack 15 l. gelb (YVBAGY15)
- Trockensack 70 l. schwarz (YVBAGH70)
- Trockensack 70 l. gelb (YVBAGY70)

14.4 Spiel



Kreuz und Kreise… mit Spielkarten. Dieses Spiel ist eine Variante des bekannten “Kreuz und Kreis Spiels”, welches es seit Jahrhunderten gibt. Es kombiniert die Regeln einfachen Spaßes von Brettspielen mit Würfeln mit der Strategie, dass man mehrere Zugmöglichkeiten zur Auswahl hat. Obwohl (wie bei jedem Spiel) Glück immer noch mit von der Partie ist, geht es vor allem um Taktik, Schlauheit und den Willen seinen Gegner zu ärgern...

Das Ziel des Spiels:

Dieses Spiel kann entweder mit 2 oder 4 Spielern gespielt werden, aber die Regeln sind grundsätzlich dieselben (Ausnahmen bei 2 Spielern werden separat aufgelistet). Das Ziel des Spiels ist es, alle 4 Spielfiguren von Ihrem Startfeld auf Ihre Home Base zu bewegen, mithilfe gewöhnlicher Spielkarten. Seien Sie vorsichtig…Sie brauchen die exakte Anzahl Felder, um es nach Hause zu schaffen, und sie müssen das Haus von oben nach unten besetzen. Die Spielfiguren können sich innerhalb der Home Base bewegen, dürfen aber nicht über andere Spielfiguren innerhalb der Home Base springen.

Verteilen der Karten:

Sie müssen das komplette Kartenspiel verwenden, einschließlich der Joker.

1 Runde: jeder 5 Karten, 2. Runde jeder 4 Karten. 3. Runde jeder 4 Karten. Nach der dritten Runde muss der nächste Spieler die Karten austeilen.

Grundlegende Kartenwerte:

As: Bewegen Sie entweder eine Spielfigur, die sich auf dem Brett befindet, um 1 Feld, oder als Startzug, um auf das Brett zu gelangen.

König: Startzug, um eine Spielfigur auf das Brett zu bekommen.

Königin: Bewegen Sie eine Spielfigur 12 Felder.

Bube: Tauschen Sie 2 Spielfiguren aus, die sich auf dem Brett befinden (jedoch nicht Home). Dies ist Pflicht, aber wenn weniger als 2 verschiedenfarbige Spielfiguren auf dem Brett sind, kann diese Karte nicht gespielt werden

10: Bewegen Sie eine Spielfigur 10 Felder.

9: Bewegen Sie eine Spielfigur 9 Felder.

8: Bewegen Sie eine Spielfigur 8 Felder.

7: Bewegen Sie insgesamt 2 Spielfiguren 7 Felde. (Wenn keine 2 Spielfiguren auf dem Brett sind, können Sie diese Karte nicht verwenden)

6: Bewegen Sie eine Spielfigur 6 Felder.

5: Bewegen Sie eine Spielfigur 5 Felder.

4: Bewegen Sie eine Spielfigur 4 Felder, aber stets RÜCKWÄRTS (wenn sich die Spielfigur in der Startposition befindet, darf sie rückwärtsgehen und beim nächsten Zug in die Home Base gehen, wenn eine Spielfigur sich bereits von der Startposition wegbewegt hat, darf sie immer noch rückwärts über die Startposition gehen, aber sie kann nicht in die Home Base gehen, ohne eine komplette Runde gemacht zu haben)

3: Bewegen Sie eine Spielfigur 3 Felder.

2: Bewegen Sie eine Spielfigur 2 Felder.

Das Spiel:

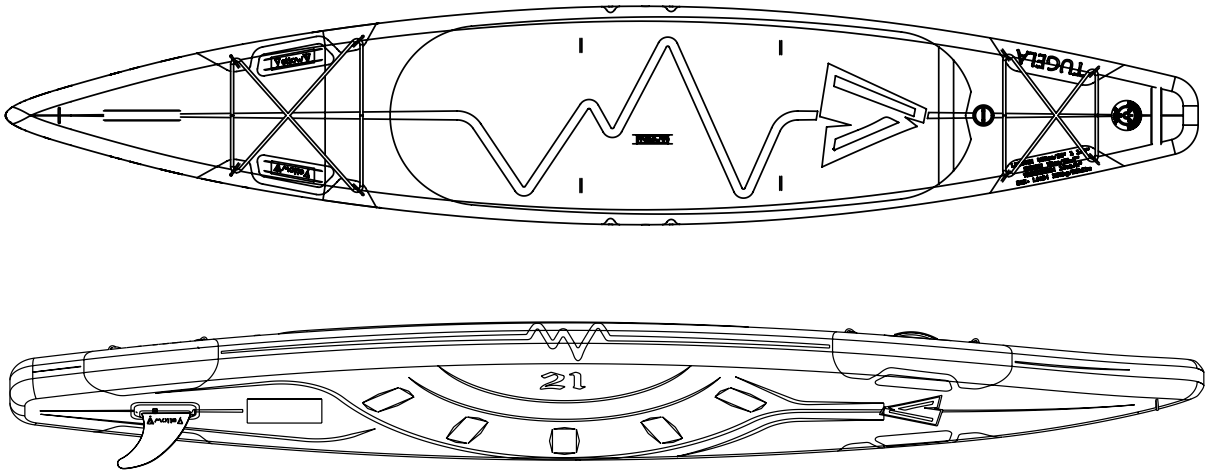
- Zu Beginn des Spiels legt der erste Spieler eine einzelne Karte ab, sichtbar für alle, und bewegt seine Spielfigur gemäß dem Wert der Karte (siehe Kartenwerte), dann macht der nächste Spieler (im Uhrzeigersinn) dasselbe.
- Wenn die Karten eines Spielers ihm keinen Start oder Zug erlauben, ist er aus der aktuellen Runde ausgeschieden und muss all seine verbleibenden Karten ablegen.
- Eine Runde ist beendet, sobald alle Karten abgelegt worden sind. Bei jeder Folgerunde beginnt ein jeweils anderer Spieler.
- Eine Spielfigur kann auf den Startpunkt gebracht werden, entweder mithilfe eines Königs oder mit einem As. Wenn eine Spielfigur von der Home Position zum Start bewegt wird, ist diese „geschützt“.
- Spielfiguren in der Startposition können nicht ausgetauscht, weggenommen oder auch nur passiert werden.
- Wenn ein Spieler durch einen Gegner auf der Startposition in einer Bewegung blockiert wird, scheidet er aus der aktuellen
- Runde aus und muss all seine verbleibenden Karten ablegen.
- Wenn eine Spielfigur auf einer Position ankommt, die von einem anderen belegt wird, wird die letztere vom Brett entfernt und in die Startreihe zurückgestellt. Dies trifft auch für die eigenen Spielfiguren zu!
- Es ist immer erlaubt, eine andere Spielfigur zu passieren, außer bei der Home Base oder wenn sich eine Spielfigur auf der eigenen Startposition befindet.
- Spieler müssen ihre Spielfiguren für die komplette Anzahl Schritte bewegen, wie vom Kartenwert bestimmt (seien Sie vorsichtig, wenn Sie versuchen in Ihre Home Base zu gelangen), wenn der Kartenwert die Anzahl benötigte Schritte übersteigt, muss eine weitere Runde um das Spielfeld gestartet werden, um den Einzug erneut zu versuchen!

15 YVSUP13 - TUGELA

Der sportlichere, größere Bruder des YVSUP11 - ANGEL ist der YVSUP13 - TUGELA. Speziell für diejenigen, die noch schneller fahren wollen. Die neue X-gewebte MSL Fusion Konstruktion macht die Inflatable sowohl steifer als auch leichter als seinen kleineren Bruder. Das kleine Kick-Pad erleichtert das Wenden und unter dem Gepäcknetz kann man den Yellow V-Mixcup oder einen der Trockensäcke verstauen. Ein aufblasbares SUP-Inflatable für die schnelleren Paddler unter uns.

15.1 Lieferumfang

- TUGELA Schlauchboot SUP Brett
- Ein praktisches Sechs- und Vier-Punkt-Gummiband zum einfachen und sicheren Verstauen des Gepäcks
- Abnehmbare Flosse
- Kajak/SUP-Paddel mit doppelter Wirkung
- Doppelt wirkende Pumpe mit Druckmesser
- Yellow V leash
- 3 Meter langes Spezialhandtuch
- 2-Liter-Trockenbeutel
- Spielset (Spielfiguren, Würfel und Yellow V Kartenspiel)
- Wasserdichte Handytasche
- Reparaturset
- Große Yellow V Tragetasche



15.2 Spezifikationen

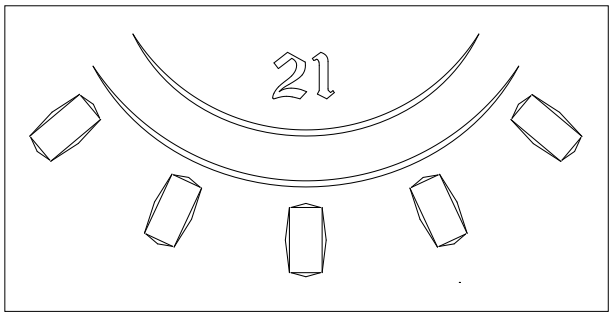
Länge	400 cm
Breite	73 cm
Dicke	15 cm
Gewicht	9,3 kg
Max. Belastung (kg)	130 kg
Flossen	1
Anzahl der D-Ringe	5
Anti-Rutsch-Belag	6
PVC-Konstruktion	EVA-Schaumstoff 5 mm
PVC-Härte (Shore)	X-GEWEBTE MSL Fusion
Antirutschfläche	70A
Antirutsch-Härte (Shore)	168 x 74 cm
Benutzergewicht	45A - 50A
Paddelstil	130 kg maximal
SUP Erfahrung	Kreuzfahrt/Entfernung
SUP experience	Fortgeschrittene

15.3 Zubehör

Das folgende Zubehör kann separat erworben werden

- Kayak seat (YVSSEAT01)
- Ruderschwimmer für Sup- und Kajakruder (YVPADFLOA)
- Extra Kajak/SUP-Paddel mit doppelter Wirkung (YVPAD02)
- Extra leash (YVLEAS04)
- Extra 3 Meter langes Handtuch (YVTOW01)
- Extra Spielset für SUP (YVSKIT)
- Extra Mittelflosse (YVFIN01)
- Zusätzlicher Satz Seitenflossen (YVFIN03)
- Trockensack 15 l. schwarz (YVBAGH15)
- Trockensack 15 l. gelb (YVBAGY15)
- Trockensack 70 l. schwarz (YVBAGH70)
- Trockensack 70 l. gelb (YVBAGY70)

15.4 Spiel



Ein Kartenspiel, das gegen den Geber gespielt wird, wobei das Ziel darin besteht, näher an 21 Punkte heranzukommen als der Geber, ohne diese Zahl zu überschreiten. Erforderlich sind ein Satz Karten und mindestens 2 Spieler. Das Spiel kann mit mehreren Spielern gespielt werden, aber der Gewinner ist immer derjenige, der am nächsten an 21 Punkten dran ist.

Ablauf des Spiels:

Der Ablauf des Spiels ist recht einfach. Der Geber teilt jedem Spieler eine Karte aus und dann eine Karte an sich selbst. Danach werden erneut Karten ausgeteilt, wobei die Spieler entscheiden können, ob sie eine weitere Karte haben möchten oder nicht. Wenn ein Spieler mehr als 21 Punkte hat, ist er sofort aus dem Spiel.
Das Gleiche gilt für den Geber. Wenn alle Spieler ausgestiegen sind, ist der Geber an der Reihe. Der Geber muss so lange Karten nehmen, bis er mindestens 17 Punkte hat; bei mehr als 21 Punkten verliert er das Spiel.

Karten:

Es gibt vier verschiedene Karten in diesem Spiel: Karo, Herz, Kreuz und Pik. Jede Karte hat ihren eigenen Wert, der wie folgt berechnet wird:
- Ass: 1 oder 11 Punkte
- Bildkarten (Bube, Königin, König): 10 Punkte
- Andere Karten: der auf der Karte angegebene Wert

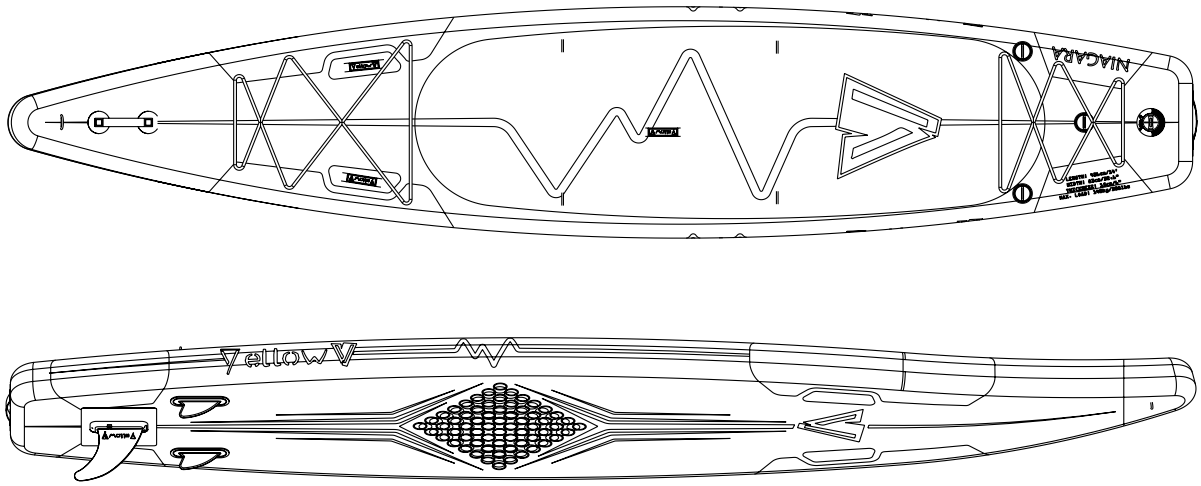
Wenn Sie zum Beispiel ein Ass und eine 9 haben, können Sie 10 oder 20 Punkte erhalten, je nachdem, was günstiger ist. Wenn Sie ein Ass und eine 10 haben, haben Sie sofort 21 Punkte und haben somit gewonnen.

16 YVSUP14 – NIAGARA

Das NIAGARA 14 Overnight SUP Inflatable ist 426 cm lang und mit der X-gewebter MSL fusion Technik gebaut: steifer und leichter als das YVSUP11 - ANGEL. Dieses SUP-Inflatable ist speziell für den abenteuerlustigen Paddler konzipiert, der sich nicht mit einem Tag zufrieden gibt. Zwei große Gepäcknetze bieten ausreichend Platz für Kleidung, Verpflegung und ein Zelt. Dieses SUP ist für fortgeschrittene und ambitionierte Paddler gedacht, die lange und ausgedehnte Touren unternehmen wollen. Damit Ihre Kleidung trocken bleibt, wird dieses Set mit dem brandneuen 15-Liter-Trockensak geliefert. Der König unter den Tourenbrettern.

16.1 Lieferumfang

- NIAGARA Schlauchboot SUP Brett
- Ein praktisches Sechs- und Vier-Punkt-Gummiband zum einfachen und sicheren Verstauen des Gepäcks
- Drei abnehmbare Flossen
- Kajak/SUP-Paddel mit doppelter Wirkung
- Doppelt wirkende Pumpe mit Druckmesser
- Yellow V leash
- 3 Meter langes Spezialhandtuch
- 15-Liter-Trockenbeutel
- Spielset (Spielfiguren, Würfel und Yellow V Kartenspiel)
- Wasserdichte Handytasche
- Reparaturset
- Große Yellow V Tragetasche



16.2 Spezifikationen

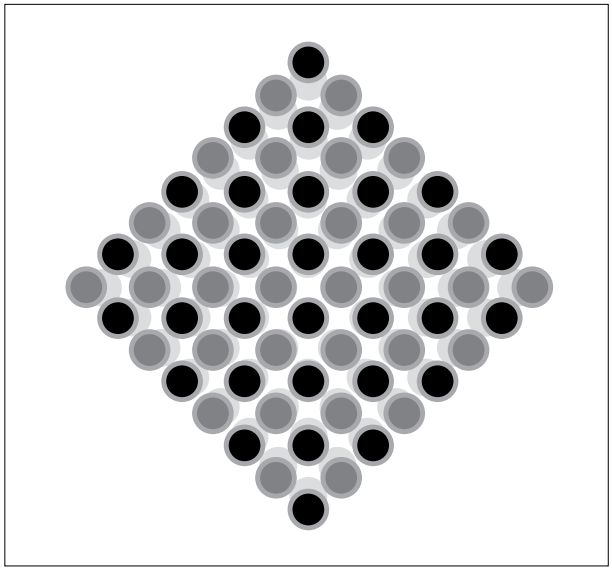
Länge	426 cm
Breite	83 cm
Dicke	15 cm
Gewicht	11,9 kg
Max. Belastung (kg)	140 kg
Flossen	3
Griffe	5
Anzahl der D-Ringe	8
Anti-Rutsch-Belag	EVA-Schaumstoff 5 mm
PVC-Konstruktion	X-GEWEBTE MSL Fusion
PVC-Härte (Shore)	70A
Antirutschfläche	168 x 74 cm
Antirutsch-Härte (Shore)	45A - 50A
Benutzergewicht	140 kg maximal
Paddelstil	Allround-Spaß, Kreuzfahrt/Entfernung
SUP Erfahrung	Anfänger

16.3 Zubehör

Das folgende Zubehör kann separat erworben werden

- Kayak seat (YVSSEAT01)
- Ruderschwimmer für Sup- und Kajakruder (YVPADFLOA)
- Extra Kajak/SUP-Paddel mit doppelter Wirkung (YVPAD02)
- Extra leash (YVLEAS05)
- Extra 3 Meter langes Handtuch (YVTOW01)
- Extra Spielset für SUP (YVSKIT)
- Extra Mittelflosse (YVFIN01)
- Zusätzlicher Satz Seitenflossen (YVFIN03)
- Trockensack 15 l. schwarz (YVBAGH15)
- Trockensack 15 l. gelb (YVBAGY15)
- Trockensack 70 l. schwarz (YVBAGH70)
- Trockensack 70 l. gelb (YVBAGY70)

16.4 Spiel



Ein Strategiespiel für zwei Spieler.

Zu Beginn erhält jeder Spieler 12 Spielsteine der gleichen Farbe. Diese werden auf die dunklen Kreise auf der Seite des Spielers gelegt. Ein Spieler beginnt, dann wechseln sich die Spieler ab.

Bewegungen sind nur auf den dunklen Kreisen erlaubt, d.h. alle Bewegungen sind diagonal.

Die einzige Richtung, in die sich die Spielsteine bewegen dürfen, ist in Richtung des Gegners.

Eine Spielfigur kann immer nur ein Feld bewegt werden, es sei denn, man kann eine Figur des Gegners schlagen. Eine Figur kann geschlagen werden, indem sie über die gegnerische Figur springt und in einer diagonalen Linie auf der anderen Seite landet.

Ein Spieler kann pro Sprung über eine Spielfigur springen. Ist danach ein weiterer Sprung möglich, kann sofort der nächste Sprung genutzt werden, bis es keine weiteren Sprungmöglichkeiten mehr gibt.

Eine gefangene Spielfigur wird vom Spielbrett entfernt. Wenn ein Schlag möglich ist, muss er vor allen anderen Zügen ausgeführt werden. Wenn mehrere Schläge möglich sind, kann der Spieler frei wählen.

Wenn eine Spielfigur das Ende des Spielbretts erreicht (am nächsten zum Gegner), wird diese Spielfigur zu einem König. Um diesen Unterschied zu verdeutlichen, wird eine gefangene Figur auf die gekrönte Figur gesetzt. Der König bewegt sich weiterhin diagonal, darf aber in alle Richtungen ziehen und kann in einem Zug über mehrere Positionen bewegt werden.

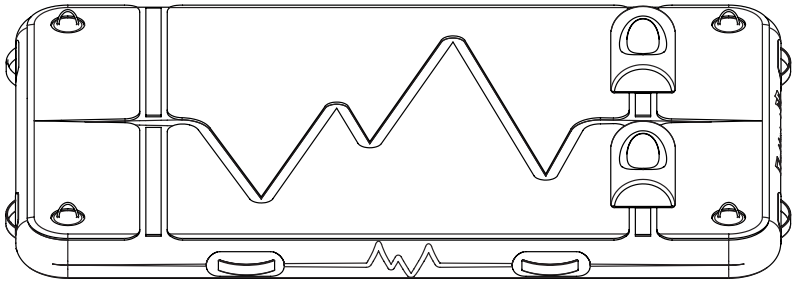
Das Spiel endet, wenn ein Spieler alle seine Figuren verliert oder keine Züge mehr machen kann.

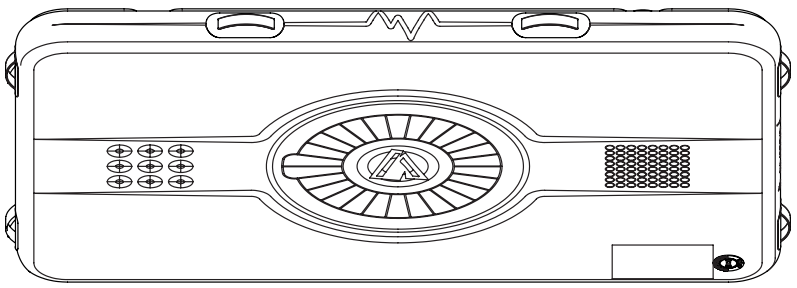
17 YVIFP8 - HAWAII

Gestalten Sie Ihren eigenen Platz auf dem Wasser. Eine private Insel ist vielleicht nicht jedermanns Sache, aber das Yellow V HAWAII kommt dem schon sehr nahe! Träumen Sie vor sich hin auf dem weichen 5 mm EVA Schaum, arbeiten Sie an Ihrer inneren Balance, indem Sie Yoga auf der rutschfesten Unterlage üben oder verwandeln Sie die Plattform in einen schwimmenden Picknicktisch, während Sie mit Freunden Paddle Boarden.
Diese Plattform bietet all das! Nicht nur Spaß, sondern auch Praktisches, da sie auch als Wartungsplattform dient. Ihr Boot auf die Schnelle zu prüfen, während es sich im Wasser befindet, wird zum Kinderspiel, wenn Sie die Yellow V Plattform nutzen. Ausgestattet mit Klettverschluss industrieller Qualität, um das Kissenset darauf zu befestigen, und ausgestattet mit mehreren D-Ringen, um die Plattform auf der Stelle zu halten oder um mehrere Plattformen zusammenzufügen. Das HAWAII ist aus strapazierfähigem, gestricktem MSL-Fusions-PVC gefertigt und bietet große Stabilität. Mit den acht geschickt platzierten Griffen lässt es sich leicht bewegen.

17.1 In der Verpackung enthalten

- Aufblasbare Plattform HAWAII
- Kajak/SUP-Paddel mit doppelter Wirkung
- Doppelt wirkende Pumpe mit Druckmesser
- Zwei bequeme Kissen mit Klettverschluss
- 3 Meter langes Spezialhandtuch
- 2-Liter-Trockenbeutel
- Spielset (Spielfiguren, Würfel und Yellow V Kartenspiel)
- Wasserdichte Handytasche
- Reparaturset
- Zusammenklappbarer Anker, 1,5 kg mit Seil und Schwimmer





17.2 Spezifikationen

Länge	250 cm
Breite	160 cm
Dicke	15 cm
Gewicht	17 kg
Max. Belastung (kg)	410 kg
Flossen	8
Anzahl der D-Ringe	4
Anti-Rutsch-Belag	EVA-Schaumstoff 5 mm
PVC-Konstruktion	Gestricktes MSL Fusion
PVC-Härte (Shore)	70A
Antirutschfläche	238 x 148 cm
Antirutsch-Härte (Shore)	45A - 50A
Benutzergewicht	410 kg maximal
Paddelstil	Allround-Spaß, Familie, Yoga
SUP Erfahrung	Anfänger, Fortgeschrittene, Fortgeschrittene

17.3 Zubehör

Das folgende Zubehör kann separat erworben werden

- Kajak/SUP-Paddel mit Doppelwirkung (YVPAD02)
- Ruderschwimmer für SUP- und Kajakruder (YVPADFLOA)
- Zusätzlicher Satz Kissen (YVCUSH01) in verkehrsschwarz mit gelben Paspeln.
- Extra 3 Meter langes Handtuch (YVTOW01)
- Spielset für SUP (YVSKIT)
- Spielset für Plattform (YVPKIT)
- Trockensack 15 l. schwarz (YVBAGH15)
- Trockensack 15 l. gelb (YVBAGY15)
- Trockensack 70 l. schwarz (YVBAGH70)
- Trockensack 70 l. gelb (YVBAGY70)

17.4 Spiel

Spiel 1

Dieses einfache Spiel wird auf einem Brett von 3 x 3 Feldern gespielt. Das Ziel des Spiels ist es, der erste Spieler zu sein, der drei in einer Reihe hat.
Spieler 1 setzt die erste Spielfigur. Die Spieler platzieren abwechselnd ihre farbigen Spielfiguren auf dem Brett, bis ein Spieler drei in einer Reihe hat (horizontal/vertikal/diagonal) oder bis zum Gleichstand.

Spiel 2

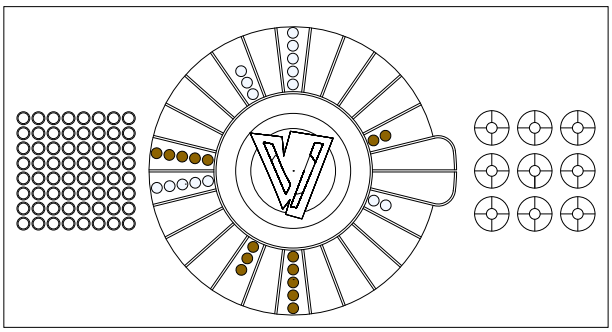
Ein ausgeklügeltes Strategiespiel für zwei Spieler. Es wird mit 15 braunen Steinen, 15 weißen Steinen und 2 Würfeln gespielt. Ziel des Spiels ist es, alle braunen Spielsteine in das weiße Heimatfeld zu bringen und umgekehrt.

Startaufstellung
Das Spiel beginnt mit (für beide Farben):
5 Steinen auf Position 6
3 Steinen auf Position 8
5 Steine auf Position 13
2 Figuren auf Position 24

- In jeder Runde würfelt ein Spieler mit 2 Würfeln. Die Zahl, die der Spieler würfelt, gibt die Anzahl der Züge an, die er machen muss. Man kann eine Figur um die Anzahl der Positionen bewegen, die der gewürfelten Augenzahl entspricht (vorausgesetzt, dies ist in der Reihe, in der man landet, möglich), oder man kann zwei Figuren bewegen: eine um die Anzahl der Positionen, die dem Wert auf dem einen Würfel entspricht, die andere um die Anzahl der Positionen, die dem Wert auf dem anderen Würfel entspricht. Wird mit beiden Würfeln die gleiche Augenzahl gewürfelt, darf der Spieler die Figur entsprechend der gewürfelten Augenzahl 4x ziehen.
- Jede Figur darf bewegt werden, aber nur auf eine Position, die von höchstens einer gegnerischen Figur, keiner Figur oder einer eigenen Figur besetzt ist. Sie dürfen also eine gegnerische Figur von einer Position entfernen, sofern diese nur mit einer Figur besetzt ist.
- Das Entfernen einer Figur vom Brett bedeutet, dass diese Figur zum Ausgangspunkt zurückkehren muss. Der Gegner muss diese Figur wieder ins Spiel bringen, bevor er einen anderen Zug machen kann. Sollte dies nicht möglich sein, dürfen die anderen Figuren einen Zug machen.

Wann darf ein Spieler einen Stein in sein Heimatfeld ziehen?

- Wenn sich “alle” 15 Steine in den letzten sechs Positionen befinden, kann der Spieler damit beginnen, die Steine in das Heimatfeld (das Endspiel) zu ziehen.
- Wenn ein Spieler alle seine Steine nach Hause gebracht hat, ist das Spiel zu Ende.



Spiel 3

Ein Strategiespiel für 2 Spieler.

- Zu Beginn erhält jeder Spieler 12 Spielfiguren einer Farbe. Diese werden auf dem Brett platziert, auf der Seite, die dem Spieler am nächsten ist. Spielfiguren können ausschließlich auf den dunklen Kreisen abgestellt werden. Ein Spieler beginnt, danach wechseln sich Spieler beim Ziehen ab.
- Züge sind nur auf den dunklen Feldern erlaubt, also werden alle Züge diagonal ausgeführt.
- Die einzige Richtung, in der Spieler sich bewegen können, ist zum Gegner hin.
- Spielfiguren können um jeweils ein Feld verschoben werden, es sei denn Sie schnappen sich eine gegnerische Spielfigur.
- Man kann sich eine Spielfigur schnappen, indem man über eine gegnerische Spielfigur springt, wobei man in einer geraden diagonalen Linie auf der anderen Seite landet. Ein Spieler kann nur eine Spielfigur zugleich überspringen. Ein Spielzug ist nicht auf einen Sprung beschränkt, wenn ein weiterer Sprung möglich ist, um sich weitere Spielfiguren zu schnappen.
- Eine auf die Art geschnappte Spielfigur wird vom Brett entfernt. Wenn es möglich ist, sich eine Spielfigur zu schnappen, ist dies Pflicht. Falls man sich mehrere Spielfiguren schnappen kann, kann ein Spieler eine wählen.
- Wenn eine Spielfigur das entlegene Ende des Bretts (die gegnerische Seite) erreicht, wird die Spielfigur zum König gekrönt. Um den Unterschied zu verdeutlichen, platzieren Sie eine Spielfigur auf der anderen.
- Die Königsfiguren müssen immer noch diagonal ziehen, aber dürfen in beide Richtungen ziehen und über mehrere Felder auf einmal springen.
- Das Spiel endet, wenn der Gegner all seine Spielfiguren verloren hat oder keinen Zug mehr machen kann.

1 Sécurité

Ce manuel a été conçu pour vous aider à utiliser votre structure inflatable en toute sécurité et à vous amuser. Il contient des détails concernant la structure inflatable, les équipements fournis ou montés, ainsi que des informations sur l'utilisation et l'entretien. Lisez attentivement le manuel et familiarisez-vous avec la structure gonflable avant son utilisation.

Si vous utilisez pour la première fois une structure inflatable ou s'il s'agit d'un autre type de structure, prenez le temps nécessaire pour acquérir de l'expérience en toute sécurité.

Les règles générales et les lois relatives à la sécurité et à la prévention des accidents doivent toujours être respectées.

Indications d'avertissement

Les avertissements suivants sont utilisés dans ce manuel dans le contexte de la sécurité :

⚠ AVERTISSEMENT

Indique qu'il existe un danger potentiel pouvant entraîner des blessures.

! PRUDENCE

Souligne que les procédures d'exploitation, les actions pertinentes, etc. peuvent entraîner des dommages, des blessures ou la mort.

☞ ATTENTION

Souligne les procédures importantes, les circonstances, etc.

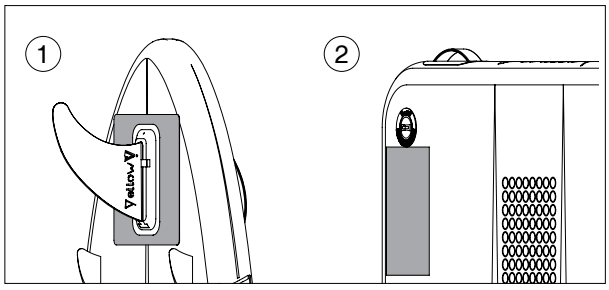
Veuillez partager les consignes de sécurité avec les autres utilisateurs.

Fixation des équipements non fixés

Lors de l'utilisation de la structure inflatable, attachez tout équipement ou bagage non fixé. Les SUP sont équipés d'un cordon élastique à cet effet.

Étiquette de sécurité

Une étiquette de sécurité a été apposée sur le pneumatique.



- Planche SUP : en bas, autour de l'ailette (1)
- Plate-forme: sur le fond, à côté de la soupape (2)

Vous pouvez trouver une explication des symboles utilisés dans les « Consignes de sécurité » fournies avec le pneumatique ou à la page 218 - 219 de ce manuel.

2 Fonctionnement de la pompe

Double Fonctionnement:
Insérez le capuchon rouge qui permet un gonflage rapide. Cela permet aux pompes de délivrer de la pression à la fois lors de la montée et de la descente.

Fonctionnement unique :
Lorsque le capuchon rouge est retiré, la pompe délivre une pression élevée. Celle-ci permet de continuer à gonfler la structure inflatable jusqu'à la pression de service recommandée.

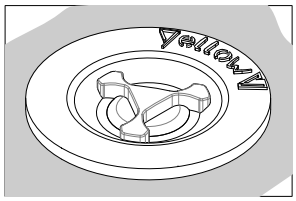
La sortie au-dessus du manomètre sur la pompe est pour le gonflage, la sortie sous le manomètre sur la pompe est pour le vide.
Lorsque vous commencez à pomper, le manomètre ne commence pas à bouger immédiatement. Continuez à pomper jusqu'à ce que le manomètre indique la pression de travail adéquate.

☞ ATTENTION

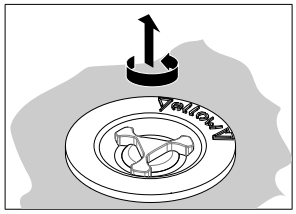
Le manomètre a besoin d'une contre-pression minimale de 0,5 bar. L'aiguille ne bougera pas en dessous de cette valeur. En cas de doute sur le fonctionnement du manomètre, retirez le tuyau de la pompe, gardez fermement la paume de la main sur l'orifice de gonflage et pompez une fois en poussant le levier vers le bas. L'aiguille se déplacera immédiatement.

3 Gonflage

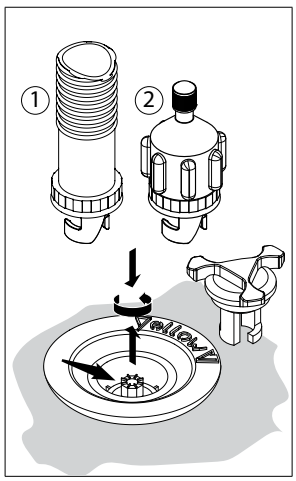
- Placez la structure inflatable sur une surface plane, exempte d'objets pointus.
- Dépliez/roulez la structure inflatableet posez-la à plat.
- Avant de gonfler la structure inflatable, vérifiez la pression d'utilisation recommandée indiquée sur l'anneau de la valve de gonflage.



- Desserrez le bouchon de la valve de gonflage.



- Vérifiez si le mécanisme central de poussée de la valve de gonflage est fermé (haute position). Sinon, appuyez dessus et tournez-le d'un quart de tour. Le mécanisme de poussée est maintenant en position haute.
- Branchez l'adaptateur de tuyau (1)/adaptateur de pompe (2) fourni à la valve de gonflage et connectez-y une pompe appropriée.



- Gonflez la structure inflatable à la pression de service recommandée.
- Retirez l'adaptateur de tuyau/adaptateur de la pompe
- Remettez le capuchon situé sur la valve de gonflage.

⚠ Avertissement

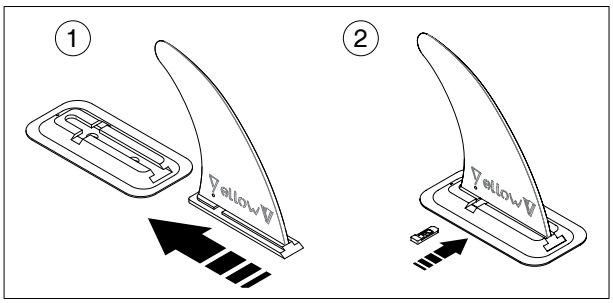
- N'utilisez pas d'air comprimé (comme compresseur pour pneus de voiture).

! Prudence

- N'exposez jamais la structure inflatable à la lumière directe du soleil lorsqu'elle n'est pas dans l'eau, car l'expansion de l'air peut l'endommager ou la faire éclater.
- Une pression trop élevée peut entraîner des dommages structurels (irréparables).

4 Installation de l'ailette (planche SUP)

- Gonflez complètement la planche SUP.
- Tournez la planche SUP avec la boîte d'ailette pour que l'ailette soit vers le haut.
- Poussez l'ailette à fond dans le boîtier d'ailette (1)
- Poussez la goupille du côté de la boîte d'ailette et l'ailette. Vous entendrez un clic. (2)
- Le démontage se fait dans l'ordre inverse.

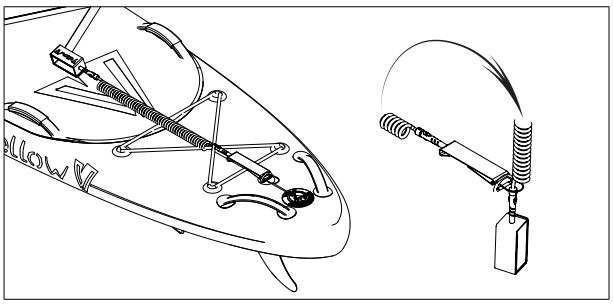


5 Leash et pagaie

Le leash est un dispositif de sécurité important qui empêche la structure inflatable de flotter loin de vous en cas de chute.

Point d'attache du leash

Le leash doit être attachée à l'anneau en D situé à l'arrière de la structure inflatable. Le leash est muni d'un cordon en nylon qui passe sous l'anneau en D et qui se boucle ensuite sur lui-même



Attachez le leash à l'anneau en D

☞ Attention

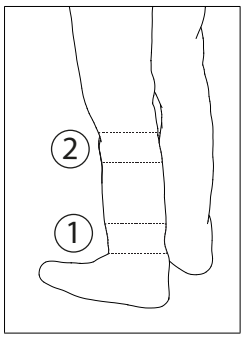
En plus de l'anneau en D à l'arrière, il y a plusieurs autres anneaux en D sur la structure inflatable,mais ils sont destinés à d'autres fins, comme le stockage de marchandises ou le montage d'un siège de kayak. Ils ne peuvent pas être utilisés pour attacher le cordon de sécurité.

⚠ Avertissement

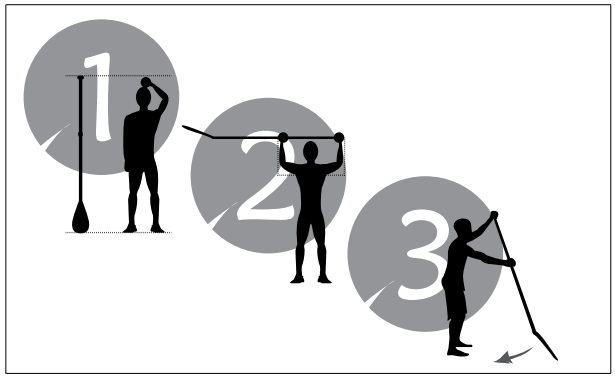
Un leash empêche la structure inflatable de flotter loin de vous en cas de chute et évite aux passants d'être heurtés ou blessés par la structure.

BoPoint d'attache du corps

L'endroit le plus confortable de fixation de la sangle du leashest la cheville (1), mais le risque d'emmêlement est plus élevé. L'endroit situé juste en dessous du genou (2) est moins confortable mais moins susceptible de s'emmêler. Leleashest adaptée à ces deux emplacements.



La longueur de la pagaie de SUP est déterminée en ajoutant une ou deux hauteurs de poing à la taille du corps.

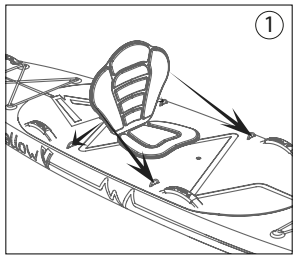


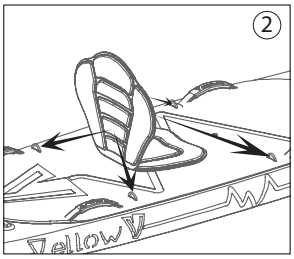
La pagaie en trois parties est facilement réglable en longueur. La plage de réglage se situe entre 175 cm et 210 cm. Une pale supplémentaire est également incluse, ce qui permet d'obtenir une pagaie à double pale. Idéale pour les utilisateurs qui aiment s'asseoir sur la structure inflatable.

6 Siège de kayak de SUP

Le siège de kayak de SUP ne fait pas partie de la livraison d'un SUP Yellow V et doit être commandé séparément.

- Lorsque la planche est gonflée, placez le siège du kayak SUP au milieu de la planche quelque part entre les quatre anneaux en D.
- Attachez les deux sangles supérieures du siège aux anneaux en D situés à l'avant de la planche à l'aide des mousquetons(1).





- Attachez ensuite les sangles du bas du dos aux anneaux en D les plus proches derrière le siège (2). Réglez les sangles à une position assise / inclinée confortable.

Pour la plupart des utilisateurs, la position recommandée du siège de kayak SUP est un peu derrière le centre de la planche.

7 Utilisation

☞ Attention

- Gonflez complètement la structure inflatableun jour avant son utilisation et vérifiez s'il y a des fuites d'air.
- Portez une aide à la flottabilité appropriée (gilet de sauvetage/vêtement de flottaison individuel) lorsque vous êtes sur l'eau. Remarque : respectez toujours les réglementations locales en vigueur !
- Lorsqu'il fait froid, portez des vêtements appropriés en tant que combinaison de plongée.

! Prudence

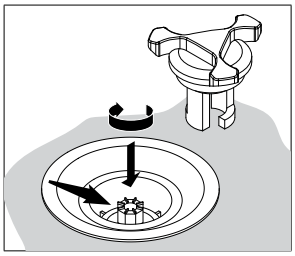
- Ne laissez pas la structure inflatable inutilisée au soleil pendant une longue période. Vous éviterez ainsi une décoloration, un vieillissement et une délamination prématurés.
- Protégez votre structure inflatable des rayons solaires puissants, afin d'éviter la décoloration, le vieillissement, la délamination et l'adhésion/le ramollissement.
- Vérifiez la pression dans votre structure inflatable. Si la pression est trop élevée, relâchez l'air progressivement jusqu'à ce que la pression de fonctionnement correcte soit atteinte.
- Empêchez la pénétration d'eau ou d'humidité dans la structure inflatable au moyen de la valve de gonflage. Si cela se produit, retirez l'eau et laissez la structure inflatable sécher complètement avant toute nouvelle utilisation.
- Conservez la structure inflatable dans un endroit frais et sombre ou couvrez-la.
- Vérifiez toujours les cartes des eaux locales de la région dans laquelle vous utilisez la structureinflatable.

⚠ Avertissement

- Ne dépassez pas la capacité de charge maximale de la structure inflatable.
- Le remorquage de la structure inflatable ne doit se faire qu'en l'absence de toute personne et à faible vitesse.
- La ligne de remorquage doit être attachée à l'anneau en «D» :
  - Planche SUP : sur le dessous, à l'avant
  - Plate-forme : 4 x sur le dessus (à chaque coin)

8 Stockage

- La structure gonflable doit être nettoyée correctement après son utilisation.. Pour cela, utilisez une solution de savon doux et d'eau propre. Veillez à ce que le sable, les cailloux, l'huile et la saleté soient enlevés.
- Mettez la structure inflatable à l'ombre et laissez-la sécher.
- Retirez le bouchon de la valve de gonflage.
- Appuyez sur le mécanisme "push-push" de la valve de gonflage et tournez-le d'un quart de tour pour ouvrir la valve de gonflage (position basse).



- Pliez/enroulez la structure inflatable vers la valve de gonflage pour évacuer tout l'air.
- Il ne faut pas plier/enrouler la structure inflatable trop serrée.
- Remettez le bouchon sur la valve de gonflage.
- Stockez la structure inflatable dans un endroit frais, sec et ventilé.

☞ Attention

- Ne laissez jamais la structure inflatable sécher en plein soleil.
- En raison du flux d'air important et du bruit relativement fort lors du dégonflage, il est recommandé de se tenir à une certaine distance de la valve de gonflage.

! Prudence

- Un pliage/enroulement serré peut endommager les coutures d'air, la mousse EVA et les patins (s'il y en).

9 Prolongation de la durée de vie

- Évitez les surpressions et les dépressions dues aux variations de température; assurez une pression de fonctionnement constante.
- Évitez l'utilisation d'un compresseur d'air; utilisez une pompe appropriée.
- Prévenez la pénétration des saletés ou d'eau a l'aide de la valve de gonflage.
- Évitez la délamination ou la déformation due à l'exposition à la lumière directe du soleil ou à des températures élevées.
- Évitez les dommages causes par le dépassement de la capacité de charge maximale (personnes et/ou charge).
- Évitez le stockage à long terme, car cela peut causer un effet néfaste sur les joints de colle de la chambre à air.
- Évitez de traîner la structure inflatable sur le sol, car les parties tranchantes peuvent causer des dommages.
- Nettoyer le produit en utilisant une solution de savon doux et d'eau propre après utilisation.
- Séchez bien le produit après utilisation.
- Vérifiez régulièrement si les coutures de la chambre à air ne présentent pas de points faibles; réparez-les si nécessaire.
- Vérifiez régulièrement l'étanchéité de la valve de gonflage; resserrez-la si nécessaire.

☞ Attention

- Dans le but d'éviter les fuites d'air, il faut resserrer la valve de gonflage de temps en temps. Utilisez l'outil prévu à cet effet. Dégonflez complètement la structure inflatable et retirez le bouchon de la valve de gonflage,

saisissez la partie interne de la valve de gonflage sur le dessous de la structure inflatable, insérez l'outil dans la valve de gonflage et tournez dans le sens horaire jusqu'à ce qu'il soit complètement serré.

Si le produit est arrivé en fin de vie, vérifiez localement la manière dont il peut être éliminé de façon responsable.

10 Réparations

Si la structure inflatable fuit malgré toutes les précautions prises, il est facile de la réparer soi-même dans la plupart des cas. Utilisez pour cela le kit de réparation fourni.

- Trouvez la fuite à l'aide d'une solution de détergent et d'eau propre si nécessaire.
- Laissez ensuite l'air s'échapper de la structure inflatable.
- Nettoyez et dégraissez la surface qui est autour de la fuite.
- Coupez une des rustines fournies à la bonne taille. Veillez à ce qu'il y ait un chevauchement de 2 à 3 cm autour de la fuite.
- Tracez ensuite (au crayon) le contour de la rustine sur la structure inflatable.
- Collez du ruban adhésif sur le périmètre de la pièce. Vous éviterez ainsi de laisser des résidus de colle sur la structure inflatable.
- Enduisez le patch et la surface de la structure gonflable à l'aide de la colle fournie, en l'étalant uniformément.
- Laissez sécher pendant cinq minutes.
- Collez délicatement la pièce sur la fuite et appuyez dessus, du centre vers les bords extérieurs. Cela permet d'éviter que de l'air ne reste coincé entre la structure inflatableet le patch.
- Laissez la colle prendre pendant au moins 24 heures.

! PRUDENCE ☞ ATTENTION

- Ne gonflez pas la structure inflatable pendant que la colle se fixe.
- Il ne faut pas utiliser la structure inflatable pendant la prise de la colle.

11 Dépannage

Problème	Cause possible	Solution
Renflement		
Le dessous de la structure inflatableest bombé.	C'est une conséquence de l'installation de la valve de gonflage dans la structure inflatable. Il faut donc faire de la place dans la structure à points noués pour installer la valve.	Ce renflement est normal et n'affecte en rien la qualité ou les performances.
Baisse de pression atmosphérique		
Soupape de gonflage	Assurez-vous que la structure inflatable a une pression de fonctionnement correcte. Ensuite, vérifiez si la valve de gonflage est correctement serrée en utilisant une solution d'eau et de detergent.	Si des bulles d'air apparaissent, resserrez la valve de gonflage à l'aide de l'outil prévu à cet effet.
	Vérifiez si le mécanisme de poussée de la valve de gonflage est dans sa position la plus haute.	S'il n'est pas en position la plus haute, appuyez légèrement sur le mécanisme de poussée et tournez-le d'un quart de tour pour qu'il soit en position haute.
	Vérifiez si le mécanisme de poussée fonctionne correctement.	Si ce n'est pas le cas, remplacez le mécanisme de poussée par la pièce de rechange fournie.
Coutures	Assurez-vous que la structure inflatable a une pression de fonctionnement correcte. Ensuite, à l'aide d'une solution d'eau et de détergent, vérifiez s'il n'y a pas de fuite au niveau de l'une des coutures ou des surfaces.	Si des bulles d'air apparaissent, réparez-les à l'aide des rustines et de la colle fournies
Mousse EVA		
se détache du PVC	Un enroulement/pliage trop serré peut entraîner le détachement de la mousse EVA du PVC.	Recollez la mousse EVA sur le PVC à l'aide de la colle fournie. Suivez les instructions de collage indiquées sur le tube.
Eau dans la structure inflatable		
Eau	L'eau/l'humidité a pénétré de manière inattendue dans la structure inflatable en passant par la valve de gonflage.	Agissez immédiatement! Retirez le mécanisme de poussée de la valve à l'aide de l'outil fourni. Ventilez activement par cet orifice pendant 15 minutes, puis passivement pendant 24 heures.

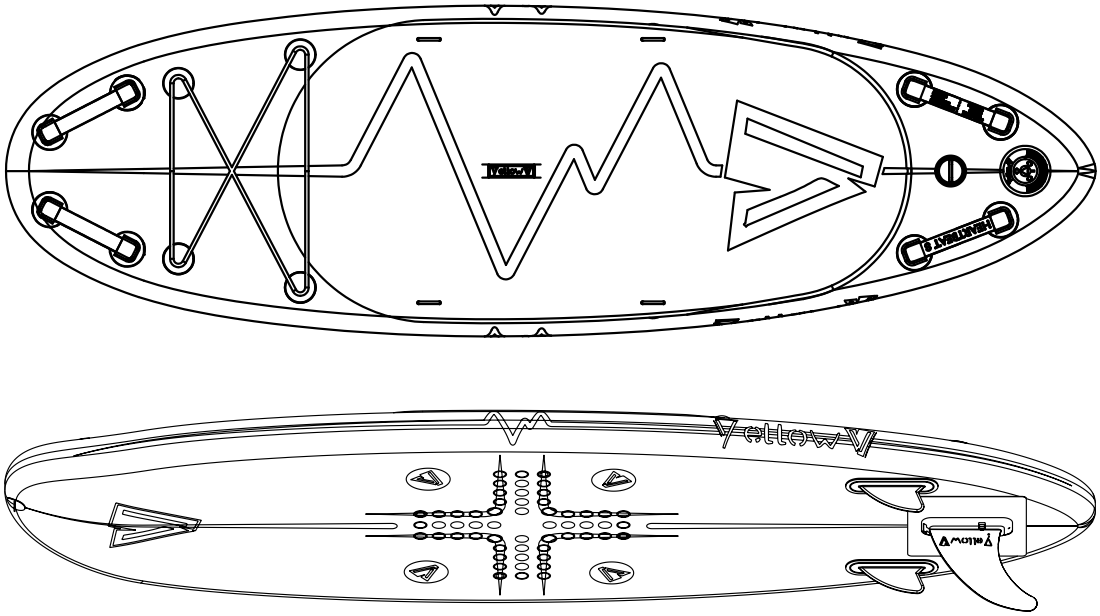
12 YVSUP08 - IGUAZU

Le ludique iSUP de 8 pieds dans la gamme particulièrement pour les enfants : notre IGUAZU. Court pour tourner facilement, extra-large pour donner aux enfants un peu plus d'équilibre et robuste pour supporter son public cible. La planche de SUP qui rend vos (petits) enfants heureux et actifs sur l'eau : vous n'avez qu'à surveiller pendant qu'ils jouent.

La planche de SUP IGUAZU est dotée de cinq poignées, il est donc facile de monter sur la planche dans l'eau et de six anneaux en D pour attacher plusieurs planches ensemble pour créer une plate-forme de jeu. Une légèreté absolue à 8,5 kg et suffisamment rigide pour supporter 75 kg. Pour plus de stabilité, 3 kayaks amovibles sont inclus. La mousse EVA de 5 mm offre un sous-sol confortable tandis que le PVC à points de chute de 1,5 mm est très résistant et construit pour durer.

12.1 Étendue de fourniture

- Planche SUP gonflable IGUAZU
- Un tendeur à quatre points pratique pour un stockage facile et sûr des bagages
- Trois ailettes amovibles
- Kayak à double action/paddle SUP
- Pompe à double action avec manomètre
- Yellow V leash
- Une serviette spéciale de 3 mètres de long
- Sac étanche de 2 litres
- Ensemble de jeu (pions, dés et jeu de cartes Yellow V)
- Étui étanche pour téléphone mobile
- Trousse de réparation
- Grand Sac de Transport de Yellow V



12.2 Spécifications

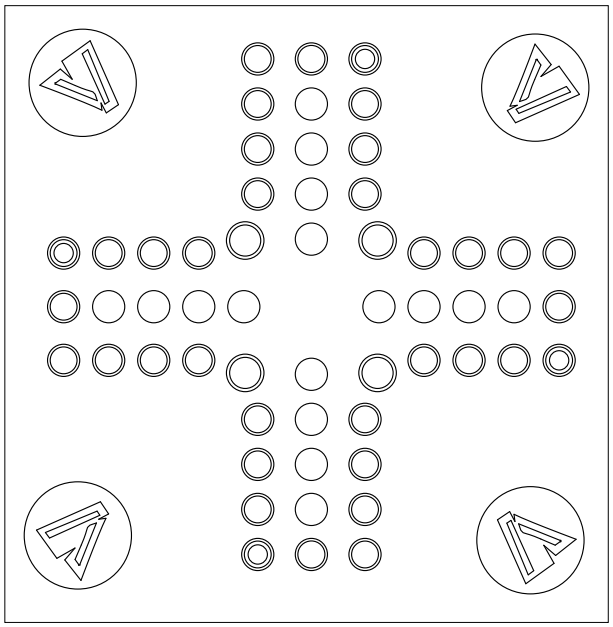
Longueur	250 cm
Largeur	75 cm
Épaisseur	10 cm
Poids	8,5 kg
Charge max. (kg)	75 kg
Ailettes	3
Poignées	5
Nombre d'anneaux en D	6
Pont anti-dérapant	Mousse EVA 5 mm
Construction PVC	Double couche, 1,5 mm
Dureté PVC (shore)	70A
Surface Anti-dérapante	144 x 56 cm
Dureté antidérapante (shore)	45A - 50A
Poids de l'utilisateur	75 kg maximum
Style de paddle	Amusement complet, Famille, Yoga
Expérience de SUP	Débutant, Intermédiaire

12.3 Accessoires

Les accessoires ci-dessous peuvent être achetés séparément

- Siège de kayak (YVSSEAT01)
- Flotteur pour pagaie SUP et kayak (YVPADFLOA)
- Paddle à double action de Kayak / SUP supplémentaire (YVPAD02)
- Leash supplémentaire (YVLEAS01)
- Serviette supplémentaire de 3 mètres de long (YVTOW01)
- Ensemble de jeu supplémentaire pour le SUP (YVSKIT)
- Aileron central supplémentaire (YVFIN01)
- Ensemble d'ailerons latéraux supplémentaires (YVFIN02)
- Un sac sec de 15 litres noir (YVBAGH15)
- Un sac sec 15 litres jaune (YVBAGY15)
- Un sac sec de 70 litres noir (YVBAGH70)
- Un sac sec 70 litres jaune (YVBAGY70)

12.4 Jeu



Les joueurs lancent les dés et déplacent leurs pièces sur la planche. Seules les pièces qui ne sont pas dans le nid peuvent avancer sur la planche. Les pièces ne peuvent quitter le nid qu'avec un résultat de cinq sur un seul dé.

Une fois sorti du nid, un joueur peut déplacer une ou plusieurs pièces, par le nombre sur le dé. Si aucun mouvement n'est possible, le tour est perdu.

Tous les mouvements de dé doivent être effectués avant l'application de toute récompense supplémentaire pour envoyer un adversaire vers son nid ou le déplacement d'une pièce vers sa position d'origine.

Quand une pièce termine son mouvement sur la même espace que la pièce d'un adversaire, la pièce de l'adversaire est renvoyée dans son nid.

Un blocus est formé lorsque deux pièces d'un même joueur occupent le même espace. Aucune pièce d'un joueur ne peut traverser un blocus, y compris les pièces du propriétaire du blocus. La pièce d'un autre joueur ne peut pas arriver dans un espace occupé par un blocus, même pour quitter son nid.

Une pièce n'est pas obligée d'entrer dans la rangée de départ et peut passer la rangée et commencer un autre circuit de l'échiquier volontairement ou à la suite de l'exigence de l'utilisation du total des dés.

On gagne lorsque toutes les pièces sont à l'emplacement du joueur.

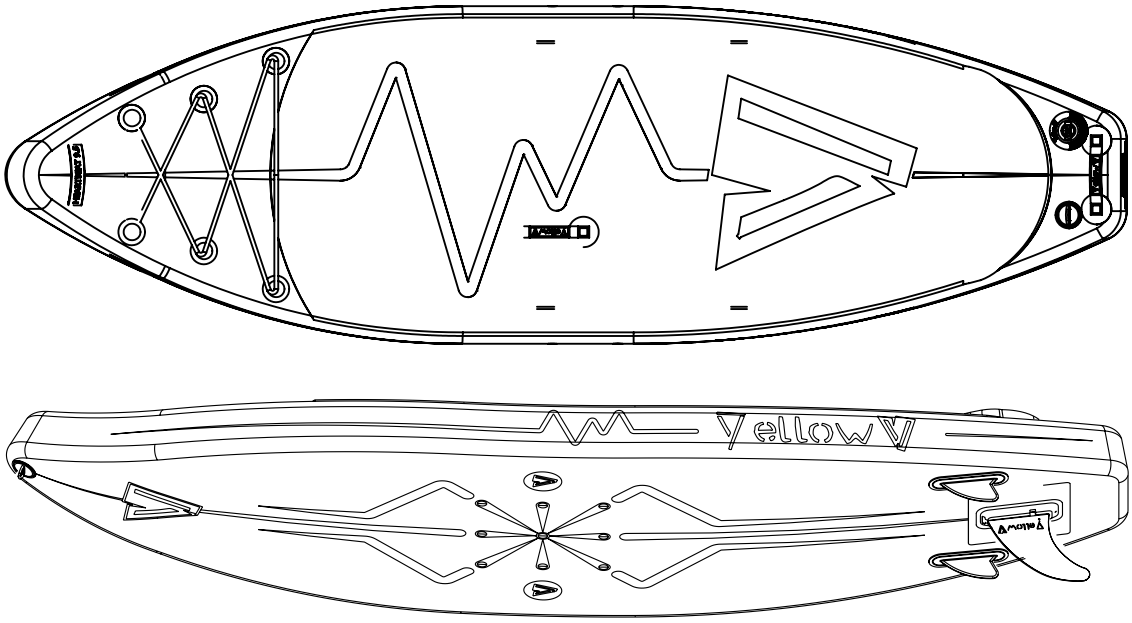
13 YVSUP09 - YOSEMITE

Lorsque vous voulez mettre du piquant, l'iSUP YOSEMITE est votre compagnon. Convient pour les rivières à débit rapide et dans les brisants. Cette planche à bascule est très maniable et peut être tournée sur place grâce à son patin de frappe surélevé. Les trois ailettes amovibles peuvent être facilement remplacés et vous bénéficierez d'une plus grande stabilité grâce à la largeur supplémentaire de cette planche de Stand Up Paddling. Donc, lorsque vous faites du SUP sur le bord, pensez à cette planche.

En raison de sa nature aventureuse, nous avons rendu cette planche aussi fluide le plus facilement possible. Avec trois poignées placées de manière ergonomique et six anneaux en D, il est facile à transporter et à sécuriser. Pesant seulement 9 kg, cette planche et avec la rigidité d'une planche dure, vous permettra de découper à travers l'eau vive comme un pro !
Le PVC robuste est enrichi d'une mousse EVA de 5 mm qui assure une excellente prise en main en cas de besoin.

13.1 Étendue de fourniture

- Planche SUP gonflable YOSEMITE
- Un tendeur à six points pratique pour un stockage facile et sûr des bagages
- Trois ailettes amovibles
- Kayak à double action/paddle SUP
- Pompe à double action avec manomètre
- Yellow V leash
- Une serviette spéciale de 3 mètres de long
- Sac étanche de 2 litres
- Ensemble de jeu (pions, dés et jeu de cartes Yellow V)
- Étui étanche pour téléphone mobile
- Trousse de réparation
- Grand Sac de Transport de Yellow V



13.2 Spécifications

Longueur	287 cm
Largeur	89 cm
Épaisseur	15 cm
Poids	12 kg
Charge max. (kg)	130 kg
Ailettes	3
Poignées	3
Nombre d'anneaux en D	6
Pont anti-dérapant	Mousse EVA 5 mm
Construction PVC	PVC de fusion
Dureté PVC (shore)	70A
Surface Anti-dérapante	183 x 78 cm
Dureté antidérapante (shore)	45A - 50A
Poids de l'utilisateur	130 kg maximum
Style de paddle	Amusement complet, Famille, Courses, Yoga
Expérience de SUP	Débutant, Intermédiaire, Avancée

13.3 Accessoires

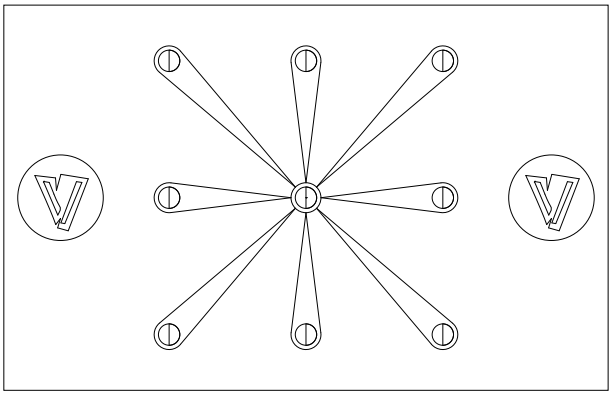
Les accessoires ci-dessous peuvent être achetés séparément

- Siège de kayak (YVSSEAT01)
- Flotteur pour pagaie SUP et kayak (YVPADFLOA)
- Paddle à double action de Kayak / SUP supplémentaire (YVPAD02)
- Leash supplémentaire (YVLEAS02)
- Serviette supplémentaire de 3 mètres de long (YVTOW01)
- Ensemble de jeu supplémentaire pour le SUP (YVSKIT)
- Aileron central supplémentaire (YVFIN01)
- Ensemble d'ailerons latéraux supplémentaires (YVFIN02)
- Un sac sec de 15 litres noir (YVBAGH15)
- Un sac sec 15 litres jaune (YVBAGY15)
- Un sac sec de 70 litres noir (YVBAGH70)
- Un sac sec 70 litres jaune (YVBAGY70)

13.4 Jeu

Ce jeu de base utilise une grille de 3 par 3. Le but du jeu est d'être le premier joueur à en obtenir trois de suite.

Le premier joueur place la première pièce. Les joueurs placent alternativement leurs pièces colorées sur le plateau jusqu'à ce qu'un joueur en ait trois d'affilée (horizontalement / verticalement / en diagonale) ou jusqu'à ce que ce soit un match nul.

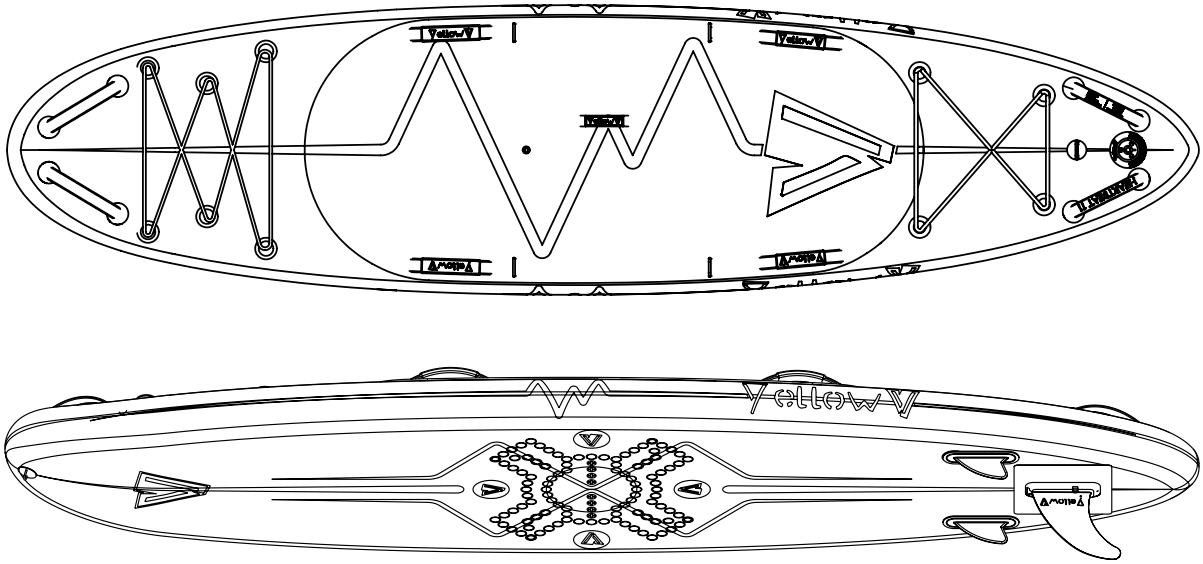


14 YVSUP11 - ANGEL

Le tourer de sport de notre gamme de planches SUP pneumatiques. Votre compagnon iSUP lorsque vous élargissez votre horizon : assez rapide pour couvrir de grandes surfaces mais très stable pour que vous puissiez apporter en toute sécurité un sac à dos (ou votre animal de compagnie). Cette stabilité le rend approprié aussi bien pour les novices que pour les Paddlers Stand-Up intermédiaires.
Le ANGEL comprend un filet à bagages pour sécuriser vos effets personnels, avec plusieurs poignées pour le transporter facilement lorsqu'il est gonflé et des anneaux en D pour le fixer aux bords de la rive ou à votre bateau. Pesant 11,5 kg, cette planche ressemble à une planche rigide. Si elle est correctement gonflée, cette planche peut même être utilisée pour le surf sur la vague ! La stabilité des trois ailettes amovibles est inégalée. Sur la planche, on trouve de la mousse EVA de 5 mm, à la fois confortable et adhérente. Le PVC de fusion est très résistant et conçu pour une longue durée de vie.

14.1 Étendue de fourniture

- Planche SUP gonflable ANGEL
- Un tendeur à six-et-quatre points pratique pour un stockage facile et sûr des bagages
- Trois ailettes amovibles
- Kayak à double action/paddle SUP
- Pompe à double action avec manomètre
- Yellow V leash
- Une serviette spéciale de 3 mètres de long
- Sac étanche de 2 litres
- Ensemble de jeu (pions, dés et jeu de cartes Yellow V)
- Étui étanche pour téléphone mobile
- Trousse de réparation
- Grand Sac de Transport de Yellow V



14.2 Spécifications

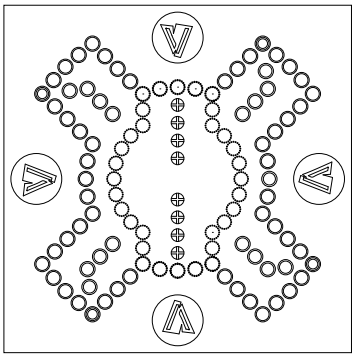
Longueur	335 cm
Largeur	80 cm
Épaisseur	15 cm
Poids	11,5 kg
Charge max. (kg)	130 kg
Ailettes	3
Poignées	9
Nombre d'anneaux en D	6
Pont anti-dérapant	Mousse EVA 5 mm
Construction PVC	PVC de fusion
Dureté PVC (shore)	70A
Surface Anti-dérapante	168 x 74 cm
Dureté antidérapante (shore)	45A - 50A
Poids de l'utilisateur	130 kg maximum
Style de paddle	Amusement complet, Famille, Croisière / distance, Courses, Yoga
Expérience de SUP	Débutant, Intermédiaire, Avancée

14.3 Accessoires

Les accessoires ci-dessous peuvent être achetés séparément

- Siège de kayak (YVSSEAT01))
- Flotteur pour pagaie SUP et kayak (YVPADFLOA)
- Paddle à double action de Kayak / SUP supplémentaire (YVPAD02)
- Leash supplémentaire (YVLEAS03)
- Serviette supplémentaire de 3 mètres de long (YVTOW01)
- Ensemble de jeu supplémentaire pour le SUP (YVSKIT)
- Aileron central supplémentaire (YVFIN01)
- Ensemble d'ailerons latéraux supplémentaires (YVFIN02)
- Un sac sec de 15 litres noir (YVBAGH15)
- Un sac sec 15 litres jaune (YVBAGY15)
- Un sac sec de 70 litres noir (YVBAGH70)
- Un sac sec 70 litres jaune (YVBAGY70)

14.4 Jeu



Tic-tac-toe… ..avec les cartes à jouer. Ce jeu est une variété du célèbre "tic-tac-toe" qui existe depuis des siècles, il combine les règles de simples jeux de société amusants basés sur les dés avec la stratégie consistant à avoir plusieurs mouvements à votre disposition. Bien que (comme dans tout jeu) la chance soit toujours impliquée, il s'agit principalement de tactique, d'esprit et de la volonté d'ennuyer votre adversaire …..

Le but du jeu :

Ce jeu implique 2 ou 4 joueurs mais les règles sont fondamentalement les mêmes (les exemptions de 2 joueurs sont indiquées séparément). Le but du jeu est de déplacer les 4 pions de votre terrain de départ vers votre base d'origine en utilisant les cartes à jouer ordinaires. Soyez conscient… vous avez besoin du nombre exact de champs pour entrer dans la Maison, et vous devez remplir la maison de haut en bas. Les pions peuvent se déplacer dans la base d'origine mais ne sont pas autorisés à sauter par-dessus d'autres pions dans la base d'origine.

Distribuer les cartes :

Vous devez utiliser le jeu de cartes complet, à l'exception des Jokers.

1er tour : 5 cartes chacun, 2e tour 4 cartes chacun. 3e tour 4 cartes chacun. Après le troisième tour, le joueur suivant doit distribuer.

Valeur de base de la carte :

As: Déplacez un pion qui est déjà sur le plateau d'1 espace, ou comme débutant pour monter sur le plateau.

Roi: Partant pour obtenir un pion sur le plateau.

Dame: Déplacez un pion de 12 espaces.

Vale: Échangez 2 pions qui sont sur le plateau (mais pas à la maison), c'est obligatoire, mais s'il y a moins de 2 pions de couleurs différentes sur le plateau, cette carte ne peut pas être jouée

10: Déplacez un pion de 10 espaces.

9: Déplacez un pion de 9 espaces.

8: Déplacez un pion de 8 espaces.

7: Déplacez un total de 7 espaces divisées par 2 pions. (pas de 2 pions sur le plateau, alors vous ne pouvez pas utiliser cette carte)

6: Déplacez un pion de 6 espaces.

5: Déplacez un pion de 5 espaces.

4: Déplacez un pion de 4 espaces mais toujours VERS L'ARRIÈRE (si le pion est en position de départ, il est autorisé à reculer et, au tour suivant, à entrer dans la base de départ, si un pion s'est déjà déplacé de la position de départ, il est encore autorisé à revenir à la position de départ, mais il ne peut pas entrer dans la base sans faire un tour complet)

3: Déplacez un pion de 3 espaces.

2: Déplacez un pion de 2 espaces.

Le jeu

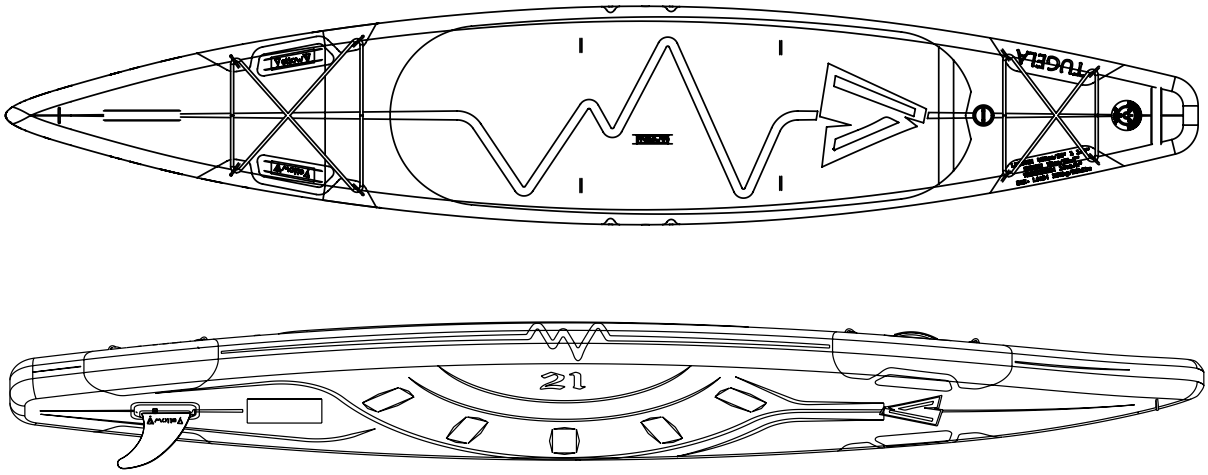
- Au début du jeu le premier joueur pose une seule carte, visible de tous, et déplace son pion selon la valeur de la carte (voyez les valeurs des cartes) puis le joueur suivant (sens horaire) fait de même.
- Si le jeu de cartes d'un joueur ne permet pas de commencer ou de se déplacer, il est hors du tour en cours et doit déposer toutes ses cartes restantes.
- Un tour est terminé une fois que toutes les cartes sont posées. A chaque tour suivant, un autre joueur commence.
- Un pion peut être placé sur le point de départ soit avec un Roi soit avec un As.
- Lorsqu'un pion est déplacé de la maison au point de départ, il est "protégé". Les pions qui sont en position de départ ne peuvent pas être échangés, retirés ou même passés.
- Si un joueur est bloqué de tout mouvement par un adversaire sur une position de départ, il est hors du tour en cours et doit déposer toutes ses cartes restantes
- Si un pion arrive à une position occupée par un autre, ce dernier est retiré du plateau et remis sur la ligne de départ, ceci s'applique également aux propres pions !
- Passer un autre pion est toujours autorisé, sauf dans la base d'origine ou si un pion est sur son propre point de départ.
- Les joueurs doivent déplacer leurs pions du nombre complet de pas déterminé par la valeur de la carte (faites attention lorsque vous essayez d'entrer dans votre base d'origine) si la valeur de la carte dépasse le nombre de pas nécessaires, un autre tour du parcours doit être commencé pour réessayer l'entrée !

15 YVSUP13 - TUGELA

Le YVSUP13 - TUGELA est le grand frère sportif de l'YV-SUP11 - ANGEL. Cette planche s'adresse tout particulièrement à ceux qui veulent aller encore plus vite. La nouvelle construction MSL fusion X-woven rend la planche à la fois plus rigide et plus légère que son petit frère. Le petit kick-pad facilite les virages et sous le filet à bagages, vous pouvez ranger la tasse de mélange Yellow V ou l'un des sacs secs. Une planche de SUP gonflable pour les pagayeurs les plus rapides d'entre nous.

15.1 Inclus dans la boîte

- Planche SUP gonflable TUGELA
- Un tendeur à six-et-quatre points pratique pour un stockage facile et sûr des bagages
- Aileron amovible
- Kayak à double action/paddle SUP
- Pompe à double action avec manomètre
- Yellow V leash
- Une serviette spéciale de 3 mètres de long
- Sac étanche de 2 litres
- Ensemble de jeu (pions, dés et jeu de cartes Yellow V)
- Étui étanche pour téléphone mobile
- Trousse de réparation
- Grand Sac de Transport de Yellow V



15.2 Spécifications

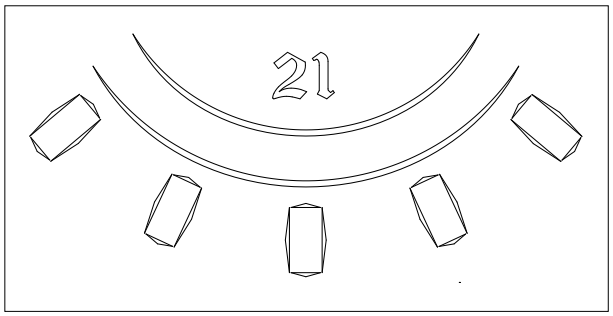
Longueur	400 cm
Largeur	73 cm
Épaisseur	15 cm
Poids	9,3 kg
Charge max. (kg)	130 kg
Ailettes	1
Poignées	5
Nombre d'anneaux en D	6
Pont anti-dérapant	Mousse EVA 5 mm
Construction PVC	X-WOVEN MSL Fusion
Dureté PVC (shore)	70A
Surface Anti-dérapante	168 x 74 cm
Dureté antidérapante (shore)	45A - 50A
Poids de l'utilisateur	130 kg maximum
Style de paddle	Croisière / distance
Expérience de SUP	Avancée

15.3 Accessoires

Les accessoires ci-dessous peuvent être achetés séparément

- Siège de kayak (YVSSEAT01))
- Flotteur pour pagaie SUP et kayak (YVPADFLOA)
- Paddle à double action de Kayak / SUP supplémentaire (YVPAD02)
- Leash supplémentaire (YVLEAS04)
- Serviette supplémentaire de 3 mètres de long (YVTOW01)
- Ensemble de jeu supplémentaire pour le SUP (YVSKIT)
- Aileron central supplémentaire (YVFIN01)
- Ensemble d'ailerons latéraux supplémentaires (YVFIN03)
- Un sac sec de 15 litres noir (YVBAGH15)
- Un sac sec 15 litres jaune (YVBAGY15)
- Un sac sec de 70 litres noir (YVBAGH70)
- Un sac sec 70 litres jaune (YVBAGY70)

15.4 Jeu



Un jeu de cartes qui se joue contre le croupier et dont le but est de se rapprocher des 21 points du croupier, sans les dépasser. Les éléments requis sont un jeu de cartes et un minimum de 2 joueurs. Le jeu peut être pratiqué avec plusieurs joueurs, mais le gagnant est toujours celui qui se rapproche le plus des 21 points.

Déroulement du jeu :

Le déroulement du jeu est assez simple. Le croupier distribue une carte à chaque joueur, puis une carte à lui-même. Les cartes sont ensuite redistribuées, les joueurs décidant s'ils veulent une autre carte ou non. Si un joueur a plus de 21 points, il est immédiatement exclu du jeu.
Il en va de même pour le croupier. Lorsque tous les joueurs ont été éliminés, c'est au tour du croupier. Le croupier doit continuer à accepter des cartes jusqu'à ce qu'il ait au moins 17 points ; il perd s'il dépasse 21 points.

Cartes :

Le jeu comporte quatre cartes différentes : carreau, cœur, trèfle et pique. Chaque carte a sa propre valeur qui est calculée comme suit:
- As : 1 ou 11 points
- Cartes illustrées (valet, dame, roi) : 10 points
- Autres cartes : la valeur indiquée sur la carte

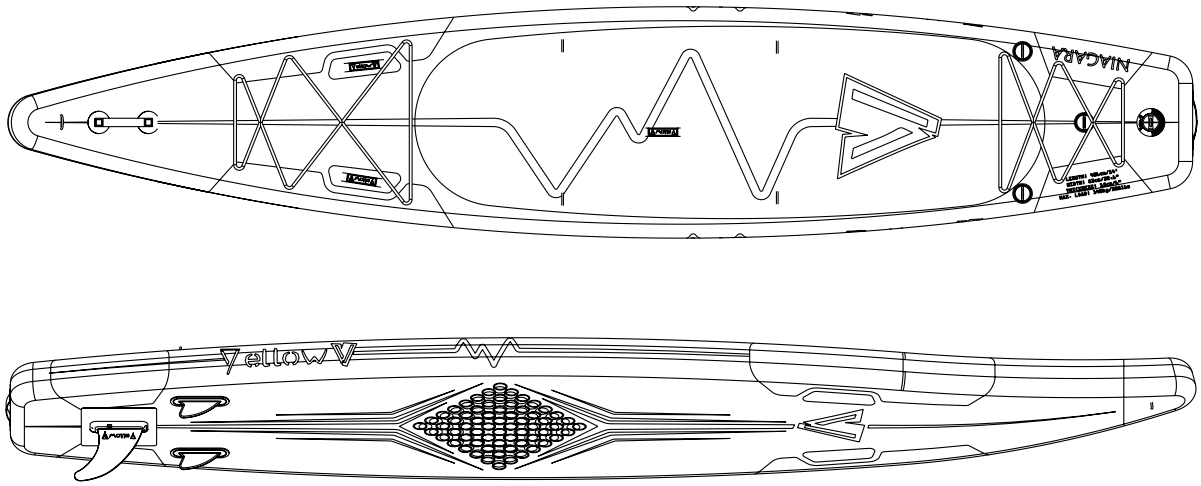
Par exemple, si vous avez un as et un 9, vous pouvez obtenir 10 ou 20 points, selon ce qui est le plus favorable. Si vous avez un as et un 10, vous avez immédiatement 21 points et avez donc gagné.

16 YVSUP14 – NIAGARA

La planche de SUP NIAGARA 14 Overnight mesure 426 cm de long et est construite selon la technique de fusion X-woven MSL : plus rigide et plus légère que l'YVSUP11 - ANGEL. Cette planche de SUP est spécialement conçue pour les pagayeurs aventureux qui ne se contentent pas d'une seule journée. Les deux grands filets à bagages offrent suffisamment d'espace de rangement aux vêtements, à la nourriture et à la tente. Ce SUP est conçu pour les pagayeurs expérimentés et ambitieux qui veulent faire des voyages longs et prolongés. Cet ensemble est livré avec le tout nouveau sac sec de 15 litres pour garder tous vos vêtements au sec. Le roi de nos planches de randonnée.

16.1 Étendue de fourniture

- Planche SUP gonflable NIAGARA
- Un tendeur à six-et-quatre points pratique pour un stockage facile et sûr des bagages
- Trois ailettes amovibles
- Kayak à double action/paddle SUP
- Pompe à double action avec manomètre
- Yellow V leash
- Une serviette spéciale de 3 mètres de long
- Sac étanche de 2 litres
- Ensemble de jeu (pions, dés et jeu de cartes Yellow V)
- Étui étanche pour téléphone mobile
- Trousse de réparation
- Grand Sac de Transport de Yellow V



16.2 Spécifications

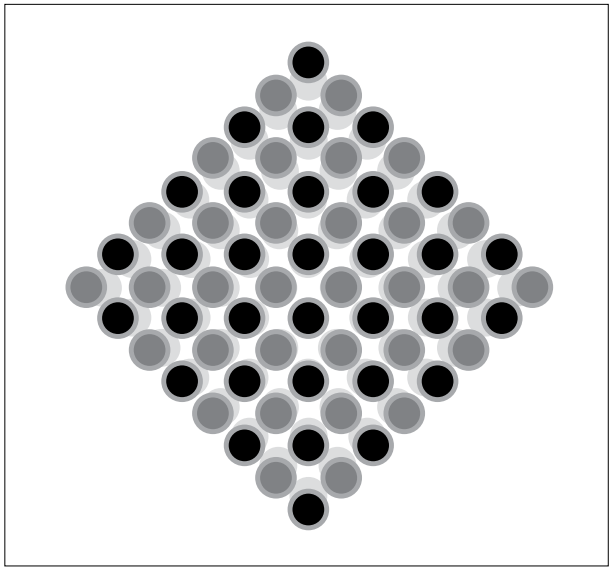
Longueur	426 cm
Largeur	83 cm
Épaisseur	15 cm
Poids	11,9 kg
Charge max. (kg)	140 kg
Ailettes	3
Poignées	5
Nombre d'anneaux en D	8
Pont anti-dérapant	Mousse EVA 5 mm
Construction PVC	X-WOVEN MSL Fusion
Dureté PVC (shore)	70A
Surface Anti-dérapante	168 x 74 cm
Dureté antidérapante (shore)	45A - 50A
Poids de l'utilisateur	140 kg / 309 lbs maximum
Style de paddle	Amusement complet, Croisière / distance
Expérience de SUP	Débutant

16.3 Accessoires

Les accessoires ci-dessous peuvent être achetés séparément

- Siège de kayak (YVSSEAT01))
- Flotteur pour pagaie SUP et kayak (YVPADFLOA)
- Paddle à double action de Kayak / SUP supplémentaire (YVPAD02)
- Leash supplémentaire (YVLEAS04)
- Serviette supplémentaire de 3 mètres de long (YVTOW01)
- Ensemble de jeu supplémentaire pour le SUP (YVSKIT)
- Aileron central supplémentaire (YVFIN01)
- Ensemble d'ailerons latéraux supplémentaires (YVFIN03)
- Un sac sec de 15 litres noir (YVBAGH15)
- Un sac sec 15 litres jaune (YVBAGY15)
- Un sac sec de 70 litres noir (YVBAGH70)
- Un sac sec 70 litres jaune (YVBAGY70)

16.4 Jeu



Un jeu de stratégie conçu pour deux joueurs.

Au début, chaque joueur reçoit 12 pions de la même couleur.Celles-ci sont placées sur les cercles sombres du côté du joueur.Un joueur commence, puis les autres se succèdent.

Les mouvements ne sont autorisés que sur les cercles sombres, de sorte que tous les mouvements sont diagonaux.

Les pièces ne peuvent se déplacer que dans le sens de l'adversaire.

Une pièce ne peut être déplacée que d'une seule case à la fois, à moins que vous ne puissiez capturer une pièce de l'adversaire. Une pièce peut être capturée en sautant par-dessus la pièce de l'adversaire et en atterrissant en diagonale de l'autre côté.

Un joueur peut sauter par-dessus une seule pièce par saut. Si un autre saut est possible par la suite, le saut suivant peut être immédiatement utilisé, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de possibilités de saut.

Une pièce capturée est retirée de l'échiquier. Si une prise est possible, il faut obligatoirement l'effectuer avant tout autre mouvement. Si plusieurs prises sont possibles, le joueur est libre de choisir.

Lorsqu'une pièce atteint l'extrémité du plateau (la plus proche de l'adversaire), cette pièce devient un roi. La pièce capturée est placée sur la pièce couronnée pour que la différence soit évidente.

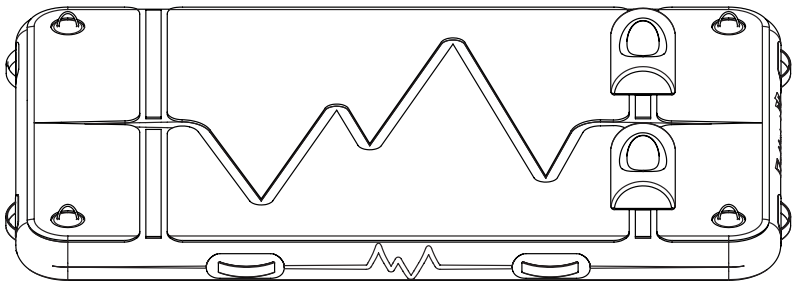
Le roi se déplace toujours en diagonale, mais il est autorisé à se déplacer dans toutes les directions et peut être déplacé sur plusieurs positions en un seul coup.
Le jeu se termine lorsqu'un joueur perd toutes ses pièces ou ne peut plus effectuer de mouvements.

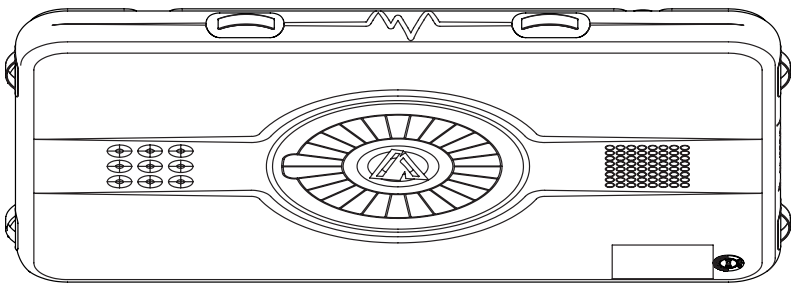
17 YVIFP8 - HAWAII

Créez votre propre espace sur l'eau. Une île privée n'est peut-être pas pour tout le monde, mais le Yellow V HAWAII s'en rapproche beaucoup! Rêvez sur la mousse EVA souple de 5 mm, travaillez votre équilibre intérieur en pratiquant le yoga sur la couche antidérapante confortable ou transformez la plate-forme en table de pique-nique flottante tout en faisant du paddle avec les amis.
Cette plateforme en fait tout ! Non seulement amusant, mais aussi pratique car elle sert également de plateforme de service. Donner un coup de main à votre bateau pendant qu'il est dans l'eau deviendra un jeu d'enfant grâce à cette plateforme Yellow V. Équipé de velcro de qualité industrielle pour fixer le coussin et doté de plusieurs anneaux en D pour maintenir la plateforme en place ou pour attacher plusieurs plateformes ensemble. Le HAWAII est fabriqué à partir d'un PVC fusion MSL tricoté résistant et offre une grande stabilité. Les déplacements sont faciles grâce aux huit poignées judicieusement placées.

17.1 Inclus dans la boîte

- Plate-forme gonflable HAWAII
- Kayak à double action/pagaie SUP
- Deux coussins confortables avec Velcro
- Ancre démontable
- Une serviette spéciale de 3 mètres de long
- Sac étanche de 2 litres
- Ensemble de jeu (pions, dés et jeu de cartes Yellow V)
- Étui étanche pour téléphone mobile
- Trousse de réparation
- Grand Sac de Transport de Yellow V, 1,5 kg à l'aide d'une corde et d'un flotteur





17.2 Spécifications

Longueur	250 cm
Largeur	160 cm
Épaisseur	15 cm
Poids	17 kg
Charge max. (kg)	410 kg
Ailettes	8
Nombre d'anneaux en D	4
Pont anti-dérapant	Mousse EVA 5 mm
Construction PVC	MSL Fusion tricoté
Dureté PVC (shore)	70A
Surface Anti-dérapante	238 x 148 cm
Dureté antidérapante (shore)	45A - 50A
Poids de l'utilisateur	410 kg
Style de paddle	Amusement complet, Famille, Yoga
Expérience de SUP	Débutant, Intermédiaire, Avancée

17.3 Accessoires

Les accessoires ci-dessous peuvent être achetés séparément

- Paddle de Kayak / SUP à double action (YVPAD02)
- Flotteur pour pagaie SUP et kayak (YVPADFLOA)
- Cousins supplémentaires (YVCUSH01) en noir de circulation avec passepoil jaune.
- Serviette supplémentaire de 3 mètres de long (YVTOW01)
- Set de jeu pour SUP (YVSKIT)
- Set de jeu pour la Plateforme (YVPKIT)
- Un sac sec de 15 litres noir (YVBAGH15)
- Un sac sec 15 litres jaune (YVBAGY15)
- Un sac sec de 70 litres noir (YVBAGH70)
- Un sac sec 70 litres jaune (YVBAGY70)

17.4 Jeux

Jeu 1

Ce jeu de base utilise une grille de 3 par 3. Le but du jeu est d'être le premier joueur à en obtenir trois de suite.
Le premier joueur place la première pièce. Les joueurs placent alternativement leurs pièces colorées sur le plateau jusqu'à ce qu'un joueur en ait trois d'affilée (horizontalement / verticalement / en diagonale) ou jusqu'à ce que ce soit un match nul.

Jeu 2

Un jeu de stratégie élaboré pour deux joueurs. On joue ce jeu avec 15 pièces brunes, 15 pièces blanches et 2 dés.
Le but du jeu est d'obtenir toutes les pièces brunes dans la zone blanche de la maison et vice versa.

Commencer la configuration
Le jeu commence par (pour les deux couleurs) :
5 pièces en position 6
3 pièces en position 8
5 pièces en position 13
2 pièces en position 24

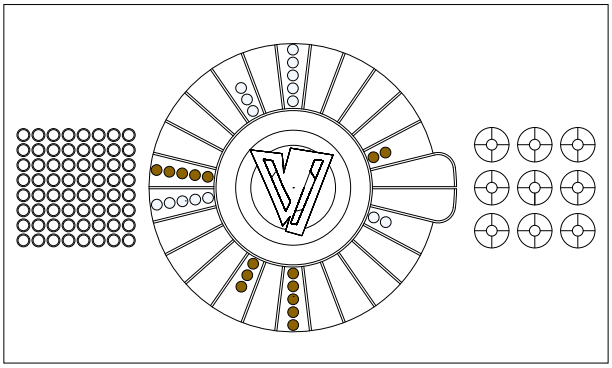
À chaque tour, un joueur lance 2 dés. Le nombre que le joueur lance représente le nombre de mouvements qui doivent être effectués. Vous pouvez déplacer une pièce du nombre de positions égal au total de chaque dé lancé (à condition que cela soit possible en fonction de la position dans la rangée où vous vous retrouvez), ou déplacer deux pièces : l'une du nombre de positions égales à la valeur indiqué sur un dé, l'autre le nombre de positions égal à la valeur indiquée sur l'autre dé. Si le même nombre est lancé avec les deux dés, le joueur peut déplacer la pièce en fonction du nombre lancé par le dé 4x.

N'importe quelle pièce peut être déplacée, mais seulement vers une position occupée par pas plus d'une des pièces de l'adversaire, aucune pièce ou une de vos propres pièces. Vous pouvez donc retirer la pièce de votre adversaire d'une position, à condition qu'il n'y ait qu'une seule pièce qui l'occupe.

Retirer une pièce du plateau signifie que cette pièce doit revenir au point de départ. L'adversaire doit remettre cette pièce dans le jeu avant de pouvoir effectuer un autre mouvement. Si cela n'est pas possible, les autres pièces peuvent faire un mouvement.

Quand un joueur peut-il commencer à déplacer les pièces dans la zone de maison ?

- Lorsque « toutes » les 15 pièces sont dans les six dernières positions, le joueur peut commencer à déplacer les pièces vers la zone de maison (le jeu de la fin).
- Lorsqu'un joueur a ramené toutes ses pièces à la maison, c'est la fin du jeu.



Game 3

Un jeu de stratégie de deux joueurs.

- Au début, chaque joueur reçoit 12 pièces d'une même couleur. Elles sont placées sur le plateau du côté le plus proche du joueur. Les pièces ne peuvent être placées que sur les cercles foncés. Un joueur commence, après que les joueurs alternent leurs mouvements.
- Les mouvements ne sont autorisés que sur les points foncés, donc tous les mouvements sont effectués en diagonal.
- La seule direction dans laquelle les joueurs peuvent se déplacer est vers l'adversaire.
- Les pièces peuvent être déplacées un endroit à la fois, à moins que vous ne puissiez capturer une pièce de l'adversaire.
- On peut capturer une pièce en sautant par-dessus l'une des pièces de l'adversaire, arrivant en ligne droite diagonale de l'autre côté. Un joueur peut sauter par-dessus une pièce à la fois. Un tour n'est pas limité à un saut, si un saut ultérieur est possible pour capturer d'autres pièces.
- Une pièce capturée est retirée du plateau. Si une capture est possible elle est obligatoire. Si plusieurs captures sont possibles, un joueur a la liberté d'en choisir une.
- Lorsqu'une pièce atteinte l'extrémité du plateau (côté adversaire), la pièce est couronnée roi. Pour bien faire la différence, placez une pièce l'une sur l'autre.
- Les pièces du roi doivent encore se déplacer en diagonale, mais peuvent se déplacer dans les deux sens et peuvent sauter par-dessus plusieurs endroits à la fois.
- Le jeu est terminé lorsqu'un joueur a perdu tous ses pions ou ne peut pas se déplacer.

1 Seguridad

Este manual ha sido elaborado para ayudarle a utilizar su Inflatable con seguridad y divertirse. Contiene detalles sobre el Inflatable, el equipo suministrado o instalado, e información sobre el uso y mantenimiento. Lea atentamente el manual y familiarícese con el Inflatable antes de usarlo.

Si es su primer Inflatable o si se trata de un tipo diferente, tómese el tiempo suficiente para adquirir experiencia de forma segura.

Deben respetarse siempre las normas y leyes generales de seguridad y prevención de accidentes.

Indicaciones de advertencia

Las siguientes indicaciones de advertencia se utilizan en este manual en el contexto de la seguridad:

⚠ ADVERTENCIA

Indica que existe un peligro potencial que puede provocar lesiones.

! TENGA CUIDADO

Señala que los procedimientos operativos, acciones, etc. pertinentes pueden provocar daños, lesiones o la muerte.

☞ ATENCIÓN

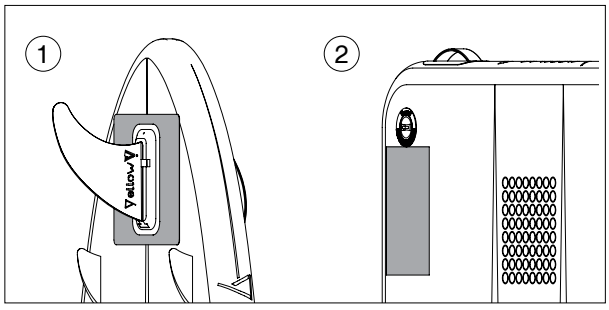
Enfatiza en procedimientos importantes, circunstancias, etc.

Comparte las instrucciones de seguridad con otros usuarios.

Asegurar los elementos sueltos del equipo

Cuando utilice el Inflatable, sujete el equipo suelto o el equipaje. Para ello, los SUP están equipados con una cuerda elástica.

Etiqueta de seguridad



Se ha colocado una etiqueta de seguridad en el hinchable.

- Tabla de SUP: en la parte inferior, alrededor de la aleta (1)
- Plataforma: en la parte inferior, junto a la válvula (2)

Puede encontrar una explicación de los símbolos utilizados en la 'Información de seguridad' suministrada con el hinchable o en las páginas xx de este manual.

2 Funcionamiento de la bomba

Doble funcionamiento:
Inserte el tapón rojo para un inflado rápido. Esto permite que la bomba suministre presión tanto en la trayectoria ascendente como en la descendente.

Funcionamiento simple:
Con el tapón rojo quitado, la bomba suministra alta presión. Esto permite seguir inflando el Inflatable hasta alcanzar la presión de trabajo recomendada.

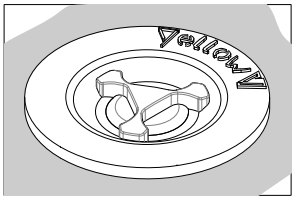
La salida sobre el manómetro de la bomba es para hinchar, la salida debajo del manómetro de la bomba es para vaciar.
Cuando empiece a bombear, el manómetro no empezará a moverse inmediatamente. Continúe bombeando hasta que el manómetro indique la presión de trabajo correcta.

☞ ATENCIÓN

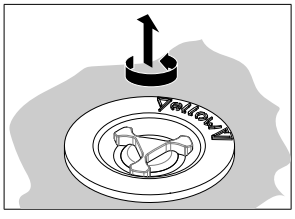
El manómetro necesita una contrapresión mínima de 0,5 bar. La aguja no se moverá por debajo de ese valor. Si tiene dudas sobre el funcionamiento del manómetro, retire la manguera de la bomba, mantenga la palma de la mano firmemente sobre la abertura de inflado y bombee una vez empujando la palanca hacia abajo. El manómetro se moverá inmediatamente.

3 Inflado

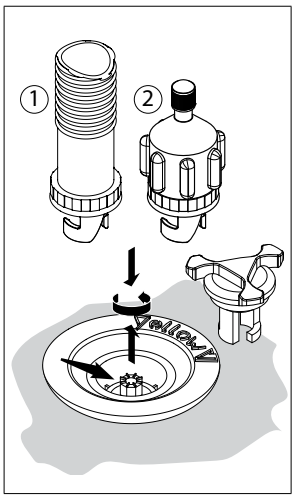
- Coloque el Inflatable sobre una superficie plana, libre de objetos punzantes.
- Despliegue/enrolle el Inflatable y colóquelo en posición horizontal
- Antes de inflar el Inflatable, compruebe la presión de funcionamiento recomendada indicada en el anillo de la válvula de inflado.



- Afloje la tapa de la válvula de inflado.



- Compruebe que el mecanismo central de empuje de la válvula de inflado esté cerrado (posición alta). Si no es así, presiónelo y gírelo un cuarto de vuelta. El mecanismo de empuje está ahora en la posición más alta.
- Conecte el adaptador de manguera incluido (1)/ adaptador de bomba (2) a la válvula de inflado y conecte a ella una bomba adecuada.



- Infle el Inflatable a la presión de trabajo recomendada.
- Retire el adaptador de manguera/adaptador de bomba
- Vuelva a colocar la tapa de la válvula de inflado.

⚠ Advertencia

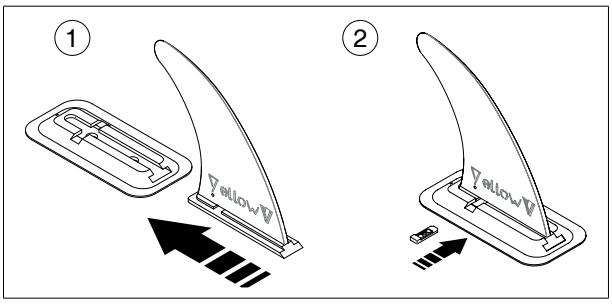
- No utilice aire comprimido (como un compresor para neumáticos de coche).

! Tenga Cuidado

- No exponga el Inflatable a la luz directa del sol cuando no esté en el agua, ya que la expansión del aire puede provocar daños o reventones.
- Si la presión es demasiado alta, podría provocar daños estructurales (irreparables).

4 Instalación de la aleta (tabla SUP)

- Hinche completamente la tabla de SUP.
- De la vuelta a la tabla de SUP con la caja de la aleta mirando hacia arriba.
- Empuje la aleta hasta el fondo en la caja de la aleta (1)
- Empuje el pasador a través del costado de la caja de la aleta y la aleta. Escuchará un clic. (2)
- La retirada se realiza en orden inverso.

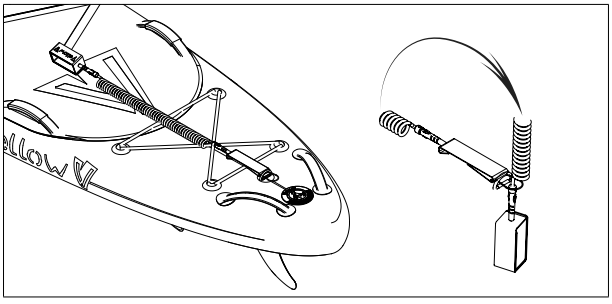


5 Leash y remo

La correa es un importante dispositivo de seguridad que impide que el inflable se aleje flotando de usted si se cae de él.

Punto de enganche de la leash

La leash debe fijarse al anillo en D situado en la parte trasera del Inflatable. La leash tiene un cordón de nailon que pasa por debajo de la anilla D y luego se enrosca en sí misma.



Fije la leash al anillo en D

☞ Atención

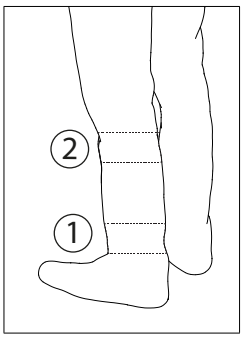
Además del anillo en D de la parte trasera, hay otros anillos en D en el Inflatable, pero estas son para otros propósitos, como el almacenamiento de carga o el montaje de un asiento de kayak. No se pueden usar para sujetar una correa.

⚠ Advertencia

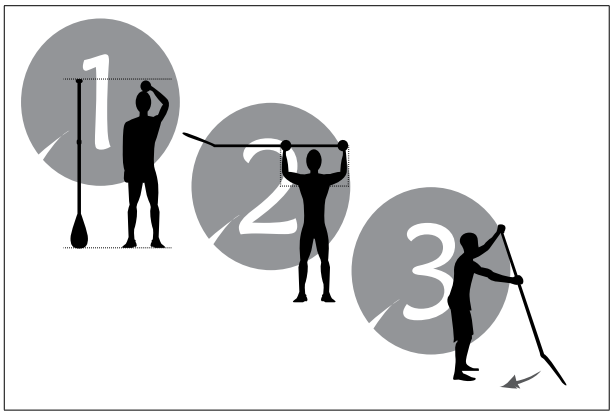
La leash impide que el Inflatable se aleje de usted si se cae y evita que los que se encuentran a su alrededor sean golpeados o heridos por él.

Punto de enganche corporal

El lugar más cómodo para sujetar la fijación de la leash es el tobillo (1), pero la posibilidad de enredos es mayor. La ubicación justo debajo de la rodilla (2) es menos cómoda, pero hay menos probabilidades de que se enrede. Laleash es adecuada para ambas ubicaciones.



Determina la longitud de tu remo de SUP añadiendo una o dos alturas de puño a la altura de tu cuerpo.

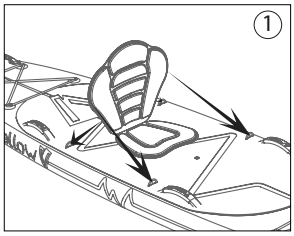


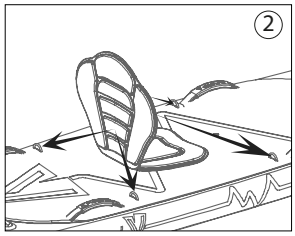
El remo de tres piezas es fácilmente ajustable en longitud. El rango de ajuste oscila entre 175 cm y 210 cm. También se incluye una pala extra, creando un remo de doble pala. Ideal para usuarios a los que les gusta sentarse en el Inflatable.

6 Asiento de kayak para SUP

El asiento para kayak SUP no forma parte de la entrega de un SUP Yellow V y debe pedirse por separado.

- Cuando la tabla esté hinchada, coloque el asiento del kayak SUP en el medio de la tabla en algún lugar entre las cuatro anillas en D.
- Utilizando los mosquetones, fije las dos correas superiores del asiento a las anillas en D de la parte delantera del Inflatable (1).





- Luego, coloque las correas de la parte inferior de la espalda en las anillas en D más cercanas detrás del asiento (2). Ajuste las correas a una posición cómoda para sentarse/ inclinarse.

Para la mayoría de los usuarios, la posición recomendada del asiento del kayak SUP es ligeramente detrás del centro de la tabla.

7 Uso

☞ Atención

- El Inflatabledebe ser inflado completamente un día antes de usarlo para comprobar que no haya fugas de aire.
- Utilice un chaleco salvavidas o un dispositivo de flotación personal cuando se esté en el agua. Nota: ¡respete siempre la normativa local vigente!
- Si hace frío, use ropa adecuada, como un traje de neopreno.

! Tenga Cuidado

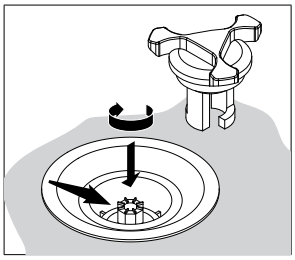
- No deje el Inflatable sin usar al sol durante mucho tiempo. Así evitará la decoloración prematura, el envejecimiento y la deslaminación.
- Proteja su Inflatable de la radiación UV, esto evitará la decoloración, el envejecimiento, la delaminación y el pegado/ablandamiento.
- Compruebe la presión del Inflatable. Si la presión es demasiado alta, libere aire gradualmente hasta alcanzar la presión de trabajo correcta.
- Evite que entre agua o humedad en el Inflatable a través de la válvula de inflado. Si esto ocurriera, elimine el agua y deje que el Inflatable se seque completamente antes de volver a utilizarlo.
- El Inflatabledebe ser guardado en un lugar fresco y oscuro o debe ser cubierto.
- Consulte siempre las cartas náuticas locales de la zona en la que vaya a utilizar el Inflatable.

⚠ Advertencia

- No supere la capacidad de carga máxima del Inflatable.
- Al remolcar el Inflatable, sólo debe hacerse sin personas y a baja velocidad.
- El cabo de remolque debe fijarse a la anilla “D”:
  - Inflatable SUP: en la parte inferior, en la parte delantera
  - Plataforma: 4 x en la parte superior (en cada esquina)

8 Almacenamiento

- El Inflatable debe limpiarse adecuadamente después de su uso. Para hacer ello, use una solución de jabón suave y agua limpia. Asegúrese de que se elimine toda la arena, guijarros, aceite y suciedad.
- Ponga el Inflatable a la sombra y déjelo secar.
- Retire la tapa de la válvula de inflado.
- Presione el mecanismo de empuje en la válvula de inflado y gírelo un cuarto de vuelta para abrirlo (posición baja).



- Pliegue/enrolle el Inflatable hacia la válvula de inflado para eliminar todo el aire.
- No lo doble demasiado apretado.
- Vuelva a colocar la tapa de la válvula de inflado.
- Guarde el Inflatable en un lugar fresco, seco y ventilado.

☞ Atención

- No deje nunca que el Inflatable se seque a la luz directa del sol.
- Debido al fuerte flujo de aire y al ruido relativamente fuerte durante el desinflado, se recomienda cierta distancia de la válvula de inflado.

! Tenga Cuidado

- Un plegado/enrollado apretado puede dañar las costuras de aire, la espuma EVA y los cojines (si los hay).

9 Prolongar la vida útil

- Evite el exceso y la falta de presión debido a las fluctuaciones de temperatura; asegúrese de que la presión de funcionamiento sea constante.
- Evite usar un compresor de aire; utilice una bomba adecuada.
- Evite que entre suciedad o agua a través de la válvula de inflado.
- Evite la delaminación o deformación debido a la exposición a la luz solar directa o a altas temperaturas.
- Evite daños al exceder la capacidad máxima de carga (personas y/o carga).
- Evite el almacenamiento prolongado, ya que tiene un efecto perjudicial en las costuras de pegamento de la cámara de aire.
- Evite arrastrar el Inflatable por el suelo, ya que las partes afiladas tienen un efecto perjudicial.
- Limpie el producto con una solución de jabón suave y agua limpia después de su uso.
- Secar bien después de su uso.
- Revise las costuras de la cámara de aire regularmente para detectar puntos débiles; repárelas si es necesario.
- Revise la válvula de inflado regularmente para detectar fugas; apriete si es necesario.

☞ Atención

Para evitar fugas de aire, apriete la válvula de inflado de vez en cuando. Utilice la herramienta proporcionada para este propósito. Desinfle completamente el Inflatable y retire el tapón de la válvula de inflado, agarre la parte interna de la válvula de inflado en la parte inferior del

Inflatable, inserte la herramienta en la válvula de inflado y gire en el sentido de las agujas del reloj hasta que quede completamente apretada.

Si el producto ha llegado al final de su vida útil, compruebe a nivel local cómo puede eliminarse de forma responsable.

10 Reparaciones

Si a pesar de todas las precauciones el Inflatable tiene fugas, en la mayoría de los casos es fácil repararlo uno mismo. Utilice el equipo de reparación proporcionado para este propósito.

- Si es necesario, localice la fuga con una solución de detergente y agua limpia.
- A continuación, deje salir el aire del Inflatable.
- Limpie y desengrase la superficie alrededor de la fuga.
- Corte a medida 1 de los parches proporcionados. Asegúrese de que el parche se solapa 2-3 cm alrededor de la fuga.
- A continuación, trace (con un lápiz) el contorno del parche en el Inflatable.
- Pegue cinta adhesiva alrededor del perímetro del parche. Así evitará que queden restos de cola en el Inflatable.
- Cubra el parche y la superficie del Inflatable con el pegamento suministrado, distribuyéndolo uniformemente.
- Dejar secar durante cinco minutos.
- El parche debe ser pegado suavemente sobre la fuga y debe ser presionado desde el centro hacia los bordes exteriores. Así se evita que quede aire atrapado entre el Inflatable y el parche.
- Deje que el pegamento se asiente durante al menos 24 horas.

! Tenga Cuidado ☞ Atención

- No infle el Inflatable mientras el pegamento esté fraguando.
- No utilice el Inflatable mientras el pegamento esté fraguando.

11 Fallos

Problema	Posible causa	Solución
Bulto		
Hay una protuberancia en la parte inferior del Inflatable.	Esto es consecuencia de la instalación de la válvula de inflado en el Inflatable. Para instalar la válvula, se debe hacer espacio en la estructura de la pared doble de tela.	Esta protuberancia es normal y no afecta a la calidad o el rendimiento de ninguna manera.
Caída de la presión de aire		
Válvula de inflado	Asegúrese de que la presión de inflado es la correcta. Luego, usando una solución de detergente y agua, verifique si la válvula de inflado está bien apretada.	Cuando aparezcan burbujas de aire, apriete la válvula de inflado con la herramienta provista para este propósito.
	Compruebe que el mecanismo de empuje de la válvula de inflado esté en la posición más alta.	Si no lo está, presione ligeramente el mecanismo de empuje y gírelo un cuarto de vuelta para que quede en la posición más alta.
	Compruebe que el mecanismo de empuje funciona correctamente.	Si no es así, reemplace el mecanismo de empuje con la pieza de repuesto suministrada con él.
Costuras	Asegúrese de que la presión de inflado es la correcta. A continuación, usando una solución de detergente y agua, verifique si hay una fuga en alguna de las costuras o superficies.	Si se producen burbujas de aire, utilice los parches y el pegamento para suministrados para reparar el Inflatable.
Goma EVA		
Se desprende del PVC	Si se enrolla/dobla con demasiada fuerza, la goma EVA puede desprenderse del PVC.	Pegue la goma EVA de nuevo sobre el PVC utilizando el pegamento proporcionado. Siga las instrucciones de encolado indicadas en el tubo.
Agua en el Inflatable		
Agua	Ha entrado agua/humedad en el Inflatable a través de la válvula de inflado.	¡Actúe de inmediato! Retire el mecanismo de empuje de la válvula con la herramienta suministrada. Ventile activamente a través de este orificio durante 15 minutos y, a continuación, ventile pasivamente durante 24 horas más.

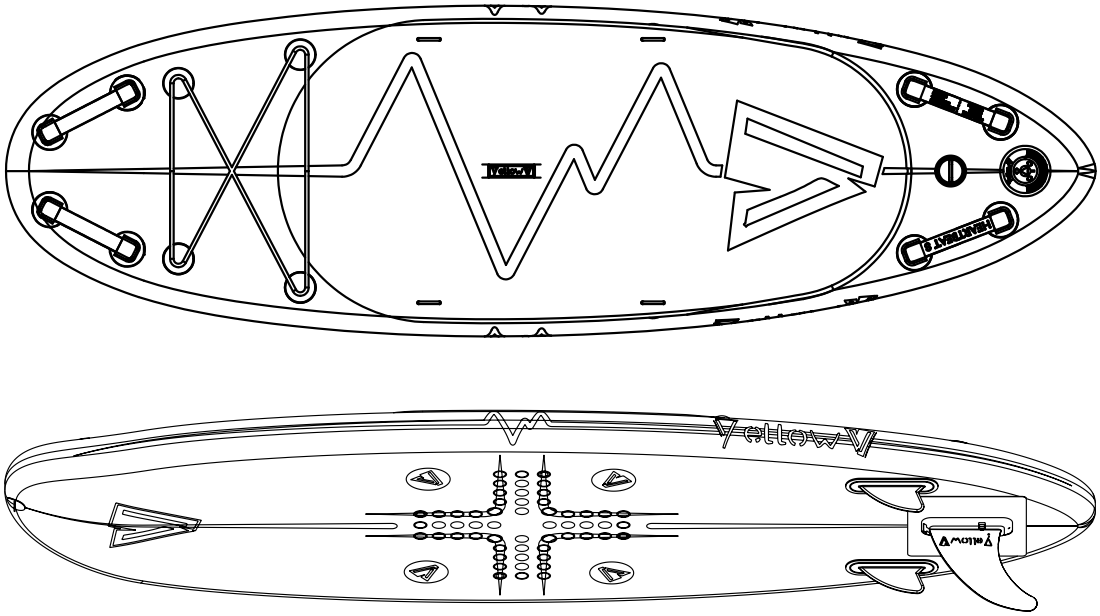
12 YVSUP08 - IGUAZU

El iSUP lúdico de 8 pies de la gama especialmente para niños: nuestro IGUAZU. Corto para girar con facilidad, extra ancho para dar a los niños un poco más de equilibrio y robusto para soportar a su público objetivo. La tabla de SUP que mantiene a sus nietos/hijos felices y activos en el agua: todo lo que tiene que hacer es supervisarlos mientras juegan.

La tabla de SUP IGUAZU cuenta con cinco asas para que sea fácil de subirla mientras está en el agua y seis anillas en D para unir varias tablas para crear una plataforma de juego. Un peso ligero absoluto de 8,5 kg y lo suficientemente rígido para contener 75 kg. Para mayor estabilidad se incluyen 3 aletas extraíbles. La goma EVA de 5 mm ofrece un cómodo espacio subterráneo, mientras que el PVC cosido a caída de 1,5 mm es muy resistente y está construido para garantizar la durabilidad.

12.1 Contenido del suministro

- Tabla de SUP hinchable IGUAZU
- Una práctica cuerda elástica de cuatro puntos para guardar el equipaje de forma fácil y seguro
- Tres aletas extraíbles
- Kayak de doble acción/paddle SUP
- Bomba de doble acción con manómetro
- Yellow V leash
- Toalla especial de 3 metros de largo
- Bolsa impermeable de 2 litros
- Juego (peones, dados y juego de cartas Yellow V)
- Funda impermeable para teléfono móvil
- Kit de reparación
- Bolsa de transporte grande en forma de V amarilla



12.2 Especificaciones

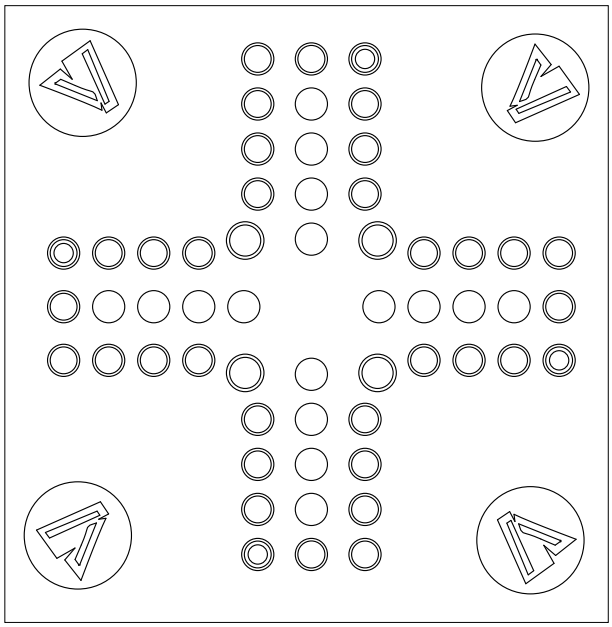
Largo	250 cm
Ancho	75 cm
Espesor	10 cm
Peso	8,5 kg
Carga máx. (kg)	75 kg
Aletas	3
Manijas	5
Número de anillas en D	6
Cubierta antideslizante	Goma EVA 5 mm
Construcción de PVC	Doble capa, 1,5 mm
Dureza PVC (shore)	70A
Zona antideslizante	144 x 56 cm
Dureza antideslizante (shore)	45A - 50A
Peso del usuario	75 kg máximo
Estilo paddle	Diversión integral, En familia, Yoga
Experiencia SUP	Principiante, Intermedio

12.3 Accesorios

Los siguientes accesorios pueden adquirirse por separado

- Asiento de kayak (YVSSEAT01)
- Flotador para SUP y pala de kayak (YVPADFLOA)
- Kayak de doble acción/paddle SUP (YVPAD02)
- Leash extra (YVLEAS01)
- Toalla extra de 3 metros de largo (YVTOW01)
- Juego adicional para SUP (YVSKIT)
- Aleta central extra (YVFIN01)
- Juego extra de aletas laterales (YVFIN02)
- Una bolsa seca de 15 litros negra (YVBAGH15)
- Una bolsa seca de 15 litros amarilla (YVBAGY15)
- Una bolsa seca de 70 litros negra (YVBAGH70)
- Una bolsa seca de 70 litros amarilla (YVBAGY70)

12.4 Juego



Los jugadores tiran los dados y mueven sus fichas por el tablero. Solo las fichas que no estén en casa pueden avanzar en el tablero. Las piezas solo pueden sacarse de casa con una tirada de cinco en un solo dado.

Una vez fuera de casa, un jugador puede mover una o más fichas, según el número de los dados. Si no es posible realizar ningún movimiento, se pierde el turno.

Todos los movimientos del dado deben realizarse antes de la aplicación de cualquier recompensa adicional por enviar a un oponente a casa o mover una ficha a su posición inicial.

Cuando una ficha termina su movimiento en la misma casilla que la ficha del oponente, esta es enviada de regreso a casa.

Un bloqueo se forma cuando dos fichas de un solo jugador ocupan la misma casilla. Ninguna ficha de ningún jugador puede atravesar un bloqueo, incluidas las fichas del dueño del bloqueo. La ficha de otro jugador no puede aterrizar en una casilla ocupada por un bloqueo, ni siquiera para dejar su casa.

No se requiere una ficha para ingresar a la fila de inicio y puede pasar la fila y comenzar otro circuito del tablero voluntariamente o como resultado del requisito del uso de la tirada completa del dado.

El juego se gana cuando todas las fichas están en el lugar de casa del jugador.

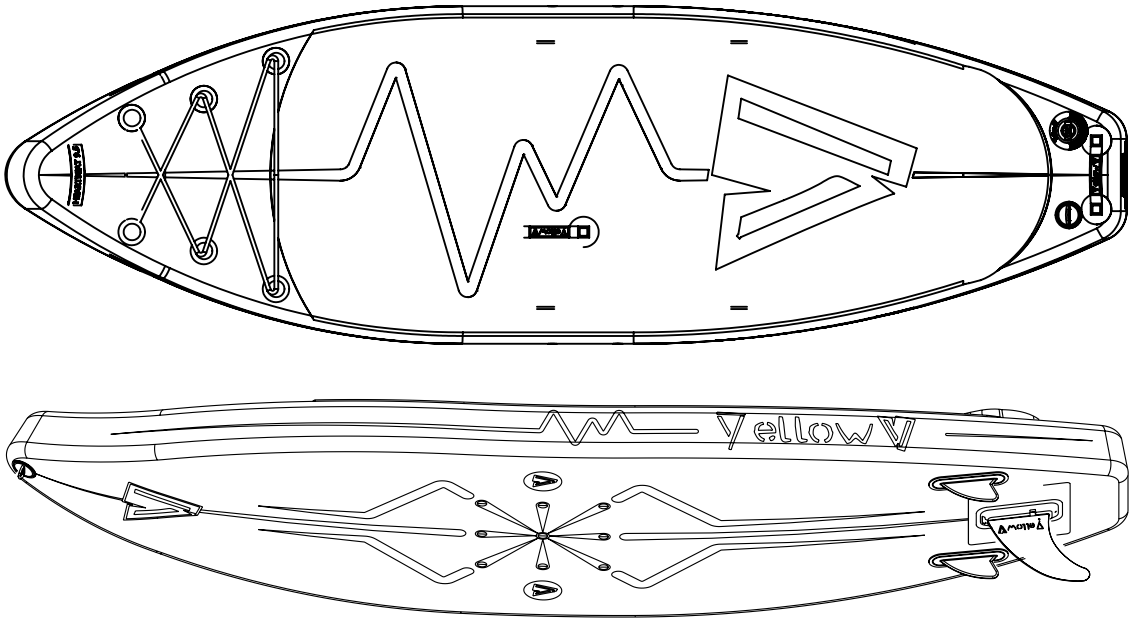
13 YVSUP09 - YOSEMITE

When you want to spice it up, the iSUP YOSEMITE is your companion. Suitable for fast flowing rivers and in the breakers. This rocker board is highly manoeuverable and can be turned on the spot with its raised kick pad. The three detachable fins can be easily replaced and you benefit from more stability due to the extra width of this Stand Up Paddling board. So when you are SUPping on the edge, consider this board.

Because of its adventurous nature, we've made this board as smooth as possible. With three ergonomically placed handles and six D-rings it's easy to carry and to secure. Weighing a mere 9 kg, this board and with the rigidity of a hard board, you'll be carving through the white water like a pro! El PVC fundido resistente está enriquecido con espuma EVA de 5 mm para un excelente agarre cuando sea necesario..

13.1 Contenido del suministro

- Tabla de SUP hinchable YOSEMITE
- Una práctica cuerda elástica de seis puntos para guardar el equipaje de forma fácil y segura
- Tres aletas extraíbles
- Kayak de doble acción/paddle SUP
- Bomba de doble acción con manómetro
- Yellow V leash
- Toalla especial de 3 metros de largo
- Bolsa impermeable de 2 litros
- Juego (peones, dados y juego de cartas Yellow V)
- Funda impermeable para teléfono móvil
- Kit de reparación
- Bolsa de transporte grande en forma de V amarilla



13.2 Especificaciones

Largo	287 cm
Ancho	89 cm
Espesor	15 cm
Peso	12 kg
Carga máx. (kg)	130 kg
Aletas	3
Manijas	3
Número de anillas en D	6
Cubierta antideslizante	Goma EVA 5 mm
Construcción de PVC	PVC fundido
Dureza PVC (shore)	70A
Zona antideslizante	183 x 78 cm
Dureza antideslizante (shore)	45A - 50A
Peso del usuario	130 kg máximo
Estilo paddle	Diversión integral, En familia, Competición, Yoga
Experiencia SUP	Principiante, Intermedio, Avanzado

13.3 Accesorios

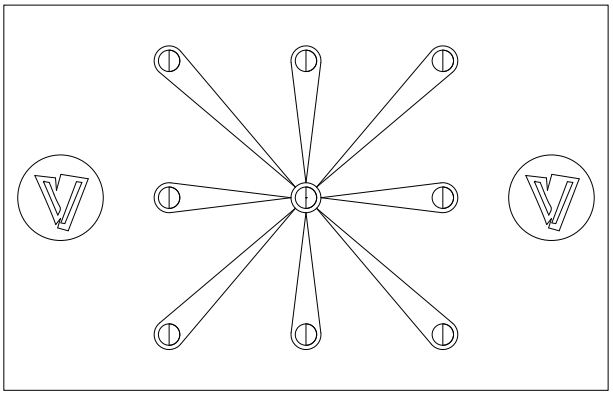
Los siguientes accesorios pueden adquirirse por separado

- Asiento de kayak (YVSSEAT01)
- Flotador para SUP y pala de kayak (YVPADFLOA)
- Kayak de doble acción/paddle SUP (YVPAD02)
- Leash extra (YVLEAS02)
- Toalla extra de 3 metros de largo (YVTOW01)
- Juego adicional para SUP (YVSKIT)
- Aleta central extra (YVFIN01)
- Juego extra de aletas laterales (YVFIN02)
- Una bolsa seca de 15 litros negra (YVBAGH15)
- Una bolsa seca de 15 litros amarilla (YVBAGY15)
- Una bolsa seca de 70 litros negra (YVBAGH70)
- Una bolsa seca de 70 litros amarilla (YVBAGY70)

13.4 Juego

Este juego básico utiliza una cuadrícula de 3 por 3. El objetivo del juego es ser el primer jugador en conseguir tres seguidos. El jugador uno coloca la primera ficha.

Los jugadores alternan colocando sus fichas de colores en el tablero hasta que un jugador tenga tres en una fila (horizontalmente/verticalmente/diagonalmente) o hasta que haya un empate.



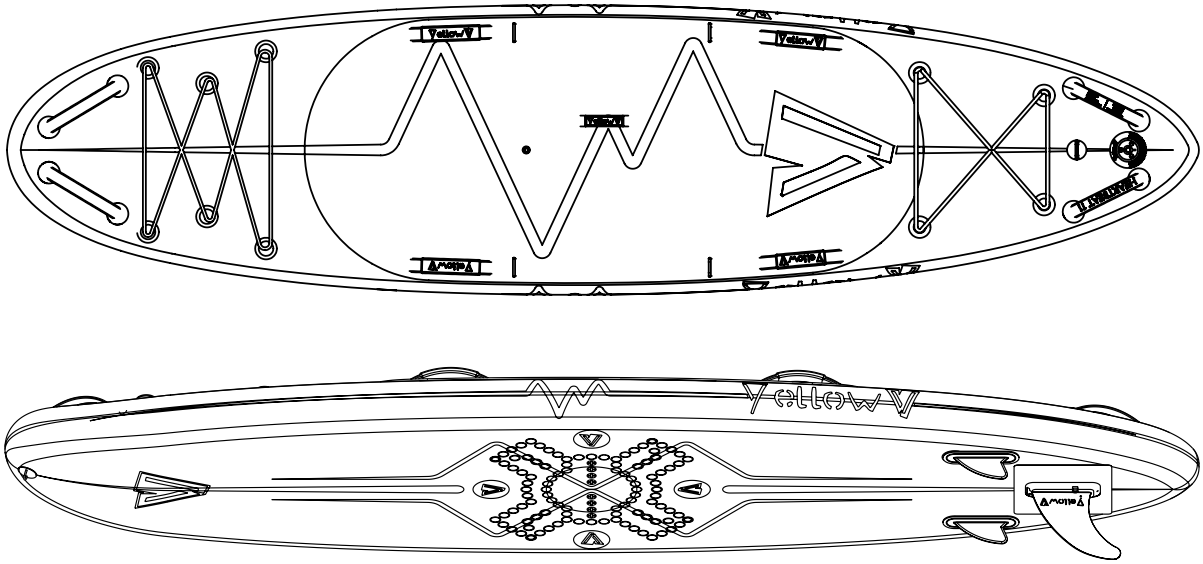
14 YVSUP11 - ANGEL

El turismo deportivo de nuestra gama de tablas de SUP hinchables. Su compañero iSUP al expandir su horizonte: lo suficientemente rápido como para cubrir grandes zonas pero muy estable para que pueda llevar con seguridad una mochila (o su mascota). Esa estabilidad lo hace adecuado tanto para los principiantes como para los intermedios de Stand Up Paddlers.

El ANGEL cuenta con una red para equipaje para asegurar sus pertenencias, múltiples asas para transportarlo fácilmente mientras está hinchado y anillas en D para asegurarlo a las orillas del río o a su bote. Con un peso de 11,5 kg, esta tabla se siente como una tabla rígida. Si se hincha correctamente, ¡esta tabla se puede utilizar incluso para surfear olas! La estabilidad de tres aletas extraíbles no tiene rival. En la tabla se puede encontrar goma EVA de 5mm, que es cómoda y con buen agarre. El PVC fundido es muy resistente y está hecho para durar.

14.1 Contenido del suministro

- Tabla de SUP hinchable ANGEL
- Una práctica cuerda elástica de cuatro puntos para guardar el equipaje de forma fácil y seguro
- Tres aletas extraíbles
- Kayak de doble acción/paddle SUP
- Bomba de doble acción con manómetro
- Yellow V leash
- Toalla especial de 3 metros de largo
- Bolsa impermeable de 2 litros
- Juego (peones, dados y juego de cartas Yellow V)
- Funda impermeable para teléfono móvil
- Kit de reparación
- Bolsa de transporte grande en forma de V amarilla



14.2 Especificaciones

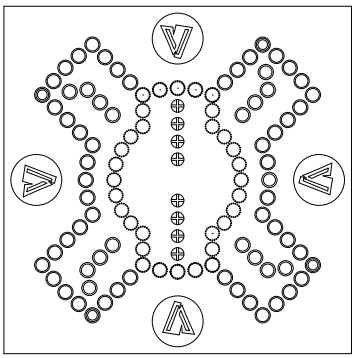
Largo	335 cm
Ancho	80 cm
Espesor	15 cm
Peso	11,5 kg
Carga máx. (kg)	130 kg
Aletas	3
Manijas	9
Número de anillas en D	6
Cubierta antideslizante	Goma EVA 5 mm
Construcción de PVC	PVC fundido
Dureza PVC (shore)	70A
Zona antideslizante	168 x 74 cm
Dureza antideslizante (shore)	45A - 50A
Peso del usuario	130 kg máximo
Estilo paddle	Diversión integral, En familia, Crucero/distancia, Competición, Yoga
Experiencia SUP	Principiante, Intermedio, Avanzado

14.3 Accesorios

Los siguientes accesorios pueden adquirirse por separado

- Asiento de kayak (YVSSEAT01)
- Flotador para SUP y pala de kayak (YVPADFLOA)
- Kayak de doble acción/paddle SUP (YVPAD02)
- Leash extra (YVLEAS03)
- Toalla extra de 3 metros de largo (YVTOW01)
- Juego adicional para SUP (YVSKIT)
- Aleta central extra (YVFIN01)
- Juego extra de aletas laterales (YVFIN02)
- Una bolsa seca de 15 litros negra (YVBAGH15)
- Una bolsa seca de 15 litros amarilla (YVBAGY15)
- Una bolsa seca de 70 litros negra (YVBAGH70)
- Una bolsa seca de 70 litros amarilla (YVBAGY70)

14.4 Juego



Cruz y raya…..con naipes. Este juego es una variedad del conocido "juego de cruz y raya" que ha existido durante siglos, combina las reglas de los divertidos juegos de mesa basados en dados con la estrategia de tener múltiples movimientos a su disposición. Aunque (como con cualquier juego) la suerte todavía está involucrada, se trata principalmente de táctica, ingenio y la voluntad de molestar a tu oponente.....

Objetivo del juego:

Este juego se puede jugar con 2 o 4 jugadores, pero las reglas son básicamente las mismas (las exenciones para 2 jugadores se enumeran por separado). El objetivo del juego es mover los 4 peones desde su campo inicial hasta su base de operaciones mediante el uso de cartas de juego normales. Tenga en cuenta... necesita el recuento exacto de casillas para llegar a Inicio, y debe llenar la casa de arriba hacia abajo. Los peones pueden moverse dentro de la base de operaciones, pero no se les permite saltar sobre otros peones dentro de la base de operaciones.

Repartiendo las cartas:

Tiene que usar la baraja de cartas completa, excluyendo a los Jokers.

1ª ronda: 5 cartas cada una, 2ª ronda 4 cartas cada una. 3ª ronda 4 cartas cada una. Después de la tercera ronda, el siguiente jugador tiene que repartir.

Valor básico de la carta:

As: mueva un peón que ya esté en la casilla 1 del tablero, o como iniciador para subir al tablero.

Rey: iniciador para conseguir un peón en el tablero.

Reina: mueve un peón 12 casillas.

Jota: Cambia 2 peones que están en el tablero (pero no en casa) esto es obligatorio, pero si hay menos de 2 peones de diferentes colores en el tablero, esta carta no se puede jugar

10: Mueve un peón 10 casillas.

9: Mueve un peón 9 casillas.

8: Mueve un peón 8 casillas.

7: Mueve un total de 7 casillas divididos por 2 peones. (no hay 2 peones en el tablero, entonces no puede usar esta carta)

6: Mueve un peón 6 casillas.

5: Mueve un peón 5 casillas.

4: Mueve un peón 4 casillas pero siempre HACIA ATRÁS (si el peón está en la posición inicial, se le permite retroceder y, en el siguiente turno entrar en la base de origen, si un peón ya se ha movido desde la posición inicial, aún se le permite retroceder sobre la posición inicial, pero no puede entrar en la base sin hacer una ronda completa)

3: Mueve un peón 3 casillas.

2: Mueve un peón 2 casillas.

El juego

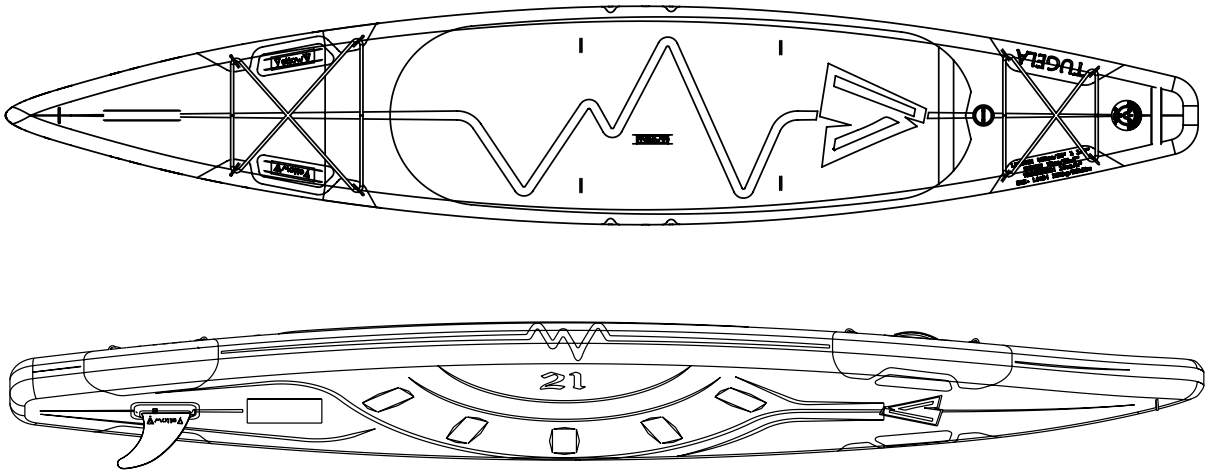
- Al comienzo del juego, el primer jugador coloca una sola carta, visible para todos, y mueve su peón de acuerdo con el valor de la carta (ver valores de las cartas), luego el siguiente jugador (en el sentido de las agujas del reloj) hace lo mismo.
- Si el juego de cartas de un jugador no permite comenzar o moverse, está fuera de la ronda actual y debe dejar todas las cartas restantes.
- Una ronda termina una vez que se colocan todas las cartas. En cada ronda subsiguiente comienza otro jugador.
- Se puede colocar un peón en el punto de partida con un rey o con un as.
- Cuando un peón se mueve de casa al punto de partida, está "protegido". Los peones que están en la posición inicial no pueden cambiarse, tomarse o incluso pasarse.
- Si un jugador es bloqueado de cualquier movimiento por un oponente en una posición inicial, está fuera de la ronda actual y debe dejar todas sus cartas restantes
- Si un peón llega a una posición ocupada por otro, este último es retirado del tablero y devuelto a la fila inicial, ¡esto también se aplica a los propios peones!
- Siempre se permite pasar otro peón, excepto en la base de origen o si un peón está en su propio punto de partida.
- Los jugadores están obligados a mover sus peones el número completo de pasos determinado por el valor de la carta (tenga cuidado al intentar ingresar a su base de operaciones) si el valor de la carta excede el número de pasos necesarios, se debe iniciar otra vuelta del recorrido para volver a intentarlo. ¡la entrada!

15 YVSUP13 - TUGELA

El hermano mayor y más deportivo del YVSUP11 - ANGEL es el YVSUP13 - TUGELA. Especialmente para aquellos que quieren ir aún más rápido. La nueva construcción X-tejido MSL fundido hace que la tabla sea más rígida y ligera que su hermana pequeña. El pequeño cojín hace que los giros sean mucho más fáciles y debajo de la red de equipaje puedeser guardado el vaso de mezcla Yellow V o una de las bolsas secas. Un SUP Inflatable para los remadores más rápidos.

15.1 Contenido del suministro

- Tabla de SUP hinchable TUGELA
- Una práctica cuerda elástica de cuatro puntos para guardar el equipaje de forma fácil y seguro
- Aleta desmontable
- Kayak de doble acción/paddle SUP
- Bomba de doble acción con manómetro
- Yellow V leash
- Toalla especial de 3 metros de largo
- Bolsa impermeable de 2 litros
- Juego (peones, dados y juego de cartas Yellow V)
- Funda impermeable para teléfono móvil
- Kit de reparación
- Bolsa de transporte grande en forma de V amarilla



15.2 Especificaciones

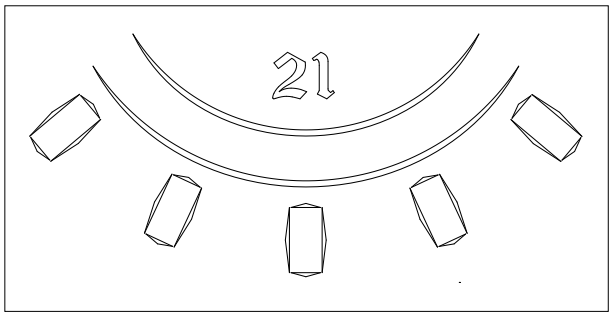
Largo	400 cm
Ancho	73 cm
Espesor	15 cm
Peso	9,3 kg
Carga máx. (kg)	130 kg
Aletas	1
Manijas	5
Número de anillas en D	6
Cubierta antideslizante	Goma EVA 5 mm
Construcción de PVC	X-TEJIDO MSL Fundido
Dureza PVC (shore)	70A
Zona antideslizante	168 x 74 cm
Dureza antideslizante (shore)	45A - 50A
Peso del usuario	130 kg máximo
Estilo paddle	Crucero/distancia
Experiencia SUP	Avanzado

15.3 Accesorios

Los siguientes accesorios pueden adquirirse por separado

- Asiento de kayak (YVSSEAT01)
- Flotador para SUP y pala de kayak (YVPADFLOA)
- Kayak de doble acción/paddle SUP (YVPAD02)
- Leash extra (YVLEAS04)
- Toalla extra de 3 metros de largo (YVTOW01)
- Juego adicional para SUP (YVSKIT)
- Aleta central extra (YVFIN01)
- Juego extra de aletas laterales (YVFIN03)
- Una bolsa seca de 15 litros negra (YVBAGH15)
- Una bolsa seca de 15 litros amarilla (YVBAGY15)
- Una bolsa seca de 70 litros negra (YVBAGH70)
- Una bolsa seca de 70 litros amarilla (YVBAGY70)

15.4 Juego



Un juego de cartas que se juega contra la banca en el que el objetivo es acercarse a 21 puntos más que la banca, sin pasarse. Los elementos necesarios son un juego de cartas y un mínimo de 2 jugadores. Se puede jugar con varios jugadores, pero siempre gana el que más se acerque a 21 puntos.

Desarrollo del juego:

El desarrollo del juego es bastante sencillo. La banca reparte una carta a cada jugador y luego una carta a sí mismo. A continuación, se vuelven a repartir cartas y los jugadores eligen si quieren otra carta o no. Si un jugador tiene más de 21 puntos, queda inmediatamente fuera del juego.
Lo mismo se aplica a la banca. Cuando todos los jugadores han estado, es el turno de la banca. La banca debe seguir cogiendo cartas hasta que tenga al menos 17 puntos; pierde si supera los 21 puntos.

Cartas:

En el juego hay cuatro cartas diferentes: diamantes, corazones, tréboles y espadas. Cada carta tiene su propio valor, que se calcula de la siguiente manera:
- As: 1 u 11 puntos
- Cartas con figuras (sota, reina, rey): 10 puntos
- Otras cartas: el valor indicado en la carta

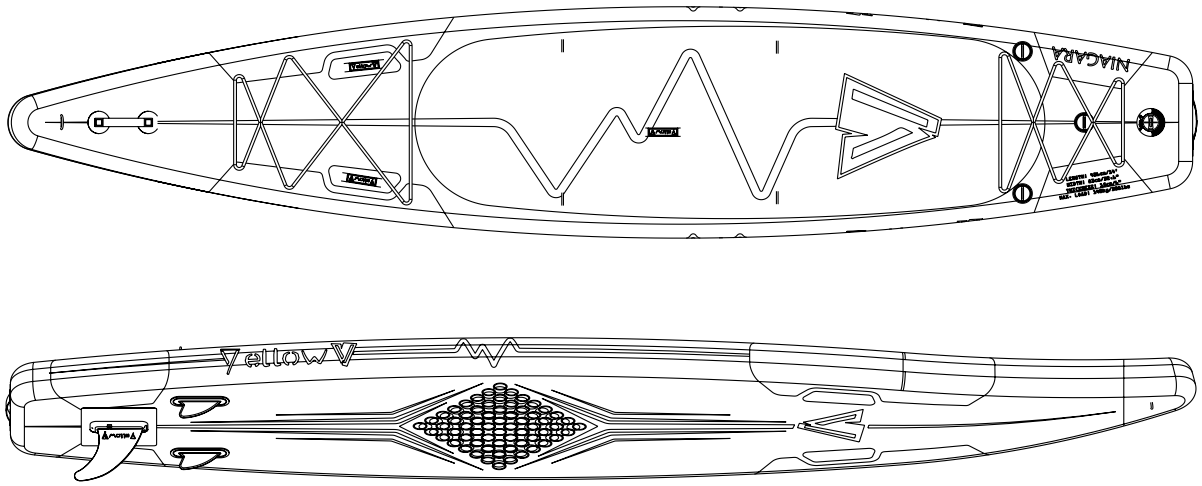
Por ejemplo, si tienes un as y un 9, puedes tener 10 o 20 puntos, según cuál sea más favorable. Si tiene un as y un 10, tendrá inmediatamente 21 puntos y, por lo tanto, habrá ganado.

16 YVSUP14 – NIAGARA

El Inflatable NIAGARA 14 Overnight SUP mide 426 cm de largo y está construido según la técnica de X-tejido MSLfundido: más rígido y ligero que el YVSUP11 - ANGEL. Este Inflatable SUP está especialmente diseñado para el remador aventurero que no se conforma con un solo día. Dos grandes redes de equipaje proporcionan suficiente espacio para tu ropa, tu comida y una tienda de campaña. Este SUP está diseñado para remadores avanzados y ambiciosos que quieren hacer viajes largos y prolongados. Para mantener toda su ropa seca, este conjunto viene con la nueva bolsa seca de 15 litros. El rey de nuestros Inflatables de travesía.

16.1 Contenido del suministro

- Tabla de SUP hinchable NIAGARA
- Una práctica cuerda elástica de cuatro puntos para guardar el equipaje de forma fácil y seguro
- Tres aletas extraíbles
- Kayak de doble acción/paddle SUP
- Bomba de doble acción con manómetro
- Yellow V leash
- Toalla especial de 3 metros de largo
- Bolsa impermeable de 2 litros
- Juego (peones, dados y juego de cartas Yellow V)
- Funda impermeable para teléfono móvil
- Kit de reparación
- Bolsa de transporte grande en forma de V amarilla



16.2 Especificaciones

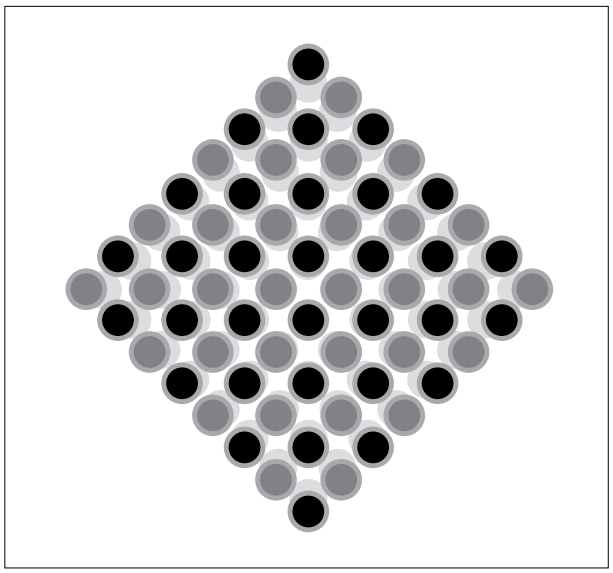
Largo	426 cm
Ancho	83 cm
Espesor	15 cm
Peso	11,9 kg
Carga máx. (kg)	140 kg
Aletas	3
Manijas	5
Número de anillas en D	8
Cubierta antideslizante	Goma EVA 5 mm
Construcción de PVC	X-TEJIDO MSL Fundido
Dureza PVC (shore)	70A
Zona antideslizante	168 x 74 cm
Dureza antideslizante (shore)	45A - 50A
Peso del usuario	140 kg máximo
Estilo paddle	Diversión integral, Crucero/distancia
Experiencia SUP	Principiante

16.3 Accesorios

Los siguientes accesorios pueden adquirirse por separado

- Asiento de kayak (YVSSEAT01)
- Flotador para SUP y pala de kayak (YVPADFLOA)
- Kayak de doble acción/paddle SUP (YVPAD02)
- Leash extra (YVLEAS05)
- Toalla extra de 3 metros de largo (YVTOW01)
- Juego adicional para SUP (YVSKIT)
- Aleta central extra (YVFIN01)
- Juego extra de aletas laterales (YVFIN03)
- Una bolsa seca de 15 litros negra (YVBAGH15)
- Una bolsa seca de 15 litros amarilla (YVBAGY15)
- Una bolsa seca de 70 litros negra (YVBAGH70)
- Una bolsa seca de 70 litros amarilla (YVBAGY70)

16.4 Juego



Un juego de estrategia para dos jugadores.

Al principio, cada jugador recibe 12 fichas del mismo color. Éstas se colocan en los círculos oscuros del lado del jugador. Un jugador empieza y luego los jugadores se turnan.

Los movimientos sólo están permitidos en los círculos oscuros, por lo que todos los movimientos son diagonales.

La única dirección en la que se pueden mover las fichas es hacia el adversario.

Una ficha puede moverse una casilla cada vez, a menos que puedas capturar una ficha del adversario. Se puede capturar una pieza saltando por encima de la pieza del adversario y aterrizando en diagonal en el otro lado.

Un jugador puede saltar sobre una pieza en juego por salto. Si posteriormente es posible realizar otro salto, se puede utilizar el siguiente salto inmediatamente, hasta que no haya más posibilidades de saltar.

Una ficha capturada se retira del tablero. Si una captura es posible, es obligatorio realizarla antes de cualquier otro movimiento. Si son posibles varias capturas, el jugador es libre de elegir.

Cuando una pieza llega al final del tablero (lo más cerca posible del adversario), se convierte en rey. Para dejar clara esta diferencia, se coloca una pieza capturada encima de la pieza coronada.

El rey sigue moviéndose en diagonal, pero se le permite moverse en todas direcciones y puede desplazarse por varias posiciones en un solo movimiento.

La partida termina cuando un jugador pierde todas sus piezas o no puede realizar ningún movimiento.

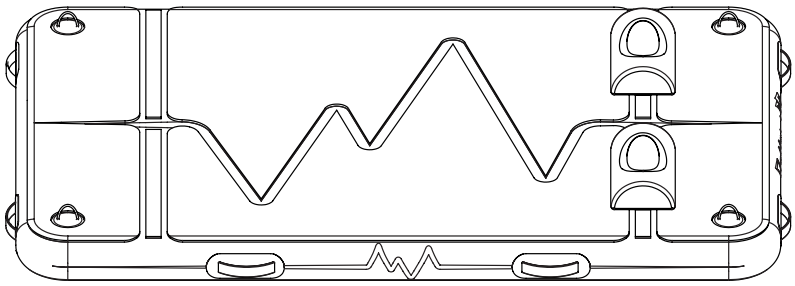
17 YVIFP8 - HAWAII

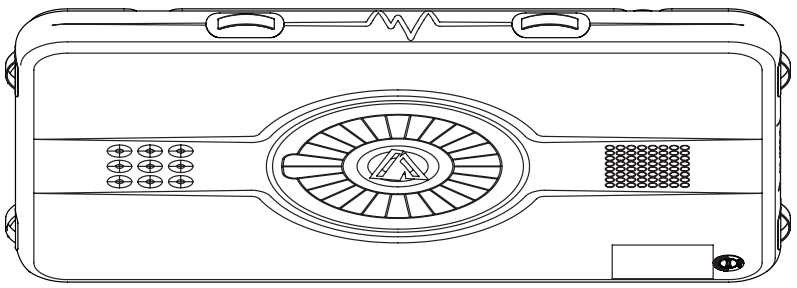
Crea tu propio lugar en el agua. Puede que una isla privada no sea para todo el mundo, ¡pero el Yellow V HAWAII se le acerca mucho! Sueñe con la suave goma EVA de 5 mm, trabaje en su equilibrio interior practicando yoga en la cómoda capa antideslizante o convierta la plataforma en una mesa de picnic flotante mientras rema con amigos.

¡Esta plataforma lo hace todo! No solo es divertido, sino también práctico, ya que funciona como una plataforma de servicio. Darle una vuelta rápida a su barco mientras está en el agua se convertirá en pan comido con esta plataforma Yellow V. Equipado con velcro de calidad industrial para asegurar el cojín colocado y con múltiples anillas en D para mantener la plataforma en su lugar o para unir varias plataformas. El HAWAII está fabricado con un resistente MSL tejido con PVC fundido y ofrece una gran estabilidad. Moverse es fácil utilizando las ocho asas inteligentemente colocadas.

17.1 Contenido de la caja

- Plataforma hinchable HAWAII
- Remo de kayak/SUP de doble acción
- Dos cómodos cojines con Velcro
- Ancla plegable
- Toalla especial de 3 metros de largo
- Bolsa impermeable de 2 litros
- Juego (peones, dados y juego de cartas Yellow V)
- Funda impermeable para teléfono móvil
- Kit de reparación
- Bolsa de transporte grande en forma de V amarilla, 1,5 kg con cuerda y flotador





17.2 Especificaciones

Largo	250 cm
Ancho	160 cm
Espesor	15 cm
Peso	17 kg
Carga máx. (kg)	410 kg
Aletas	8
Número de anillas en D	4
Cubierta antideslizante	Goma EVA 5 mm
Construcción de PVC	Tejido MSL Fundido
Dureza PVC (shore)	70A
Zona antideslizante	238 x 148 cm
Dureza antideslizante (shore)	45A - 50A
Peso del usuario	410 kg máximo
Estilo paddle	Diversión integral, En familia, Yoga
Experiencia SUP	Principiante, Intermedio, Avanzado

17.3 Accesorios

Los siguientes accesorios pueden adquirirse por separado

- Kayak de doble acción/paddle SUP (YVPAD02)
- Flotador para SUP y pala de kayak (YVPADFLOA)
- Juego adicional de cojines (YVCUSH01) en negro tráfico con ribete amarillo.
- Toalla extra de 3 metros de largo (YVTOW01)
- Playset para SUP (YVSKIT)
- Playset para plataforma (YVPKIT)
- Una bolsa seca de 15 litros negra (YVBAGH15)
- Una bolsa seca de 15 litros amarilla (YVBAGY15)
- Una bolsa seca de 70 litros negra (YVBAGH70)
- Una bolsa seca de 70 litros amarilla (YVBAGY70)

17.4 Juegos

Juego 1

Este juego básico utiliza una cuadrícula de 3 por 3. El objetivo del juego es ser el primer jugador en conseguir tres seguidos. El jugador uno coloca la primera ficha.

Los jugadores alternan colocando sus fichas de colores en el tablero hasta que un jugador tenga tres en una fila (horizontalmente/verticalmente/diagonalmente) o hasta que haya un empate.

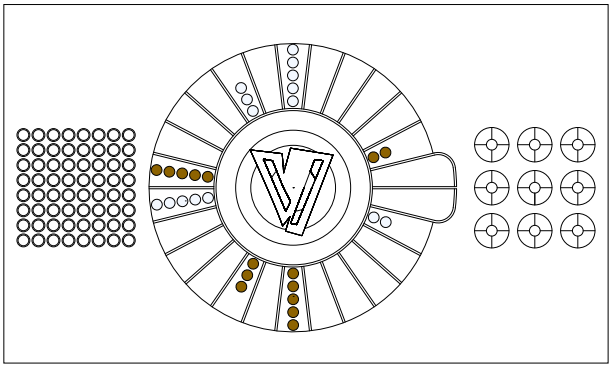
Juego 2

Un elaborado juego de estrategia para dos jugadores.

Este juego se juega con 15 fichas marrones, 15 fichas blancas y 2 dados. El objetivo del juego es conseguir todas las fichas marrones en la zona de casa blanca y viceversa.

Iniciar la configuración
El juego comienza con (para ambos colores):
5 fichas en la posición 6
3 fichas en la posición 8
5 fichas en la posición 13
2 fichas en posición 24

- En cada ronda, un jugador lanza 2 dados. El número que lanza el jugador representa el número de movimientos que deben realizarse. Puede mover una ficha el número de posiciones igual al total en cada dado lanzado (siempre que esto sea posible en términos de la posición en la fila donde termina), o mover dos fichas: una el número de posiciones igual al valor se muestra en un dado, el otro el número de posiciones igual al valor mostrado en los otros dados. Si se lanza el mismo número con ambos dados, el jugador puede mover la ficha de acuerdo con el número lanzado por dado 4x.
- Se puede mover cualquier ficha, pero solo a una posición ocupada por no más de una de las piezas del oponente, ninguna pieza o una de sus propias piezas. Por lo tanto, puede retirar la ficha de su oponente de una posición, siempre que solo tenga una ficha ocupada.
- Quitar una pieza del tablero significa que esa ficha tiene que volver al punto de partida. El oponente debe devolver esta ficha al juego antes de poder realizar cualquier otro movimiento. Si esto no fuera posible, las otras fichas pueden hacer un movimiento.



¿Cuándo puede un jugador comenzar a mover fichas a la zona de origen?

- Cuando 'las' 15 fichas están en las últimas seis posiciones, el jugador puede comenzar a mover las fichas a la zona de origen (el final del juego).
- Cuando un jugador ha traído todas sus piezas a casa, el juego termina.

Juego 3

Un juego de estrategia para dos jugadores.

- Al principio, cada jugador recibe 12 fichas de un color. Estas se colocan en el tablero en el lado más cercano al jugador. Las fichas solo se pueden colocar en los círculos negros. Un jugador comienza, después de que los jugadores alternen sus movimientos.
- Los movimientos están permitidos solo en los circulos negros, por lo que todos los movimientos se realizan en diagonal.
- La única dirección en la que los jugadores pueden moverse es hacia el oponente.
- Las fichas se pueden mover un lugar a la vez, a menos que puedas capturar una ficha del contrario.
- Uno puede capturar una pieza saltando sobre una de las fichas del contrario, aterrizando en una línea recta diagonal en el otro lado. Un jugador puede saltar una ficha a la vez. Un turno no se limita a un salto, si un salto posterior es posible para capturar otras fichas
- Una ficha capturada se retira del tablero. Si una captura es posible es obligatoria. Si son posibles múltiples capturas, un jugador es libre de elegir una.
- Cuando una ficha llega al otro extremo del tablero (el lado del oponente), la ficha es coronada como rey. Para aclarar la diferencia, coloque una ficha encima de la otra
- Las fichas del rey todavía necesitan moverse en diagonal, pero pueden moverse en cualquier dirección y pueden saltar sobre varios círculos a la vez.
- El juego termina cuando un jugador ha perdido todos sus peones o no puede hacer un movimiento.

1 Sicurezza

Questo manuale è stato redatto per aiutarti a utilizzare l'inflatable tavola in modo sicuro e divertirvi. Contiene informazioni sull'inflatable, sull'attrezzatura fornita o montata e informazioni sull'uso e la manutenzione. Leggere attentamente il manuale e familiarizzarsi con l'inflatable prima di utilizzarlo.

Se è il vostro primo inflatable o se si tratta di un tipo diverso, prendere il tempo necessario per fare esperienza in sicurezza.

Le regole e le leggi generali sulla sicurezza e sulla prevenzione degli incidenti devono essere sempre rispettate.

Indicazioni di avvertenza

Le seguenti indicazioni di avvertenza sono utilizzate in questo manuale nel contesto della sicurezza.

⚠ AVVERTIMENTO

Indica che esiste un potenziale pericolo che può causare lesioni.

! CAUTELA

Indica che le procedure operative pertinenti, le azioni, ecc. possono provocare danni, lesioni o morte.

☞ ATTENZIONE

Si sottolineano le procedure, le circostanze, ecc. importanti.

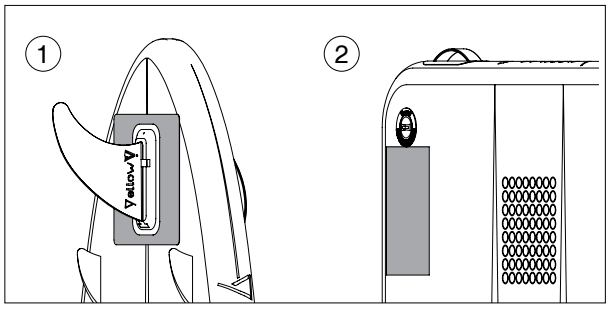
Condividi le istruzioni di sicurezza con altri utenti.

Fissare gli elementi sciolti dell'attrezzatura

Quando si utilizza l'inflatable, fissare attrezzature o bagagli sciolti. A tale scopo, i SUP sono dotati di una corda elastica.

Safety label

A safety label has been affixed to the inflatable.



- SUP board: on the bottom, around the fin (1)
- Piattaforma: sul fondo, accanto alla valvola (2)

You can find an explanation of the symbols used in the 'Safety Information' supplied with the inflatable or at page 218 - 219 of this manual.

2 Pump operation

Doppia operazione:
Inserire il tappo rosso per un gonfiaggio rapido. Questo consente alla pompa di erogare pressione sia in salita che in discesa

Operazione singola:
Quando il tappo rosso viene rimosso, la pompa eroga un'alta pressione. Ciò consente di gonfiare ulteriormente il gonfiabile fino alla pressione di esercizio raccomandata.

The outlet above the pressure gauge on the pump is for inflating, the outlet under the pressure gauge on the pump is to vacuum.

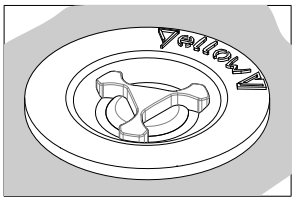
Quando si inizia a pompare, il manometro non si muove immediatamente. Continuare a pompare finché il manometro non indica la pressione di esercizio corretta.

☞ NOTE

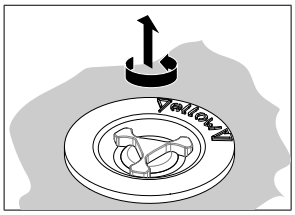
Il manometro ha bisogno di una contropressione minima di 0,5 bar. Al di sotto di tale valore, l'ago non si muove. In caso di dubbio sul funzionamento del manometro, rimuovere il tubo dalla pompa, tenere il palmo della mano sull'apertura di gonfiaggio e pompare una volta spingendo la leva verso il basso. The pressure gauge will move immediately.

3 Gonfiaggio

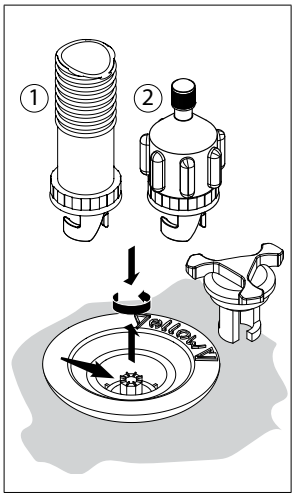
- Posizionare l'inflatable su una superficie piana, priva di oggetti appuntiti.
- Srotolare l'inflatable e metterlo in piano.
- Prima di gonfiare l'inflatable, verificare la pressione di esercizio consigliata indicata sull'anello della valvola di gonfiaggio.



- Allentare il tappo della valvola di gonfiaggio. Loosen the cap on the inflation valve.



- Controllare che il meccanismo centrale di spinta della valvola di gonfiaggio sia chiuso (posizione alta). Se non lo è, premerlo e ruotarlo di un quarto di giro. Il meccanismo di spinta è ora nella posizione più alta.
- Collegare l'adattatore del tubo flessibile (1)/l'adattatore della pompa (2) in dotazione alla valvola di gonfiaggio e collegarvi una pompa adeguata.



- Gonfiare l'inflatable alla pressione di esercizio raccomandata.
- Rimuovere l'adattatore del tubo flessibile/l'adattatore della pompa
- Riposizionare il tappo della valvola di gonfiaggio.

⚠ Avvertimento

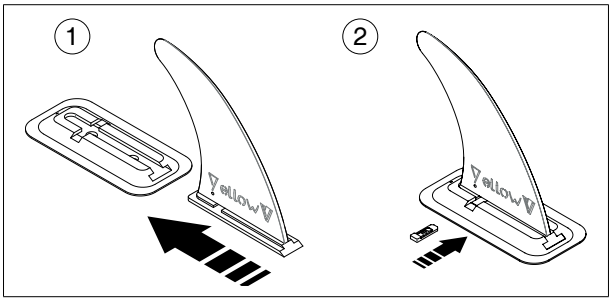
- Non utilizzare aria compressa (ad esempio un compressore per pneumatici).

! Cautela

- Non esporre l'inflatable alla luce diretta del sole quando non è in acqua, poiché l'aria in espansione può causare danni o scoppi.
- Se la pressione è troppo alta, potrebbe causare danni strutturali (irreparabili).

4 Installazione della pinna (Tavola SUP)

- Gonfiare completamente la tavola SUP
- Girare la tavola da SUP con la scatola delle pinne in modo che la pinna sia rivolta verso l'alto.
- Spingere la pinna fino in fondo nella scatola delle pinne (1)
- Spingere il perno attraverso il lato della scatola delle pinne e la pinna. Si sentirà un clic. (2)
- La rimozione avviene in ordine inverso.

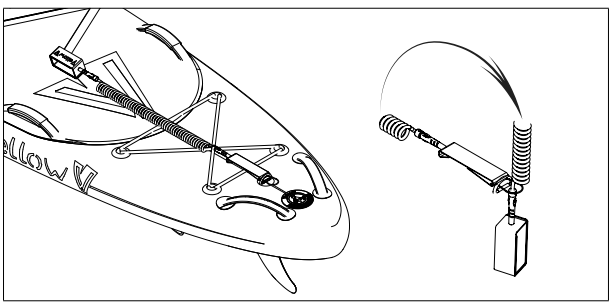


5 Leash e pagaia

Il leash è un importante dispositivo di sicurezza che impedisce all'inflatable di allontanarsi se si cade.

Punto di attacco per il leash

Il leash deve essere attaccato all'anello a D situato sul retro dell'inflatable. Il leash è dotato di una corda di nylon che passa sotto l'anello a D e poi si avvolge su se stesso.



Collegare il leash all'anello a D

☞ Note

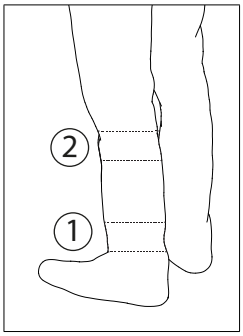
Oltre all'anello a D sulla schiena, ci sono altri anelli a D sull'inflatable, come lo stoccaggio o il carico o per il montaggio di un sedile da kayak. Questi non possono essere usati per attaccare un leash.

⚠ Avvertimento

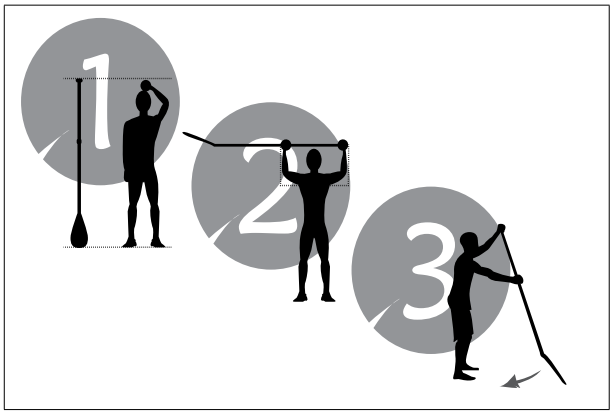
Un leash impedisce all'inflatable di allontanarsi in caso di caduta e impedisce agli astanti di essere colpiti o feriti dall'inflatable.

Body Punto di attacco del corpo

Il punto più comodo per fissare la cinghia del leash è la caviglia (1), ma il rischio di grovigli è maggiore. La posizione appena sotto il ginocchio (2) è meno comoda, ma ha meno probabilità di aggrovigliarsi. Il leash è adatto a entrambe le posizioni.



La lunghezza della pagaia da SUP si determina aggiungendo mezza spanna o una spanna intera alla propria altezza corporea.

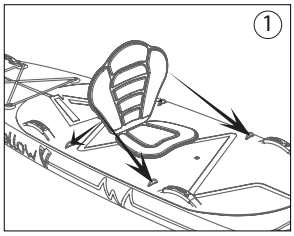


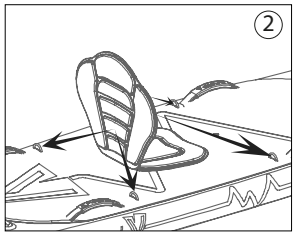
La pagaia in tre pezzi è facilmente regolabile in lunghezza. L'intervallo di regolazione è compreso tra 175 cm e 210 cm. È inclusa anche una lama extra, creando una pagaia a doppia lama. Ideale per gli utenti che amano sedersi sul gonfiabile.

6 Sedile da kayak per SUP

Il sedile per kayak SUP non fa parte della fornitura di un SUP Yellow V e deve essere ordinato separatamente.

- Quando la tavola è gonfiata, posiziona il sedile del kayak SUP al centro della tavola tra i quattro anelli a D.
- Utilizzando i moschettoni, fissare le due cinghie superiori del sedile agli anelli a D sulla parte anteriore della tavola (1).





- Poi fissate le cinghie posteriori inferiori agli anelli a D dietro il sedile (2). Regolare le cinghie in una posizione seduta / reclinata confortevole.

Per la maggior parte degli utenti, la posizione raccomandata del sedile del kayak SUP è appena dietro il centro della tavola.

7 Uso

☞ Attenzione

- Gonfiare completamente l' inflatable un giorno prima dell'uso e controllare che non ci siano perdite d'aria.
- Indossare un dispositivo di galleggiamento adeguato (giubbotto di salvataggio/dispositivo di galleggiamento personale) quando si è in acqua.Nota: attenersi sempre alle norme vigenti a livello locale!
- In condizioni di freddo, indossare un abbigliamento adeguato, ad esempio una muta.

! Cautela

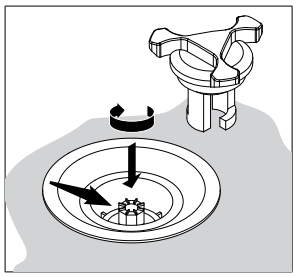
- Non lasciare l' inflatable inutilizzato al sole per lunghi periodi. In questo modo si evitano scolorimento, invecchiamento e delaminazione prematuri.
- Proteggete il vostro inflatable dai forti raggi UV, in modo da evitare scolorimento, invecchiamento, delaminazione e incollaggio/ammorbidimento.
- Controllare la pressione dell'inflatable. Se la pressione è troppo alta, rilasciare gradualmente l'aria fino a raggiungere la pressione di esercizio corretta.
- Evitare che l'acqua o l'umidità penetrino nell'inflatable attraverso la valvola di gonfiaggio. Se ciò dovesse accadere, rimuovere l'acqua e lasciare che l'inflatable si asciughi completamente prima di utilizzarla nuovamente.
- Conservare il gonfiabile in un luogo fresco e buio o coprirlo.
- Controllare sempre le tabelle idriche locali per l'area in cui si utilizza l'inflatable.

⚠ Avvertimento

- Non superare la capacità di carico massima dell'inflatable.
- Il traino dell'inflatable deve essere effettuato solo in assenza di persone e a bassa velocità.
- Il cavo di traino deve essere collegato all'anello a "D":
  - Tavola da SUP: sulla parte inferiore, nella parte anteriore
  - Piattaforma: 4 x sulla parte superiore (ad ogni angolo)

8 Conservazione

- l'inflatable deve essere pulita correttamente dopo l'uso. A tale scopo, utilizzare una soluzione di sapone neutro e acqua pulita. Assicurarsi di rimuovere tutta la sabbia, i sassolini, l'olio e lo sporco.
- Mettere l'inflatable all'ombra e lasciarlo asciugare.
- Rimuovere il tappo dalla valvola di gonfiaggio.
- Premere il meccanismo di spinta sulla valvola di gonfiaggio e ruotarlo di un quarto di giro per aprire la valvola di gonfiaggio (posizione bassa).



- Piegare/arrotolare l'inflatable verso la valvola di gonfiaggio per eliminare tutta l'aria.
- Non piegare/arrotolare l'inflatable in modo troppo stretto.
- Rimettere il tappo sulla valvola di gonfiaggio.
- Conservare l'inflatable in un luogo fresco, asciutto e ventilato.

☞ Attenzione

- Non lasciare mai asciugare l'inflatable alla luce diretta del sole.
- A causa del forte flusso d'aria e del rumore relativamente forte durante lo sgonfiaggio, si raccomanda una certa distanza dalla valvola di gonfiaggio.

! Cautela

- La piegatura/arrotolamento stretto può danneggiare le giunture dell'aria, la schiuma EVA e i kickpad (se presenti).

9 Prolungare la durata di vita

- Evitare sovrapressioni e sottopressioni dovute a variazioni di temperatura; garantire una pressione di esercizio costante.
- Evitare l'uso di un compressore d'aria; utilizzare una pompa adeguata.
- Evitare che sporco o acqua penetrino attraverso la valvola di gonfiaggio.
- Evitare la delaminazione o la deformazione dovuta all'esposizione alla luce solare diretta o alle alte temperature.
- Evitare danni dovuti al superamento della capacità di carico massima (persone e/o carico).
- Evitare l'immagazzinamento a lungo termine, poiché ha un effetto negativo sulle giunture della camera d'aria.
- Evitare di trascinare l'inflatable per terra, poiché le parti taglienti hanno un effetto dannoso.
- Dopo l'uso, pulire il prodotto con una soluzione di sapone neutro e acqua pulita.
- Asciugare bene dopo l'uso.
- Controllare regolarmente le giunture della camera d'aria per individuare eventuali punti deboli; se necessario, ripararle.
- Controllare regolarmente che la valvola di gonfiaggio non presenti perdite; se necessario, serrarla.

☞ Attenzione

Per evitare perdite d'aria, stringere di tanto in tanto la val-

vola di gonfiaggio. A tale scopo, utilizzare l'attrezzo in dotazione. Sgonfiare completamente l'inflatable e rimuovere il tappo dalla valvola di gonfiaggio, afferrare la parte interna della valvola di gonfiaggio sul lato inferiore dell'inflatable , inserire l'attrezzo nella valvola di gonfiaggio e ruotare in senso orario fino al completo serraggio.

Se il prodotto è giunto a fine vita, verificare in loco le modalità di smaltimento responsabile.

10 Riparazioni

Se, nonostante tutte le precauzioni, l'inflatable dovesse avere perdite, nella maggior parte dei casi è facile ripararla da soli. Utilizzare il kit di riparazione fornito a tale scopo.

- Individuare la perdita utilizzando una soluzione di detergente e acqua pulita, se necessario.
- Quindi far uscire l'aria dall'inflatable.
- Pulire e sgrassare la superficie intorno alla perdita.
- Tagliare a misura 1 delle toppe fornite. Assicurarsi che la toppa abbia una sovrapposizione di 2-3 cm intorno alla perdita.
- Tracciare quindi (con una matita) il contorno della toppa sull'inflatable.
- Applicare del nastro adesivo lungo il perimetro della toppa. In questo modo si evita di lasciare residui di colla in eccesso sull'inflatable.
- Spalmare sia sulla toppa che sulla superficie dell'inflatable la colla fornita, stendendola in modo uniforme.
- Lasciare asciugare per cinque minuti.
- Incollare delicatamente la toppa sulla perdita e premere dal centro verso i bordi esterni. In questo modo si evita che l'aria rimanga intrappolata tra l'inflatable e la toppa.
- Lasciare indurire la colla per almeno 24 ore.

! CAUTELA ☞ ATTENZIONE

- Non ppompare l'inflatable mentre la colla sta facendo presa.
- Non utilizzare l'inflatable mentre la colla sta facendo presa.

11 Guasti

Problema	Possibile causa	Soluzione
Sporgenza		
È presente unasporgenza sul lato inferiore dell'inflatable.	Ciò è dovuto all'installazione della valvola di gonfiaggio nell'inflatable. Per installare la valvola, è necessario ricavare uno spazio nella struttura della cucitura a goccia.	Questa sporgenzaè normale e non influisce in alcun modo sulla qualità o sulle prestazioni.
Calo della pressione dell'aria		
Valvola di gonfiaggio	Assicurarsi che la scheda abbia l'inflatable pressione di esercizio. Quindi, utilizzando una soluzione di acqua e detergente, verificare che la valvola di gonfiaggio sia stata serrata correttamente.	Quando compaiono bolle d'aria, stringere la valvola di gonfiaggio utilizzando l'apposito strumento.
	Verificare che il meccanismo di spinta della valvola di gonfiaggio sia nella posizione più alta.	Se non è nella posizione più alta, premere leggermente il meccanismo di spinta e ruotarlo di un quarto di giro in modo che sia nella posizione più alta.
	Controllare che il meccanismo di spinta funzioni correttamente.	In caso contrario, sostituire il meccanismo di spinta con il pezzo di ricambio in dotazione.
Giunture	Assicurarsi che la scheda abbia l'inflatable pressione di esercizio. Quindi, utilizzando una soluzione di acqua e detergente, verificare se vi è una perdita in 1 delle giunture o delle superfici.	Se si formano bolle d'aria, ripararle utilizzando le toppe e la colla in dotazione.
Schiuma EVA		
si stacca dal PVC	Un arrotolamento/piegatura troppo stretta può causare il distacco della schiuma EVA dal PVC.	Incollare la schiuma EVA sul PVC utilizzando la colla in dotazione. Seguire le istruzioni di incollaggio riportate sul tubetto.
Acqua nell'inflatable		
Acqua	L'acqua/umidità è entrata inaspettatamente nell'inflatable attraverso la valvola di gonfiaggio.	Intervenire immediatamente! Rimuovere il meccanismo di spinta della valvola utilizzando l'attrezzo in dotazione. Ventilare attivamente attraverso questo foro per 15 minuti, quindi ventilare passivamente per altre 24 ore.

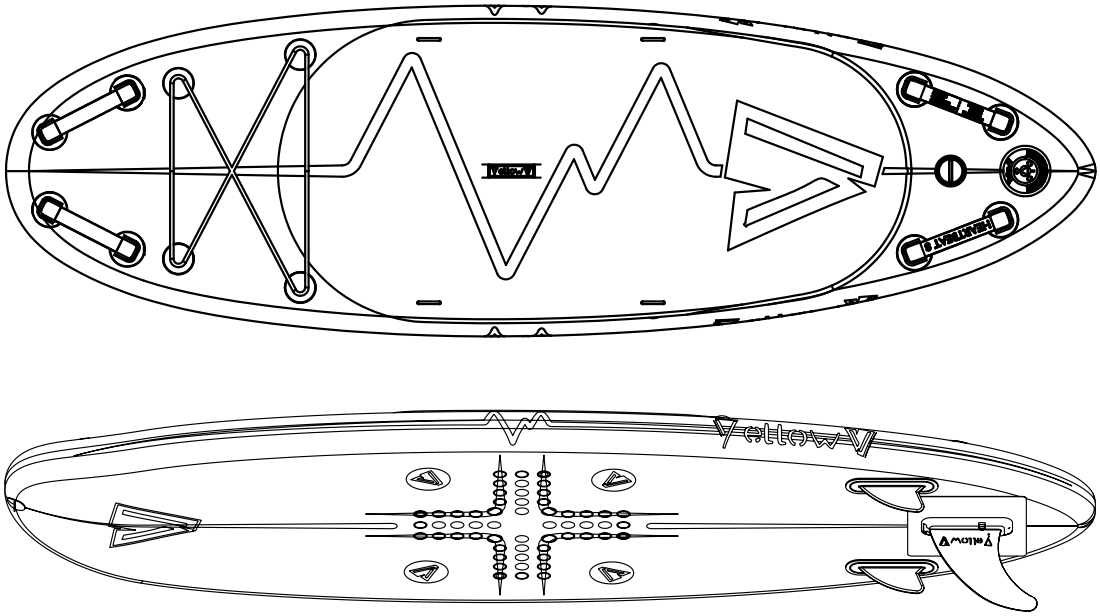
12 YVSUP08 - IGUAZU

Il giocoso iSUP da 8 piedi della gamma specialmente per i bambini: il nostro IGUAZU. Corto per girare facilmente, extra ampio per dare ai bambini un po' di equilibrio in più e robusto per sostenere il suo pubblico di riferimento. La tavola SUP che mantiene i tuoi figli (nipoti) felici e attivi in acqua: tutto quello che devi fare è sorvegliarli mentre loro giocano.

La tavola IGUAZU SUP è dotata di cinque maniglie per facilitare la salita sulla tavola mentre è in acqua e sei anelli a D per unire più tavole per creare una piattaforma di gioco. Ha una leggerezza assoluta di 8,5 kg ed è abbastanza rigida per sostenere 75 kg. Per una maggiore stabilità, sono incluse 3 pinne rimovibili. La schiuma EVA da 5 mm offre uno spazio confortevole nel sottosuolo, mentre il PVC cucito a goccia da 1,5 mm è altamente resiliente e costruito per durare.

12.1 Scopo della fornitura

- Tavola SUP gonfiabile IGUAZU
- Comodo bungee a quattro punti per riporre i bagagli con facilità e sicurezza
- Tre pinne rimovibili
- Pagaia doppia azione kayak/SUP
- Pompa a doppia azione con manometro
- Leash Yellow V
- Asciugamano speciale di 3 metri di lunghezza
- Borsa a secco da 2 litri
- Set di gioco (pedine, dadi e gioco di carte Yellow V)
- Custodia impermeabile per telefono cellulare
- Kit di riparazione
- Borsa da trasporto grande Yellow V



12.2 Specifiche

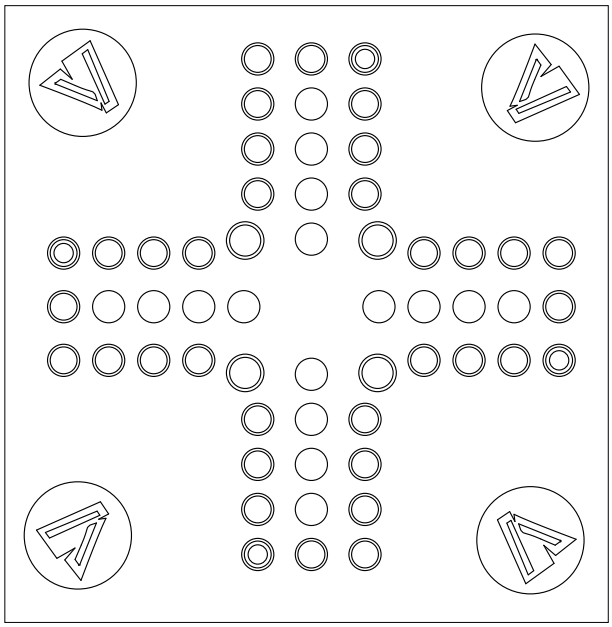
Lunghezza	250 cm
Larghezza	75 cm
Spessore	10 cm
Peso	8,5 kg
Carica massima (kg)	75 kg
Pinne	3
Maniglie	5
Numero di anelli a D	6
Anti slip deck	Schiuma EVA 5 mm
Costruzione in PVC	Doppio strato, 1,5 mm
Durezza del PVC (bordo)	70A
Area antiscivolo	144 x 56 cm
Durezza antiscivolo (bordo)	45A - 50A
Peso dell'utente	75 kg massimo
Stile di pagaia	Divertimento generale, Famiglia, Yoga
Esperienza di SUP	Principiante, Intermedio

12.3 Accessori

Gli accessori sotto elencati possono essere acquistati separatamente

- Sedile per kayak (YVSSEAT01)
- Galleggiante per SUP e pagaia da kayak (YVPADFLOA)
- Pagaia doppia azione kayak/SUP (YVPAD02)
- Leash extra (YVLEAS01)
- Asciugamano extra di 3 metri di lunghezza (YVTOW01)
- Set di giochi extra per SUP (YVSKIT)
- Pinna centrale extra (YVFIN01)
- Set di pinne laterali extra (YVFIN02)
- Un sacco a secco da 15 litri nero (YVBAGH15)
- Un sacco a secco da 15 litri giallo (YVBAGY15)
- Un sacco a secco da 70 litri nero (YVBAGH70)
- Un sacco a secco da 70 litri giallo (YVBAGY70)

12.4 Gioco



I giocatori tirano i dadi e muovono i loro pezzi intorno al tabellone. Solo i pezzi che non sono nel nido possono avanzare sul tabellone. I pezzi possono lasciare il nido solo con un lancio di cinque su un singolo dado.

Una volta fuori dal nido, un giocatore può muovere uno o più pezzi, a seconda del numero sul dado. Se nessun movimento è possibile, il turno è perso.

Tutte le mosse del dado devono essere fatte prima dell'applicazione di qualsiasi ricompensa addizionale per aver mandato un avversario nel suo nido o per aver spostato un pezzo nella sua posizione di partenza.

Quando un pezzo finisce la sua mossa nello stesso posto del pezzo dell'avversario, il pezzo dell'avversario viene rimandato al suo nido.

Un blocco si forma quando due pezzi dello stesso giocatore occupano lo stesso posto. Nessun pezzo di qualsiasi giocatore può muoversi attraverso un blocco, compresi i pezzi del giocatore che ha causato il blocco. Un pezzo di un altro giocatore non può cadere in un posto occupato da un blocco, nemmeno per lasciare il suo nido.

Un pezzo non è obbligato a entrare nella fila di casa e può passare la fila di casa e iniziare un altro circuito del tabellone volontariamente o come risultato del requisito di usare il lancio completo del dado.

La partita è vinta quando tutti i pezzi arrivano alla posizione di casa del giocatore.

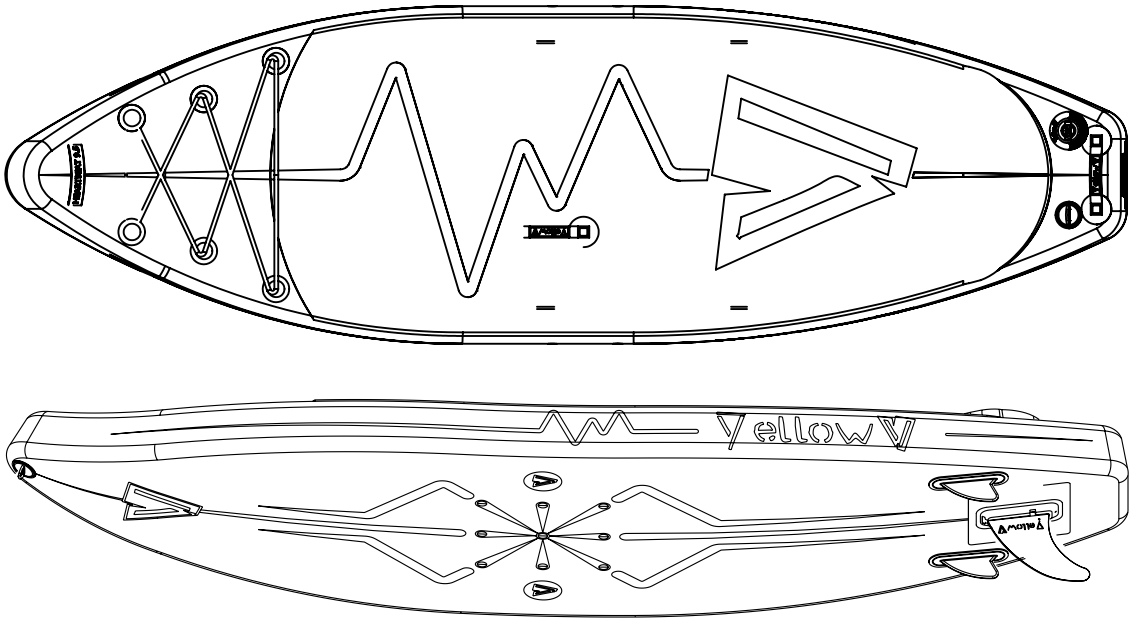
13 YVSUP09 - YOSEMITE

Quando vuoi mettere un po' di pepe, l'iSUP YOSEMITE è il tuo compagno. Idoneo per fiumi a scorrimento veloce e frangiflutti. Questa tavola rocker è molto maneggevole e può essere girata sul posto con il suo pedale rialzato. Le tre pinne rimovibili possono essere facilmente sostituite e si beneficia di una stabilità superiore grazie alla larghezza addizionale di questa tavola di Stand Up Paddling. Quindi, quando volete fare SUP al limite, considerate questa tavola.

Data la sua natura avventurosa, abbiamo reso questa tavola il più scorrevole possibile. Dotata di tre maniglie ergonomiche e sei anelli a D, è facile da trasportare e assicurare. Con un peso di soli 9 kg, questa tavola ha la rigidità di una tavola solida, potrai navigare in acque bianche come un professionista!
Il robusto PVC Fusion è arricchito da 5 mm di schiuma EVA per una presa eccellente quando necessario.

13.1 Scopo della fornitura

- Tavola SUP gonfiabile YOSEMITE
- Comodo bungee a sei punti per riporre i bagagli con facilità e sicurezza
- Tre pinne rimovibili
- Pagaia doppia azione kayak/SUP
- Pompa a doppia azione con manometro
- Leash Yellow V
- Asciugamano speciale di 3 metri di lunghezza
- Borsa a secco da 2 litri
- Set di gioco (pedine, dadi e gioco di carte Yellow V)
- Custodia impermeabile per telefono cellulare
- Kit di riparazione
- Borsa da trasporto grande Yellow V



13.2 Specifiche

Lunghezza	287 cm
Larghezza	89 cm
Spessore	15 cm
Peso	12 kg
Carica massima (kg)	130 kg
Pinne	3
Maniglie	3
Numero di anelli a D	6
Ponte antiscivolo	Schiuma EVA 5 mm
Costruzione in PVC	PVC Fusion
Durezza del PVC (bordo)	70A
Area antiscivolo	183 x 78 cm
Durezza antiscivolo (bordo)	45A - 50A
Peso dell'utente	130 kg massimo
Stile di pagaia	Divertimento generale, Famiglia, Corse, Yoga
Esperienza di SUP	Principiante, Intermedio, Avanzate

13.3 Accessori

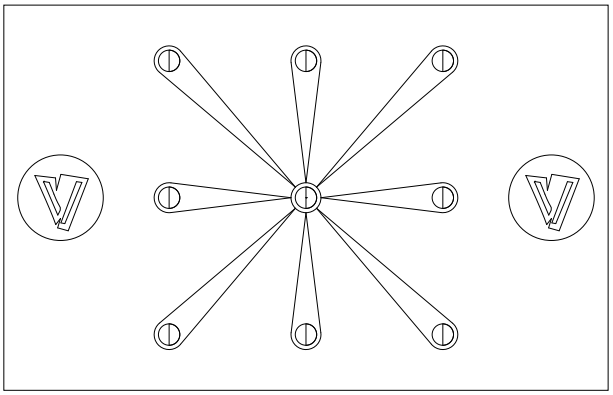
Gli accessori sotto elencati possono essere acquistati separatamente

- Sedile per kayak (YVSSEAT01)
- Galleggiante per SUP e pagaia da kayak (YVPADFLOA)
- Pagaia doppia azione kayak/SUP (YVPAD02)
- Leash extra (YVLEAS02)
- Asciugamano extra di 3 metri di lunghezza (YVTOW01)
- Set di giochi extra per SUP (YVSKIT)
- Pinna centrale extra (YVFIN01)
- Set di pinne laterali extra (YVFIN02)
- Un sacco a secco da 15 litri nero (YVBAGH15)
- Un sacco a secco da 15 litri giallo (YVBAGY15)
- Un sacco a secco da 70 litri nero (YVBAGH70)
- Un sacco a secco da 70 litri giallo (YVBAGY70)

13.4 Gioco

Questo gioco di base utilizza una griglia 3 per 3. Lo scopo del gioco è quello di essere il primo giocatore ad averne tre di fila. Il giocatore uno posiziona il primo pezzo.

I giocatori si alternano nel posizionare i loro pezzi colorati sul tabellone fino a quando un giocatore ha tre pezzi in fila (orizzontalmente / verticalmente / diagonalmente) o fino a quando è un pareggio.



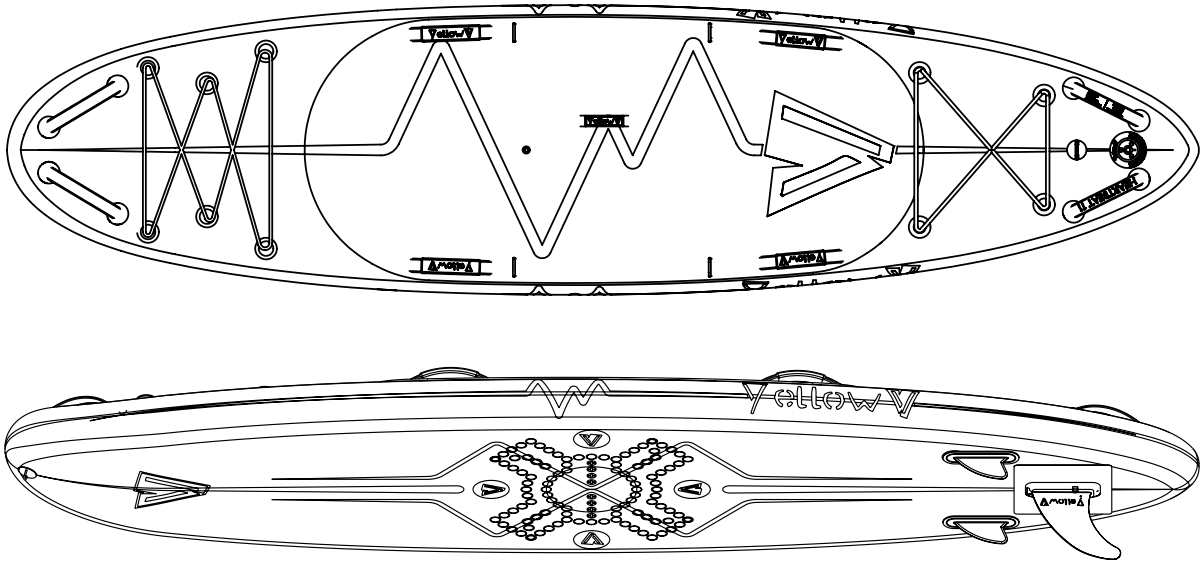
14 YVSUP11 - ANGEL

Il tourer sportivo della nostra gamma di tavole SUP gonfiabili. Il tuo compagno iSUP espandendo il tuo orizzonte: abbastanza veloce per coprire grandi aree e tuttavia molto stabile in modo da poter portare uno zaino (o il tuo animale domestico) in modo sicuro. Questa stabilità lo rende adatto sia ai principianti che agli intermedi Stand Up Paddlers.

L'ANGEL 11 è dotata di una rete per assicurare i tuoi oggetti personali, di maniglie multiple per un facile trasporto mentre è gonfiata e di anelli a D per assicurarla alle rive del fiume o alla tua barca. Con un buon peso di 11,5 kg, questa tavola si sente come una tavola solida. Se gonfiata correttamente, questa tavola può anche essere usata per fare surf sulle onde! La stabilità fornita da tre pinne rimovibili è insuperabile. La tavola è dotata di 5 mm di schiuma EVA, che è comoda e aderente. Il PVC Fusion è altamente resistente e costruito per durare nel tempo.

14.1 Scopo della fornitura

- Tavola SUP gonfiabile ANGEL
- Comodo bungee a sei e quattro punti per riporre i bagagli con facilità e sicurezza
- Tre pinne rimovibili
- Pagaia doppia azione kayak/SUP
- Pompa a doppia azione con manometro
- Leash Yellow V
- Asciugamano speciale di 3 metri di lunghezza
- Borsa a secco da 2 litri
- Set di gioco (pedine, dadi e gioco di carte Yellow V)
- Custodia impermeabile per telefono cellulare
- Kit di riparazione
- Borsa da trasporto grande Yellow V



14.2 Specifiche

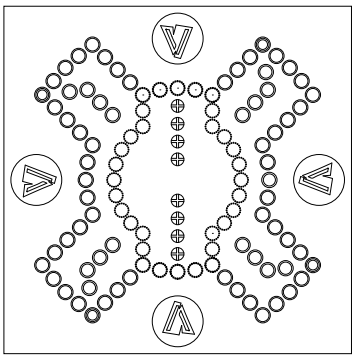
Lunghezza	335 cm
Larghezza	80 cm
Spessore	15 cm
Peso	11,5 kg
Carica massima (kg)	130 kg
Pinne	3
Maniglie	9
Numero di anelli a D	6
Ponte antiscivolo	Schiuma EVA 5 mm
Costruzione in PVC	PVC Fusion
Durezza del PVC (bordo)	70A
Area antiscivolo	168 x 74 cm
Durezza antiscivolo (bordo)	45A - 50A
Peso dell'utente	130 kg massimo
Stile di pagaia	Divertimento generale, Famiglia, Corse, Crociera / distanza, Yoga
Esperienza di SUP	Principiante, Intermedio, Avanzate

14.3 Accessori

Gli accessori sotto elencati possono essere acquistati separatamente

- Sedile per kayak (YVSSEAT01)
- Galleggiante per SUP e pagaia da kayak (YVPADFLOA)
- Pagaia doppia azione kayak/SUP (YVPAD02)
- Leash extra (YVLEAS03)
- Asciugamano extra di 3 metri di lunghezza (YVTOW01)
- Set di giochi extra per SUP (YVSKIT)
- Pinna centrale extra (YVFIN01)
- Set di pinne laterali extra (YVFIN02)
- Un sacco a secco da 15 litri nero (YVBAGH15)
- Un sacco a secco da 15 litri giallo (YVBAGY15)
- Un sacco a secco da 70 litri nero (YVBAGH70)
- Un sacco a secco da 70 litri giallo (YVBAGY70)

14.4 Gioco



Croce e cerchi...
...con carte da gioco. Questo gioco è una variazione del ben noto “gioco delle croci e dei cerchi” che è stato in giro per secoli, combinando le regole di semplici giochi da tabellone divertenti con i dadi con la strategia di avere più mosse a disposizione. Anche se (come per qualsiasi altro gioco) la fortuna è ancora coinvolta, si tratta fondamentalmente di tattica, ingegno e il desiderio di infastidire il tuo avversario.

L’obiettivo del gioco:

Questo gioco può essere giocato sia con 2 che con 4 giocatori, ma le regole sono principalmente le stesse (le eccezioni nel caso di 2 giocatori sono elencate separatamente). Lo scopo del gioco è quello di muovere le 4 pedine dai loro campi alla loro casa base utilizzando le normali carte da gioco. Tenete presente che ... hai bisogno del numero esatto di campi per raggiungere la casa, e devi riempire la casa da sopra a sotto. I pedoni possono muoversi all’interno della casa base, ma non possono saltare sopra altri pedoni all’interno della casa base.

Distribuire le carte:

Devi usare il mazzo di carte completo, esclusi i Jolly.

Primo turno: 5 carte a testa, secondo turno 4 carte a testa. Terzo turno 4 carte a testa. Dopo il terzo turno, il prossimo giocatore deve trattare.

Valore base della carta da gioco:

Asso: sposta un pedone che si trova già sulla tavola 1 spazio o uno che inizia a risalire nel tabellone.

Re: Starter per mettere un pedone sul tabellone.

Regina: Muove un pedone di 12 spazi.

Jack: Scambia 2 pedine che sono sul tabellone (ma non in casa) questo è obbligatorio, ma se ci sono meno di 2 pedine di colore differente sul tabellone, questa carta non può essere giocata.

10: Muove un pedone di 10 spazi.

9: Muove un pedone di 9 spazi.

8: Muove un pedone di 8 spazi.

7: Muove un totale di 7 caselle divise da 2 pedoni. (non ci sono 2 pedoni sul tabellone quindi non puoi usare questa carta)

6: Muove un pedone di 6 spazi.

5: Muove un pedone di 5 spazi.

4: Muovi un pedone di 4 spazi ma sempre INDIETRO (se il pedone è nella posizione di partenza, può muovere indietro e al turno successivo entrare nella casa base, se un pedone si è già mosso dalla posizione di partenza, può ancora muovere indietro sulla posizione di partenza, ma non può entrare nella casa base senza fare un turno completo).

3: Muove un pedone di 3 spazi.

2: Muove un pedone di 2 spazi.

Il gioco

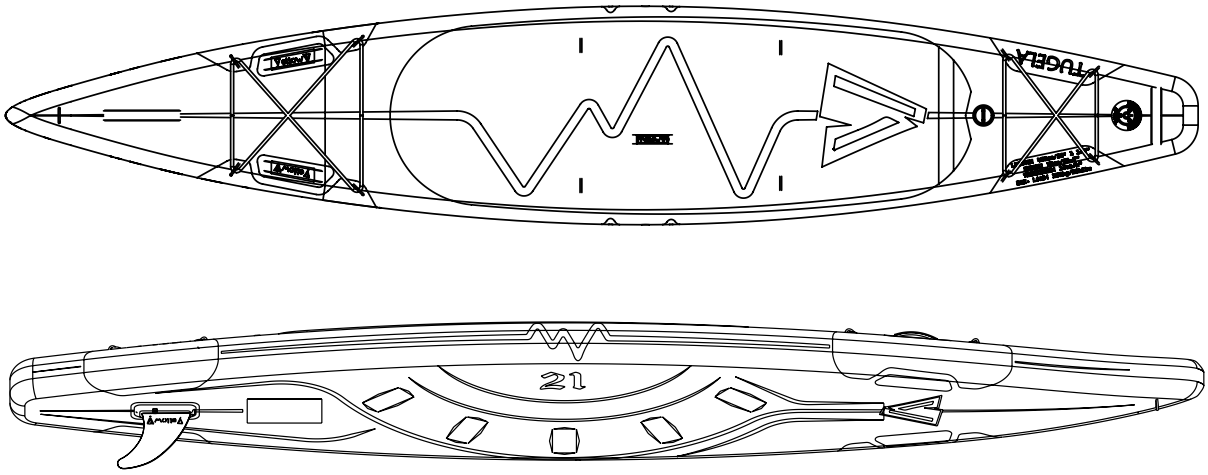
- All’inizio della partita, il primo giocatore piazza una sola carta, visibile a tutti, e muove il suo pedone secondo il valore della carta (vedi valori delle carte), poi il prossimo giocatore (in senso orario) fa lo stesso.
- Se il gioco delle carte di un giocatore non gli permette di iniziare o muovere, è fuori dal turno in corso e deve posare tutte le carte rimanenti.
- Un turno finisce quando tutte le carte sono state posate. In ogni turno successivo inizia un giocatore diverso.
- Un pedone può essere piazzato sul punto di partenza con un re o un asso.
- Quando un pedone si muove da casa al punto di partenza, è “protetto”. I pedoni nella posizione di partenza non possono essere scambiati, presi e nemmeno passati.
- Se un giocatore è bloccato da qualsiasi movimento da un avversario in una posizione di partenza, è fuori dal turno in corso e deve posare tutte le carte
- Se un pedone raggiunge una posizione occupata da un altro pedone, quest’ultimo viene rimosso dal tabellone e ritornato nella fila di partenza, questo vale anche per i propri pedoni!
- È sempre permesso passare un altro pedone, tranne che nella casa base se un pedone si trova sul proprio punto di partenza.
- I giocatori sono tenuti a muovere le loro pedine l’esatto numero di passi determinato dal valore della carta (fate attenzione quando tentate di entrare nella vostra casa base) se il valore della carta supera il numero di passi richiesti, un altro turno del percorso deve essere iniziato per tentare nuovamente l’ingresso!

15 YVSUP13 - TUGELA

Il fratello maggiore e più sportivo dell'YVSUP11 - ANGEL è YVSUP13 - TUGELA. Specialmente per chi vuole andare ancora più veloce. La nuova costruzione in fusione MSL X-woven rende la tavola più rigida e leggera rispetto al fratello minore. Il piccolo kick-pad rende le virate molto più facili e sotto la rete portapacchi è possibile riporre la tazza di miscelazione Yellow V o una delle borse a secco. Una tavola da SUP gonfiabile per i canoisti più veloci.

15.1 Scopo della fornitura

- Tavola SUP gonfiabile TUGELA
- Comodo bungee a sei e quattro punti per riporre i bagagli con facilità e sicurezza
- Pinna rimovibile
- Pagaia doppia azione kayak/SUP
- Pompa a doppia azione con manometro
- Leash Yellow V
- Asciugamano speciale di 3 metri di lunghezza
- Borsa a secco da 2 litri
- Set di gioco (pedine, dadi e gioco di carte Yellow V)
- Custodia impermeabile per telefono cellulare
- Kit di riparazione
- Borsa da trasporto grande Yellow V



15.2 Specifiche

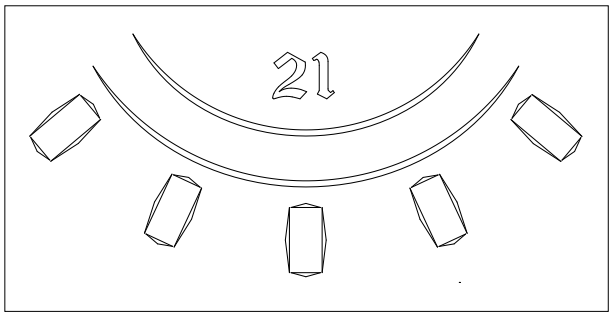
Lunghezza	400 cm
Larghezza	73 cm
Spessore	15 cm
Peso	9,3 kg
Carica massima (kg)	130 kg
Pinne	1
Maniglie	5
Numero di anelli a D	6
Ponte antiscivolo	Schiuma EVA 5 mm
Costruzione in PVC	X-WOVEN MSL Fusion
Durezza del PVC (bordo)	70A
Area antiscivolo	168 x 74 cm
Durezza antiscivolo (bordo)	45A - 50A
Peso dell'utente	130 kg massimo
Stile di pagaia	Crociera / distanza
Esperienza di SUP	Avanzate

15.3 Accessori

Gli accessori sotto elencati possono essere acquistati separatamente

- Sedile per kayak (YVSSEAT01)
- Galleggiante per SUP e pagaia da kayak (YVPADFLOA)
- Pagaia doppia azione kayak/SUP (YVPAD02)
- Leash extra (YVLEAS04)
- Asciugamano extra di 3 metri di lunghezza (YVTOW01)
- Set di giochi extra per SUP (YVSKIT)
- Pinna centrale extra (YVFIN01)
- Set di pinne laterali extra (YVFIN03)
- Un sacco a secco da 15 litri nero (YVBAGH15)
- Un sacco a secco da 15 litri giallo (YVBAGY15)
- Un sacco a secco da 70 litri nero (YVBAGH70)
- Un sacco a secco da 70 litri giallo (YVBAGY70)

15.4 Gioco



Un gioco di carte che si gioca contro il mazziere e il cui obiettivo è avvicinarsi a 21 punti rispetto al mazziere, senza superarlo. Gli elementi necessari sono un set di carte e un minimo di 2 giocatori. Il gioco può essere giocato con più giocatori, ma vince sempre chi si avvicina di più a 21 punti.

Svolgimento del gioco:

Lo svolgimento del gioco è piuttosto semplice. Il mazziere distribuisce una carta a ciascun giocatore e poi una carta a se stesso. Le carte vengono poi distribuite di nuovo e i giocatori scelgono se vogliono un'altra carta o meno. Se un giocatore ha più di 21 punti, è immediatamente fuori dal gioco.
Lo stesso vale per il mazziere. Quando tutti i giocatori hanno finito, è il turno del mazziere. Il mazziere deve continuare a prendere carte finché non ha almeno 17 punti; perde se supera i 21 punti.

Carte:

Il gioco prevede quattro carte diverse: quadri, cuori, fiori e picche. Ogni carta ha un proprio valore, che viene calcolato come segue:
- Asso: 1 o 11 punti
- Carte illustrate (fante, regina, re): 10 punti
- Altre carte: il valore indicato sulla carta

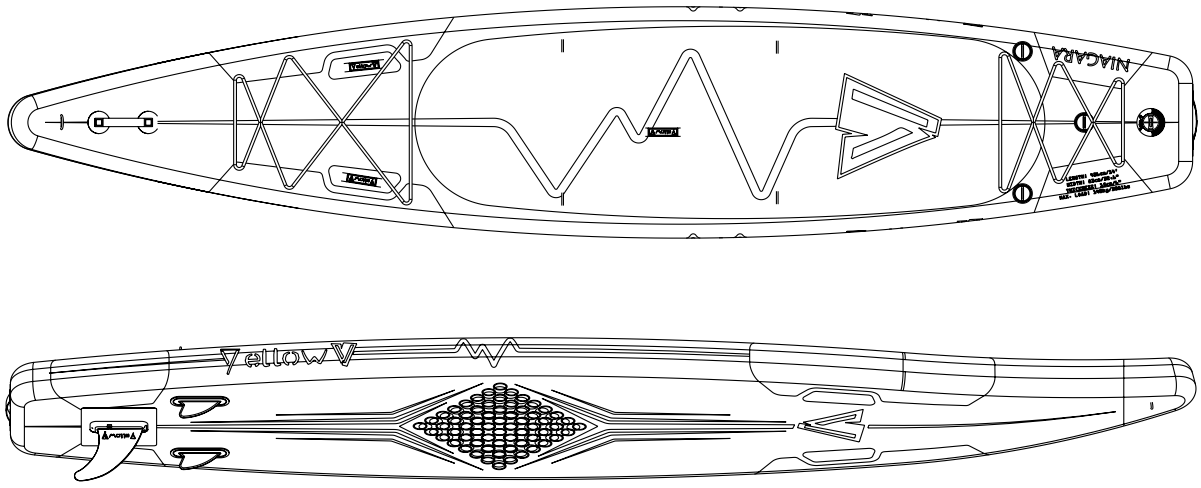
Ad esempio, se avete un asso e un 9, potete avere 10 o 20 punti, a seconda di quale sia più favorevole. Se avete un asso e un 10, avete immediatamente 21 punti e quindi avete vinto.

16 YVSUP14 – NIAGARA

La tavola da SUP NIAGARA 14 Overnight è lunga 426 cm e costruita secondo la tecnica di fusione X-woven MSL: più rigida e più leggera della YVSUP11 - ANGEL. Questa tavola da SUP è stata progettata appositamente per i paddler avventurosi che non si accontentano di un solo giorno. Due grandi reti per i bagagli offrono spazio sufficiente per i vestiti, il cibo e la tenda. Questo SUP è progettato per paddler avanzati e ambiziosi che desiderano fare viaggi lunghi e prolungati. Per mantenere tutti i vestiti asciutti, questo set viene fornito con la nuovissima dry bag da 15 litri. Il re delle nostre tavole da tour.

16.1 Scopo della fornitura

- Tavola SUP gonfiabile NIAGARA
- Comodo bungee a sei e quattro punti per riporre i bagagli con facilità e sicurezza
- Tre pinne rimovibili
- Pagaia doppia azione kayak/SUP
- Pompa a doppia azione con manometro
- Leash Yellow V
- Asciugamano speciale di 3 metri di lunghezza
- Borsa a secco da 15 litri
- Set di gioco (pedine, dadi e gioco di carte Yellow V)
- Custodia impermeabile per telefono cellulare
- Kit di riparazione
- Borsa da trasporto grande Yellow V



16.2 Specifiche

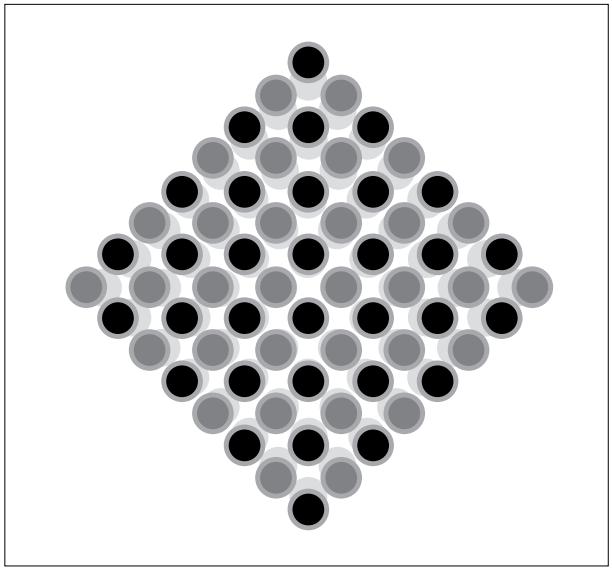
Lunghezza	426 cm
Larghezza	83 cm
Spessore	15 cm
Peso	11,9 kg
Carica massima (kg)	140 kg
Pinne	3
Maniglie	5
Numero di anelli a D	8
Ponte antiscivolo	Schiuma EVA 5 mm
Costruzione in PVC	X-WOVEN MSL Fusion
Durezza del PVC (bordo)	70A
Area antiscivolo	168 x 74 cm
Durezza antiscivolo (bordo)	45A - 50A
Peso dell'utente	140 kg / 309 lbs maximum
Stile di pagaia	Divertimento generale, Crociera / distanza
Esperienza di SUP	Principiante

16.3 Accessori

Gli accessori sotto elencati possono essere acquistati separatamente

- Sedile per kayak (YVSSEAT01)
- Galleggiante per SUP e pagaia da kayak (YVPADFLOA)
- Pagaia doppia azione kayak/SUP (YVPAD02)
- Leash extra (YVLEAS05)
- Asciugamano extra di 3 metri di lunghezza (YVTOW01)
- Set di giochi extra per SUP (YVSKIT)
- Pinna centrale extra (YVFIN01)
- Set di pinne laterali extra (YVFIN03)
- Un sacco a secco da 15 litri nero (YVBAGH15)
- Un sacco a secco da 15 litri giallo (YVBAGY15)
- Un sacco a secco da 70 litri nero (YVBAGH70)
- Un sacco a secco da 70 litri giallo (YVBAGY70)

16.4 Gioco



Un gioco di strategia per due giocatori.

All'inizio, ogni giocatore riceve 12 pedine dello stesso colore. Queste vengono posizionate nei cerchi scuri sul lato del giocatore. Un giocatore inizia e poi i giocatori si alternano.

I movimenti sono consentiti solo sui cerchi scuri, quindi tutti i movimenti sono diagonali.
L'unica direzione in cui i pezzi possono muoversi è verso l'avversario.

Un pezzo può essere spostato di una casella alla volta, a meno che non si riesca a catturare un pezzo dell'avversario. Un pezzo può essere mangiato saltando sopra il pezzo dell'avversario e atterrando in diagonale sul lato opposto.

Un giocatore può saltare su un pezzo di gioco per ogni salto. Se successivamente è possibile effettuare un altro salto, il salto successivo può essere utilizzato immediatamente, finché non ci sono più possibilità di saltare.

Un pezzo mangiato viene rimosso dalla scacchiera. Se è possibile mangiare, è obbligatorio farlo prima di qualsiasi altra mossa. Se sono possibili più pedoni da mangiare, il giocatore è libero di scegliere.

Quando un pezzo da gioco raggiunge l'estremità della scacchiera (la più vicina all'avversario), questo pezzo da gioco diventa un re. Per chiarire questa differenza, un pezzo mangiato viene posto sopra il pezzo incoronato.

Il re si muove ancora in diagonale, ma può muoversi in tutte le direzioni e può attraversare più posizioni con una sola mossa.

La partita termina quando uno dei due giocatori perde tutti i pezzi o non può effettuare alcuna mossa.

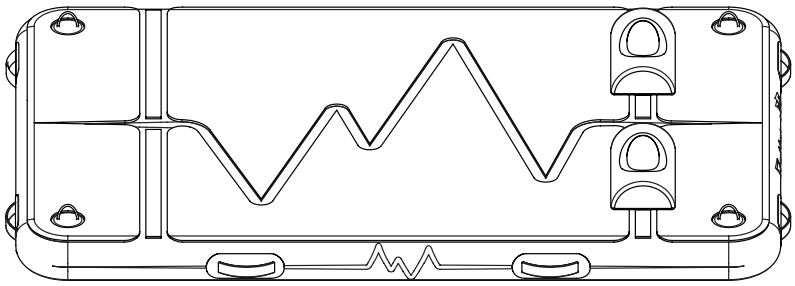
17 YVIFP8 - HAWAII

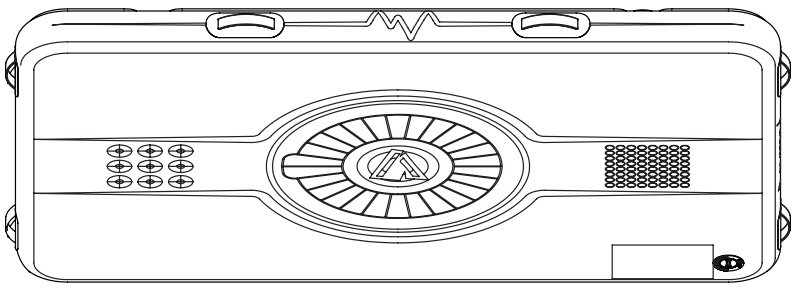
Create il vostro posto sull'acqua. Un'isola privata può non essere alla portata dir tutti, ma la Yellow V HAWAII ci si avvicina molto! Sogni sulla morbida schiuma EVA da 5 mm, lavori sul tuo equilibrio interiore praticando yoga sulla comoda superficie antiscivolo o trasformi la piattaforma in un tavolo da picnic galleggiante mentre fai paddle boarding con gli amici.

Questa piattaforma può essere usata per tutto! Non solo per divertimento, ma anche pratica, dato che può funzionare come piattaforma di servizio. Prendere la vostra barca per un giro veloce mentre siete in acqua sarà semplicissimo con questa piattaforma Yellow V. Dotato di velcro industriale per fissare il cuscino in posizione e di vari anelli a D per tenere la piattaforma in posizione o per unire più piattaforme insieme. L'HAWAII è realizzato in un resistente PVC MSL fusion a maglia e offre grande stabilità. Lo spostamento è facile grazie alle otto maniglie intelligentemente posizionate.

17.1 Incluso nella scatola

- Piattaforma gonfiabile HAWAII
- Pagaia da kayak/SUP a doppia azione
- Due comodi cuscini con velcro
- Ancora pieghevole
- Asciugamano speciale di 3 metri di lunghezza
- Borsa a secco da 2 litri
- Set di gioco (pedine, dadi e gioco di carte Yellow V)
- Custodia impermeabile per telefono cellulare
- Kit di riparazione
- Borsa da trasporto grande Yellow V, 1,5 kg con corda e galleggiante





17.2 Specifications

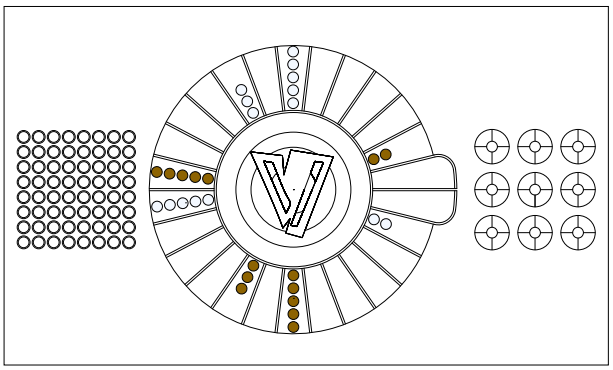
Lunghezza	250 cm
Larghezza	160 cm
Spessore	15 cm
Peso	17 kg
Carica massima (kg)	410 kg
Pinne	8
Numero di anelli a D	4
Ponte antiscivolo	Schiuma EVA 5 mm
Costruzione in PVC	Maglia MSL Fusion
Durezza del PVC (bordo)	70A
Area antiscivolo	238 x 148 cm
Durezza antiscivolo (bordo)	45A - 50A
Peso dell'utente	410 kg massimo
Stile di pagaia	Divertimento generale, Famiglia, Yoga
Esperienza di SUP	Principiante, Intermedio, Avanzate

17.3 Accessories

Gli accessori sotto elencati possono essere acquistati separatamente

- Pagaia doppia azione kayak/SUP (YVPAD02)
- Galleggiante per SUP e pagaia da kayak (YVPADFLOA)
- Set addizionale di cuscini (YVCUSH01) in nero traffico con bordi gialli.
- Asciugamano extra di 3 metri di lunghezza (YVTOW01)
- Set di gioco per SUP (YVSKIT)
- Set di gioco per piattaforma (YVPKIT)
- Un sacco a secco da 15 litri nero (YVBAGH15)
- Un sacco a secco da 15 litri giallo (YVBAGY15)
- Un sacco a secco da 70 litri nero (YVBAGH70)
- Un sacco a secco da 70 litri giallo (YVBAGY70)

17.4 Giochi



Gioco 1

Questo gioco di base utilizza una griglia 3 per 3. Lo scopo del gioco è quello di essere il primo giocatore ad averne tre di fila. Il giocatore uno posiziona il primo pezzo.

I giocatori si alternano nel posizionare i loro pezzi colorati sul tabellone fino a quando un giocatore ha tre pezzi in fila (orizzontalmente / verticalmente / diagonalmente) o fino a quando è un pareggio.

Gioco 2

Un complesso gioco di strategia per due giocatori.
Questo gioco si gioca con 15 pezzi marroni, 15 pezzi bianchi e 2 dadi. L'obiettivo del gioco è quello di portare tutti i pezzi marroni nella zona della casa bianca e viceversa.

Configurazione di avvio
Il gioco inizia con (per entrambi i colori):
5 pezzi in posizione 6
3 pezzi in posizione 8
5 pezzi in posizione 13
2 pezzi in posizione 24

- Ogni turno, un giocatore lancia 2 dadi. Il numero lanciato dal giocatore indica il numero di mosse che devono essere fatte. Puoi muovere un pezzo per un numero di posizioni pari al totale di ogni lancio di dadi (sempre che ciò sia possibile in termini di posizione nella fila in cui finisci), oppure muovere due pezzi: uno per un numero di posizioni pari al valore indicato su uno dei dadi, l'altro per un numero di posizioni pari al valore indicato sull'altro dado. Se viene lanciato lo stesso numero su entrambi i dadi, il giocatore può muovere il pezzo secondo il numero lanciato per dado per 4 volte.
- Potete muovere qualsiasi pezzo, ma solo in una posizione occupata
- da non più di un pezzo del tuo avversario, nessun pezzo o un tuo pezzo. Pertanto, è possibile rimuovere il pezzo del tuo avversario da una posizione, fino a quando ha solo un pezzo che occupa la posizione.
- Rimuovere un pezzo dal tabellone significa che quel pezzo deve tornare al suo punto di partenza. L'avversario deve restituire questo pezzo al gioco prima di poter fare qualsiasi altra mossa. Se questo non è possibile, gli altri pezzi possono fare una mossa.

Quando un giocatore può iniziare a muovere i pezzi nell'area di casa?

- Il giocatore può iniziare a muovere i pezzi verso l'area di casa quando 'tutti' i 15 pezzi sono nelle ultime sei posizioni (fine del gioco).
- Il gioco finisce quando un giocatore è riuscito a portare a casa tutti i suoi pezzi.

Gioco 3

Un gioco di strategia per due giocatori.

- All'inizio, ogni giocatore riceve 12 pezzi di un certo colore. Questi pezzi sono posizionati sul tabellone sul lato più vicino al giocatore. I pezzi possono essere posizionati solo nei cerchi scuri. Un giocatore inizia, dopo di che i giocatori si alternano nelle loro mosse.
- I movimenti sono consentiti solo nei punti scuri, in modo che tutti i movimenti siano fatti in diagonale.
- L'unica direzione in cui i giocatori possono muoversi è in direzione dell'avversario.
- I pezzi possono muoversi di uno spazio alla volta, a meno che non si riesca a catturare un pezzo dell'avversario.
- Si può catturare un pezzo saltando sopra uno dei pezzi dell'avversario, cadendo in linea diagonale dall'altro lato. Un giocatore può saltare sopra un pezzo alla volta. Un turno non è limitato a un solo salto, se c'è la possibilità di un salto successivo per catturare altri pezzi.
- Un pezzo catturato viene rimosso dal tabellone. Se una cattura è possibile, deve essere fatta obbligatoriamente. Se sono possibili più catture, il giocatore è libero di sceglierne una.
- Quando un pezzo raggiunge l'altro lato del tabellone (il lato dell'avversario), questo pezzo viene incoronato re. Per rendere chiara la differenza, mettete un pezzo sopra l'altro.
- I pezzi del re devono ancora muoversi in diagonale, ma possono muoversi in qualsiasi direzione e possono saltare su più punti in una volta.
- La partita è finita quando un giocatore ha perso tutte le sue pedine o non può fare una mossa.

1 Sikkerhed

Denne vejledning er udarbejdet for at hjælpe dig med at anvende din inflatable sikkert og have det sjovt. Den indeholder detaljer om inflatable og det udstyr, som bliver leveret eller monteret og information om anvendelse og vedligeholdelse. Læs manualen omhyggeligt og gør dig bekendt med inflatable før anvendelse.

Hvis dette er din første inflatable, eller hvis det er en anden type, tage nok tid til sikkert at få erfaring.

Generelle regler og love vedrørende sikkerhed og til forebyggelse af ulykker bør altid følges.

Advarselsindikationer

Følgende advarselsindikationer bruges i denne brugsanvisning i forbindelse med sikkerhed:

⚠ ADVARSEL

Angiver, at der eksisterer en potentiel fare, der kan føre til skade.

! FORSIGTIG

Påpeger, at de relevante betjeningsprocedurer, handlinger osv. kan resultere i skader, kvæstelser eller dødsfald.

☞ BEMÆRK

Lægger vægt på vigtige procedurer, forhold mv.

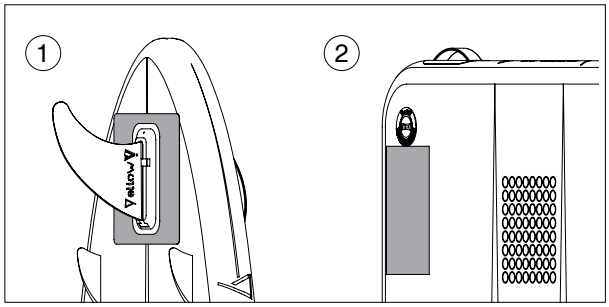
Del sikkerhedsinstruktionerne med andre brugere

Sikring af løse udstyrsgenstande

Fastgør løst udstyr eller bagage, når du bruger inflatable. SUP'er er udstyret med en elastiksnor til dette formål.

Sikkerhedsetiketter

Der er anbragt en sikkerhedsetikette på gummibåden.



- SUP-bræt: på bunden, rundt om finnen (1)
- Platform: på bunden, ved siden af ventilen (2)

Du kan finde en forklaring på de anvendte symboler i 'Sikkerhedsoplysninger', der følger med gummibåden, eller på side 218 - 219 i denne brugsanvisning.

2 Benyttelse af pumpe

Dobbelt drift:
Indsæt den røde hætte for hurtig oppustning. Dette giver pumpen mulighed for at levere tryk på både op- og nedslag.e.

Enkelt operation:
Pumpen leverer højt tryk med den røde hætte fjernet. Dette gør det muligt at puste inflatable yderligere op til det anbefalede arbejdstryk.

Udløbet over trykmåleren på pumpen er til oppustning, udløbet under trykmåleren på pumpen er til vakuum.

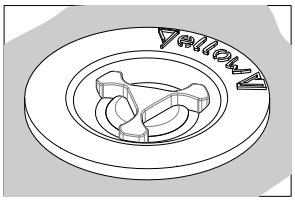
Når du begynder at pumpe, begynder trykmåleren ikke at bevæge sig med det samme. Fortsæt med at pumpe, indtil trykmåleren viser det korrekte arbejdstryk.

☞ BEMÆRK

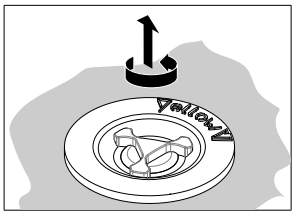
Trykmåleren skal have et minimum modtryk på 0,5 bar. Nålen vil ikke bevæge sig under det. Hvis du er i tvivl om trykmåleren virker, skal du fjerne slangen fra pumpen, holde håndfladen fast på inflationsåbningen og pumpe én gang ved at skubbe håndtaget ned. Trykmåleren vil bevæge sig med det samme.

3 Oppustning

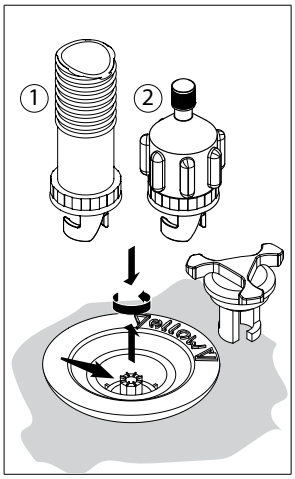
- Placer inflatable på en flad overflade, fri for skarpe genstande.
- Fold/rul inflatable ud og læg den fladt.
- Før oppustning af inflatable, skal du kontrollere det anbefalede driftstryk angivet på oppustningsventilringen.



- Løsn hætten på oppumpningsventilen.



- Tjek, at den centrale Tryk-skub mekanisme på oppumpningsventilen er lukket (høj position). Hvis ikke, tryk på den og dreje den en kvart omgang. Tryk-skub mekanismen er nu i højeste position.
- Tilslut den medfølgende slangeadapter (1)/pumpeadapter (2) til oppustningsventilen og tilslut en passende pumpe til den.



- Pust inflatable op til det anbefalede arbejdstryk.

- Fjern slangeadapteren/pumpeadapteren.
- Sæt hætten på oppumpningsventilen igen.

ADVARSEL

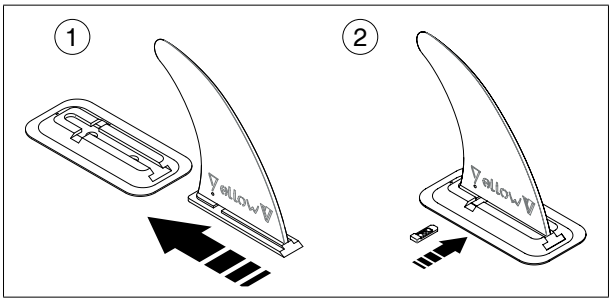
- Anvend ikke trykluft (såsom en kompressor til bildæk).

FORSIGTIG

- Udsæt ikke inflatable for direkte sollys, når det ikke er i vandet, da ekspanderende luft kan forårsage skade eller eksplosion.
- Hvis trykket er for højt, kan det føre til strukturelle (uoprettelige) skader.

4 Installation af finnen (SUP bræt)

- Pust SUP-brættet helt op.
- Vend SUP-brættet med finneboksen til finnen opad.
- Skub finnen helt ind i finnekassen (1)
- Skub stiften gennem siden af finneboksen og finnen. Du vil høre et klik. (2)
- Fjernelsen foregår i omvendt rækkefølge.

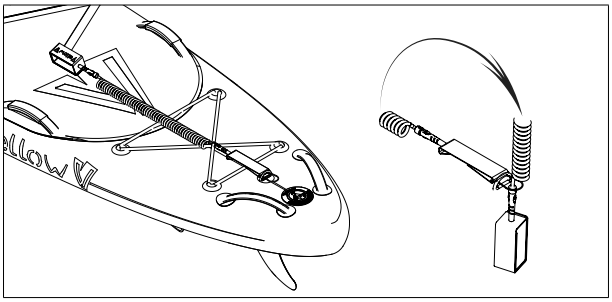


5 Leash og paddle

Leash er en vigtig sikkerhedsanordning, der forhindrer inflatable i at flyde væk fra dig, hvis du falder af den.

Leash fastgørelsespunkt

Leash skal fastgøres til D-ringen, der er placeret bag på inflatable. Leash har en 'nylon'-snor, som går under D-ringen og derefter sløjfer den gennem sig selv



Fastgør leash til D-ringen

BEMÆRK

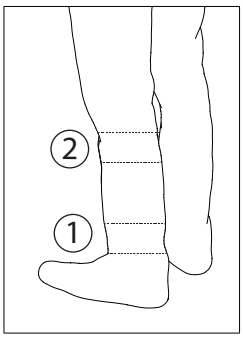
Udover D-ringen på bagsiden er der flere andre D-ringe på inflatable, men disse er til andre formål, såsom opbevaring af last eller montering af et kajaksæde. De kan ikke bruges til at fastgøre en snor.

ADVARSEL

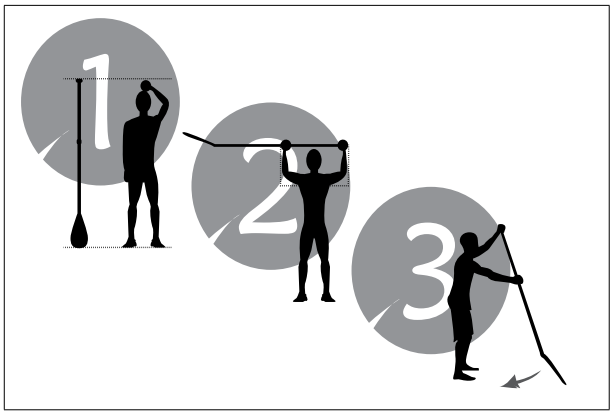
En leash forhindrer inflatable i at flyde væk fra dig, hvis du falder, og forhindrer tilstedeværende i at blive ramt og eller såret af den.

Fastgørelsespunktet på hoveddelen

Det mest komfortable sted at fastgøre rem af leash er anklen (1), men ændringen af sammenfiltringer er højere. Placeringen lige under knæet (2) er mindre behagelig, men mindre tilbøjelig til at blive sammenfiltret. Leash er velegnet til begge steder.



Du bestemmer længden på din SUP-paddle ved at tilføje en til to knytnævehøjder til din kropshøjde.

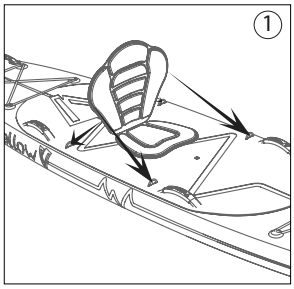


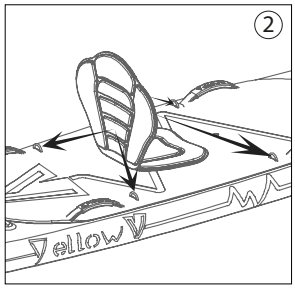
Den tredelte paddle kan nemt justeres i længden. Justeringsområdet er mellem 175 cm og 210 cm. En ekstra klinge er også inkluderet, hvilket skaber en dobbeltbladet paddle. Ideel til brugere, der kan lide at sidde på inflatable.

6 Kajaksæde til SUP

SUP kajaksædet er ikke en del af leveringen af en Yellow V SUP og skal bestilles separat.

- Når brættet er oppustet, placeres SUP kajaksædet i midten af brættet et sted mellem de fire D-ringe
- Fastgør de to øverste stropper på sædet til D-ringene på forsiden af brættet (1) ved hjælp af karabinhagerne.





- Fastgør derefter de nederste rygstropper til de nærmeste D-ringe bag sædet (2). Juster stropperne til en behagelig siddende/lænet stilling.

For de fleste brugere, er den anbefalede placering af SUP kajaksædet lige lidt bag midten af brættet.

7 Brug

☞ Bemærk

- Pust inflatable helt op dagen før anvendelsen og kontroller for luftlækager.
- Bær en passende flydevest (redningsvest/personlig flydeanordning), mens du er i vandet. Bemærk: følg altid lokalt gældende bestemmelser!
- Bær passende tøj såsom våddragt under kolde forhold.

! Forsigtig

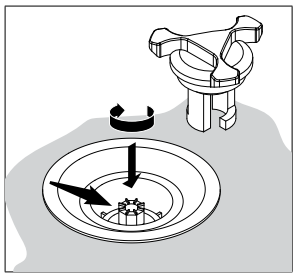
- Lad ikke inflatable stå ubrugt i solen i længere perioder. Dette forhindrer for tidlig misfarvning, ældning og delaminering.
- Beskyt din inflatable mod stærk UV-stråling, dette vil forhindre misfarvning, ældning, delaminering og klæbning/blødgøring.
- Tjek trykket i inflatable. Hvis trykket er for højt, frigiv luften gradvist, indtil det korrekte arbejdstryk er nået.
- Undgå, at vand eller fugt kommer ind i inflatable gennem oppustningsventilen. Hvis det sker, skal du fjerne vandet og lade i inflatable blive tørret helt, før du anvender den igen.
- Opbevar inflatable på et køligt og mørkt sted eller tildæk den.
- Tjek altid de lokale vandkort for det område, der hvor du anvender inflatable.

⚠ Advarsel

- Overskrid ikke maksimale belastningskapacitet af inflatable.
- Når inflatable bugseres, dette bør kun gøres uden personer og ved lav hastighed.
- Bugseringslinen skal fastgøres til 'D'-ringen:
  - SUP-bræt: på undersiden, foran
  - Platform: 4 x på toppen (i hvert hjørne)

8 Opbevaring

- Inflatable skal rengøres ordentligt efter brug. For at gøre dette skal du anvende en opløsning bestående af mild sæbe og rent vand. Sørg for at alt sand, grus, olie og snavs er fjernet.
- Sæt inflatable i skygge og lad det tørre.
- Fjern hætten fra oppumpningsventilen.
- Tryk på tryk-skub mekanismen på oppumpningsventilen og drej den en kvart omgang for at åbne oppustningsventilen (lav position).



- Fold/rul inflatable mod oppustningsventilen for at fjerne al luft.
- Fold/rul ikke inflatable for stramt.
- Sæt hætten på oppumpningsventilen igen.
- Opbevar inflatable i et køligt, tørt og ventileret sted.

☞ Bemærk

- Lad aldrig inflatable blive tørret i direkte sollys.
- På grund af den stærke luftstrøm og relativt høje støj under tømning, en vis afstand fra oppustningsventilen anbefales.

! Forsigtig

- Stram foldning/rulning kan beskadige luftsømmene, EVA skum og sparkepuder (hvis nogen).

9 Forlængelse af levetiden

- Undgå over- og undertryk på grund af temperatursving; Sikre konstant driftstryk.
- Undgå at anvende en luftkompressor; Anvend en passende pumpe.
- Lad ikke snavs eller vand at komme ind gennem oppustningsventilen.
- Undgå delaminering eller deformation på grund af udsættelse for direkte sollys eller høje temperaturer.
- Undgå skader ved overskridelse af den maksimale belastningskapacitet (personer og/eller last).
- Undgå langtidsopbevaring, da dette har en skadelig effekt på luftkammerets limsømme.
- Undgå at trække inflatable hen over gulvet, da skarpe genstande har skadelig effekt.
- Rengør produktet efter anvendelse med en opløsning bestående af mild sæbe og rent vand.
- Tør godt efter anvendelse.
- Tjek sømmene i luftkammeret regelmæssigt for svage punkter; Reparer om nødvendigt.
- Tjek oppumpningsventilen regelmæssigt for utætheder; Spænd den om nødvendigt.

☞ Bemærk

- Spænd oppumpningsventilen en gang imellem for at forhindre luftlækage. Anvend det medfølgende værktøj til dette formål. Tøm inflatable helt ud og fjern hætten fra oppustningsventilen, tag fat i indersiden af oppustningsventilen på undersiden af inflatable, sæt værktøjet ind i oppustningsventilen og drej med uret, indtil det er helt spændt.

Hvis produktet har nået slutningen af dets levetid, bør du kontrollere lokale regler, hvordan det kan bortskaffes ansvarligt.

10 Reparationer

Skulle inflatable lækker trods alle forholdsregler, er det i de fleste tilfælde nemt at reparere selv. Anvend det medfølgende reparationskit til dette formål.

- Find utætheden ved at bruge en opløsning af rengøringsmiddel og rent vand, hvis det er nødvendigt.
- Lad derefter luften komme ud af inflatable.
- Rengør og affedt overfladen omkring lækagen.
- Klip 1 af de medfølgende plastre. Sørg for, at plasteret overlapper på 2-3 cm rundt om lækagen.
- Tegn derefter (med en blyant) omridset af plasteret på inflatable.
- Sæt malertape rundt om plasteret. Dette forhindrer overskydende limrester i at blive på inflatable.
- Påfør både plasteret og overfladen af inflatable med den medfølgende lim og fordel det jævnt.
- Lad det tørre i fem minutter.
- Sæt forsigtigt plasteret på utætheden og tryk det ned fra midten til yderkanterne. Dette forhindrer luft i at blive fanget mellem inflatable og lappen.
- Lad limen stivne i mindst 24 timer.

! Forsigtig ☞ Bemærk

- Pump ikke inflatable op, mens limen hærder.
- Anvend ikke inflatable, mens limen hærder.

11 Driftsfejl

Problem	Mulig årsag	Løsning
Bule		
Der er en bule på undersiden af inflatable.	Dette er en konsekvens af, at oppustningsventilen er sat i inflatable. For at installere ventilen skal der sørges for mellemrum i dropsyede struktur.	Denne bule er normal og påvirker ikke kvaliteten eller ydeevnen på nogen måde.
Fald i lufttrykket		
Oppustningsventil	Sørg for, at inflatable har det korrekte driftstryk. Tjek derefter, at oppustningsventilen er ordentligt spændt ved brug af en opløsning af rengøringsmiddel og vand.	Når der opstår luftbobler, spændes oppustningsventilen ved hjælp af det værktøj, der er beregnet til dette formål.
	Kontroller, at oppumpningsventilens tryk-skub mekanisme er i højeste position.	Hvis den ikke er i højeste position, tryk let på tryk-skubmekanismen og drej den en kvart omgang, så den er i højeste position.
	Tjek, at tryk-skubmekanismen fungerer korrekt.	Hvis den ikke gør det, udskift tryk-skub mekanismen med den medfølgende reservedel.
Syninger	Sørg for, at inflatable har det korrekte driftstryk. Anvend derefter en opløsning af vaskemiddel og vand til at tjekke, om der er en lækage i 1 af sømmene eller overfladerne.	Hvis der opstår luftbobler, reparer dem med de medfølgende plastre og lim.
EVA skum		
Løsnes fra PVC	For stram rulning/foldning kan få EVA-skummet til at løsne sig fra PVC'en.	Lim EVA skummet tilbage på PVC ved hjælp af den medfølgende lim. Følg limningsvejledningen, der er angivet på tuben.
Vand i inflatable		
Vand	Vand/fugt er trængt ind uventet i inflatable gennem oppumpningsventilen.	Tag aktion omgående! Fjern ventilens tryk-skub mekanisme ved hjælp af det medfølgende værktøj. Ventilér aktivt gennem dette hul i 15 minutter og ventilér derefter passivt i yderligere 24 timer.

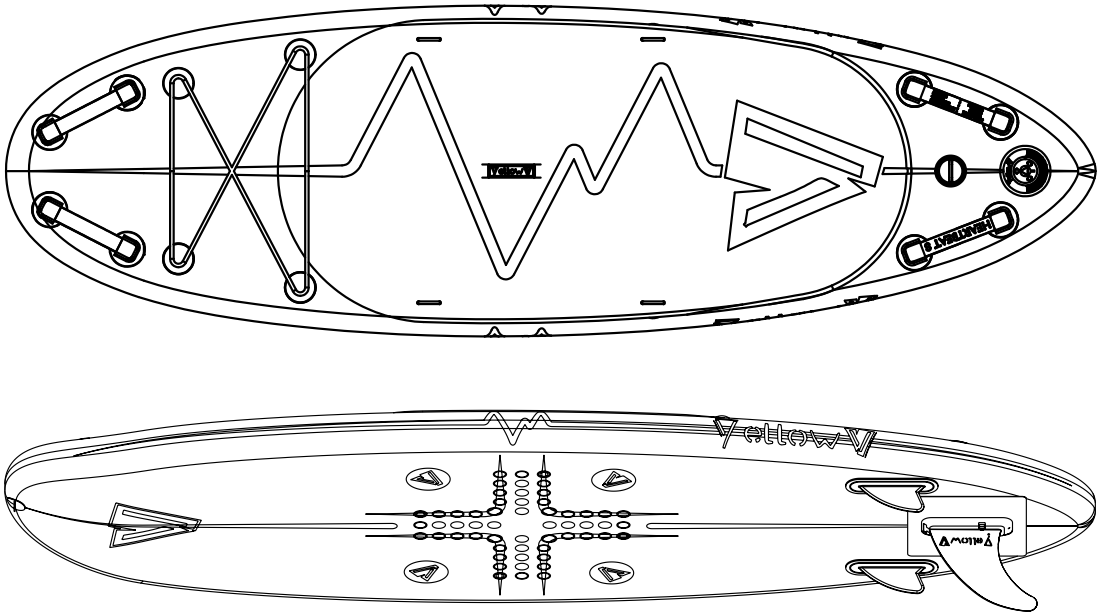
12 YVSUP08 - IGUAZU

Det sjove IGUAZU iSUP board er specielt designet til børn. Board er let og drejer nemt og er ekstra bred for at give børnene lidt mere balance og naturligvis robust så det kan holde til sin målgruppe. IGUAZU iSUP holder dine (børne) børn glade og aktive i vandet: alt hvad du skal gøre, er at overvåge, mens de leger sammen.

IGUAZU SUP-board har fem håndtag, så det er nemt at komme på brættet, mens du er i vandet og med de seks solide D-ringe kan man binde flere iSUP's sammen og børnene har herefter en platform de kan leje på.
IGUAZU iSUP er med sine kun 8,5 kg en absolut letvægter, men stadig stiv nok til at holde en bruger på op til 75 kg.For stabilitet er der tilføjet 3 aftagelige finner og 5 mm EVA-skum tilbyder en behagelig platform at stå på. Materialet er i 1,5 mm PVC og er drop-syet,- en konstruktion der er designet til at vare.

12.1 Leveringsomfang

- IGUAZU oppusteligt SUP bræt
- En praktisk fire-punkts bungee til nem og sikker opbevaring af bagage
- Tre aftagelige finner
- Dual action kajak/SUP pagaj
- Dobbeltvirkende pumpe med trykmåler
- Yellow V leash
- Specielt 3 meter langt stof
- 2 liter tørpose
- Spilsæt (brikker, terninger og gult V-kortspil)
- Vandtæt mobiltelefon etui
- Reparationssæt
- Stor Yellow V bæretaske



12.2 Specifikationer

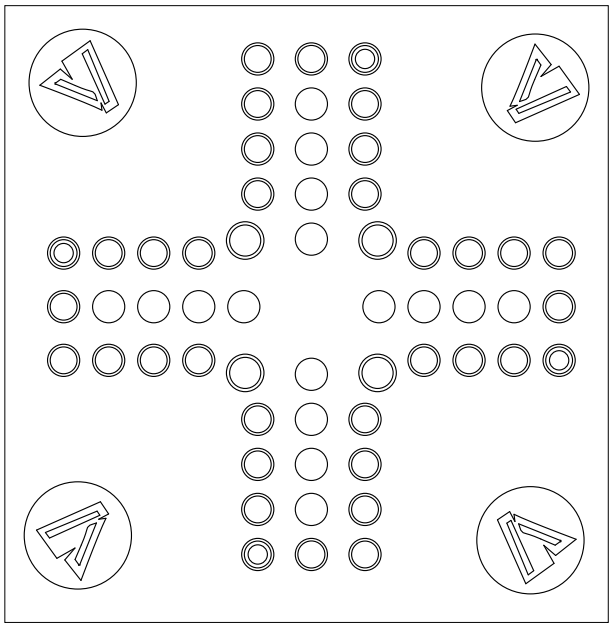
Længde	250 cm
Bredde	75 cm
Tykkelse	10 cm
Vægt	8,5 kg
Maks. belastning (kg)	75 kg
Finner	3
Håndtag	5
Antal D-ringe	6
Anti-slip dæk	EVA-skum 5 mm
PVC konstruktion	Dobbelt lag, 1,5 mm
PVC hårdhed (landbaseret)	70A
Anti-skrid område	144 x 56 cm
Anti-skrid hårdhed (landbaseret)	45A - 50A
Brugervægt	75 kg maksimum
Padle stil	Sjov hele vejen igennem, Familie, Yoga
SUP oplevelse	Begynder, Mellem

12.3 Tilbehør

Nedenstående tilbehør kan købes separat.

- Kajaksæde (YVSSEAT01)
- Paddle flyder til SUP og kajak paddle (YVPADFLOA)
- Ekstra dobbeltvirkende kajak/SUP-pagaj (YVPAD02)
- Ekstra leash (YVLEAS01)
- Ekstra 3 meter langt stof (YVTOW01)
- Ekstra legesæt til SUP (YVSKIT)
- Ekstra mellemfinne (YVFIN01)
- Ekstra side finne sæt (YVFIN02)
- En tørpose 15 ltr. sort (YVBAGH15)
- En tørpose 15 ltr. gul (YVBAGY15)
- En tørpose 70 ltr. sort (YVBAGH70)
- En tørpose 70 ltr. gul (YVBAGY70)

12.4 Spil



Spillerne kaster terningen og bevæger deres brikker rundt på brættet. Kun brikker, der ikke er i startfeltet, må bevæge sig fremad på brættet. Brikker må kun forlade startfeltet, når der slåes en 5'er med en enkelt terning.

Når en spiller først er ude af startfeltet, kan vedkommende flytte én eller flere brikker efter antal øjne på terningen. Hvis et træk ikke er muligt, går turen videre.

Alle træk skal foretages inden en modstander kan sendes hjem eller inden en brik kan flyttes til dets hjemmeposition. Når en spillers brik lander på samme sted som en modstanders brik, sendes modstanderens brik tilbage til sit startfelt.

En blokade dannes, når to brikker fra samme spiller optager den samme plads. Ingen spilleres brikker må bevæge sig gennem en blokade, inklusive brikker tilhørende den spiller, som har lavet blokaden. En anden spillers brik kan ikke lande på et felt besat af en blokade, heller ikke for at forlade startfelt.

En brik skal ikke nødvendigvis flyttes ind i hjemmepositionens række, den kan rykkes forbi rækken og frivilligt kan startes anden omgang på brættet. Det kan også ske som et resultat af kravet om at flytte det totale antal felter, som terningerne anviser.

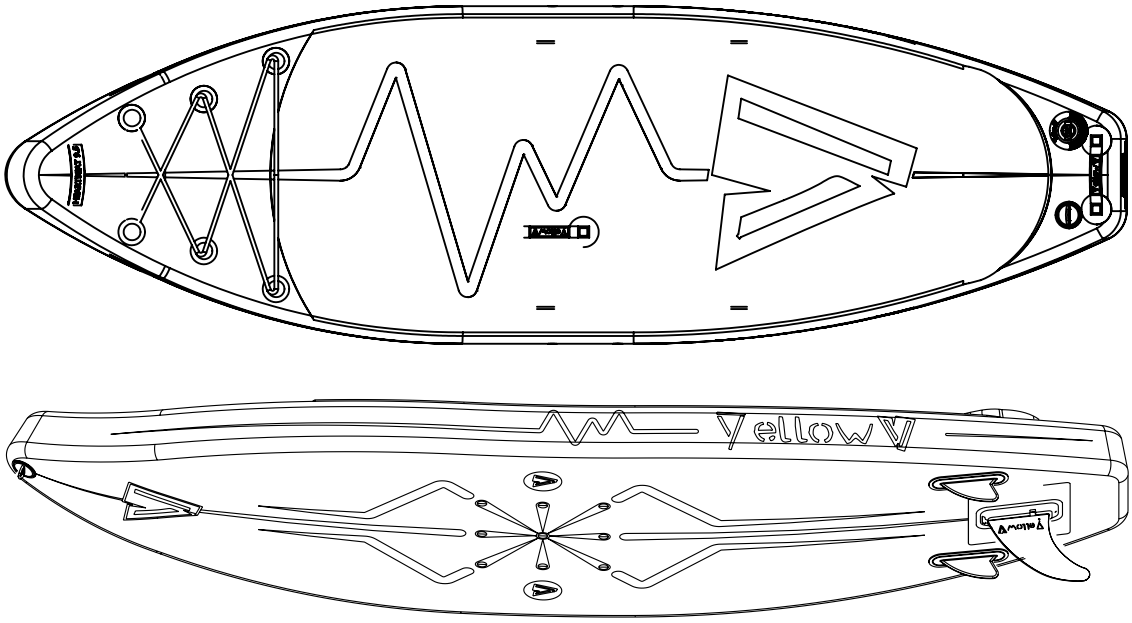
Spillet vindes, når alle brikker er i hjemmeposition for spilleren.

13 YVSUP09 - YOSEMITE

Når du vil krydre dine oplevelser, er iSUP YOSEMITE den perfekte ledsager. YOSEMITE iSUP er velegnet til hurtigt strømmende floder og i brydende bølger. Dette “Rocker Board” er meget manøvredygtigt og kan drejes på stedet ved at flytte vægten ned på det hævede “kick pad”.De tre aftagelige finner kan let udskiftes. YOSEMITE iSUP har for øget stabilitet ekstra bredde hvilket du på dette Stand Up Paddling-bord kan få fint brug for når du “balancerer på kanten” og leger i bølgerne. Så er du en eventyrer er dette det board du skal overveje.
YOSEMITE iSUP er en SUP der appellerer til eventyr og sjov og netop derfor har vi gjort dette board så glat som muligt. YOSEMITE iSUP har tre ergonomisk placerede håndtag og seks D-ringe hvilket gør det let at bære og sikre. YOSEMITE iSUP vejer kun 9 kg og byder på en stivhed vi normalt ikke ser i oppustelige boards - her skærer du ud gennem det hvide vand som en professionel! Den robuste fushion PVC er beriget med 5 mm EVA skum for et fremragende greb, når det er nødvendigt.

13.1 Leveringsomfang

- YOSEMITE oppusteligt SUP bræt
- En praktisk seks-punkts bungee til nem og sikker opbevaring af bagage
- Tre aftagelige finner
- Dual action kajak/SUP pagaj
- Dobbeltvirkende pumpe med trykmåler
- Yellow V leash
- Specielt 3 meter langt stof
- 2 liter tørpose
- Spilsæt (brikker, terninger og gult V-kortspil)
- Vandtæt mobiltelefon etui
- Reparationssæt
- Stor Yellow V bæretaske



13.2 Specifikationer

Længde	287 cm
Bredde	89 cm
Tykkelse	15 cm
Vægt	12 kg
Maks. belastning (kg)	130 kg
Finner	3
Håndtag	3
Antal D-ringe	6
Anti-slip dæk	EVA-skum 5 mm
PVC konstruktion	Fusion PVC
PVC hårdhed (landbaseret)	70A
Anti-skrid område	183 x 78 cm
Anti-skrid hårdhed (landbaseret)	45A - 50A
Brugervægt	130 kg maksimum
Padle stil	Sjov hele vejen igennem, Familie, Racing, Yoga
SUP oplevelse	Begynder, Mellem, Avanceret

13.3 Tilbehør

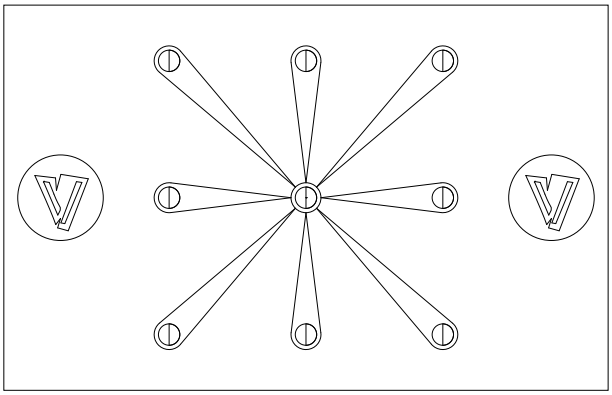
Nedenstående tilbehør kan købes separat.

- Kajaksæde (YVSSEAT01)
- Paddle flyder til SUP og kajak paddle (YVPADFLOA)
- Ekstra dobbeltvirkende kajak/SUP-pagaj (YVPAD02)
- Ekstra leash (YVLEAS02)
- Ekstra 3 meter langt stof (YVTOW01)
- Ekstra legesæt til SUP (YVSKIT)
- Ekstra mellemfinne (YVFIN01)
- Ekstra side finne sæt (YVFIN02)
- En tørpose 15 ltr. sort (YVBAGH15)
- En tørpose 15 ltr. gul (YVBAGY15)
- En tørpose 70 ltr. sort (YVBAGH70)
- En tørpose 70 ltr. gul (YVBAGY70)

13.4 Spil

Dette spil består af 3 x 3 felter. Målet med spillet er at være den første spiller, der får tre på en række.

Spiller nr. et placerer den første brik. Spillerne skiftes herefter til at placere deres farvede brikker på brættet, indtil en spiller har tre på en række (vandret / lodret / diagonalt) eller indtil det er uafgjort.



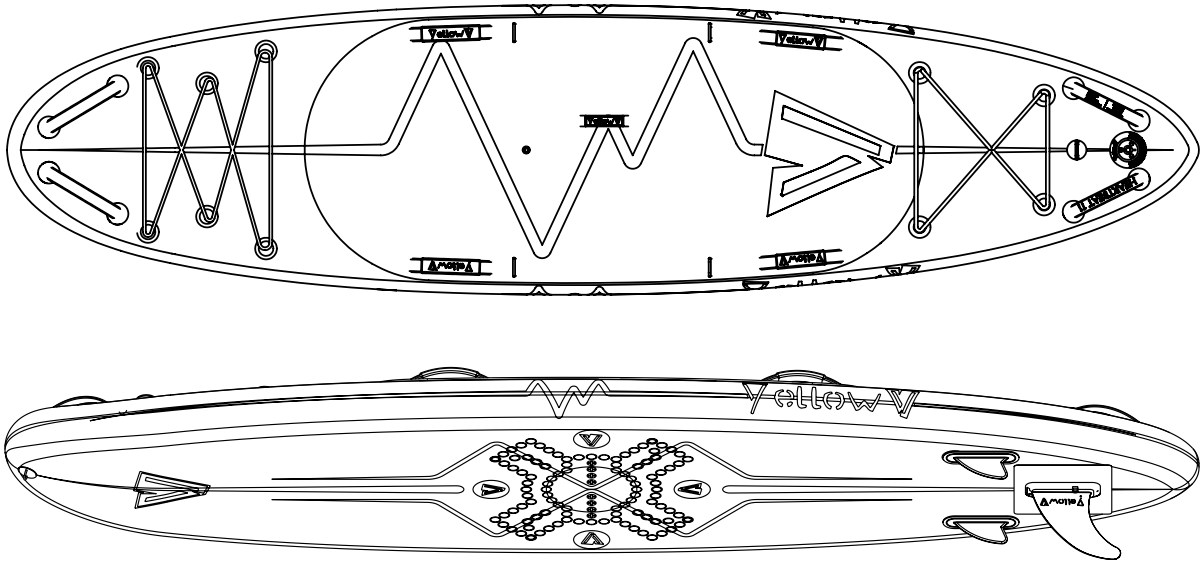
14 YVSUP11 - ANGEL

Sports toureren ANGEL iSUP. Din iSUP-ledsager, når du udvider din horisont: hurtig nok til at dække store områder, men alligevel meget stabil, så du sikkert kan medbringe en rygsæk (eller dit kæledyr). Denne stabilitet gør den velegnet til både begyndere og øvede stand up-padlere.

ANGEL iSUP har et bagagenet, der sikrer dine ejendele og flere håndtag for let at transportere det, mens de er oppustet samt rigeligt med kraftige D-ringe for at sikre det til flodbredder eller til din båd. Med en vægt på 11,5 kg, føles dette bord som et stift bord. Hvis det er korrekt oppustet, kan dette bord endda bruges til bølgesurfing! Stabiliteten er med de tre aftagelige finner enestående. ANGEL iSUP har 5 mm EVA-skum på toppen som giver godt, greb og er behageligt at stå på. Board er udført i kraftig 1.5mm PVC som er drop-syede for ekstra holdbarhed – et board der er byget til mange års brug. Fusion PVC en er meget holdbar og bygget til at holde.

14.1 Leveringsomfang

- ANGEL oppusteligt SUP bræt
- En praktisk seks- og firepunkts-bungee til nem og sikker opbevaring af bagage
- Tre aftagelige finner
- Dual action kajak/SUP pagaj
- Dobbeltvirkende pumpe med trykmåler
- Yellow V leash
- Specielt 3 meter langt stof
- 2 liter tørpose
- Spilsæt (brikker, terninger og gult V-kortspil)
- Vandtæt mobiltelefon etui
- Reparationssæt
- Stor Yellow V bæretaske



14.2 Specifikationer

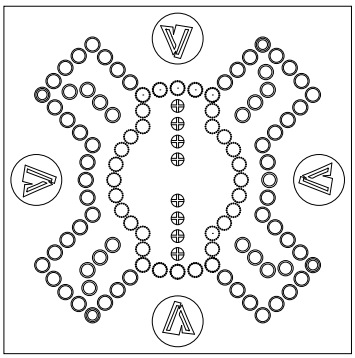
Længde	335 cm
Bredde	80 cm
Tykkelse	15 cm
Vægt	11,5 kg
Maks. belastning (kg)	130 kg
Finner	3
Håndtag	9
Antal D-ringe	6
Anti-slip dæk	EVA-skum 5 mm
PVC konstruktion	Fusion PVC
PVC hårdhed (landbaseret)	70A
Anti-skrid område	168 x 74 cm
Anti-skrid hårdhed (landbaseret)	45A - 50A
Brugervægt	130 kg maksimum
Padle stil	Sjov hele vejen igennem, Familie, Racing, Cruising/afstand, Yoga
SUP oplevelse	Begynder, Mellem, Avanceret

14.3 Tilbehør

Nedenstående tilbehør kan købes separat.

- Kajaksæde (YVSSEAT01)
- Paddle flyder til SUP og kajak paddle (YVPADFLOA)
- Ekstra dobbeltvirkende kajak/SUP-pagaj (YVPAD02)
- Ekstra leash (YVLEAS03)
- Ekstra 3 meter langt stof (YVTOW01)
- Ekstra legesæt til SUP (YVSKIT)
- Ekstra mellemfinne (YVFIN01)
- Ekstra side finne sæt (YVFIN02)
- En tørpose 15 ltr. sort (YVBAGH15)
- En tørpose 15 ltr. gul (YVBAGY15)
- En tørpose 70 ltr. sort (YVBAGH70)
- En tørpose 70 ltr. gul (YVBAGY70)

14.4 Spil



Kryds og bolle… ..med spillekort. Dette spil er en række af det velkendte "kryds og bolle spil", der har eksisteret i århundreder. Det kombinerer reglerne for enkle sjove terninger-baserede brætspil med strategien om at have flere træk til rådighed. Selvom (som med ethvert spil) held stadig er involveret, handler det mest om taktik, evnen og viljen til at irritere din modstander!

Målet med spillet:

Dette spil kan spilles med enten 2 eller 4 spillere, men reglerne er dybest set de samme. Målet med spillet er at flytte alle 4 brikker fra dit startfelt til din hjemmebase ved hjælp af almindelige spillekort. Vær opmærksom ... du har brug for det nøjagtige antal felter for at komme hjem, og du skal udfylde huset ovenfra og ned. Brikker kan bevæge sig indenfor hjemmebasen, men må ikke hoppe over andre brikker inden for hjemmebasen.

Håndtering af kortene:

Du skal bruge alle kort undtagen Jokerne.

runde: 5 kort hver, 2. runde 4 kort hver. 3. runde 4 kort hver. Efter tredje runde skal den næste spiller give.

Grundlæggende kortværdi:

Es: Flyt enten en brik, der allerede er på brættet 1 plads, eller som en begyndelse for at komme på brættet.

Konge: Start for at få en brik på brættet.

Dronning: Flyt en brik 12 felter.

Knægt: Skift 2 brikker, der er på brættet (men ikke hjemme), dette er obligatorisk, men hvis der er mindre end 2 forskellige farver på brættet, kan dette kort ikke spilles

10: Flyt en brik 10 felter.

9: Flyt et brik 9 felter.

8: Flyt et brik 8 felter.

7: Flyt i alt 7 felter delt mellem 2 brikker. (Hvis ingen brikker på brættet, så kan du ikke bruge dette kort)

6: Flyt en brik 6 felter.

5: Flyt en brik 5 felter.

4: Flyt en brik 4 felter, men altid BAGLÆNS (hvis brikken er i startposition er det tilladt at gå baglæns og i næste tur ind i hjemmebasen, hvis en brik allerede er flyttet fra startposition er det stadig tilladt at gå tilbage over startposition, men den kan ikke komme ind på hjemmebasen uden at gennemføre en komplet runde)

3: Flyt et brik 3 felter.

2: Flyt en brik 2 felter.

Spillet

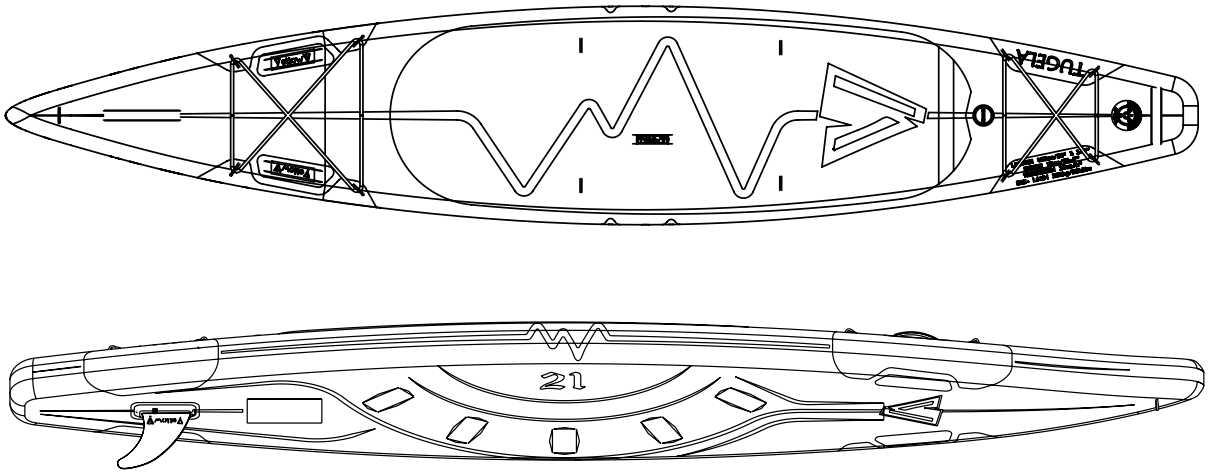
- I starten af spillet lægger den første spiller et enkelt kort synligt for alle og flytter sin brik efter kortets værdi (se kortværdier), så gør den næste spiller (med uret) det samme.
- Hvis en spillers sæt af kort ikke tillader at starte eller flytte, er spilleren ude af den aktuelle runde og skal lægge alle sine resterende kort.
- En runde afsluttes, når alle kort er lagt ned. I hver efterfølgende runde starter en anden spiller.
- En brik kan placeres på startpunktet enten med en konge eller med et es. Når en brik flyttes hjemmefra til startpunktet, er den "beskyttet". Brikker, der er i startposition, kan ikke skiftes, tages eller passeres.
- Hvis en spiller er blokeret for enhver bevægelse af en modstander i en startposition, er spilleren ude af den aktuelle runde og skal lægge alle sine resterende kort
- Hvis en brik kommer til et felt, der er optaget af en anden, tages sidstnævnte fra bordet og returneres til startrækken, dette gælder også for dine egne brikker!
- At passere en anden brik er altid tilladt, undtagen i hjemmebasen, eller hvis en brik er på sit eget startfelt.
- Spillerne er forpligtet til at flytte deres brikker det komplette antal felter, der er bestemt af kortværdien (vær forsigtig, når du prøver at komme ind på din hjemmebase), hvis kortets værdi overstiger antallet af nødvendige felter, skal en anden runde af banen startes for at prøve igen!

15 YVSUP13 - TUGELA

YVSUP11 - ANGELs sporty, storebror er YVSUP13 - TUGELA. Især for dem, der vil gå endnu hurtigere. Den nye X-vævede MSL fusionskonstruktion gør pladen både stivere og lettere end sin lillebror. Den lille kick-pad gør drejningen meget nemmere, og under bagagenettet kan du opbevare Yellow V rørebægeret eller en af tørposerne. Et imflatable SUP-bræt til de hurtigere paddlere blandt os.

15.1 Leveringsomfang

- TUGELA oppusteligt SUP bræt
- En praktisk seks- og firepunkts-bungee til nem og sikker opbevaring af bagage
- Aftagelig finne
- Dual action kajak/SUP pagaj
- Dobbeltvirkende pumpe med trykmåler
- Yellow V leash
- Specielt 3 meter langt stof
- 2 liter tørpose
- Spilsæt (brikker, terninger og gult V-kortspil)
- Vandtæt mobiltelefon etui
- Reparationssæt
- Stor Yellow V bæretaske



15.2 Specifikationer

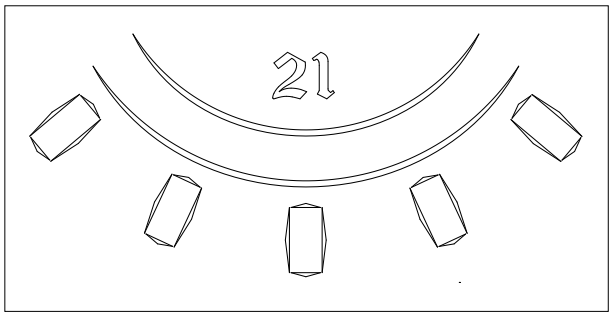
Længde	400 cm
Bredde	73 cm
Tykkelse	15 cm
Vægt	9,3 kg
Maks. belastning (kg)	130 kg
Finner	1
Håndtag	5
Antal D-ringe	6
Anti-slip dæk	EVA-skum 5 mm
PVC konstruktion	X-WOVEN MSL Fusion
PVC hårdhed (landbaseret)	70A
Anti-skrid område	168 x 74 cm
Anti-skrid hårdhed (landbaseret)	45A - 50A
Brugervægt	130 kg maksimum
Padle stil	Cruising/afstand,
SUP oplevelse	Avanceret

15.3 Tilbehør

Nedenstående tilbehør kan købes separat.

- Kajaksæde (YVSSEAT01)
- Paddle flyder til SUP og kajak paddle (YVPADFLOA)
- Ekstra dobbeltvirkende kajak/SUP-pagaj (YVPAD02)
- Ekstra leash (YVLEAS04)
- Ekstra 3 meter langt stof (YVTOW01)
- Ekstra legesæt til SUP (YVSKIT)
- Ekstra mellemfinne (YVFIN01)
- Ekstra side finne sæt (YVFIN03)
- En tørpose 15 ltr. sort (YVBAGH15)
- En tørpose 15 ltr. gul (YVBAGY15)
- En tørpose 70 ltr. sort (YVBAGH70)
- En tørpose 70 ltr. gul (YVBAGY70)

15.4 Spil



Et kortspil, som spilles mod forhandleren, hvor målet er at komme tættere på 21 point end forhandleren, uden at gå over dette. De nødvendige genstande er et sæt kort og minimum 2 spillere. Spillet kan spilles med flere spillere, men vinderen er altid den tættest på 21 point.

Spillets gang:

Spillets forløb er ret simpelt. Forhandleren giver et kort til hver spiller og derefter et kort til sig selv. Derefter bliver kortene givet igen, hvor spillerne vælger, om de vil have et andet kort eller ej. Hvis en spiller har mere end 21 point, de er øjeblikkeligt ude af spillet.
Det samme gælder for forhandleren. Når alle spillere har været, det er forhandlerens tur. Forhandleren skal blive ved med at tage kort, indtil de har mindst 17 point; de taber, hvis de går over 21 point.

Kortene:

Der findes fire forskellige kort i spillet: ruder, hjerter, kløver og spar. Hvert kort har sin egen værdi, som udregnes på følgende måde:
- Es: 1 eller 11 point
- Billedkort (knægt, dame, konge): 10 point
- Andre kort: værdien angivet på kortet

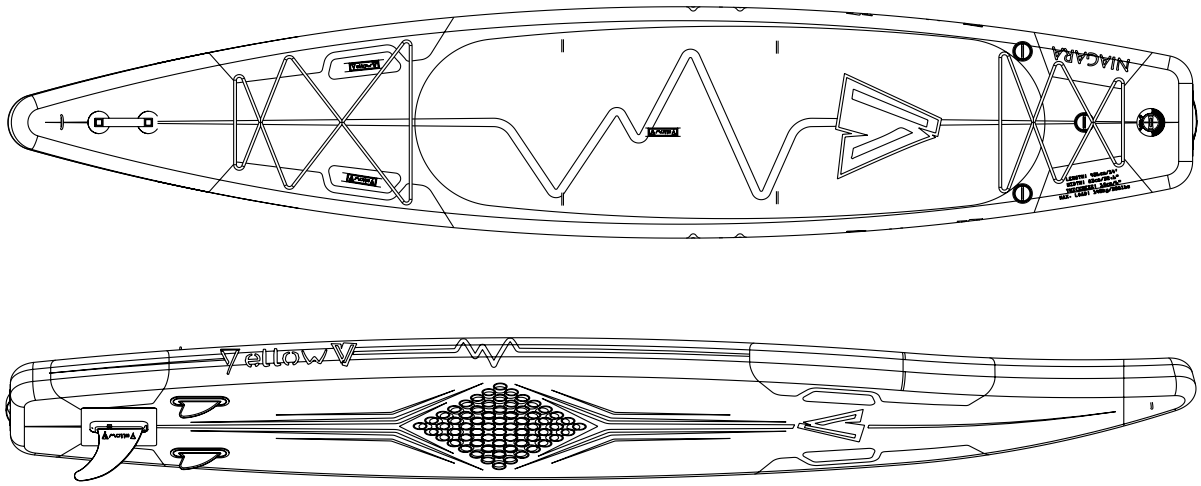
For eksempel, hvis du har et es og en 9'er, kan du have 10 eller 20 point, afhængigt af hvad der er mest gunstigt. Hvis du har et es og en 10'er, har du med det samme 21 point og har dermed vundet.

16 YVSUP14 – NIAGARA

NIAGARA 14 Overnight SUP-brættet er 426 cm langt og bygget i henhold til den X-woven MSL-fusionsteknik: stivere og lettere end YVSUP11 - ANGEL. Dette SUP-bræt er specielt designet til den eventyrlystne paddler, der ikke er tilfreds med kun én dag. To store bagagenet giver plads nok til dit tøj, din mad og et telt. Denne SUP er designet til avancerede og ambitiøse paddlere, der ønsker at tage på lange og længere ture. For at holde alt dit tøj tørt kommer dette sæt med den splinternye 15-liters tørpose. Kongen af vores tur gås ombord.

16.1 Leveringsomfang

- NIAGARA oppusteligt SUP bræt
- En praktisk seks- og firepunkts-bungee til nem og sikker opbevaring af bagage
- Tre aftagelige finner
- Dual action kajak/SUP pagaj
- Dobbeltvirkende pumpe med trykmåler
- Yellow V leash
- Specielt 3 meter langt stof
- 15 liter tørpose
- Spilsæt (brikker, terninger og gult V-kortspil)
- Vandtæt mobiltelefon etui
- Reparationssæt
- Stor Yellow V bæretaske



16.2 Specifikationer

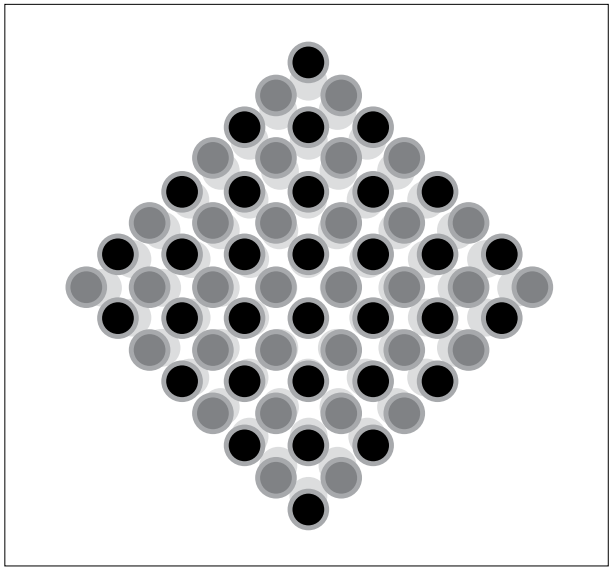
Længde	426 cm
Bredde	83 cm
Tykkelse	15 cm
Vægt	11,9 kg
Maks. belastning (kg)	140 kg
Finner	3
Håndtag	5
Antal D-ringe	8
Anti-slip dæk	EVA-skum 5 mm
PVC konstruktion	X-WOVEN MSL Fusion
PVC hårdhed (landbaseret)	70A
Anti-skrid område	168 x 74 cm
Anti-skrid hårdhed (landbaseret)	45A - 50A
Brugervægt	140 kg maksimum
Padle stil	Sjov hele vejen igennem, Cruising/afstand,
SUP oplevelse	Begynder

16.3 Tilbehør

Nedenstående tilbehør kan købes separat.

- Kajaksæde (YVSSEAT01)
- Paddle flyder til SUP og kajak paddle (YVPADFLOA)
- Ekstra dobbeltvirkende kajak/SUP-pagaj (YVPAD02)
- Ekstra leash (YVLEAS05)
- Ekstra 3 meter langt stof (YVTOW01)
- Ekstra legesæt til SUP (YVSKIT)
- Ekstra mellemfinne (YVFIN01)
- Ekstra side finne sæt (YVFIN03)
- En tørpose 15 ltr. sort (YVBAGH15)
- En tørpose 15 ltr. gul (YVBAGY15)
- En tørpose 70 ltr. sort (YVBAGH70)
- En tørpose 70 ltr. gul (YVBAGY70)

16.4 Spil



Et strategispil for to spillere.

I starten modtager hver spiller 12 spillebrikker af samme farve. Disse placeres på de mørke cirkler på spillerens side. En spiller starter, og derefter skiftes spillere.

Bevægelser er kun tilladt på de mørke cirkler, så alle bevægelser er diagonale.

Den eneste retning, hvor spillebrikkerne må bevæge sig, er mod modstanderen.

En spillebrik kan flyttes et felt ad gangen, medmindre du kan tage en brik i besiddelse fra modstanderen. En brik kan tages i besiddelse ved at hoppe over modstanderens brik og ved at lande i en diagonal linje på den anden side.

En spiller kan hoppe over én spillebrik pr spring. Hvis endnu et spring er muligt efterfølgende, næste spring kan bruges med det samme indtil der ikke er flere muligheder for at hoppe.

En spillebrik, der tages i besiddelse, fjernes fra brættet. Hvis det er muligt at tage i besiddelse, er det obligatorisk at tage det før andre træk. Hvis flere besiddelser er mulige, kan spilleren frit vælge.

Når en spillebrik når enden af brættet (nærmest modstanderen), bliver denne brik en konge. En fanget brik placeres oven på den kronede brik, for at gøre denne forskel tydelig.

Kongen bevæger sig stadig diagonalt men får lov til at bevæge sig i alle retninger og kan flyttes på tværs af flere positioner i et træk.

Når en spiller mister alle deres brikker eller ikke kan lave nogen bevægelser, slutter spillet.

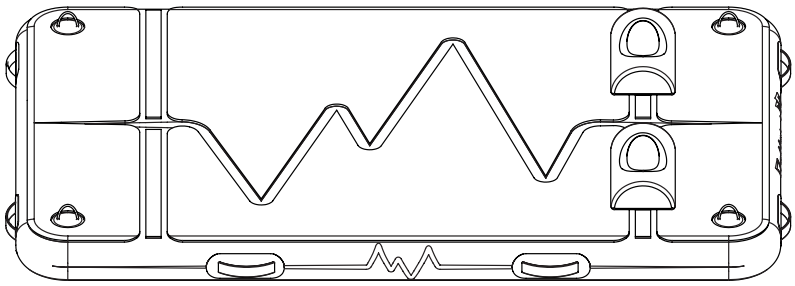
17 YVIFP8 - HAWAII

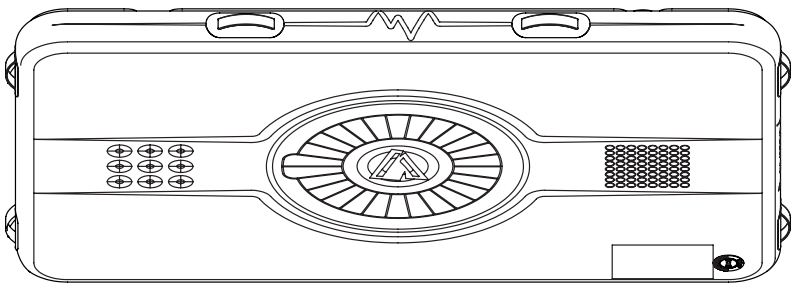
Skab dit eget sted på vandet. En privat ø er måske ikke for alle, men Yellow V HAWAII kommer meget tæt på! Drøm dig væk på det bløde 5 mm EVA-skum, arbejd på din indre balance ved at dyrke yoga på det komfortable skridsikre lag, eller forvandl platformen til et flydende picnicbord, mens du padler med vennerne.

Denne platform kan det hele! Den er ikke kun sjov, men også praktisk, da den også kan bruges som serviceplatform. At give din båd et hurtigt eftersyn, mens den er i vandet, bliver et stykke kage med denne Yellow V-platform. Udstyret med velcro i industriel kvalitet til at fastgøre pude-sættet på, og med flere D-ringe til at holde platformen på plads eller til at binde flere platforme sammen. HAWAII er lavet af en slidstærk strikket MSL fusion PVC og tilbyder stor stabilitet. Flytning er let ved hjælp af de otte smart placerede håndtag.

17.1 Inkluderet i kassen

- HAWAII oppustelig platform
- Dobbelt handling kajak/SUP paddle
- To komfortable hynder med Velcro
- Sammenklappeligt anker
- Specielt 3 meter langt stof
- 2 liter tørpose
- Spilsæt (brikker, terninger og gult V-kortspil)
- Vandtæt mobiltelefon etui
- Reparationssæt
- Stor Yellow V bæretaske, 1.5 kg med reb og flyder





17.2 Specifikationer

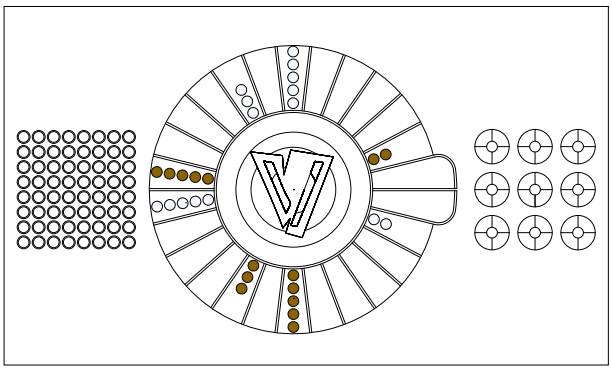
Længde	250 cm
Bredde	160 cm
Tykkelse	15 cm
Vægt	21 kg
Maks. belastning (kg)	410 kg
Finner	8
Antal D-ringe	4
Anti-slip dæk	EVA-skum 5 mm
PVC konstruktion	Strikket MSL Fusion
PVC hårdhed (landbaseret)	70A
Anti-skrid område	238 x 148 cm
Anti-skrid hårdhed (landbaseret)	45A - 50A
Brugervægt	410 kg maksimum
Padle stil	Sjov hele vejen igennem, Familie, Yoga
SUP oplevelse	Begynder, Mellem, Avanceret

17.3 Tilbehør

Nedenstående tilbehør kan købes separat.

- Dual action kajak/SUP pagaj (YVPAD02)
- Paddle flyder til SUP og kajak paddle (YVPADFLOA)
- Ekstra sæt hynder (YVCUSH01) i trafiksort med gule rørsamling.
- Ekstra 3 meter langt stof (YVTOW01)
- Legesæt til SUP (YVSKIT)
- Legesæt til platform (YVPKIT)
- En tørpose 15 ltr. sort (YVBAGH15)
- En tørpose 15 ltr. gul (YVBAGY15)
- En tørpose 70 ltr. sort (YVBAGH70)
- En tørpose 70 ltr. gul (YVBAGY70)

17.4 Spil



Spil 1

Dette spil består af 3 x 3 felter. Målet med spillet er at være den første spiller, der får tre på en række.

Spiller nr. et placerer den første brik. Spillerne skiftes herefter til at placere deres farvede brikker på brættet, indtil en spiller har tre på en række (vandret / lodret / diagonalt) eller indtil det er uafgjort.

Spil 2

Et omfattende strategispil for to spillere. Dette spil spilles med 15 brune brikker, 15 hvide brikker og 2 terninger.

Missionen med spillet er, at få alle de brune brikker i det hvide hjemmeområde og omvendt.

Start opsætning
Spillet begynder med (for begge farver):
5 brikker på position 6
3 brikker på position 8
5 brikker på position 13
2 brikker på position 24

- I hver runde, kaster en spiller 2 terninger. Tallet, som spilleren kaster, repræsenterer antallet af træk, der skal foretages. Du kan flytte en brik antallet af positioner svarende til det samlede antal på hver kastet terning (forudsat at dette er muligt i forhold til positionen i rækken, hvor du ender henne), eller flytte to brikker: en antallet af positioner lig med værdien vist på den ene terning, den anden antallet af positioner svarende til værdien vist på den anden terning. Hvis det samme tal kastes med begge terninger, må spilleren flytte brikken i henhold til antallet kastet pr. terning 4x.
- Enhver brik kan flyttes, men kun til en position, hvor der ikke er mere end en af modstanderens brikker, ingen brikker eller en af dine egne brikker. Du kan derfor fjerne din modstanders brik fra en position, forudsat at personen kun har en brik i den.
- At fjerne en brik fra brættet betyder, at brikken skal tilbage til udgangspunktet. Modstanderen skal returnere denne brik til spillet, før personen kan foretage andre træk. Hvis dette ikke er muligt, kan de andre brikker lave et træk.

Hvornår kan en spiller begynde at flytte brikker ind i hjemmeområdet?

- Når 'alle' 15 brikker er på de sidste seks positioner, kan spilleren begynde at flytte brikkerne til hjemmeområdet (slutspillet).
- Når en spiller har taget alle sine brikker med hjem, er spillet slut.

Spil 3

Et strategispil for to spillere.

- I starten modtager hver spiller 12 brikker i én farve.
- Disse placeres på brættet i den side, der er tættest på spilleren. Brikker kan kun placeres på de mørke cirkler. En spiller begynder, herefter skiftes spillerne til at foretage et træk.
- Træk er kun tilladt på de mørke felter, så alle bevægelser foretages diagonalt. Spillerne kan kun bevæge sig i modstanderens retning.
- Brikker kan flyttes et felt ad gangen, medmindre du kan tage en brik fra modstanderen.
- Man kan tage en brik ved at springe over en af modstanderens brikker og lande i en lige diagonal linje på den anden side.
- En spiller kan springe over een brik ad gangen. En tur er ikke begrænset til et enkelt spring, hvis det efterfølgende er muligt at foretage flere spring og tage flere brikker.
- n brik, der er taget, fjernes fra brættet. Hvis det er muligt at tage én brik i spillet, skal man gøre det.
- Hvis det er muligt at tage flere brikker, er det frit for spilleren at vælge én. Når en brik når den yderste ende af brættet (i modstanderens side), krones brikken til konge.
- For at tydeliggøre forskellen skal den ene brik placeres oven på den anden.
- Kongebrikkerne skal stadig bevæge sig diagonalt, men kan bevæge sig i begge retninger og må springe over flere felter på én gang.
- Spillet er slut, når en spiller har mistet alle sine brikker eller ikke kan foretage et træk.

1 Säkerhet

Denna manual har sammanställts för att hjälpa dig att använda din inflatable på ett säkert sätt och ha kul. Manualen innehåller detaljer om din inflatable, de tillbehör som ingår och information om användningen och om underhåll. Läs manualen noggrant och gör dig bekant med din inflatable innan användning.

Om detta är din första inflatable eller om denna är av annan typ, ta tid på dig att upptäcka den på ett säkert sätt.

Allmänna regler och lagar om säkerheten och hur man undviker olyckor ska alltid följas.

Varningssymboler

Följande varningssymboler används för denna manual vad det gäller säkerheten:

⚠ VARNING

Indikerar att en potentiell fara kan uppkomma och leda till skador.

! FÖRSIKTIG

Pekar ut relevanta sätt att hantera våra produkter på och sätt som kan resultera i skador på produkten eller människor eller dödsfall.

☞ OBSERVERA

Betonar det viktiga i korrekt handhavande omständigheter etc.

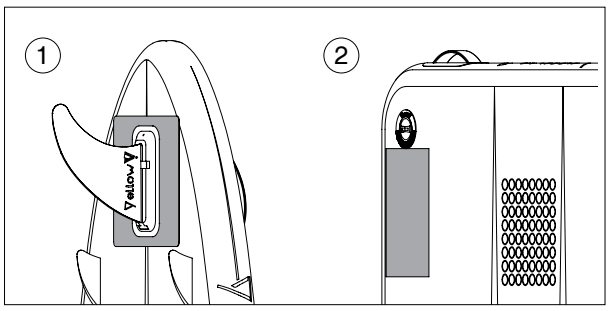
Dela med dig av denna säkerhetsinformation till dina kamrater.

Fäst ordentligt fast alla lösa delar av utrustningen

När du använder din inflatable, ka alla lösa tillbehör och bagaget surras fast ordentligt. För detta syfte är din SUP utrustad med ett elastiskt band.

Säkerhetsetikett

Det sitter en säkerhetsetikett på den uppblåsbara produkten.



- SUP-bräda: på baksidan vid fenan (1)
- Plattform: I botten bredvid ventilen (2)

Du kan hitta förklaringar till alla symboler som här används under ‘Säkerhetsinformation’ som bifogas den uppblåsbara produkten (eller på sidan 218 - 219 i denna manual).

2 Pumpning

Dubbelpumpning:
Sätt dit den röda hatten för snabbinflation. Det gör att pumpen kan leverera lufttrycket I båda riktningarna.

Enstaka åtgärd:
Om den röda hatten är borttagen, ger pumpen ett högre tryck. Detta gör att din inflatable fylls på mer än vad som rekommenderas för lufttrycket

Utloppet ovanför tryckventilen på pumpen är till för uppblåsning, utloppet under tryckventilen på pumpen är till för vacuum

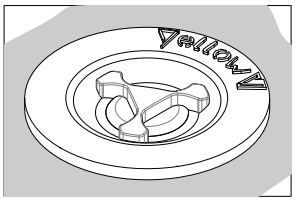
När du börjar att pumpa kommer inte trycket att stiga omedelbart. Fortsätt att pumpa tills tryckventilen indikerar att det korrekt lufttryck.

⚠ VARNING

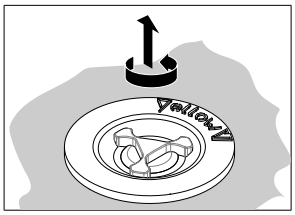
Tryckventilen behöver ha ett backtryck om minst 0,5 bar. Nålen på ventilen kommer inte att röra sig nedanför detta värde. Om du betvivlar att ventilen fungerar, tar du bort slangen från pumpen, håller handflatan hårt emot öppningen och pumpar en gång genom att dra i spaken nedåt. Tryckventilen kommer då genast att röra på sig.

3 Uppblåsning

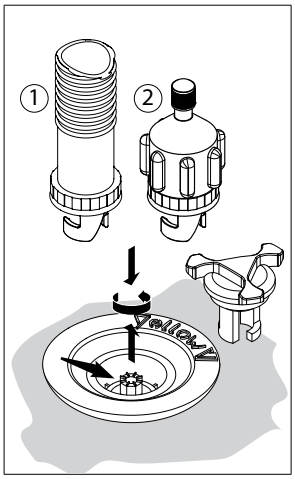
- Placera din inflatable på en jämn yta, som inte har några vassa föremål eller repor etc.
- Rulla ut din inflatable så att den ligger helt plant.
- Innan du pumpar upp din inflatable, ska du kontrollera rekommenderat lufttryck som anges på ventilringen.



- Lossa locket på uppblåsningsventilen.



- Kontrollera att den centrala tryck-drag mekanismen på uppblåsningsventilen är stängd (högt läge). Om den inte är det, tryck på den och vrid den ett kvarts varv. Tryck-drag mekanismen är nu i det högsta läget.
- Anslut den tillhörande slangadaptern (1)/pumpadaptern (2) till ventilen och anslut en lämplig pump.



- Pumpa upp din inflatable till rekommenderat lufttryck.

- Ta bort slangadaptern/pumpadaptern
- Sätt tillbaka locket på uppblåsningsventilen.

⚠ Varning

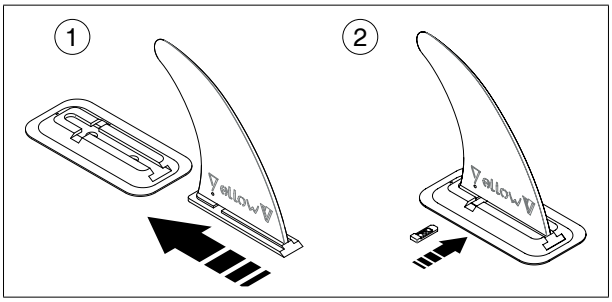
- Använd inte tryckluft (som en kompressor till bildäck).

! Försiktig

- Exponera inte din inflatable för direkt solljus när den inte befinner sig i vattnet, då den expanderar av luften, vilket kan förorsaka att den skadas eller spricker.
- Om trycket är för högt kan det leda till strukturella (irreparable) skador.

4 Montering av fenan (SUP-bräda)

- Blås upp SUP-brädan helt.
- Vänd SUP-brädan upp och ner med fenfästet uppåt.
- Tryck ner fenan hela vägen inuti fästet (1)
- Tryck sprinten genom sidan av fästet och själva fenan tills ett klick hörs. (2)
- Tas isär i omvänd ordning.

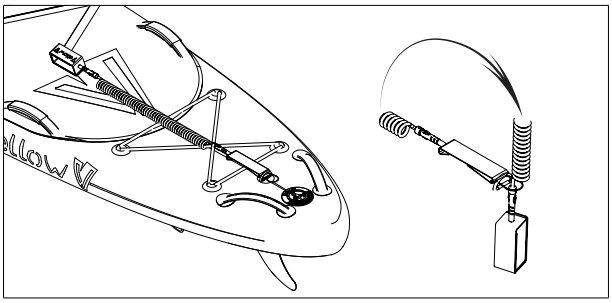


5 Leash och paddel

The leash är viktig för säkerheten som förhindrar att din inflatable flyter iväg från dig om du skulle ramla av brädan.

Fästpunkt för the leash

The leash ska fästas vid D-ringen, som befinner sig på baksidan av din inflatable. The leash är en nylonlina, som sitter fast under D-ringen och löper igenom denna i en ögla



Fäst fast the leash på D-ringen

☞ Observera

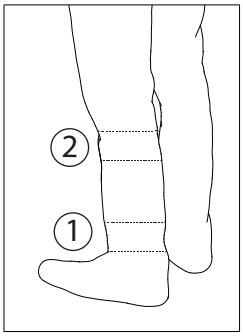
Bredvid D-ringen på baksidan finns flera andra D- ringar på din inflatable, but these are for other purposes, like storage of cargo or mounting a kayak seat. They can't be used for attaching a leash.

⚠ Varning

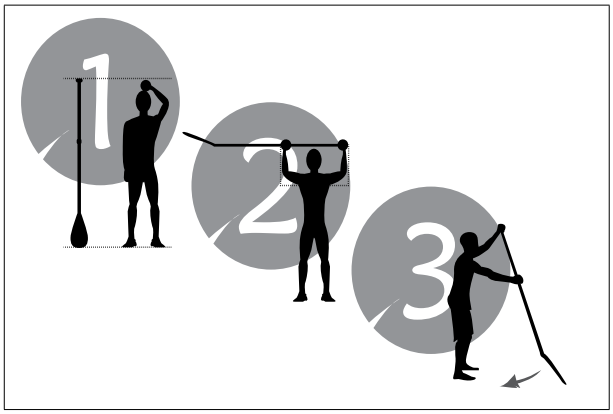
The leash förhindrar att din inflatable flyter iväg från dig om du skulle falla av brädan och förhindrar att andra personer får ett slag av den eller att brädan skadar dem.

Kroppsfästpunkter

Den mest bekväma placeringen är att fästa fast the leash är runtom ankeln (1), men den kan lätt trassla ihop sig där så t.ex. precis nedanför knäet (2) är det mindre bekvämt men mindre troligt att den trasslar ihop sig. The leash kan fästas fast på båda ställena.



Du avgör längden för din SUP-paddel genom att lägga till en till två knytnävar i längd till din kroppslängd.

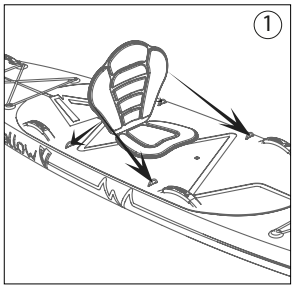


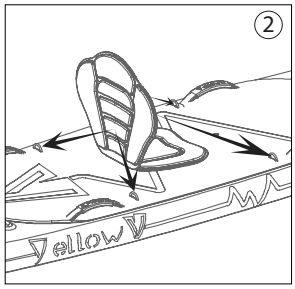
Den tredelade paddeln är lätt att justera i längd. Justeringsintervallet är mellan 175 och 210 cm. Ett extra blad ingår också, vilket ger en dubbelbladspaddel. Detta är idealiskt för dem som föredrar att sitta ner på brädan.

6 Kajaksäte för SUP-brädor

Kajaksäte för SUP-brädor ingår inte för Yellow V SUP utan måste beställas separat.

- När brädan blasts upp monteras sittbrunnen för SUP-kajaker mitt på brädan någonstans mellan de fyra D-ringarna.
- Genom att använda snabbfästena fäster man fast toppen på de två stropparna på sätet till D-ringarna längst fram på brädan (1).





- Fäst sedan den nedre delen av stropparna inuti de närmaste stropparna bakom sittbrunnen (2). Justera stropparna för att göra det bekvämt att sitta i sittbrunnen.

För de flesta användare rekommenderas ett läge för sittbrunnen på SUP-kajaken som befinner sig strax bakom mitten på brädan.

7 Användning

☞ Observera

- Pumpa upp din inflatable helt och hållet en dag innan du ska använda den för att kontrollera att den inte läcker luft.
- Bär en lämplig flytväst (flytväst/personlig flytanordning) när du är i vattnet. OBS! Följ alltid alla lokala regelverk!
- Bär lämpliga kläder som en våtdräkt i kalla förhållanden.

! Försiktig

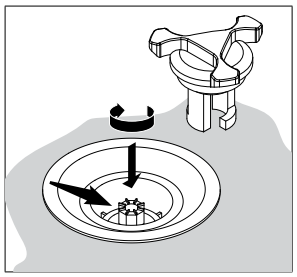
- Lämna inte din inflatable oanvänd under solen långa perioder. Detta förhindrar att den förlorar sin färg, att materialet åldras och att sprickor uppkommer.
- Skydda din inflatable mot stark UV-bestrålning, då detta skyddar den mot att förlora färg, åldras, spricka och bli uttorkad/skadad.
- Kontrollera lufttrycket för din inflatable. Om lufttrycket är för högt, släpper du ut lite luft stegvis tills korrekt lufttryck har uppnåtts.
- Förhindra att vatten eller fukt stannar blir kvar i pumpventilen. Om så är fallet, ska du ta bort vattnet och låta din inflatable torka upp helt och hållet innan du använder den igen.
- Förvara din inflatable på en sval plats eller täck över den utomhus.
- Kontrollera alltid det lokala vädret innan du ger dig ut med din inflatable .

⚠ Varning

- Överskrid inte den maximalt tillåtna lastvikten för din inflatable.
- Om du ska bogsera din inflatable, kan detta endast ske utan passagerare och vid mycket låg hastighet.
- Bogserlinan måste då fästas fast till ‘D’-ringen:
  - SUP-bräda: på undersidan längst fram
  - Plattform: 4 x ovanpå (en i varje hörn)

8 Förvaring

- Din inflatable måste rengöras ordentligt efter användningen. För att göra detta, använd en lösning som består av mild tvål och rent vatten. Se till att all sand, grus, olja och smuts är borta.
- Lägg din inflatable i skuggan och låt den torka av.
- Ta bort locket från uppblåsningsventilen.
- Tryck på tryck-drag mekanismen på uppblåsningsventilen och vrid den ett kvarts varv för att öppna uppblåsningsventilen (lågt läge).



- Vik ihop/rulla upp din inflatable i riktning mot pumpventilen för att få bort all luft.
- Vik inte ihop/rulla ihop din inflatable för hårt.
- Sätt tillbaka locket på uppblåsningsventilen.
- Förvara din inflatable på en sval, torr, välventilerad plats.

☞ Observera

- Låt aldrig din inflatable få torka i direkt solljus.
- På grund av det starka luftflödet och relativt högt ljud vid luftutsläpp, rekommenderas att man befinner sig så långt bort som möjligt från pumpventilen.

! Försiktig

- Hårdare hoprullning kan skada sömmarna, EVA-skummet och kickpads (om sådana finns).

9 Förlängning av livslängd

- Undvik över- och undertryck på grund av temperaturfluktuationer; Säkerställ konstant drifttryck.
- Undvik att använda en luftkompressor; Använd en lämplig pump.
- Låt inte smuts eller vatten komma in genom uppblåsningsventilen.
- Undvik delaminering eller deformation på grund av exponering för direkt solljus eller hög temperatur.
- Undvik skador när den maximala lastkapaciteten (personer och/eller last) överskrids.
- Undvik långtidsförvaring, eftersom detta har en skadlig effekt på luftkammarens limsömmar.
- Undvik att dra din inflatable genom grunt vatten eftersom skarpa stenar kan punktera den.
- Rengör produkten efter användning med en lösning bestående av mild tvål och rent vatten.
- Torka väl efter användning.
- Kontrollera luftkammarens sömmar regelbundet för svaga punkter; Reparera vid behov.
- Kontrollera uppblåsningsventilen regelbundet för läckor; Dra åt den om det behövs.

☞ Observera

- Dra åt uppblåsningsventilen då och då för att förhindra luftläckage. Använd det medföljande verktyget för detta ändamål. Tappa ur luften helt och håller ur din inflatable och ta bort hatten från pumpventilen, ta tag om innerdelen av pumpventilen på undersidan av den, sätt i verktyget i pumpventilen och vrid den medurs tills den är helt åtdragen.

Om produkten har nått slutet av sin livslängd, bör du kontrollera lokala bestämmelser om hur du kasserar den på ett ansvarsfullt sätt..

10 Reparationer

Om din inflatable får läckor trots att du varit försiktig, är den lätt att reparera själv i de flesta fall. Använd den medföljande reparationssats för detta ändamål.

- Hitta läckan genom att använda dig av en lösning av diskmedel och rent vatten vid behov.
- Släpp ur luften ur din inflatable.
- Rengör och avfetta ytan runt läckan.
- Klipp 1 av de medföljande lapparna. Se till att plåstret överlappar 2-3 cm runt läckan.
- Dra sedan (med en blyertspenna) utmed konturen för skadan på din inflatable.
- Placera maskeringstejp runt plåstret. Detta förhindrar att överskottsklister lämnas kvar på din inflatable.
- Täck både laglappen och ytan runtom med limmet som följer med och sprid ut det jämnt över ytan.
- Låt det torka i fem minuter.
- Fäst fast laglappen över hålet och tryck fast den ordentligt, utgå från mitten och ut mot ytterkanterna. Detta förhindrar luft att tränga in mellan själva ytan och laglappen.
- Låt limmet stelna i minst 24 timmar.

! FÖRSIKTIGN ☞ OBSERVERA

- Pumpa inte upp din inflatable så länge som limmet härdar.
- Använd inte din inflatable så länge som limmet härdar.

11 Felsökning

Problem	Möjlig orsak	Lösning
Bula		
Om det finns en “bula” på undersidan av din inflatable.	Detta beror på hur man monterat in pumpventilen i din inflatable. För att installera ventilen måste luckor finnas i den droppsydda strukturen.	Denna bula är normal och påverkar inte kvalitet eller prestanda på något sätt.
Sänkning av lufttrycket		
Uppblåsningsventil	Säkerställ att din inflatable har korrekt lufttryck. Kontrollera sedan att uppblåsningsventilen är ordentligt åtdragen med en lösning av rengöringsmedel och vatten.	När luftbubblor uppstår, dra åt uppblåsningsventilen med hjälp av verktyget avsett för detta ändamål.
	Kontrollera att tryck-drag mekanismen på uppblåsningsventilen är i det högsta läget.	Om den inte är i högsta läge, tryck lätt på tryck-drag mekanismen och vrid den ett kvarts varv så att den är i högsta läge.
	Kontrollera, att tryck-drag mekanismen fungerar korrekt.	Om den inte gör det, byt ut tryck-drag mekanismen med den medföljande reservdelen.
Sömmar	Säkerställ att din inflatable har korrekt lufttryck. Använd sedan en lösning av tvättmedel och vatten för att kontrollera om det finns en läcka i en av sömmarna eller ytorna.	Om luftbubblor uppstår, reparera dem med de medföljande plåstren och lim.
EVA skum		
Lossbar från PVC	För hårt rullning/vikning kan få EVA skummet att lossna från PVC.	Limma tillbaka EVA skummet på PVC med det medföljande lim. Följ limningsinstruktionerna på tuben.
Om vatten inuti din inflatable		
Vatten	Om vatten/fukt har hamnat inuti din inflatable via pumpventilen.	Vidta åtgärder omedelbart! Ta bort ventilens tryck-drag mekanism med hjälp av det medföljande verktyget. Ventilera aktivt genom detta hål i 15 minuter och ventilera sedan passivt i ytterligare 24 timmar.

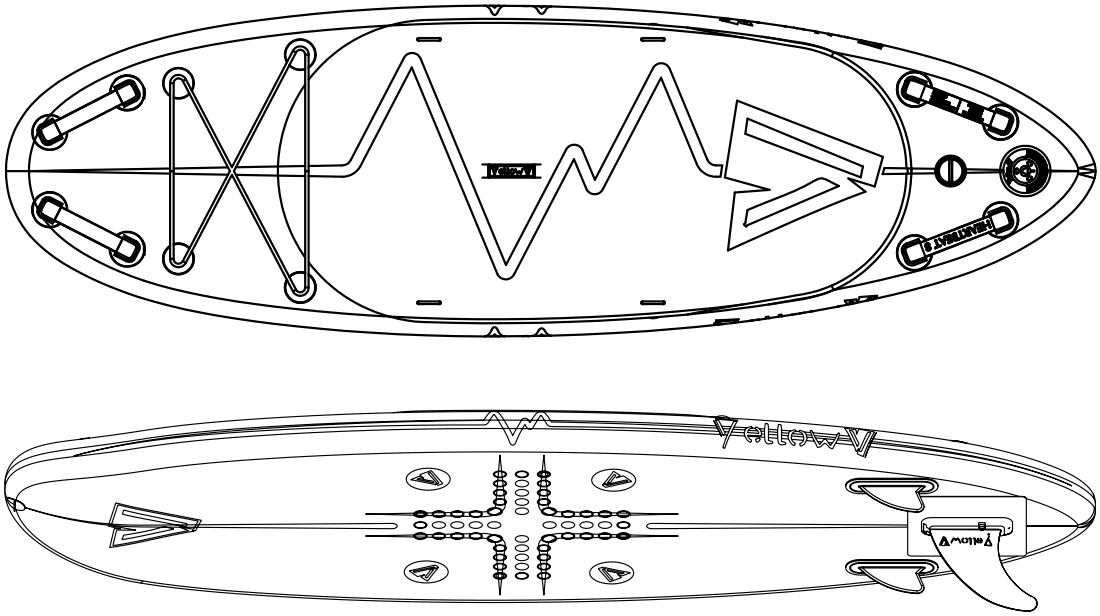
12 YVSUP08 - IGUAZU

Den lekfulla 8 fot:s iSUP:en är speciellt framtagen i sortimentet för barn: vår IGUAZU. Kort för enkla vändningar, extra bred för att ge barnen lite mer balans och robust för att uthärda sin målgrupp. SUP-brädan som håller dina (stora) barn glada och aktiva i vattnet: allt du behöver göra är att övervaka medan de leker.

IGUAZU SUP-brädan har fem handtag så att det är lätt att komma upp på brädan medan du är i vattnet och sex D-ringar för att binda flera brädor till en lekplattform. En lättviktsbräda på 8,5 kg men tillräckligt styv för att hålla 75 kg:s flytkraft. Brädan är för stabilitetens skull utrustad med 3 borttagbara fenor. Det 5 mm EVA-skummet erbjuder ett bekväm underlag medan 1,5 mm droppsydd PVC ger mycket god slitstyrka och byggd för att hålla.

12.1 I leveransomfånget ingår

- IGUAZU uppblåsbar SUP-bräda
- En smidig fyrpunktslinan för lätt och smidig förvaring av bagage
- Tre löstagbara fenor
- Fungerar väl med kajak-/SUP-paddel
- Dubbelverkande pump med tryckventilmunstycke
- Yellow V leash
- Special 3 meter lång bogserlina
- 2 liters förvaringsväska
- Spel (panter, tärning och Yellow V-spelkort)
- Vattentätt mobiltelefonfack
- Reparationsset
- Stor Yellow V-transportväska



12.2 Specifikationer

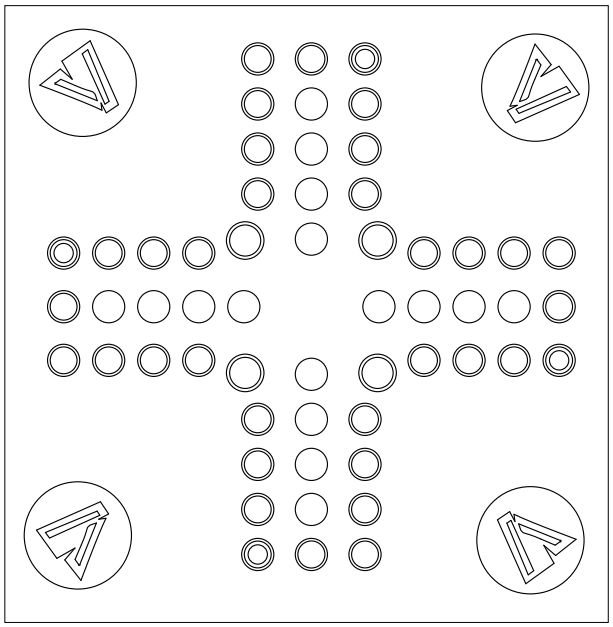
Längd	250 cm
Bredd	75 cm
Tjocklek	10 cm
Vikt	8,5 kg
Max. last (kg)	75 kg
Fenor	3
Handtag	5
Antal D-ringar	6
Halkfritt däck	EVA-skum 5 mm
PVC-konstruktion	Dubbelt lager, 1,5 mm
PVC-hårdhet (stöttande)	70A
Halkfri yta	144 x 56 cm
Halkfri hård yta (stöttande)	45A - 50A
Användarvikt	75 kg maximalt
Paddeltyp	Allround, familj, yoga
SUP-erfarenhet	Nybörjare, halvbra

12.3 Tillbehör

Tillbehören kan köpas till separat

- Kajaksittbrunn (YVSSEAT01)
- Paddelflöten SUP- och kajakpaddlar (YVPADFLOA)
- Extra tvåvägskajak-/SUP-paddel (YVPAD02)
- Extra leash (YVLEAS01)
- Extra 3 meter lång bogserlina (YVTOW01)
- Extra spelset för SUP (YVSKIT)
- Extra mittfena (YVFIN01)
- Extra sidofenor (YVFIN02)
- En fuktavvisande bag 15 liter, svart (YVBAGH15)
- En fuktavvisande bag 15 liter, gul (YVBAGY15)
- En fuktavvisande bag 70 liter, svart (YVBAGH70)
- En fuktavvisande bag 70 liter, gul (YVBAGY70)

12.4 Spel



Spelaren kastar tärningen och flyttar sina pjäser runt brädet. Det är endast de pjäser som inte är i boet som får gå framåt på brädet. Pjäserna får bara lämna boet på en femma (ett kast).

När en spelare väl är ute ur boet, kan denne flytta en eller flera pjäser, utifrån vad tärningen visar. Om inget drag är möjligt, går turen över till nästa spelare.

Samtliga drag måste göras innan belöningar kan delas ut genom att skicka motståndaren till boet eller flytta deras pjäser till dess hemposition.

När en pjäs hamnar på samma ruta som motståndarens pjäs, så skickas denne tillbaka till dess bo.

En spelruta blockeras då en och samma spelare har två pjäser på samma ruta. Ingen spelare får flytta igenom en blockad, inklusive delar av blockadägaren. En annan spelares pjäs kan inte landa i ett utrymme ockuperat av en blockad, ens för att lämna boet.

En pjäs krävs inte för att komma in i hemraden och kan passera raden och starta en annan krets på fältet frivilligt eller som ett resultat av kravet på användning av den totala rullen.

Spelet vinns när alla pjäser är på spelarens hemmaplan.

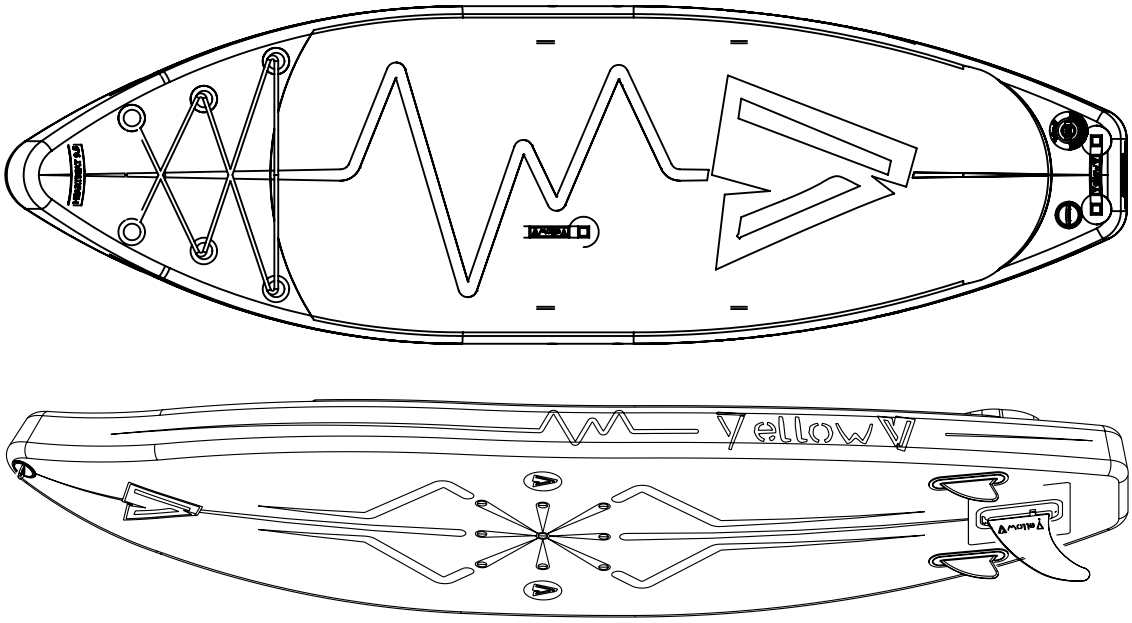
13 YVSUP09 - YOSEMITE

När du vill krydda tillvaron är iSUP YOSEMITE din följeslagare. Lämplig för lite stridare flode. Denna rocker bräda är mycket snabbmanövrerad och kan vändas på en femöring med hjälp av dess upphöjda kick pad. De tre löstagbara fenorna kan enkelt bytas ut och du drar nytta av mer stabilitet tack vare den extra bredden på denna SUP. Så när du SUP:ar på gränsen, så skall du överväga denna bräda.

På grund av dess äventyrliga natur har vi gjort denna bräda så smidig som möjligt. Med tre ergonomiskt placerade handtag och sex D-ringar är den enkel att bära med sig och säkra. Med en vikt på endast 9 kg och dess styvhet, kommer du att köra som ett proffs genom vågskummet! Detta mycket stabila PVC-material är förstärkt med 5 mm EVA-skum för excellent grepp vid behov.

13.1 I leveransomfånget ingår

- YOSEMITE uppblåsbar SUP-bräda
- En smidig sexpunkts fästlina för enkel och säker förvaring av bagage
- Tre löstagbara fenor
- Fungerar väl med kajak-/SUP-paddel
- Dubbelverkande pump med tryckventilmunstycke
- Yellow V leash
- Special 3 meter lång bogserlina
- 2 liters förvaringsväska
- Spel (panter, tärning och Yellow V-spelkort)
- Vattentätt mobiltelefonfack
- Reparationsset
- Stor Yellow V-transportväska



13.2 Specifikationer

Längd	287 cm
Bredd	89 cm
Tjocklek	15 cm
Vikt	12 kg
Max. last (kg)	130 kg
Fenor	3
Handtag	3
Antal D-ringar	6
Halkfritt däck	EVA-skum 5 mm
PVC-konstruktion	Starkt PVC-material
PVC-hårdhet (stöttande)	70A
Halkfri yta	183 x 78 cm
Halkfri hård yta (stöttande)	45A - 50A
Användarvikt	130 kg maximalt
Paddeltyp	Allround, familj, Tävling, yoga
SUP-erfarenhet	Nybörjare, halvbra, Avancerad

13.3 Tillbehör

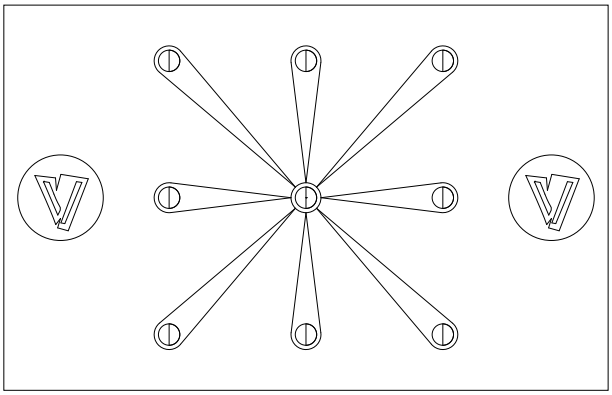
Tillbehören kan köpas till separat

- Kajaksittbrunn (YVSSEAT01)
- Paddelflöten SUP- och kajakpaddlar (YVPADFLOA
- Extra tvåvägskajak-/SUP-paddel (YVPAD02)
- Extra leash (YVLEAS02)
- Extra 3 meter lång bogserlina (YVTOW01)
- Extra spelset för SUP (YVSKIT)
- Extra mittfena (YVFIN01)
- Extra sidofenor (YVFIN02)
- En fuktavvisande bag 15 liter, svart (YVBAGH15)
- En fuktavvisande bag 15 liter, gul (YVBAGY15)
- En fuktavvisande bag 70 liter, svart (YVBAGH70)
- En fuktavvisande bag 70 liter, gul (YVBAGY70)

13.4 Spel

Detta grundläggande spel använder ett 3x3-rutnät. Målet med spelet är att vara den första spelaren som får tre i rad.

Spelare ett placerar den första spelmarken. Spelarna alternerar att placera sina spelmarker på brädet tills en spelare har tre i rad (horisontellt / vertikalt / diagonalt) eller tills det är oavgjort.



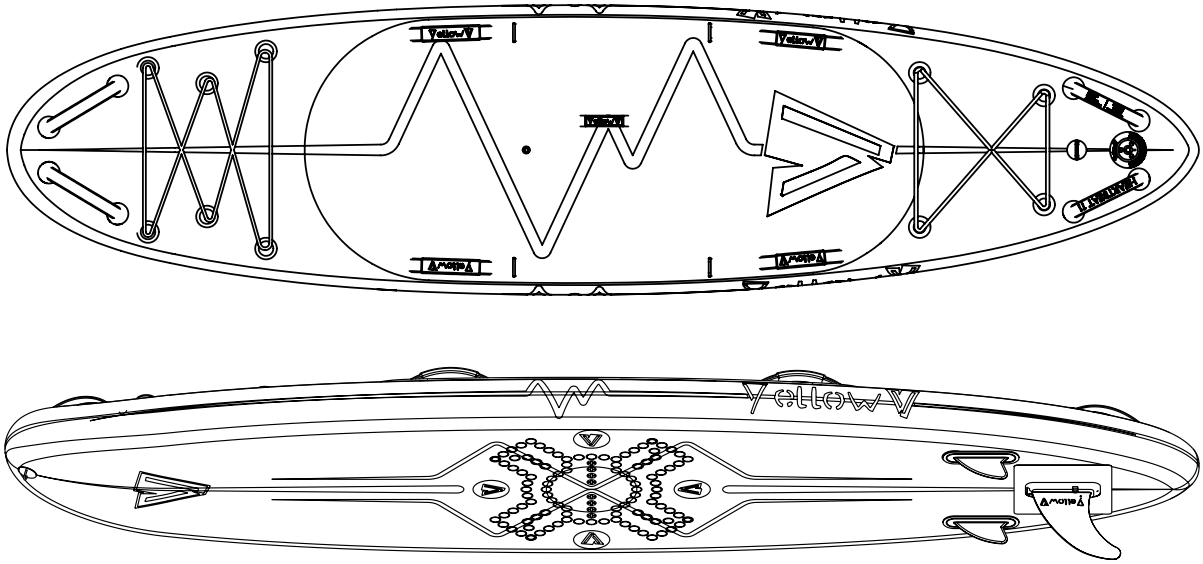
14 YVSUP11 - ANGEL

Sport tourern i vårt uppblåsbara SUP-brädessortiment. Din iSUP-följeslagare när du vidgar dina vyer: tillräckligt snabbt för att täcka stora områden men ändå väldigt stabil så att du säkert kan ta med dig en ryggsäck (eller ditt husdjur). Denna stabilitet gör den lämplig för både nybörjare som medelgoda SUP:are

ANGEL har ett bagage-nät för att säkra dina ägodelar ombord, flera handtag för att enkelt transportera den när den är uppblåst och D-ringar för att förtöja den vid stranden eller till din båt. Med en vikt på 11,5 kg känns detta som en stabil bräda. Om den här brädan är ordentligt pumpad kan den till och med användas för vågsurfing! Stabiliteten med tre avtagbara fenor är oöverträffad. På brädan finns 5 mm EVA-skum, vilket är bekvämt eftersom det ger bra grepp. Det starka PVC-materialet är mycket tåligt för att hålla bra.

14.1 I leveransomfånget ingår

- ANGEL uppblåsbar SUP-bräda
- En smidig sexpunkts fästlina för enkel och säker förvaring av bagage
- Tre löstagbara fenor
- Fungerar väl med kajak-/SUP-paddel
- Dubbelverkande pump med tryckventilmunstycke
- Yellow V leash
- Special 3 meter lång bogserlina
- 2 liters förvaringsväska
- Spel (panter, tärning och Yellow V-spelkort)
- Vattentätt mobiltelefonfack
- Reparationsset
- Stor Yellow V-transportväska



14.2 Specifikationer

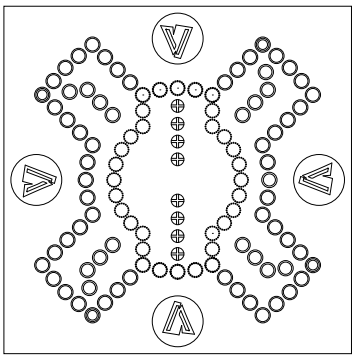
Längd	335 cm
Bredd	80 cm
Tjocklek	15 cm
Vikt	11,5 kg
Max. last (kg)	130 kg
Fenor	3
Handtag	9
Antal D-ringar	6
Halkfritt däck	EVA-skum 5 mm
PVC-konstruktion	Starkt PVC-material
PVC-hårdhet (stöttande)	70A
Halkfri yta	168 x 74 cm
Halkfri hård yta (stöttande)	45A - 50A
Användarvikt	130 kg maximalt
Paddeltyp	Allround, familj, Tävling, Cruising/distanslopp, yoga
SUP-erfarenhet	Nybörjare, halvbra, Avancerad

14.3 Tillbehör

Tillbehören kan köpas till separat

- Kajaksittbrunn (YVSSEAT01)
- Paddelflöten SUP- och kajakpaddlar (YVPADFLOA)
- Extra tvåvägskajak-/SUP-paddel (YVPAD02)
- Extra leash (YVLEAS03)
- Extra 3 meter lång bogserlina (YVTOW01)
- Extra spelset för SUP (YVSKIT)
- Extra mittfena (YVFIN01)
- Extra sidofenor (YVFIN02)
- En fuktavvisande bag 15 liter, svart (YVBAGH15)
- En fuktavvisande bag 15 liter, gul (YVBAGY15)
- En fuktavvisande bag 70 liter, svart (YVBAGH70)
- En fuktavvisande bag 70 liter, gul (YVBAGY70)

14.4 Spel



Kors och cirklar… .. med spelkort. Detta spel är en mängd olika kända "cross- and cirkelspel" som har funnits i århundraden, det kombinerar reglerna för enkla roliga tärningsbaserade brädspel med strategin att ha flera drag till ditt förfogande. Även om (som med alla spel) lyckan fortfarande är involverad handlar det mest om taktik, vidd och villigheten att irritera din motståndare ...

Spelets mål:

Detta spel kan spelas med antingen 2 eller 4 spelare men reglerna är i princip samma (två spelarundantag listas separat). Målet med spelet är att flytta alla fyra bönder från ditt startfält till din hemmabas genom att använda vanliga spelkort. Var medveten ... du behöver det exakta antalet fält för att göra det till hemmet, och du måste fylla huset uppifrån och ner. Bönder kan flytta inom hemmabasen men får inte hoppa över andra bönder i hemmabasen.

Spela korten:

Du måste använda det kompletta kortstödet, exklusive Jokrar.

1: a omgången: 5 kort vardera, 2: a omgången 4 kort vardera. 3: a omgången 4 kort vardera. Efter tredje omgången måste nästa spelare ta itu.

Grundläggande kortvärde:

Ess: Flytta antingen en bonde som redan finns på brädet 1-steg, eller som en start för att komma på brädet.

Kung: Starter för att få en bonde på brädet.

Drottning: Flytta en bonde 12 steg.

Knekt: Byt 2 bönder som finns på brädet (men inte hemma) är detta obligatoriskt, men om det finns mindre än 2 bönder med olika färg på brädet kan detta kort inte spelas

10: Flytta en bonde 10 steg.

9: Flytta en bonde 9 steg.

8: Flytta en bonde 8 steg.

7: Flytta totalt 7 utrymmen dividerat med 2 bonde. (inga 2 bonde på brädet då kan du inte använda det här kortet)

6: Flytta en bonde 6 steg.

5: Flytta en bonde 5 steg.

4: Flytta en bonde 4 steg men alltid BAKLÄNGES (om bonden är i startposition är det tillåtet att gå bakåt och i nästa sväng in i hemmabasen, om en bonde redan har rört sig från startposition är det fortfarande tillåtet att gå tillbaka över startposition, men den kan inte komma in på hemmabasen .utan att göra en fullständig omgång)

3: Flytta en bonde 3 steg

2: Flytta en bonde 2 steg.

Spelet:

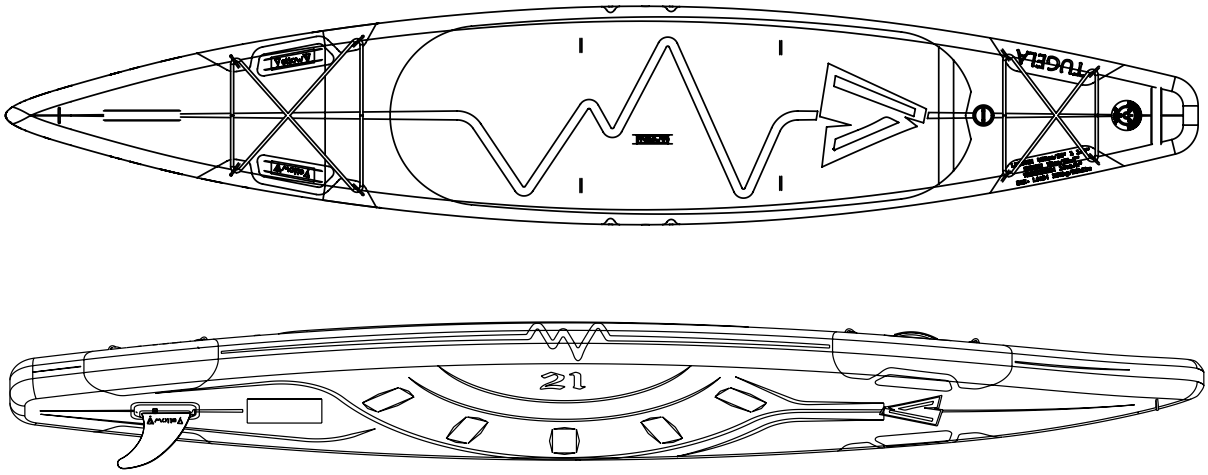
- I början av spelet lägger den första spelaren ner ett enda kort, synligt för alla, och flyttar hans bonde enligt kortets värde (se kortvärden), då gör nästa spelare (medurs) samma sak.
- Om spelarens uppsättning kort inte tillåter att starta eller flytta, åker hon/han ur den aktuella omgången och måste lägga ner alla sina återstående kort.
- En omgång är klar när alla kort har lagts ner. Vid varje efterföljande omgång startar en annan spelare.
- En bonde kan placeras på utgångspunkten antingen med en kung eller med ett ess.
- När en bonde flyttas hemifrån till startpunkten är den "skyddad". Bönder som är i startposition kan inte växlas, tas eller ens passeras.
- Om en spelare är blockerad från någon rörelse av en motståndare i en utgångsposition åker hon/han ur den aktuella omgången och måste lägga ner alla sina återstående kort
- Om en bonde anländer till en position som ockuperas av en annan, tas den senare av brädan och återgår till början, detta gäller även egna bönder!
- Att passera en annan bonde är alltid tillåtet, utom i hemmabasen eller om en bonde är på sin egen utgångspunkt.
- Spelare är tvungna att flytta sina bönder hela antalet steg som bestäms av kortvärdet (var försiktig när du försöker komma in på din hemmabas) om kortets värde överstiger antalet nödvändiga steg, måste en man ta ett extra varv på banan och försöka igen!

15 YVSUP13 - TUGELA

Den sportigare storebrodern till YVSUP11 - ANGEL heter YVSUP13 - TUGELA. Specialgjord för dem som vill kunna åka fort. Det nya korsvävda MSL-konstruktionen gör brädan både styvare och lättare än lillebrodern. Den lilla kick-paddeln gör det lättare att vända med brädan och under bagagenätet kan du förvara en Yellow V-blandare för dryck eller en fuktavvisande bag. En uppblåsbar SUP-bräda för dem som vill åka som allra fortast.

15.1 I leveransomfånget ingår

- TUGELA uppblåsbar SUP-bräda
- En smidig sexpunkts fästlina för enkel och säker förvaring av bagage
- Borttagbar fena
- Fungerar väl med kajak-/SUP-paddel
- Dubbelverkande pump med tryckventilmunstycke
- Yellow V leash
- Special 3 meter lång bogserlina
- 2 liters förvaringsväska
- Spel (panter, tärning och Yellow V-spelkort)
- Vattentätt mobiltelefonfack
- Reparationsset
- Stor Yellow V-transportväska



15.2 Specifikationer

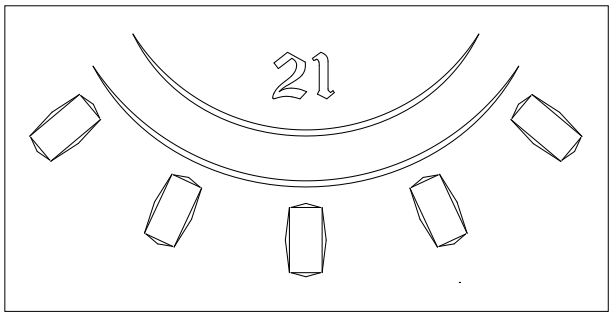
Längd	400 cm
Bredd	73 cm
Tjocklek	15 cm
Vikt	9,3 kg
Max. last (kg)	130 kg
Fenor	1
Handtag	5
Antal D-ringar	6
Halkfritt däck	EVA-skum 5 mm
PVC-konstruktion	Korsvävd MSL-konstruktion
PVC-hårdhet (stöttande)	70A
Halkfri yta	168 x 74 cm
Halkfri hård yta (stöttande)	45A - 50A
Användarvikt	130 kg maximalt
Paddeltyp	Cruising/distanslopp
SUP-erfarenhet	Avancerad

15.3 Tillbehör

Tillbehören kan köpas till separat

- Kajaksittbrunn (YVSSEAT01)
- Paddelflöten SUP- och kajakpaddlar (YVPADFLOA)
- Extra tvåvägskajak-/SUP-paddel (YVPAD02)
- Extra leash (YVLEAS04)
- Extra 3 meter lång bogserlina (YVTOW01)
- Extra spelset för SUP (YVSKIT)
- Extra mittfena (YVFIN01)
- Extra sidofenor (YVFIN03)
- En fuktavvisande bag 15 liter, svart (YVBAGH15)
- En fuktavvisande bag 15 liter, gul (YVBAGY15)
- En fuktavvisande bag 70 liter, svart (YVBAGH70)
- En fuktavvisande bag 70 liter, gul (YVBAGY70)

15.4 Spel



Kortspel mot en kortgivare där målet är att komma närmare 21 poäng än denne utan att gå utöver det. För detta krävs det en kortlek och som minst 2 spelare. Spelet kan spelas med fler spelare, men vinnaren är alltid den som kommer närmast 21 poäng.

Hur spelet går till:

Att spela är mycket enkelt. Kortgivaren ger ett kort till varje spelare och ett kort till sig själv. Korten delas sedan ut igen medan spelarna väljer om de vill ha ett annat kort eller inte. Om en spelare får mer än 21 poäng åter de automatiskt ut ur spelet.
Detsamma gäller för kortgivaren. När alla spelare är ute ur spelet, är det kortgivarens tur igen. Han måste fortsätta att plocka kort tills han har minst 17 poäng; men förlorar om han får mer än 21 poäng.

Korten:

Det finns fyra färger i kortleken: ruter, hjärter, klöver och spader. Varje kort har sin egen valör som beräknas enligt nedan:
- Ess: 1 eller 11 poäng
- Klädda kort (knekt, dam, kung): 10 poäng
- Andra kort: värdet anges på kortet

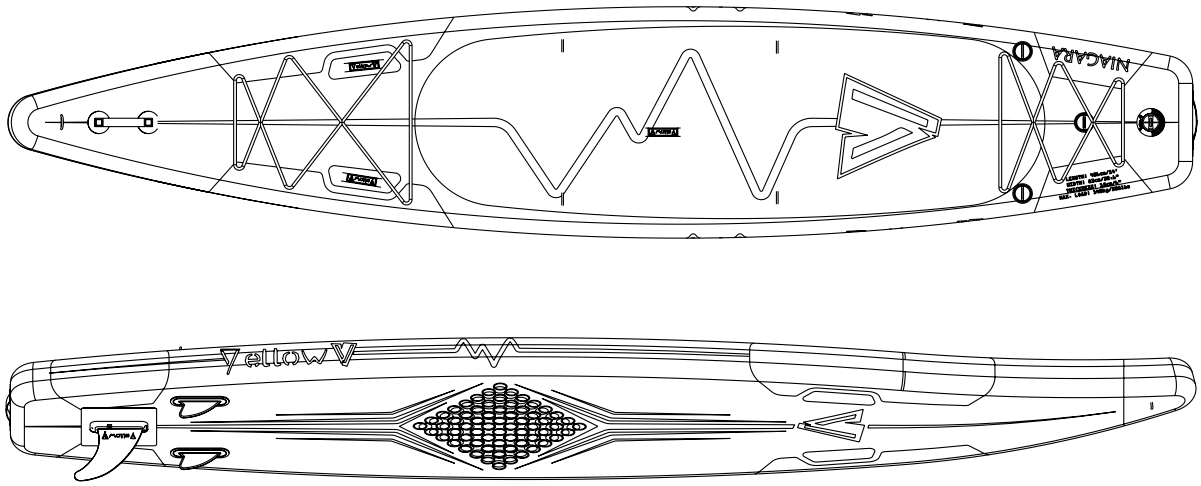
Till exempel om du har ett ess och en 9:a, har du 10 eller 20 poäng beroende på vilket som är mest fördelaktigt. Om du har ett ess och en 10:a, har du automatiskt fått 21 poäng och har därmed vunnit.

16 YVSUP14 – NIAGARA

Vår NIAGARA 14 Overnight SUP-bräda är 426 cm lång och byggd av korsvävd MSL-fusionsteknik: styvare och lättare än vår YVSUP11 - ANGEL. Denna SUP-bräda är specialdesignad för den äventyrlige paddlaren som inte nöjer sig med endagsresor. Två stora bagagenät ger tillräckligt med utrymme för både dina kläder, din mat och ett tält. Denna SUP-bräda är framtagen för avancerade och ambitiösa paddlare som vill åka på långa och extralånga utflykter. För att hålla kläder torra, finns nu en helt ny 15-liters fuktavvisande bag. Kungen bland våra brädor.

16.1 I leveransomfånget ingår

- NIAGARA uppblåsbar SUP-bräda
- En smidig sexpunkts fästlina för enkel och säker förvaring av bagage
- Tre löstagbara fenor
- Fungerar väl med kajak-/SUP-paddel
- Dubbelverkande pump med tryckventilmunstycke
- Yellow V leash
- Special 3 meter lång bogserlina
- 15 liters förvaringsväska
- Spel (panter, tärning och Yellow V-spelkort)
- Vattentätt mobiltelefonfack
- Reparationsset
- Stor Yellow V-transportväska



16.2 Specifikationer

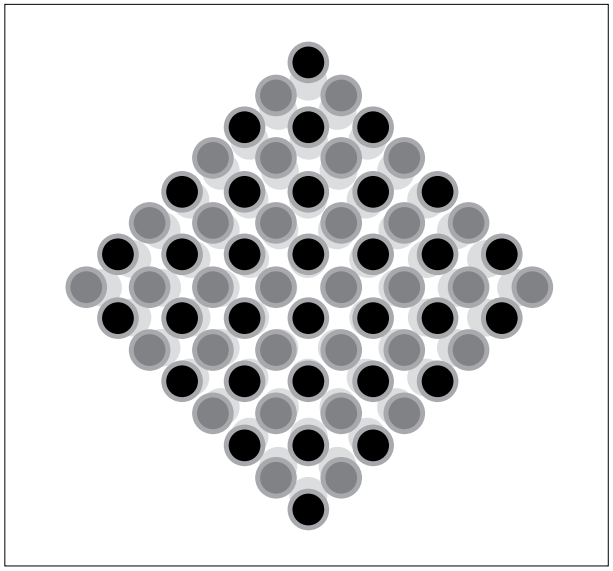
Längd	426 cm
Bredd	83 cm
Tjocklek	15 cm
Vikt	11,9 kg
Max. last (kg)	140 kg
Fenor	3
Handtag	5
Antal D-ringar	8
Halkfritt däck	EVA-skum 5 mm
PVC-konstruktion	Korsvävd MSL-konstruktion
PVC-hårdhet (stöttande)	70A
Halkfri yta	168 x 74 cm
Halkfri hård yta (stöttande)	45A - 50A
Användarvikt	140 kg maximalt
Paddeltyp	Allround, Cruising/distanslopp
SUP-erfarenhet	Nybörjare

16.3 Tillbehör

Tillbehören kan köpas till separat

- Kajaksittbrunn (YVSSEAT01)
- Paddelflöten SUP- och kajakpaddlar (YVPADFLOA)
- Extra tvåvägskajak-/SUP-paddel (YVPAD02)
- Extra leash (YVLEAS05)
- Extra 3 meter lång bogserlina (YVTOW01)
- Extra spelset för SUP (YVSKIT)
- Extra mittfena (YVFIN01)
- Extra sidofenor (YVFIN03)
- En fuktavvisande bag 15 liter, svart (YVBAGH15)
- En fuktavvisande bag 15 liter, gul (YVBAGY15)
- En fuktavvisande bag 70 liter, svart (YVBAGH70)
- En fuktavvisande bag 70 liter, gul (YVBAGY70)

16.4 Spel



Ett strategispel för två spelare.

I början av spelet får varje spelare 12 spelpjäser i samma färg. Dessa placeras på de mörka cirklarna på respektive spelares sida. En av spelarna börjar spelet och sedan fortsätter de andra i tur och ordning.

Förflyttningar är endast tillåtna inom de mörka cirklarna så alla förflyttningar blir diagonala.
Man får endast gå framåtriktat mot sin motståndares planhalva.

Spelpjäserna får endast förflyttas med en ruta i taget såvida inte du kan stänga in en spelpjäs från din motståndare. En spelpjäs kan fångas in genom att man hoppar över densamma och landar diagonalt om denna på andra sidan.

En spelare kan hoppa över endast en spelpjäs för varje drag. Om ytterligare ett hopp omedelbart kan genomföras, kan detta göras direkt tills det inte längre finns någon spelpjäs kvar att hoppa över.

En infångad spelpjäs tas bort från spelbrädet. Om det är möjligt att fånga in en pjäs är det obligatoriskt att göra så innan nästa drag görs. Om flera pjäser kan tas efter varandra kan spelaren välja hur många.

När en spelpjäs kommit fram till slutet på spelbrädet (närmast motståndaren), blir spelpjäsen en kung. För att göra skillnaden tydlig, placeras den infångade spelpjäsen ovanpå som en kungakrona.

Kungen förflyttas fortfarande diagonal men får flyttas i alla riktningar och kan förflyttas tvärs över flera positioner i ett enda drag.

Spelet är över när en spelare har förlorat alla sina spelpjäser eller inte kan genomföra några fler drag.

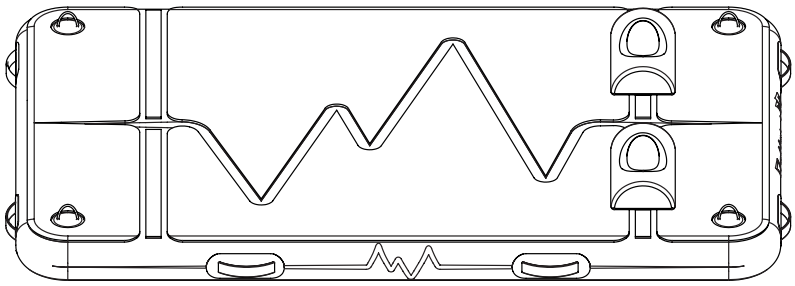
17 YVIFP8 - HAWAII

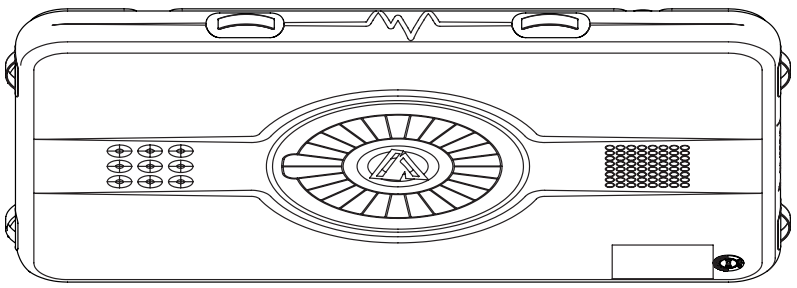
Skaffa dig en egen paradisö. En egen ö kanske inte är för alla, men med vår Yellow V HAWAII kommer du mycket närmare! Dröm dig bort på det mjuka 5 mm:s EVA-skummet, jobba på din inre balans när du yogar på det bekväma haltskydder eller förvandla plattformen till ett flytande picknickbord medan du paddlar ombord med vänner.

Denna plattform gör allt! Inte bara roligt, utan också praktiskt eftersom det fungerar som en serviceplattform. Att ge din båt en snabbtvätt medan den är i vattnet blir en baggis med denna Yellow V-plattform. Utrustat med kardborrband av industrikvalitet för att säkra att kuddarna hålls på plats och med flera D-ringar för att hålla plattformen på plats eller för att binda ihop flera plattformar. Vår HAWAII är tillverkad av hållbar sammanvävd MSL-fusion-PVC som erbjuder en mycket god stabilitet. Mycket lättanvänd med sina åtta klokt placerade handtag.

17.1 Inkluderat i kartongen

- HAWAII uppblåsbar platta
- Dubbelverkande kajak-/SUP-paddel
- Två bekväma kuddar med Velcro
- Säkerhetsankare
- Special 3 meter lång bogserlina
- 2 liters förvaringsväska
- Spel (panter, tärning och Yellow V-spelkort)
- Vattentätt mobiltelefonfack
- Reparationsset
- Stor Yellow V-transportväska, 1,5 kg tung med rep och flöten





17.2 Specifikationer

Längd	250 cm
Bredd	160 cm
Tjocklek	15 cm
Vikt	17 kg
Max. last (kg)	410 kg
Handtag	8
Antal D-ringar	4
Halkfritt däck	EVA-skum 5 mm
PVC-konstruktion	Sammanvävd MSL Fusion-material
PVC-hårdhet (stöttande)	70A
Halkfri yta	238 x 148 cm
Halkfri hård yta (stöttande)	45A - 50A
Användarvikt	410 kg maximalt
Paddeltyp	Allround, familj, yoga
SUP-erfarenhet	Nybörjare, halvbra, Avancerad

17.3 Tillbehör

Tillbehören kan köpas till separat

- Tvåvägskajak-/SUP-paddel (YVPAD02)
- Paddelflöten SUP- och kajakpaddlar (YVPADFLOA)
- Extra uppsättning kuddar (YVCUSH01) i svart med gula streck.
- Extra 3 meter lång bogserlina (YVTOW01)
- Spelset för SUP (YVSKIT)
- Spelset för platta (YVPKIT)
- En fuktavvisande bag 15 liter, svart (YVBAGH15)
- En fuktavvisande bag 15 liter, gul (YVBAGY15)
- En fuktavvisande bag 70 liter, svart (YVBAGH70)
- En fuktavvisande bag 70 liter, gul (YVBAGY70)

17.4 Spel

Spel 1

Detta grundläggande spel använder ett 3x3-rutnät. Målet med spelet är att vara den första spelaren som får tre i rad.

Spelare ett placerar den första spelmarken. Spelarna alternerar att placera sina spelmarker på brädet tills en spelare har tre i rad (horisontellt / vertikalt / diagonalt) eller tills det är oavgjort.

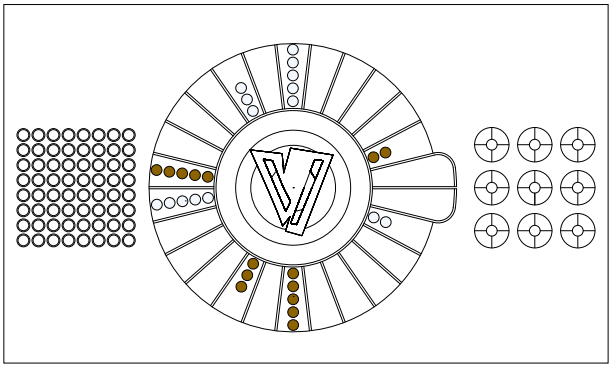
Spel 2

Strategispel för två spelare. Detta spel spelas med 15 bruna och 15 vita spelpjäser och med 2 tärningar.

Syftet med spelet är att få över alla bruna spelpjäser till den vita sidan och vice versa.

Speluppställning
Spelet börjar för båda färgerna så här:
5 spelpjäser på position 6
3 spelpjäser på position 8
5 spelpjäser på position 13
2 spelpjäser på position 24

- För varje spelrunda kastar en spelare de 2 tärningarna. Siffrorna man får fram när spelaren kastar tärningarna motsvarar antalet drag som måste göras. Du kan förflytta en spelpjäs motsvarande antal positioner för siffran på respektive tärning som kastades (förutsatt att detta är möjligt vad det gäller positionen för den rad du hamnar på) eller genom att flytta två spelpjäser där den ena siffran motsvarar antalet positioner motsvarande värdet på den ena tärningen, den andra motsvarar positionen för värdet som visas på den andra tärningen. Om samma siffra kastats med båda tärningarna, får spelaren flytta spelpjäsen enligt den siffra som finns på tärningen x 4.
- Alla spelpjäser kan flyttas men endast till en upptagen position
- där endast en av motståndarens spelpjäser befinner sig, inga spelpjäser eller en av dina egna spelpjäser. Du kan därför flytta din motspelares spelpjäs från denna position förutsatt att han/hon endast har en spelpjäs där.
- Om man flyttar en spelpjäs av spelplanen innebär det att spelpjäsen måste återgå till startpunkten. Motståndaren ska då ställa tillbaka sin spelpjäs till startpunkten innan han/hon kan göra ett nytt drag. Skulle detta inte vara möjligt, måste den andra spelpjäsen användas för att göra ett drag.



När kan en spelare börja flytta sina spelpjäser till hemmaplanen?

- När ‘alla’ 15 spelpjäserna befinner sig på de senaste sex positionerna får spelaren börja flytta spelpjäserna till hemmaplanen (slut på spelet).
- När den ena spelaren har flyttat hem alla sina spelpjäser är spelet över.

Spel 3

Ett strategispel med två spelare.

- I början får varje spelare 12 delar i en färg. Dessa placeras på brädet på den sida som är närmast spelaren. Bitar kan endast placeras på de mörka cirklarna. En spelare börjar, efter det spelarna växlar sina drag.
- Rörelser är endast tillåtna på de mörka fläckarna, så alla rörelser görs diagonalt.
- Den enda riktning som spelare kan röra sig i är mot motståndaren.
- Bitar kan flyttas en plats åt gången, såvida du inte kan fånga en bit från motståndaren.
- Man kan fånga en bit genom att hoppa över en av motståndarens bitar och landa i en rak diagonal linje på andra sidan. En spelare kan hoppa över en bit åt gången. En sväng är inte begränsad till ett hopp om ett undersekvenshopp är möjligt att fånga andra bitar.
- En fångad bit tas bort från brädet. Om en fångst är möjlig är det obligatoriskt.
- Om flera fångster är möjliga är det en spelare som är fritt att välja en. När ett stycke når den bortre änden av brädet (motståndarens sida), krönas stycket till kung. För att göra skillnaden tydlig, placera en bit ovanpå den andra.
- Kungstyckena behöver fortfarande röra sig diagonalt, men tillåts båda riktningarna och kan hoppa över flera fläckar på en gång.
- Spelet avslutas när motståndaren förlorar alla sina bönder eller inte kan göra ett drag.

1 Turvallisuus

Tämä ohjekirja on laadittu auttamaan sinua inflatable turvallisessa käytössä ja hauskanpidossa. Se sisältää tietoja inflatable, toimitetuista tai asennetuista laitteista sekä tietoja käytöstä ja huollosta. Lue käyttöohje huolellisesti ja tutustu inflatable ennen käyttöä.

Jos tämä on ensimmäinen inflatable tai jos se on erityyppinen, käytä tarpeeksi aikaa turvalliseen kokemuksen hankkimiseen.

Yleisiä turvallisuutta ja onnettomuuksien ehkäisyä koskevia sääntöjä ja lakeja tulee aina noudattaa.

Varoitusmerkit

Tässä oppaassa käytetään seuraavia varoituksia turvallisuuden vuoksi:

⚠ VAROITUS

Osoittaa, että on olemassa mahdollinen vaara, joka voi johtaa loukkaantumiseen.

! VARO

Huomauttaa, että asiaankuuluvat käyttötoimenpiteet, toimet jne. voivat johtaa vaurioihin, loukkaantumiseen tai kuolemaan.

☞ HUOM

Korostaa tärkeitä menettelytapoja, olosuhteita jne.

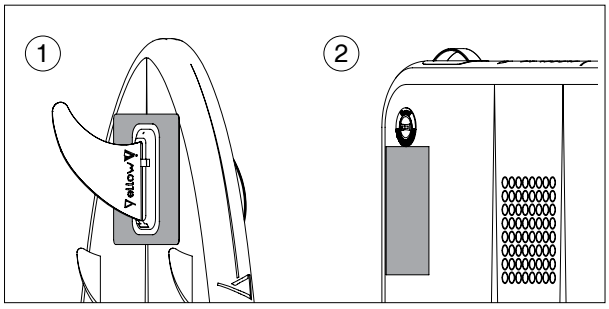
Jaa turvallisuusohjeet muiden käyttäjien kanssa.

Irrallisten varusteiden kiinnitys

Kun käytät inflatable, kiinnitä irralliset varusteet tai matkatavarat. Tätä tarkoitusta varten SUPit on varustettu joustavalla nyörillä.

Turvatarra

Ilmatäytteiseen on kiinnitetty turvatarra.



- SUP-lauta: pohjassa, evän ympärillä (1)
- Alusta: pohjassa, venttiilin vieressä (2)

Käytettyjen symbolien selitykset löytyvät puhallettavan laitteen mukana toimitetusta “Turvallisuustiedoista” tai tämän oppaan sivuilta 218 - 219.

2 Pumpun toiminta

Kaksinkertainen toiminta:
Aseta punainen korkki paikalleen nopeaa täyttöä varten. Tämän ansiosta pumppu voi tuottaa painetta sekä yläettä alaiskussa.

Yksittäinen toiminta:
Kun punainen korkki on poistettu, pumppu tuottaa korkean paineen. Tämä mahdollistaa inflatable ilman lisäämisen suositeltuun työpaineeseen.

Pumpun painemittarin yläpuolella oleva ulostulo on täyttöä varten, pumpun painemittarin alla oleva ulostulo on tyhjiöintiä varten.

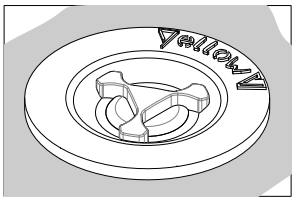
Kun aloitat pumppaamisen, painemittari ei ala heti liikkua. Jatka pumppausta, kunnes painemittari näyttää oikean työpaineen.

☞ HUOM

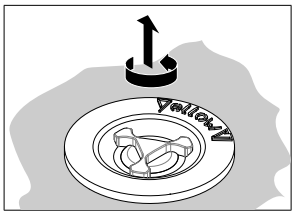
Painemittarin vastapaineen on oltava vähintään 0,5 bar. Neula ei liiku sen alapuolella. Jos epäilet, toimiiko painemittari, irrota letku pumpusta, pidä kämmen tiukasti täyttöaukon päällä ja pumppaa kerran painamalla vipua alas. Painemittari liikkuu välittömästi.

3 Täyttö

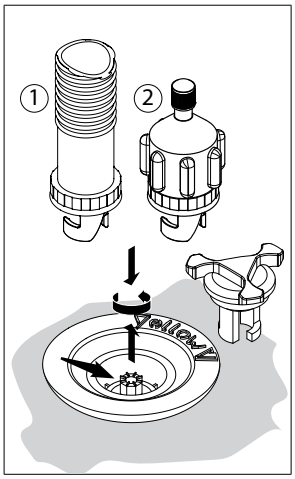
- Aseta inflatable tasaiselle alustalle, jossa ei ole teräviä esineitä.
- Avaa/kääri auki inflatable ja aseta se tasaiseksi.
- Tarkista täyttöventtiilin renkaaseen merkitty suositeltu käyttöpaine ennen kuin täytät inflatable.



- Löysää täyttöventtiilin korkki.



- Tarkista, että täyttöventtiilin keskitetty työntömekanismi on suljettu (korkeassa asennossa). Jos se ei ole, paina sitä ja käännä sitä neljänneskierros. Työntömekanismi on nyt korkeimmassa asennossa.
- Liitä mukana toimitettu letkusovitin (1)/pumppusovitin (2) täyttöventtiiliin ja liitä siihen sopiva pumppu.



- Täytä inflatable suositeltuun työpaineeseen.

FI

- Irrota letkun sovitin/pumpun sovitin
- Laita täyttöventtiilin korkki takaisin paikoilleen.

⚠ Varoitus

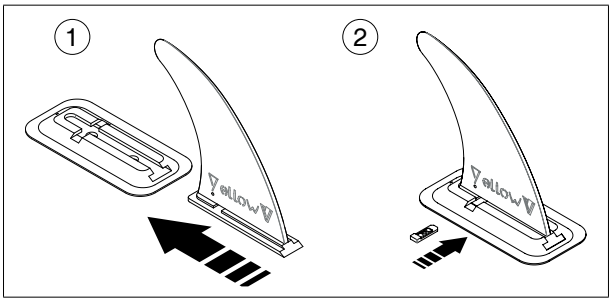
- Älä käytä paineilmaa (kuten autonrenkaiden kompressoria).

! Varo

- Älä altista inflatable suoralle auringonvalolle, kun se ei ole vedessä, koska laajeneva ilma voi aiheuttaa vaurioita tai halkeamia.
- Jos paine on liian korkea, se voi johtaa rakenteellisiin (korjaamattomiin) vaurioihin.

4 Evän asennus (SUP-lauta)

- Täytä SUP-lauta kokonaan.
- Käännä SUP-lauta niin, että eväkotelo on ylöspäin.
- Työnnä evä kokonaan eväkoteloon (1)
- Työnnä tappi eväkotelon sivun ja evän läpi. Kuulet napsahduksen. (2)
- Tyhjennys tapahtuu käänteisessä järjestyksessä.

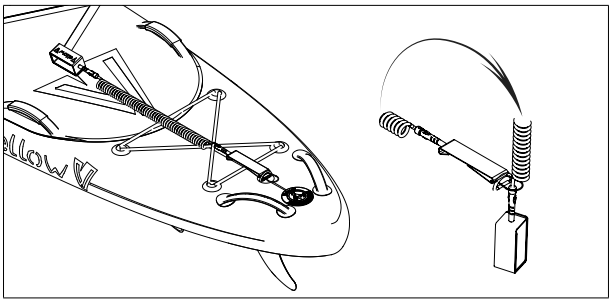


5 Leash ja mela

Leash on tärkeä turvalaite, joka estää inflatable kellumasta poispäin, jos putoat siitä.

Leash kiinnityskohta

Leash tulee kiinnittää D-renkaaseen, joka sijaitsee inflatable takaosassa. Leash on nylonnyöri, joka menee D-renkaan alle ja kiertää sitten itsensä läpi



Kiinnitä leash D-renkaaseen

☞ Huom

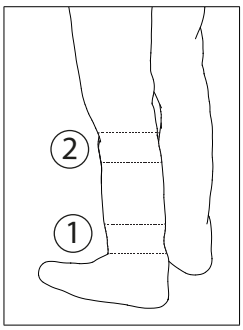
Takana olevan D-renkaan lisäksi inflatable on useita muita D-renkaita, mutta ne on tarkoitettu muihin tarkoituksiin, kuten tavaran säilytykseen tai kajakin istuimen asentamiseen. Niitä ei voi käyttää hihnan kiinnittämiseen.

⚠ Varoitus

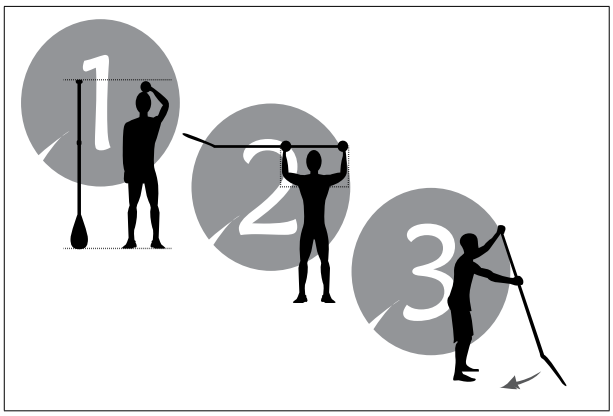
Leash estää inflatable kellumasta poispäin jos putoat, ja estää sivullisiin iskeytymisen ja/tai loukkaantumisen.

Rungon kiinnityskohta

Miellyttävin paikka leash kiinnittämiseen on nilkka (1), mutta sotkeutumisen riski on korkeampi. Sijainti juuri polven alapuolella (2) on vähemmän miellyttävä, mutta todennäköisesti se ei sotkeudu. Leash sopii molempiin paikkoihin.



Määrität SUP-melasi pituuden lisäämällä yhdestä kahteen nyrkin korkeutta kehon pituuteen

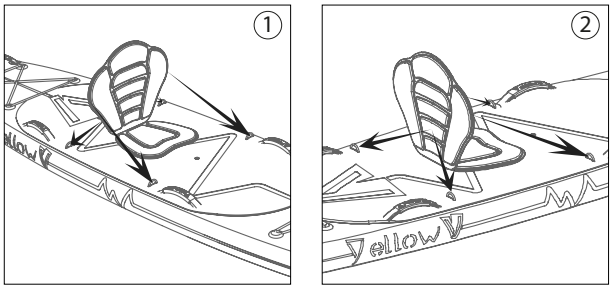


Kolmiosaisen melan pituus on helposti säädettävissä. Säätöalue on 175 cm - 210 cm. Mukana on myös ylimääräinen lapa, joka luo kaksilapaisen melan. Ihanteellinen käyttäjille, jotka haluavat istua inflatable.

6 SUP-kajakki-istuin

SUP-kajakin istuin ei kuulu Yellow V SUPin toimitukseen ja se on tilattava erikseen.

- Kun lauta on täytetty ilmalla, aseta SUP-kajakki-istuin keskelle lautaa jonnekin neljän D-renkaan väliin.
- Kiinnitä istuimen kaksi ylintä hihnaa pikakoukkujen avulla boardin etuosan D-renkaisiin (1).



- Kiinnitä sitten alaselän remmit lähimpiin D-renkaisiin istuimen takana (2). Säädä remmit mukavaan istuma-/noja-asentoon.

Useimmille käyttäjille suositeltu SUP-kajakki-istuimen asento on vain hieman laudan keskikohdan takana.

7 Käyttö

☞ Huom

- Täytä inflatable täyteen päivää ennen käyttöä ja tarkista ilmavuotojen varalta.
- Käytä sopivaa kelluntavarustetta (pelastusliivi/henkilökohtainen kelluntalaite) vedessä ollessasi Huomaa: noudata aina paikallisia määräyksiä!
- Käytä kylmissä olosuhteissa sopivaa vaatetusta, kuten märkäpukua.

! Varo

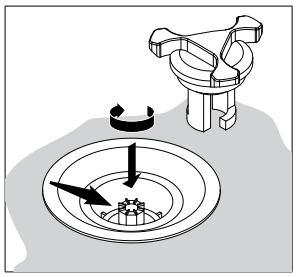
- Älä jätä inflatable aurinkoon pitkäksi aikaa käyttämättä. Tämä estää ennenaikaista värjääntymistä, ikääntymistä ja delaminaatiota.
- Suojaa inflatable voimakkaalta UV-säteilyltä, tämä estää värjääntymisen, ikääntymisen, delaminoitumisen ja tarttumisen/pehmenemisen.
- Tarkista inflatable paine. Jos paine on liian korkea, päästä ilmaa vähitellen, kunnes saavutetaan oikea työpaine.
- Estä veden tai kosteuden pääsy inflatable täyttöventtiilin kautta. Jos näin tapahtuu, poista vesi ja anna inflatable kuivua perusteellisesti ennen kuin käytät sitä uudelleen.
- Säilytä inflatable viileässä ja pimeässä paikassa tai peitä se.
- Tarkista aina paikalliset vesikartat alueelta, jossa käytät inflatable.

⚠ Varoitus

- Älä ylitä inflatable enimmäiskuormituskykyä.
- Inflatable hinaaminen tulee tehdä vain ilman ihmisiä ja alhaisella nopeudella.
- Hinausköysi on kiinnitettävä D-renkaaseen:
  - SUP-inflatable: alapuolella, edessä
  - Alusta: 4 x päällä (jokaisessa kulmassa)

8 Säilytys

- Inflatable on puhdistettava kunnolla käytön jälkeen. Voit tehdä tämän käyttämällä mietoa saippuaa ja puhdasta vettä. Varmista, että kaikki hiekka, kivet, öljy ja lika poistetaan.
- Laita inflatable varjoon ja anna sen kuivua.
- Poista korkki täyttöventtiilistä.
- Paina täyttöventtiilin työntömekanismia ja käännä sitä neljännes-kierroksen verran avataksesi täyttöventtiilin (matala asento).



- Taita/kääri inflatable täyttöventtiiliä kohti poistaaksesi kaiken ilman.
- Älä taita/kääri inflatable liian tiukasti.
- Laita täyttöventtiilin korkki takaisin paikoilleen.
- Säilytä inflatable viileässä, kuivassa ja ilmastoidussa paikassa.

☞ Huom

- Älä koskaan anna inflatable kuivua suorassa auringonvalossa.
- Voimakkaan ilmavirran ja suhteellisen kovan melun vuoksi tyhjennyksen aikana suositellaan jonkin verran etäisyyttä täyttöventtiilistä.

! Varo

- Tiukka taittaminen/rullaus voi vahingoittaa ilmasaumoja, EVA-vaahtoa ja potkupehmusteita (jos sellaisia on).

9 Käyttöiän pidentäminen

- Vältä lämpötilan vaihteluista johtuvia yli- ja alipaineita, varmista jatkuva käyttöpaine.
- Vältä ilmakompressorin käyttöä, käytä sopivaa pumppua.
- Estä lian tai veden pääsy täyttöventtiilin läpi.
- Vältä suoran auringonvalon tai korkeiden lämpötilojen aiheuttamaa delaminaatiota tai muodonmuutoksia.
- Estä suurimman kantavuuden (ihmiset ja/tai kuorma) ylittämisen aiheuttamat vauriot.
- Vältä pitkäaikaista varastointia, koska sillä on haitallinen vaikutus ilmakammion liimasaumoihin.
- Vältä inflatable raahaamista maata pitkin, sillä terävillä osilla on haitallinen vaikutus.
- Puhdista tuote miedolla saippualla ja puhtaalla vedellä käytön jälkeen.
- Kuivaa hyvin käytön jälkeen.
- Tarkista ilmakammion saumat säännöllisesti heikkojen kohtien varalta, korjaa tarvittaessa.
- Tarkista täyttöventtiili säännöllisesti vuotojen varalta, kiristä se tarvittaessa.

☞ Huom

- Estääksesi ilmavuodot kiristä täyttöventtiiliä aika ajoin. Käytä tähän tarkoitukseen annettua työkalua. Tyhjennä inflatable täysin ja poista täyttöventtiilin korkki, tartu täyttöventtiilin sisäosaan inflatable alapuolella, aseta työkalu täyttöventtiiliin ja kierrä myötäpäivään,

kunnes se on täysin kiristetty. Jos inflatable vuotaa kaikista varotoimenpiteistä huolimatta, se on useimmissa tapauksissa helppo korjata itse.

Jos tuote on käyttöikänsä lopussa, selvitä kuinka se voidaan hävittää vastuullisella tavalla paikallisesti.

10 Korjaukset

Jos inflatable vuotaa kaikista varotoimenpiteistä huolimatta, se on useimmissa tapauksissa helppo korjata itse. Käytä tähän tarkoitukseen toimitettua korjaussarjaa.

- Etsi vuoto käyttämällä pesuaineliuosta ja tarvittaessa puhdasta vettä.
- Päästä sitten ilma pois inflatable.
- Puhdista vuotoa ympäröivä pinta ja poista siltä rasva.
- Leikkaa 1 annetuista paikoista sopivan kokoiseksi. Varmista, että paikka peittää vuotokohdan ympäristön 2-3 cm verran.
- Piirrä sitten (kynällä) paikan ääriviivat inflatable.
- Laita maalarinteippi paikan ympärille. Tämä estää ylimääräisten liimajäämien jäämisen inflatable.
- Päällystä sekä paikka että inflatable pinta mukana toimitetulla liimalla ja levitä se tasaisesti.
- Anna kuivua viisi minuuttia.
- Kiinnitä paikka varovasti vuotokohtaan ja paina se alas keskeltä ulkoreunoihin. Tämä estää ilmaa jäämästä loukkuun inflatable ja paikan väliin.
- Anna liiman kovettua vähintään 24 tunnin ajan.

! VARO ☞ HUOM

- Älä pumppaa inflatable liiman kovettuessa.
- Älä käytä inflatable liiman jähmettyessä.

11 Vian etsintä

Ongelma	Mahdollinen syy	Ratkaisu
Pullistuma		
Inflatable alapuolella on pullistuma.	Tämä johtuu täyttöventtiilin asentamisesta inflatable. Venttiilin asentamiseksi pudotusommelrakenteessa on oltava tilaa.	Tämä pullistuma on normaali eikä vaikuta laatuun tai suorituskykyyn millään tavalla.
Ilmanpaineen lasku		
Täyttöventtiili	Varmista, että inflatable on oikea käyttöpaine. Tarkista sitten käyttäen pesuaineliuosta ja vettä, onko täyttöventtiili kiristetty oikein.	Kun ilmakuplia ilmestyy, kiristä täyttöventtiili tähän tarkoitukseen tarkoitetulla työkalulla.
	Tarkista, että täyttöventtiilin työntömekanismi on korkeimmassa asennossa.	Jos se ei ole korkeimmassa asennossa, paina työntömekanismia kevyesti ja kierrä sitä neljänneskierroksen verran niin, että se on korkeimmassa asennossa.
	Tarkista, että työntömekanismi toimii oikein.	Jos näin ei ole, vaihda työntömekanismi mukana toimitettuun varaosaan.
Saumat	Varmista, että inflatable on oikea käyttöpaine. Tarkista sitten pesuaineliuoksen ja veden avulla, onko yhdessä saumassa tai pinnassa vuoto.	Jos ilmakuplia ilmestyy, korjaa vuoto käyttämällä mukana toimitettuja paikkoja ja liimaa.
EVA-vaahto		
Irtoaminen PVC:stä	Liian tiukkaan rullaaminen/taittaminen voi aiheuttaa EVA-vaahdon irtoamisen PVC:stä.	Liimaa EVA-vaahto takaisin PVC:hen mukana toimitetulla liimalla. Noudata tuubissa olevia liimausohjeita.
Vettä inflatable sisällä		
Vesi	Vettä/kosteutta on odottamatta päässyt inflatable täyttöventtiilin kautta.	Toimi välittömästi! Irrota venttiilin työntömekanismi mukana toimitetulla työkalulla. Tuuleta tämän reiän läpi aktiivisesti 15 minuuttia, sitten passiivisesti vielä 24 tuntia.

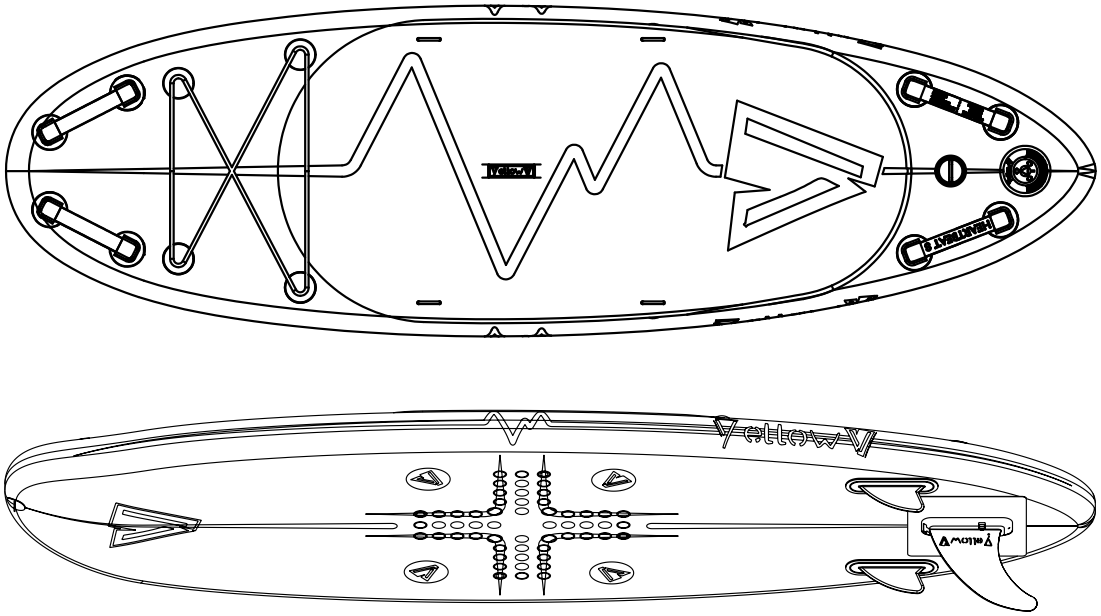
12 YVSUP08 - IGUAZU

Leikkisä 2,4 m iSUP sarjassa erityisesti lapsille: meidän IGUAZU. Lyhyenä helposti kääntyvä, extraleveänä antaa lapsille hieman enemmän tasapainoa ja tukevana kestää kohdeyleisönsä. SUP-lauta, joka pitää (lasten)lapsesi onnellisina ja aktiivisina vedessä: sinun tarvitsee vain valvoa heidän leikkiessään.

IGUAZU SUP -laudassa on viisi kahvaa, joten laudalle on helppo päästä vedessä ollessa, ja kuusi D-rengasta useiden lautojen yhdistämiseen leikkialustan luomiseksi. Erittäin kevyt 8,5 kg painollaan ja tarpeeksi jäykkä kantamaan 75 kg. Vakauden vuoksi mukana tulee 3 irrotettavaa evää. 5 mm EVA-vaahtomuovi tarjoaa mukavan alustan, kun taas 1,5 mm erityinen PVC on erittäin luja ja tehty kestämään.

12.1 Toimituslaajuus

- IGUAZU puhallettava SUP-lauta
- Kätevä neljän pisteen benji matkatavaroiden helppoon ja turvalliseen säilytykseen
- Kolme irrotettavaa evää
- Kaksitoiminen kajakki/SUP-mela
- Kaksitoiminen pumppu painemittarilla
- Yellow V leash
- Erityinen 3 metriä pitkä pyyhe
- 2 litran kuivapussi
- Pelisetti (nappulat, noppa ja Yellow V-korttipeli)
- Vedenpitävä matkapuhelinkotelo
- Korjaussarja
- Suuri Yellow V-kantolaukku



12.2 Tekniset tiedot

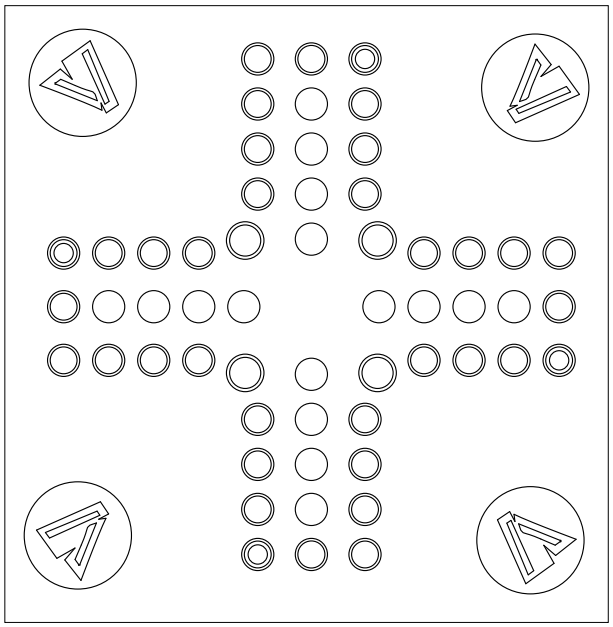
Pituus	250 cm
Leveys	75 cm
Paksuus	10 cm
Paino	8,5 kg
Maksimikuorma (kg)	75 kg
Evät	3
Kahvat	5
D-renkaiden määrä	6
Liukumaton kansi	EVA-vaahto 5 mm
PVC-rakenne	Kaksikerroksinen, 1,5 mm
PVC-kovuus (shore)	70A
Liukumaton alue	144 x 56 cm
Liukumaton kovuus (shore)	45A - 50A
Käyttäjän paino	75 kg maksimi
Melontatyyli	Kaikinpuolin hauskaa, perhe, jooga
SUP-kokemus	Aloittelija, keskitaso

12.3 Lisävarusteet

Alla olevat tarvikkeet voidaan ostaa erikseen

- Kajakki-istuin (YVSSEAT01)
- Melakelluke SUP- ja kajakkimeloille (YVPADFLOA)
- Ylimääräinen kaksitoiminen kajakki/SUP-mela (YVPAD02)
- Ylimääräinen leash (YVLEAS01)
- Ylimääräinen 3 metriä pitkä pyyhe (YVTOW01)
- Ylimääräinen SUP-pelisarja (YVSKIT)
- Ylimääräinen keskievä (YVFIN01)
- Ylimääräinen sivueväsarja (YVFIN02)
- Kuivapussi 15 l. musta (YVBAGH15)
- Kuivapussi 15 l. keltainen (YVBAGY15)
- Kuivapussi 70 l. musta (YVBAGH70)
- Kuivapussi 70 l. keltainen (YVBAGY70)

12.4 Peli



Pelaajat heittävät noppaa ja siirtävät nappuloitaan laudalla. Vain ne nappulat, jotka eivät ole pesässä, voivat liikkua eteenpäin laudalla. Nappulat voivat poistua pesästä vain heittämällä viisi yhdellä nopalla.

Kun pelaaja on poistunut pesästä, hän voi siirtää yhtä tai useampaa nappulaa nopan numeron mukaan. Jos siirto ei ole mahdollista, vuoro menetetään.

Kaikki noppaliikkeet on suoritettava ennen ylimääräisten palkintojen soveltamista vastustajan lähettämisestä pesään tai nappulan siirtämisestä kotiasentoonsa.

Kun nappula lopettaa liikkeensä samaan tilaan kuin vastustajan nappula, vastustajan nappula lähetetään takaisin pesäänsä.

Este muodostuu, kun yhden pelaajan kaksi nappulaa on samassa tilassa. Yhdenkään pelaajan nappula ei saa liikkua saarron läpi, mukaan lukien saarron omistajan nappulat. Toisen pelaajan nappula ei voi saapua saarron miehittämään tilaan edes poistuakseen pesästään.

Nappulaa ei vaadita pääsemään kotiriville, ja se voi ohittaa rivin ja aloittaa toisen piirin laudalta vapaaehtoisesti tai nopan heiton yhteistuloksen käytön vaatimuksen seurauksena.

Peli voitetaan, kun kaikki nappulat ovat pelaajan kotipaikalla.

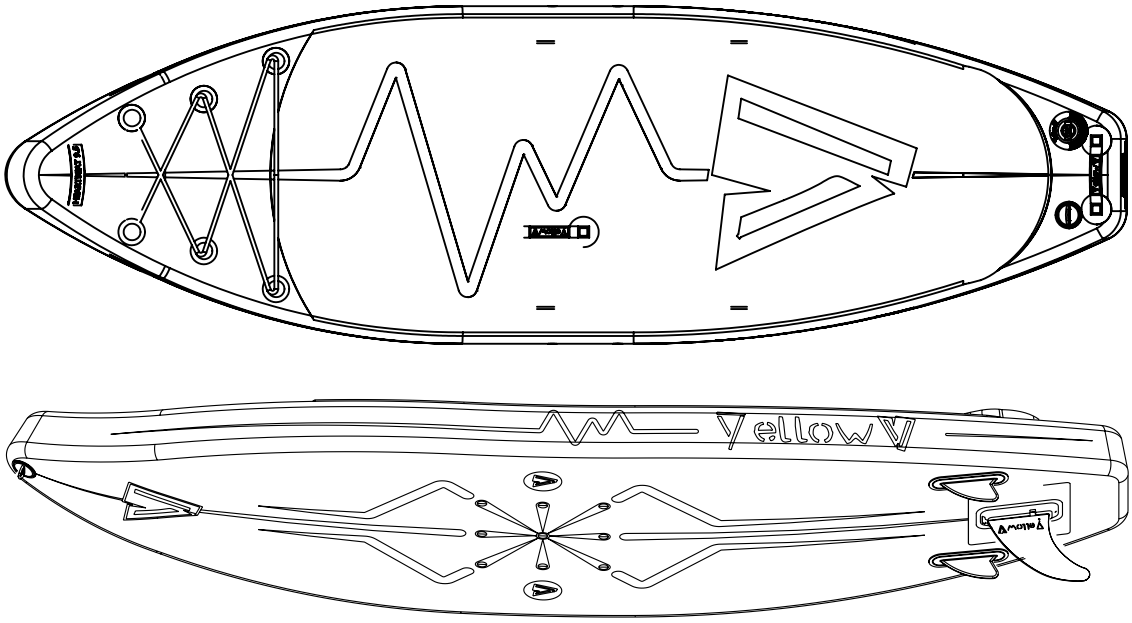
13 YVSUP09 - YOSEMITE

Kun haluat tehdä lautailusta kiinnostavampaa, iSUP YOSEMITE on kumppanisi. Soveltuu nopeasti virtaaviin jokiin ja aaltoihin. Tämä rocker-lauta on erittäin ohjattava ja sitä voidaan kääntää paikan päällä korotetulla kick padilla. Kolme irrotettavaa evää voidaan helposti vaihtaa ja saat enemmän vakautta tämän Stand Up Paddling -laudan leveyden ansiosta. Joten kun SUPPAAT reunalla, harkitse tätä lautaa.

Seikkailunhaluisen luonteensa vuoksi olemme tehneet tästä laudasta mahdollisimman sulavan. Kolmen ergonomisesti sijoitetun kahvan ja kuuden D-renkaan ansiosta se on helppo kuljettaa ja kiinnittää. Tämä vain 9 kg painava lauta ja kovan laudan jäykkyys takaavat, että voit karvata vedessä kuin ammattilainen!
Tukeva fuusio-PVC on rikastettu 5 mm EVA-vaahdolla, joka antaa erinomaisen pidon tarvittaessa.

13.1 Toimituslaajuus

- YOSEMITE puhallettava SUP-lauta
- Kätevä kuuden pisteen benji matkatavaroiden helppoon ja turvalliseen säilytykseen
- Kolme irrotettavaa evää
- Kaksitoiminen kajakki/SUP-mela
- Kaksitoiminen pumppu painemittarilla
- Yellow V leash
- Erityinen 3 metriä pitkä pyyhe
- 2 litran kuivapussi
- Pelisetti (nappulat, noppa ja Yellow V-korttipeli)
- Vedenpitävä matkapuhelinkotelo
- Korjaussarja
- Suuri Yellow V-kantolaukku



13.2 Tekniset tiedot

Pituus	287 cm
Leveys	89 cm
Paksuus	15 cm
Paino	12 kg
Maksimikuorma (kg)	130 kg
Evät	3
Kahvat	3
D-renkaiden määrä	6
Liukumaton kansi	EVA-vaahto 5 mm
PVC-rakenne	Fuusio-PVC
PVC-kovuus (shore)	70A
Liukumaton alue	183 x 78 cm
Liukumaton kovuus (shore)	45A - 50A
Käyttäjän paino	130 kg maksimi
Melontatyyli	Kaikinpuolin hauskaa, perhe, racing, jooga
SUP-kokemus	Aloittelija, keskitaso, edistynyt

13.3 Lisävarusteet

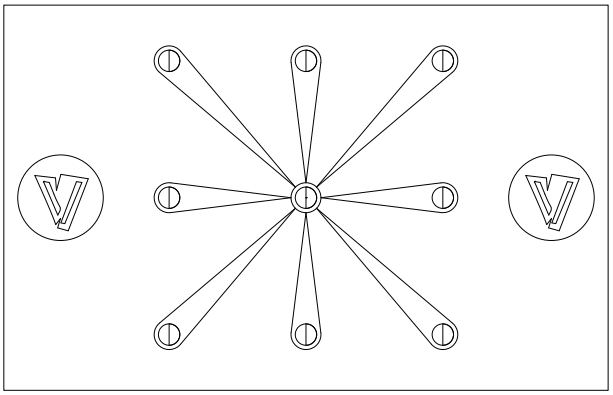
Alla olevat tarvikkeet voidaan ostaa erikseen

- Kajakki-istuin (YVSSEAT01)
- Melakelluke SUP- ja kajakkimeloille (YVPADFLOA)
- Ylimääräinen kaksitoiminen kajakki/SUP-mela (YVPAD02)
- Ylimääräinen leash (YVLEAS02)
- Ylimääräinen 3 metriä pitkä pyyhe (YVTOW01)
- Ylimääräinen SUP-pelisarja (YVSKIT)
- Ylimääräinen keskievä (YVFIN01)
- Ylimääräinen sivueväsarja (YVFIN02)
- Kuivapussi 15 l. musta (YVBAGH15)
- Kuivapussi 15 l. keltainen (YVBAGY15)
- Kuivapussi 70 l. musta (YVBAGH70)
- Kuivapussi 70 l. keltainen (YVBAGY70)

13.4 Peli

Tämä peruspeli käyttää 3x3-ruudukkoa. Pelin tavoitteena on olla ensimmäinen pelaaja, joka saa kolme peräkkäin.

Pelaaja yksi asettaa ensimmäisen nappulan. Pelaajat asettavat vuorotellen värillisiä nappuloitaan laudalle, kunnes yhdellä pelaajalla on kolme peräkkäin (vaaka/pysty/diagonaalisesti) tai on tasapeli.



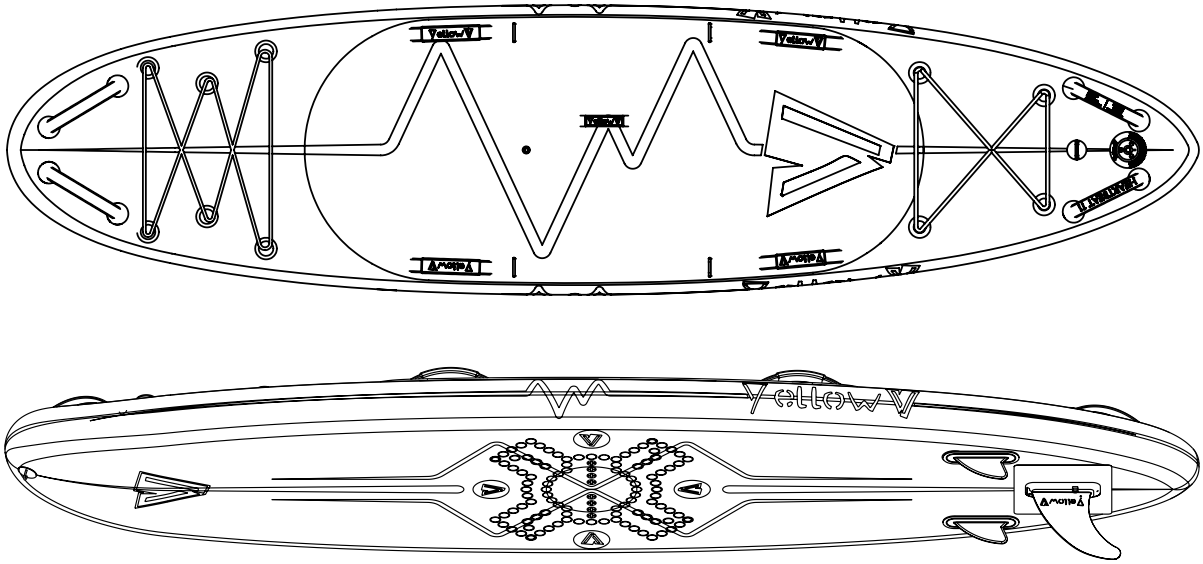
14 YVSUP11 - ANGEL

Ilmatäytteisen SUP-lautavalikoimamme urheilumatkailija. iSUP-kumppanisi laajentaessasi näköpiiriäsi: riittävän nopea kattamaan suuria alueita, mutta silti erittäin vakaa, jotta voit ottaa turvallisesti mukaan repun (tai lemmikkisi). Tämä vakaus tekee siitä sopivan sekä aloittelijoille että keskitason Stand Up -melojille.

ANGEL:ssä on matkatavaraverkko tavaroidesi kiinnittämiseen, useita kahvoja, joiden avulla se on helppo kuljettaa täytettynä, ja D-renkaat, joilla kiinnittää se joen rannoille tai veneeseesi. Tämä 11,5 kg painava lauta tuntuu jäykältä laudalta. Oikein täytettynä tätä lautaa voidaan käyttää jopa aaltosurffaukseen! Kolmen irrotettavan evän vakaus on vertaansa vailla. Laudalta löytyy 5 mm EVA-vaahto, joka on sekä miellyttävä että pitävä. Fuusio-PVC on erittäin luja ja tehty kestämään.

14.1 Toimituslaajuus

- ANGEL puhallettava SUP-lauta
- Kätevä kuuden ja neljän pisteen benji matkatavaroiden helppoon ja turvalliseen säilytykseen
- Kolme irrotettavaa evää
- Kaksitoiminen kajakki/SUP-mela
- Kaksitoiminen pumppu painemittarilla
- Yellow V leash
- Erityinen 3 metriä pitkä pyyhe
- 2 litran kuivapussi
- Pelisetti (nappulat, noppa ja Yellow V-korttipeli)
- Vedenpitävä matkapuhelinkotelo
- Korjaussarja
- Suuri Yellow V-kantolaukku



14.2 Tekniset tiedot

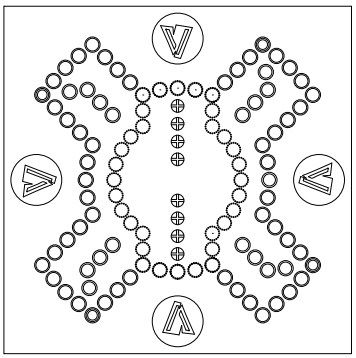
Pituus	335 cm
Leveys	80 cm
Paksuus	15 cm
Paino	11,5 kg
Maksimikuorma (kg)	130 kg
Evät	3
Kahvat	9
D-renkaiden määrä	6
Liukumaton kansi	EVA-vaahto 5 mm
PVC-rakenne	Fuusio-PVC
PVC-kovuus (shore)	70A
Liukumaton alue	168 x 74 cm
Liukumaton kovuus (shore)	45A - 50A
Käyttäjän paino	130 kg maksimi
Melontatyyli	Kaikinpuolin hauskaa, perhe, kruisailu/matka, racing, jooga
SUP-kokemus	Aloittelija, keskitaso, edistynyt

14.3 Lisävarusteet

Alla olevat tarvikkeet voidaan ostaa erikseen

- Kajakki-istuin (YVSSEAT01)
- Melakelluke SUP- ja kajakkimeloille (YVPADFLOA)
- Ylimääräinen kaksitoiminen kajakki/SUP-mela (YVPAD02)
- Ylimääräinen leash (YVLEAS03)
- Ylimääräinen 3 metriä pitkä pyyhe (YVTOW01)
- Ylimääräinen SUP-pelisarja (YVSKIT)
- Ylimääräinen keskievä (YVFIN01)
- Ylimääräinen sivueväsarja (YVFIN02)
- Kuivapussi 15 l. musta (YVBAGH15)
- Kuivapussi 15 l. keltainen (YVBAGY15)
- Kuivapussi 70 l. musta (YVBAGH70)
- Kuivapussi 70 l. keltainen (YVBAGY70)

14.4 Peli



Risti ja ympyrät… pelikorteilla. Tämä peli on muunnos tunnetusta “risti- ja ympyräpelistä”, joka on ollut olemassa vuosisatoja, ja siinä yhdistyvät yksinkertaisten hauskojen noppapohjaisten lautapelien säännöt ja strategia, jossa käytössäsi on useita liikkeitä. Vaikka (kuten kaikissa peleissä) onnea on edelleen mukana, se on enimmäkseen taktiikkaa, nokkeluutta ja haluk-kuutta ärsyttää vastustajaasi…

Pelin tavoite:

Tätä peliä voi pelata joko 2 tai 4 pelaajalla, mutta säännöt ovat periaatteessa samat (2 pelaajan poikkeukset on lueteltu erikseen). Pelin tavoitteena on siirtää kaikki 4 pelinappulaa lähtökentältäsi kotitukikohtaasi käyttämällä tavallisia pelikortteja. Ole tietoinen… tarvitset tarkan kenttien määrän päästäksesi kotiin, ja sinun on täytettävä talo ylhäältä alas. Nappulat voivat liikkua kotitukikohdan sisällä, mutta ne eivät saa hypätä muiden pelinappuloiden yli kotitukikohdan sisällä.

Korttien jakaminen:

Sinun on käytettävä koko korttipakkaa Jokereita lukuun ottamatta.

1. kierros: 5 korttia jokaisessa, 2. kierros 4 korttia. 3. kierros 4 korttia. Kolmannen kierroksen jälkeen seuraavan pelaajan on jaettava.

Kortin perusarvo:

Ässä: Joko siirrä pelilaudalla olevaa nappulaa 1 ruutu tai aloita päästäksesi laudalle.

Kuningas: Aloita saadaksesi pelinappulan laudalle.

Kuningatar: Siirrä nappulaa 12 paikkaa.

Solttu: Vaihda 2 pelinappulaa, jotka ovat laudalla (mutta ei kotona), tämä on pakollista, mutta jos laudalla on vähemmän kuin 2 eriväristä nappulaa, tätä korttia ei voi pelata

10: Siirrä nappulaa 10 paikkaa.

9: Siirrä nappulaa 9 paikkaa.

8: Siirrä nappulaa 8 paikkaa.

7: Siirrä yhteensä 7 paikkaa jaettuna kahdella pelinappulalla. (ei 2 pelinappulaa laudalla, et voi käyttää tätä korttia)

6: Siirrä nappulaa 6 paikkaa.

5: Siirrä nappulaa 5 paikkaa.

4: Siirrä nappulaa 4 paikkaa, mutta aina TAAKSEPÄIN (jos nappula on aloitusasennossa, se saa mennä taaksepäin ja seuraavassa käännöksessä astua kotitukikohtaan, jos nappula on jo siirtynyt aloitusasennosta, se saa silti mennä takaisin lähtöasennon yli, mutta se ei pääse kotitukikohtaan tekemättä täydellistä kierrosta)

3: Siirrä nappulaa 3 paikkaa.

2: Siirrä nappulaa 2 paikkaa.

Peli

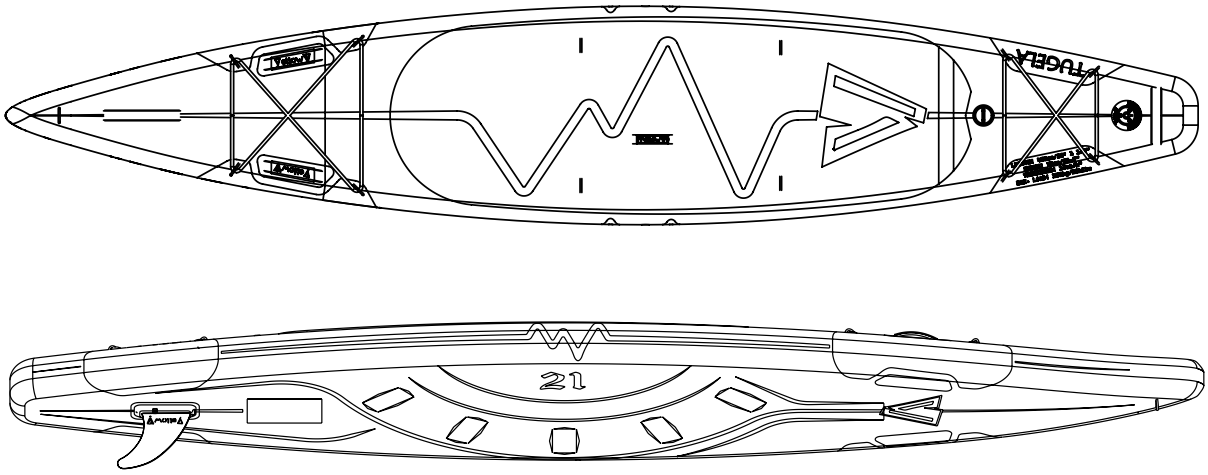
- Pelin alussa ensimmäinen pelaaja asettaa yhden kortin, joka on kaikkien nähtävissä, ja siirtää pelinappulaansa kortin arvon mukaan (katso korttien arvot), sitten seuraava pelaaja (myötäpäivään) tekee saman.
- Jos pelaajan korttisarja ei salli aloitusta tai liikkumista, hän on ulkona nykyisestä kierroksesta ja hänen on laskettava pöydälle kaikki jäljellä olevat kortit.
- Kierros päättyy, kun kaikki kortit on laitettu pöydälle. Jokaisella seuraavalla kierroksella toinen pelaaja aloittaa.
- Nappula voidaan asettaa aloituspisteeseen joko Kuninkaan tai Ässän kanssa.
- Kun nappula siirretään kotoa aloituspisteeseen, se on “suojattu”. Lähtöasennossa olevia pelinappuloita ei voi vaihtaa, ottaa tai edes ohittaa.
- Jos aloitusasemassa oleva vastustaja estää pelaajaa tekemästä mitään liikettä, hän on ulkona nykyiseltä kierrokselta ja hänen on laskettava pöytään kaikki jäljellä olevat kortit
- Jos nappula saapuu toisen miehittämälle paikalle, jälkimmäinen otetaan pois laudalta ja palautetaan aloitusriville, tämä koskee myös omia pelinappuloita!
- Toisen nappulan ohittaminen on aina sallittua, paitsi kotipaikassa tai jos nappula on omalla aloituspisteellä.
- Pelaajat ovat velvollisia siirtämään pelinappuloitaan kortin arvon määräämän koko askelmäärän (ole varovainen yrittäessäsi päästä kotitukikohtaan) jos kortin arvo ylittää tarvittavien askelten määrän, on aloitettava uusi kierros radalla, jotta voit yrittää uudelleen sisäänkäyntiä!

15 YVSUP13 - TUGELA

YVSUP11 - ANGELin urheilullisempi isoveli on YVSUP13 - TUGELA. Erityisesti heille, jotka haluavat mennä vielä nopeammin. Uusi X-woven MSL-fuusiorakenne tekee inflatable sekä jäykemmän että kevyemmän kuin sen pienempi veli. Pieni kick-pad helpottaa kääntämistä huomattavasti ja matkatavaraverkon alle voit säilyttää Yellow V-sekoituskupin tai jonkin kuivapusseista. Inflatable SUP-inflatable nopeammille melojille keskuudessamme.

15.1 Toimituslaajuus

- TUGELA puhallettava SUP-lauta
- Kätevä kuuden ja neljän pisteen benji matkatavaroiden helppoon ja turvalliseen säilytykseen
- Irrotettava evä
- Kolme irrotettavaa evää
- Kaksitoiminen kajakki/SUP-mela
- Kaksitoiminen pumppu painemittarilla
- Yellow V leash
- Erityinen 3 metriä pitkä pyyhe
- 2 litran kuivapussi
- Pelisetti (nappulat, noppa ja Yellow V-korttipeli)
- Vedenpitävä matkapuhelinkotelo
- Korjaussarja
- Suuri Yellow V-kantolaukku



15.2 Tekniset tiedot

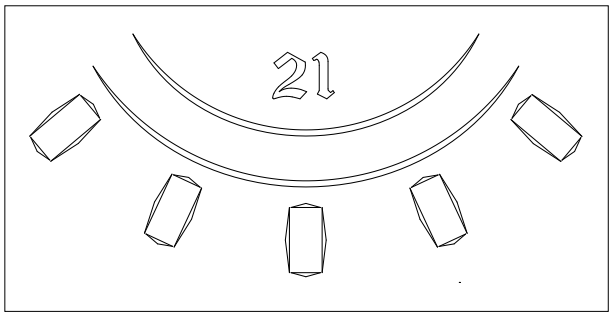
Pituus	400 cm
Leveys	73 cm
Paksuus	15 cm
Paino	9,3 kg
Maksimikuorma (kg)	130 kg
Evät	1
Kahvat	5
D-renkaiden määrä	6
Liukumaton kansi	EVA-vaahto 5 mm
PVC-rakenne	X-WOVEN MSL Fusion
PVC-kovuus (shore)	70A
Liukumaton alue	168 x 74 cm
Liukumaton kovuus (shore)	45A - 50A
Käyttäjän paino	130 kg maksimi
Melontatyyli	Kruisailu/matka
SUP-kokemus	Edistynyt

15.3 Lisävarusteet

Alla olevat tarvikkeet voidaan ostaa erikseeny

- Kajakki-istuin (YVSSEAT01)
- Melakelluke SUP- ja kajakkimeloille (YVPADFLOA)
- Ylimääräinen kaksitoiminen kajakki/SUP-mela (YVPAD02)
- Ylimääräinen leash (YVLEAS04)
- Ylimääräinen 3 metriä pitkä pyyhe (YVTOW01)
- Ylimääräinen SUP-pelisarja (YVSKIT)
- Ylimääräinen keskievä (YVFIN01)
- Ylimääräinen sivueväsarja (YVFIN03)
- Kuivapussi 15 l. musta (YVBAGH15)
- Kuivapussi 15 l. keltainen (YVBAGY15)
- Kuivapussi 70 l. musta (YVBAGH70)
- Kuivapussi 70 l. keltainen (YVBAGY70)

15.4 Peli



Korttipeli, jota pelataan jakajaa vastaan ja jossa tavoitteena on päästä lähemmäs 21 pistettä kuin jakaja, ylittämättä tätä. Vaaditut esineet ovat korttisarja ja vähintään 2 pelaajaa. Peliä voidaan pelata useamman pelaajan kanssa, mutta voittaja on aina se, joka on lähinnä 21 pistettä.

Pelin kulku:

Pelin kulku on melko yksinkertainen. Jakaja jakaa yhden kortin kullekin pelaajalle ja sitten yhden kortin itselleen. Kortit jaetaan sitten uudelleen, ja pelaajat päättävät, haluavatko he toisen kortin vai eivät. Jos pelaajalla on enemmän kuin 21 pistettä, hän on välittömästi pois pelistä.
Sama pätee jakajaan. Kun kaikki pelaajat ovat olleet mukana, on jakajan vuoro. Jakajien tulee ottaa kortteja, kunnes heillä on vähintään 17 pistettä; he häviävät, jos ylittävät 21 pistettä.

Kortit:

Pelissä on neljä eri korttia: ruudut, hertat, ristit ja pata. Jokaisella kortilla on oma arvonsa, joka lasketaan seuraavasti:
- Ässä: 1 tai 11 pistettä
- Kuvakortit (jätkä, kuningatar, kuningas): 10 pistettä
- Muut kortit: kortissa ilmoitettu arvo

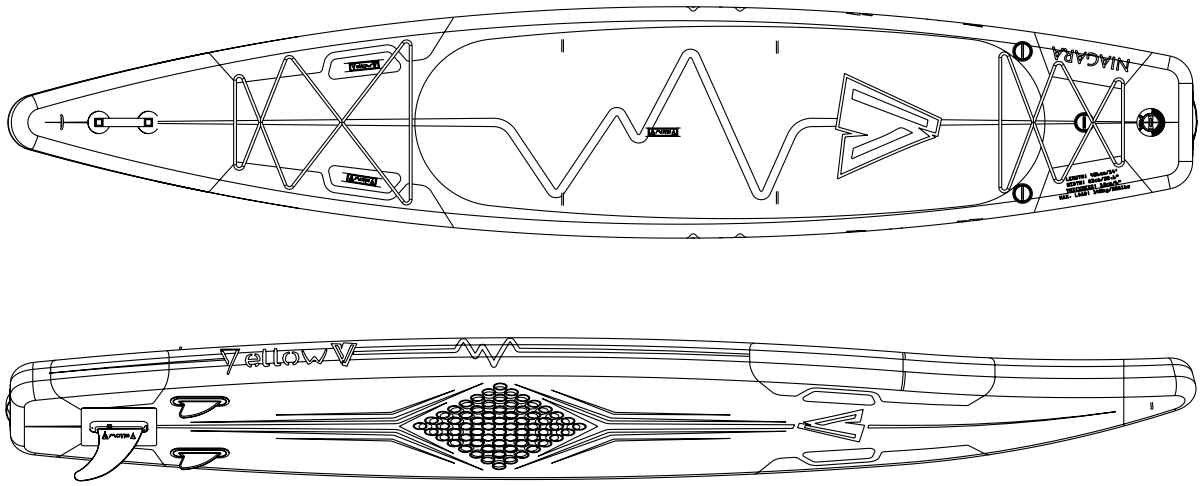
Jos sinulla on esimerkiksi ässä ja 9, sinulla voi olla 10 tai 20 pistettä sen mukaan, kumpi on edullisempi. Jos sinulla on ässä ja 10, sinulla on heti 21 pistettä ja olet siis voittanut.

16 YVSUP14 – NIAGARA

NIAGARA 14 Overnight SUP -inflatable on 426 cm pitkä ja rakennettu X-woven MSL -fuusiotekniikalla: jäykempi ja kevyempi kuin YVSUP11 - ANGEL. Tämä SUP-inflatable on suunniteltu erityisesti seikkailunhaluiselle melojalle, joka ei ole tyytyväinen vain yhteen päivään. Kaksi suurta matkatavaraverkkoa tarjoavat tarpeeksi tilaa vaatteillesi, ruoallesi ja teltalle. Tämä SUP on suunniteltu edistyneille ja kunnianhimoisille melojille, jotka haluavat mennä pitkille ja jatketuille matkoille. Jotta kaikki vaatteesi pysyvät kuivina, tämän setin mukana tulee upouusi 15 litran kuivapussi. Vaellusinflatabliemme kuningas.

16.1 Toimituslaajuus

- NIAGARA puhallettava SUP-lauta
- Kätevä kuuden ja neljän pisteen benji matkatavaroiden helppoon ja turvalliseen säilytykseen
- Kolme irrotettavaa evää
- Kaksitoiminen kajakki/SUP-mela
- Kaksitoiminen pumppu painemittarilla
- Yellow V leash
- Erityinen 3 metriä pitkä pyyhe
- 15 litran kuivapussi
- Pelisetti (nappulat, noppa ja Yellow V-korttipeli)
- Vedenpitävä matkapuhelinkotelo
- Korjaussarja
- Suuri Yellow V-kantolaukku



16.2 Tekniset tiedot

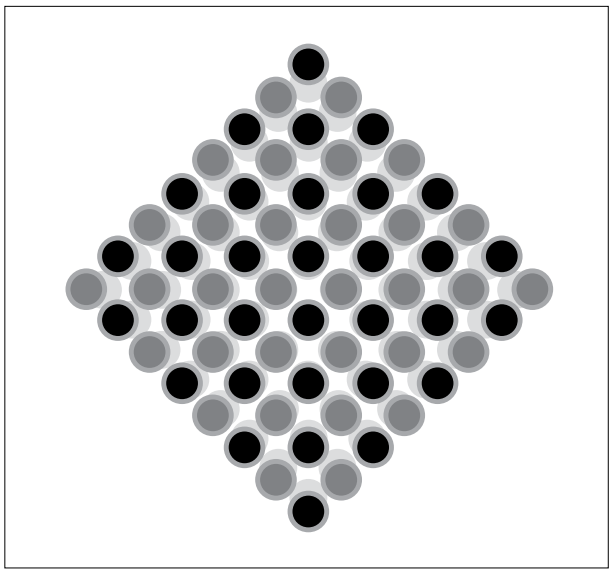
Pituus	426 cm
Leveys	83 cm
Paksuus	15 cm
Paino	11,9 kg
Maksimikuorma (kg)	140 kg
Evät	3
Kahvat	5
D-renkaiden määrä	8
Liukumaton kansi	EVA-vaahto 5 mm
PVC-rakenne	X-WOVEN MSL Fusion
PVC-kovuus (shore)	70A
Liukumaton alue	168 x 74 cm
Liukumaton kovuus (shore)	45A - 50A
Käyttäjän paino	140 kg maksimi
Melontatyyli	Kaikinpuolin hauskaa, kruisailu/matka
SUP-kokemus	Aloittelija

16.3 Lisävarusteet

Alla olevat tarvikkeet voidaan ostaa erikseen

- Kajakki-istuin (YVSSEAT01)
- Melakelluke SUP- ja kajakkimeloille (YVPADFLOA))
- Ylimääräinen kaksitoiminen kajakki/SUP-mela (YVPAD02)
- Ylimääräinen leash (YVLEAS05)
- Ylimääräinen 3 metriä pitkä pyyhe (YVTOW01)
- Ylimääräinen SUP-pelisarja (YVSKIT)
- Ylimääräinen keskievä (YVFIN01)
- Ylimääräinen sivueväsarja (YVFIN03)
- Kuivapussi 15 l. musta (YVBAGH15)
- Kuivapussi 15 l. keltainen (YVBAGY15)
- Kuivapussi 70 l. musta (YVBAGH70)
- Kuivapussi 70 l. keltainen (YVBAGY70)

16.4 Peli



Strategiapeli kahdelle pelaajalle.

Alussa jokainen pelaaja saa 12 samanväristä pelinappulaa. Nämä sijoitetaan pelaajan puolelle tummille ympyröille. Yksi pelaaja aloittaa ja sitten pelaajat vuorottelevat.

Liikkeet ovat sallittuja vain tummilla ympyröillä, joten kaikki liikkeet ovat diagonaalisia.

Ainoa suunta, jonka pelinappulat voivat liikkua, on kohti vastustajaa.

Pelinappulaa voidaan siirtää ruutu kerrallaan, ellet saa nappulaa vastustajalta. Nappulan voi kaapata hyppäämällä vastustajan nappulan yli ja laskeutumalla vinoviivalle toiselle puolelle.

Pelaaja voi hypätä yhden pelinappulan yli hyppyä kohden. Jos toinen hyppy on myöhemmin mahdollinen, seuraavaa hyppyä voidaan käyttää välittömästi, kunnes hyppymahdollisuuksia ei enää ole.

Kaapattu pelinappula poistetaan inflatable. Jos sieppaus on mahdollista, se on otettava ennen muita liikkeitä. Jos useat sieppaukset ovat mahdollisia, pelaaja voi vapaasti valita.

Kun pelinappula saavuttaa inflatable pään (lähimpänä vastustajaa), tästä pelinappulasta tulee kuningas. Tämän eron selventämiseksi kaapattu pala asetetaan kruunatun kappaleen päälle.

Kuningas liikkuu edelleen diagonaalisesti, mutta sen sallitaan liikkua kaikkiin suuntiin ja sitä voidaan siirtää useissa asemissa yhdellä liikkeellä.

Peli päättyy, kun yksi pelaaja menettää kaikki nappulansa tai ei voi tehdä yhtään liikettä.

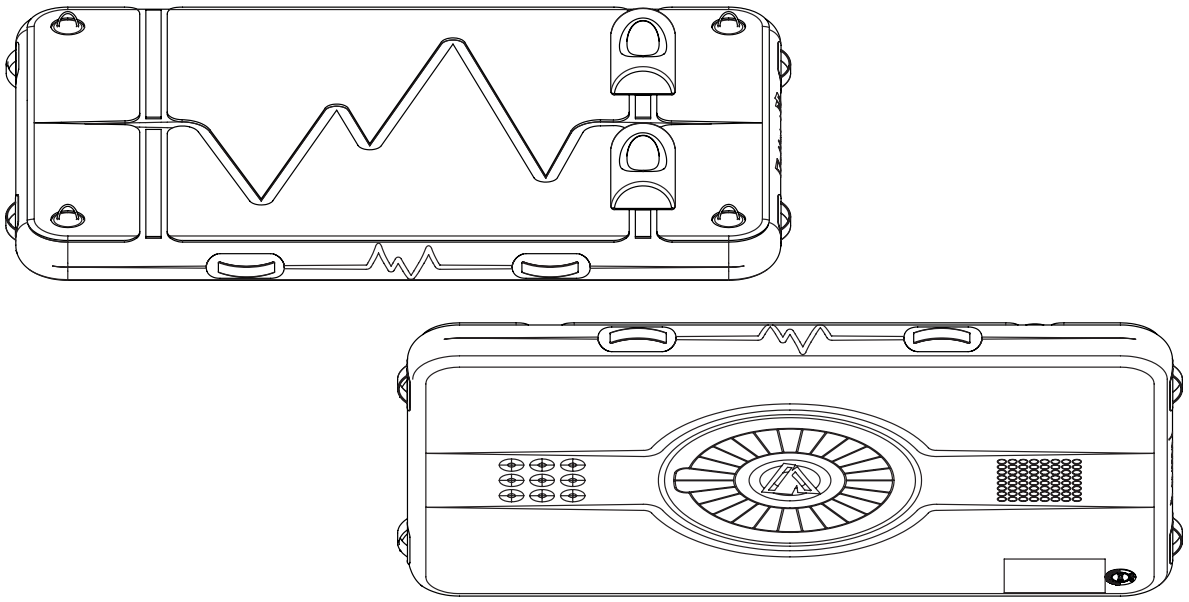
17 YVIFP8 - HAWAII

Luo oma paikkasi vedessä. Yksityinen saari ei ehkä sovi kaikille, mutta Yellow V HAWAII on hyvin lähellä! Unelmoi pehmeällä 5 mm EVA-vaahdolla, harjoita sisäistä tasapainoasi harjoittelemalla joogaa mukavalla liukumattomalla kerroksella tai muuta alusta kelluvaksi piknik-pöydäksi meloessasi ystävien kanssa.

Tämä alusta tekee kaiken! Ei vain hauskaa, vaan myös käytännöllistä, koska se toimii huoltoalustana. Tämän Yellow V-alustan avulla veneesi huuhtelu sujuu kuin leikki tämän Yellow V-alustan avulla. Varustettu teollisuuslaatuisella tarranauhalla, joka kiinnittää tyynysarjan, ja siinä on useita D-renkaita, jotka pitävät alustan paikallaan tai sitovat useita alustoja yhteen. HAWAII on valmistettu kestävästä kudotusta MSL-fuusio -PVC:stä ja tarjoaa erinomaisen vakauden. Siirtäminen on helppoa kahdeksan taitavasti sijoitetun kahvan avulla.

17.1 Mukana laatikossa

- HAWAII puhallettava alusta
- Kaksitoiminen kajakki/SUP-mela
- Kaksi mukavaa tyynyä tarranauhalla
- Kokoontaitettava ankkuri
- Erityinen 3 metriä pitkä pyyhe
- 2 litran kuivapussi
- Pelisetti (nappulat, noppa ja Yellow V-korttipeli)
- Vedenpitävä matkapuhelinkotelo
- Korjaussarja
- Suuri Yellow V-kantolaukku, 1,5 kg köyden ja kellukkeen kanssa



17.2 Tekniset tiedot

Pituus	250 cm
Leveys	160 cm
Paksuus	15 cm
Paino	17 kg
Maksimikuorma (kg)	410 kg
Kahvat	8
D-renkaiden määrä	4
Liukumaton kansi	EVA-vaahto 5 mm
PVC-rakenne	Kudottu MSL Fusion
PVC-kovuus (shore)	70A
Liukumaton alue	238 x 148 cm
Liukumaton kovuus (shore)	45A - 50A
Käyttäjän paino	410 kg maksimi
Melontatyyli	Kaikinpuolin hauskaa, perhe, jooga
SUP-kokemus	Aloittelija, keskitaso, edistynyt

17.3 Lisävarusteet

Alla olevat tarvikkeet voidaan ostaa erikseen

- Kaksitoiminen kajakki/SUP-mela (YVPAD02)
- Melakelluke SUP- ja kajakkimeloille (YVPADFLOA)
- Ylimääräinen tyynysarja (YVCUSH01) liikenteen mustana keltaisella putkella.
- Ylimääräinen 3 metriä pitkä pyyhe (YVTOW01)
- SUP-pelisetti (YVSKIT)
- Pelisetti alustalle (YVPKIT)
- Kuivapussi 15 l. musta (YVBAGH15)
- Kuivapussi 15 l. keltainen (YVBAGY15)
- Kuivapussi 70 l. musta (YVBAGH70)
- Kuivapussi 70 l. keltainen (YVBAGY70)

17.4 Pelit

Peli 1

Tämä peruspeli käyttää 3x3-ruudukkoa. Pelin tavoitteena on olla ensimmäinen pelaaja, joka saa kolme peräkkäin.

Pelaaja yksi asettaa ensimmäisen nappulan. Pelaajat asettavat vuorotellen värillisiä nappuloitaan laudalle, kunnes yhdellä pelaajalla on kolme peräkkäin (vaaka/pysty/diagonaalisesti) tai on tasapeli.

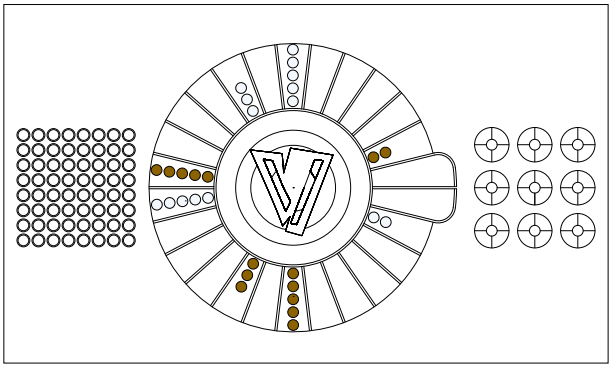
Peli 2

Hienostunut strategiapeli kahdelle pelaajalle. Tätä peliä pelataan 15 ruskealla, 15 valkoisella nappulalla ja 2 nopalla.

Pelin tavoitteena on saada kaikki ruskeat palat valkoiselle kotialueelle ja päinvastoin.

Aloitusjärjestely
Peli alkaa nappuloilla (molemmat värit):
5 kappaletta kohdassa 6
3 kpl kohdassa 8
5 kappaletta kohdassa 13
2 kpl kohdassa 24

- Jokaisella kierroksella yksi pelaaja heittää 2 noppaa. Pelaajan heittämä numero edustaa liikkeiden määrää, jotka on tehtävä. Voit siirtää yhtä nappulaa kunkin heitetyn nopan kokonaismäärää vastaavan määrän paikkoja (edellyttäen, että tämä on mahdollista sen rivissä sijainnin suhteen, johon päädyt), tai siirtää kahta nappulaa: yksi on nopan arvoa vastaava määrä paikkoja, toinen paikkojen määrä, joka on yhtä suuri kuin toisessa nopassa näkyvä arvo. Jos sama numero heitetään molemmilla nopilla, pelaaja voi siirtää nappulaa heitetyn numeron mukaan 4x.
- Mitä tahansa nappulaa voidaan siirtää, mutta vain asentoon, jossa on
- korkeintaan yksi vastustajan nappula, ei yhtään nappulaa tai yksi oma nappulasi. Voit siksi poistaa vastustajasi nappulan paikalta, jos hänellä on vain yksi nappula.
- Nappulan poistaminen laudalta tarkoittaa, että nappulan on palattava aloituspisteeseen. Vastustajan on palautettava tämä nappula peliin ennen kuin hän voi tehdä muuta liikettä. Jos tämä ei ole mahdollista, muut nappulat voivat liikkua.



Milloin pelaaja voi alkaa siirtää nappuloita kotialueelle?

- Kun “kaikki” 15 nappulaa ovat kuudella viimeisellä paikalla, pelaaja voi alkaa siirtää nappuloita kotialueelle (loppupeli).
- Kun yksi pelaaja on tuonut kaikki nappulansa kotiin, peli on ohi.

Peli 3

Kahden pelaajan strategiapeli.

- Alussa jokainen pelaaja saa 12 yhdenväristä palaa. Ne asetetaan laudalle pelaajaa lähimpänä olevalle puolelle. Kappaleita voi laittaa vain tummille ympyröille. Yksi pelaaja aloittaa, sen jälkeen pelaajat vuorottelevat siirtojaan.
- Liikkeet ovat sallittuja vain tummissa paikoissa, joten kaikki liikkeet tehdään vinottain.
- Ainoa suunta, johon pelaajat voivat liikkua, on kohti vastustajaa.
- Nappuloita voidaan siirtää yksi paikka kerrallaan, ellet pysty vangitsemaan vastustajan nappulaa.
- Voit napata nappulan hyppäämällä vastustajan nappulan yli ja laskeutumalla suoralle vinoviivalle toiselle puolelle. Pelaaja voi hypätä yhden nappulan yli kerrallaan. Yksi kierros ei rajoitu yhteen hyppyyn, jos myöhemmällä hypyllä on mahdollista saada muita nappuloita
- Kaapattu nappula poistetaan laudalta. Jos sieppaus on mahdollista, se on pakollinen. Jos usea sieppaus on mahdollista, pelaaja voi vapaasti valita yhden.
- Kun nappula saavuttaa laudan ääripään (vastustajien puolelle), nappula kruunataan kuninkaaksi. Selvittääksesi eron, aseta yksi nappula toisen päälle
- Kuningasnappuloiden täytyy edelleen liikkua vinosti, mutta ne voivat liikkua kumpaan tahansa suuntaan ja voivat hypätä useiden pisteiden yli kerralla.
- Peli päättyy, kun yksi pelaaja on menettänyt kaikki pelinappulansa tai ei voi tehdä siirtoa.

1 Segurança

Este manual foi elaborado para o ajudar a utilizar a sua Inflatable em segurança e a divertir-se. Contém pormenores sobre a Inflatable, o equipamento fornecido ou montado e informações sobre a utilização e a manutenção. Ler atentamente o manual e familiarizar-se com a Inflatable antes de a utilizar.

Se for a sua primeira Inflatable ou se se tratar de um tipo diferente, reserve tempo suficiente para adquirir experiência em segurança.

As regras e leis gerais de segurança e de prevenção de acidentes devem ser sempre respeitadas

Indicações de aviso

As seguintes indicações de aviso são usadas neste manual no contexto de segurança:

⚠ AVISO

Indica que existe um perigo em potencial que pode causar lesões.

! CUIDADO

Ressalta que os procedimentos operacionais, as ações, etc., podem resultar em danos, ferimentos ou morte.

☞ OBS.:

Enfatiza procedimentos importantes, circunstâncias, etc.

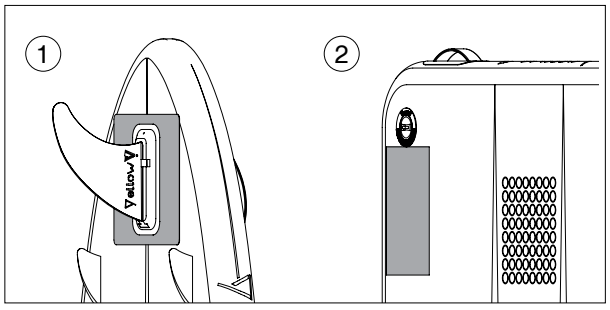
Compartilhe as instruções de segurança com outros usuários.

Fixar os equipamentos soltos

Ao utilizar a Inflatable, prender o equipamento ou a bagagem soltos. Para este efeito, os SUPs estão equipados com um cordão elástico.

Etiqueta de segurança

Uma etiqueta de segurança foi fixada no inflável.



- Placa SUP: na parte inferior, ao redor da pino (1)
- Plataforma: no fundo, ao lado da válvula (2)

Você pode encontrar uma explicação dos símbolos usados nas 'Informações de Segurança' fornecidas com o inflável ou nas páginas 218 - 219 deste manual..

2 Operação da bomba

Dupla operação:
Introduzir a tampa vermelha para um enchimento rápido. Isto permite que a bomba forneça pressão tanto na subida como na descida.

Funcionamento simples:
Com a tampa vermelha retirada, a bomba fornece uma pressão elevada. Isto permite insuflar ainda mais a Inflatable até à pressão de trabalho recomendada.

A saída acima do medidor de pressão na bomba é para inflar, a saída sob o medidor de pressão na bomba é para aspirar.

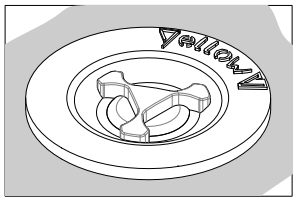
Quando se começa a bombear, o manómetro não começa a mover-se imediatamente. Continuar a bombear até que o manómetro indique a pressão de trabalho correcta.

☞ OBS.:

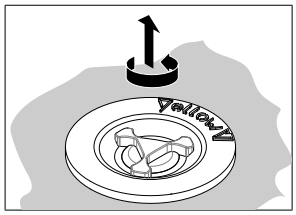
O manómetro necessita de uma contrapressão mínima de 0,5 bar. A agulha não se moverá abaixo desse valor. Em caso de dúvida se o manómetro está a funcionar, retire o tubo flexível da bomba, mantenha a palma da mão firmemente sobre a abertura de enchimento e bombeie uma vez, empurrando a alavanca para baixo. O medidor de pressão se moverá imediatamente.

3 Insuflar

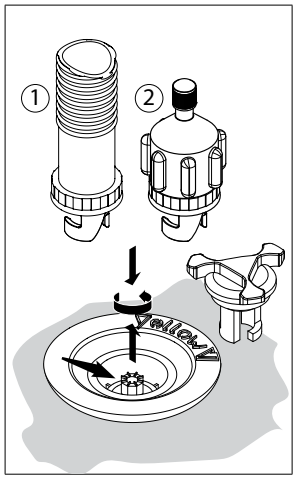
- Colocar a Inflatable sobre uma superfície plana, sem objectos cortantes.
- Desdobrar/enrolar a Inflatable e colocá-la na horizontal.
- Antes de encher a Inflatable, verificar a pressão de funcionamento recomendada, indicada no anel da válvula de enchimento.



- Desapertar a tampa da válvula de insuflação.



- Verificar se o mecanismo central de pressão da válvula de enchimento está fechado (posição alta). Se não estiver, prima-o e rode-o um quarto de volta. O mecanismo de pressão está agora na posição mais alta.
- Ligar o adaptador de mangueira (1)/adaptador de bomba (2) incluído à válvula de insuflação e ligar-lhe uma bomba adequada.



PT

- Insuflar a Inflatable até à pressão de trabalho recomendada.
- Retirar o adaptador da mangueira/adaptador da bomba
- Volte a colocar a tampa na válvula de insuflação.

⚠ Aviso

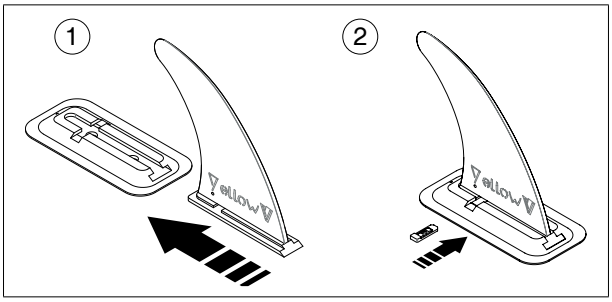
- Não utilizar ar comprimido (p. ex., um compressor para pneus de automóveis).

! Cuidado

- Não expor a Inflatable à luz solar direta quando não estiver na água, pois a expansão do ar pode causar danos ou rebentamento.
- Se a pressão for demasiado elevada, pode provocar danos estruturais (irreparáveis).

4 Instalação do pino (placa SUP)

- Infle totalmente a placa SUP.
- Vire a placa SUP com a caixa de pino para a pino voltada para cima.
- Empurre a pino até a caixa da pino (1)
- Empurre o pino através do lado da caixa do pino e p pino. Você vai ouvir um clique. (2)
- A remoção é efectuada na ordem inversa.

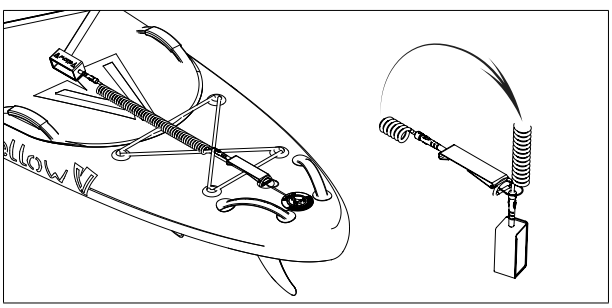


5 Leashe e remo

O leash é um importante dispositivo de segurança que impede que o Inflatable flutue para longe de você se você cair dele.

Leashe e remo

O leash deve ser fixada na argola em D situada na parte de trás da Inflatable. O Leash tem um cordão de 'nylon', que passa por baixo da argola em D e depois é enrolado através dela própria



Fixar o leash na argola em D

☞ Obs.:

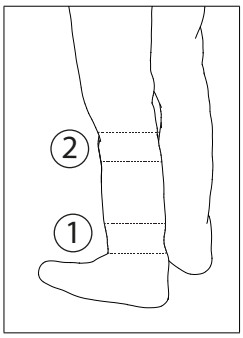
Para além do anel em D na parte de trás, existem vários outros anéis em D na Inflatable, como o armazenamento de carga ou montagem de um assento de caiaque. Eles não podem ser usados para prender uma coleira.

⚠ Aviso

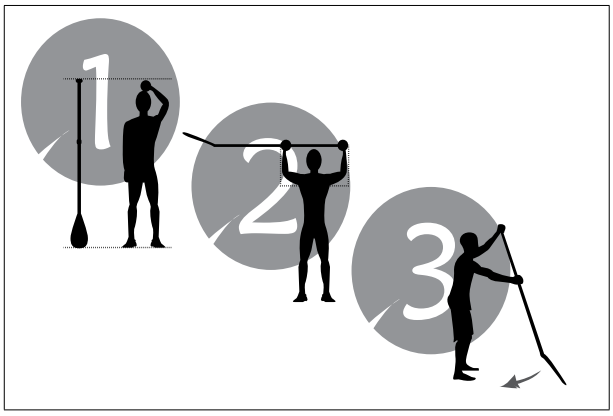
O leash evita que a Inflatable flutue para longe de si, em caso de queda, e evita que os circunstantes sejam atingidos ou feridos pela mesma.

Ponto de fixação do corpo

O local mais confortável para prender a correia do leash é o tornozelo (1), mas o risco de emaranhamento é maior. O local imediatamente abaixo do joelho (2) é menos confortável, mas menos suscetível de ficar emaranhado. O leash é adequado para ambos os locais.



Para determinar o comprimento da seu remo de SUP, adicione uma a duas alturas de punho à altura do seu corpo.

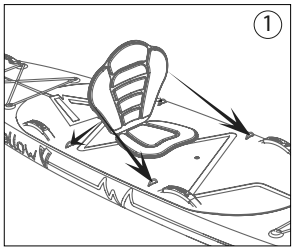


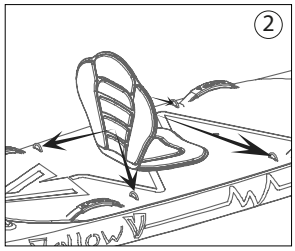
O remo de três peças é facilmente ajustável em comprimento. A gama de ajuste situa-se entre 175 cm e 210 cm. Está também incluída uma lâmina extra, criando um remo de lâmina dupla. Ideal para os utilizadores que gostam de se sentar na Inflatable.

6 Assento de caiaque para SUP

O assento de caiaque para SUP não faz parte da entrega de um Yellow V SUP e deve ser encomendado separadamente.

- Quando a placa estiver inflada, posicione o assento do caiaque SUP no meio da placa entre os quatro anéis D.
- Utilizando os ganchos de pressão, prenda as duas correias superiores do assento aos anéis em D na parte da frente a placa (1).





- Em seguida, conecte as correias lombares aos anéis D mais próximos atrás do assento (2). Ajuste as correias para uma posição confortável para se sentar/inclinar.

Para a maioria dos usuários, a posição recomendada do assento de caiaque SUP está apenas um pouco atrás do centro da placa.

7 Utilização

☞ Obs.:

- Insuflar completamente a Inflatable um dia antes da utilização e verificar se existem fugas de ar.
- Utilize um dispositivo de flutuação adequado (colete salva-vidas/dispositivo de flutuação pessoal) quando estiver na água. Nota: respeitar sempre os regulamentos locais em vigor!
- Em caso de frio, usar vestuário adequado, como um fato de mergulho.

! Cuidado

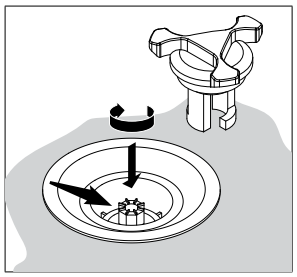
- Não deixar a Inflatable ao sol durante muito tempo. Desta forma, evita-se uma descoloração, um envelhecimento e uma delaminação prematuros.
- Proteger a Inflatable dos raios UV fortes, para evitar a descoloração, o envelhecimento, a delaminação e a colagem/amaciamento.
- Verificar a pressão na Inflatable. Se a pressão for demasiado elevada, libertar gradualmente o ar até atingir a pressão de funcionamento correcta.
- Evitar que a água ou a humidade entrem na Inflatable através da válvula de enchimento. Se isso acontecer, retirar a água e deixar secar bem a Inflatable antes de a voltar a utilizar.
- Guardar a Inflatable num local fresco e escuro ou cobri-la.
- Verificar sempre as cartas náuticas locais para a zona onde se utiliza a Inflatable.

⚠ Aviso

- Não ultrapassar a capacidade de carga máxima da Inflatable.
- O reboque da Inflatable só deve ser efectuado sem pessoas e a baixa velocidade.
- O cabo de reboque deve ser fixado à argola ”D”:
  - Placa SUP: na parte de baixo, à frente
  - Plataforma: 4 x na parte superior (em cada canto)

8 Armazenamento

- A Inflatable deve ser limpa corretamente após a sua utilização. Para o efeito, utilize uma solução de sabão neutro e água limpa. Certifique-se de que toda a areia, seixos, óleo e sujidade são removidos.
- Colocar a Inflatable à sombra e deixá-la secar.
- Retire a tampa da válvula de insuflação.
- Prima o mecanismo de pressão da válvula de enchimento e rode-o um quarto de volta para abrir a válvula de enchimento (posição baixa).



- Dobrar/enrolar a Inflatable na direção da válvula de insuflação para retirar todo o ar.
- Não dobrar/enrolar a Inflatable com demasiada força.
- Volte a colocar a tampa na válvula de insuflação.
- Guardar a Inflatable num local fresco, seco e ventilado

☞ Obs.:

- Nunca deixar secar a Inflatable sob a luz direta do sol.
- Devido ao forte fluxo de ar e ao ruído relativamente alto durante o esvaziamento, recomenda-se alguma distância da válvula de insuflação.

! Cuidado

- Uma dobragem/enrolamento apertado pode danificar as costuras de ar, a espuma EVA e os tapetes de apoio (se existirem).

9 Prolongamento da vida útil

- Evitar a sobrepressão e a subpressão devido a variações de temperatura; assegurar uma pressão de funcionamento constante.
- Evitar a utilização de um compressor de ar; utilizar uma bomba adequada.
- Evitar a entrada de sujidade ou de água através da válvula de enchimento.
- Evitar a delaminação ou deformação devido à exposição directa à luz solar ou a temperaturas elevadas.
- Evitar danos devido à ultrapassagem da capacidade máxima de carga (pessoas e/ou carga).
- Evitar o armazenamento prolongado, pois este tem um efeito prejudicial nas costuras de cola da câmara de ar.
- Evitar arrastar a Inflatable pelo chão, pois as partes afiadas têm um efeito prejudicial.
- Limpar o produto com uma solução de sabão neutro e água limpa após a utilização.
- Secar bem após a utilização.
- Verificar regularmente se existem pontos fracos nas costuras da câmara de ar; reparar se necessário.
- Verificar regularmente a válvula de enchimento quanto a fugas; se necessário, apertar a válvula.

☞ Obs.:

- Para evitar fugas de ar, aperte a válvula de enchimento de vez em quando. Utilizar a ferramenta fornecida para o efeito. Esvaziar completamente a Inflatable e retirar a tampa da válvula de insuflação, agarrar a par-

te interna da válvula de insuflação na parte inferior da almofada insuflável, introduzir a ferramenta na válvula de insuflação e rodar no sentido dos ponteiros do relógio até estar completamente apertada.

Se o produto tiver chegado ao fim da sua vida útil, verifique localmente como pode ser eliminado de forma responsável.

10 Reparações

Se, apesar de todas as precauções, a Inflatable tiver uma fuga, é fácil de reparar na maioria dos casos. Utilize o kit de reparação fornecido para o efeito.

- Encontrar a fuga utilizando uma solução de detergente e água limpa, se necessário.
- Em seguida, deixe sair o ar da Inflatable.
- Limpe e desengordure a superfície à volta da fuga.
- Corte à medida um dos remendos fornecidos. Certifique-se de que o remendo tem uma sobreposição de 2-3 cm à volta da fuga.
- A seguir, trace (com um lápis) o contorno do remendo na Inflatable.
- Cole fita adesiva à volta do perímetro do remendo. Isto evita que fiquem resíduos de cola em excesso na Inflatable.
- Cubra o remendo e a superfície da Inflatable com a cola fornecida, espalhando-a uniformemente.
- Deixe secar durante cinco minutos.
- Cole suavemente o remendo na fuga e pressione-o para baixo, do centro para os bordos exteriores. Isto evita que o ar fique preso entre a Inflatable e o remendo.
- Deixar a cola secar durante, pelo menos, 24 horas.

! CUIDADO ☞ OBS.:

- Não bombear a Inflatableenquanto a cola estiver a assentar.
- Não utilizar a Inflatableenquanto a cola estiver a endurecer.

11 Solução de problemas

Problema	Causa possível	Solução
Protuberância		
Existe uma protuberância na parte inferior da Inflatable.	IIsto é uma consequência da instalação da válvula de enchimento na Inflatable. Para instalar a válvula, deve ser criado um espaço na estrutura de ponto de gota.	Esta protuberância é normal e não afecta de modo algum a qualidade ou o desempenho.
Queda da pressão do ar		
Válvula de insuflação	Certifique-se de que a Inflatabletem a pressão de funcionamento correcta. Em seguida, com uma solução de detergente e água, verificar se a válvula de enchimento está bem apertada.	Quando aparecerem bolhas de ar, apertar a válvula de insuflação com a ferramenta fornecida para o efeito.
	Verificar se o mecanismo de pressão da válvula de insuflação está na posição mais elevada.	Se não estiver na posição mais alta, prima ligeiramente o mecanismo de pressão e rode-o um quarto de volta para que fique na posição mais alta.
	Verificar se o mecanismo de pressão está a funcionar correctamente.	Se não for o caso, substituir o mecanismo de pressão pela peça sobresselente fornecida.
Costuras	Certifique-se de que a Inflatabletem a pressão de funcionamento correcta. Em seguida, com uma solução de detergente e água, verificar se existe uma fuga numa das costuras ou superfícies.	Se surgirem bolhas de ar, repare-as utilizando os adesivos e a cola fornecidos.
Espuma de EVA		
descola-se do PVC	Enrolar/dobrar com demasiada força pode fazer com que a espuma de EVA se solte do PVC.	Volte a colar a espuma de EVA no PVC utilizando a cola fornecida. Siga as instruções de colagem indicadas no tubo.
Água na Inflatable		
Água	A água/humidade entrou inesperadamente na Inflatableatravés da válvula de enchimento.	Tomar medidas imediatamente! Retirar o mecanismo de pressão da válvula com a ferramenta fornecida. Ventilar activamente através deste orifício durante 15 minutos e depois ventilar passivamente durante mais 24 horas.

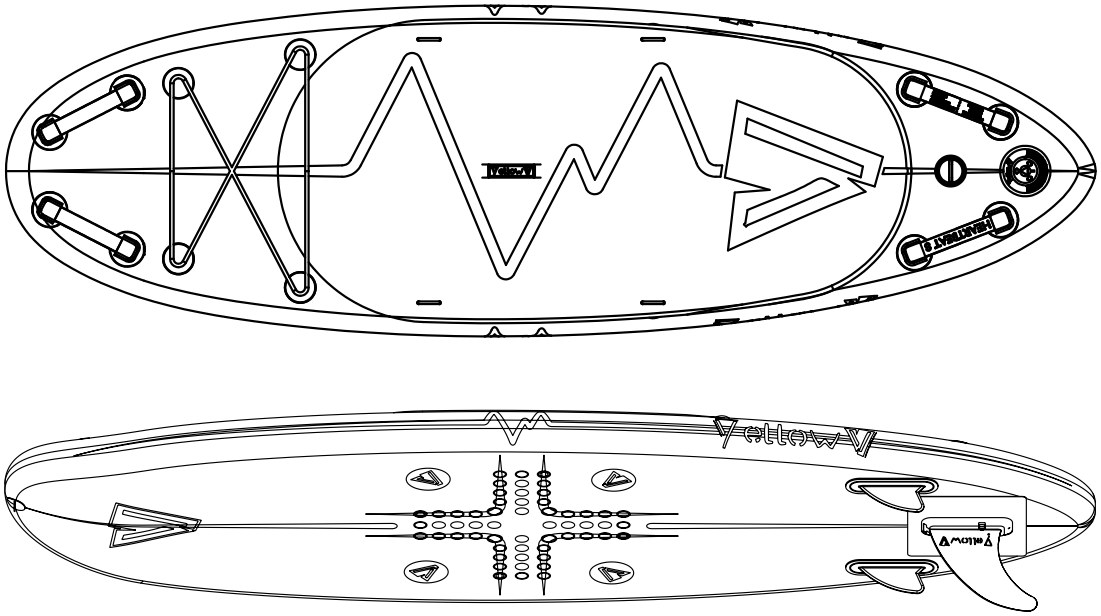
12 YVSUP08 - IGUAZU

O lúdico iSUP de 8 pés na faixa especialmente para crianças: nosso IGUAZU. Abreviação de giro fácil, extra largo para dar às crianças um pouco mais de equilíbrio e resistência para suportar seu público-alvo. A placa SUP que mantém seus filhos/netos felizes e ativos na água: tudo o que você tem que fazer é supervisionar enquanto eles brincam.

A placa IGUAZU SUP possui cinco alças, por isso é fácil entrar na placa enquanto estiver na água e seis anéis D para amarrar várias placas para criar uma plataforma de jogo. Um peso leve absoluto de 8,5 kg e rígido o suficiente para segurar 75 kg. Para estabilidade, 3 pinos removíveis estão inclusos. A espuma EVA de 5 mm oferece um subterrâneo confortável, enquanto o PVC de malha caída de 1,5 mm é altamente durável e construído para durar.

12.1 Escopo de fornecimento

- Placa IGUAZU SUP inflável
- Um elástico de quatro pontos útil para armazenamento fácil e seguro de bagagem
- Três pinos removíveis
- Paddle caiaque/SUP de ação dupla
- Bomba de ação dupla com medidor de pressão
- Yellow V leash
- Toalha especial de 3 metros de comprimento
- Saco seco de 2 litros
- Conjunto de jogos (peões, dados e jogo de cartas Yellow V)
- Caixa de celular impermeável
- Kit de reparos
- Grande saco de transporte Yellow V



12.2 Especificações

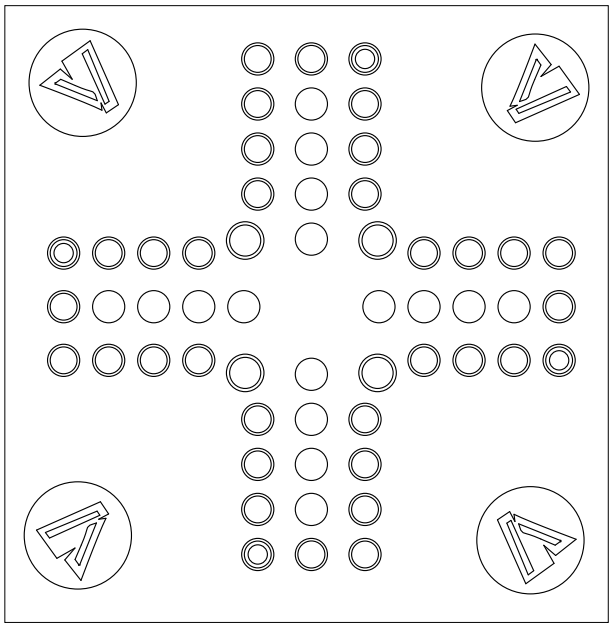
Comprimento	250 cm
Largura	75 cm
Espessura	10 cm
Peso	8,5 kg
Carga max. (kg)	75 kg
Pinos	3
Manipula	5
Número de anéis D	6
Deque antiderrapante	EVA-espuma 5 mm
Construção de PVC	Camada dupla, 1,5 mm
Dureza de PVC (borda)	70A
Área antiderrapante	144 x 56 cm
Dureza antiderrapante (costa)	45A - 50A
Peso do usuário	75 kg máximo
Estilo paddle	Toda diversão, família, yoga
Experiência SUP	Iniciante, Intermediário

12.3 Acessórios

Os acessórios abaixo podem ser adquiridos separadamente

- Assento do caiaque (YVSSEAT01)
- Flutuador para remo e remo de caiaque (YVPADFLOA)
- Paddle extra de caiaque de ação dupla/SUP (YVPAD02)
- Leash extra (YVLEAS01)
- Toalha extra de 3 metros de comprimento (YVTOW01)
- Conjunto de jogos extra para SUP (YVSKIT)
- Barbatana média extra (YVFIN01)
- Conjunto extra de barbatanas laterais (YVFIN02)
- Um saco seco de 15 ltr. preto (YVBAGH15)
- Um saco seco de 15 ltr. amarelo (YVBAGY15)
- Um saco seco de 70 ltr. preto (YVBAGH70)
- Um saco seco de 70 ltr. amarelo (YVBAGY70)

12.4 Jogo



Os jogadores rolam os dados e movem suas peças ao redor do tabuleiro. Apenas peças que não estão no ninho podem avançar no tabuleiro. As peças só podem sair do ninho com um rolo de cinco em um único dado.

Uma vez fora do ninho, um jogador pode mover uma ou mais peças, pelo número nos dados. Se nenhum movimento for possível, a vez é perdida.

Todos os movimentos de morte devem ser tomados antes da aplicação de qualquer recompensa extra para enviar um oponente para seu ninho ou mover uma peça para sua posição inicial.

Quando uma peça termina seu movimento no mesmo espaço que a peça de um oponente, a peça do oponente é enviada de volta ao seu ninho.

Um bloqueio é formado quando duas peças de um único jogador ocupam o mesmo espaço. Nenhum jogador pode passar por um bloqueio, incluindo peças do proprietário do bloqueio. A peça de outro jogador não pode pousar em um espaço ocupado por um bloqueio, até mesmo para deixar seu ninho.

Uma peça não precisa entrar na linha inicial e pode passar a linha e iniciar outro circuito da placa voluntariamente ou como resultado da exigência do uso do rolo total de morte.

O jogo é ganho quando todas as peças estão na casa do jogador.

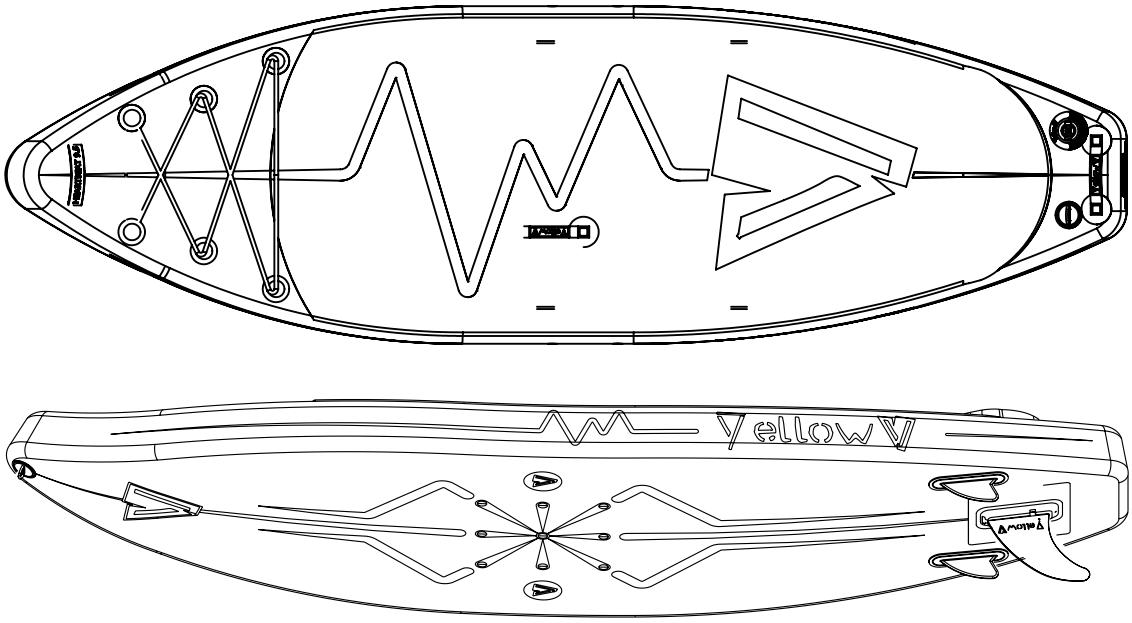
13 YVSUP09 - YOSEMITE

Se você quer apimentar, o iSUP YOSEMITE é seu companheiro. Adequado para rios de fluxo rápido e nos disjuntores. Esta prancha de roqueiro é altamente manobrável e pode ser virada no local com seu kick pad levantado. As três pinos destacáveis podem ser facilmente substituídas e você se beneficia de mais estabilidade devido à largura extra desta placa Stand Up Reddling. Então, quando você estiver no limite, considere esta placa.

Por causa de sua natureza aventureira, fizemos esta placa o mais suave possível. Com três alças ergonomicamente colocadas e seis anéis D, é fácil de transportar e proteger. Pesando apenas 9 kg, esta prancha e com a rigidez de uma tábua dura, você estará esculpindo através da água branca como um profissional! O PVC de fusão robusto é enriquecido com espuma EVA de 5 mm para uma excelente aderência quando necessário.

13.1 Escopo de fornecimento

- Placa YOSEMITE SUP inflável
- Um elástico útil, de seis pontos, para armazenamento fácil e seguro de bagagem
- Três pinos removíveis
- Paddle caiaque/SUP de ação dupla
- Bomba de ação dupla com medidor de pressão
- Yellow V leash
- Toalha especial de 3 metros de comprimento
- Saco seco de 2 litros
- Conjunto de jogos (peões, dados e jogo de cartas Yellow V)
- Caixa de celular impermeável
- Kit de reparos
- Grande saco de transporte Yellow V



13.2 Especificações

Comprimento	287 cm
Largura	89 cm
Espessura	15 cm
Peso	12 kg
Carga max. (kg)	130 kg
Pinos	3
Manipula	3
Número de anéis D	6
Deque antiderrapante	EVA-espuma 5 mm
Construção de PVC	PVC de fusão
Dureza de PVC (borda)	70A
Área antiderrapante	183 x 78 cm
Dureza antiderrapante (costa)	45A - 50A
Peso do usuário	130 kg máximo
Estilo paddle	Toda diversão, família, corrida, yoga
Experiência SUP	Iniciante, Intermediário, Avançado

13.3 Acessórios

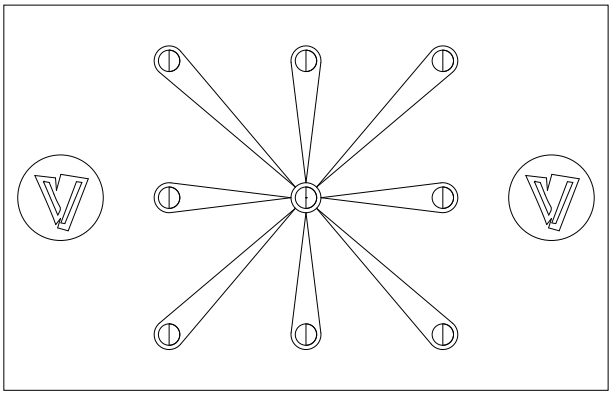
Os acessórios abaixo podem ser adquiridos separadamente

- Assento do caiaque (YVSSEAT01)
- Flutuador para remo e remo de caiaque (YVPADFLOA)
- Paddle extra de caiaque de ação dupla/SUP (YVPAD02)
- Leash extra (YVLEAS02)
- Toalha extra de 3 metros de comprimento (YVTOW01)
- Conjunto de jogos extra para SUP (YVSKIT)
- Barbatana média extra (YVFIN01)
- Conjunto extra de barbatanas laterais (YVFIN02)
- Um saco seco de 15 ltr. preto (YVBAGH15)
- Um saco seco de 15 ltr. amarelo (YVBAGY15)
- Um saco seco de 70 ltr. preto (YVBAGH70)
- Um saco seco de 70 ltr. amarelo (YVBAGY70)

13.4 Jogo

Este jogo básico usa uma grade 3 por 3. Seu objetivo é ser o primeiro jogador a conseguir três seguidas. O jogador um coloca a primeira peça.

Os jogadores alternam, colocando suas peças coloridas no tabuleiro até que um jogador tenha três seguidas (horizontalmente/verticalmente/diagonalmente) ou até que seja um empate.



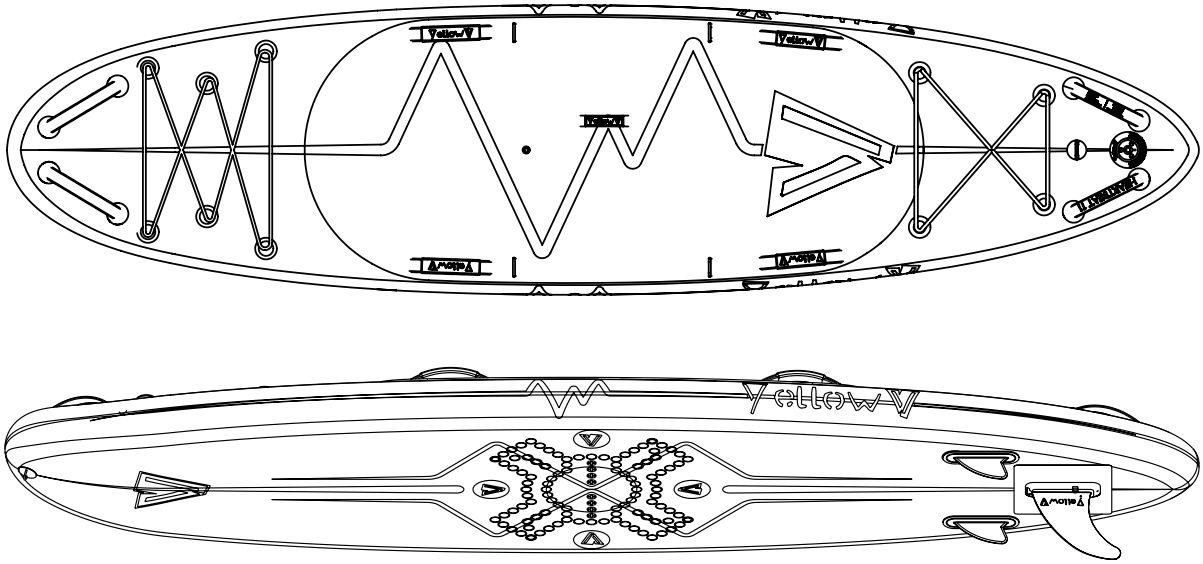
14 YVSUP11 - ANGEL

A turnê esportiva da nossa linha de placas SUP inflável. Seu companheiro iSUP ao expandir seu horizonte: rápido o suficiente para cobrir grandes áreas, mas muito estável para que você possa trazer com segurança uma mochila (ou seu animal de estimação). Essa estabilidade o torna adequado tanto para novatos, quanto intermediários do Stand Up Paddle.

O ANGEL possui uma rede de bagagem para proteger seus pertences, várias alças para fácil transporte, enquanto os anéis D inflado o fixam às margens do rio ou ao seu barco. Pesando suaves 11,5 kg, esta prancha parece uma tábua rígida. Se bem inflada, pode até ser usada para surfar ondas! A estabilidade de três pinos removíveis é incomparável. Na placa, pode ser encontrada espuma EVA de 5 mm, que é confortável e pegajosa. O PVC de fusão é altamente durável e construído para durar.

14.1 Escopo de fornecimento

- Placa ANGEL SUP inflável
- Um elástico útil de seis e quatro pontos para armazenamento fácil e seguro de bagagem
- Três pinos removíveis
- Paddle caiaque/SUP de ação dupla
- Bomba de ação dupla com medidor de pressão
- Yellow V leash
- Toalha especial de 3 metros de comprimento
- Saco seco de 2 litros
- Conjunto de jogos (peões, dados e jogo de cartas Yellow V)
- Caixa de celular impermeável
- Kit de reparos
- Grande saco de transporte Yellow V



14.2 Especificações

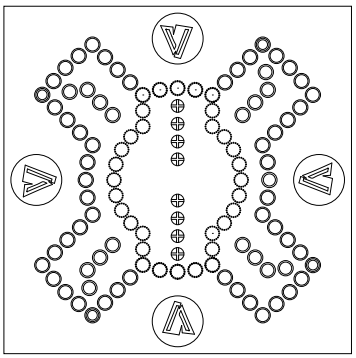
Comprimento	335 cm
Largura	80 cm
Espessura	15 cm
Peso	11,5 kg
Carga max. (kg)	130 kg
Pinos	3
Manipula	9
Número de anéis D	6
Deque antiderrapante	EVA-espuma 5 mm
Construção de PVC	PVC de fusão
Dureza de PVC (borda)	70A
Área antiderrapante	168 x 74 cm
Dureza antiderrapante (costa)	45A - 50A
Peso do usuário	130 kg máximo
Estilo paddle	Toda diversão, família, cruzeiro/distância, corrida, yoga
Experiência SUP	Iniciante, Intermediário, Avançado

14.3 Acessórios

Os acessórios abaixo podem ser adquiridos separadamente

- Assento do caiaque (YVSSEAT01)
- Flutuador para remo e remo de caiaque (YVPADFLOA)
- Paddle extra de caiaque de ação dupla/SUP (YVPAD02)
- Leash extra (YVLEAS03)
- Toalha extra de 3 metros de comprimento (YVTOW01)
- Conjunto de jogos extra para SUP (YVSKIT)
- Barbatana média extra (YVFIN01)
- Conjunto extra de barbatanas laterais (YVFIN02)
- Um saco seco de 15 ltr. preto (YVBAGH15)
- Um saco seco de 15 ltr. amarelo (YVBAGY15)
- Um saco seco de 70 ltr. preto (YVBAGH70)
- Um saco seco de 70 ltr. amarelo (YVBAGY70)

14.4 Jogo



Cruze e circule... com cartas de baralho. Este jogo é uma variedade do conhecido "jogo de cruz e círculo" que existe há séculos, combina as regras de jogos de tabuleiro simples baseados em dados divertidos com a estratégia de ter vários movimentos à sua disposição. Embora (como em qualquer jogo) a sorte ainda esteja envolvida, é principalmente sobre tática, inteligência e vontade de irritar seu oponente.....

O objetivo do jogo:

Este jogo pode ser jogado com 2 ou 4 jogadores, mas as regras são basicamente as mesmas (2 isenções de jogadores são listadas separadamente). O objetivo do jogo é mover todos os 4 peões do seu campo de partida para sua base usando cartas de baralho comuns. Esteja ciente... você precisa da contagem exata de campos para chegar ao início, e você precisa preencher a casa de cima para baixo. Os peões podem se mover dentro da base, mas não podem pular sobre outros peões dentro da base.

Negociando as cartas:

Você tem que usar o baralho completo de cartas, excluindo os coringas.

1ª rodada: 5 cartas cada, 2ª rodada 4 cartas cada. 3ª rodada 4 cartas cada. Após a terceira rodada, o próximo jogador tem que negociar.

Valor básico da carta:

Ás: Mova um peão que já está no espaço do tabuleiro 1, ou como titular para entrar no tabuleiro.

Rei: Titular para obter um peão no tabuleiro.

Rainha: Mova um peão 12 espaços.

Valete: Troquer 2 peões que estão no tabuleiro (mas não em casa) isso é obrigatório, mas se houver menos de 2 peões de cor diferentes no tabuleiro esta carta não pode ser jogada

10: Mova um peão 10 espaços.

9: Mova um peão 9 espaços.

8: Mova um peão 8 espaços.

7: Mova um total de 7 espaços divididos por 2 peões. (sem 2 peões no tabuleiro, então você não pode usar este cartão)

6: Mova um peão 6 espaços.

5: Mova um peão 5 espaços.

4: Mova um peão 4 espaços, mas sempre PARA TRÁS (se o peão está na posição inicial é permitido ir para trás e na próxima volta entrar na base, se um peão já se mudou da posição inicial ainda é permitido voltar para a posição inicial, mas ele não pode entrar na base sem fazer uma rodada completa)

3: Mova um peão 3 espaços.

2: Mova um peão 2 espaços.

O jogo

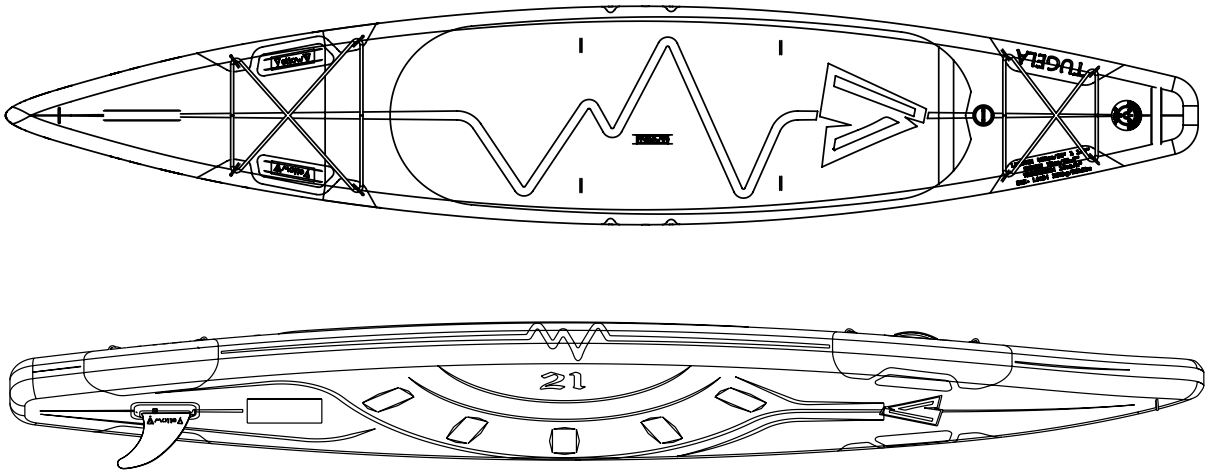
- No início do jogo, o primeiro jogador estabelece uma única carta, visível para todos, e move seu peão de acordo com o valor da carta (veja os valores da carta) então o próximo jogador (no sentido horário) faz o mesmo.
- Se o conjunto de cartas de um jogador não permite começar ou se mover, ele está fora da rodada atual e deve baixar todas as suas cartas restantes.
- Uma rodada é concluída uma vez que todas as cartas são baixadas. A cada rodada subsequente, outro jogador começa.
- Um peão pode ser colocado no ponto de partida com um Rei ou com um Ás.
- Quando um peão é movido de casa para o ponto de partida é "protegido". Os peões que estão em posição inicial não podem ser trocados, levados ou mesmo aprovados.
- Se um jogador for bloqueado de qualquer movimento por um oponente em uma posição inicial, ele está fora da rodada atual e deve baixar todas as suas cartas restantes
- Se um peão chega a uma posição ocupada por outro, o último é retirado do tabuleiro e devolvido à linha de partida, isso também se aplica aos próprios peões!
- Passar por outro peão é sempre permitido, exceto na base ou se um peão estiver em seu próprio ponto de partida.
- Os jogadores são obrigados a mover seus peões o número completo de etapas determinadas pelo valor da carta (tenha cuidado ao tentar entrar em sua base) se o valor da carta exceder o número de etapas necessárias, outra volta do curso deve ser iniciada para tentar novamente a entrada!

15 YVSUP13 - TUGELA

O irmão mais desportivo e maior do YVSUP11 - ANGEL é o YVSUP13 - TUGELA. Especialmente para aqueles que querem ir ainda mais rápido. A nova construção de fusão X-tecido MSL torna a Inflatable mais rígida e mais leve do que o seu irmão mais pequeno. O pequeno kick-pad torna as curvas muito mais fáceis e, debaixo da rede de bagagem, pode guardar o copo misturador Yellow V ou um dos sacos secos. Uma SUP Inflatable para os remadores mais rápidos.

15.1 Escopo de fornecimento

- Placa TUGELA SUP inflável
- Um elástico útil de seis e quatro pontos para armazenamento fácil e seguro de bagagem
- Barbatana removível
- Paddle caiaque/SUP de ação dupla
- Bomba de ação dupla com medidor de pressão
- Yellow V leash
- Toalha especial de 3 metros de comprimento
- Saco seco de 2 litros
- Conjunto de jogos (peões, dados e jogo de cartas Yellow V)
- Caixa de celular impermeável
- Kit de reparos
- Grande saco de transporte Yellow V



15.2 Especificações

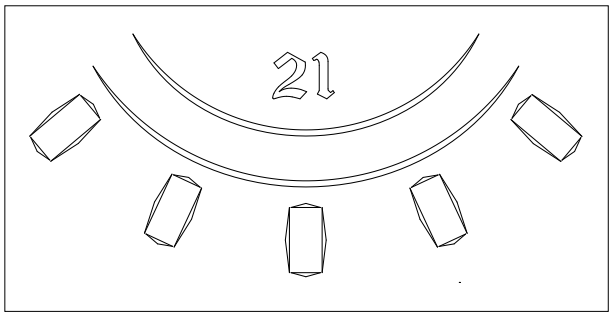
Comprimento	400 cm
Largura	73 cm
Espessura	15 cm
Peso	9,3 kg
Carga max. (kg)	130 kg
Pinos	1
Manipula	5
Número de anéis D	6
Deque antiderrapante	EVA-espuma 5 mm
Construção de PVC	X-TECIDO MSL Fusion
Dureza de PVC (borda)	70A
Área antiderrapante	168 x 74 cm
Dureza antiderrapante (costa)	45A - 50A
Peso do usuário	130 kg máximo
Estilo paddle	Cruzeiro/distância
Experiência SUP	Avançado

15.3 Acessórios

Os acessórios abaixo podem ser adquiridos separadamente

- Assento do caiaque (YVSSEAT01)
- Flutuador para remo e remo de caiaque (YVPADFLOA)
- Paddle extra de caiaque de ação dupla/SUP (YVPAD02)
- Leash extra (YVLEAS04)
- Toalha extra de 3 metros de comprimento (YVTOW01)
- Conjunto de jogos extra para SUP (YVSKIT)
- Barbatana média extra (YVFIN01)
- Conjunto extra de barbatanas laterais (YVFIN03)
- Um saco seco de 15 ltr. preto (YVBAGH15)
- Um saco seco de 15 ltr. amarelo (YVBAGY15)
- Um saco seco de 70 ltr. preto (YVBAGH70)
- Um saco seco de 70 ltr. amarelo (YVBAGY70)

15.4 Jogo



Um jogo de cartas que se joga contra o distribuidor e cujo objetivo é aproximar-se mais dos 21 pontos do que o distribuidor, sem os ultrapassar. Os elementos necessários são um conjunto de cartas e um mínimo de 2 jogadores. O jogo pode ser jogado com vários jogadores, mas o vencedor é sempre aquele que estiver mais próximo dos 21 pontos.

O desenrolar do jogo:

O desenrolar do jogo é bastante simples. O distribuidor dá uma carta a cada jogador e depois uma carta a si próprio. As cartas são então distribuídas novamente, com os jogadores a escolherem se querem outra carta ou não. Se um jogador tiver mais de 21 pontos, está imediatamente fora do jogo.
O mesmo se aplica ao distribuidor. Quando todos os jogadores tiverem saído, é a vez do distribuidor. O distribuidor deve continuar a tirar cartas até ter pelo menos 17 pontos; perde se tiver mais de 21 pontos.

Cartas:

Existem quatro cartas diferentes no jogo: ouros, copas, paus e espadas. Cada carta tem o seu próprio valor, que é calculado da seguinte forma
- Ás: 1 ou 11 pontos
- Cartas de figuras (valete, dama, rei): 10 pontos
- Outras cartas: o valor indicado na carta

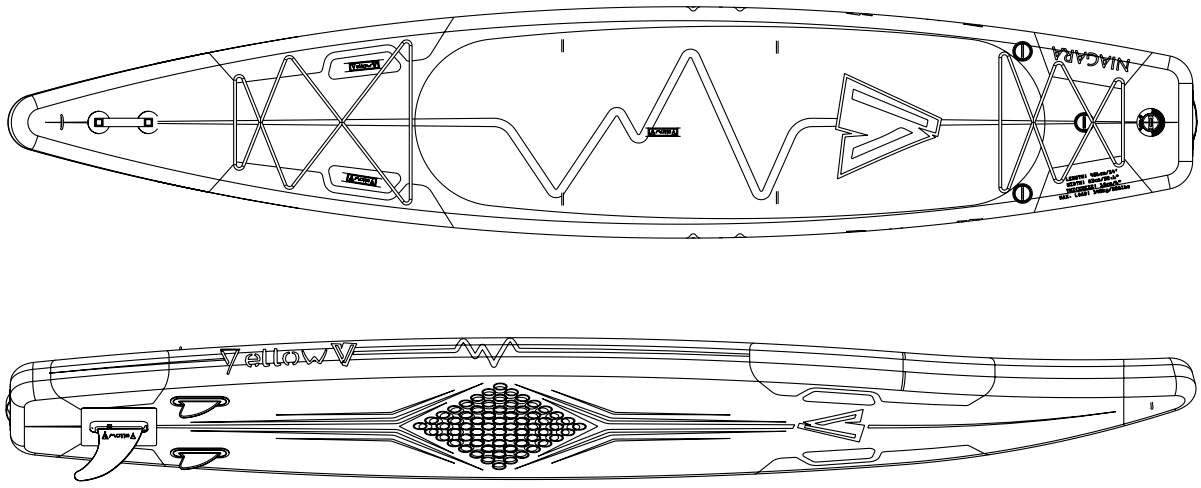
Por exemplo, se tiver um ás e um 9, pode obter 10 ou 20 pontos, consoante o que for mais favorável. Se tiver um ás e um 10, tem imediatamente 21 pontos e, portanto, ganhou.

16 YVSUP14 – NIAGARA

A Inflatable NIAGARA 14 Overnight SUP tem 426 cm de comprimento e é construída de acordo com a técnica de fusão X-tecido MSL: mais rígida e mais leve do que a YVSUP11 - ANGEL. Esta SUP Inflatable foi especialmente concebida para o remador aventureiro que não se contenta com apenas um dia. Duas grandes redes de bagagem oferecem espaço suficiente para as suas roupas, a sua comida e uma tenda. Esta SUP foi concebida para os remadores avançados e ambiciosos que desejam efetuar viagens longas e prolongadas. Para manter todas as suas roupas secas, este conjunto vem com o novíssimo saco seco de 15 litros. O rei das nossas pranchas de turismo..

16.1 Escopo de fornecimento

- Placa NIAGARA SUP inflável
- Um elástico útil de seis e quatro pontos para armazenamento fácil e seguro de bagagem
- Três pinos removíveis
- Paddle caiaque/SUP de ação dupla
- Bomba de ação dupla com medidor de pressão
- Yellow V leash
- Toalha especial de 3 metros de comprimento
- Saco seco de 15 litros
- Conjunto de jogos (peões, dados e jogo de cartas Yellow V)
- Caixa de celular impermeável
- Kit de reparos
- Grande saco de transporte Yellow V



16.2 Especificações

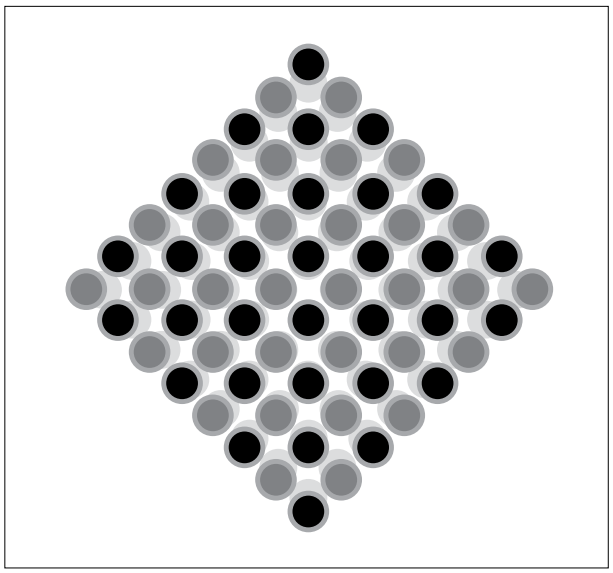
Comprimento	426 cm
Largura	83 cm
Espessura	15 cm
Peso	11,9 kg
Carga max. (kg)	140 kg
Pinos	3
Manipula	5
Número de anéis D	8
Deque antiderrapante	EVA-espuma 5 mm
Construção de PVC	X-TECIDO MSL Fusion
Dureza de PVC (borda)	70A
Área antiderrapante	168 x 74 cm
Dureza antiderrapante (costa)	45A - 50A
Peso do usuário	140 kg máximo
Estilo paddle	Toda diversão, cruzeiro/distância
Experiência SUP	Iniciante

16.3 Acessórios

Os acessórios abaixo podem ser adquiridos separadamente

- Assento do caiaque (YVSSEAT01)
- Flutuador para remo e remo de caiaque (YVPADFLOA)
- Paddle extra de caiaque de ação dupla/SUP (YVPAD02)
- Leash extra (YVLEAS05)
- Toalha extra de 3 metros de comprimento (YVTOW01)
- Conjunto de jogos extra para SUP (YVSKIT)
- Barbatana média extra (YVFIN01)
- Conjunto extra de barbatanas laterais (YVFIN03)
- Um saco seco de 15 ltr. preto (YVBAGH15)
- Um saco seco de 15 ltr. amarelo (YVBAGY15)
- Um saco seco de 70 ltr. preto (YVBAGH70)
- Um saco seco de 70 ltr. amarelo (YVBAGY70)

16.4 Jogo



Um jogo de estratégia para dois jogadores.

No início, cada jogador recebe 12 peças da mesma cor. Estas são colocadas nos círculos escuros do lado do jogador. Um jogador começa e depois os jogadores revezam-se.

Os movimentos só são permitidos nos círculos escuros, pelo que todos os movimentos são diagonais.
A única direção em que as peças de jogo se podem mover é na direção do adversário.

Uma peça de jogo pode ser movida uma casa de cada vez, exceto se conseguir capturar uma peça do adversário. Uma peça pode ser capturada saltando sobre a peça do adversário e aterrando numa linha diagonal do outro lado.

Um jogador pode saltar sobre uma peça de jogo por cada salto. Se for possível efetuar outro salto, o salto seguinte pode ser utilizado imediatamente, até não haver mais possibilidades de salto.

Uma peça capturada é retirada do tabuleiro. Se for possível capturar uma peça, é obrigatório capturá-la antes de qualquer outra jogada. Se forem possíveis várias capturas, o jogador é livre de escolher.

Quando uma peça de jogo chega ao fim do tabuleiro (mais próximo do adversário), esta peça de jogo torna-se um rei. Para tornar esta diferença clara, uma peça capturada é colocada em cima da peça coroada.

O rei continua a mover-se na diagonal, mas pode mover-se em todas as direcções e pode atravessar várias posições numa só jogada.

O jogo termina quando um jogador perde todas as suas peças ou não consegue efetuar qualquer movimento.

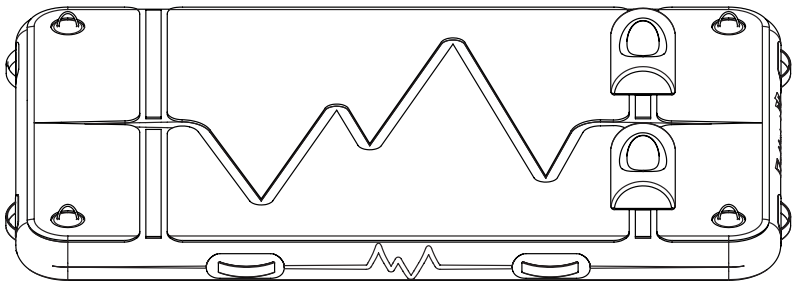
17 YVIFP8 - HAWAII

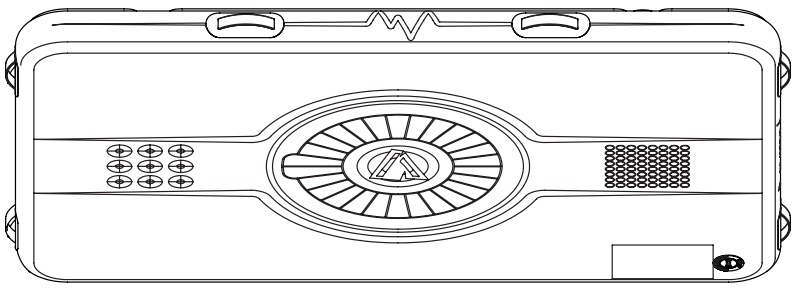
Crie o seu próprio lugar na água. Uma ilha privada pode não ser para toda a gente, mas o Yellow V HAWAII está muito perto disso! Sonhe com a espuma EVA macia de 5 mm, trabalhe no seu equilíbrio interno praticando ioga na confortável camada sem derrapagem ou transforme a plataforma em uma mesa de piquenique flutuante enquanto rema com os amigos.

Esta plataforma faz tudo! Não é só divertido, mas também prático, pois funciona como uma plataforma de serviço. Dar ao seu barco as velocidade enquanto ele está na água vai ficar fácil usando esta plataforma Yellow V. Equipado com velcro de qualidade industrial para fixar o conjunto de almofadas, e apresentando vários anéis D para manter a plataforma no lugar ou para amarrar várias plataformas. O HAWAII é fabricado com uma malha de PVC de fusão MSL durável e oferece uma grande estabilidade. A deslocação é fácil com as oito pegas habilmente colocadas.

17.1 Incluído na caixa

- Plataforma inflável HAWAII
- Caiaque de dupla ação / remo SUP
- Duas almofadas confortáveis com Velcro
- Âncora dobrável
- Toalha especial de 3 metros de comprimento
- Saco seco de 2 litros
- Conjunto de jogos (peões, dados e jogo de cartas Yellow V)
- Caixa de celular impermeável
- Kit de reparos
- Grande saco de transporte Yellow V, 1,5 kg com corda e flutuador





17.2 Especificações

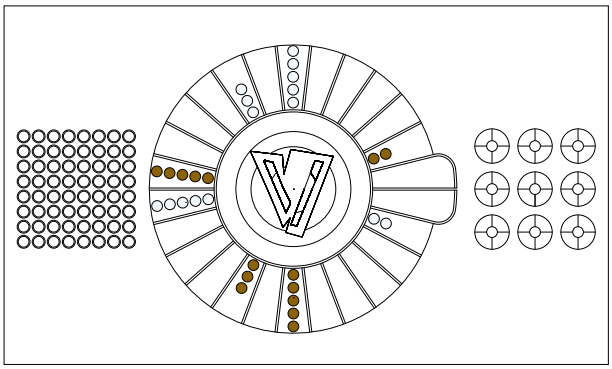
Comprimento	250 cm
Largura	160 cm
Espessura	15 cm
Peso	17 kg
Carga max. (kg)	410 kg
Manipula	8
Número de anéis D	4
Deque antiderrapante	EVA-espuma 5 mm
Construção de PVC	Malha MSL Fusion
Dureza de PVC (borda)	70A
Área antiderrapante	238 x 148 cm
Dureza antiderrapante (costa)	45A - 50A
Peso do usuário	410 kg máximo
Estilo paddle	Toda diversão, família, yoga
Experiência SUP	Iniciante, Intermediário, Avançado

17.3 Accessories

Os acessórios abaixo podem ser adquiridos separadamente

- Caiaque de ação dupla/remo SUP (YVPAD02)
- Flutuador para remo e remo de caiaque (YVPADFLOA)
- Conjunto extra de almofadas (YVCUSH01) em preto trânsito com tubulação amarela.
- Toalha extra de 3 metros de comprimento (YVTOW01)
- Playset para SUP (YVSKIT)
- Playset para Plataforma (YVPKIT)
- Um saco seco de 15 ltr. preto (YVBAGH15)
- Um saco seco de 15 ltr. amarelo (YVBAGY15)
- Um saco seco de 70 ltr. preto (YVBAGH70)
- Um saco seco de 70 ltr. amarelo (YVBAGY70)

17.4 Jogos



Jogo 1

Este jogo básico usa uma grade 3 por 3. Seu objetivo é ser o primeiro jogador a conseguir três seguidas. O jogador um coloca a primeira peça.
Os jogadores alternam, colocando suas peças coloridas no tabuleiro até que um jogador tenha três seguidas (horizontalmente/verticalmente/diagonalmente) ou até que seja um empate.

Jogo 2

Um elaborado jogo de estratégia para dois jogadores. Este jogo é jogado com 15 peças marrons, 15 peças brancas e 2 dados.
O objetivo do jogo é obter todas as peças marrons na área branca e vice-versa.

Configuração inicial
O jogo começa com (para ambas as cores):
5 peças na posição 6
3 peças na posição 8
5 peças na posição 13
2 peças na posição 24

- A cada rodada, um jogador joga 2 dados. O número que o jogador lança representa o número de jogadas que devem ser feitas. Você pode mover uma peça o número de posições iguais ao total de cada dado lançado (desde que isso seja possível em termos da posição na linha onde você termina), ou mover duas peças: uma o número de posições iguais ao valor mostrado em um dado, a outra o número de posições iguais ao valor mostrado nos outros dados. Se o mesmo número for jogado com ambos os dados, o jogador pode mover a peça de acordo com o número jogado por dados 4x.
- Qualquer peça pode ser movida, mas apenas para uma posição ocupada por não mais do que uma das peças do oponente, nenhuma peça ou uma de suas próprias peças. Você pode, portanto, remover a peça do seu oponente de uma posição, desde que tenha apenas uma peça ocupando-a.
- Remover uma peça do tabuleiro significa que a peça tem que voltar ao ponto de partida. O adversário deve devolver esta peça para o jogo antes de fazer qualquer outro movimento. Caso isso não seja possível, as outras peças podem fazer um movimento.

Quando um jogador pode começar a mover peças para a área inicial?

- Quando 'todas' 15 peças estiverem nas últimas seis posições, o jogador pode começar a mover as peças para a área inicial (o fim do jogo).
- Quando um jogador trouxer todas as suas peças para o início, o jogo acaba.

Jogo 2

Um jogo de estratégia para dois jogadores.

- No início, cada jogador recebe 12 peças de uma cor. Estas são colocadas no tabuleiro ao lado mais próximo do jogador. As peças só podem ser colocadas nos círculos escuros. Um jogador começa, depois disso os jogadores alternam seus movimentos.
- Os movimentos são permitidos apenas nas manchas escuras, então todos os movimentos são feitos na diagonal.
- A única direção que os jogadores podem se mover é em direção ao adversário.
- As peças podem ser movidas um ponto de cada vez, a menos que você possa capturar um pedaço do oponente.
- Pode-se capturar uma peça pulando sobre uma das peças do oponente, pousando em uma linha diagonal reta do outro lado. Um jogador pode pular sobre uma peça de cada vez. Uma volta não se limita a um salto, se num salto subsequente for possível capturar outras peças
- Uma peça capturada é removida do tabuleiro. Se uma captura for possível, é obrigatória. Se várias capturas forem possíveis, um jogador pode escolher uma.
- Quando uma peça chega ao extremo do tabuleiro (lado dos adversários), a peça é coroada rei. Para deixar a diferença clara, coloque uma peça em cima da outra
- As peças rei ainda precisam se mover na diagonal, mas podem se mover em qualquer direção e podem saltar sobre vários pontos ao mesmo tempo.
- O jogo termina quando um jogador perder todos os seus peões ou não puder fazer um movimento.

1 Bezpieczeństwo

Niniejsza instrukcja została opracowana, aby pomóc w bezpiecznym i przyjemnym korzystaniu z Inflatable. Zawiera ona szczegółowe informacje na temat Inflatable, dostarczonego lub zamontowanego sprzętu oraz informacje na temat użytkowania i konserwacji. Przeczytaj uważnie instrukcję i zapoznaj się z Inflatable przed użyciem.

Jeśli jest to twój pierwszy Inflatable lub jeśli jest to inny typ, poświęć wystarczająco dużo czasu, aby bezpiecznie zdobyć doświadczenie.

Należy zawsze przestrzegać ogólnych zasad i przepisów dotyczących bezpieczeństwa i zapobiegania wypadkom.

Wskazania ostrzegawcze

W niniejszej instrukcji w kontekście bezpieczeństwa zastosowano następujące pojęcia:

⚠ Ostrzeżenie

Indicates that a potential danger that can lead to injury exists.

! Uwaga

Wskazuje, że istotne procedury operacyjne, czynności itp. mogą spowodować uszkodzenia, obrażenia lub śmierć.

☞ Nota

Podkreśla ważne procedury, okoliczności itp.

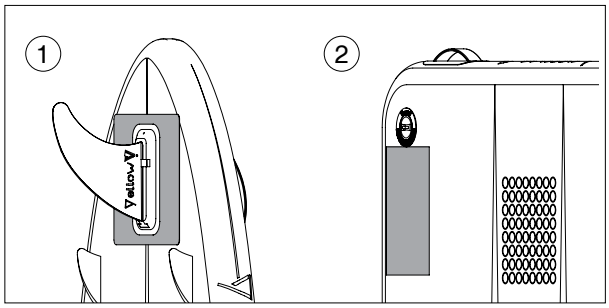
Podziel się instrukcjami bezpieczeństwa z innymi użytkownikami.

Zabezpieczanie luźnych elementów wyposażenia

Podczas korzystania z Inflatable należy przymocować luźny sprzęt lub bagaż. W tym celu deski SUP są wyposażone w elastyczną linkę.

Etykieta bezpieczeństwa

Etykieta bezpieczeństwa została przymocowana do pontonu.



- Deska SUP: na dole, wokół płetwy (1)
- Platforma: na spodzie, obok zaworu (2)

Objaśnienia symboli używanych w „Informacjach dotyczących bezpieczeństwa" znajdziesz dołączone wraz z pontonem lub na stronach 218 - 219 niniejszej instrukcji.

2 Praca pompy

Podwójne działanie:
Włóż czerwoną nasadkę w celu szybkiego napompowania. Umożliwia to pompce dostarczanie ciśnienia zarówno podczas ruchu w górę, jak i w dół.

Pojedyncza operacja:
Po zdjęciu czerwonej nasadki pompa wytwarza wysokie ciśnienie. Pozwala to na dalsze napompowanie Inflatable do zalecanego ciśnienia roboczego.

Wylot nad ciśnieniomierzem na pompie służy do pompowania, wylot pod ciśnieniomierzem na pompie do podciśnienia.

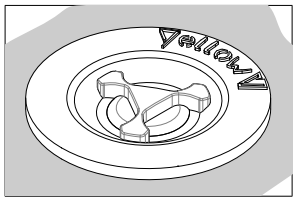
Po rozpoczęciu pompowania wskaźnik ciśnienia nie zacznie się od razu poruszać. Kontynuuj pompowanie, aż manometr wskaże prawidłowe ciśnienie robocze.

☞ Nota

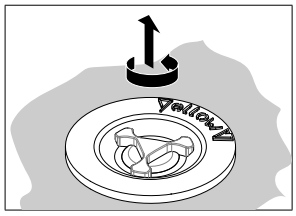
Manometr wymaga minimalnego ciśnienia wstecznego 0,5 bara. Poniżej tej wartości wskazówka nie będzie się poruszać. W razie wątpliwości, czy manometr działa prawidłowo, należy odłączyć przewód od pompki, przytrzymać dłoń na otworze do pompowania i wykonać jedno pompowanie, naciskając dźwignię w dół. Ciśnieniomierz natychmiast się poruszy.

3 Nadmuchiwanie deski

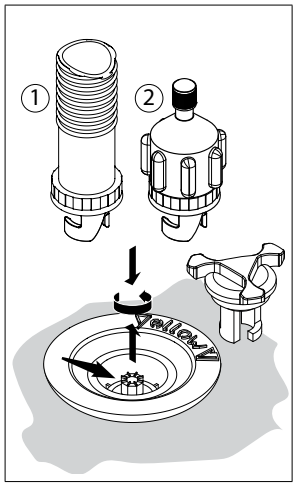
- Umieść Inflatable na płaskiej powierzchni, wolnej od ostrych przedmiotów.
- Rozłóż/zwiń Inflatable i połóż go płasko.
- Przed napompowaniem Inflatable sprawdź zalecane ciśnienie robocze wskazane na pierścieniu zaworu do pompowania..



- Poluzuj nakrętkę zaworu do pompowania..



- Sprawdź, czy centralny mechanizm pompowania na zaworze do pompowania jest zamknięty (pozycja wysoka). Jeśli nie, naciśnij go i przekręć o ćwierć obrotu. Mechanizm pompowania znajduje się teraz w najwyższym położeniu.
- Podłącz dołączony adapter węża (1)/ adapter pompy (2) do zaworu napełniania i podłącz do niego odpowiednią pompę.



PL

- Napompuj Inflatable do zalecanego ciśnienia roboczego.
- Odłącz adapter węża/adapter pompki

Ostrzeżenie

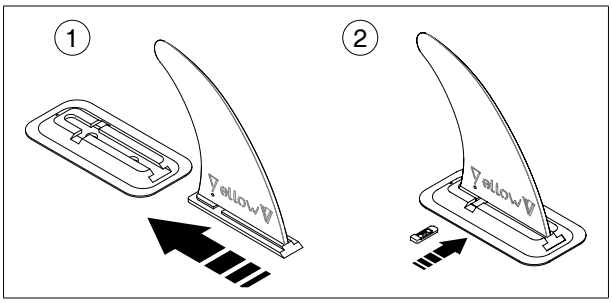
- Nie używaj sprężonego powietrza (np. kompresora do opon samochodowych).

Uwaga

- Nie wystawiać Inflatable na bezpośrednie działanie promieni słonecznych, gdy nie znajduje się w wodzie, ponieważ rozprężające się powietrze może spowodować uszkodzenie lub pęknięcie.
- Jeśli ciśnienie w desce jest zbyt wysokie, może to doprowadzić do strukturalnych (nieodwracalnych) uszkodzeń deski.

4 Montaż płetwy (deska SUP)

- Całkowicie napompuj deskę SUP.
- Odwróć deskę SUP tak, aby mocowanie płetwy było skierowane ku górze.
- Wsuń płetwę do samego końca fin boxa(1)
- Wciśnij szpilkę przez bok fin boxa i płetwy. Usłyszysz kliknięcie. (2)
- Usuwanie odbywa się w odwrotnej kolejności.

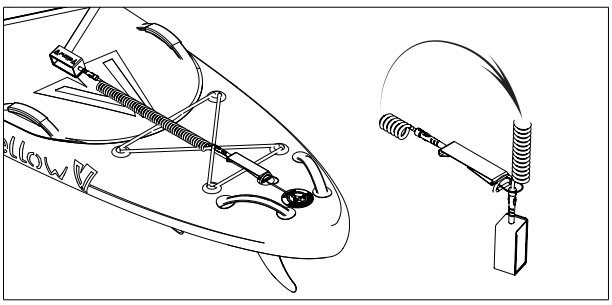


5 Leash i wiosło

Leash jest ważnym urządzeniem zabezpieczającym, które zapobiega unoszeniu się Inflatable na wodzie w razie upadku.

Punkt mocowania leash

Leash należy przymocować do D-ringu znajdującego się z tyłu Inflatable. Leash ma „nylonowy" sznurek, który przechodzi pod D-ringiem, a następnie zapętla go przez siebie.



Przymocuj leash do D-ringu

Nota

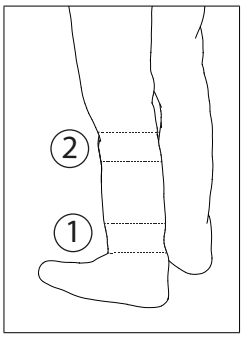
Oprócz D-ringu z tyłu, na Inflatable znajduje się kilka innych obręczy w kształcie D, ale służą one do innych celów, takich jak przechowywanie ładunku lub mocowanie siedziska kajakowego. Nie można ich używać do mocowania smyczy.

Ostrzeżenie

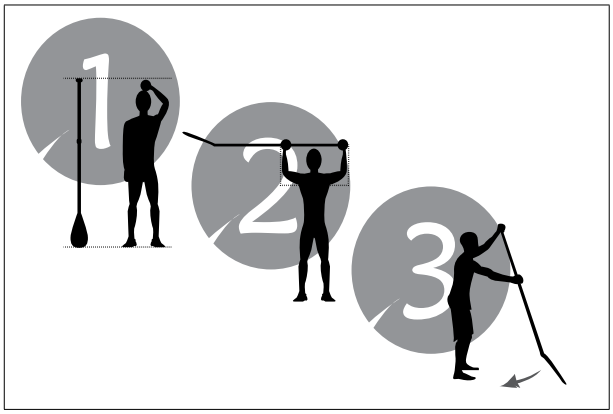
Leash zapobiega unoszeniu się Inflatable w razie upadku i zapobiega uderzeniom lub obrażeniom osób postronnych.

Punkt mocowania do ciała

Najwygodniejszym miejscem do przymocowania paska leash jest kostka (1), ale zmiana splątania jest większa. Lokalizacja tuż poniżej kolana (2) jest mniej wygodna, ale mniej prawdopodobne jest, że się zaplącze. leash jest odpowiedni dla obu lokalizacji.



Długość wiosła SUP określa się poprzez dodanie jednej do dwóch wysokości pięści do wzrostu użytkownika.

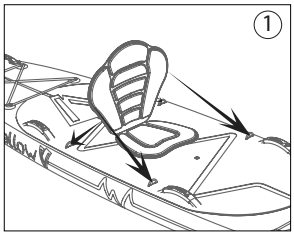


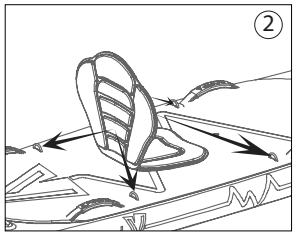
Długość trzyczęściowego wiosła można łatwo regulować. Zakres regulacji wynosi od 175 cm do 210 cm. W zestawie znajduje się również dodatkowe ostrze, tworząc wiosło z podwójnym ostrzem. Idealne dla użytkowników, którzy lubią siedzieć na Inflatable.

6 Siedzisko kajakowe do SUP

Siedzisko kajakowe SUP nie jest częścią dostawy deski SUP Yellow V i należy je zamówić osobno.

- Gdy deska jest napompowana ustaw siedzisko kajaka SUP na środku deski gdzieś pomiędzy czterema D-ringami.
- Za pomocą karabińczyków przymocuj dwa górne paski fotelika do D-ringów z przodu deski (1).





- Następnie przymocuj dolne paski oparcia do najbliższych D-ringów za siedzeniem (2). Dopasuj długość pasków w celu dobrania odpowiedniej pozycji siedzącej/leżącej.

Dla większości użytkowników zalecana pozycja siedziska kajakowego SUP jest nieco za środkiem deski.

7 Używać

Nota

- Całkowicie napompuj Inflatable dzień przed użyciem i sprawdź, czy nie ma wycieków powietrza.
- Podczas przebywania na wodzie należy nosić odpowiedni sprzęt asekuracyjny (kamizelkę ratunkową/ osobiste urządzenie wypornościowe). Uwaga: należy zawsze przestrzegać lokalnych przepisów!
- Podczas korzystania z deski przy niskich temperaturach należy nosić odpowiednią odzież, taką jak pianka.

Uwaga

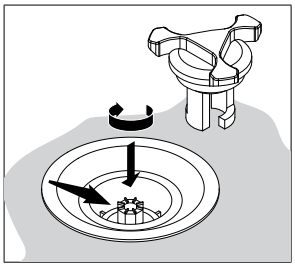
- Nie należy pozostawiać Inflatable nieużywanego na słońcu przez dłuższy czas. Zapobiega to przedwczesnemu odbarwieniu, starzeniu i rozwarstwieniu.
- Należy chronić Inflatable przed silnym promieniowaniem UV, co zapobiegnie przebarwieniom, starzeniu się, rozwarstwianiu i przywieraniu/zmiękczaniu.
- Sprawdź ciśnienie w Inflatable. Jeśli ciśnienie jest zbyt wysokie, należy stopniowo spuszczać powietrze, aż do osiągnięcia prawidłowego ciśnienia roboczego.
- Należy zapobiegać przedostawaniu się wody lub wilgoci do Inflatable przez zawór do napełniania. Jeśli tak się stanie, należy usunąć wodę i pozwolić Inflatable dokładnie wyschnąć przed ponownym użyciem.
- Inflatable należy przechowywać w chłodnym i ciemnym miejscu lub przykryć.
- Należy zawsze sprawdzać lokalne mapy wodne dla obszaru, w którym używane jest urządzenie Inflatable.

Ostrzeżenie

- Nie należy przekraczać maksymalnego udźwigu Inflatable .
- Podczas holowania Inflatable należy to robić wyłącznie bez osób i z małą prędkością.
- Linka holownicza musi być przymocowana do pierścienia “D”:
  - Deska SUP: od spodu, z przodu
  - Platforma: 4 x na górze (w każdym rogu)

8 Przechowywanie

- Inflatable należy odpowiednio wyczyścić po użyciu. W tym celu należy użyć roztworu łagodnego mydła i czystej wody. Należy upewnić się, że usunięto cały piasek, kamyki, olej i brud.
- Umieść Inflatable w cieniu i pozostaw do wyschnięcia.
- Zdejmij korek z zaworu do pompowania.
- Naciśnij mechanizm pompowania na zaworze do pompowania i przekręć go o ćwierć obrotu, aby otworzyć zawór do pompowania (pozycja niska).



- Złóż/zwiń Inflatable w kierunku zaworu do pompowania, aby usunąć całe powietrze.
- Nie składaj/zwijaj Inflatable zbyt ciasno.
- Załóż korek na zawór do pompowania.
- Inflatable należy przechowywać w chłodnym, suchym i przewiewnym miejscu.

Nota

- Nigdy nie dopuszczaj do wyschnięcia Inflatable w bezpośrednim świetle słonecznym.
- Ze względu na silny przepływ powietrza i stosunkowo głośny hałas podczas opróżniania, zaleca się zachowanie pewnej odległości od zaworu nadmuchującego.

Uwaga

- Ciasne składanie/rolowanie może uszkodzić szwy powietrzne, piankę EVA i poduszki (jeśli występują).

9 Przedłużanie trwałości deski

- Należy unikać zbyt niskiego i zbyt wysokiego ciśnienia spowodowanego wahaniami temperatury; zapewnić stałe ciśnienie robocze.
- Unikaj używania sprężarki powietrza; używaj odpowiedniej pompki.
- Należy zapobiegać przedostawaniu się brudu lub wody do wnętrza deski przez zawór do pompowania.
- Należy unikać rozwarstwienia lub deformacji spowodowanych wystawieniem na bezpośrednie działanie promieni słonecznych lub wysokich temperatur.
- Należy zapobiegać uszkodzeniom spowodowanym przekroczeniem maksymalnego udźwigu (osób i/lub ładunku).
- Należy unikać długotrwałego przechowywania, ponieważ ma to szkodliwy wpływ na szwy klejowe komory powietrznej.
- Unikaj ciągnięcia Inflatable po ziemi, ponieważ ostre części mają szkodliwy wpływ.
- Po użyciu produkt należy czyścić roztworem łagodnego mydła i czystej wody.
- Po użyciu należy ją dobrze wysuszyć.
- Regularnie sprawdzaj szwy komory powietrznej pod kątem słabych punktów. Napraw je, jeśli zajdzie taka potrzeba.
- Regularnie sprawdzaj szczelność zaworu do pompowania; w razie potrzeby dokręć go.

Nota

- Aby zapobiec wyciekom powietrza, należy od czasu do czasu dokręcać zawór nadmuchiwania. W tym celu należy użyć dostarczonego narzędzia. Całkowicie opróżnij Inflatable i zdejmij nasadkę z zaworu do pom-

powania, chwyć wewnętrzną część zaworu do pompowania na spodzie Inflatable, włóż narzędzie do zaworu do pompowania i przekręć zgodnie z ruchem wskazówek zegara, aż do całkowitego dokręcenia.

Jeśli produkt osiągnął koniec okresu użytkowania, należy zapoznać się z lokalnymi przepisami, aby zutylizować go w odpowiedzialny sposób.

10 Naprawy

Jeśli mimo wszelkich środków ostrożności Inflatable wycieknie, w większości przypadków można go łatwo naprawić samodzielnie. W tym celu należy użyć dostarczonego zestawu naprawczego.

- W razie potrzeby znajdź wyciek za pomocą roztworu detergentu i czystej wody.
- Następnie wypuść powietrze z Inflatable.
- Oczyść i odtłuść powierzchnię wokół nieszczelności.
- Przytnij 1 z dostarczonych łatek do odpowiedniego rozmiaru. Upewnij się, że łatka zachodzi na 2-3 cm wokół nieszczelnego miejsca.
- Następnie odrysuj (ołówkiem) kontur łatki na materiale Inflatable .
- Przyklej taśmę maskującą wokół obwodu łatki. Zapobiegnie to pozostawieniu nadmiaru kleju na Inflatable.
- Pokryj zarówno łatkę, jak i powierzchnię de Inflatable dołączonym klejem, rozprowadzając go równomiernie.
- Pozostaw do wyschnięcia na pięć minut.
- Delikatnie przyklej łatkę do nieszczelności i dociśnij ją od środka do zewnętrznych krawędzi. Zapobiega to uwięzieniu powietrza między Inflatable a łatką.
- Pozostaw klej do zastygnięcia na co najmniej 24 godziny.

! Uwaga ☞ Nota

- Nie pompuj Inflatable podczas wiązania kleju.
- Nie używaj Inflatable podczas wiązania kleju.

11 Rozwiązywanie problemów

Problem	Możliwa przyczyna	Rozwiązanie
Wybrzuszenie		
Na spodzie Inflatable znajduje się wybrzuszenie.	Jest to konsekwencja zainstalowania zaworu nadmuchiwania w Inflatable. Aby zainstalować zawór, należy zrobić miejsce w strukturze szwu.	To wybrzuszenie jest normalne i nie wpływa w żaden sposób na jakość ani wydajność deski.
Spadek ciśnienia		
Zawór do pompowania	Należy upewnić się, że ciśnienie robocze dmuchawy de Inflatable jest prawidłowe. Następnie, używając roztworu detergentu i wody, sprawdź, czy zawór do pompowania został prawidłowo dokręcony.	Gdy pojawią się pęcherzyki powietrza, należy dokręcić zawór za pomocą dostarczonego w tym celu narzędzia.
	Sprawdź, czy mechanizm pompujący zaworu znajduje się w najwyższym położeniu.	Jeśli nie znajduje się on w najwyższym położeniu, należy lekko nacisnąć mechanizm pompujący i obrócić go o ćwierć obrotu, aby znalazł się w najwyższym położeniu.
	Sprawdź, czy mechanizm pompowania działa prawidłowo.	Jeśli tak nie jest, wymień mechanizm pompowania na część zamienną dołączoną do zestawu.
Szwy	Należy upewnić się, że ciśnienie robocze dmuchawy de Inflatable jest prawidłowe. Następnie, używając roztworu detergentu i wody, sprawdź, czy nie ma wycieku powietrza w jednym ze szwów lub na powierzchni.	Jeśli pojawią się pęcherzyki powietrza, należy je naprawić za pomocą dostarczonych łatek i kleju.
Pianka EVA		
odkleja się od PCV	Zbyt ciasne zwijanie/składanie może spowodować odklejanie się pianki EVA od PVC.	Przyklej piankę EVA z powrotem do PVC za pomocą dostarczonego kleju. Postępuj zgodnie z instrukcjami klejenia podanymi na tubce.
Woda w de Inflatable		
Woda	Woda/wilgoć niespodziewanie dostała się do Inflatable przez zawór napełniający.	Należy natychmiast przystąpić do działania! Usuń mechanizm pompowania zaworu za pomocą dostarczonego narzędzia. Aktywnie wentyluj przez ten otwór przez 15 minut, a następnie pasywnie przez kolejne 24 godziny.

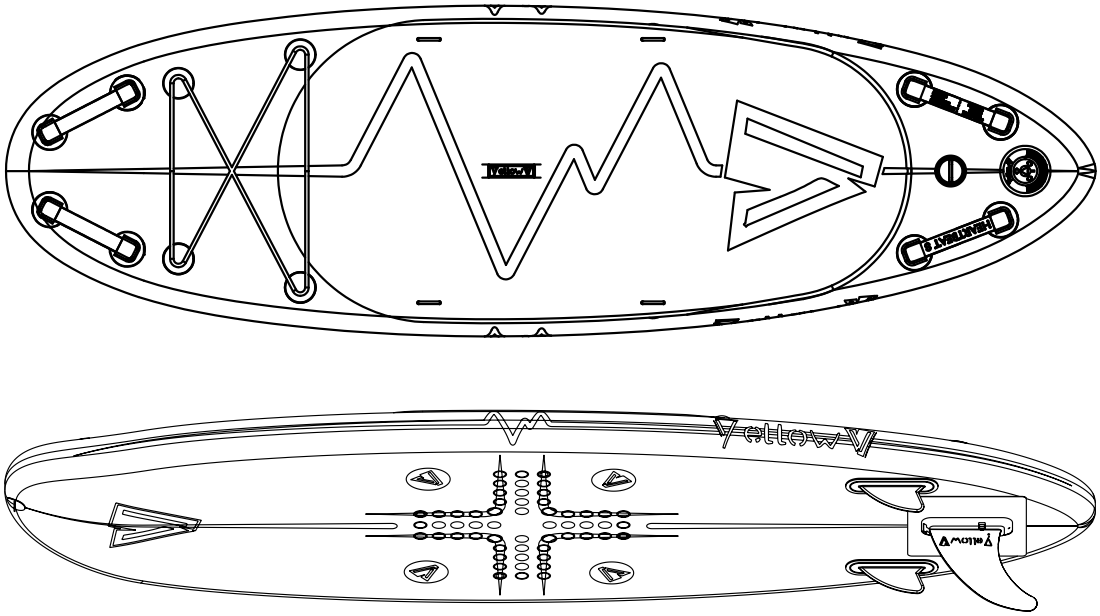
12 YVSUP08 - IGUAZU

iSUP o długości 8 stóp (ok. 2,4m) z serii dziecięcej: nasz IGUAZU. Krótki, aby łatwo skręcać, bardzo szeroki, aby zapewnić dzieciom nieco większą równowagę i wytrzymały, aby stawić czoło grupie docelowej. Deska SUP, która sprawi, że Twoje dzieci będą szczęśliwe i aktywne na wodzie: wystarczy tylko nadzorować ich zabawę.

Deska SUP IGUAZU jest wyposażona w pięć uchwytów, dzięki czemu wejście na deskę w wodzie jest niezwykle proste, a także sześć D-ringów do związania wielu desek w celu stworzenia platformy do zabawy. Bardzo lekka (8,5 kg), ale wystarczająco sztywna, aby utrzymać 75 kg. Dla stabilności dołączone są 3 wyjmowane płetwy. Pianka EVA o grubości 5 mm zapewnia wygodne podłoże, a PVC wykonane w technologii drop-stitch o grubości 1,5 mm jest bardzo trwałe.

12.1 Zakres dostawy

- Pompowana deska SUP IGUAZU
- Poręczna czteropunktowa bungee do łatwego i bezpiecznego przechowywania bagażu
- Trzy wyjmowane płetwy
- Dwustronny wiosło do kajaku/SUP
- Pompa o podwójnym działaniu z ciśnieniomierzem
- Leash Yellow V
- Specjalny ręcznik o długości 3 metrów
- 2 litrowa sucha torba
- Zestaw do gry (pionki, kości i gra karciana Yellow V)
- Wodoodporny futerał na telefon komórkowy
- Zestaw naprawczy
- Duża torba transportowa Yellow V



12.2 Specyfikacja

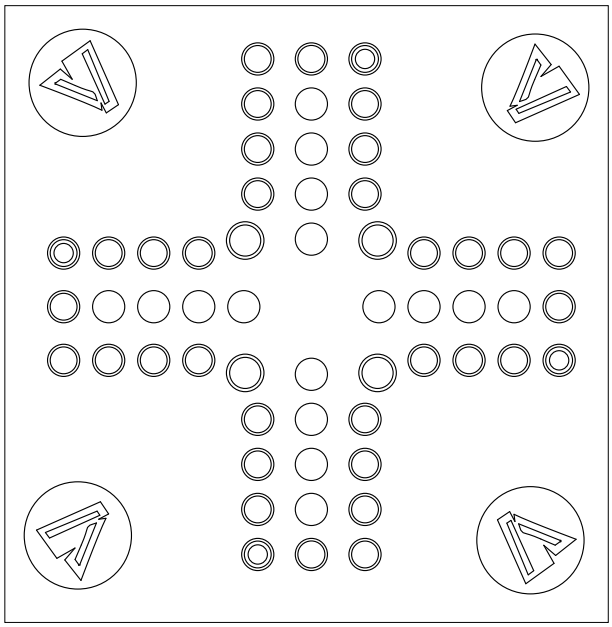
Długość	250 cm
Szerokość	75 cm
Grubość	10 cm
Waga	8,5 kg
Maks. obciążenie (kg)	75 kg
Płetwy	3
Uchwyty	5
Liczba D-ringów	6
Pokład antypoślizgowy	Pianka EVA 5 mm
Konstrukcja z PCV	Podwójna warstwa, 1,5 mm
Twardość PVC (brzeg)	70A
Obszar antypoślizgowy	144 x 56 cm
Twardość antypoślizgowa (brzeg)	45A - 50A
Waga użytkownika	75 kg maksymalna
Rodzaj zabawy	Całodobowa zabawa, rodzina, joga
Doświadczenie SUP	Początkujący, średniozaawansowany

12.3 Akcesoria

Poniższe akcesoria można nabyć oddzielnie

- Siedzisko kajakowe (YVSSEAT01)
- Pływak do wiosła SUP i wiosła kajakowego (YVPADFLOA)
- Dodatkowe podwójne wiosło kajakowe/SUP (YVPAD02)
- Dodatkowa leash (YVLEAS01)
- Dodatkowy ręcznik o długości 3 metrów (YVTOW01)
- Dodatkowy zestaw gier do SUP (YVSKIT)
- Dodatkowa środkowa płetwa (YVFIN01)
- Dodatkowy zestaw płetw bocznych (YVFIN02)
- Drybag 15 ltr. czarny (YVBAGH15)
- Drybag 15 ltr. żółty (YVBAGY15)
- Drybag 70 ltr. czarny (YVBAGH70)
- Drybag 70 ltr. żółty (YVBAGY70)

12.4 Gra



Gracze rzucają kośćmi i przesuwają swoje pionki po planszy. Tylko pionki, które nie znajdują się w gnieździe, mogą poruszać się do przodu. Pionki mogą opuścić gniazdo tylko po wyrzuceniu piątki na jednej kości.

Po wyjściu z gniazda gracz może przesunąć jeden lub więcej pionków o numer na kostce. Jeśli żaden ruch nie jest możliwy, kolejka przepada.

Wszystkie ruchy kością muszą być wykonane przed zastosowaniem jakichkolwiek dodatkowych nagród za wysłanie przeciwnika do gniazda lub przemieszczenie pionka do pozycji wyjściowej.

Kiedy pionek kończy swój ruch na tym samym polu, co pionek przeciwnika, pionek przeciwnika zostaje odesłany z powrotem do swojego gniazda.

Blokadę tworzy się, gdy dwa pionki jednego gracza zajmują to samo miejsce. Żaden pion dowolnego gracza nie może przejść przez blokadę, w tym pionki właściciela blokady. Pionek innego gracza nie może wylądować na polu objętym blokadą, nawet po to, by opuścić swoje gniazdo.

Pionek nie jest wymagany, aby wejść do rzędu macierzystego, może przejść przez początek i rozpocząć kolejny obwód planszy dobrowolnie lub w wyniku wymogu wykorzystania całkowitego rzutu kostką.

Wygrywa ten, który pierwszy zgromadzi wszystkie pionki w swojej bazie domowej.

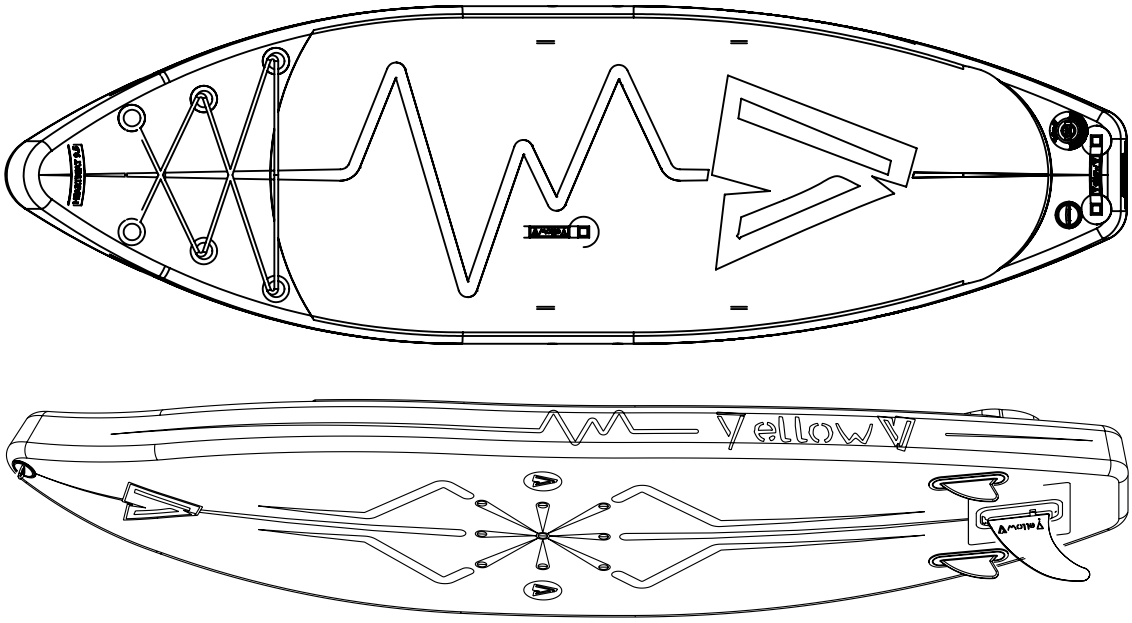
13 YVSUP09 - YOSEMITE

Kiedy chcesz podgrzać trochę atmosferę, iSUP YOSEMITE będzie twoim najlepszym przyjacielem. Nadaje się na szybko płynące rzeki i fale. Ta deska typu rocker jest bardzo zwrotna i można ją obrócić w miejscu dzięki podniesionemu padowi. Trzy odłączane płetwy można łatwo wymienić, a dzięki dodatkowej szerokości deski SUP zyskujesz większą stabilność. Jeśli więc SUPujesz na krawędzi, powinieneś wziąć tę deskę pod uwagę.

Ze względu na jej ryzykowny charakter, stworzyliśmy tę deskę tak gładką, jak to tylko możliwe. Dzięki trzem ergonomicznie rozmieszczonym uchwytom i sześciu D-ringom, transport i zabezpieczenie deski jest niezwykle proste. Ta deska o sztywności twardej deski i wadze zaledwie 9kg, przebija się przez wodę jak zawodowiec! Wytrzymałe poduszkowe PVC jest wzbogacone 5 mm pianką EVA, która zapewnia doskonałą przyczepność w razie potrzeby.

13.1 Zakres dostawy

- Pompowana deska SUP YOSEMITE
- Poręczne sześciopunktowe bungee do bezproblemowego i bezpiecznego przechowywania bagażu
- Trzy wyjmowane płetwy
- Dwustronny wiosło do kajaku/SUP
- Pompa o podwójnym działaniu z ciśnieniomierzem
- Leash Yellow V
- Specjalny ręcznik o długości 3 metrów
- 2 litrowa sucha torba
- Zestaw do gry (pionki, kości i gra karciana Yellow V)
- Wodoodporny futerał na telefon komórkowy
- Zestaw naprawczy
- Duża torba transportowa Yellow V



13.2 Specyfikacja

Długość	287 cm
Szerokość	89 cm
Grubość	15 cm
Waga	12 kg
Maks. obciążenie (kg)	130 kg
Płetwy	3
Uchwyty	3
Liczba D-ringów	6
Pokład antypoślizgowy	Pianka EVA 5 mm
Konstrukcja z PCV	Fusion PVC
Twardość PVC (brzeg)	70A
Obszar antypoślizgowy	183 x 78 cm
Twardość antypoślizgowa (brzeg)	45A - 50A
Waga użytkownika	130 kg maksymalna
Rodzaj zabawy	Całodobowa zabawa, rodzina, wyścigi, joga
Doświadczenie SUP	Początkujący, średniozaawansowany, zaawansowany

13.3 Akcesoria

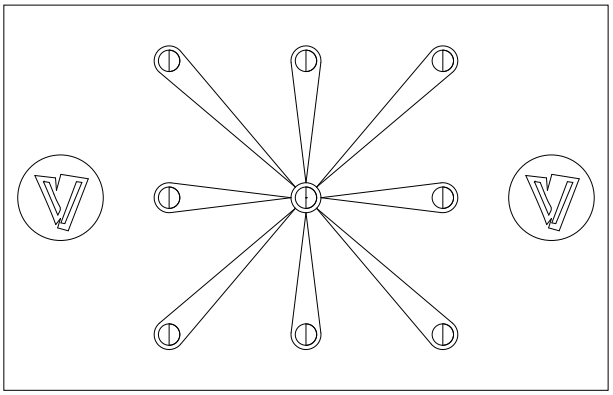
Poniższe akcesoria można nabyć oddzielnie

- Siedzisko kajakowe (YVSSEAT01)
- Pływak do wiosła SUP i wiosła kajakowego (YVPADFLOA)
- Dodatkowe podwójne wiosło kajakowe/SUP (YVPAD02)
- Dodatkowa leash (YVLEAS02)
- Dodatkowy ręcznik o długości 3 metrów (YVTOW01)
- Dodatkowy zestaw gier do SUP (YVSKIT)
- Dodatkowa środkowa płetwa (YVFIN01)
- Dodatkowy zestaw płetw bocznych (YVFIN02)
- Drybag 15 ltr. czarny (YVBAGH15)
- Drybag 15 ltr. żółty (YVBAGY15)
- Drybag 70 ltr. czarny (YVBAGH70)
- Drybag 70 ltr. żółty (YVBAGY70)

13.4 Gra

Ta podstawowa gra wykorzystuje siatkę 3 na 3. Celem gry jest zostanie pierwszym graczem, który zdobędzie trzy w rzędzie. Pierwszy gracz umieszcza pierwszy pionek.

Gracze naprzemiennie umieszczają swoje kolorowe pionki na planszy, aż jeden gracz będzie miał trzy w rzędzie (poziomo/pionowo/ukośnie) lub dopóki nie dojdzie do remisu.



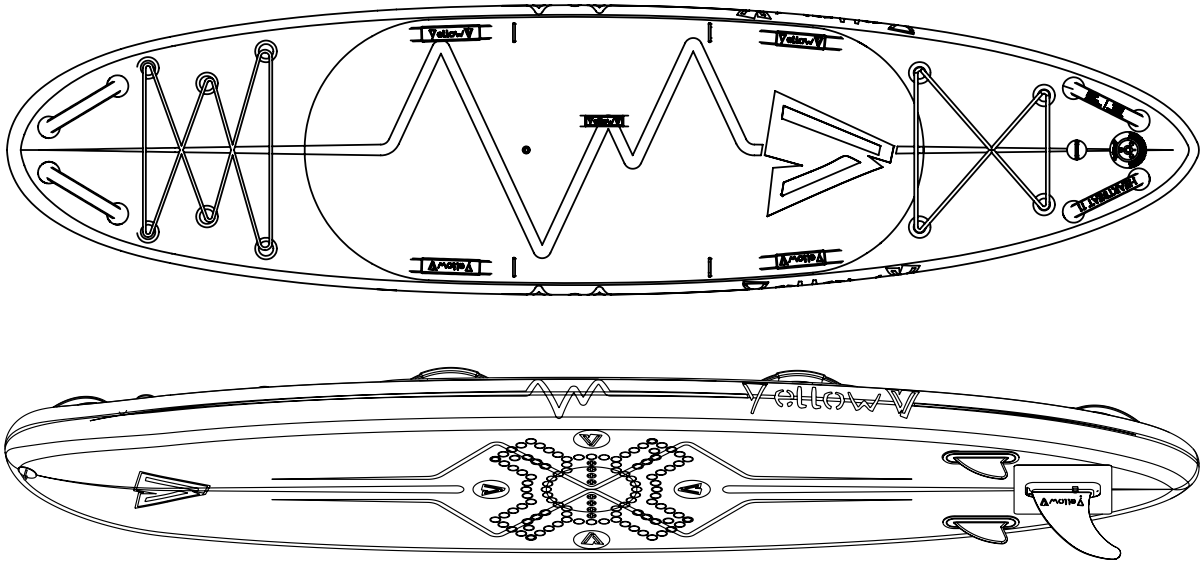
14 YVSUP11 - ANGEL

Sportowy turystyk z naszej oferty pompowanych desek SUP. Twój towarzysz iSUP, gdy poszerzasz swoje horyzonty: wystarczająco szybki, aby pokryć duże obszary, a jednocześnie na tyle stabilny, że możesz bezpiecznie zabrać plecak (lub swojego zwierzaka). Ta stabilność sprawia, że nadaje się zarówno dla początkujących, jak i średnio zaawansowanych.

ANGEL wyposażony jest w siatkę bagażową, która zabezpieczy twoje rzeczy, wiele uchwytów do łatwego transportu po napompowaniu i D-ringi, aby przymocować ją do brzegu rzeki lub łodzi. Ważąca 11,5 kg, ta deska zachowuje się jak sztywna płyta. Odpowiednio napompowana może służyć nawet do surfowania! Trwałość trzech usuwalnych płetw nie ma sobie równych. Na pokładzie można znaleźć 5 mm piankę EVA, który jest zarówno wygodna, jak i chwytliwa. Fusion PVC jest bardzo wytrzymały i trwały

14.1 Zakres dostawy

- Pompowana deska SUP ANGEL
- Poręczne bungee sześcio- i czteropunktowe do łatwego i bezpiecznego przechowywania bagażu
- Trzy wyjmowane płetwy
- Dwustronny wiosło do kajaku/SUP
- Pompa o podwójnym działaniu z ciśnieniomierzem
- Leash Yellow V
- Specjalny ręcznik o długości 3 metrów
- 2 litrowa sucha torba
- Zestaw do gry (pionki, kości i gra karciana Yellow V)
- Wodoodporny futerał na telefon komórkowy
- Zestaw naprawczy
- Duża torba transportowa Yellow V



14.2 Specyfikacja

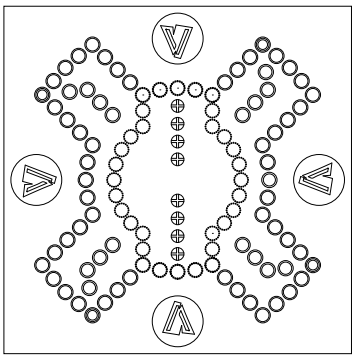
Długość	335 cm
Szerokość	80 cm
Grubość	15 cm
Waga	11,5 kg
Maks. obciążenie (kg)	130 kg
Płetwy	3
Uchwyty	9
Liczba D-ringów	6
Pokład antypoślizgowy	Pianka EVA 5 mm
Konstrukcja z PCV	Fusion PVC
Twardość PVC (brzeg)	70A
Obszar antypoślizgowy	168 x 74 cm
Twardość antypoślizgowa (brzeg)	45A - 50A
Waga użytkownika	130 kg maksymalna
Rodzaj zabawy	Całodobowa zabawa, rodzina, rejs/dystans, wyścigi, joga
Doświadczenie SUP	Początkujący, średniozaawansowany, zaawansowany

14.3 Akcesoria

Poniższe akcesoria można nabyć oddzielnie

- Siedzisko kajakowe (YVSSEAT01)
- Pływak do wiosła SUP i wiosła kajakowego (YVPADFLOA)
- Dodatkowe podwójne wiosło kajakowe/SUP (YVPAD02)
- Dodatkowa leash (YVLEAS03)
- Dodatkowy ręcznik o długości 3 metrów (YVTOW01)
- Dodatkowy zestaw gier do SUP (YVSKIT)
- Dodatkowa środkowa płetwa (YVFIN01)
- Dodatkowy zestaw płetw bocznych (YVFIN02)
- Drybag 15 ltr. czarny (YVBAGH15)
- Drybag 15 ltr. żółty (YVBAGY15)
- Drybag 70 ltr. czarny (YVBAGH70)
- Drybag 70 ltr. żółty (YVBAGY70)

14.4 Gra



Kółko i krzyżyk… z kartami do gry. Ta gra jest odmianą znanej gry „kółko i krzyżyk", która istnieje od wieków, łączy zasady prostych gier planszowych bazujących na kościach, ze strategiami i posiadaniem wielu ruchów do dyspozycji. Chociaż (jak w każdej grze) szczęście nadal się liczy. Chodzi głównie o taktykę, inteligencję i chęć zdenerwowania przeciwnika…

Cel gry:

W tę grę można grać w 2 lub 4 graczy, ale zasady są zasadniczo takie same (wyjątki dla 2 graczy są wymienione osobno). Celem gry jest przeniesienie wszystkich 4 pionków z pola startowego do bazy domowej za pomocą zwykłych kart do gry. Pamiętaj… potrzebujesz dokładnej liczby pól, aby dostać się do domu, a dom musisz wypełnić od góry do dołu. Pionki mogą poruszać się w obrębie bazy domowej, ale nie mogą przeskakiwać nad innymi pionkami.

Rozdanie kart:

Musisz użyć całej talii kart, z wyjątkiem Jokerów.

1 runda: 5 kart każdy, 2 runda: 4 karty każdy, 3 runda: 4 karty każdy. Po trzeciej rundzie następny gracz musi sobie radzić.

Podstawowa wartość karty:

As: przesuń pionek, który jest już na planszy o 1 pole, albo umieść na planszy kolejnego

Król: umieść kolejny pionek na planszy.

Królowa: Przesuń pionek o 12 pól.

Walet: Zamień 2 pionki, które są na planszy (ale nie w bazie), jest to obowiązkowe, ale jeśli na planszy są mniej niż 2 pionki w różnych kolorach, ta karta nie może zostać zagrana

10: Przesuń pionek o 10 pól.

9: Przesuń pionek o 9 pól.

8: Przesuń pionek o 8 pól.

7: Przesuń w sumie 7 pól podzielonych przez 2 pionki. (brak 2 pionków na planszy, nie możesz użyć tej karty)

6: Przesuń pionek o 6 pól.

5: Przesuń pionek o 5 pól.

4: Przesuń pionek o 4 pola, ale zawsze DO TYŁU (jeśli pionek jest w pozycji wyjściowej, można się cofnąć i w następnej turze wejść do bazy, jeśli pionek już przesunął się z pozycji wyjściowej, nadal można się cofnąć ponad pozycję wyjściową, ale nie może wejść do bazy bez wykonania pełnej rundy)

3: Przesuń pionek o 3 pola.

2: Przesuń pionek o 2 pola.

Gra

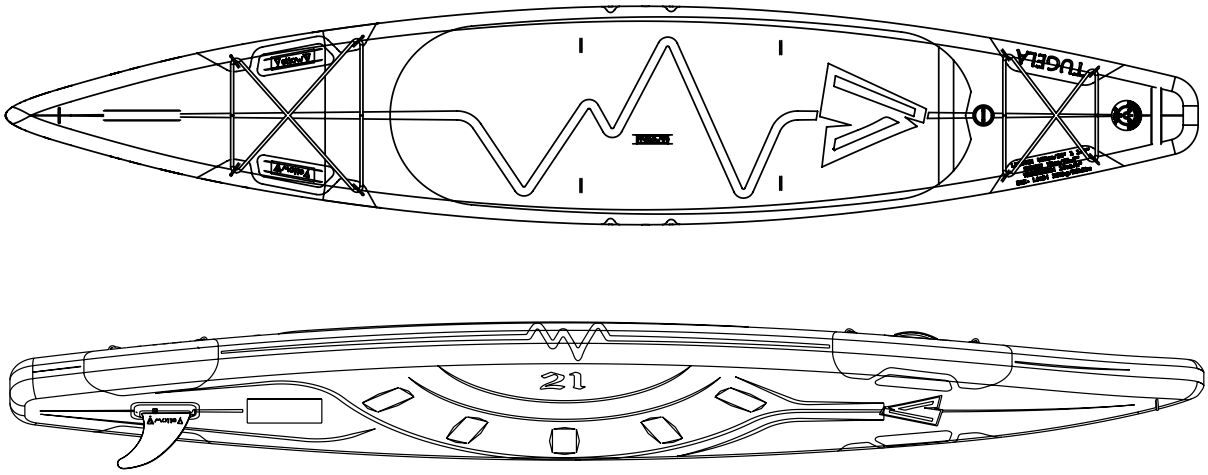
- Na początku gry, pierwszy gracz kładzie jedną kartę, widoczną dla wszystkich i przesuwa swój pionek według wartości karty (patrz wartości kart), a następnie kolejny gracz (w prawo) robi to samo.
- Jeśli zestaw kart gracza nie pozwala na rozpoczęcie lub poruszenie się, wypada on z bieżącej rundy i musi położyć wszystkie pozostałe karty.
- Runda kończy się po położeniu wszystkich kart. W każdej kolejnej rundzie rozpoczyna inny gracz.
- Pionek można postawić w punkcie startowym z królem lub asem.
- Kiedy pionek zostaje przeniesiony z domu do punktu startowego, jest „chroniony". Pionki znajdujące się w pozycji wyjściowej nie mogą być zamieniane, zabierane ani nawet przekazywane.
- Jeśli gracz jest zablokowany przed jakimkolwiek ruchem przez przeciwnika na pozycji startowej, wypada z bieżącej rundy i musi odłożyć wszystkie swoje karty
- Jeśli pionek znajdzie się na miejscu zajmowanym przez innego, ten ostatni jest zabierany z planszy i zwracany do początkowego rzędu, dotyczy to również własnych pionków!
- Minięcie kolejnego pionka jest zawsze dozwolone, z wyjątkiem bazy domowej lub gdy pionek jest we własnym punkcie startowym.
- Gracze są zobowiązani do przesunięcia swoich pionków o pełną liczbę kroków określoną przez wartość karty (należy zachować ostrożność, próbując dostać się do bazy domowej), jeśli wartość karty przekroczy liczbę wymaganych kroków, należy rozpocząć kolejne okrążenie trasy, aby spróbować ponownie do niej wejście!

15 YVSUP13 - TUGELA

Bardziej sportowy, większy brat YVSUP11 - ANGEL to YVSUP13 - TUGELA. Specjalnie dla tych, którzy chcą jeździć jeszcze szybciej. Nowa konstrukcja X-woven MSL fusion sprawia, że deska jest zarówno sztywniejsza, jak i lżejsza niż jej mniejszy brat. Mały kick-pad znacznie ułatwia skręcanie, a pod siatką bagażową można przechowywać kubek mieszający Yellow V lub jedną z suchych toreb. NIEPOWTARZALNA deska SUP dla szybszych wioślarzy wśród nas.

15.1 Zakres dostawy

- Pompowana deska SUP TUGELA
- Poręczne bungee sześcio- i czteropunktowe do łatwego i bezpiecznego przechowywania bagażu
- Zdejmowana płetwa
- Dwustronny wiosło do kajaku/SUP
- Pompa o podwójnym działaniu z ciśnieniomierzem
- Leash Yellow V
- Specjalny ręcznik o długości 3 metrów
- 2 litrowa sucha torba
- Zestaw do gry (pionki, kości i gra karciana Yellow V)
- Wodoodporny futerał na telefon komórkowy
- Zestaw naprawczy
- Duża torba transportowa Yellow V



15.2 Specyfikacja

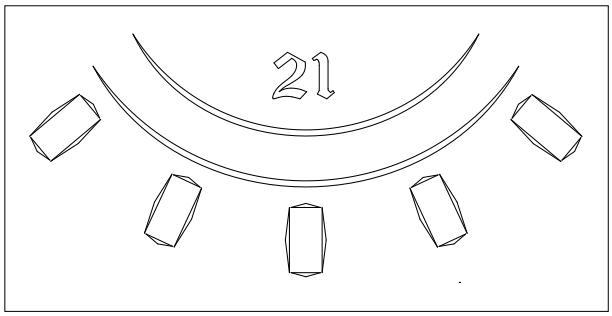
Długość	400 cm
Szerokość	73 cm
Grubość	15 cm
Waga	9,3 kg
Maks. obciążenie (kg)	130 kg
Płetwy	1
Uchwyty	5
Liczba D-ringów	6
Pokład antypoślizgowy	Pianka EVA 5 mm
Konstrukcja z PCV	X-WOVEN MSL Fusion
Twardość PVC (brzeg)	70A
Obszar antypoślizgowy	168 x 74 cm
Twardość antypoślizgowa (brzeg)	45A - 50A
Waga użytkownika	130 kg maksymalna
Rodzaj zabawy	Rejs/dystans
Doświadczenie SUP	Zaawansowany

15.3 Akcesoria

Poniższe akcesoria można nabyć oddzielnie

- Siedzisko kajakowe (YVSSEAT01)
- Pływak do wiosła SUP i wiosła kajakowego (YVPADFLOA)
- Dodatkowe podwójne wiosło kajakowe/SUP (YVPAD02)
- Dodatkowa leash (YVLEAS04)
- Dodatkowy ręcznik o długości 3 metrów (YVTOW01)
- Dodatkowy zestaw gier do SUP (YVSKIT)
- Dodatkowa środkowa płetwa (YVFIN01)
- Dodatkowy zestaw płetw bocznych (YVFIN03)
- Drybag 15 ltr. czarny (YVBAGH15)
- Drybag 15 ltr. żółty (YVBAGY15)
- Drybag 70 ltr. czarny (YVBAGH70)
- Drybag 70 ltr. żółty (YVBAGY70)

15.4 Gra



Gra karciana rozgrywana przeciwko krupierowi, w której celem jest zbliżenie się do 21 punktów niż krupier, bez przekraczania tego limitu. Wymagane elementy to zestaw kart i minimum 2 graczy. Gra może być rozgrywana z wieloma graczami, ale zwycięzcą jest zawsze ten, kto jest najbliżej 21 punktów.

Przebieg gry:
Przebieg gry jest dość prosty. Krupier rozdaje po jednej karcie każdemu z graczy, a następnie jedną kartę samemu sobie. Następnie karty są rozdawane ponownie, a gracze decydują, czy chcą kolejną kartę, czy nie. Jeśli gracz ma więcej niż 21 punktów, natychmiast odpada z gry.
To samo dotyczy krupiera. Gdy wszyscy gracze odpadną, przychodzi kolej na krupiera. Krupier musi dobierać karty do momentu, aż zdobędzie co najmniej 17 punktów; przegrywa, jeśli przekroczy 21 punktów.

Karty:
W grze występują cztery różne karty: karo, kier, trefl i pik. Każda karta ma swoją wartość, która jest obliczana w następujący sposób:
- As: 1 lub 11 punktów
- Karty obrazkowe (walet, dama, król): 10 punktów
- Inne karty: wartość podana na karcie

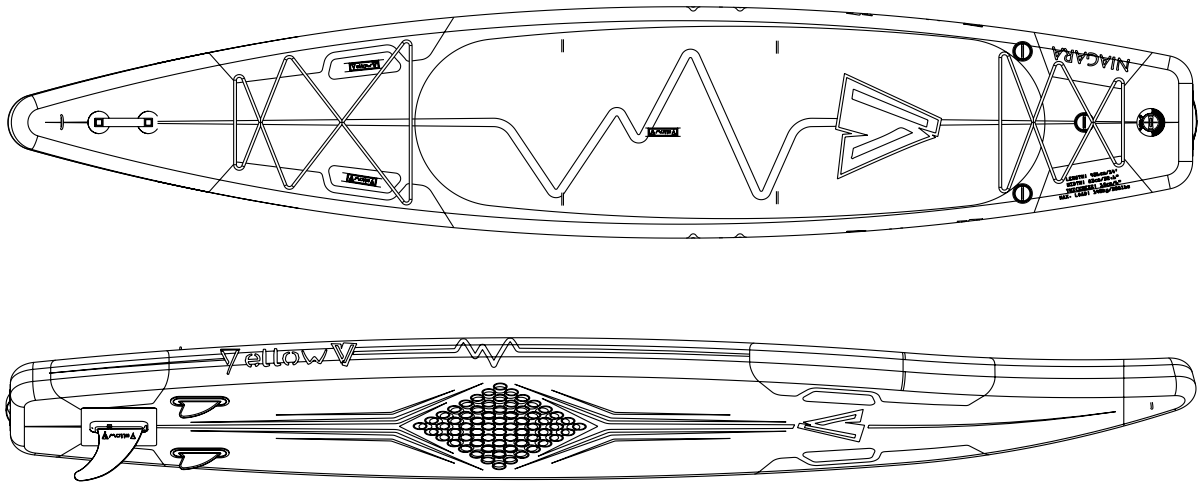
Na przykład, jeśli masz asa i 9, możesz otrzymać 10 lub 20 punktów, w zależności od tego, która wartość jest korzystniejsza. Jeśli masz asa i 10, natychmiast masz 21 punktów i tym samym wygrywasz.

16 YVSUP14 – NIAGARA

Deska SUP NIAGARA 14 Overnight ma 426 cm długości i jest zbudowana z wykorzystaniem techniki fuzji MSL z tkaniną X-woven: jest sztywniejsza i lżejsza niż YVSUP11 - ANGEL. Ta deska SUP jest specjalnie zaprojektowana dla śmiałego wioślarza, który nie zadowala się jednym dniem. Dwa duże siatki bagażowe zapewniają wystarczająco dużo miejsca na ubrania, jedzenie i namiot. Ta deska SUP jest przeznaczona dla zaawansowanych i ambitnych wioślarzy, którzy chcą wyruszyć w długie i rozbudowane wypady. Aby zachować suche wszystkie ubrania, w zestawie znajduje się nowy worek suchy o pojemności 15 litrów. To król naszych desek turystycznych.

16.1 Zakres dostawy

- Pompowana deska SUP NIAGARA
- Poręczne bungee sześcio- i czteropunktowe do łatwego i bezpiecznego przechowywania bagażu
- Trzy wyjmowane płetwy
- Dwustronny wiosło do kajaku/SUP
- Pompa o podwójnym działaniu z ciśnieniomierzem
- Leash Yellow V
- Specjalny ręcznik o długości 3 metrów
- 15 litrowa sucha torba
- Zestaw do gry (pionki, kości i gra karciana Yellow V)
- Wodoodporny futerał na telefon komórkowy
- Zestaw naprawczy
- Duża torba transportowa Yellow V



16.2 Specyfikacja

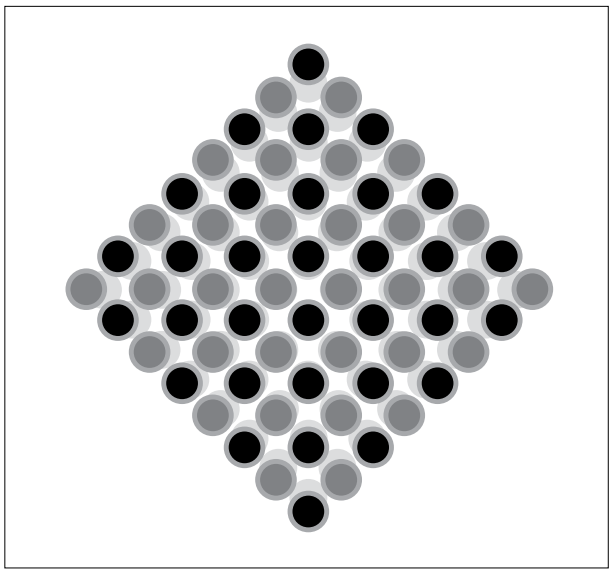
Długość	426 cm
Szerokość	83 cm
Grubość	15 cm
Waga	11,9 kg
Maks. obciążenie (kg)	140 kg
Płetwy	3
Uchwyty	5
Liczba D-ringów	8
Pokład antypoślizgowy	Pianka EVA 5 mm
Konstrukcja z PCV	X-WOVEN MSL Fusion
Twardość PVC (brzeg)	70A
Obszar antypoślizgowy	168 x 74 cm
Twardość antypoślizgowa (brzeg)	45A - 50A
Waga użytkownika	140 kg / 309 lbs maximum
Rodzaj zabawy	Całodobowa zabawa, rejs/dystans
Doświadczenie SUP	Początkujący

16.3 Akcesoria

Poniższe akcesoria można nabyć oddzielnie

- Siedzisko kajakowe (YVSSEAT01)
- Pływak do wiosła SUP i wiosła kajakowego (YVPADFLOA)
- Dodatkowe podwójne wiosło kajakowe/SUP (YVPAD02)
- Dodatkowa leash (YVLEAS05)
- Dodatkowy ręcznik o długości 3 metrów (YVTOW01)
- Dodatkowy zestaw gier do SUP (YVSKIT)
- Dodatkowa środkowa płetwa (YVFIN01)
- Dodatkowy zestaw płetw bocznych (YVFIN03)
- Drybag 15 ltr. czarny (YVBAGH15)
- Drybag 15 ltr. żółty (YVBAGY15)
- Drybag 70 ltr. czarny (YVBAGH70)
- Drybag 70 ltr. żółty (YVBAGY70)

16.4 Gra



Gra strategiczna dla dwóch graczy.

Na początku każdy gracz otrzymuje 12 identycznych pionków w jednym kolorze. Umieszcza się je na ciemnych okręgach po swojej stronie. Jeden gracz rozpoczyna, a następnie gracze wykonują ruchy na zmianę.

Ruchy są dozwolone tylko na ciemnych okręgach, więc wszystkie ruchy są diagonalne.

Jedynym kierunkiem, w którym pionki mogą się poruszać, jest kierunek przeciwnika.

Pionek może być przesunięty o jedno pole na raz, chyba że można zdobyć pionka przeciwnika. Pionek może być zdobyty przez przeskoczenie nad pionkiem przeciwnika i wylądowanie na przekątnej po drugiej stronie.

Gracz może przeskoczyć tylko jeden pionek przeciwnika na jedno przeskoczenie. Jeśli kolejne przeskoczenie jest możliwe, następne przeskoczenie można wykonać natychmiast, aż nie będzie już możliwości przeskoku.

Zdobyty pionek zostaje usunięty z planszy. Jeśli jest możliwe wykonanie zbicia, jest to obowiązkowe przed wykonaniem innych ruchów. Jeśli istnieje możliwość wykonania wielu zbicia, gracz może wybrać dowolne.

Gdy pionek dociera na koniec planszy (najbliżej przeciwnika), staje się królem. Aby wyraźnie odróżnić króla, zdobyty pionek jest umieszczany na wierzchu pionka koronowanego.

Król wciąż porusza się po przekątnej, ale może poruszać się we wszystkich kierunkach i może być przesuwany przez wiele pozycji za jednym ruchem.

Gra kończy się, gdy jeden z graczy straci wszystkie swoje pionki lub nie będzie mógł wykonać żadnych ruchów

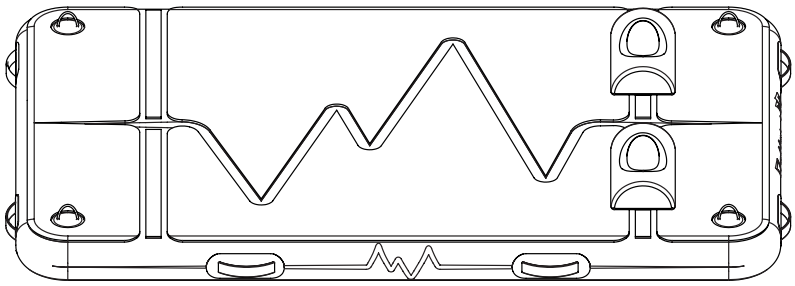
17 YVIFP8 - HAWAII

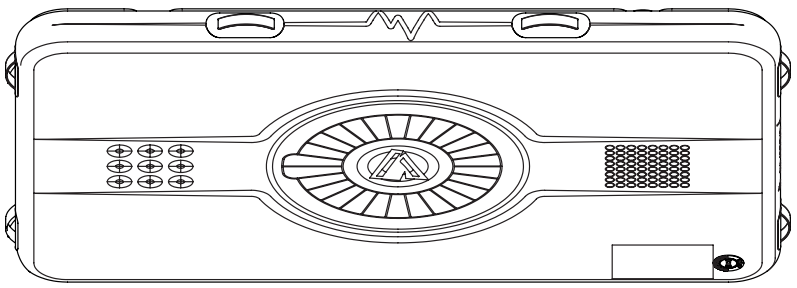
Stwórz własne miejsce na wodzie. Prywatna wyspa może nie być dla każdego, ale Yellow V HAWAII jest bardzo blisko! Śnij na miękkiej piance EVA o grubości 5 mm, pracuj nad wewnętrzną równowagą, ćwicząc jogę na wygodnej warstwie antypoślizgowej lub zamień platformę w pływający stół piknikowy podczas wiosłowania z przyjaciółmi.

Ta platforma to wszystko! Posłuży nie tylko jako rozrywka, ale ma także wymiar praktyczny, ponieważ może służyć jako platforma serwisowa. Dzięki tej platformie Yellow V pobieżny przegląd zwodowanej łodzi, stanie się bułką z masłem. Wyposażona w rzepy o przemysłowej jakości, aby zabezpieczyć zestaw poduszek oraz wiele D-ringów, aby utrzymać platformę na miejscu lub związać wiele platform razem.HAWAII jest wykonana z wytrzymałego plecionego PVC MSL fusion i oferuje doskonałą stabilność. Przenoszenie jej jest łatwe dzięki ośmiu sprytnie umieszczonym uchwytom.

17.1 Dołączone w pudełku

- Nadmuchiwana platforma HAWAII
- W zestawie znajduje się podwójna wiosło do kajaków i SUP
- Dwie wygodne poduszki zapinane na rzep
- Składana kotwica
- Specjalny ręcznik o długości 3 metrów
- 2 litrowa sucha torba
- Zestaw do gry (pionki, kości i gra karciana Yellow V)
- Wodoodporny futerał na telefon komórkowy
- Zestaw naprawczy
- Duża torba transportowa Yellow V, ważąca 1,5 kg, z liną i pływakiem.





17.2 Specyfikacja

Długość	250 cm
Szerokość	160 cm
Grubość	15 cm
Waga	17 kg
Maks. obciążenie (kg)	410 kg
Uchwyty	8
Liczba D-ringów	4
Pokład antypoślizgowy	Pianka EVA 5 mm
Konstrukcja z PCV	Knitted MSL Fusion
Twardość PVC (brzeg)	70A
Obszar antypoślizgowy	238 x 148 cm
Twardość antypoślizgowa (brzeg)	45A - 50A
Waga użytkownika	410 kg maksymalna
Rodzaj zabawy	Całodobowa zabawa, rodzina, joga
Doświadczenie SUP	Początkujący, średniozaawansowany, zaawansowany

17.3 Akcesoria

Poniższe akcesoria można nabyć oddzielnie

- Dwustronne wiosło kajakowe/SUP (YVPAD02)
- Pływak do wiosła SUP i wiosła kajakowego (YVPADFLOA)
- Dodatkowy zestaw poduszek (YVCUSH01) w kolorze czarnym z żółtą lamówką.
- Dodatkowy ręcznik o długości 3 metrów (YVTOW01)
- Zestaw do SUP (YVSKIT)
- Zestaw gier na platformę (YVPKIT)
- Drybag 15 ltr. czarny (YVBAGH15)
- Drybag 15 ltr. żółty (YVBAGY15)
- Drybag 70 ltr. czarny (YVBAGH70)
- Drybag 70 ltr. żółty (YVBAGY70)

17.4 Gry

Gra 1

Ta podstawowa gra wykorzystuje siatkę 3 na 3. Celem gry jest zostanie pierwszym graczem, który zdobędzie trzy w rzędzie. Pierwszy gracz umieszcza pierwszy pionek.

Gracze naprzemiennie umieszczają swoje kolorowe pionki na planszy, aż jeden gracz będzie miał trzy w rzędzie (poziomo/pionowo/ukośnie) lub dopóki nie dojdzie do remisu.

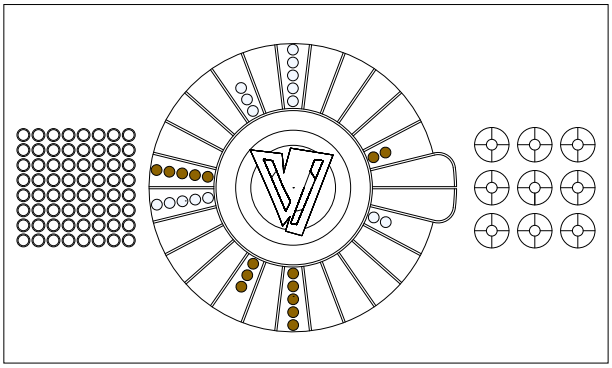
Gra 2

Rozbudowana gra strategiczna dla dwóch graczy. Ta gra rozgrywana jest 15 brązowymi pionkami, 15 białymi pionkami i 2 kostkami.

Celem gry jest zdobycie wszystkich brązowych pionów w białym obszarze domowym i na odwrót.

Przygotowanie do rozgrywki
Gra zaczyna się od (dla obu kolorów):
5 sztuk na pozycji 6
3 sztuki na pozycji 8
5 sztuk na pozycji 13
2 sztuki na pozycji 24

- W każdej rundzie jeden gracz rzuca 2 kośćmi. Liczba, którą wyrzuci, reprezentuje liczbę ruchów, które należy wykonać. Możesz przesunąć jeden pionek o liczbę pozycji równą sumie wyrzuconej na kościach (pod warunkiem, że jest to możliwe z punktu widzenia pozycji w rzędzie, w którym się znajdujesz) lub przesunąć dwie sztuki: jedną o liczbę pozycji równą wartości znajdującej się na jednej kostce, a drugą o liczbę pozycji równą wartości znajdującej się na drugiej kostce. Jeśli ten sam numer zostanie wyrzucony obiema kostkami, gracz może przesunąć pionek zgodnie z liczbą wyrzuconą na kostkach 4x.
- Dowolny pionek może zostać przeniesiony, ale tylko do pozycji zajmowanej przez nie więcej niż jeden pionek przeciwnika, bez pionków lub z jednym ze swoich pionków. Możesz zatem usunąć pionek przeciwnika z pozycji, pod warunkiem, że zajmuje ją tylko jeden pionek.
- Usunięcie pionka z planszy oznacza, że pionek musi wrócić do punktu wyjścia. Przeciwnik musi przywrócić tę figurę do gry, zanim będzie mógł wykonać jakikolwiek inny ruch. Jeśli nie jest to możliwe, pozostałe pionki mogą wykonać ruch.



Kiedy gracz może zacząć przenosić pionki do obszaru domowego?

- Kiedy „wszystkie” 15 pionów znajduje się na ostatnich sześciu pozycjach, gracz może zacząć przenosić pionki do obszaru domowego (koniec gry).
- Kiedy jeden z graczy przyniesie wszystkie swoje pionki do domu, gra się kończy.

Gra 3

Gra strategiczna dla dwóch graczy.

- Na start każdy gracz otrzymuje 12 sztuk jednego koloru. Są one umieszczane na planszy po stronie najbliższej graczowi. Pionki można umieszczać tylko na ciemnych kołach. Rozpoczyna jeden z graczy, po czym gracze wykonują ruchy na zmiany.
- Ruchy dozwolone są tylko na ciemnych polach, więc wszystkie ruchy są wykonywane po przekątnej.
- Gracze mogą się poruszać tylko w kierunku przeciwnika.
- Pionki można przesuwać o jedno pole na raz, chyba że zdobędziesz pionek przeciwnika.
- Pionek można zdobyć przeskakując nad jednym z pionków przeciwnika, lądując po drugiej stronie w prostej linii ukośnej. Gracz może przeskoczyć jedno pole na raz. Jedna tura nie ogranicza się do jednego skoku, jeśli kolejny skok jest możliwy do zbicia innych pionków.
- Zbity pionek jest usuwany z planszy. Jeśli bicie jest możliwe, jest obowiązkowe. Jeśli możliwe jest wielokrotne bicie, gracz może wybrać jedno.
- Kiedy pionek dotrze do drugiego końca planszy (strona przeciwnika), pionek zostaje koronowany na króla. Aby różnica była jasna, umieść jeden pionek na drugim
- Króle nadal muszą poruszać się po przekątnej, ale mogą poruszać się w dowolnym kierunku i mogą przeskakiwać kilka miejsc jednocześnie.
- Gra kończy się, gdy jeden z graczy stracił wszystkie swoje pionki lub nie może wykonać ruchu.

1 Безопасность

Настоящее руководство подготовлено для безопасного использования inflatable и получения удовольствия. Она содержит подробную информацию о inflatable, поставленном или установленном оборудовании, а также информацию по эксплуатации и техническому обслуживанию. Внимательно прочтите инструкцию и ознакомьтесь с inflatable перед использованием.

Если это ваша первая inflatable или другой тип, потратьте достаточно времени, чтобы приобрести опыт безопасной эксплуатации.

Следует всегда соблюдать общие правила и законы, касающиеся безопасности и предотвращения несчастных случаев.

Предупредительные указания

В данном руководстве в контексте безопасности используются следующие предупредительные указания:

⚠ Предупреждение

Указывает на потенциальную опасность, которая может привести к травмам.

! Осторожно

Указывает на соответствующие рабочие процедуры, действия и т.д., которые могут привести к повреждениям, травме или смерти.

☞ Примечание

Акцентирует внимание на важных процедурах, обстоятельствах и т.д.

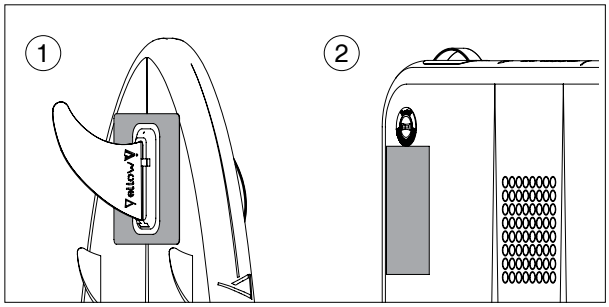
Инструкции по технике безопасности должны быть изучены всеми пользователями.

Фиксация ослабленных элементов оборудования

При использовании inflatable закрепите на нем незакрепленное оборудование или багаж. Для этого SUP оснащаются эластичным шнуром.

Знаки безопасности

На надувном изделии присутствуют знаки безопасности.



- Сап-доска: на дне, вокруг плавника (1)
- Платформа: на днище, рядом с клапаном (2)

Пояснение использованных символов представлено в разделе «Информация о безопасности» руководства для надувного изделия на стр. 218 - 219 .

2 Использование насоса

Использование спаренного насоса:
Это позволяет насосу создавать давление как на подъеме, так и на спуске.

Одиночная операция:
При снятой красной крышке насос обеспечивает высокое давление. Это позволяет дополнительно надуть inflated до рекомендуемого рабочего давления.

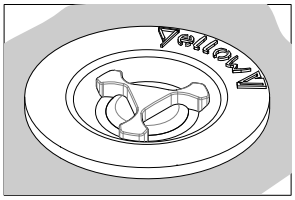
Выходное отверстие над манометром на насосе предназначено для надувания, выходное отверстие под манометром на насосе предназначено для вакуума.
Когда вы начинаете накачивать, манометр не сразу начинает двигаться. Продолжайте прокачку до тех пор, пока манометр не покажет нужное рабочее давление.

☞ Примечание

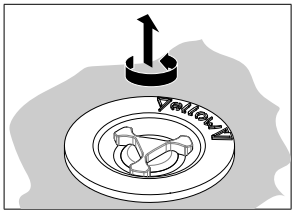
Манометр должен иметь минимальное противодавление 0,5 бар. Стрелка не будет двигаться ниже этого значения. Если вы сомневаетесь в исправности манометра, отсоедините шланг от насоса, плотно прижмите ладонь к отверстию для накачивания и один раз прокачайте насос, нажав на рычаг вниз. Манометр немедленно начнет двигаться.

3 Накачивание

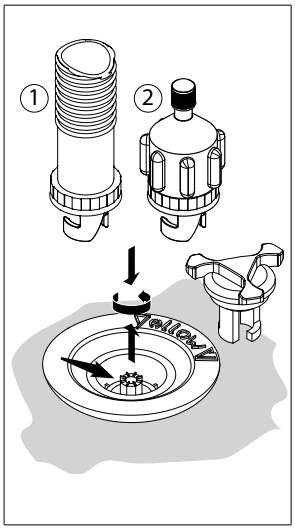
- Поместите inflatable на ровную поверхность, свободную от острых предметов.
- Разверните/разверните inflatable и уложите его на плоскую поверхность.
- Перед тем как надуть inflatable, проверьте рекомендуемое рабочее давление, указанное на кольце надувного клапана.



- Откройте крышку на нагнетательном клапане.



- Убедитесь, что центральный механизм с двойным нажатием на нагнетательном клапане закрыт (верхнее положение). Если нет - нажмите на него и поверните на четверть оборота. Механизм с двойным нажатием теперь в самом верхнем положении.
- Подсоедините входящий в комплект переходник шланг (1)/переходник насос (2) к клапану накачки и подключите к нему подходящий насос.



RU

- Надуйте inflatable до рекомендуемого рабочего давления.
- Удалите переходник шланга/насоса
- Поместите назад крышку на нагнетательном клапане.

Предупреждение

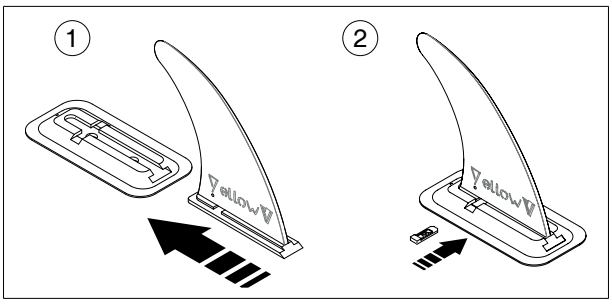
- Не используйте сжатый воздух (такой как в компрессоре для автомобильных шин).

Осторожно

- Не допускайте попадания прямых солнечных лучей на inflatable, когда оно не находится в воде, так как расширение воздуха может привести к его повреждению или разрыву.
- Если давление слишком высокое, это может привести к структурным (непоправимым) повреждениям.

4 Установка плавника (сап-доска)

- Полностью надуйте сап-доску.
- Переверните сап-доску так, чтобы отверстие для плавника было направлено вверх.
- Установите плавник в отверстие для плавника (1)
- Протолкните шпильку через боковую поверхность отверстия для плавника и плавник. Вы услышите щелчок. (2)
- Демонтаж выполняется в обратном порядке.

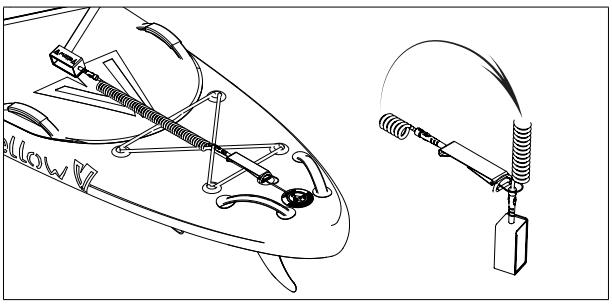


5 Leash и весла

Leash - это важный инструмент безопасности, который не даст inflatable уплыть от вас, если вы с нее упадете.

Точка крепления Leash

Leash должен быть прикреплен к D-образному кольцу, расположенному в задней части inflatable. Leash содержит «нейлоновый» шнур, который продевается под D-кольцо и затем петляет через себя



Прикрепите leash к D-образному кольцу

Примечание

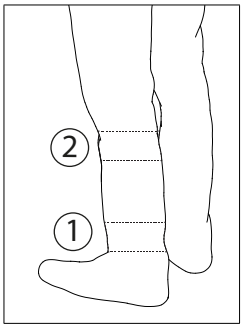
Кроме D-образного кольца сзади, на leash имеется еще несколько D-образных колец, но они предназначены для других целей, как например, хранение груза или установка сидения для каяка. Они не используются для крепления шнурка.

Предупреждение

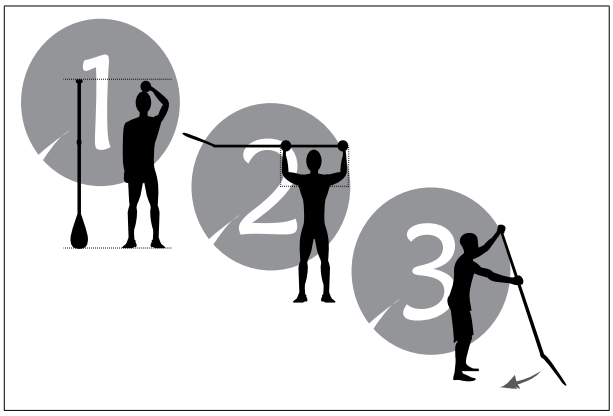
Leash предотвращает уплытие inflatable в случае падения и предотвращает попадание в нее посторонних людей.

Точка крепления к телу

Наиболее удобным местом крепления leash является лодыжка (1), но при этом выше вероятность запутывания. Расположение чуть ниже колена (2) менее удобно, но меньше вероятность запутаться. Leash подходит для обоих мест.



Длина весла SUP определяется путем прибавления к росту тела высоты одного-двух кулаков.

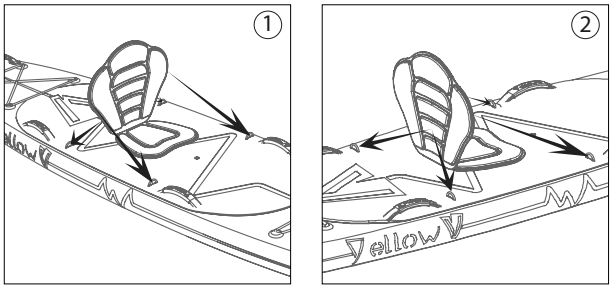


Лопасть, состоящая из трех частей, легко регулируется по длине. Диапазон регулировки составляет от 175 см до 210 см. В комплект также входит дополнительное лезвие, создающее лопатку с двумя лезвиями. Идеально подходит для пользователей, которые любят сидеть в inflatable.

6 Сиденье для каяка для SUP

Сиденье для каяка SUP не входит в комплект поставки Yellow V SUP и заказывается отдельно.

- Когда доска надута, установите место для сап-каяка посреди доски где-то между четырьмя D-кольцами.
- С помощью защелок прикрепите два верхних ремня сиденья к D-образным кольцам на передней панели (1).



RU

- Затем прикрепите нижние тросы к ближайшим D-кольцам за сидением (2). Отрегулируйте тросы для комфортного положения сидя / лежа.

Для большинства пользователей рекомендуемым положением сидения для сап-каяка является немного позади центра доски.

7 Использовать

Примечание

- За день до использования полностью надуйте inflatable и проверьте, нет ли утечек воздуха
- Одевайте соответствующее вспомогательное средство для обеспечения плавучести (спасательный жилет / индивидуальное средство для плавучести), находясь в воде. Примечание: всегда соблюдайте действующие местные нормы и правила!
- В холодных условиях, одевайте соответствующую одежду, например, гидрокостюм.

Осторожно

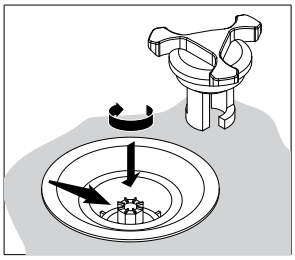
- Не оставляйте inflatable на солнце на длительное время. Это предотвращает преждевременное обесцвечивание, старение и расслаивание.
- Защитите inflatable от сильного УФ-излучения, это предотвратит обесцвечивание, старение, расслаивание и слипание/размягчение.
- Проверьте давление в inflatable. Если давление слишком велико, постепенно спускайте воздух до достижения правильного рабочего давления.
- Не допускайте попадания воды или влаги в inflatable через надувной клапан. Если это произошло, удалите воду и дайте inflatable тщательно высохнуть, прежде чем использовать его снова.
- Храните inflatable в прохладном и темном месте или накройте его.
- Всегда проверяйте местные водные карты для района, в котором вы используете inflatable.

Предупреждение

- Не превышайте максимальную грузоподъемность inflatable.
- Буксировка inflatable должна осуществляться без людей и на небольшой скорости.
- Буксировочный трос должен быть прикреплен к кольцу «D»:
  - Доска SUP: с нижней стороны, впереди
  - Платформа: 4 x на верху (в каждом углу)

8 Хранение

- inflatable требуется тщательно очищать после использования. Чтобы это сделать, используйте раствор мягкого мыла и чистой воды. Убедитесь, что весь песок, галька, масло и грязь удалены.
- Поставьте inflatable в тень и дайте ей высохнуть.
- Снимите крышку с нагнетательного клапана.
- Нажмите на механизм с двойным нажатием на нагнетательном клапане и поверните его, чтобы открыть нагнетательный клапан (нижнее положение).



- Сверните/разверните inflatable в сторону клапана, чтобы удалить весь воздух.
- Не складывайте и не сворачивайте inflatable слишком плотно.
- Поместите назад крышку на нагнетательном клапане.
- Храните inflatable в прохладном, сухом и проветриваемом месте.

Примечание

- Не сушите inflatable изделия под прямыми солнечными лучами.
- Из-за сильного потока воздуха и достаточно громкого шума при сдувании рекомендуется находиться на некотором расстоянии от надувного клапана.

Осторожно

- Плотное складывание/скручивание может привести к повреждению воздушных швов, пены EVA и кикпадов (если таковые имеются).

9 Увеличение продолжительности работы

- Избегайте слишком большого или недостаточного давления из-за изменения температур; обеспечьте постоянное рабочее давление.
- Избегайте использования воздушных компрессоров; используйте подходящий насос.
- Не допускайте попадания грязи или воды внутрь через нагнетательный клапан.
- Избегайте расслоения или деформации из-за пребывания под прямыми солнечными лучами или высоких температур.
- Избегайте повреждения, превышая максимальную нагрузку (людей /или груза).
- Избегайте длительного хранения, так как это может иметь вредное воздействие на клеевые швы воздушной камеры.
- Старайтесь не волочить inflatable по земле, так как острые части оказывают вредное воздействие.
- Очищайте продукт, используя раствор мягкого мыла и чистой воды, после использования.
- Хорошо сушите после использования.
- Проверяйте швы воздушной камеры регулярно на наличие слабых мест; почините, если необходимо.
- Проверяйте нагнетательный клапан регулярно на утечку; затяните, если необходимо.

Примечание

Чтобы предотвратить утечку воздуха, затягивайте нагнетательный клапан время от времени. Используйте предоставленные инструменты для такой цели.

Полностью спустите inflatable и снимите колпачок с надувного клапана, возьмитесь за внутреннюю часть надувного клапана с нижней стороны inflatable, вставьте инструмент в надувной клапан и поверните его по часовой стрелке до полного затягивания.

Если продукт достиг конца своего периода эксплуатации, проверьте по месту, как его можно утилизировать ответственно.

10 Ремонт

Если, несмотря на все меры предосторожности, inflatable даст течь, то в большинстве случаев ее легко отремонтировать самостоятельно. Используйте предоставленный ремонтный набор для такой цели.

- При необходимости найдите место утечки с помощью раствора моющего средства и чистой воды.
- Затем выпустите воздух из inflatable.
- Очистите и обезжирьте поверхность вокруг утечки.
- Отрежьте из накладок, предоставленного размера. Убедитесь, что накладка имеет нахлест в 2-3 см вокруг утечки
- Затем обведите карандашом контур заплаты на inflatable.
- Приклейте маскирующую ленту вокруг периметра накладки. Это позволит избежать остатков клея на inflatable.
- Нанесите клей на заплату и на поверхность inflatable, равномерно распределяя его.
- Дайте высохнуть в течении пяти минут.
- Аккуратно наклейте заплату на место утечки и прижмите ее от центра к внешним краям. Это предотвращает попадание воздуха между inflatable и заплатой.
- Оставьте клей как минимум на 24 часа.

! Осторожно ☞ Примечание

- Не накачивайте надувной материал во время схватывания клея.
- Не пользуйтесь inflatable во время схватывания клея.

11 Поиск неисправностей

Проблема	Возможная причина	Решение
Выступ		
На нижней стороне inflatable имеется выпуклость.	Это является следствием установки надувного клапана в inflatable. Чтобы установить клапан, в структуре капельного стежка должно быть выполнено пространство.	Этот выступ - это нормально и он никак не влияет на качество или работу.
Падение давления воздуха		
Нагнетательный клапан	Убедитесь, что в inflatable создано правильное рабочее давление. Затем, используя раствор моющего средства и воды, проверьте правильно ни затянут нагнетательный клапан.	Если появляются пузырьки воздуха, затяните нагнетательный клапан, используя инструмент, предоставленный для этой цели.
	Убедитесь, что механизм с двойным нажатием нагнетательного клапана находится в верхнем положении.	Если он не в верхнем положении, слегка нажмите на механизм с двойным нажатием и поверните его на четверть оборота , так чтобы он оказался в верхнем положении.
	Убедитесь, что механизм с двойным нажатием работает правильно.	Если нет, замените механизм с двойным нажатием запасным, который идет в наборе.
Швы	Убедитесь, что в inflatable создано правильное рабочее давление. Затем используя раствор моющего средства и воды, проверьте нет ли утечки в из швов или на поверхности.	Если появляются пузырьки воздуха, почините их, используя предоставленные накладки и клей.
Пена EVA		
отходит от ПВХ	Слишком тугое складывание может привести к тому, что пена EVA отходит от ПВХ.	Приклейте пену EVA назад к ПВХ, используя предоставленный клей. Следуйте инструкции по приклеиванию, указанные на тюбике.
Вода в inflatable		
Вода	Вода/влага неожиданно попала в inflatable через надувной клапан.	Немедленно примите меры! Удалите механизм с двойным нажатием клапана, используя предоставленный инструмент. Активно вентилируйте через это отверстие в течении минут, затем пассивно вентилируйте еще 24 часа.

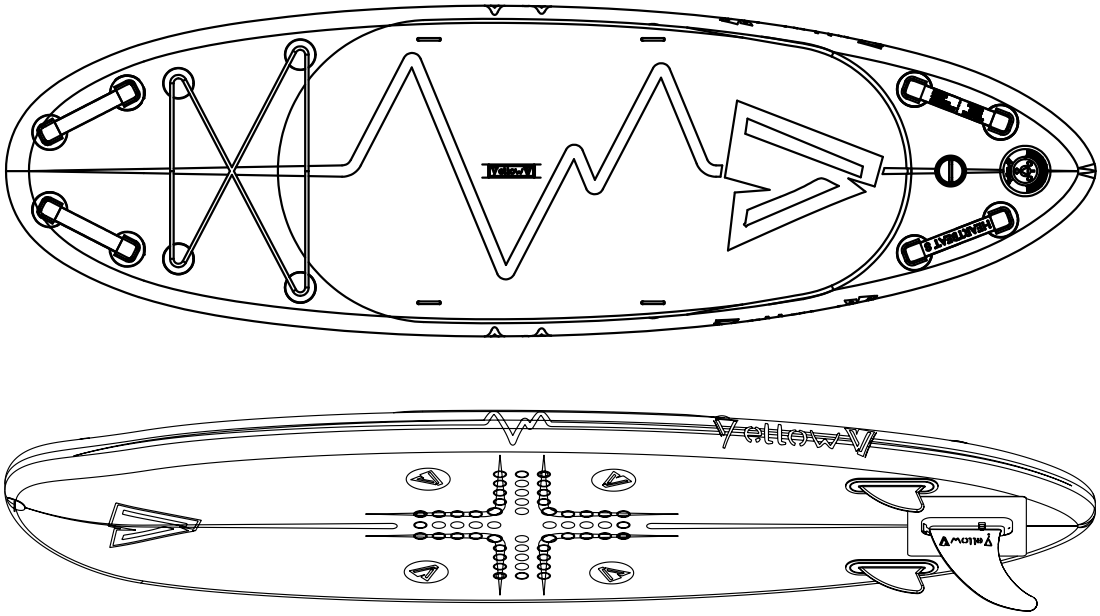
12 YVSUP08 - IGUAZU

Задорный 8-футовый iSUP в линейке, специально разработанной для детей: наш IGUAZU. Короткий для легких поворотов, очень широкий, чтобы обеспечить больше баланса ребенку, и прочный, чтобы выдержать целевую аудиторию. Сап-доска, которая доставляет радость вашим детям (внукам) на воде: все, что вам нужно сделать, - удивляться тому, как долго они играют.

Сап-доска IGUAZU имеет пять рукояток для легкого взбирания в воде и 6 D-колец для связывания нескольких досок для создания игровой платформы. Абсолютный малый вес 8,5 кг и достаточная прочность, чтобы выдержать вес до 75 кг. Для обеспечения стабильности в комплект входит 3 съемных плавника. 5 мм EVA пена предлагает комфортное основание, а 1,5 мм составной ПВХ обеспечивает высокую долговечность и надежность.

12.1 Объем поставки

- Надувная сап-доска IGUAZU
- Удобный 4-точечный трос для легкого и безопасного хранения багажа
- Три съемных плавника
- Каяк/сап-доска двойного действия
- Насос двойного действия с манометром
- Yellow V leash
- Специальный 3-метровый трос для буксирования
- Водонепроницаемая сумка объемом 2 л.
- Игровой набор (игральные фишки, кости и карточная игра Yellow V)
- Водонепроницаемый чехол для мобильного телефона
- Ремонтный набор
- Большая сумка для переноски Yellow V



12.2 Спецификации

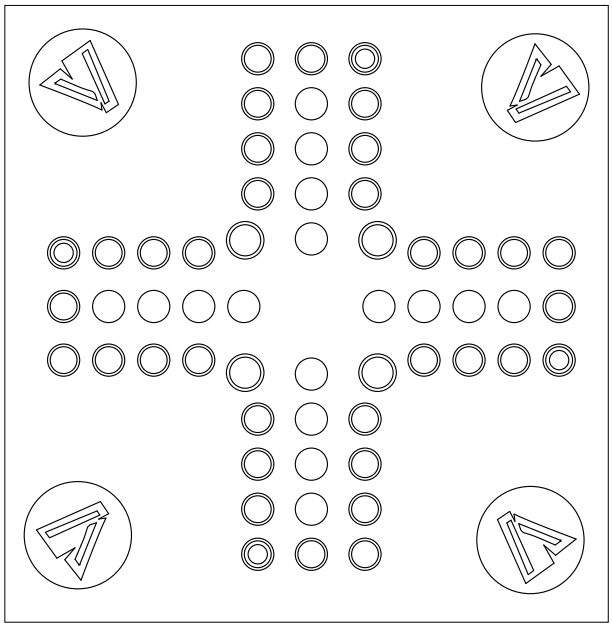
Длина	250 cm
Ширина	75 cm
Толщина	10 cm
Вес	8,5 kg
Макс. нагрузка (кг)	75 kg
Плавники	3
Рукоятки	5
Количество D-колец	6
Антискользящее покрытие	EVA-пена 5 мм)
Конструкция ПВХ	Двойной слой, 1,5 mm
Твердость ПВХ (на берегу)	70A
Антискользящая площадь	144 x 56 cm
Твердость антискользящего покрытия (на берегу)	45A - 50A
Вес пользователя	75 kg максимум
Стиль весла	Веселье, семья, йога
Опыт сап	Новичок, средний уровень

12.3 Приспособления

Приведенные ниже аксессуары можно приобрести отдельно

- Сидение для каяка (YVSSEAT01)
- Поплавок для крепления весел и байдарок (YVPADFLOA)
- Дополнительный Каяк/сап-доска двойного действия (YVPAD02)
- Дополнительный leash (YVLEAS01)
- Дополнительный 3-метровый трос для буксирования (YVTOW01)
- Дополнительный игровой набор для сап (YVSKIT)
- Дополнительный средний плавник (YVFIN01)
- Дополнительный комплект боковых плавников (YVFIN02)
- Сумка для сухих вещей 15 л. черная (YVBAGH15)
- Сумка для сухих вещей 15 л. желтая (YVBAGY15)
- Сумка для сухих вещей 70 л. черная (YVBAGH70)
- Сумка для сухих вещей 70 л. желтая (YVBAGY70)

12.4 Игра



Игроки кидают кости и перемещают свои игровые фишки по доске. По доске можно перемещать только игровые фишки, которые не находятся в ячейке. Игровые фишки могут покидать ячейку, только если на кости выпало пять.

Находясь за пределами ячейки, игрок может перемещать одну или более игровых фишек в зависимости от цифры на кости. Если ход невозможен, игрок пропускает очередь.

Все игровые ходы должны быть сделаны до применения дополнительных вознаграждений за отправку противника в свою ячейку или перемещения игровой фишки домой.

Когда игровая фишка заканчивает ход в месте, где находится фишка противника, фишка противника обратно отправляется в ячейку.

Блокада - это когда две фишки одного игрока занимают одно место. Ни одна фишка другого игрока не может пройти через блокаду, включая фишки игрока, создавшего блокаду. Фишка другого игрока не может быть установлена в месте, занятым блокадой, даже при выходе из ячейки.

Игровая фишка не обязательно должна попасть в домашний ряд и может проходить ряд и начинать другой круг доски добровольно или в результате требования общего числа на кости.

Игра выиграна, когда все фишки игрока находятся дома.

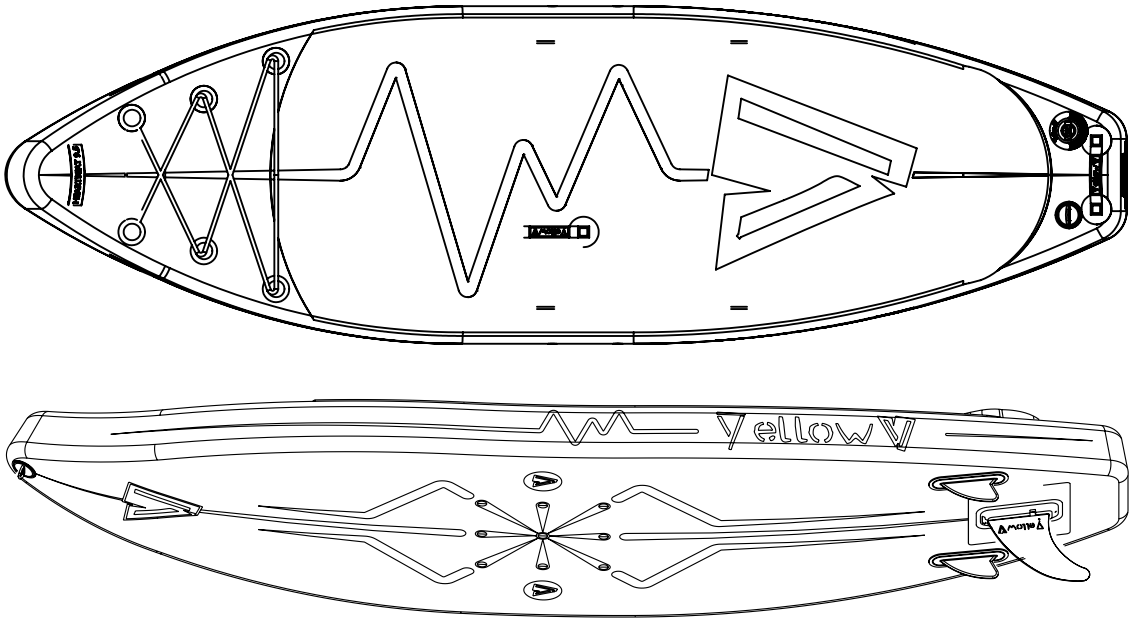
13 YVSUP09 - YOSEMITE

Если вы хотите добавить немного остроты, iSUP YOSEMITE как раз для вас. Подходит для любителей быстрой воды и бурунов. Эта доска очень маневренная и поднятой защитой мотора может превращаться в место. Три съемных плавника с легкостью могут быть заменены, и вы получите больше стабильности за счет дополнительной ширины этой доски для стоящего серфинга с веслом. Если вы предпочитаете заниматься серфингом с веслом на волнах, подумайте об этой доске.

Из-за авантюристкой природы мы сделали эту доску максимально гладкой. три эргономически расположенные ручки и 6 D-колец обеспечивает простой перенос и фиксацию. Весом всего 9 кг эта доска имеет жесткость твердой доски, и вы будете рассекать по волнам как профессионал! Прочный фьюжн ПВХ дополнен 5-миллиметровой пеной EVA для отличного сцепления с поверхностью, когда это необходимо.

13.1 Объем поставки

- Надувная сап-доска YOSEMITE
- Удобный 6-точечный трос для легкого и безопасного хранения багажа
- Три съемных плавника
- Каяк/сап-доска двойного действия
- Насос двойного действия с манометром
- Yellow V leash
- Специальный 3-метровый трос для буксирования
- Водонепроницаемая сумка объемом 2 л.
- Игровой набор (игральные фишки, кости и карточная игра Yellow V)
- Водонепроницаемый чехол для мобильного телефона
- Ремонтный набор
- Большая сумка для переноски Yellow V



13.2 Спецификации

Длина	287 cm
Ширина	89 cm
Толщина	15 cm
Вес	12 kg
Макс. нагрузка (кг)	130 kg
Плавники	3
Рукоятки	3
Количество D-колец	6
Антискользящее покрытие	EVA-пена 5 мм
Конструкция ПВХ	Фьюжн ПВХ
Твердость ПВХ (на берегу)	70A
Антискользящая площадь	183 x 78 cm
Твердость антискользящего покрытия (на берегу)	45A - 50A
Вес пользователя	130 kg максимум
Стиль весла	Веселье, семья, Гонки, йога
Опыт сап	Новичок, средний уровень, Продвинутый уровень

13.3 Приспособления

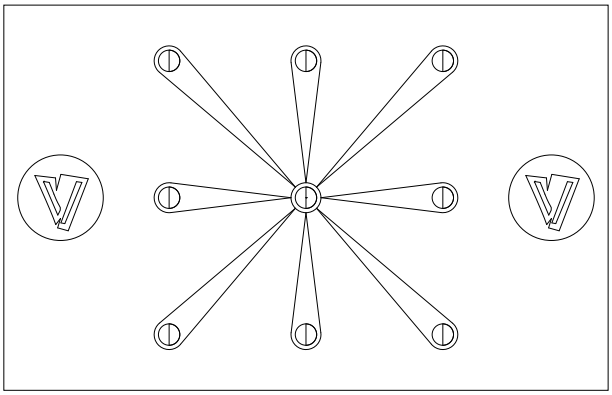
Приведенные ниже аксессуары можно приобрести отдельно

- Сидение для каяка (YVSSEAT01)
- Поплавок для крепления весел и байдарок (YVPADFLOA)
- Дополнительный Каяк/сап-доска двойного действия (YVPAD02)
- Дополнительный leash (YVLEAS02)
- Дополнительный 3-метровый трос для буксирования (YVTOW01)
- Дополнительный игровой набор для сап (YVSKIT)
- Дополнительный средний плавник (YVFIN01)
- Дополнительный комплект боковых плавников (YVFIN02)
- Сумка для сухих вещей 15 л. черная (YVBAGH15)
- Сумка для сухих вещей 15 л. желтая (YVBAGY15)
- Сумка для сухих вещей 70 л. черная (YVBAGH70)
- Сумка для сухих вещей 70 л. желтая (YVBAGY70)

13.4 Игра

В этой базовой игре используется сетка 3 на 3. Целью игры является первым составить три в ряд. Один игрок ставит первую фишку.

Игроки по очереди ставят свои цветные фишки на доску до тех пор, пока один игрок не составит три в ряд (по горизонтали/вертикали/диагонали), или до тех пор, пока не будет ничьей.



RU

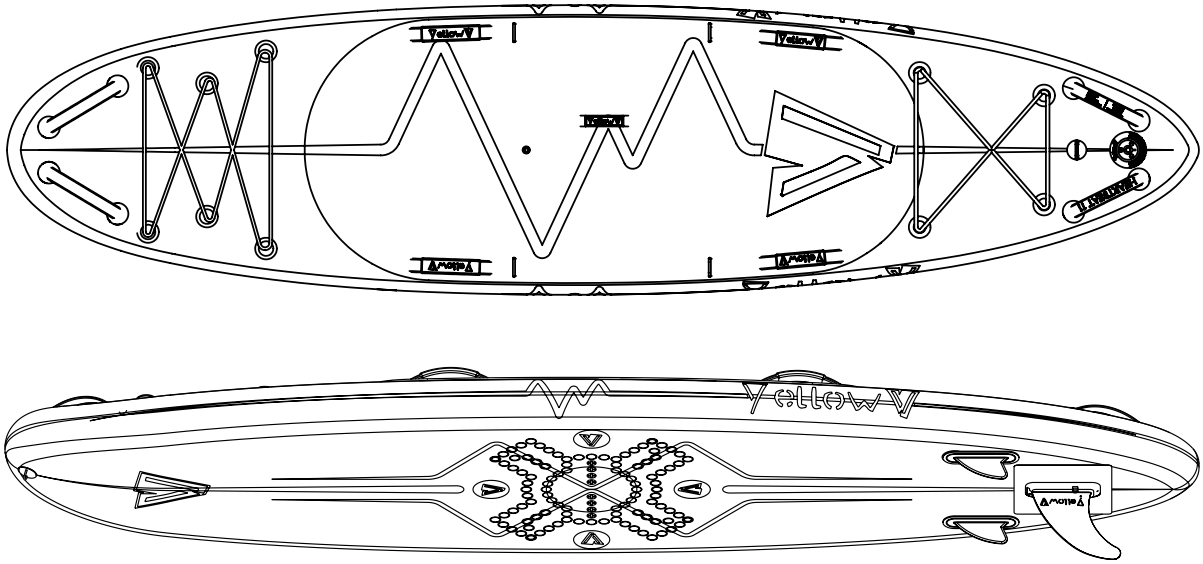
14 YVSUP11 - ANGEL

Спортивно-туристическая доска наших надувных сап-досок. Ваш iSUP компаньон при расширении горизонта: достаточно быстрый для прохождения больших расстояний, но очень стабильный, чтобы вы могли безопасно взять с собой рюкзак (или своего домашнего питомца). Такая стабильность делает доску пригодной для новичков и для серфингистов с веслом среднего уровня.

ANGEL имеет сетку для багажа для фиксации ваших вещей, множественные ручки для легкой транспортировки в надутом состоянии и D-кольца для крепления к берегу или к лодке. Весом 11,5 кг данная доска дает ощущения твердой доски. При правильном надутии данная доска может даже использоваться для серфинга по волнам! Стабильность трех съемных плавников непревзойденная. Доска состоит из 5 мм EVA пены, которая комфортная и цепкая. Высокопрочный ПВХ, изготовленный методом плавления, рассчитан на длительный срок службы.

14.1 Объем поставки

- Надувная сап-доска ANGEL
- Удобный 6- и 4-точечный трос для легкого и безопасного хранения багажа
- Три съемных плавника
- Каяк/сап-доска двойного действия
- Насос двойного действия с манометром
- Yellow V leash
- Специальный 3-метровый трос для буксирования
- Водонепроницаемая сумка объемом 2 л.
- Игровой набор (игральные фишки, кости и карточная игра Yellow V)
- Водонепроницаемый чехол для мобильного телефона
- Ремонтный набор
- Большая сумка для переноски Yellow V



14.2 Спецификации

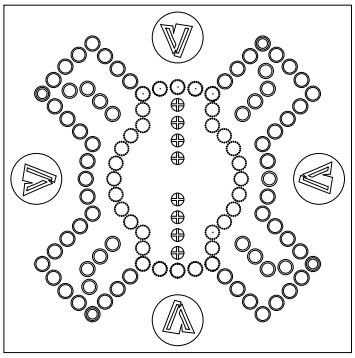
Длина	335 cm
Ширина	80 cm
Толщина	15 cm
Вес	11,5 kg
Макс. нагрузка (кг)	130 kg
Плавники	3
Рукоятки	9
Количество D-колец	6
Антискользящее покрытие	EVA-пена 5 мм
Конструкция ПВХ	Фьюжн ПВХ
Твердость ПВХ (на берегу)	70A
Антискользящая площадь	168 x 74 cm
Твердость антискользящего покрытия (на берегу)	45A - 50A
Вес пользователя	130 kg максимум
Стиль весла	Веселье, семья, Плавание/дистанция, Гонки, йога
Опыт сап	Новичок, средний уровень, Продвинутый уровень

14.3 Приспособления

Приведенные ниже аксессуары можно приобрести отдельно

- Сидение для каяка (YVSSEAT01)
- Поплавок для крепления весел и байдарок (YVPADFLOA)
- Дополнительный Каяк/сап-доска двойного действия (YVPAD02)
- Дополнительный leash (YVLEAS03)
- Дополнительный 3-метровый трос для буксирования (YVTOW01)
- Дополнительный игровой набор для сап (YVSKIT)
- Дополнительный средний плавник (YVFIN01)
- Дополнительный комплект боковых плавников (YVFIN02)
- Сумка для сухих вещей 15 л. черная (YVBAGH15)
- Сумка для сухих вещей 15 л. желтая (YVBAGY15)
- Сумка для сухих вещей 70 л. черная (YVBAGH70)
- Сумка для сухих вещей 70 л. желтая (YVBAGY70)

14.4 Игра



Крестики-нолики... с игральными картами. Эта игра является разновидностью хорошо известной игры «крестики-нолики», которая известна веками. Игра объединяет правила простой настольной игры с игральными костями и стратегию наличия множественных ходов. Хотя (как и в любой игре) присутствует элемент удачи, игра в основном включает тактику, остроумие и желание подразнить своего противника...

Цель игры:

В эту игру могут играть 2 или 4 игрока, но правила практически одинаковые (исключения для 2 игроков указаны отдельно). Целью игры является переместить все 4 игральные фишки со своего начального поля домой с помощью обычных игральных карт. Помните... вам необходимо точно подсчитывать количество полей, чтобы добраться домой, и вам необходимо заполнять дом сверху вниз. Игровые фишки можно перемещать по дому, но нельзя перепрыгивать через другие фишки дома.

Карты:

Используйте всю колоду карту, включая Джокеры.

1-й круг: У каждого по 5 карт, 2-й круг: у каждого по 4 карты. 3-й круг: у каждого по 4 карты. После третьего круга ходит другой игрок:

Основные значения карт:

Ту: Ход игральной фишки, которая уже на доске, на 1 место, или в качестве начала для выхода на доску.

Король: Выход игральной фишки на доску.

Дама: Перемещение игральной фишки на 12 ходов.

Валет: Смещение 2 игральных фишек на доске (но не дома) обязательное, но, если на доске меньше 2 фишек разного цвета, карта не может быть сыграна.

10: Перемещение игральной фишки на 10 ходов.

9: Перемещение игральной фишки на 9 ходов.

8: Перемещение игральной фишки на 8 ходов.

7: Перемещение всего на 7 ходов для 2 игральных фишек. (если на доске нет 2 фишек, вы не можете использовать эту карту)

6: Перемещение игральной фишки на 6 ходов.

5: Перемещение игральной фишки на 5 ходов.

4: Перемещение игральной фишки на 4 хода, но всегда НАЗАД (если фишка в начальном положении, ход назад разрешен, и при следующем ходе фишка попадает домой; если фишка не находится в начальном положении, все равно разрешен ход назад в домашнее положение, но фишка не может попасть домой, не пройдя полный круг)

3: Перемещение игральной фишки на 3 ходов.

2: Перемещение игральной фишки на 2 ходов.

Игра

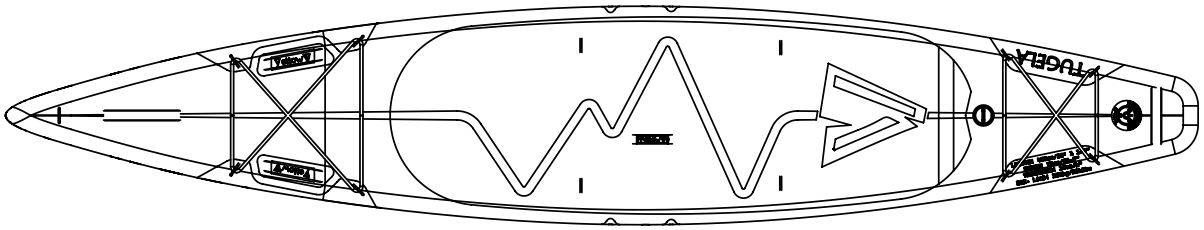
- В начале игры первый игрок кладет одну карту, чтобы ее видели все, и перемещает свою фишку в соответствии со значением карты (см. значения карт), затем другой игрок (по часовой стрелке) делает то же самое.
- Если набор карт игрока не позволяет начать или сделать ход, он пропускает текущий круг, и должен положить все оставшиеся карты.
- Круг завершен, когда все карты положены. Каждый последующий круг начинает другой игрок.
- Фишка может быть помещена в начальное положение, если выпал туз или король.
- Когда фишка перемещена из дома в начальное положение, она «защищена». Фишки в начальном положении не могут быть смещены, взяты или даже пройдены.
- Если игрок заблокирован противником в начальном положении, он пропускает текущий круг, и должен положить все оставшиеся карты.
- Если фишка попадает в место, занятое другим игроком, последний забирает фишку с доски и возвращается в начальный ряд. Это правило также касается собственных фишек!
- Прохождение другой фишки всегда запрещено, за исключением дома или, если фишка в начальной точке.
- Игроки должны сделать полное количество ходов, указанное значением карты (будьте осторожны, стараясь попасть домой), если значение карты превышает количество необходимых ходов, необходимо начать другой круг, чтобы попробовать ход еще раз!

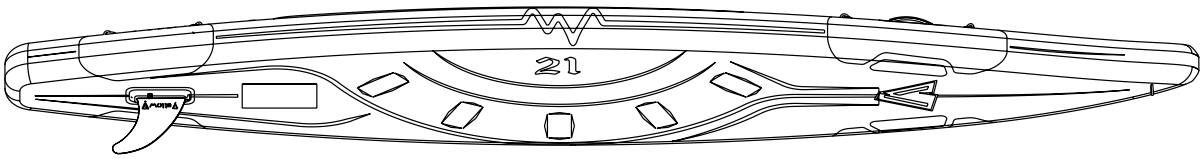
15 YVSUP13 - TUGELA

Более спортивным, большим братом модели YVSUP11 - ANGEL является модель YVSUP13 - TUGELA. Специально для тех, кто хочет ехать еще быстрее. Новая конструкция X-wovenMSLfusion делает доску одновременно более жесткой и легкой, чем ее младший брат. Небольшой кик-пад значительно облегчает повороты, а под багажной сеткой можно хранить чашку для смешивания Yellow V или один из сухих мешков. Надувная SUP-доска для самых быстрых гребцов среди нас.

15.1 Объем поставки

- Надувная сап-доска TUGELA
- Удобный 6- и 4-точечный трос для легкого и безопасного хранения багажа
- Съемный плавник
- Каяк/сап-доска двойного действия
- Насос двойного действия с манометром
- Yellow V leash
- Специальный 3-метровый трос для буксирования
- Водонепроницаемая сумка объемом 2 л.
- Игровой набор (игральные фишки, кости и карточная игра Yellow V)
- Водонепроницаемый чехол для мобильного телефона
- Ремонтный набор
- Большая сумка для переноски Yellow V





15.2 Спецификации

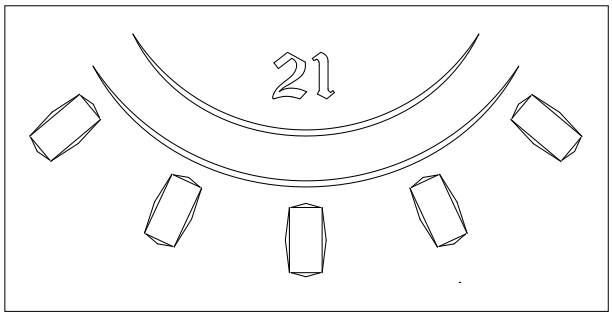
Длина	400 cm
Ширина	73 cm
Толщина	15 cm
Вес	9,3 kg
Макс. нагрузка (кг)	130 kg
Плавники	1
Рукоятки	5
Количество D-колец	6
Антискользящее покрытие	EVA-пена 5 мм
Конструкция ПВХ	X-WOVEN MSL Fusion
Твердость ПВХ (на берегу)	70A
Антискользящая площадь	168 x 74 cm
Твердость антискользящего покрытия (на берегу)	45A - 50A
Вес пользователя	130 kg максимум
Стиль весла	Плавание/дистанция
Опыт сап	Продвинутый уровень

15.3 Приспособления

Приведенные ниже аксессуары можно приобрести отдельно

- Сидение для каяка (YVSSEAT01)
- Поплавок для крепления весел и байдарок (YVPADFLOA)
- Дополнительный Каяк/сап-доска двойного действия (YVPAD02)
- Дополнительный leash (YVLEAS04)
- Дополнительный 3-метровый трос для буксирования (YVTOW01)
- Дополнительный игровой набор для сап (YVSKIT)
- Дополнительный средний плавник (YVFIN01)
- Дополнительный комплект боковых плавников (YVFIN03)
- Сумка для сухих вещей 15 л. черная (YVBAGH15)
- Сумка для сухих вещей 15 л. желтая (YVBAGY15)
- Сумка для сухих вещей 70 л. черная (YVBAGH70)
- Сумка для сухих вещей 70 л. желтая (YVBAGY70)

15.4 Игра



Карточная игра против дилера, цель которой - приблизиться к 21 очку, не превышая его. Необходимые предметы - набор карт и минимум 2 игрока. В игру могут играть несколько игроков, но победителем всегда становится тот, кто ближе всех к 21 очку.

Ход игры:

Ход игры достаточно прост. Дилер сдает по одной карте каждому игроку, затем одну карту себе. Затем карты сдаются снова, и игроки выбирают, хотят ли они получить еще одну карту или нет. Если у игрока больше 21 очка, он немедленно выбывает из игры.
То же самое относится и к дилеру. Когда все игроки выбыли, наступает очередь дилера. Дилер должен продолжать брать карты до тех пор, пока у него не будет хотя бы 17 очков; при превышении 21 очка он проигрывает.

Карты:

В игре участвуют четыре различные карты: бубны, червы, трефы и пики. Каждая карта имеет свою стоимость, которая рассчитывается следующим образом:
- Туз: 1 или 11 очков
- Карты с картинками (валет, королева, король): 10 очков
- Другие карты: значение, указанное на карте.

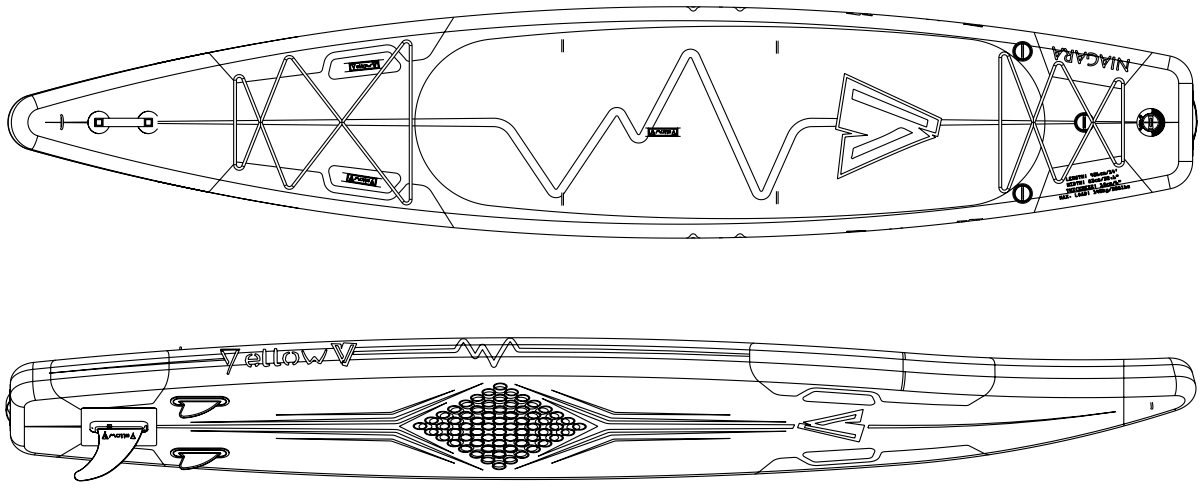
Например, если у вас туз и 9, то вы можете получить 10 или 20 очков, в зависимости от того, какой вариант более благоприятен. Если у вас туз и 10, то вы сразу же получаете 21 очко и, следовательно, выигрываете.

16 YVSUP14 – NIAGARA

SUP-доска NIAGARA 14 Overnight длиной 426 смизготовленапотехнологии X-woven MSL fusion: жестче и легче, чем YVSUP11 - ANGEL. Эта SUP-доска специально разработана для любителей приключений, которым недостаточно одного дня. Две большие багажные сетки обеспечивают достаточно места для одежды, еды и палатки. Этот SUP предназначен для продвинутых и амбициозных гребцов, которые хотят отправиться в длительные и продолжительные путешествия. Чтобы сохранить все ваши вещи сухими, в комплект входит новая 15-литровая сухая сумка. Король наших туристических досок.

16.1 Объем поставки

- Надувная сап-доска NIAGARA
- Удобный 6- и 4-точечный трос для легкого и безопасного хранения багажа
- Три съемных плавника
- Каяк/сап-доска двойного действия
- Насос двойного действия с манометром
- Yellow V leash
- Специальный 3-метровый трос для буксирования
- Водонепроницаемая сумка объемом 15 л.
- Игровой набор (игральные фишки, кости и карточная игра Yellow V)
- Водонепроницаемый чехол для мобильного телефона
- Ремонтный набор
- Большая сумка для переноски Yellow V



16.2 Спецификации

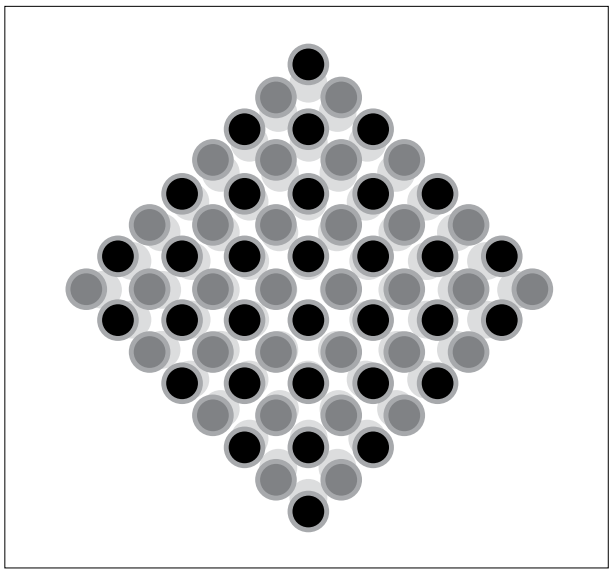
Длина	426 cm
Ширина	83 cm
Толщина	15 cm
Вес	11,9 kg
Макс. нагрузка (кг)	140 kg
Плавники	3
Рукоятки	5
Количество D-колец	8
Антискользящее покрытие	EVA-пена 5 мм
Конструкция ПВХ	X-WOVEN MSL Fusion
Твердость ПВХ (на берегу)	70A
Антискользящая площадь	168 x 74 cm
Твердость антискользящего покрытия (на берегу)	45A - 50A
Вес пользователя	140 kg максимум
Стиль весла	Веселье, Плавание/дистанция
Опыт сап	Новичок

16.3 Приспособления

Приведенные ниже аксессуары можно приобрести отдельно

- Сидение для каяка (YVSSEAT01)
- Поплавок для крепления весел и байдарок (YVPADFLOA)
- Дополнительный Каяк/сап-доска двойного действия (YVPAD02)
- Дополнительный leash (YVLEAS05)
- Дополнительный 3-метровый трос для буксирования (YVTOW01)
- Дополнительный игровой набор для сап (YVSKIT)
- Дополнительный средний плавник (YVFIN01)
- Дополнительный комплект боковых плавников (YVFIN03)
- Сумка для сухих вещей 15 л. черная (YVBAGH15)
- Сумка для сухих вещей 15 л. желтая (YVBAGY15)
- Сумка для сухих вещей 70 л. черная (YVBAGH70)
- Сумка для сухих вещей 70 л. желтая (YVBAGY70)

16.4 Игра



Стратегическая игра для двух игроков.

В начале каждый игрок получает по 12 игровых фигур одного цвета. Они размещаются на темных кругах на стороне игрока. Начинает один игрок, затем игроки ходят по очереди.

Передвижение разрешено только по темным кругам, поэтому все перемещения осуществляются по диагонали.

Единственное направление, в котором могут двигаться игровые фигуры, - это движение в сторону соперника.
Игровая фигура может перемещаться на одну клетку за раз, за исключением случаев, когда вы можете захватить фигуру соперника. Захватить фигуру можно, перепрыгнув через фигуру соперника и приземлившись по диагонали на другую сторону.

За один прыжок игрок может перепрыгнуть через одну игровую фигуру. Если впоследствии появляется возможность перепрыгнуть через другую фигуру, то следующий прыжок может быть использован немедленно, пока не закончится возможность перепрыгнуть.

Захваченная игровая фигура снимается с доски. Если захват возможен, то его обязательно нужно сделать перед любым другим ходом. Если возможно несколько взятий, игрок может выбирать.

Когда игровая фигура достигает конца доски (ближайшего к противнику), она становится королем. Чтобы наглядно показать это различие, захваченная фигура ставится поверх коронованной фигуры.

Король по-прежнему перемещается по диагонали, но ему разрешено двигаться во всех направлениях, и за один ход он может переместиться на несколько позиций.

Игра заканчивается, когда один из игроков теряет все свои фигуры или не может сделать ни одного хода.

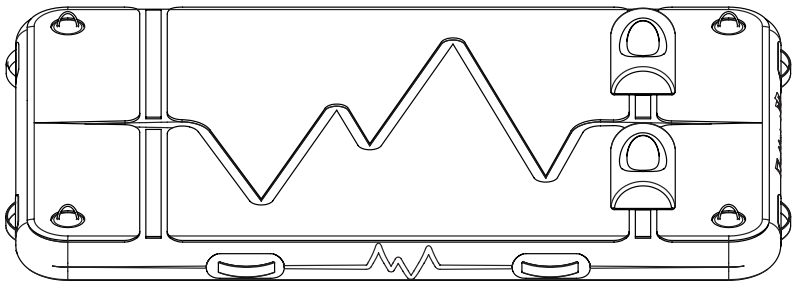
17 YVIFP8 - HAWAII

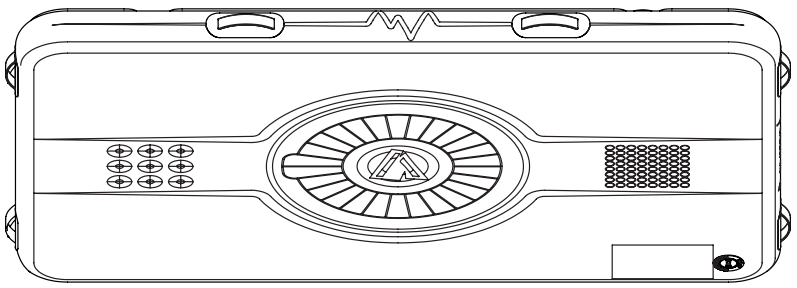
Создайте свое собственное место на воде. Возможно, частный остров не для всех, но Yellow V HAWAII очень близок к этому! Мечтайте на мягкой 5 мм EVA пене, работайте над внутренним балансом, практикуя йогу на комфортной нескользкой поверхности, или превратите платформу в плавающий стол для пикника, разместившись с друзьями на веслах.

Этой платформе все под силу! Платформа не только для веселья, но также практичная, т.к. в два раза больше рабочей платформы. Быстрый осмотр лодки в воде станет легкой задачей с помощью платформы Yellow V. Платформа оборудована липучками промышленного качества для фиксации набора подушек, с множественными D-кольцами для удерживания платформы на месте или для связывания нескольких платформ вместе. HAWAII изготовлен из прочного ПВХ с трикотажным покрытием MSL fusion и обеспечивает высокую стабильность. Перемещать легко с помощью восьми умело расположенных ручек.

17.1 Комплект поставки

- Надувная платформа HAWAII
- Каяк/весло двойного действия
- Две комфортные подушки с липучками
- Складной якорь
- Специальный 3-метровый трос для буксирования
- Водонепроницаемая сумка объемом 2 л.
- Игровой набор (игральные фишки, кости и карточная игра Yellow V)
- Водонепроницаемый чехол для мобильного телефона
- Ремонтный набор
- Большая сумка для переноски Yellow V, 1.5 кг с тросом и поплавком





17.2 Спецификации

Длина	250 cm
Ширина	160 cm
Толщина	15 cm
Вес	17 kg
Макс. нагрузка (кг)	410 kg
Рукоятки	8
Количество D-колец	4
Антискользящее покрытие	EVA-пена 5 мм
Конструкция ПВХ	Трикотаж MSL Fusion
Твердость ПВХ (на берегу)	70A
Антискользящая площадь	238 x 148 cm
Твердость антискользящего покрытия (на берегу)	45A - 50A
Вес пользователя	410 kg максимум
Стиль весла	Веселье, семья, йога
Опыт сап	Новичок, средний уровень, Продвинутый уровень

17.3 Приспособления

Приведенные ниже аксессуары можно приобрести отдельно

- Каяк/сап-доска двойного действия (YVPAD02)
- Поплавок для крепления весел и байдарок (YVPADFLOA)
- Дополнительный набор подушек (YVCUSH01) в черно-желтой транспортировочной трубе
- Дополнительный 3-метровый трос для буксирования (YVTOW01)
- Игровой набор для сапа (YVSKIT)
- Игровой набор для платформы (YVPKIT)
- Сумка для сухих вещей 15 л. черная (YVBAGH15)
- Сумка для сухих вещей 15 л. желтая (YVBAGY15)
- Сумка для сухих вещей 70 л. черная (YVBAGH70)
- Сумка для сухих вещей 70 л. желтая (YVBAGY70)

17.4 Игры

Игра 1

В этой базовой игре используется сетка 3 на 3. Целью игры является первым составить три в ряд. Один игрок ставит первую фишку.

Игроки по очереди ставят свои цветные фишки на доску до тех пор, пока один игрок не составит три в ряд (по горизонтали/вертикали/диагонали), или до тех пор, пока не будет ничьей.

Игра 1

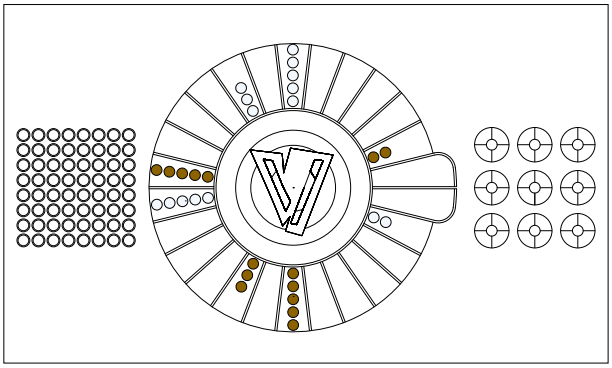
Вырабатывайте стратегию для двух игроков. Для этой игры используется 15 коричневых фишек, 15 белых фишек и 2 игральные кости.

Целью игры является переместить все коричневые фишки в белый дом и наоборот.

Начало

Игра начинается с (для обоих цветов):
5 фишек в положении 6
3 фишки в положении 8
5 фишек в положении 13
2 фишки в положении 24

- В каждом круг один игрок бросает 2 кости. Цифра, которую выбрасывает игрок, является количеством ходов, которые должны быть сделаны. Вы можете переместить одну фишку на номер положения, равный суммы выброшенных костей (при условии, что это возможно в отношении положения в ряду, где вы остановились), или переместить две фишки: одна на номер позиции, указанной на одной кости, а другая - на номер позиции, указанной на другой кости. Если на обоих костях выброшена одинаковая цифра, игрок может 4 раза переместить фишку в соответствии с выброшенной цифрой.
- Может быть перемещена любая фишка, но только в положение, занятое не более, чем одной фишкой противника, где нет фишки или находится одна из ваших фишек. Поэтому вы можете убрать фишку своего противника с позиции при условии, что позиция занята только одной его/ее фишкой.
- Удаление фишки с доски означает, что фишка возвращается в начальное положение. Противник должен вернут свою фишку в игру до того, как сможет сделать другой ход. Если это невозможно, ход может быть сделан другими фишками.



Когда игрок может начинать заводить фишки домой?

- Когда «все» 15 фишек находятся на последних 6 позициях, игрок может начинать заводить фишки домой (конец игры).
- Когда один игрок завел все свои фишки домой, игра окончена.

Игра 3

Стратегия для двух игроков.

- В начале игры каждый игрок получает 12 фишек одного цвета. Они размещаются на доске ближе к игроку. Фишки можно ставить только н темные круги. Один игрок начинает игру, после этого игроки ходят по очереди.
- Ходить можно только на темные точки, поэтому все перемещения осуществляются по диагонали.
- Игроки могут ходить только в одном направлении - в сторону противника.
- Фишки можно перемещать на одну точку за раз, если вы не можете захватить фишку противника.
- Фишку можно захватить, перепрыгнув фишку противника и поставив свою фишку прямо по диагонали на другой стороне. Игрок может перепрыгивать одну фишку за раз. Один ход не ограничивается одним прыжком, если возможен последующий прыжок для захвата других фишек.
- Захваченные фишку удаляются с доски. Если захват возможен, он является обязательным. Если может быть проведено несколько захватов, игрок может выбрать один.
- Когда фишка доходит до конца доски (сторона противника), фишка становится королем. Для четкого различия поместите одну фишку на другую.
- Король также должен ходить по диагонали, но может ходить в любом направлении и может перепрыгивать через несколько точек за раз.
- Игра заканчивается, когда игрок теряет все свои фишки или не может сделать ход.

1 Veiligheid

Hierdie handleiding is saamgestel om jou te help om jou inflatable veilig te gebruik en om pret te hê. Dit bevat besonderhede oor die inflatable, die toerusting wat verskaf of toegerus is, en inligting oor die gebruik en instandhouding. Lees die handleiding noukeurig deur en vergewis uself van die inflatable voor gebruik.

As dit jou eerste inflatable is of as dit ‘n ander tipe is, neem genoeg tyd om veilig ervaring op te doen.

Algemene reëls en wette rakende veiligheid en om ongelukke te voorkom moet altyd nagekom word.

Aanduidings van gevaar

In die konteks van veiligheid word die volgende waarskuwingsaanwysers in hierdie handleiding gebruik:

⚠ Waarskuwing

Dui ‘n potensiële gevaar aan wat tot besering kan lei.

! Versigtig

Caution wys daarop dat die relevante bedryfsprosedures, aksies of enigiets anders met hierdie bewoording skade, besering of dood tot gevolg kan hê.

☞ Let wel

Lig belangrike prosedures, omstandighede, ensovoorts uit.

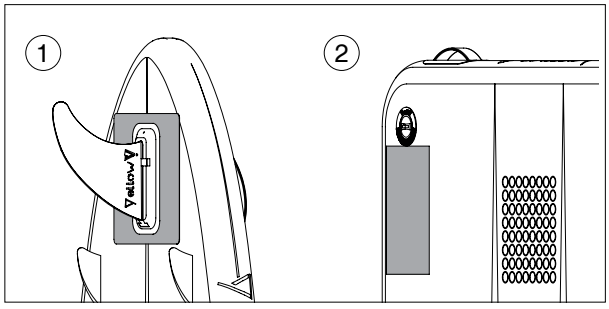
Versprei die veiligheidsinstruksies aan ander gebruikers.

Beveiliging van los items van toerusting

Wanneer jy die inflatable gebruik, maak los toerusting of bagasie vas. Vir hierdie doel is SUP’s toegerus met ‘n rekkoord.

Veiligheidswaarskuwingsetiket

’n Veiligheidswaarskuwingsetiketis op die opblaasboot aangebring.



- SUP-bord: aan die onderkant, om die vin (1)
- Platform: aan die onderkant, langs die klep (2)

‘n Verduideliking van die simbole wat gebruik word, kan gevind word in die ‘Veiligheidsinligting’ wat saam met die opblaasboot voorsien word of op bladsye 218 - 219 van hierdie handleiding.

2 Pomp werking

Dubbele werking:
Plaas die rooi dop vir vinnige opblaas. Dit laat die pomp toe om druk op beide die opwaartse en afwaartse slag te lewer

Enkel werkverrigting:
Wanneer die rooi doppie verwyder is, is die druk in die pomp hoog. Dit veroorsaak dat die inflatable verder opgeblaas word totdat die aanbevole werkdruk bereik word.

Die pomp se uitlaat bokant die drukmeter is vir opblaas, terwyl die uitlaat onder die drukmeter is vir stofsuig.

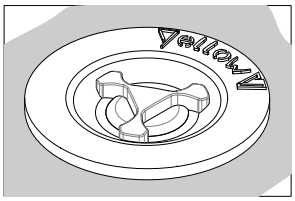
Die drukmeter sal nie dadelik begin beweeg wanneer jy begin pomp nie. Hou aan pomp totdat die drukmeter die korrekte werkdruk aandui.

☞ Let wel

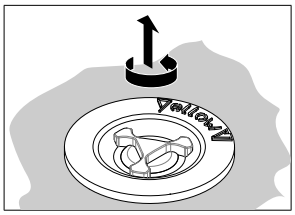
Die drukmeter het ‘n minimum drukkrag van 0,5 bar nodig. Die naald sal nie laer as dit daal nie. As jy twyfel of die drukmeter korrek werk, haal die pyp uit die pomp en hou jou handpalm stewig op die opening van die inflatable. Pomp dan een keer deur die hefboom af te druk.. Die drukmeter sal dadelik beweeg.

3 Opblaas

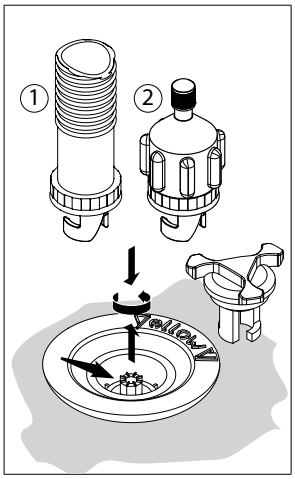
- Plaas die inflatable op ‘n gelyke oppervlakte, weg van skerp voorwerpe.
- Vou die inflatable op/rol uit en lê dit plat.
- Kontroleer die aanbevole bedryfsdruk wat op die inflatable aangedui word voordat die inflatable opgeblaas word.



- aak die dop op die opblaasklep los.



- Kontroleer dat die sentrale drukmeganisme op die opblaasklep toe is (hoë posisie). As dit nie is nie, druk dit en draai dit ‘n kwart rondte. Die drukmeganisme is nou in die hoogste posisie.
- Koppel die ingeslote pypkoppeling (1)/pompkoppeling (2) aan die opblaasklep en koppel ‘n geskikte pomp daaraan.



- Blaas die inflatable op tot by die aanbevole werkdruk.

- Verwyder die pypkoppeling/pompkoppeling
- Plaas die doppie terug op die opblaasklep.

⚠ Waarskuwing

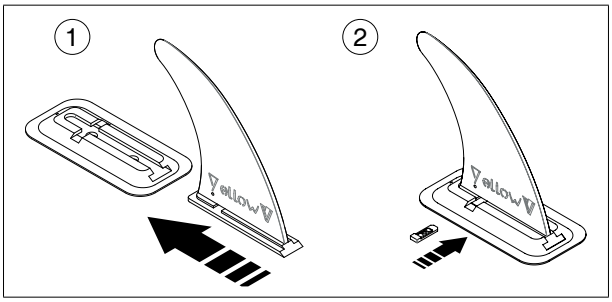
- Moenie saamgepersde lug (soos ‘n kompressor vir motorbande) gebruik nie.

! Versigtig

- Moenie die inflatable blootstel aan direkte sonlig wanneer dit nie in die water is nie, want lug wat uitsit, kan skade of ‘n bars veroorsaak.
- As die druk te hoog is, kan dit lei tot strukturele (onherstelbare) skade.

4 Installeer die vin (SUP-bord)

- Blaas die SUP-bord ten volle op.
- Draai die SUP-bord om sodat die vinboks na bo wys.
- Druk die vin heeltemal in die vinkas (1)
- Druk die pen deur die kant van die vinkas en die vin. Daar sal ‘n klik wees. (2)
- Verwydering is die teenoorgestelde.

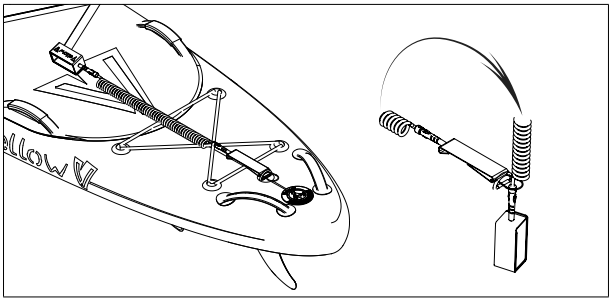


5 Leash en roeispaan

Die veiligheidstou is ’n belangrike veiligheidstoestel wat verhoed dat die inflatable van jou af wegdryf indien jy daarvan sou afval.

Leash aanhegtingspunt

Die veiligheidstou moet aan die D-ring aan die agterkant van die inflatable vasgemaak word. Die veiligheidstou het ‘n ‘nylon’ koord wat onder die D-ring ingaan en dan deur homself vleg.



Heg die leash aan die D-ring vas

☞ Let wel

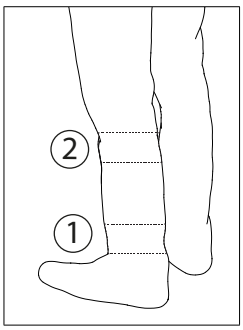
Daar is, buiten die D-ring aan die agterkant, verskeie ander D-ringe op die inflatable, maar dit word vir verskillende dinge gebruik, soos vragberging of die installering van ‘n kajaksitplek. Hulle kan nie gebruik word om ‘n leiband vas te maak nie.

⚠ Waarskuwing

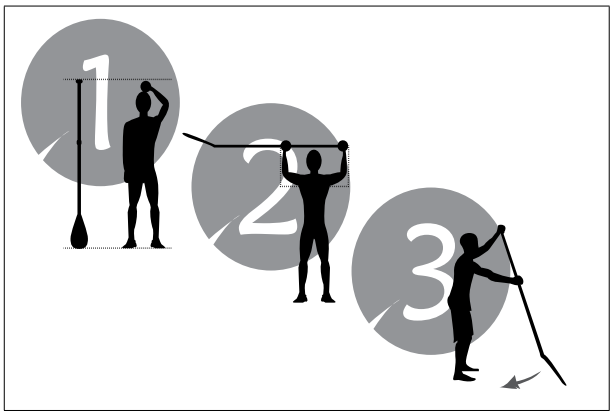
‘n Leash keer dat die inflatable wegdryf wanneer jy val en dit verhoed dat omstanders daarmee gestamp of beseer word.

Liggaamsaanhegtingspunt

Die gemaklikste plek om die leash aan vas te maak, is die enkel (1), maar dan is die kans groot dat jy daarin kan verstrengel. Net onder die knie (2) is minder gemaklik maar minder geneig om te koek. Die veiligheidstou is geskik vir beide plekke.



Jy bepaal die lengte van jou SUP-roeispan deur een tot twee vuishoogtes by jou liggaamshoogte te voeg.

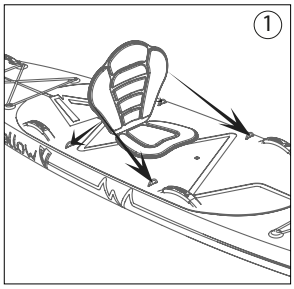


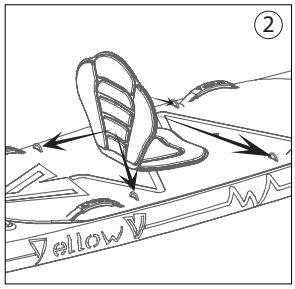
Die drie-stuk roeispaan is kan maklik langer en korter gemaak word. Die verstelling wissel tussen 175 cm en 210 cm. ‘n Ekstra lem is ook ingesluit, wat ‘n dubbellemroeispaan skep. Ideaal vir gebruikers wat daarvan hou om bo-op die inflatable te sit..

6 Kayak sitplek vir SUP

Die sitplek van die SUP kajak word nie saam met ’n Geel V SUP afgelewer nie en moet apart bestel word.

- Sodra die bord opgeblaas is, sit die SUP-kajaksitplek iewers in die middel van die bord tussen die vier D-ringe.
- Maak die boonste twee bande van die sitplek vas aan die D-ringe voor op die bord deur gebruik te maak van die kniphake (1).





- Heg dan die laerrugbande aan die naaste D-ringe agter die sitplek vas (2). Verstel die bande na ‘n gemaklike sit-/leunposisie.

Die aanbevole posisie van die SUP-kajaksitplek vir die meeste gebruikers is net effens agter die middel van die bord.

7 Gebruik

☞ Let wel

- Blaas die inflatable ‘n dag vantevore heeltemal op en kyk uit vir enige lekplekke.
- Dra ‘n toepaslike dryfhulpmiddel (reddingsbaadjie/ persoonlike drywingstoestel) terwyl jy op die water is. Nota: die toepaslike plaaslike regulasies moet altyd gevolg word!
- Dra gepaste klere onder koue toestande, soos ‘n duikpak.

! Versigtig

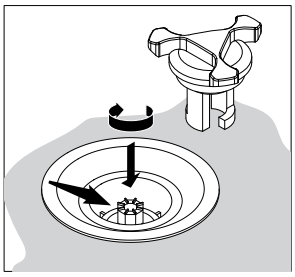
- Moenie die inflatable vir lang tye ongebruik in die son los nie. Dit voorkom voortydige verkleuring, veroudering en verwering.
- Beskerm jou inflatable teen sterk UV-strale, dit sal verkleuring, veroudering, verwering en taaiheid/versagting voorkom.
- Gaan die druk in die inflatable deeglik na. Wanneer die druk te hoog is, blaas geleidelik van die lug uit totdat die korrekte druk bereik word.
- Verhoed dat water of vog by die opblaasklep van die inflatable inkom. Indien dit gebeur, verwyder die water en laat die inflatable goed droog word voordat dit weer gebruik word.
- Stoor die inflatable op ’n koel, donker plek of maak dit met iets toe.
- Hou altyd die plaaslike waterkaart dop waar jy die inflatable gaan gebruik.

⚠ Waarskuwing

- Moenie die maksimum laaikapasiteit van die inflatable oorskry nie.
- Wanneer die inflatable gesleep word, moet dit slegs gedoen word sonder passasiers en teen ‘n lae spoed gedoen word.
- Die sleeplyn moet stewig vasgemaak wees aan die ‘D’-ring:
  - SUP-bord: aan die onderkant, aan die voorkant
  - Platform: 4 x bo (by elke hoek)

8 Berging

- Die inflatable moet behoorlik skoongemaak word na gebruik. Om dit te doen, gebruik ‘n oplossing van sagte seep en skoon water. Maak seker dat alle sand, klippies, olie en vuiligheid verwyder word.
- Plaas die inflatable in die skadu en laat dit droog word.
- Plaas die bord in die skaduwee en laat dit droog word.
- Verwyder die dop van die opblaasklep.
- Druk die drukmeganisme op die opblaasklep en gee dit ‘n kwart draai om die opblaasklep oop te maak (lae posisie).



- Vou/rol die inflatable na die opblaasklep om alle lug te verwyder.
- Moenie die inflatable te styf opvou/rol nie.
- Plaas die doppie terug op die opblaasklep.
- Berg die inflatable in ‘n koel, droë en geventileerde plek.

☞ Let wel

- Moet nooit die inflatable in direkte sonlig laat droogword nie
- As gevolg van die sterk lugvloei en relatief harde geraas tydens afblaas, is die aanbeveling om ‘n entjie van die opblaasklep af te staan.

! Versigtig

- Styf opvou/rol kan die lugsome, EVA skuim en kickpads (indien enige) beskadig.

9 Verleng die lewensduur

- Vermy oor- en onderdruk as gevolg van temperatuurskommelings; verseker konstante bedryfsdruk.
- Vermy die gebruik van ‘n lugkompressor; gebruik ‘n geskikte pomp.
- Verhoed dat vuilheid of water deur die opblaasklep binnedring.
- Vermy delaminering of vervorming as gevolg van blootstelling aan direkte sonlig of hoë temperature.
- Voorkom skade deur die maksimum laai kapasiteit (mense en/of vrag) te oorskry.
- Vermy langtermyn berging, want dit het ’n nadelige uitwerking op die lugkamer se gom nate.
- Vermy dit om die inflatable op die grond te sleep, aangesien skerp dele ’n nadelige uitwerking het.
- Maak die produk skoon na gebruik met ‘n oplossing van sagte seep en skoon water.
- Droog goed af na gebruik.
- Gaan die nate van die lugkamer gereeld na vir swak plekke; herstel indien nodig.
- Gaan die opblaasklep gereeld na vir lekkasies; trek dit vas indien nodig.

☞ Let wel

- Om lug lekkasie te voorkom, draai die opblaasklep van tyd tot tyd vas. Gebruik die gereedskap wat vir hierdie doel voorsien is. Blaas die inflatable heeltemal af en verwyder die doppie van die opblaasklep, neem

die interne deel van die opblaasklep aan die onderkant van die inflatable stewig vas, en steek dan die gereedskap in die opblaasklep en draai kloksgewys totdat dit heeltemal vasgedraai is.

As die produk die einde van sy leeftyd bereik het, kyk hoe dit op 'n verantwoordelike wyse plaaslik ontslae van geraak kan word.

10 Herstelwerk

Sou die inflatable lek ondanks alle voorsorgmaatreëls, is dit in die meeste gevalle maklik om self te herstel. Gebruik die herstelstel wat vir hierdie doel voorsien is.

- Vind die lek met 'n oplossing van skoonmaakmiddel en skoon water indien nodig.
- Laat dan die lug uit die inflatable.
- Maak die oppervlak rondom die lek skoon en glad.
- Sny 1 van die pleisters wat voorsien word in die regte grootte. Maak seker dat die pleister 'n oorvleueling van 2-3 cm rondom die lek het.
- Trek dan (met 'n potlood) die buitelyn van die seël na die inflatable.
- Plak maskeerband om die omtrek van die pleister. Dit voorkom dat oortollige gom op die inflatable agtergelaat word.
- Bedek beide die seël en die oppervlak van die inflatable met die gom wat voorsien word, en versprei dit eweredig.
- Laat vir vyf minute droog word.
- Plak die seël liggies op die lek en druk dit af, van die middel na die buitenste rande. Dit voorkom dat lug tussen die inflatable en die seël vasgevang word.
- Laat die gom vir ten minste 24 uur droogword.

! Versigtig ☞ Let wel

- Moenie die inflatable oppomp terwyl die gom stol nie.
- Moenie die inflatable gebruik terwyl die gom droogword nie.

11 Probleemoplossing

Probleem	Moontlike oorsaak	Oplossing
Knop		
Daar is 'n bult aan die onderkant van die inflatable.	Dit is 'n gevolg van die installering van die opblaasklep in die inflatable. Om die klep te installeer, moet spasie in die steek struktuur gemaak word.	Hierdie knop is normaal en affekteer geensins die kwaliteit of werking nie.
Daling in lugdruk		
Opblaas klep	Maak seker dat die inflatable die korrekte bedryfsdruk het. Kontroleer dan met 'n oplossing van skoonmaakmiddel en water of die opblaasklep behoorlik vasgedraai is.	Wanneer lugborrels verskyn, draai die opblaasklep vas met die gereedskap wat vir hierdie doel voorsien is.
	Maak seker dat die drukmeganisme van die opblaasklep in die hoogste posisie is.	As dit nie in die hoogste posisie is nie, druk die drukmeganisme liggies en gee dit 'n kwart draai sodat dit in die hoogste posisie is.
	Maak seker dat die drukmeganisme behoorlik werk.	As dit nie is nie, vervang die drukmeganisme met die spaarpart wat voorsien is.
Some	Maak seker dat die inflatable die korrekte bedryfsdruk het.. Gebruik dan 'n oplossing van skoonmaakmiddel en water en kyk of daar 'n lek in een van die nate of oppervlaktes is.	As daar 'n lugborrel is, maak dit reg deur die plakkers en gom te gebruik wat voorsien is.
EVA skuim		
Kom los van die PVC	As jy te styf rol/vou, kan die EVA-skuim van die PVC losgaan.	Plak die EVA-skuim terug op die PVC met die gom wat voorsien word. Volg die gominstruksies wat op die buis aangedui word.
Water in die inflatable		
Water	Water/vog het onverwags die inflatable deur die opblaasklep binnegedring.	Neem onmiddellik aksie! Verwyder die klep se drukmeganisme met behulp van die gereedskap wat voorsien word. Ventileer hierdie gat aktief vir 15 minute en dan passief vir 'n verdere 24 uur.

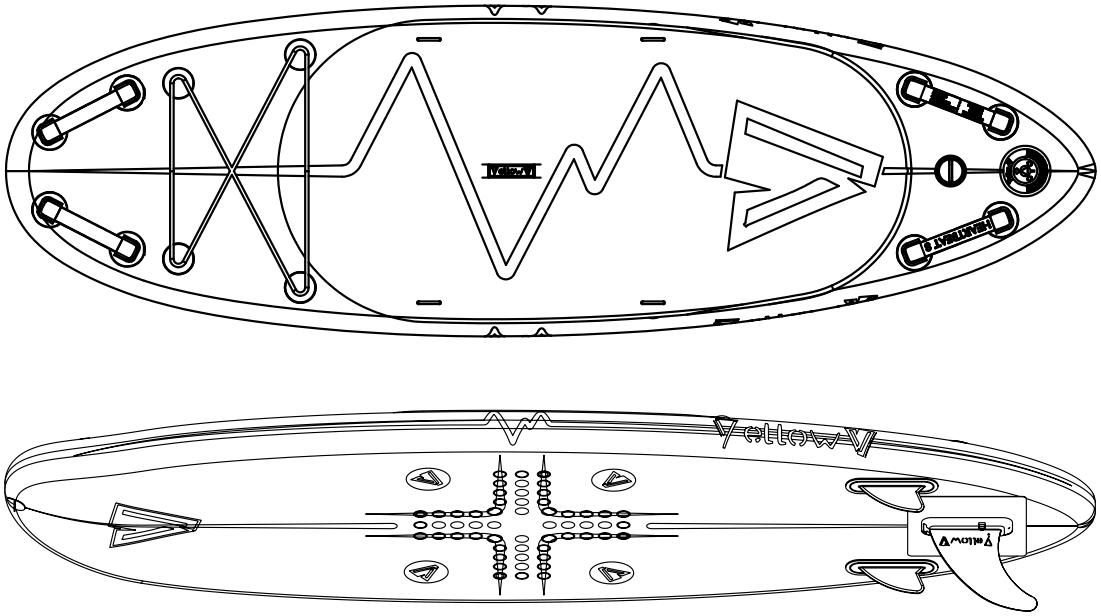
12 YVSUP08 - IGUAZU

Die speelse 8 voet iSUP in die reeks is spesiaal vir kinders: ons IGUAZU. Dit is kort vir maklik draai, ekstra wyd om kinders ‘n bietjie meer balans en stewigheid te gee sodat dit sy teikengehoor kan verduur. Die SUP-bord hou jou (kleinkinders) kinders gelukkig en aktief op die water: al wat jy hoef te doen is om toesig te hou terwyl hulle speel.

Die IGUAZU SUP-bord het vyf handvatsels om dit makliker te maak om op en van die bord af te klim terwyl jy in die water is, asook ses D-ringe om talle borde te verbind om ‘n speelplatform te skep. Met slegs 8,5 kg is dit uiters lig terwyl dit steeds robuust genoeg is om 75 kg te dra. Drie afneembare vinne is ingebou vir stabiliteit. Die 5 mm EVA-skuim bied ‘n aangename ondergrondse, terwyl die 1,5 mm druppel-gestikte PVC uiters stewig en langdurig is.

12.1 Verskaffing

- IGUAZU opblaasbare SUP-bord
- ‘n Gerieflike vierpunt-rek vir maklike en veilige bagasieberging
- Drie afneembare vinne
- Dubbelaksie kajak/SUP roei
- Dubbelaksiepomp met drukmeter
- Yellow V leash
- Spesiale 3 meter lange handdoek
- 2 liter droë sak
- Spelstel (pionne, dobbelstene en Yellow V-kaartspel)
- Waterdigte selfoonhouer
- Herstelstel
- Groot Yellow V-drasak



12.2 Spesifikasies

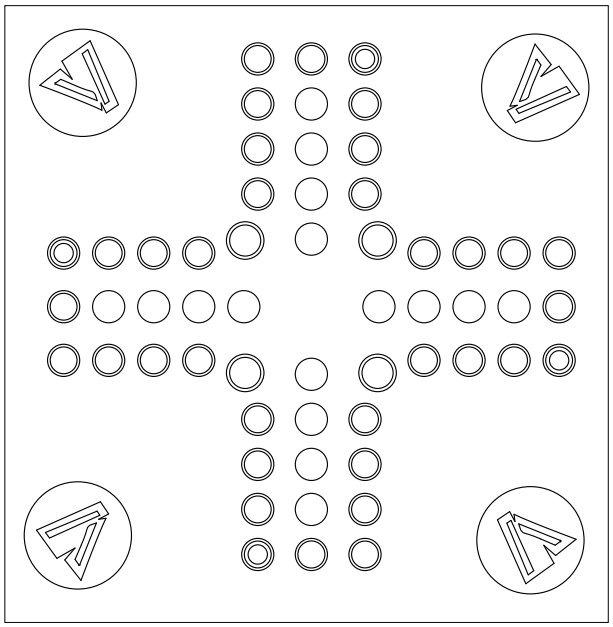
Lengte	250 cm
Breedte	75 cm
Dikte	10 cm
Gewig	8,5 kg
Maks. vraggewig (kg)	75 kg
Vinne	3
Handvatsels	5
Aantal D–ringe	6
Anti-gly dek	EVA-skuim 5 mm
PVC konstruksie	Dubbellaag, 1,5 mm
PVC-hardheid (kus)	70A
Anti-slip area	144 x 56 cm
Anti-gly hardheid (kus)	45A - 50A
Gebruikersgewig	75 kg maksimum
Roeistyl	Totale pret, Familie, Joga
SUP-ervaring	Nuweling, Intermediêr

12.3 Bykomende dinge

Die bykomstighede hieronder kan apart gekoop word

- Kajaksitplek (YVSSEAT01)
- Paddle-float vir SUP en kajak-roei (YVPADFLOA)
- Ekstra dubbelaksie kajak/SUP roei (YVPAD02)
- Ekstra leash (YVLEAS01)
- Ekstra 3 meter lange handdoek (YVTOW01)
- Ekstra speelstel vir SUP (YVSKIT)
- Ekstra middelvin (YVFIN01)
- Ekstra syvinstel (YVFIN02)
- ‘n Droësak 15 ltr. swart (YVBAGH15)
- ‘n Droësak 15 ltr. Geel (YVBAGY15)
- ‘n Droësak 70 ltr. swart (YVBAGH70)
- ‘n Droësak 70 ltr. Geel (YVBAGY70)

12.4 Speletjie



Die dobbelstene word deur die spelers gerol, en hul stukke word om die bord geskuif. Net stukke wat nie in die nes is nie, word toegelaat om vorentoe op die bord te gaan. Slegs ‘n rol van ‘n vyf op ‘n enkele dobbelsteen laat ‘n stuk die nes verlaat.

Sodra hy uit die nes is, mag ‘n speler een of meer stukke skuif volgens die nommer op die dobbelsteen. As geen beweging moontlik is nie, word die beurt verbeur.

Voordat enige ekstra aansporings toegeken word om ‘n teenstander na hul nes te stuur of ‘n stuk na sy tuisposisie te verplaas, moet alle dobbelsteenbewegings voltooi word.

Wanneer ‘n stuk sy skuif op dieselfde spasie as ‘n opponent se stuk eindig, word die teenstander se stuk teruggestuur na sy nes.

Wanneer twee stukke van dieselfde speler dieselfde spasie inneem, word ‘n blokkade gevestig. Enige speler se stuk, insluitend die blokkade-eienaar s’n, word nie toegelaat om deur ‘n blokkade te gaan nie. Die speler se stuk kan nie eers sy nes verlaat as dit op ‘n spasie beland wat deur ‘n blokkade gehou word nie.

‘n Stuk word nie vereis om die tuisry te betree nie en kan die ry verbygaan en ‘n ander kring van die bord vrywillig begin of as gevolg van die vereiste van die gebruik van die totale dobbelsteenrol.

Die wedstryd word gewen wanneer alle stukke in die tuisplek van die speler is.

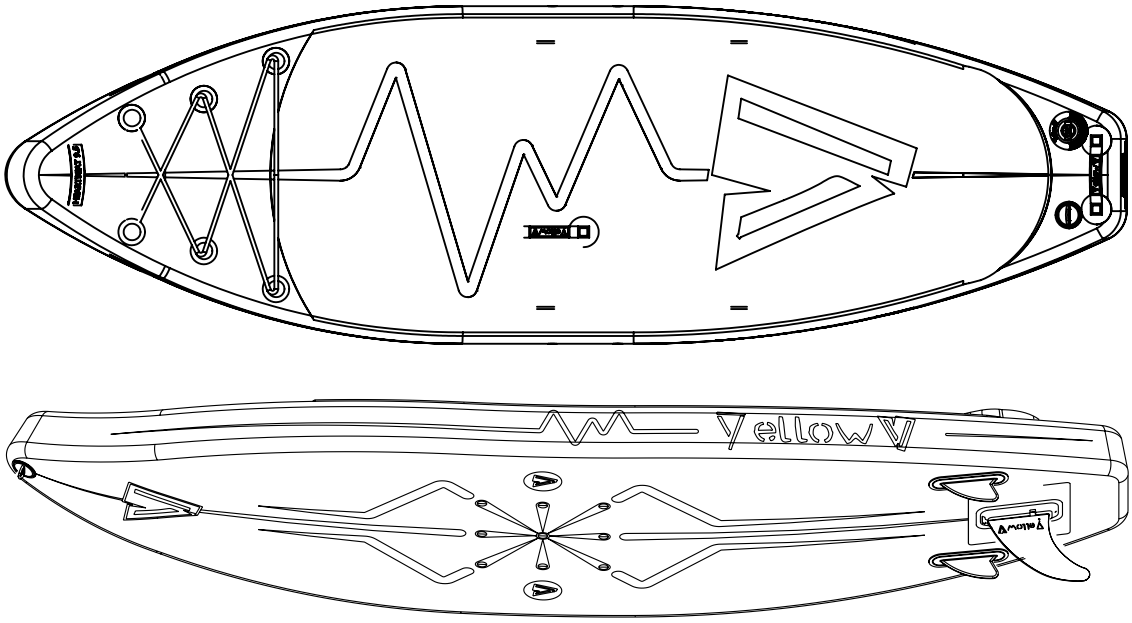
13 YVSUP09 - YOSEMITE

Die iSUP YOSEMITE is jou maat wanneer jy dinge wil opkikker. Dit is ideaal vir vinnigbewegende riviere en golwe. Met sy verhoogde skopblok is hierdie tuimelplank uiters beweegbaar en kan dit op die plek gedraai word. Die drie verwyderbare vinne is maklik om te verander, en die groter breedte van hierdie Stand Up Paddling-bord gee jou groter stabiliteit. Oorweeg hierdie bord as jy op die rand surf.

As gevolg van sy avontuurlike aard, het ons hierdie bord so glad as moontlik gemaak. Met drie ergonomies geplaasde handvatsels en ses D-ringe is dit maklik om te dra en vas te maak. Met ‘n skamele 9 kg, hierdie plank en met die styfheid van ‘n harde plank, sal jy soos ‘n pro deur die wit water kerf!
Die stewige kussing PVC is versterk met 5 mm EVA-skuim vir ‘n uitstekende greep wanneer nodig.

13.1 Verskaffing

- YOSEMITE opblaasbare SUP-bord
- Ingesluit is ‘n gerieflike sespunt-rek vir vinnige en veilige bagasieberging
- Drie afneembare vinne
- Dubbelaksie kajak/SUP roei
- Dubbelaksiepomp met drukmeter
- Yellow V leash
- Spesiale 3 meter lange handdoek
- 2 liter droë sak
- Spelstel (pionne, dobbelstene en Yellow V-kaartspel)
- Waterdigte selfoonhouer
- Herstelstel
- Groot Yellow V-drasak



13.2 Spesifikasies

Lengte	287 cm
Breedte	89 cm
Dikte	15 cm
Gewig	12 kg
Maks. vraggewig (kg)	130 kg
Vinne	3
Handvatsels	3
Aantal D–ringe	6
Anti-gly dek	EVA-skuim 5 mm
PVC konstruksie	Fusie PVC
PVC-hardheid (kus)	70A
Anti-slip area	183 x 78 cm
Anti-gly hardheid (kus)	45A - 50A
Gebruikersgewig	130 kg maksimum
Roeistyl	Totale pret, Familie, Wedrenne, Joga
SUP-ervaring	Nuweling, Intermediêr, Gesofistikeerde

13.3 Bykomende dinge

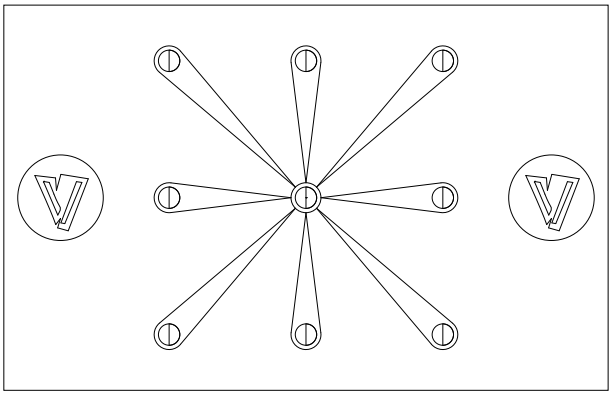
Die bykomstighede hieronder kan apart gekoop word

- Kajaksitplek (YVSSEAT01)
- Paddle-float vir SUP en kajak-roei (YVPADFLOA)
- Ekstra dubbelaksie kajak/SUP roei (YVPAD02)
- Ekstra leash (YVLEAS02)
- Ekstra 3 meter lange handdoek (YVTOW01)
- Ekstra speelstel vir SUP (YVSKIT)
- Ekstra middelvin (YVFIN01)
- Ekstra syvinstel (YVFIN02)
- ‘n Droësak 15 ltr. swart (YVBAGH15)
- ‘n Droësak 15 ltr. Geel (YVBAGY15)
- ‘n Droësak 70 ltr. swart (YVBAGH70)
- ‘n Droësak 70 ltr. Geel (YVBAGY70)

13.4 Speletjie

Hierdie basiese speletjie gebruik ‘n 3-by-3-rooster. Die doel van die wedstryd is om die eerste speler te wees wat drie in ‘n ry kry. Speler een plaas die eerste stuk.

Spelers plaas afwisselend hul gekleurde stukke op die bord totdat een speler drie in ‘n ry het (horisontaal/vertikaal/skuins) of totdat dit gelykop is.



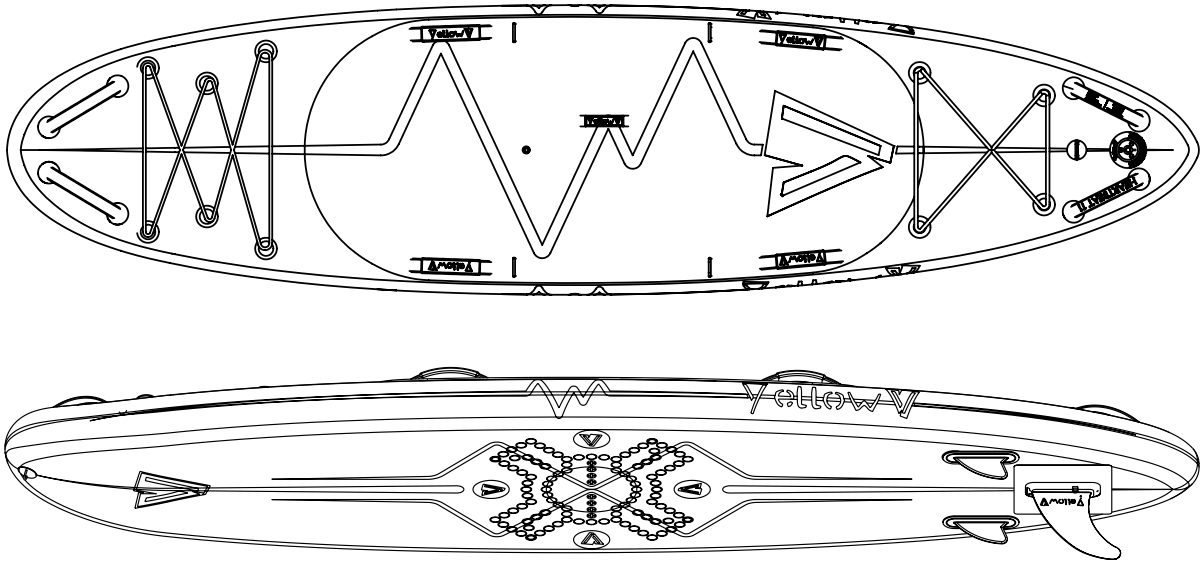
14 YVSUP11 - ANGEL

Die atleet is die sportman van ons opblaasbare SUP-bordreeks. Jou iSUP-metgesel wanneer jy jou horison uitbrei: vinnig genoeg om groot areas te bedek, maar tog baie stabiel sodat jy veilig ‘n rugsak (of ‘n troeteldier) kan saambring. Daardie stabiliteit maak dit geskik vir beide nuwelinge en intermediêre Stan OpRoeirs.

Die ANGEL het ‘n bagasienet om jou besittings veilig te hou, verskeie handvatsels vir gerieflike oordrag terwyl dit opgeblaas is, en D-ringe om dit aan rivieroewers of jou boot vas te maak. Hierdie bord is ‘n stewige plank wat ‘n skaflike 11,5 kg weeg. Hierdie bord kan selfs gebruik word vir branderplankry as dit behoorlik opgeblaas word! Drie afneembare vinne bied ongeëwenaarde stabiliteit. 5 mm EVA-skuim word op die bord gebruik, wat beide aangenaam en grypend is. Die fusie PVC is uiters duursaam en gemaak om baie lank te hou.

14.1 Verskaffing

- ANGEL opblaasbare SUP-bord
- Ingesluit is ‘n gerieflike ses en vierpunt rek vir vinnige en veilige bagasieberging
- Drie afneembare vinne
- Dubbelaksie kajak/SUP roei
- Dubbelaksiepomp met drukmeter
- Yellow V leash
- Spesiale 3 meter lange handdoek
- 2 liter droë sak
- Spelstel (pionne, dobbelstene en Yellow V-kaartspel)
- Waterdigte selfoonhouer
- Herstelstel
- Groot Yellow V-drasak



14.2 Spesifikasies

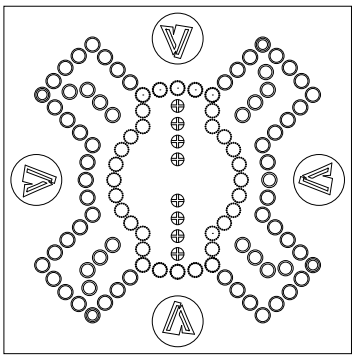
Lengte	335 cm
Breedte	80 cm
Dikte	15 cm
Gewig	11,5 kg
Maks. vraggewig (kg)	130 kg
Vinne	3
Handvatsels	9
Aantal D–ringe	6
Anti-gly dek	EVA-skuim 5 mm
PVC konstruksie	Fusie PVC
PVC-hardheid (kus)	70A
Anti-slip area	168 x 74 cm
Anti-gly hardheid (kus)	45A - 50A
Gebruikersgewig	130 kg maksimum
Roeistyl	Totale pret, Familie, Rondvaart/afstand, Wedrenne, Joga
SUP-ervaring	Nuweling, Intermediêr, Gesofistikeerde

14.3 Bykomende dinge

Die bykomstighede hieronder kan apart gekoop word

- Kajaksitplek (YVSSEAT01)
- Paddle-float vir SUP en kajak-roei (YVPADFLOA)
- Ekstra dubbelaksie kajak/SUP roei (YVPAD02)
- Ekstra leash (YVLEAS03)
- Ekstra 3 meter lange handdoek (YVTOW01)
- Ekstra speelstel vir SUP (YVSKIT)
- Ekstra middelvin (YVFIN01)
- Ekstra syvinstel (YVFIN02)
- ‘n Droësak 15 ltr. swart (YVBAGH15)
- ‘n Droësak 15 ltr. Geel (YVBAGY15)
- ‘n Droësak 70 ltr. swart (YVBAGH70)
- ‘n Droësak 70 ltr. Geel (YVBAGY70)

14.4 Speletjie



Maak kruisies en sirkels....met speelkaarte. Hierdie speletjie is ‘n variasie van die eeue oue “kruis-en-sirkel-speletjie”, waarin die beginsels van eenvoudige dobbelsteen-gebaseerde bordspeletjies gekombineer word met die strategie om talle bewegings tot jou beskikking te hê. Alhoewel geluk ‘n rol speel (soos in elke wedstryd), gaan dit hoofsaaklik oor taktiek, geestigheid en die gewilligheid om jou teenstander te irriteer.....

Die doel van die wedstryd:

Hierdie speletjie kan met óf 2 óf 4 spelers gespeel word, maar die reëls is basies dieselfde (2 spelervrystellings word afsonderlik gelys). Die doel van die spel is om al 4 pionne van jou beginveld na jou tuisbasis te skuif deur gewone speelkaarte te gebruik. Wees bewus ... jy het die presiese telling van velde nodig om dit in Huis te maak, en jy moet die huis van bo af na onder vul. Pionne kan binne die tuisbasis beweeg, maar word nie toegelaat om oor ander pionne binne die tuisbasis te spring nie.

Deal die kaarte:

Jy moet die volledige pak kaarte gebruik, die Jokers uitgesluit.

1ste rondte: 5 kaarte elk, 2de rondte 4 kaarte elk, 3de rondte 4 kaarte elk. Na die derde rondte moet die volgende speler afreken.

Basiese kaartwaarde:

Aas: Beweeg óf ‘n pion wat reeds 1 spasie op die bord is, óf as ‘n voorgereg om op die bord te kom.

Koning: Beginner om ‘n pion op die bord te kry.

Koningin: Skuif ‘n pion 12 spasies.

Jack: Skakel 2 pionne wat op die bord is (maar nie tuis nie) dit is verpligtend, maar as daar minder as 2 verskillende kleur pionne op die bord is kan hierdie kaart nie gespeel word nie.

10: Beweeg pion 10 spasies.

9: Beweeg pion 9 spasies.

8: Beweeg pion 8 spasies.

7: Skuif ‘n totaal van 7 spasies gedeel deur 2 pionne. (geen 2 pionne op die bord dan kan jy nie hierdie kaart gebruik nie)

6: Beweeg pion 6 spasies.

5: Beweeg pion 5 spasies.

4: Skuif ‘n pion 4 spasies maar altyd TERUG (as die pion by die beginposisie is, word dit toegelaat om agteruit te gaan en in die volgende beurt die tuisbasis binne te gaan, as ‘n pion reeds van beginposisie af beweeg het, word dit steeds toegelaat om te gaan terug oor beginposisie, maar dit kan nie tuisbasis binnegaan sonder om ‘n volledige rondte te maak nie)

3: Beweeg pion 3 spasies.

2: Beweeg pion 2 spasies.

Die spel

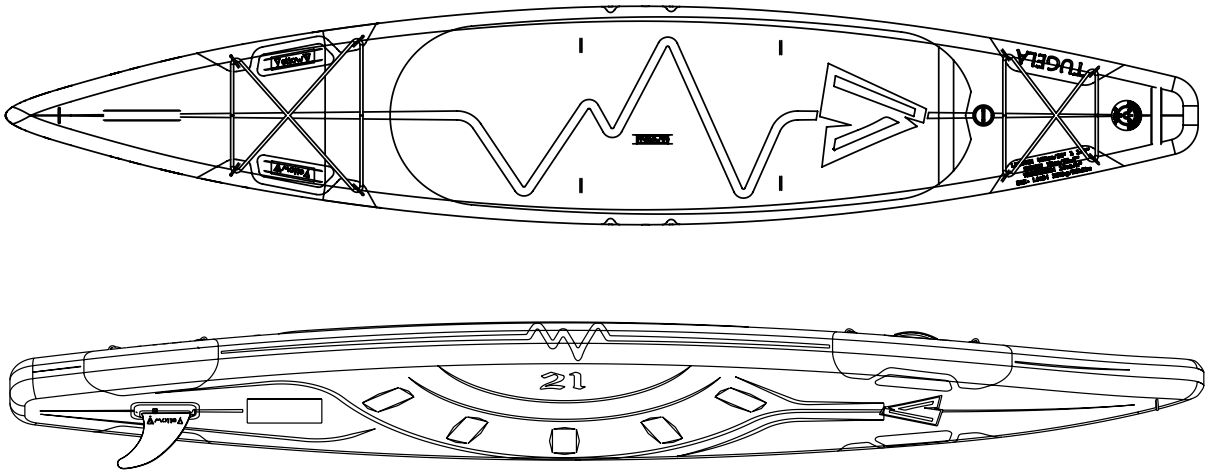
- Aan die begin van die wedstryd gooi die eerste speler ‘n enkele kaart neer wat vir almal sigbaar is en skuif sy pion volgens die waarde van die kaart (verwys kaartwaardes), gevolg deur die volgende speler (kloksgewys).
- As ‘n speler se hand van kaarte hom nie toelaat om te begin of te beweeg nie, word hy uit die deurlopende rondte uitgeskakel en moet hy al sy beskikbare kaarte neersit.
- ‘n Rondte is voltooi sodra alle kaarte neergelê is. By elke daaropvolgende rondte begin ‘n ander speler.
- Met ‘n Koning of ‘n Aas kan ‘n Pion op die beginposisie geplaas word. ‘n Pion word “beskerm” wanneer dit van die huis na die beginposisie oorgeplaas word. Beginposisie-pionne kan nie verander, geneem of selfs geslaag word nie.
- As ‘n speler van enige beweging deur ‘n teenstander op ‘n beginposisie geblokkeer word, is hy uit die huidige rondte en moet hy al sy oorblywende kaarte neerlê
- As ‘n pion by ‘n posisie aankom wat deur ‘n ander beset word, word laasgenoemde van die bord geneem en na die beginry teruggekeer, dit geld ook vir eie pionne!
- Die slaag van ‘n ander pion word altyd toegelaat, behalwe in die tuisbasis of as ‘n pion op sy eie beginpunt is.
- Spelers is verplig om hul pionne die volledige aantal stappe te skuif wat deur die kaartwaarde bepaal word (wees versigtig wanneer jy probeer om by jou tuisbasis in te kom) as die kaart se waarde die aantal nodige stappe oorskry, moet nog ‘n rondte van die baan begin word om weer te probeer die inskrywing!

15 YVSUP13 - TUGELA

Die YVSUP11 - ANGEL is die sportiewer, groter boetie van die YVSUP13 - TUGELA. Dis veral geskik vir persone wat van meer spoed hou. Die nuwe X-geweefde MSL-fusiekonstruksie maak die bord baie stewiger en ligter as sy kleiner weergawe. Die klein skopblokkie maak beweging en draai baie makliker. Onder die bagasienet kan jy die Yellow V-mengbeker of een van die droogsakke stoor. 'n Inflatable SUP-bord is perfek vir die vinniger roeiers onder ons.

15.1 Verskaffing

- TUGELA opblaasbare SUP-bord
- Ingesluit is 'n gerieflike ses en vierpunt rek vir vinnige en veilige bagasieberging
- Verwyderbare vin
- Dubbelaksie kajak/SUP roei
- Dubbelaksiepomp met drukmeter
- Yellow V leash
- Spesiale 3 meter lange handdoek
- 2 liter droë sak
- Spelstel (pionne, dobbelstene en Yellow V-kaartspel)
- Waterdigte selfoonhouer
- Herstelstel
- Groot Yellow V-drasak



15.2 Spesifikasies

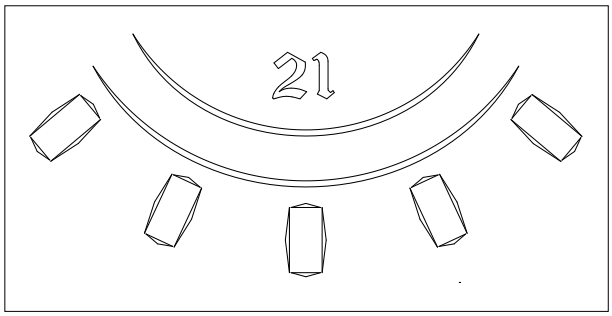
Lengte	400 cm
Breedte	73 cm
Dikte	15 cm
Gewig	9,3 kg
Maks. vraggewig (kg)	130 kg
Vinne	1
Handvatsels	5
Aantal D–ringe	6
Anti-gly dek	EVA-skuim 5 mm
PVC konstruksie	X-WOVEN MSL Fusie
PVC-hardheid (kus)	70A
Anti-slip area	168 x 74 cm
Anti-gly hardheid (kus)	45A - 50A
Gebruikersgewig	130 kg maksimum
Roeistyl	Rondvaart/afstand
SUP-ervaring	Gesofistikeerde

15.3 Bykomende dinge

Die bykomstighede hieronder kan apart gekoop word

- Kajaksitplek (YVSSEAT01)
- Paddle-float vir SUP en kajak-roei (YVPADFLOA)
- Ekstra dubbelaksie kajak/SUP roei (YVPAD02)
- Ekstra leash (YVLEAS04)
- Ekstra 3 meter lange handdoek (YVTOW01)
- Ekstra speelstel vir SUP (YVSKIT)
- Ekstra middelvin (YVFIN01)
- Ekstra syvinstel (YVFIN03)
- ‘n Droësak 15 ltr. swart (YVBAGH15)
- ‘n Droësak 15 ltr. Geel (YVBAGY15)
- ‘n Droësak 70 ltr. swart (YVBAGH70)
- ‘n Droësak 70 ltr. Geel (YVBAGY70)

15.4 Speletjie



‘n Kaartspeletjie wat teen die deler gespeel word waar die doel is om nader aan 21 punte te kom as die deler, sonder om bo 21 te gaan. Die vereiste items is ‘n stel kaarte en ‘n minimum van 2 spelers. Die speletjie kan met verskeie spelers gespeel word, maar die wenner is altyd die een wat die naaste aan 21 punte het.

Verloop van die spel:

Die verloop van die spel is baie eenvoudig. Die deler deel een kaart aan elke speler en een kaart aan hulself uit. Kaarte word dan weer uitgedeel, met spelers wat kies of hulle nog ‘n kaart wil hê of nie. As ‘n speler meer as 21 punte het, is hulle onmiddellik uit die spel.

Presies dieselfde geld vir die deler. Wanneer al die spelers klaar gespeel het, is dit die deler se beurt. Die deler moet aanhou kaarte optel totdat hulle ten minste 17 punte het; hulle verloor egter as hulle meer as 21 punte het.

Kaarte:

Daar is vier soorte verskillende kaarte in die spel: diamante, harte, klawers en skoppens. Elke kaart het sy eie waarde, wat as volg bereken word:
- A’s: 1 of 11 punte
- Prentkaarte (jack, koningin, koning): 10 punte
- Ander kaarte: die waarde wat op die kaart staan

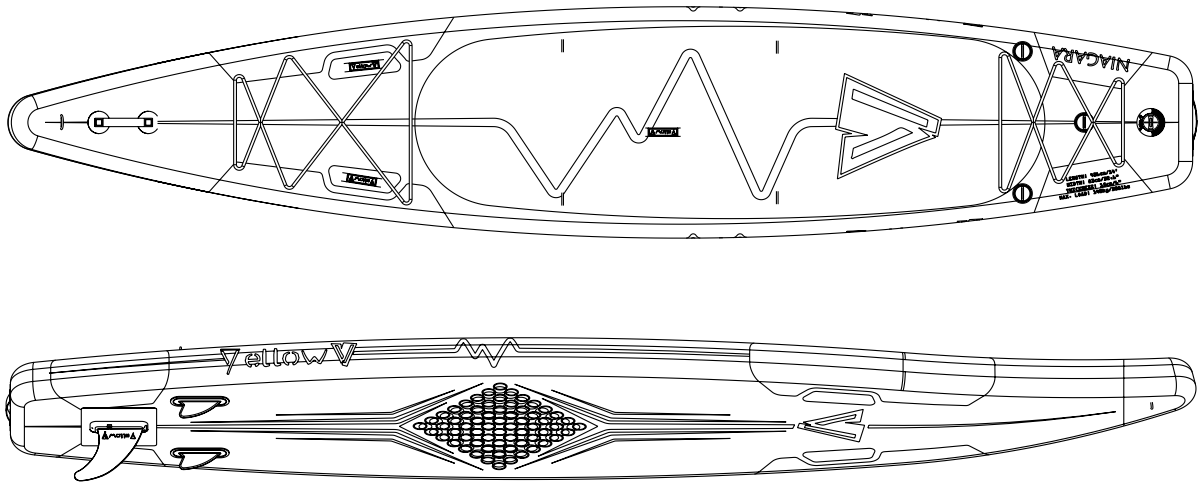
Byvoorbeeld, as jy ’n A en ‘n 9 het, kan jy 10 of 20 punte hê, afhangend van wat die gunstigste is. As jy ‘n A en ‘n 10 het, het jy dadelik 21 punte en het dus gewen.

16 YVSUP14 – NIAGARA

Die NIAGARA 14 Overnight SUP-bord is 426 cm lank en gebou volgens die X-geweefde MSL-smelttegniek: stywer en ligter as die YVSUP11 - ANGEL. Hierdie SUP-bord is spesiaal ontwerp vir die avontuurlustige roeier wat nie met net een dag tevrede is nie. Twee groot bagasienette bied genoeg spasie vir jou klere, jou kos en ‘n tent. Hierdie SUP is ontwerp vir gevorderde en ambisieuse roeiers wat op lang en ver reise wil gaan. Om al jou klere droog te hou, kom hierdie stel met die splinternuwe 15 liter droë sak. Die koning van ons toerplanke.

16.1 Verskaffing

- NIAGARA opblaasbare SUP-bord
- Ingesluit is ‘n gerieflike ses en vierpunt rek vir vinnige en veilige bagasieberging
- Drie afneembare vinne
- Dubbelaksie kajak/SUP roei
- Dubbelaksiepomp met drukmeter
- Yellow V leash
- Spesiale 3 meter lange handdoek
- 15 liter droë sak
- Spelstel (pionne, dobbelstene en Yellow V-kaartspel)
- Waterdigte selfoonhouer
- Herstelstel
- Groot Yellow V-drasak



16.2 Spesifikasies

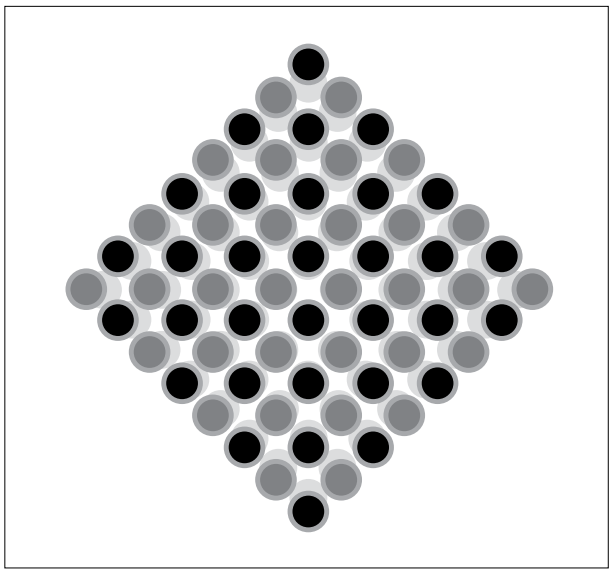
Lengte	426 cm
Breedte	83 cm
Dikte	15 cm
Gewig	11,9 kg
Maks. vraggewig (kg)	140 kg
Vinne	3
Handvatsels	5
Aantal D–ringe	8
Anti-gly dek	EVA-skuim 5 mm
PVC konstruksie	X-WOVEN MSL Fusie
PVC-hardheid (kus)	70A
Anti-slip area	168 x 74 cm
Anti-gly hardheid (kus)	45A - 50A
Gebruikersgewig	140 kg maksimum
Roeistyl	Totale pret, Rondvaart/afstand
SUP-ervaring	Nuweling

16.3 Bykomende dinge

Die bykomstighede hieronder kan apart gekoop word

- Kajaksitplek (YVSSEAT01)
- Paddle-float vir SUP en kajak-roei (YVPADFLOA)
- Ekstra dubbelaksie kajak/SUP roei (YVPAD02)
- Ekstra leash (YVLEAS05)
- Ekstra 3 meter lange handdoek (YVTOW01)
- Ekstra speelstel vir SUP (YVSKIT)
- Ekstra middelvin (YVFIN01)
- Ekstra syvinstel (YVFIN03)
- ‘n Droësak 15 ltr. swart (YVBAGH15)
- ‘n Droësak 15 ltr. Geel (YVBAGY15)
- ‘n Droësak 70 ltr. swart (YVBAGH70)
- ‘n Droësak 70 ltr. Geel (YVBAGY70)

16.4 Speletjie



‘n Strategie spel vir twee spelers.

Aan die begin ontvang elke speler 12 speelstukke van dieselfde kleur. Dit word op die donker kringe aan die speler se kant geplaas. Een speler begin en dan maak spelers beurte.

Bewegings word slegs op die donker kringe toegelaat, so alle bewegings is diagonaal.
Die enigste rigting wat die speelstukke mag beweeg, is na die teenstander.

‘n Speelstuk kan een vierkant op ‘n slag geskuif word, tensy jy ‘n stuk van die opponent kan vang. ‘n Stuk kan gevang word deur oor die opponent se stuk te spring en in ‘n diagonale lyn aan die ander kant te land.

‘n Speler kan oor een speelstuk per sprong spring. Indien nog ‘n sprong later moontlik is, kan die volgende sprong onmiddellik gebruik word, totdat daar nie meer moontlikhede is om te spring nie.

‘n Gevangde speelstuk word van die bord verwyder. As ‘n vang moontlik is, is dit verpligtend om dit te neem voor enige ander bewegings. As veelvuldige opnames moontlik is, is die speler vry om te kies.

Sodra ‘n speelstuk die eindpunt van die bord bereik (die naaste aan die opponent), word hierdie speelstuk ‘n koning. Om hierdie verskil duidelik te maak, word ‘n gevangde stuk bo-op die gekroonde stuk geplaas.

Die koning beweeg steeds skuins, maar mag in alle rigtings te beweeg of in een beweging oor verskeie posisies beweeg.

Die wedstryd eindig wanneer een speler al hul stukke verloor of nie meer verder kan beweeg nie.

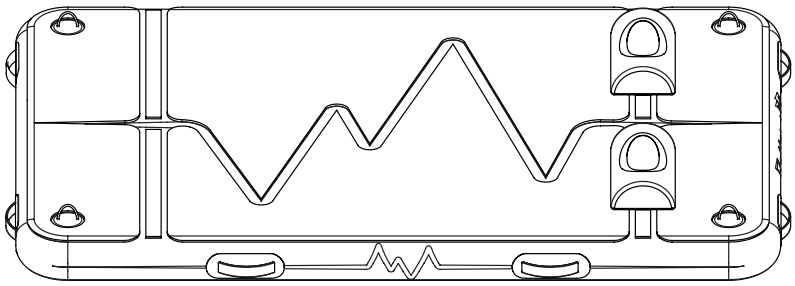
17 YVIFP8 - HAWAII

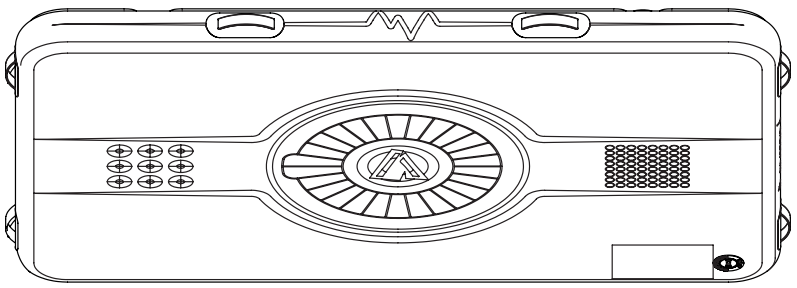
Skep jou eie plek op die water. ‘n Privaat eiland is dalk nie vir almal nie, maar die Yellow V HAWAII kom baie naby! Ontspan op die 5 mm EVA-skuim, oefen joga op hierdie gemaklike nie-gly-oppervlak, of verander die platform in ‘n waterpiekniektafel terwyl jy saam met vriende roei.

Hierdie platform doen dit alles! Dit is nie net pret nie, maar ook prakties aangesien dit dien as ‘n diensplatform. Om jou boot een keer oor te gee terwyl dit in die water is, sal ‘n stukkie koek word met hierdie Yellow V-platform. Dit is toegerus met klittenband van industriële gehalte om die kussing op te heg, en het verskeie D-ringe om die platform in plek te hou of om verskeie platforms saam te bind. Die HAWAII is gemaak van ‘n duursame gebreide MSL fusie PVC en bied groot stabiliteit. Beweeg is maklik deur die agt slim geplaasde handvatsels te gebruik.

17.1 Ingesluit in die boks

- HAWAII opblaas platform
- Dubbele aksie kajak/SUP paddle
- Dubbelaksiepomp met drukmeter
- Twee gemaklike kussings met klittenband
- Spesiale 3 meter lange handdoek
- 2 liter droë sak
- Spelstel (pionne, dobbelstene en Yellow V-kaartspel)
- Waterdigte selfoonhouer
- Herstelstel
- Groot Yellow V-drasak, 1.5 kg met tou en vlotter





17.2 Spesifikasies

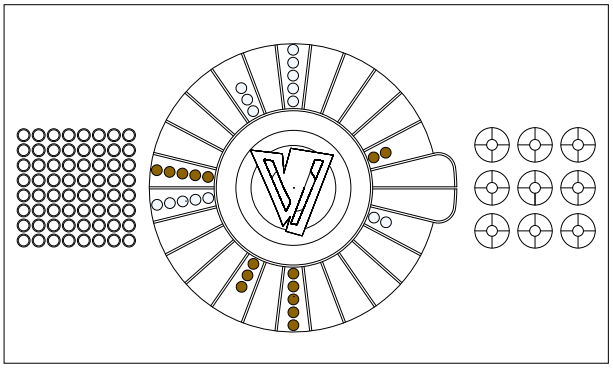
Lengte	250 cm
Breedte	160 cm
Dikte	15 cm
Gewig	17 kg
Maks. vraggewig (kg)	410 kg
Handvatsels	8
Aantal D–ringe	4
Anti-gly dek	EVA-skuim 5 mm
PVC konstruksie	Gebreide MSL Fusie
PVC-hardheid (kus)	70A
Anti-slip area	238 x 148 cm
Anti-gly hardheid (kus)	45A - 50A
Gebruikersgewig	410 kg maksimum
Roeistyl	Totale pret, Familie, Joga
SUP-ervaring	Nuweling, Intermediêr, Gesofistikeerde

17.3 Bykomende dinge

Die bykomstighede hieronder kan apart gekoop word

- Dubbelaksie-kajak/SUP-roei (YVPAD02)
- Paddle-float vir SUP en kajak-roei (YVPADFLOA)
- Ekstra stel kussings (YVCUSH01) in verkeerswart met geel pype.
- Ekstra 3 meter lange handdoek (YVTOW01)
- Speelstel vir SUP (YVSKIT)
- Speelstel vir Platform (YVPKIT)
- ‘n Droësak 15 ltr. swart (YVBAGH15)
- ‘n Droësak 15 ltr. Geel (YVBAGY15)
- ‘n Droësak 70 ltr. swart (YVBAGH70)
- ‘n Droësak 70 ltr. Geel (YVBAGY70)

17.4 Speletjies



Speletjie 1

Hierdie basiese speletjie gebruik ‘n 3-by-3-rooster. Die doel van die wedstryd is om die eerste speler te wees wat drie in ‘n ry kry. Speler een plaas die eerste stuk.

Spelers plaas afwisselend hul gekleurde stukke op die bord totdat een speler drie in ‘n ry het (horisontaal/vertikaal/skuins) of totdat dit gelykop is.

Speletjie 2

Dit is ‘n uitgebreide strategie-speletjie vir twee spelers. Hierdie speletjie word gespeel met 15 bruin stukke, 15 wit stukke en 2 dobbelstene.

Die doel van die speletjie is om al die bruin stukke in die wit tuisgebied te kry en omgekeerd.

Begin die opstelproses.
Die speletjie begin met die volgende (in albei kleure):
Posisie 6 het 5 stukke.
Posisie 8 het drie stukke.
Posisie 13 het 5 stukke.
Posisie 24 het twee stukke.

- Elke rondte gooi een speler 2 dobbelstene. Die getal wat die speler gooi verteenwoordig die aantal skuiwe wat gemaak moet word. Jy mag een stuk skuif die aantal posisies gelyk aan die totaal op elke dobbelsteen gegooi (mits dit moontlik is in terme van die posisie in die ry waar jy beland), of twee stukke skuif: een die aantal posisies gelyk aan die waarde getoon op een dobbelsteen, die ander die aantal posisies gelyk aan die waarde wat op die ander dobbelsteen gewys word. As dieselfde getal met albei dobbelstene gegooi word, mag die speler die stuk 4x skuif volgens die getal wat per dobbelsteen gegooi word.
- Elke stuk mag geskuif word, maar net na ‘n posisie waar nie meer as een van die opposisie se stukke, geen stukke of een van jou eie stukke dieselfde spasie inneem nie. Jy kan dus jou teenstander se stuk uit ‘n posisie neem as hy of sy net een stuk in het.
- Wanneer ‘n stuk van die bord verwyder word, moet dit na sy aanvanklike posisie terugkeer. Voordat hy enige daaropvolgende skuiwe maak, moet die teenstander hierdie stuk na die spel terugbesorg. As dit nie moontlik is nie, kan die ander stukke besluit om te skuif.

Wanneer is dit moontlik vir ‘n speler om werklik stukke in die tuisgebied te skuif?

- Wanneer ‘al’ 15 stukke in die laaste ses posisies is, kan die speler die stukke na die tuisgebied (die eindspel) begin skuif.
- Wanneer een speler al sy/haar stukke huis toe gebring het, is die wedstryd verby.

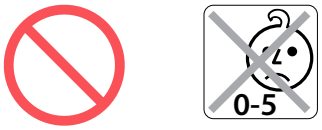
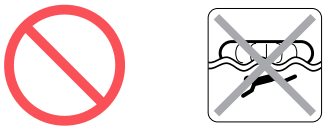
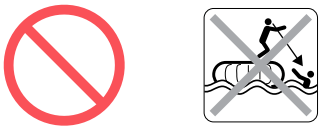
Speletjie 3

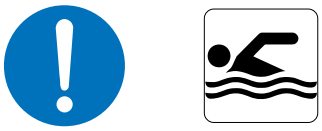
‘n Twee-speler strategie spel.

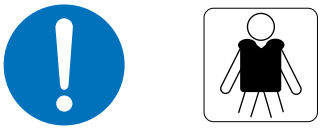
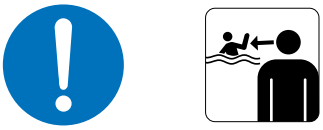
- Aan die begin ontvang elke speler 12 stukke van een kleur. Dit word op die bord geplaas aan die kant naaste aan die speler. Stukke kan slegs op die donker kringe geplaas word. Een speler begin, daarna wissel spelers hul bewegings af.
- Bewegings word slegs op die donker kolle toegelaat, dus word alle bewegings skuins gemaak.
- Die enigste rigting wat spelers kan inbeweeg, is na die teenstander.
- Stukke kan een plek op ‘n slag geskuif word, tensy jy ‘n stuk van die teenstander kan vang.
- ‘n Mens kan ‘n stuk vang deur oor een van die teenstander se stukke te spring en in ‘n reguit diagonale lyn aan die ander kant te land. ‘n Speler kan oor een stuk op ‘n slag spring. Een beurt is nie beperk tot een sprong nie, as ‘n daaropvolgende sprong moontlik is om ander stukke te vang
- ‘n Gevange stuk word van die bord verwyder. As ‘n vaslegging moontlik is, is dit verpligtend. As veelvuldige opnames moontlik is, is ‘n speler vry om een te kies.
- Wanneer ‘n stuk die verste punt van die bord (teenstanders se kant) bereik, word die stuk koning gekroon. Om die verskil duidelik te maak, plaas een stuk bo-op die ander
- Die koningstukke moet steeds skuins beweeg, maar kan in enige rigting beweeg en kan oor verskeie plekke tegelyk spring.
- Die wedstryd is beëindig wanneer een speler al sy pionne verloor het of nie ‘n skuif kan maak nie.

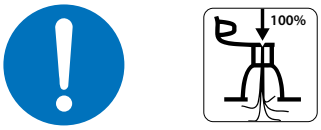
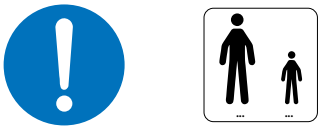
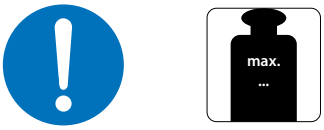
18 Veiligheidsinformatie
Safety information
Sicherheitshinweisen
Consignes de sécurité
Información de seguridad
Informazioni sulla sicurezza
Sikkerhedsoplysninger
Säkerhetsinformation
Turvallisuustiedoista
Informações de segurança
Informacjach dotyczących bezpieczeństwa
Информация о безопасности
Veiligheidsinligting

NL	Lees eerst de handleiding	Geen bescherming tegen verdrinking
EN	Read instructions first	No protection against drowning
DE	Lesen Sie zuerst die Anweisungen	Kein Schutz vor Ertrinken
FR	Lire les instructions avant utilisation	Ne protège pas de la noyade
IT	Prima leggere le istruzioni	Non fornisce protezione contro l'annegamento
ES	Lea primero las instrucciones	No proporciona protección contra el ahogamiento
PT	Leia as instruções antes de utilizar	Sem protecção contra afogamento
FI	Lue ensin käyttöohjeet	Ei pelastusväline
SV	Läs bruksansvisningen först	Ger ej drunkningsskydd (skall ej användas som flytväst)
DA	Læs instruktionerne først	Ingen beskyttelse mod drukning
PL	W pierwszej kolejności zapoznaj się z instrukcją	Nie zapewnia ochrony przed utonięciem
RU	Сначала ознакомтесь с инструкцией	Не является спасательным средством
ZA	Lees eers die instruksies	Geen beskerming teen verdrinking nie

			
NL	Alleen geschikt voor kinderen ouder dan 5 jaar	Niet onder het object doorzwemmen	Alleen springen wanneer je de waterdiepte in kunt schatten
EN	Apply only to children above 5 years of age	Do not swim underneath the structure	Do not jump if water is not clear
DE	Nur für Kinder über 5 Jahren geeignet	Schwimmen Sie nicht unter der Struktur	Nicht springen, wenn das Wasser nicht klar ist
FR	Utilisation pour enfant agé de plus de 5 ans	Ne pas plonger sous la structure	Ne pas plonger en cas d'eau trouble
IT	Adatto solo ai bambini maggiori di 5 anni	Non nuotare sotto l'oggetto	Tuffati soltanto se puoi stimare la profondità dell'acqua
ES	Usar solo para niños mayores de 5 años	No nadar bajo la estructura	No saltes si el agua no esta clara
PT	Aplicável apenas a crianças acima de 5 anos de idade	Não nade por baixo da estrutura	Não pule se a água não estiver limpa
FI	Ei alle 5-vuotialle lapsille	Älä sukella tuotteen alle	Älä hyppää mikäli veden näkyvyys ei ole riittävä
SV	Endast för barn över 5 år	Simma ej under föremålet	Hoppa ej vid dålig sikt i vattnet
DA	Anvendes kun til børn over 5 år	Svøm ikke under strukturen	Spring ikke, hvis vandet ikke er klart
PL	Dotyczy tylko dzieci powyżej 5 roku życia	Nie pływaj pod konstrukcją	Nie skacz, jeśli woda nie jest czysta
RU	Использовать для детей только старше 5 лет	Не плавать под конструкцией	Не нырять при непрозрачной воде
ZA	Allen vir kinders bo 5 jaar	Moenie onder die struktuur swem nie	Moenie in troebel water swem nie

			
EN	Do not use in offshore wind	Do not use in offshore current	Swimmers only
NL	Niet gebruiken bij aflandige wind	Niet gebruiken bij aflandige stroming	Alleen voor zwemmers
DE	Nicht bei ablandigem Wind verwenden	Nicht bei ablandiger Strömung verwenden	Nur für Schwimmer
FR	Ne pas utiliser au large de la cote	Ne pas utiliser en cas de courant portant au large	Uniquement pour personnes sachant nager
IT	Non utilizzare in aree troppo ventose	Non utilizzare in aree con forti correnti marine	Solo per nuotatori
ES	No utilizar con vientos marinos	No utilizar si hay corrientes marinas	Solo para nadadores
PT	Não use com ventos fortes	Não use com correntes fortes	Apenas nadadores
FI	Älä käytä kovalla tuulella	Älä käytä paikoissa joissa on kova virtaus	Vain uimataitoisille
SV	Använd ej vid frånlandsvind	Använd ej vid frånlandsströmmar	Endast för simkunniga
DA	Må ikke anvendes på åben hav i blæsevejr	Må ikke anvendes i stærk strøm	Kun til svømmere
PL	Nie stosować na morskim wietrze	Nie stosować w prądach morskich	Tylko dla osób potrafiących pływać
RU	Не использовать при ветре с берега	Не использовать при отливном течении	Только для пловцов
ZA	Moenie gebruik in sterk seewaartse winde nie	Moenie gebruik in sterk seewaartse strome nie	Vir swemmers allenlik

			
EN	Wear personal protective equipment	Always supervise children in water	Safe distance to shore 100 m
NL	Draag een zwemvest	Houd toezicht op kinderen in het water	Veilige afstand naar de kust: 100 meter
DE	Persönliche Schutzausrüstung tragen	Kinder im Wasser immer beaufsichtigen	Sichere Entfernung zum Ufer 100 m
FR	Porter un equipement personnel de sécurité	Surveiller en permanence les enfants durant la baignade	Distance maximum à la cote 100 metres
IT	Indossa un giubbotto di salvataggio	Supervisionare sempre i bambini in acqua	Distanza di sicurezza dalla costa: 100 metri
ES	Usar con chaleco salvavidas	Supervisar siempre a los niños que esten en el agua	Distancia de seguridad de la costa: 100 m
PT	Use equipamento de protecção individual	Supervisione sempre as crianças na água	Distância segura da costa 100 m
FI	Käytä tarvittavia turvavälineitä	Älä jätä lapsia valvomatta	Älä käytä yli 100 metriä kauempana rannasta
SV	Använd personskydd	Håll alltid barn i vatten under uppsikt	Säkerhetsavstånd till strand 100 m
DA	Brug personligt beskyttelsesudstyr	Overvåg altid børn i vand	Sikker afstand til land/kysten 100 m
PL	Stosować osobiste wyposażenie ochronne	Zawsze nadzoruj dzieci w wodzie	Bezpieczna odległość od brzegu wynosi do 100 m
RU	Используйте средства индивидуальнй защиты	Всегда следите за детьми на воде	Безопасное расстояние до берега 100 м
ZA	Dra persoonlike veiligheids apparate	Kinders moet altyd onder toesig in die water wees	Veiligheids afstand is 100m vanaf strand

			
EN	Fully inflate all air chambers	Number of users, adults/children	Maximum load capacity
NL	Alle luchtkamers volledig oppompen	Aantal gebruikers, volwassenen/kinderen	Maximale draagkracht
DE	Alle Luftkammern vollständig aufblasen	Anzahl der Benutzer, Erwachsene / Kinder	Maximale Tragfähigkeit
FR	Gonfler pleinement toutes les chambres	Nombre d'utilisateur adultes/enfants	Capacité de charge maximale
IT	Gonfiare completamente tutte le camere d'aria	Numero di utilizzatori, adulti/bambini	Capacità di carico massima
ES	Inflar completamente todas las cámaras de aire	Número de usuarios, adultos / niños	Capacidad de carga máxima
PT	Encha totalmente todas as câmaras de ar	Número de utilizadores, adultos / crianças	Capacidade de carga máxima
FI	Käytä ainoastaan kaikki kammiot täytettynä	Henkilömäärä aikuisia/lapsia	Maksimi kantavuus
SV	Fullt uppblåsbar samtliga kammare	Antal användare, vuxna/barn	Max last
DA	Pust alle luftkamre helt op	Antal brugere, voksne / børn	Maksimal belastningskapacitet
PL	Całkowicie napompuj wszystkie komory powietrzne	Liczba użytkowników, dorośli / dzieci	Maksymalna ładowność
RU	Наполните воздухом все камеры	Количество пользователей, взрослые/дети	Максимальная грузоподъемность
ZA	Vul alle lugsakke optimaal	Getal gebruikers volwassenis/kinders	Maksimum vragkapasiteit

Nederlands

Garantie

Jouw aankoop op Yellow V.com heeft 3 jaar garantie. Dit betekent dat er in het geval van een ondeugdelijk product een reparatie plaats kan vinden, het product gedeeltelijk of in zijn totaliteit kan worden vervangen of dat je in aanmerking komt voor het volledige of een gedeelte van het aankoopbedrag, afhankelijk van de situatie. Een klacht is gegrond als het gebrek niet is ontstaan door incorrect gebruik of gedrag. Garantie wordt gegeven op EVA schuim en naden. Verkleuringen en/of gebruikerssporen/krassen zijn geen reden voor aanspraak op garantie of restitutie.

English

Warranty

Your purchase is covered by the Yellow V.com 3 years Warranty. This means that you can either have a faulty product repaired or replaced, receive a refund or reduction in price, depending on the specific situation. A complaint is justified if the defect is not caused by incorrect use of the product or other incorrect conduct. Warranty is on materials (EVA foam) or craftsmanship (seams). Normal wear and tear damage, damage caused by misuse, cosmetic damage, improper care or impacts/accidents are not covered by this warranty. Wear and tear is natural and inevitable damage as a result of normal use and exposure to the elements.

Deutsch

Garantie

Ihr Kauf ist durch die Yellow V.com 3 Jahre Garantie abgedeckt. Das bedeutet, dass Sie ein fehlerhaftes Produkt entweder reparieren oder ersetzen lassen können, eine Rückerstattung oder eine Preisminderung erhalten können, je nach der konkreten Situation. Eine Reklamation ist gerechtfertigt, wenn der Mangel nicht durch eine unsachgemäße Verwendung des Produkts oder ein anderes Fehlverhalten verursacht wurde. Die Garantie bezieht sich auf das Material (EVA-Schaum) oder die handwerkliche Verarbeitung (Nähte). Normale Verschleißschäden, Schäden durch unsachgemäßen Gebrauch, kosmetische Schäden, unsachgemäße Pflege oder Stöße/Unfälle fallen nicht unter diese Garantie. Verschleiß ist ein natürlicher und unvermeidlicher Schaden, der durch normalen Gebrauch und die Einwirkung der Elemente entsteht.

Français

Garantie

Votre achat est couvert par la garantie Yellow V.com de 3 ans. Cela signifie que vous pouvez soit faire réparer ou remplacer un produit défectueux, recevoir un remboursement ou une réduction de prix, en fonction de la situation spécifique. Une réclamation est justifiée si le défaut n'est pas causé par une mauvaise utilisation du produit ou un autre comportement incorrect. La garantie est sur les matériaux (mousse EVA) ou l'artisanat (coutures). L'usure normale, les dommages causés par une mauvaise utilisation, les dommages cosmétiques, les soins inappropriés ou les impacts/accidents ne sont pas couverts par cette garantie. L'usure est un dommage naturel et inévitable résultant d'une utilisation normale et d'une exposition aux éléments.

Español

Garantía

Su compra está cubierta por la garantía de 3 años de Yellow V.com. Esto significa que puede reparar o reemplazar un producto defectuoso, recibir un reembolso o una reducción en el precio, según la situación específica. Una queja está justificada si el defecto no es causado por un uso incorrecto del producto u otra conducta incorrecta. La garantía es para los materiales (goma EVA) o mano de obra (costuras). Los daños por uso y desgaste normales, los daños causados por el mal uso, los daños cosméticos, el cuidado inadecuado o los impactos/accidentes no están cubiertos por esta garantía. El desgaste es un daño natural e inevitable como resultado del uso normal y la exposición a los elementos.

Italiano

Garanzia

Il tuo acquisto è coperto da una garanzia di 3 anni di Yellow V.com. Questo significa che è possibile riparare o sostituire un prodotto difettoso, ricevere un rimborso o una riduzione di prezzo, a seconda della situazione specifica. Un reclamo è considerato giustificato se il difetto non è causato da un uso scorretto del prodotto o da altri comportamenti impropri. La garanzia è sui materiali (schiuma EVA) o sulla lavorazione (cuciture). Questa garanzia non copre i danni causati dalla normale usura, i danni causati dall'uso improprio, i danni estetici, la cura impropria o gli impatti/incidenti. L'usura è un danno naturale e inevitabile come risultato del normale uso e dell'esposizione agli elementi.

Dansk

Garanti

Dit køb er dækket af Yellow V.com med 3 års garanti. Det betyder, at du enten kan få repareret eller ombyttet et defekt produkt, få tilbagebetaling eller afslag i prisen, afhængig af den konkrete situation. En reklamation er berettiget, hvis manglen ikke er forårsaget af forkert brug af produktet eller anden forkert adfærd. Garanti er på materialer (EVA-skum) eller håndværk (sømme). Normal slitageskader, skader forårsaget af forkert brug, kosmetiske skader, ukorrekt pleje eller stød/ulykker er ikke dækket af denne garanti. Slitage er naturlig og uundgåelig skade som følge af normal brug og eksponering for elementerne.

Svenska

Garanti

Ditt köp täcks av Yellow V.com 3-årsgaranti. Detta innebär att du kan antingen få din produkt reparerad eller utbytt eller få pengarna tillbaka eller få en prisreduktion, beroende på din specifika situation. Klagomål ska kunna verifiera att produkten är defekt och inte orsakats av felaktigt handhavande eller inkorrekt beteende. Garantin gäller för materialet (EVA-skum) och tillverkningen (sömmarna). Normalt slitage, skador förorsakade av felaktig användning, ytliga skador, olämpligt handhavande/olyckor täcks inte av denna garanti. Slitage är naturligt och ofrånkomligt som ett resultat av normal användning och exponering för elementen.

Suomeksi

Takuu

Ostoksesi kuuluu Yellow V.comin 3 vuoden takuun piiriin. Tämä tarkoittaa, että voit joko korjauttaa tai vaihtaa viallisen tuotteen, saada hyvityksen tai hinnanalennuksen tilanteesta riippuen. Reklamaatio on oikeutettu, jos virhe ei johdu tuotteen virheellisestä käytöstä tai muusta virheellisestä käytöksestä. Takuu koskee materiaaleja (EVA-vaahto) tai valmistusta (saumat). Tämä takuu ei kata normaalia kulumista, väärinkäytöstä aiheutuvia vaurioita, kosmeettisia vaurioita, väärää hoitoa tai iskuja/onnettomuuksia. Kuluminen on luonnollista ja väistämätöntä vahinkoa, joka johtuu normaalista käytöstä ja altistumisesta sääolosuhteille.

Português

Garantia

Sua compra é coberta pela garantia da Yellow V.com de 3 anos. Isso significa que você pode ter um produto defeituoso reparado ou substituído, receber um reembolso ou redução de preço, dependendo da situação específica. Uma reclamação é justificada se o defeito não for causado pelo uso incorreto do produto ou outra conduta incorreta. A garantia está em materiais (espuma EVA) ou artesanato (costuras). Danos normais de desgaste, danos causados por uso indevido, danos cosméticos, cuidados inadequados ou impactos/acidentes não estão cobertos por esta garantia. O desgaste é um dano natural e inevitável como resultado do uso normal e exposição aos elementos.

Polski

Gwarancja

Twój zakup jest objęty 3-letnią gwarancją Yellow V.com. Oznacza to, że możesz zlecić naprawę lub wymianę wadliwego produktu, otrzymać zwrot pieniędzy lub obniżenie ceny, w zależności od konkretnej sytuacji. Reklamacja jest uzasadniona, jeżeli wada nie jest spowodowana niewłaściwym użytkowaniem produktu lub innym niewłaściwym postępowaniem. Gwarancja dotyczy materiałów (pianka EVA) lub wykonania (szwy). Niniejsza gwarancja nie obejmuje normalnego zużycia, uszkodzeń spowodowanych niewłaściwym użytkowaniem, uszkodzeń kosmetycznych, niewłaściwej pielęgnacji lub uderzeń/wypadków. Zużycie jest naturalnym i nieuniknionym uszkodzeniem w wyniku normalnego użytkowania i narażenia na działanie żywiołów.

Russia

Гарантии

На вашу покупку распространяется гарантия Yellow V.com сроком на 3 года. Это означает, что неисправное изделие может быть отремонтировано или заменено, вы может получить возмещение или возврат стоимости, в зависимости от конкретной ситуации. Жалоба является обоснованной, если дефект не был вызван неверным использованием изделия или другим неверным поведением. Гарантия на материалы (EVA пена) или изготовление (швы). Повреждения, вызванные нормальным износом, неверным использованием, косметические повреждения, неверный уход или воздействия/несчастные случаи не покрываются гарантией. Износ является природным и необратимым повреждением в результате нормального использования и воздействия на элементы.

South African

Waarborg

Die Yellow V.com 3-jaar waarborg dek jou aankoop. Dit verseker dat jy, afhangend van die situasie, 'n beskadigde produk kan laat herstel of vervang, 'n terugbetaling kan kry, of 'n prysverlaging kan kry. As die fout nie deur onbehoorlike produkgebruik of ander onbehoorlike aktiwiteit veroorsaak word nie, is 'n klagte geregverdig. Die waarborg dek óf die materiaal (EVA-skuim) óf die vakmanskap (nate). Hierdie waarborg dek nie normale slytasie, skade veroorsaak deur gebruik, kosmetiese skade, verkeerde versorging, of impakte/ongelukke nie. Normale gebruik en blootstelling aan die buitelug veroorsaak slytasie, wat 'n natuurlike en onvermydelike deel van die proses is.

YellowV

YellowV.com

/YellowV.inflatables/

/YellowV_inflatables/

500201.01