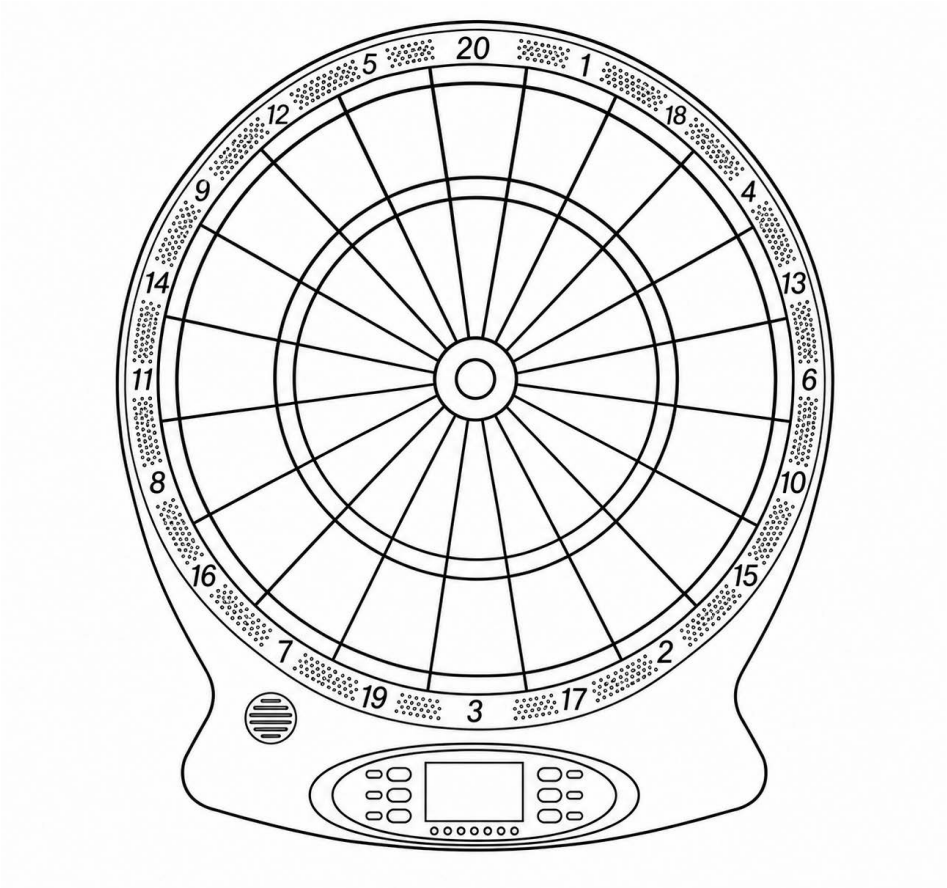
TDE100



3. Manual instruction **EN**

9. Instrukcja obsługi **PL**

15. Návod k obsluze **CZ**

21. Manuel instruktion **DA**

27. Gebrauchsanweisung **DE**

33. Manual de instrucciones **ES**

39. Käsijuhend **ET**

45. Manuel d'instruction **FR**

51. Kézi utasítás **HU**

57. Manuale di istruzioni **IT**

63. Naudojimo instrukcijos **LT**

69. Rokasgrāmatas instrukcija **LV**

75. Handmatige instructie **NL**

81. Manual de instruções **PT**

87. Instrucțiuni manuale **RO**

93.Návod na obsluhu **SK**

99. Navodila za uporabo **SL**

105. Instruktionsbok **SV**

111. Інструкція з експлуатації **UK**

Thank you for purchasing this electronic darts game. Its computerised scoring system makes the game easy and enjoyable. Up to 8 players can play at the same time. The board offers 18 games with 159 variations, sound effects, music and voice prompts in English and German. Before starting the game, please read the instructions and keep them for future reference.

WARNINGS

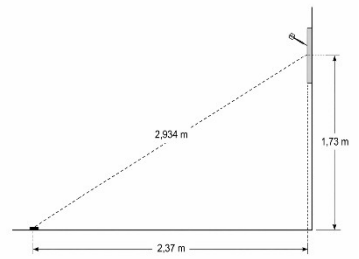
- This product is not a toy. It is intended for young people aged 14 and over and adults. Minors should only use the product under adult supervision. The product contains small parts — risk of swallowing. Keep out of reach of small children.
- Only throw darts at the dartboard; never at people, animals or other objects. Use soft-tip darts only; using steel-tip darts may damage the dartboard and cause injury.
- Choose a stable, vertical wall with at least 3 m of free space in front of the dartboard. Avoid locations near passageways, doors and windows. Ensure that the dartboard is securely fixed and cannot fall.
- Use the appliance indoors only. Protect it from moisture, rain, high and low temperatures, and direct exposure to heat sources. Do not expose it to prolonged sunlight.
- Installation should be carried out by adults. Do not attempt to repair or modify the device yourself; in the event of damage, contact an authorised service centre. Do not dismantle the casing or electronic components.

CONTENTS OF THE SET

The set includes: TDE100 electronic dartboard, 6 darts with soft tips, 50 spare tips, user manual, mounting materials (2 wall plugs, two screws).

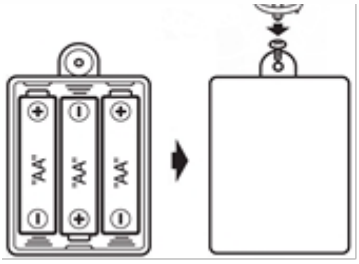
INSTALLATION

Use the included mounting components for installation: wall plugs and screws.
“Mount the target in accordance with the installation diagram. Once hung, the centre of the bull’s-eye should be 173 cm above the floor. The throwing line should be 237 cm from the surface of the target. After installation, check that the target is securely attached to the wall and does not move during use. Ensure there is approximately 3 m of free space in front of the dartboard. Screw two screws into the reference marks until the screw heads protrude approximately 1/2" from the wall. Align the mounting holes on the back of the game with the screw heads, then mount the game. You may need to adjust the screws until the dartboard fits snugly against the wall.



INSTALLATION

The dartboard is powered by 3 x 1.5 V AA (LR6) batteries. The battery compartment can be opened from the back to install the batteries. To save battery life, this dartboard is equipped with an auto-off mode. If the dartboard is not in use, it will switch off automatically after 30 minutes. Batteries are not included.



BATTERY SAFETY

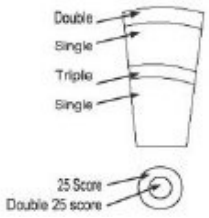
- Batteries should be replaced by an adult.
- Disposable batteries must not be recharged.
- Rechargeable batteries must be removed from the device before charging.
- Rechargeable batteries must only be charged under adult supervision.
- Do not mix different types of batteries or new and used batteries.
- Only use batteries of the same or equivalent type as recommended.
- Insert the batteries with the correct polarity.
- Remove flat batteries from the device.
- Do not short-circuit the power terminals.
- Remove the batteries if the product is not going to be used for a long period of time.
- If a battery leaks, do not touch the electrolyte with your bare hands. Remove the batteries carefully and clean the battery compartment with a dry cloth. If the electrolyte comes into contact with your skin or eyes, rinse thoroughly with plenty of water and seek medical advice.
- Keep batteries out of the reach of children; swallowing a battery can be hazardous to health.
- Do not throw batteries into fire or water. Dispose of used batteries at a designated collection point; do not dispose of them with household waste.

IMPORTANT NOTE

- The dartboard is intended for use with lightweight darts with soft tips only. We recommend using the darts included in the set. Do not attempt to use steel-tipped darts or longer darts (maximum tip length 2.5 cm) or heavier darts (maximum dart weight 12 g), as this will damage the board.

- Please allow a short pause between throws to ensure that the mechanism and the board's electronics register the score correctly. If two throws are made too close together, remove the second dart and throw again to ensure your score is recorded correctly.

SCORING SYSTEM



- "Single" – points scored from the segment
- "Double" – points scored from the segment doubled
- "Triple" – points scored from the segment tripled
- "Bull's-Eye" – 25 points
- "Double Bull's-Eye" – 50 points

BUTTON DESCRIPTIONS

- Press the POWER button and enter normal working status after hearing a sound.
- Use the GAME button to choose games G01—G18.
- The GAME button can also be used to exit the game and return to the beginning status.
- Press OPTION to select the available variation of the selected game, e.g. target score, life value or cricket mode.
- Use the PLAYER button to choose the number of players before playing, the default value is 2.
- The DOUBLE IN/OUT button is only used for G02, please see game operating instructions for details.
- The START/NEXT button is used to start a game or change to the next player.

SOUND SIGNALS

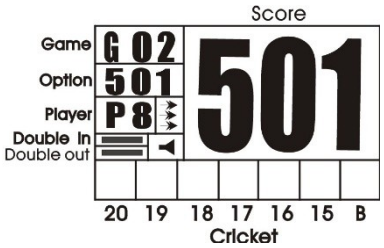
- "Laser" – the sound that plays when the dart hits the target.
- "Double" – a sound indicating a hit on the Double segment (score x2)
- "Triple" – a sound indicating a hit in the Triple segment (scores x3)
- "Score" – a sound indicating that a score has been achieved in the current game.
- "Close" – a sound indicating the closure of the segment being scored.
- "Open" – a sound indicating the opening of the segment being scored.
- "Too High" – the sound indicates that points are being deducted.
- "Winner" – the sound indicates that the first winner has been determined.
- "Bull's-Eye" – a sound indicates a hit in the Bull's-Eye sector (25 points)
- "Next/Player" – a sound indicates the next player to take their turn after the previous player has thrown three darts
- "Ye" – a sound indicating that the target segment has been hit.
- "Sorry" – a sound indicating that the target segment has not been hit.

RULES OF THE GAME

- **<u>G01 Count-Up (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)</u>**

The aim of the game is to reach the target score as quickly as possible. The first player to reach the target score wins.

- **<u>G02 Count-Down (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)</u>**



Each player starts the game with the same set number of points (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901). With each throw, the points scored are counted down. The player who reaches zero first wins. Players can select different game modes using the "DOUBLE IN/OUT" button (see illustration opposite).

- **Double in (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)**

When "Double in" is displayed on the LCD screen, this means that that the game being played is "Double In", which can only be started by hitting the double-point segments.

- **Double out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)**

When "Double out" is displayed on the LCD screen, this means that a "Double Out" game is in progress, which can only be completed by hitting the double-scoring segments.
If a player's score drops to 1 or below 0, this is a "burst dart" and the player cannot score in that round, but may retain the score from the previous round.

- **Double in/out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)**

When both ‘Double in’ and ‘Double out’ are displayed on the LCD screen, this indicates that a ‘Double in’ and ‘Double out’ game is being played, which can only begin and end by hitting the double-scoring segments. If a player’s score drops to 1 or below 0, this constitutes a ‘burst dart’ and the player cannot score any points in that round, but may retain the score from the previous round.

- **G03 Round Clock (5, 10, 15, 20)**

Hits on any segment count.

- "5" hits segments 1 to 5.
- "10" hits segments 1 to 10.
- "15" hits segments 1 to 15.
- "20" hits segments 1 to 20.

The player should throw the darts at the segment as indicated on the board. If the segment is hit, the board will emit a “Ye” sound; otherwise, it will say “Sorry”. Once a segment has been hit, the next one will be indicated.

- **G04 Round Clock-Double (205, 210, 215, 220)**

This means that points can only be scored by hitting a segment with double the point value. The other functions are the same as in G03.

- **G05 Round Clock-Triple (305, 310, 315, 320)**

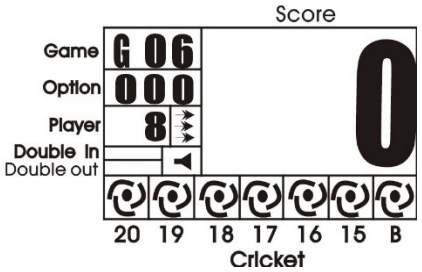
This means that points can only be scored by hitting a segment with triple points. The other functions are the same as in G03.

- **G06 Simple Cricket (000, 020, 025)**

1. The game is valid only if the numbers 15, 16, 17, 18, 19, 20 or the centre of the target are hit.
2. The winner is the player who is the first to hit all of the above numbers three times.

   - Hitting a single scoring segment — counts once
   - Hitting a double-value segment — counts double
   - Hitting a triple segment ---- counts as three

3. “000” – The player can hit any segment of 15,16,17,18,19,20 and bull’s-eye. There is no priority of these segments.
4. ”020” – The player must first hit 20 three times, then, in order, 19, 18, 17, 16, 15 and the bullseye.
5. ”025” – The player must first hit the bullseye three times, then in the order 15, 16, 17, 18, 19, 20.
6. Each segment has three ‘**(**’ indicators. Hitting one of them activates one ‘**(**’ indicator. When all ‘**(**’ indicators are activated, the game ends. (See photo opposite).
7. The winner is the player who is the first to light up all the ‘**(**’ indicators.



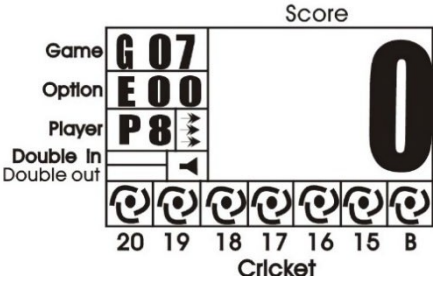
- **G07 Score Cricket (E00, E20, E25)**

1. The game is valid only if numbers 15, 16, 17, 18, 19, 20 or the centre of the target are hit.
2. The player must hit all of the above numbers.

   - Hitting a single scoring segment — counts once
   - Hitting a double-scoring segment — counts double
   - Hitting a triple-scoring segment — counts three times

3. “E00” – The player may hit any segment with a value of 15, 16, 17, 18, 19, 20 or the centre of the board. These segments are not in any particular order.
4. “E20” – The player must first hit 20 three times, then, in order, 19, 18, 17, 16, 15 and the bullseye.
5. “E25” – The player must first hit the bullseye three times, then, in order, 15, 16, 17, 18, 19 and 20.
6. Each segment has three “**(** ” indicators. Once hit, one “**(’’** indicator will light up.
7. If a player hits the scoring segment three times, it will open up so that the player can score points, but it will close and cannot be hit again once it has been hit three times by all players.
8. Each player must try to hit the scoring segment as many times as possible whilst it is in the ‘open’ state.
9. Once the segment has been hit three times by all players, it will close.

Players must hit another scoring segment indicated by the dartboard to score points.



10. The player with the highest score once all scoring segments have been closed is declared the winner. (See the photo opposite.)

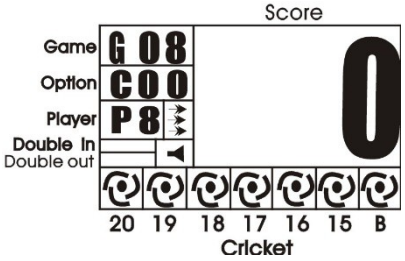
- **G08 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25)**

1. The score is valid only if the numbers 15, 16, 17, 18, 19, 20 or the centre of the bullseye are hit.
2. The player should aim to hit all of the above numbers.

- Hitting a single scoring segment -----counts as one
- Hitting a double scoring segment---- counts double
- Hitting a triple segment ---- counts as three

3. "C00" – The player may hit any of the segments 15, 16, 17, 18, 19, 20 or the bullseye. There is no specific order for these segments.
4. "C20" – The player must first hit 20 three times, then 19, 18, 17, 16, 15 and the bullseye in that order.
5. "C25" – The player must first hit the bullseye three times, and then, in sequence, 15, 16, 17, 18, 19 and 20.
6. Each segment has three '(' indicators. When hit once, one '(' indicator will light up.

7. If a player hits a scoring segment three times, the segment opens and the player can score points on it. The segment closes and no further points can be scored on it once all players have hit it three times.



8. Points scored by the current player will be added to the scores of all opponents.
9. Each player must try to hit the scoring segment as often as possible whilst it is in the 'open' state.
10. Once the segment has been hit three times by all players, it will be closed. Players should hit open segments to add points to their opponents' scores. The player with the lowest score wins.
11. The player with the lowest score once all segments have been closed is the winner. (See the photo opposite.)

- **G09 Golf (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)**

1. You can choose (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90) as your target score.
The player must hit the scoring segments from 1 to 18 in order. (Hit 1 in the first round, 2 in the second, and so on.) If a segment is hit, the wheel will emit a sound saying "Ye" or "Sorry". After a segment is hit, the next segment will be indicated.
2. The player should aim for the lowest possible score. If none of the three darts in a given round hits the board, this counts as a 'miss' and the player scores 5 points. If a dart hits a triple scoring sector, the player scores 1 point. (An 'Eagle' throw) If you hit a double scoring segment, you get 2 points. (A 'Bird' throw) If you hit a single scoring segment, you get 3 points. You may choose any of the three throws to end your turn, but only the last throw counts towards your score.
3. If a player lands on a segment with a single point value on their first throw and scores 3 points, they may choose to start another round. If they wish to achieve a lower score, they may continue throwing. However, if both remaining throws miss the bullseye, the player will ultimately score 5 points.
4. The player who achieves the selected score is eliminated from the game. When only one player remains, that player is the winner. Alternatively, when all 18 rounds have been completed, the player with the lowest score is the winner.

- **G10 Bingo (132, 141, 168, 189)**

1. The numbered segments will be displayed on the screen, and the first player to hit all the numbered segments three times is the winner. If a segment is hit, the dartboard will emit a 'Ye' or 'Sorry' sound. Once a segment has been hit, the next segment will be indicated.

2. 132---Hit the following sequence of segments: 15, 4, 8, 14, 3.
3. 141—Hit the following sequence of segments: 17, 13, 9, 7, 1.
4. 168—Hit the sequence of segments 20, 16, 12, 6, 2
5. 189—Hit the following sequence of segments: 19, 10, 18, 5, 11.
6. The player must hit a number segment three times, and then may hit the next number segment:

- Hitting a single scoring segment — counts as one hit.
- Hitting a double-scoring segment — counts as two hits.
- Hitting a triple-scoring segment — counts as three hits.

- **G11 Big Small — Straight (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

1. Option (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) refers to the player's original life value.
2. Each player starts with a base health value. When a player has no health left, they are eliminated from the game. The first player must hit a segment with a randomly assigned number.
3. If a player hits the target with their first or second dart, they may set a new target for the next player by hitting the selected segment with their remaining dart. If a player hits the target using all three darts, they cannot set a new target, and the target will be randomly assigned to the next player. If a player fails to hit the target with three darts, they lose one life point, and the same target passes to the next player. If a segment is hit, the board will emit a 'Ye' sound; if not, it will say 'Sorry'.

4. Hitting any part of a numbered segment counts, regardless of whether it is a single, double or triple segment.
5. As soon as one player has no life points left, the game ends and that player is the winner.

- **G12 Big Little — Hard (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

1. The option (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21) refers to the player's original life value.
2. This is only relevant when hitting the same point segment (single, double, triple) of the target number
3. The remaining features are the same as in the G11 model.

- **G13 Killer (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

1. The option (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) determines the player's starting health.
2. Upon entering the game, 'SEL' (Select) appears in the results window, prompting the player to choose a scoring segment. The first scoring segment hit by the player is selected as their segment, after which the 'NEXT' button must be pressed so that the next player can choose their scoring segment. Once all players have selected their scoring segments, the game begins.
3. Once all players have selected their scoring segments, the game begins. Only after the selected scoring segment has been hit can a player become the killer for the duration of the game.
4. When a player's scoring segment is hit by an opponent's killer, the player loses one life point. The number of life points is displayed on the screen.
5. If a player has become a 'killer' and hits their own scoring segment again, they lose their 'killer' status and lose one life point.
6. The killer player should try to take life points from opponents by hitting their target segments.
7. If a segment is hit, the target will emit a sound signal: "Ye" or "Sorry"
8. Option (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) means that a player can become a killer after hitting the selected number segment, regardless of whether it is a single, double or triple scoring segment.
9. As soon as one player has any life points left, the game ends and that player is declared the winner.
10. The game should be played by at least 2 players.

- **G14 Killer – Double (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)**

1. Option (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) indicates the player's initial health points.
2. Option (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) means that the player can only become a killer by hitting the selected number in the double-scoring segment.
3. The other features are the same as on the G13.

- **G15 Triple Killer (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)**

1. Option (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) refers to the player's initial health.
2. Option (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) means that a player can only become a killer by hitting the selected number in the triple-point segment.
3. The remaining features are the same as in G13.

- **G16 Shoot Out (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

1. The option (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21) represents the player's initial health.
2. A segment with a number is randomly assigned to the player to hit. The player must hit it within ten seconds, otherwise the hit will not count. If the segment is hit, the dartboard will play a voice message saying "Ye" or "Sorry". After a segment is hit, the next segment will be indicated.
3. Each hit on a 'target' segment (single, double or triple) reduces the life value by one point.
4. The winner is the player whose health is the first to drop to 0.

- **G17 Legs over (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

1. The option (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) represents the player's initial health points.
2. At the start, a score is randomly assigned, and the first player should try to achieve a higher score than the sum of three rolls. If the first player achieves a score lower than this, one life point is deducted.
3. The player should try to achieve a score higher than the previous player's score in that round. When a player achieves a score lower than the previous player's total of three rolls, they lose one life.
4. Players cannot reset the score. If a player presses the START button directly or if no dart hits a segment, the player will also lose one life.
5. A player is eliminated when they have no health points left, and a sound effect will play as a reminder.
6. As soon as one player has one life remaining, the game ends and that player is declared the winner.
7. There must be at least 2 players taking part in the game.

- **G18 Legs Under (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)**

1. The option (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21) indicates the player's initial health value.
2. At the start, a score is assigned at random, and the first player must try to roll a lower score than this using three dice. If the first player rolls a higher score, one life point is deducted from their total.
3. It is not permitted to roll 0 points. If a player fails to hit the target with three rolls and rolls 0 points, one life point is deducted, and the score remains unchanged.
4. The player should try to achieve a score lower than that achieved by the previous player in the same round. If the player achieves a score higher than the total points scored by the previous player in three throws, they lose one life.
5. Players cannot reset their score. If a player presses the START button directly or if none of the darts hit a segment, the player will also lose one life.
6. A player is eliminated when they have no health left, and a sound effect will play as a reminder.
7. As soon as one player has one life left, the game ends and that player is the winner.
8. The game should be played by at least 2 players.

TROUBLESHOOTING

- **No power** - Check that the batteries are inserted correctly, or that they are weak or flat.
- **The game** is **not recording scores** - Check whether the game is in setup mode or paused. Press the START/NEXT button to see if the game starts. You can also check whether any of the score segments or function buttons are stuck.
- **Stuck segment or button** – During transport or whilst playing, the scoring segments may become temporarily stuck. In this situation, automatic scoring will be paused. You can unblock the segment by gently removing the dart or moving the segment with your finger. The game can then resume and the scoring functions will return to normal.
- **Removing broken tips** – The plastic tip is safer, but it is not indestructible – it may break and remain in the board. If this happens, try gently pulling it out using pliers. Remember that the heavier the dart with the plastic tip, the greater the likelihood that the tip will bend or break.
- **Power or electromagnetic interference** – In the event of electromagnetic interference, the dartboard's electronics may malfunction or stop working. (For example: a severe storm, a power surge, voltage drops, or being too close to an electric motor or a microwave oven). To restore normal operation, remove the batteries for a few seconds and then reinsert them. Also, remember to remove the source of the interference.

CARE OF THE DARTBOARD

- This game is intended for use **ONLY** with **SOFT-TIP DARTS.**
- Avoid exposing the dial to extreme weather conditions or temperatures.
- Avoid exposing the dartboard to liquids or excessive moisture.
- Clean the dartboard only with a slightly damp cloth. Do not use harsh detergents.
- Remove the batteries when the dartboard is not in use.

This device is electrical and electronic equipment. Please ensure you comply with local regulations: dispose of used electrical equipment at a designated waste collection point. Before disposal, remove the batteries and dispose of them at a designated battery collection point.



Dziękujemy za zakup tej elektronicznej gry w darta. Jej skomputeryzowany system punktacji sprawia, że gra jest łatwa i przyjemna. Jednocześnie może grać do 8 graczy. Tarcza oferuje 18 gier ze 159 wariantami, efektami dźwiękowymi, muzyką oraz komunikatami głosowymi w języku angielskim i niemieckim. Przed rozpoczęciem gry należy przeczytać instrukcję i zachować ją do wykorzystania w przyszłości.

OSTRZEŻENIA

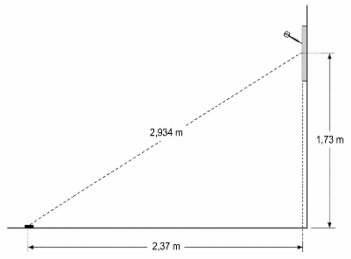
- Produkt nie jest zabawką. Produkt przeznaczony jest dla młodzieży od 14 lat oraz osób dorosłych. Osoby niepełnoletnie powinny korzystać z produktu wyłącznie pod nadzorem osoby dorosłej. Produkt zawiera małe elementy — ryzyko połknięcia. Przechowywać poza zasięgiem małych dzieci.
- Rzucać lotkami wyłącznie w tarczę; nigdy w ludzi, zwierzęta ani w inne przedmioty. Używać tylko miękkich końcówek; stosowanie lotek ze stalowymi końcówkami może uszkodzić tarczę i spowodować obrażenia.
- Wybierz stabilną, pionową ścianę z co najmniej 3 m wolnej przestrzeni przed tarczą. Unikaj miejsc w pobliżu przejść, drzwi i okien. Upewnij się, że tarcza jest pewnie zamocowana i nie może spaść.
- Używaj urządzenia tylko wewnątrz pomieszczeń. Chroń je przed wilgocią, deszczem, wysoką i niską temperaturą oraz bezpośrednim działaniem źródeł ciepła. Nie wystawiaj na długotrwałe działanie promieni słonecznych.
- Montażu powinny dokonywać osoby dorosłe. Nie dokonuj samodzielnych napraw ani przeróbek urządzenia; w razie uszkodzenia skontaktuj się z autoryzowanym serwisem. Nie demontuj obudowy ani elementów elektronicznych.

ZAWARTOŚĆ ZESTAWU

W skład zestawu wchodzą: tarcza elektroniczna do rzutek TDE100, 6 rzutek z miękkimi końcówkami, 50 zapasowych końcówek, instrukcja obsługi, materiały montażowe (2 kołki rozporowe, dwie śruby).

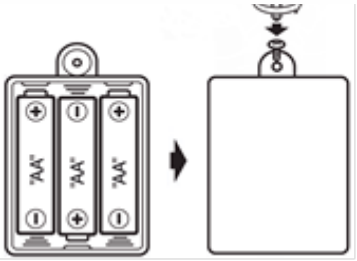
MONTAŻ

Do montażu użyj dołączonych elementów montażowych: kołków rozporowych i śrub. „Zamocuj tarczę zgodnie z rysunkiem montażowym. Środek bull's-eye po zawieszeniu powinien znajdować się 173 cm nad podłogą. Linia rzutu powinna znajdować się 237 cm od płaszczyzny tarczy. Po montażu sprawdź, czy tarcza stabilnie przylega do ściany i nie przesuwa się podczas użytkowania. Upewnij się, że przed tarczą znajduje się około 3 m wolnej przestrzeni. Wkręć dwie śruby w znaczniki odniesienia, aż łby śrub będą wystawać około 1/2" ze ściany. Wyrównaj otwory montażowe z tyłu gry z łbami śrub, a następnie zamontuj grę. Konieczne może być wyregulowanie śrub do momentu, aż tarcza będzie ściśle przylegać do ściany.



INSTALACJA

Tarcza do rzutek jest zasilana 3 bateriami 1,5 V AA (LR6). Komorę baterii można otworzyć od tyłu, aby zainstalować baterie. Aby oszczędzać baterie, ta tarcza została wyposażona w tryb automatycznego wyłączania. Jeśli tarcza nie jest używana, wyłączy się automatycznie po 30 minutach. Baterie nie są dołączone do zestawu.



BEZPIECZEŃSTWO BATERII

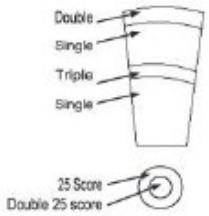
- Baterie powinny być wymieniane przez osobę dorosłą.
- Baterie jednorazowe nie mogą być ładowane.
- Baterie wielokrotnego ładowania należy wyjąć z urządzenia przed ich naładowaniem.
- Baterie wielokrotnego ładowania mogą być ładowane wyłącznie pod nadzorem osoby dorosłej.
- Nie wolno mieszać różnych typów baterii ani baterii nowych i używanych.
- Należy stosować wyłącznie baterie tego samego lub równoważnego typu, co zalecane.
- Baterie należy wkładać z zachowaniem prawidłowej biegunowości.
- Wyczerpane baterie należy wyjąć z urządzenia.
- Nie wolno zwierać zacisków zasilania.
- Wyjąć baterie, jeśli produkt nie będzie używany przez dłuższy czas.
- W przypadku wycieku baterii nie dotykać elektrolitu gołymi rękami. Wyjmować baterie ostrożnie, oczyścić komorę baterii suchą szmatką. W razie kontaktu elektrolitu ze skórą lub oczami przemyć dużą ilością wody i skonsultować się z lekarzem.
- Przechowywać baterie poza zasięgiem dzieci; połknięcie baterii może być niebezpieczne dla zdrowia.
- Nie wrzucać baterii do ognia ani wody. Zużyte baterie oddać do odpowiedniego punktu zbiórki; nie wyrzucać z odpadami komunalnymi.

WAŻNA UWAGA

- Tarcza jest przeznaczona wyłącznie do użytku z lekkimi lotkami z miękkimi końcówkami. Zaleca się używanie lotek dołączonych do zestawu. Nie próbuj używać strzałek do gry w darty ze stalowymi końcówkami ani dłuższych strzałek do gry w darty (maksymalna długość grotu 2,5 cm) ani cięższych strzałek (maksymalna waga strzałki wynosi 12 g), ponieważ spowoduje to uszkodzenie tablicy.

- Między kolejnymi rzutami należy zachować krótką przerwę, aby mechanizm i elektronika tarczy prawidłowo zarejestrowały wynik Jeśli dwa rzuty nastąpią zbyt blisko siebie, wyjmij drugą rzutkę i ponownie rzuć, aby poprawnie zapisać swój wynik.

SYSTEM PUNKTACJI



- "Single" - punkty naliczone z segmentu
- "Double" - punkty naliczone z segmentu podwójnie
- "Triple" - punkty naliczone z segmentu potrójnie
- "Bull's-Eye" - 25 punktów
- "Double Bull's-Eye" - 50 punktów

OPIS PRZYCISKÓW

- Naciśnij przycisk POWER i po usłyszeniu dźwięku przejdź do normalnego trybu pracy
- Użyj przycisku GAME, aby wybrać gry G01—G18
- Przycisk GAME może być również używany do wyjścia z gry i powrotu do stanu początkowego
- Naciśnij OPTION, aby wybrać dostępny wariant wybranej gry, na przykład docelowy wynik, wartość życia lub tryb cricket
- Użyj przycisku PLAYER, aby wybrać liczbę graczy przed rozpoczęciem gry, wartość domyślna to 2
- Przycisk DOUBLE IN/OUT jest używany tylko dla G02, szczegóły znajdują się w instrukcji obsługi gry
- Przycisk START/NEXT służy do rozpoczęcia gry lub przejścia do następnego gracza

SYGNAŁY DŹWIĘKOWE

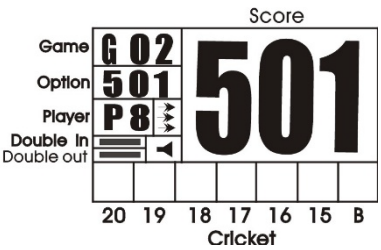
- „Laser" - dźwięk pojawiający się w momencie uderzenia lotki o tarczę.
- „Double" - dźwięk informuje o trafieniu w pole Double (liczenie x2)
- „Triple" - dźwięk informuje o trafieniu w pole Triple (liczenie x3)
- „Score" - dźwięk informuje o uzyskaniu wyniku w danej grze.
- „Close" - dźwięk oznacza zamknięcie liczonego segmentu.
- „Open" - dźwięk oznacza otwarcie liczonego segmentu.
- „Too High" - dźwięk oznacza, że punkty są odejmowane.
- „Winner'" - dźwięk oznacza pojawienie się pierwszego zwycięzcy.
- „Bull's-Eye" - dźwięk informuje o trafieniu w pole Bull's-Eye (liczenie 25)
- „Next/Player" - dźwięk wskazuje następnego gracza do gry po tym, jak poprzedni gracz rzucił trzema rzutkami
- „Ye" - dźwięk oznacza, że segment docelowy został trafiony.
- „Sorry" - dźwięk oznacza, że segment docelowy nie został trafiony.

ZASADY GRY

- **G01 Count-Up/ LICZENIE W GÓRĘ (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)**

Celem gry jest jak najszybsze osiągnięcie wybranej liczby punktów. Wygrywa ten zawodnik, który jako pierwszy osiągnie wymaganą liczbę punktów.

- **G02 Count-Down/ LICZENIE W DÓŁ (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)**



Każdy gracz zaczyna grę z tą samą określoną liczbą punktów (101,201,301,401,501,601,701,801,901). Przy każdym rzucie zdobyte punkty odliczane są w dół. Wygrywa zawodnik, który pierwszy osiągnie zero. Gracze mogą wybierać różne tryby gry za pomocą przycisku "DOUBLE IN/OUT" (patrz rysunek obok).

- **Double in (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)**

Gdy na ekranie LCD wyświetla się „Double in", oznacza to, że rozgrywana jest gra „Double In", którą można rozpocząć wyłącznie trafiając w segmenty z podwójną punktacją.

- **Double out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)**

Gdy na ekranie LCD wyświetla się „Double out", oznacza to, że rozgrywana jest gra „Double Out", którą można zakończyć wyłącznie trafieniem w segmenty podwajające punkty.
Jeśli wynik gracza spadnie do 1 lub poniżej 0, oznacza to „burst dart" i gracz nie może zdobyć punktów w tej rundzie, a jedynie zachować wynik z poprzedniej rundy.

- **Double in/out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)**

Gdy na ekranie LCD wyświetlane są zarówno „Double in”, jak i „Double out”, oznacza to, że rozgrywana jest gra „Double in” i „Double out”, która może się rozpocząć i zakończyć wyłącznie trafieniem w segmenty podwójnego punktowania. Jeśli wynik gracza spadnie do 1 lub poniżej 0, oznacza to „burst dart” i gracz nie może zdobyć punktów w tej rundzie, a jedynie zachować wynik z poprzedniej rundy.

- **G03 Round Clock / ZEGAR (5, 10, 15, 20)**

Liczą się trafienia w dowolny segment.

- "5" trafienie segmentów od 1 do 5.
- "10" trafienie segmentów od 1 do 10.
- "15" trafienie segmentów od 1 do 15.
- "20" trafienie segmentów od 1 do 20.

Gracz powinien rzucać strzałkami w segment zgodnie z wskazaniem tarczy. Jeśli segment zostanie trafiony, tarcza wyda sygnał dźwiękowy „Ye”, w przeciwnym razie „Sorry”. Po trafieniu segmentu zostanie wskazany następny.

- **G04 Round Clock-Double (205, 210, 215, 220)**

Oznacza, że punkty można zdobyć tylko trafiając w segment z podwójną wartością punktową. Pozostałe funkcje są takie same jak w G03.

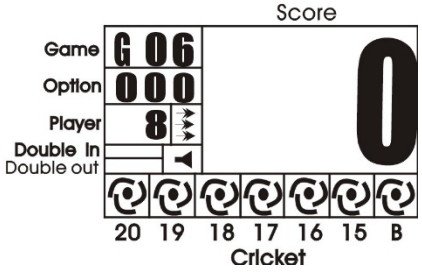
- **G05 Round Clock-Triple (305, 310, 315, 320)**

Oznacza, że punkty można zdobyć tylko trafiając w segment z potrójną wartością. Pozostałe funkcje są takie same jak w G03.

- **G06 Simple Cricket (000, 020, 025)**

1. Gra jest ważna tylko wtedy, gdy trafione zostaną numery 15, 16, 17, 18, 19, 20 lub środek tarczy.
2. Zwycięzcą zostaje gracz, który jako pierwszy trafi wszystkie powyższe liczby trzy razy.

   - Trafienie pojedynczego segmentu punktowego — liczy się raz
   - Trafienie w segment z podwójną wartością — liczy się podwójnie
   - Trafienie w segment potrójny ---- liczy się trzy razy



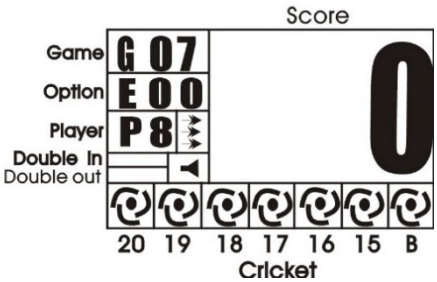
3. „000” – Gracz może trafić dowolny segment z 15, 16, 17, 18, 19, 20 i bullseye. Nie ma pierwszeństwa tych segmentów.
4. ”020” – Gracz musi najpierw trafić trzy razy w 20, a następnie w kolejności w 19, 18, 17, 16, 15 i bull’s-eye.
5. ”025” – Gracz musi najpierw trafić trzy razy w bull’s-eye, a następnie w kolejności 15, 16, 17, 18, 19, 20.
6. Każdy segment ma trzy wskaźniki „**(**”. Po trafieniu jednego z nich włącza się jeden wskaźnik „**(**”. Gdy wszystkie wskaźniki „**(**” są włączone, gra się kończy. (Zobacz zdjęcie obok).
7. Zwycięzcą zostaje gracz, który jako pierwszy zapali wszystkie „**(**”.

- **G07 Score Cricket (E00, E20, E25)**

1. Gra jest ważna tylko wtedy, gdy trafione zostaną numery 15, 16, 17, 18, 19, 20 lub środek tarczy.
2. Gracz powinien trafić wszystkie powyższe liczby.

   - Trafienie pojedynczego segmentu punktowego — liczy się raz
   - Trafienie w segment z podwójną punktacją --- liczy się podwójnie
   - Trafienie w potrójny segment punktowy --- liczy się trzy razy

3. „E00” – Gracz może trafić dowolny segment o wartości 15, 16, 17, 18, 19, 20 lub środek tarczy. Segmenty te nie mają ustalonej kolejności.
4. „E20” – Gracz musi najpierw trafić trzy razy w 20, a następnie w kolejności w 19, 18, 17, 16, 15 i bull’s-eye.
5. „E25” – Gracz musi najpierw trafić trzy razy w bullseye, a następnie w kolejności 15, 16, 17, 18, 19, 20.
6. Każdy segment ma trzy wskaźniki „**(** ”. Po trafieniu raz włączy się jeden wskaźnik „**(** ”.
7. Jeśli gracz trafił w segment punktowy 3 razy, otworzy się on, aby gracz mógł zdobyć punkty, ale zostanie zamknięty i nie będzie można w niego trafić, jeśli został trafiony 3 razy przez wszystkich graczy.
8. Każdy gracz musi spróbować trafić w segment punktowy tyle razy, ile tylko może, gdy jest on w stanie „otwartym”.
9. Po trafieniu segmentu trzy razy przez wszystkich graczy zostanie on zamknięty.



Gracze powinni trafić w inny segment punktowy wskazany przez tarczę do rzutek, aby zdobyć punkty.

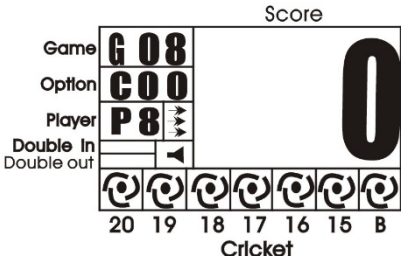
10. Gracz, który uzyska najwyższy wynik po zamknięciu wszystkich segmentów punktowych, zostaje zwycięzcą. (Zobacz zdjęcie obok.)

- **G08 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25)**

1. Wynik jest ważny tylko wtedy, gdy trafione zostaną numery 15, 16, 17, 18, 19, 20 lub środek tarczy.
2. Gracz powinien postarać się trafić wszystkie powyższe liczby.

- Trafienie w pojedynczy segment punktowy ---- liczy się raz
- Trafienie w podwójny segment punktowy ---- liczy się podwójnie
- Trafienie w segment potrójny --- liczy się trzy razy

3. „C00" – Gracz może trafić dowolny segment z 15, 16, 17, 18, 19, 20 i środek tarczy. Nie ma żadnej kolejności tych segmentów. 4."C20" – Gracz musi najpierw trafić trzy razy w 20, a następnie kolejno w 19, 18, 17, 16, 15 i bull's-eye.
5. „C25" – Gracz musi najpierw trafić trzy razy w bullseye, a następnie w kolejności 15, 16, 17, 18, 19, 20.
6. Każdy segment ma trzy wskaźniki „(". Po trafieniu raz, jeden wskaźnik „(" zostanie włączony.
7. Jeśli gracz trafił w segment punktowy 3 razy, zostanie on otwarty, aby gracz mógł zdobyć punkty, ale zostanie zamknięty i nie będzie można zdobywać punktów, jeśli został trafiony 3 razy przez wszystkich graczy.
8. Punkty zdobyte przez aktualnego gracza zostaną dodane do wyników wszystkich przeciwników.
9.Każdy gracz musi starać się trafić w segment punktowy tak często, jak to możliwe, gdy jest on w stanie „otwartym".
10. Po trafieniu segmentu trzy razy przez wszystkich graczy zostanie on zamknięty. Gracz powinien trafiać otwarte segmenty, aby dodawać punkty przeciwnikom. Wygrywa gracz z najniższym wynikiem.
11. Gracz, który uzyska najniższy wynik po zamknięciu wszystkich segmentów, zostaje zwycięzcą. (Zobacz zdjęcie obok.)



- **G09 Golf (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)**

1. Jako wybrany wynik można wybrać (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90).
Gracz powinien trafiać w segmenty punktowe od 1 do 18 w kolejności. (W pierwszej rundzie traf w 1, w drugiej w 2 i tak dalej). Jeśli segment zostanie trafiony, tarcza wyda sygnał dźwiękowy „Ye" lub „Sorry". Po trafieniu segmentu zostanie wskazany następny segment.
2. Gracz powinien starać się uzyskać jak najniższy wynik. Jeśli żadna z trzech rzutek w danej rundzie nie trafi w tarczę, oznacza to „nieudany rzut" i gracz otrzymuje 5 punktów. Jeśli rzutka trafi w potrójny sektor punktowy, gracz otrzymuje 1 punkt. (Rzut „Eagle") Jeśli trafisz w podwójny segment punktowy, dostajesz 2 punkty. (Rzut „Bird") Jeśli trafisz w pojedynczy segment punktowy, dostajesz 3 punkty. Możesz wybrać dowolną z trzech rzutów, żeby zakończyć turę, ale do obliczenia wyniku liczy się tylko ostatni rzut.
3.Jeśli gracz trafi w segment z pojedynczą wartością punktową pierwszym rzutem i otrzyma 3 punkty, może zdecydować się na rozpoczęcie kolejnej rundy. Jeśli chce uzyskać niższy wynik, może kontynuować rzuty. Jeśli jednak oba pozostałe rzuty nie trafią w tarczę, gracz ostatecznie otrzyma 5 punktów.
4. Gracz, który uzyska wybrany wynik, zostanie wyeliminowany z gry. Gdy pozostanie tylko jeden gracz, ten gracz zostaje zwycięzcą. Lub gdy zakończy się wszystkie 18 tur, gracz z najniższym wynikiem zostaje zwycięzcą.

- **G10 Bingo (132, 141, 168, 189)**

1. Segmenty z numerami zostaną wyświetlone na ekranie, a gracz, który jako pierwszy trafi wszystkie segmenty z numerami 3 razy, zostaje zwycięzcą. Jeśli segment zostanie trafiony, tarcza rzutek wyda dźwięk „Ye" lub „Sorry". Po trafieniu segmentu zostanie wskazany następny segment.
2. 132---Traf następującą sekwencję segmentów: 15, 4, 8, 14, 3.
3. 141—Traf następną sekwencję segmentów: 17, 13, 9, 7, 1.
4. 168—Traf sekwencję segmentów 20, 16, 12, 6, 2
5. 189— Traf następującą sekwencję segmentów: 19, 10, 18, 5, 11.
6. Gracz musi trafić segment liczbowy trzy razy, a następnie może trafić następny segment liczbowy:

- Trafienie pojedynczego segmentu punktowego — liczy się raz.
- Trafienie w segment z podwójną punktacją — liczy się jako dwa trafienia.
- Trafienie w segment z potrójną punktacją — liczy się trzy razy.

- **G11 Duże Małe — Proste (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

1. Opcja (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) oznacza pierwotną wartość życia gracza.
2. Każdy gracz ma na początku podstawową wartość życia. Gdy nie ma już wartości życia, gracz zostaje wyrzucony z gry. Pierwszy gracz musi trafić w segment z liczbą losowo przydzieloną.
3. Jeśli gracz trafi w cel pierwszą lub drugą strzałką, może wyznaczyć nowy cel dla następnego gracza, trafiając pozostałą lotką w wybrany segment. Jeśli gracz trafi w cel, wykorzystując wszystkie trzy rzutki, nie może utworzyć nowego celu, a cel zostanie losowo przydzielony następnemu graczowi. Jeśli gracz nie trafi w cel trzema lotkami, traci jeden punkt życia, a ten sam cel przechodzi na następnego gracza. Jeśli segment zostanie trafiony, tarcza wyda sygnał dźwiękowy „Ye", a jeśli nie – „Sorry".

4. Trafienie w dowolne miejsce segmentu z numerem jest ważne, niezależnie od tego, czy jest to segment z punktacją pojedynczą, podwójną czy potrójną.
5. Gdy tylko jeden gracz ma punkty życia, gra się kończy, a ten gracz zostaje zwycięzcą.

- **G12 Big Little — Hard (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

1. Opcja (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21) oznacza pierwotną wartość życia gracza.
2. Jest to ważne tylko w przypadku trafienia tego samego segmentu punktowego (pojedynczego, podwójnego, potrójnego) liczby docelowej
3. Pozostałe funkcje są takie same jak w modelu G11.

- **G13 Zabójca (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

1. Opcja (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) oznacza początkową wartość życia gracza.
2. Po wejściu do gry w oknie wyników pojawia się „SEL" (Wybierz), co sugeruje graczowi, aby wybrał dla siebie segment punktowy. Pierwszy segment punktowy trafiony przez gracza zostaje wybrany jako jego segment, a następnie należy nacisnąć przycisk „NEXT", aby następny gracz mógł wybrać swój segment punktowy. Po wybraniu segmentów punktowych przez wszystkich graczy rozpoczyna się gra.
3. Po wybraniu segmentów punktowych przez wszystkich graczy rozpoczyna się rozgrywka.s Dopiero po trafieniu wybranego segmentu punktowego gracz może stać się zabójcą na czas trwania gry.
4. Gdy segment punktowy gracza zostanie trafiony przez zabójcę przeciwnika, gracz traci jeden punkt życia. Liczba punktów życia jest wyświetlana na ekranie.
5. Jeśli gracz stał się „zabójcą" i ponownie trafi w swój segment punktowy, traci status „zabójcy" i traci jeden punkt życia.
6. Gracz-zabójca powinien starać się odebrać punkty życia przeciwnikom, trafiając w ich segmenty docelowe.
7. Jeśli segment zostanie trafiony, tarcza wyda sygnał dźwiękowy „Ye" lub „Sorry"
8. Opcja (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) oznacza, że gracz może stać się zabójcą po trafieniu w wybrany segment numeryczny, niezależnie od tego, czy jest to segment z punktacją pojedynczą, podwójną czy potrójną.
9. Gdy tylko jeden gracz ma punkty życia, gra się kończy, a ten gracz zostaje zwycięzcą.
10. W grę powinno grać co najmniej 2 graczy.

- **G14 Zabójca – Podwójny (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)**

1. Opcja (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) oznacza pierwotną wartość życia gracza.
2. Opcja (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) oznacza, że gracz może stać się zabójcą tylko poprzez trafienie wybranej liczby w segmencie podwójnego punktowania.
3. Pozostałe funkcje są takie same jak w G13.

- **G15 Potrójny zabójca (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)**

1. Opcja (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) oznacza pierwotną wartość życia gracza.
2. Opcja (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) oznacza, że gracz może stać się zabójcą tylko poprzez trafienie wybranej liczby w segmencie potrójnego punktowania.
3. Pozostałe funkcje są takie same jak w G13.

- **G16 Shoot Out (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

1. Opcja (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21) oznacza pierwotną wartość życia gracza.
2. Segment z liczbą jest losowo przydzielany graczowi do trafienia. Gracz musi trafić w niego w ciągu dziesięciu sekund, w przeciwnym razie trafienie nie będzie ważne. Jeśli segment zostanie trafiony, tarcza do rzutek wyda komunikat głosowy „Ye" lub „Sorry". Po trafieniu segmentu zostanie wskazany następny segment.
3. Każde trafienie w segment „target" (pojedynczy, podwójny lub potrójny) powoduje zmniejszenie wartości życia o jeden punkt.
4. Zwycięzcą zostaje gracz, którego wartość życia jako pierwszy spadnie do 0.

- **G17 Legs over (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

1. Opcja (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) oznacza pierwotną wartość życia gracza.
2. Na początku losowo przyznawany jest wynik, a pierwszy gracz powinien spróbować uzyskać wyższy wynik niż ten w sumie trzech rzutów. Gdy pierwszy gracz uzyska wynik niższy od tego, odejmowana jest mu jedna wartość życia.
3. Gracz powinien postarać się uzyskać wynik wyższy niż wynik poprzedniego gracza w danej rundzie. Gdy gracz uzyska wynik niższy niż wynik trzech rzutów poprzedniego gracza, traci jeden punkt życia.
4. Gracze nie mogą wyczyścić wyniku. Jeśli gracz naciśnie bezpośrednio przycisk START lub żadna strzałka nie trafi w segment, gracz również straci jeden punkt życia.
5. Gracz zostanie wyeliminowany, gdy nie będzie miał już żadnego życia, a jako przypomnienie zostanie odtworzony dźwięk.
6. Gdy tylko jeden gracz ma punkt życia, gra się kończy, a ten gracz zostaje zwycięzcą.
7. W grze powinno brać udział co najmniej 2 graczy.

- **G18 Legs Under (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)**

1. Opcja (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21) oznacza pierwotną wartość życia gracza.
2. Na początku losowo przyznawany jest wynik, a pierwszy gracz powinien spróbować uzyskać wynik niższy od niego za pomocą trzech rzutów. Gdy pierwszy gracz uzyska wynik wyższy od niego, odejmowana jest mu jedna wartość życia.
3. Nie jest dozwolone uzyskanie 0 punktów. Jeśli gracz nie trafi trzema rzutami i uzyska 0 punktów, odejmuje się mu jeden punkt życia, a wynik pozostaje bez zmian.
4. Gracz powinien starać się uzyskać wynik niższy od wyniku osiągniętego przez poprzedniego gracza w tej samej rundzie. Jeśli gracz uzyska wynik wyższy od sumy punktów uzyskanych przez poprzedniego gracza za trzy rzuty, traci jedno życie.
5. Gracze nie mogą wyczyścić wyniku. Jeśli gracz naciśnie bezpośrednio przycisk START lub żadna strzałka nie trafi w segment, gracz również straci jeden punkt życia.
6. Gracz zostanie wyeliminowany, gdy nie będzie miał już żadnego życia, a jako przypomnienie zostanie odtworzony dźwięk.
7. Gdy tylko jeden gracz ma punkt życia, gra się kończy, a ten gracz zostaje zwycięzcą.
8. W grę powinno grać co najmniej 2 graczy.

ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW

- **Brak zasilania** - Sprawdź, czy baterie są prawidłowo włożone, czy też są słabe lub rozładowane.
- **Gra nie rejestruje wyników** - Sprawdź, czy gra jest w trybie konfiguracji lub czy gra jest wstrzymana. Naciśnij przycisk START/NEXT, aby sprawdzić, czy gra się uruchomi. Możesz również sprawdzić, czy któreś segmenty punktacji lub przyciski funkcyjne nie są zablokowane.
- **Zablokowany segment lub przycisk** - Podczas transportu lub w trakcie normalnej gry segmenty punktacji mogą się chwilowo zablokować. W takiej sytuacji automatyczne naliczanie punktów zostanie wstrzymane. Delikatnie wyjmując rzutkę lub poruszając segmentem palcem, można go odblokować. Gra może wtedy zostać wznowiona, a funkcje punktacji wrócą do normy.
- **Usuwanie złamanych końcówek** - Plastikowa końcówka jest bezpieczniejsza, ale nie jest wieczna – może się złamać i pozostać w tarczy. Jeśli tak się stanie, spróbuj delikatnie wyciągnąć ją za pomocą szczypiec. Pamiętaj, że im cięższa jest strzałka z plastikową końcówką, tym większe jest prawdopodobieństwo, że końcówka się wygnie lub złamie.
- **Zakłócenia zasilania lub elektromagnetyczne** - W przypadku wystąpienia zakłóceń elektromagnetycznych elektronika tarczy do rzutek może działać nieprawidłowo lub przestać działać. (Na przykład: silna burza, przepięcie w sieci energetycznej, spadki napięcia lub zbyt bliskie sąsiedztwo silnika elektrycznego lub kuchenki mikrofalowej). Aby przywrócić normalne działanie gry, wyjmij baterie na kilka sekund, a następnie włóż je ponownie. Pamiętaj również o usunięciu źródła zakłóceń.

PIELĘGNACJA TARCZY DO RZUTEK

- Ta gra jest przeznaczona **WYŁĄCZNIE** do użytku z **STRZAŁKAMI Z MIĘKKIMI KOŃCÓWKAMI.**
- Należy unikać narażania tarczy na działanie ekstremalnych warunków pogodowych lub temperatur.
- Należy unikać narażania tarczy na działanie płynów lub nadmiernej wilgoci.
- Tarczę do rzutek należy czyścić wyłącznie lekko wilgotną szmatką. Nie stosować agresywnych detergentów.
- Wyjmij baterie, gdy tarcza nie jest używana.

Urządzenie jest sprzętem elektrycznym i elektronicznym. Pamiętaj o przestrzeganiu lokalnych przepisów: zużyty sprzęt elektryczny oddaj do odpowiedniego punktu zbiórki odpadów. Przed przekazaniem do utylizacji usuń baterie i złóż je w odpowiednim punkcie zbiórki baterii.



Děkujeme za zakoupení této elektronické hry šipky. Její počítačový systém bodování dělá hru snadnou a příjemnou. Současně může hrát až 8 hráčů. Terč nabízí 18 her se 159 variantami, zvukovými efekty, hudbou a hlasovými pokyny v angličtině a němčině. Před zahájením hry si prosím přečtěte návod a uschovejte jej pro budoucí použití.

UPOZORNĚNÍ

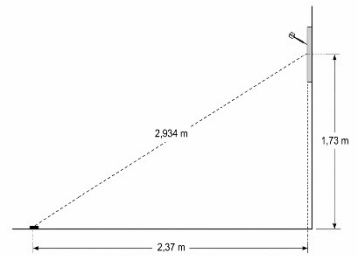
- Tento výrobek není hračka. Výrobek je určen pro mládež od 14 let a dospělé. Nezletilé osoby by měly výrobek používat pouze pod dohledem dospělé osoby. Výrobek obsahuje malé části – nebezpečí spolknutí. Uchovávejte mimo dosah malých dětí.
- Házejte šipkami výhradně na terč; nikdy na lidi, zvířata ani jiné předměty. Používejte pouze šipky s měkkými hroty; použití šipek s ocelovými hroty může poškodit terč a způsobit zranění.
- Vyberte stabilní, svislou stěnu s minimálně 3 m volného prostoru před terčem. Vyhněte se místům v blízkosti průchodů, dveří a oken. Ujistěte se, že je terč pevně upevněn a nemůže spadnout.
- Zařízení používejte pouze v interiéru. Chraňte jej před vlhkostí, deštěm, vysokými a nízkými teplotami a přímým působením zdrojů tepla. Nevystavujte jej dlouhodobému slunečnímu záření.
- Montáž by měly provádět dospělé osoby. Neprovádějte vlastní opravy ani úpravy zařízení; v případě poškození se obraťte na autorizovaný servis. Nerozebírejte kryt ani elektronické součásti.

OBSAH BALENÍ

Součástí balení je: elektronický terč na šipky TDE100, 6 šipek s měkkými hroty, 50 náhradních hrotů, návod k použití, montážní materiál (2 hmoždinky, dva šrouby).

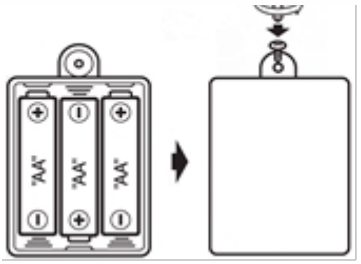
MONTÁŽ

K montáži použijte přiložené montážní prvky: hmoždinky a šrouby.
„Upevněte terč podle montážního nákresu. Střed terče by po zavěšení měl být 173 cm nad podlahou. Házecí čára by měla být 237 cm od roviny terče. Po montáži zkontrolujte, zda terč pevně přiléhá ke zdi a při používání se neposouvá. Ujistěte se, že před terčem je volný prostor asi 3 m. Zašroubujte dva šrouby do referenčních značek tak, aby hlavy šroubů vyčnívaly ze stěny asi o 1/2". Vyrovnejte montážní otvory na zadní straně hry s hlavami šroubů a poté hru namontujte. Může být nutné šrouby seřídit, dokud terč nebude těsně přiléhat ke stěně.



INSTALACE

Terč na šipky je napájen 3 bateriemi 1,5 V AA (LR6). Bateriový prostor lze otevřít zezadu a vložit baterie. Pro úsporu baterií je tento terč vybaven režimem automatického vypnutí. Pokud se terč nepoužívá, automaticky se po 30 minutách vypne. Baterie nejsou součástí balení.



BEZPEČNOST BATERIÍ

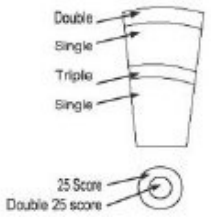
- Baterie by měla vyměňovat dospělá osoba.
- Jednorázové baterie nelze dobíjet.
- Dobíjecí baterie je třeba před dobíjením vyjmout ze zařízení.
- Dobíjecí baterie smí být nabíjeny pouze pod dohledem dospělé osoby.
- Nesmí se míchat různé typy baterií ani nové a použité baterie.
- Používejte pouze baterie stejného nebo ekvivalentního typu, jako je doporučeno.
- Baterie vkládejte s dodržením správné polarity.
- Vybitou baterii vyjměte ze zařízení.
- Nesmí dojít ke zkratu napájecích svorek.
- Pokud se produkt nebude delší dobu používat, vyjměte baterie.
- V případě úniku elektrolytu z baterie se elektrolytu nedotýkejte holýma rukama. Baterie vyjměte opatrně a prostor pro baterie otřete suchým hadříkem. Pokud dojde ke kontaktu elektrolytu s pokožkou nebo očima, opláchněte postižené místo velkým množstvím vody a vyhledejte lékařskou pomoc.
- Baterie uchovávejte mimo dosah dětí; spolknutí baterie může být zdraví škodlivé.
- Nevhazujte baterie do ohně ani do vody. Využité baterie odevzdejte do příslušného sběrného místa; nevyhazujte je do komunálního odpadu.

DŮLEŽITÉ UPOZORNĚNÍ

- Terč je určen výhradně pro použití s lehkými šipkami s měkkými hroty. Doporučujeme používat šipky dodané v sadě. Nepokoušejte se používat šipky na šipky s ocelovými hroty ani delší šipky na šipky (maximální délka hrotu 2,5 cm) ani těžší šipky (maximální hmotnost šipky je 12 g), protože by to mohlo poškodit terč.

- Mezi jednotlivými hody je třeba dodržet krátkou pauzu, aby mechanismus a elektronika terče správně zaznamenaly výsledek. Pokud se dva hody odehrají příliš těsně po sobě, vyjměte druhou šipku a hodte znovu, aby se váš výsledek správně zaznamenal.

BODOVACÍ SYSTÉM



- „Single“ – body získané ze segmentu
- „Double“ – body započítané ze segmentu dvojnásobně
- „Triple“ – body započítané z segmentu trojnásobně
- „Bull’s-Eye“ – 25 bodů
- „Double Bull’s-Eye“ – 50 bodů

POPIS TLAČÍTEK

- Stiskněte tlačítko POWER a po zaznění zvuku přejděte do normálního pracovního stavu
- Pomocí tlačítka GAME vyberte hry G01—G18
- Tlačítko GAME lze také použít k ukončení hry a návratu do počátečního stavu
- Stiskněte OPTION pro výběr dostupné varianty vybrané hry, například cílového skóre, hodnoty životů nebo režimu cricket
- Pomocí tlačítka PLAYER vyberte počet hráčů před hraním, výchozí hodnota je 2
- Tlačítko DOUBLE IN/OUT se používá pouze pro G02, podrobnosti naleznete v návodu k obsluze hry
- Tlačítko START/NEXT se používá ke spuštění hry nebo přechodu na dalšího hráče

ZVUKOVÉ SIGNÁLY

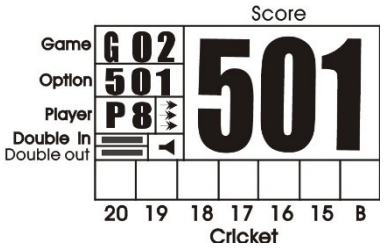
- „Laser“ – zvuk, který zazní v okamžiku, kdy terč zasáhne terč.
- „Double“ – zvuk informuje o zásahu do pole Double (násobení x2)
- „Triple“ – zvuk informuje o zásahu do pole Triple (násobení x3)
- „Score“ – zvuk informuje o získání skóre v dané hře.
- „Close“ – zvuk označuje uzavření počítaného segmentu.
- „Open“ – zvuk označuje otevření počítaného segmentu.
- „Too High“ – zvuk signalizuje odečtení bodů.
- „Winner“ – zvuk signalizuje, že se objevil první vítěz.
- „Bull's-Eye“ – zvuk signalizuje zásah do pole Bull's-Eye (25 bodů)
- „Next/Player“ – zvuk označuje dalšího hráče ve hře poté, co předchozí hráč hodil třemi šipkami
- „Ye“ – zvuk znamená, že byl zasažen cílový segment.
- „Sorry“ – zvuk signalizuje, že cílový segment nebyl zasažen.

PRAVIDLA HRY

- **<u>G01 Count-Up/ POČÍTÁNÍ NAHORU (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)</u>**

Cílem hry je co nejrychleji dosáhnout zvoleného počtu bodů. Vyhrává ten hráč, který jako první dosáhne požadovaného počtu bodů.

- **<u>G02 Count-Down/ POČÍTÁNÍ DOLŮ (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)</u>**



Každý hráč začíná hru se stejným počtem bodů (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901). Při každém hodu se získané body odečítají. Vyhrává hráč, který jako první dosáhne nuly. Hráči si mohou vybrat různé herní režimy pomocí tlačítka „DOUBLE IN/OUT“ (viz obrázek vedle).

- **Double in (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)**

Pokud se na LCD displeji zobrazí „Double in“, znamená to, že se hraje hra „Double In“, kterou lze zahájit pouze trefením segmentů s dvojnásobným bodovým ohodnocením.

- **Double out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)**

Pokud se na LCD displeji zobrazí „Double out“, znamená to, že se hraje hra „Double Out“, kterou lze ukončit pouze zásah do segmentů s dvojnásobným bodovým ohodnocením.
Pokud skóre hráče klesne na 1 nebo pod 0, znamená to „burst dart“ a hráč nemůže v tomto kole získat žádné body, pouze si ponechá skóre z předchozího kola.

- **Double in/out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)**

Pokud se na LCD displeji zobrazují jak „Double in“, tak „Double out“, znamená to, že se hraje hra „Double in“ a „Double out“, která může začít a skončit pouze zásah do segmentů s dvojnásobným bodováním. Pokud skóre hráče klesne na 1 nebo pod 0, znamená to „burst dart“ a hráč v tomto kole nemůže získat žádné body, pouze si ponechá skóre z předchozího kola.

- **G03 Round Clock / HODINY (5, 10, 15, 20)**

Počítají se zásahy do libovolného segmentu.

- „5“ zásah segmentů 1 až 5.
- „10“ zásah segmentů od 1 do 10.
- „15“ zásah segmentů od 1 do 15.
- „20“ zásah segmentů od 1 do 20.

Hráč by měl házet šipkami na segment podle pokynů terče. Pokud dojde k zásahu segmentu, terč vydá zvukový signál „Ye“, v opačném případě „Sorry“. Po zásahu segmentu se zobrazí další.

- **G04 Round Clock-Double (205, 210, 215, 220)**

Znamená to, že body lze získat pouze zásahem do segmentu s dvojnásobnou bodovou hodnotou. Ostatní funkce jsou stejné jako v G03.

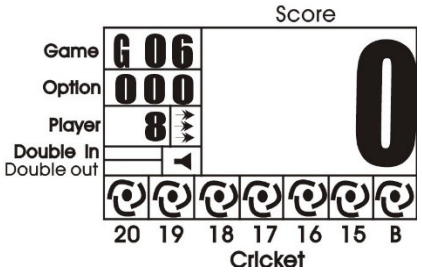
- **G05 Round Clock-Triple (305, 310, 315, 320)**

Znamená, že body lze získat pouze zásahem do segmentu s trojnásobnou hodnotou. Ostatní funkce jsou stejné jako v G03.

- **G06 Simple Cricket (000, 020, 025)**

1. Hra je platná pouze v případě, že padnou čísla 15, 16, 17, 18, 19, 20 nebo střed terče.
2. Vítězem se stává hráč, který jako první trefí všechny výše uvedené čísla třikrát.

   - Zásah do jednoho bodového segmentu – počítá se jednou
   - Zásah do segmentu s dvojnásobnou hodnotou – počítá se dvakrát
   - Zásah do trojitého segmentu -- se počítá třikrát



3. „000“ – Hráč může trefit libovolný segment z čísel 15, 16, 17, 18, 19, 20 a bullseye. Tyto segmenty nemají přednost.
4. „020“ – Hráč musí nejprve třikrát trefit 20 a poté v pořadí 19, 18, 17, 16, 15 a bullseye.
5. „025“ – Hráč musí nejprve třikrát trefit bullseye a poté v pořadí 15, 16, 17, 18, 19, 20.
6. Každý segment má tři indikátory „**(**“. Po zásahu jednoho z nich se rozsvítí jeden indikátor „**(**“. Jakmile jsou rozsvíceny všechny indikátory „**(**“, hra končí. (Viz obrázek vedle).
7. Vítězem se stává hráč, který jako první rozsvítí všechny „**(**“.

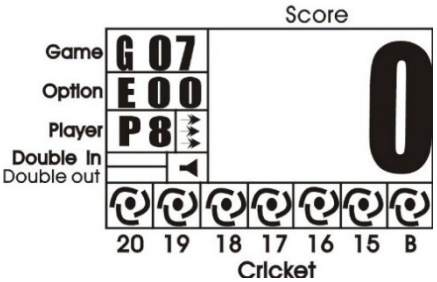
- **G07 Score Cricket (E00, E20, E25)**

1. Hra je platná pouze v případě, že jsou zasaženy čísla 15, 16, 17, 18, 19, 20 nebo střed terče.
2. Hráč by měl trefit všechna výše uvedená čísla.

   - Zásah do jednoho bodového segmentu — počítá se jednou
   - Zásah do segmentu s dvojnásobným bodovým ohodnocením — počítá se dvakrát
   - Zásah do trojitého bodového segmentu — počítá se třikrát

3. „E00“ – Hráč může trefit libovolný segment s hodnotou 15, 16, 17, 18, 19, 20 nebo střed terče. Tyto segmenty nemají stanovené pořadí.
4. „E20“ – Hráč musí nejprve třikrát trefit 20 a poté v pořadí 19, 18, 17, 16, 15 a bullseye.
5. „E25“ – Hráč musí nejprve třikrát trefit bullseye a poté v pořadí 15, 16, 17, 18, 19, 20.
6. Každý segment má tři indikátory „**(** ”. Po zásahu se rozsvítí jeden indikátor „**(** ”.
7. Pokud hráč trefil bodový segment třikrát, segment se otevře, aby mohl hráč získat body, ale uzavře se a nebude možné do něj trefit, pokud do něj trefili třikrát všichni hráči.
8. Každý hráč se musí pokusit trefit bodový segment tolikrát, kolikrát to jde, dokud je v „otevřeném“ stavu.
9. Poté, co všichni hráči trefí segment třikrát, bude uzavřen.

Hráči by měli trefit jiný bodový segment určený terčem, aby získali body.



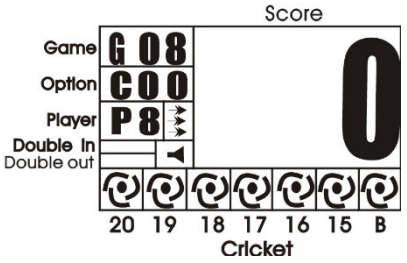
10. Hráč, který po uzavření všech bodových segmentů dosáhne nejvyššího skóre, se stává vítězem. (Viz obrázek vedle.)

- **G08 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25)**

11. Skóre je platné pouze v případě, že jsou zasaženy čísla 15, 16, 17, 18, 19, 20 nebo střed terče.
12. Hráč by se měl snažit trefit všechna výše uvedená čísla.

- Zásah do jednoho bodového segmentu---------- se počítá jako jeden bod
- Zásah do dvojitého bodového segmentu ----- se počítá dvakrát
- Zásah do trojitého segmentu ----- se počítá třikrát

13. „C00“ – Hráč může trefit libovolný segment z čísel 15, 16, 17, 18, 19, 20 a střed terče. Pořadí těchto segmentů není důležité.
14. „C20“ – Hráč musí nejprve třikrát trefit 20 a poté postupně 19, 18, 17, 16, 15 a bullseye.
15. „C25“ – Hráč musí nejprve třikrát trefit bullseye a poté v pořadí 15, 16, 17, 18, 19, 20.
16. Každý segment má tři ukazatele „(“. Po jednom zásahu se rozsvítí jeden ukazatel „(“.
17. Pokud hráč zasáhne bodový segment třikrát, segment se otevře, aby hráč mohl získat body, ale pokud jej zasáhnou všichni hráči třikrát, segment se uzavře a body již nelze získat.
8. Body získané aktuálním hráčem se přičtou k výsledkům všech soupeřů.
9. Každý hráč se musí snažit trefit bodový segment co nejčastěji, když je v „otevřeném“ stavu.
10. Poté, co všichni hráči třikrát zasáhnou segment, bude uzavřen. Hráč by měl zasahovat otevřené segmenty, aby přidával body soupeřům. Vyhrává hráč s nejnižším skóre.
11. Hráč, který po uzavření všech segmentů dosáhne nejnižšího skóre, se stává vítězem. (Viz obrázek vedle.)



- **G09 Golf (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)**

1. Jako vybraný výsledek lze zvolit (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90).
Hráč by měl zasáhnout bodové segmenty od 1 do 18 v pořadí. (V prvním kole zasáhněte 1, ve druhém 2 a tak dále). Pokud je segment zasažen, terč vydá zvukový signál „Ye“ nebo „Sorry“. Po zásahu segmentu se zobrazí další segment.
2. Hráč by se měl snažit dosáhnout co nejnižšího skóre. Pokud žádná ze tří šipek v daném kole nezasáhne terč, znamená to „neúspěšný hod“ a hráč získá 5 bodů. Pokud šipka trefí trojnásobný bodový sektor, hráč získá 1 bod. (Hod „Eagle“) Pokud trefíte dvojitý bodový segment, získáte 2 body. (Hod „Bird“) Pokud trefíte jednoduchý bodový segment, získáte 3 body. K ukončení tahu si můžete vybrat libovolný ze tří hodů, ale pro výpočet skóre se počítá pouze poslední hod.
3. Pokud hráč při prvním hodu trefí segment s jedinou bodovou hodnotou a získá 3 body, může se rozhodnout zahájit další kolo. Pokud chce dosáhnout nižšího skóre, může v hodech pokračovat. Pokud však oba zbývající hody minou terč, hráč nakonec získá 5 bodů.
4. Hráč, který dosáhne zvoleného skóre, bude vyřazen ze hry. Až zůstane pouze jeden hráč, stane se tento hráč vítězem. Nebo až skončí všech 18 kol, stane se vítězem hráč s nejnižším skóre.

- **G10 Bingo (132, 141, 168, 189)**

1. Segmenty s čísly se zobrazí na obrazovce a hráč, který jako první trefí všechny segmenty s čísly třikrát, se stává vítězem. Pokud je segment zasažen, terč vydá zvuk „Ye“ nebo „Sorry“. Po zásahu segmentu se zobrazí další segment.
2. 132---Zasaďte následující sekvenci segmentů: 15, 4, 8, 14, 3.
3. 141—Zasaďte následující sekvenci segmentů: 17, 13, 9, 7, 1.
4. 168—Zasaďte sekvenci segmentů 20, 16, 12, 6, 2
5. 189— Trefte následující sekvenci segmentů: 19, 10, 18, 5, 11.
6. Hráč musí trefit číselný segment třikrát a poté může trefit další číselný segment:

- Zásah do jednoho bodového segmentu – počítá se jako jeden zásah.
- Zásah do segmentu s dvojnásobným bodovým ohodnocením — počítá se jako dva zásahy.
- Zásah do segmentu s trojnásobným bodovým ohodnocením — počítá se třikrát.

- **G11 Velké Malé — Jednoduché (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

1. Možnost (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) označuje původní hodnotu života hráče.
2. Každý hráč má na začátku základní počet životů. Jakmile mu dojdou životy, je hráč vyřazen ze hry. První hráč musí trefit segment s náhodně přiděleným číslem.
3. Pokud hráč trefí cíl prvním nebo druhým šipkou, může určit nový cíl pro dalšího hráče tím, že trefí zbývající šipkou vybraný segment. Pokud hráč trefí cíl všemi třemi šipkami, nemůže určit nový cíl a cíl bude náhodně přidělen dalšímu hráči. Pokud hráč netrefí cíl třemi šipkami, ztratí jeden bod života a stejný cíl přechází na dalšího hráče. Pokud je segment zasažen, terč vydá zvukový signál „Ye“, a pokud ne – „Sorry“.

4. Zásah do libovolného místa segmentu s číslem je platný, bez ohledu na to, zda se jedná o segment s jednoduchým, dvojitým nebo trojitým bodovým ohodnocením.
5. Jakmile má pouze jeden hráč body života, hra končí a tento hráč se stává vítězem.

- **G12 Big Little — Hard (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

1. Možnost (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21) označuje původní hodnotu života hráče.
2. To je důležité pouze v případě zásahu stejného bodového segmentu (jednoduchého, dvojitého, trojitého) cílové čísla
3. Ostatní funkce jsou stejné jako u modelu G11.

- **G13 Zabiják (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

1. Možnost (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) označuje počáteční hodnotu života hráče.
2. Po vstupu do hry se v okně výsledků objeví „SEL“ (Vybrat), což hráči naznačuje, aby si vybral bodový segment. První bodový segment, na který hráč klikne, se stane jeho segmentem, a poté je třeba stisknout tlačítko „NEXT“, aby si další hráč mohl vybrat svůj bodový segment. Po výběru bodových segmentů všemi hráči začíná hra.
3. Po výběru bodových segmentů všemi hráči začíná hra. Teprve po zásahu vybraného bodového segmentu se hráč může stát zabijákem na dobu trvání hry.
4. Když je bodový segment hráče zasažen zabijákem soupeře, hráč ztratí jeden bod života. Počet bodů života se zobrazuje na obrazovce.
5. Pokud se hráč stal „zabijákem“ a znovu zasáhne svůj bodový segment, ztratí status „zabijáka“ a přijde o jeden bod života.
6. Hráč-zabiják by se měl snažit odebrat body života protivníkům tím, že zasáhne jejich cílové segmenty.
7. Pokud je segment zasažen, štít vydá zvukový signál „Ye“ nebo „Sorry“.
8. Možnost (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) znamená, že se hráč může stát zabijákem po zásahu vybraného číselného segmentu, bez ohledu na to, zda se jedná o segment s jednoduchým, dvojnásobným nebo trojnásobným bodovým ohodnocením.
9. Jakmile má jeden hráč pouze jeden život, hra končí a tento hráč se stává vítězem.
10. Hru by měli hrát alespoň 2 hráči.

- **G14 Zabiják – Dvojitý (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)**

1. Možnost (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) označuje původní hodnotu života hráče.
2. Možnost (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) znamená, že se hráč může stát zabijákem pouze tím, že trefí vybrané číslo v segmentu dvojnásobného bodování.
3. Ostatní funkce jsou stejné jako u modelu G13.

- **G15 Trojitý zabiják (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)**

1. Možnost (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) označuje původní hodnotu života hráče.
2. Možnost (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) znamená, že se hráč může stát zabijákem pouze tím, že trefí vybrané číslo v segmentu trojitého bodování.
3. Ostatní funkce jsou stejné jako v G13.

- **G16 Shoot Out (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

1. Možnost (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21) označuje původní hodnotu zdraví hráče.
2. Segment s číslem je hráči náhodně přidělen k zásahu. Hráč do něj musí zasáhnout do deseti sekund, jinak zásah nebude platný. Pokud je segment zasažen, terč vydá hlasovou zprávu „Ye“ nebo „Sorry“. Po zásahu segmentu bude označen další segment.
3. Každé zásah do segmentu „target“ (jednoduchý, dvojitý nebo trojitý) způsobí snížení životů o jeden bod.
4. Vítězem se stává hráč, jehož počet životů jako první klesne na 0.

- **G17 Legs over (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

1. Možnost (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) označuje počáteční počet životů hráče.
2. Na začátku je náhodně přidělen výsledek a první hráč by se měl pokusit dosáhnout vyššího výsledku než je součet těchto tří hodů. Pokud první hráč dosáhne nižšího výsledku, odečte se mu jeden bod života.
3. Hráč by se měl snažit dosáhnout skóre vyššího než skóre předchozího hráče v daném kole. Pokud hráč dosáhne skóre nižšího než skóre tří hodů předchozího hráče, ztratí jeden bod života.
4. Hráči nemohou skóre vynulovat. Pokud hráč stiskne přímo tlačítko START nebo žádná šipka nezasáhne segment, ztratí také jeden život.
5. Hráč bude vyřazen, jakmile mu dojdou všechny životy, a jako upozornění zazní zvukový signál.
6. Jakmile má jeden hráč pouze jeden život, hra končí a tento hráč se stává vítězem.
7. Hry by se měli účastnit alespoň 2 hráči.

- **G18 Legs Under (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)**

1. Možnost (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21) označuje původní hodnotu života hráče.
2. Na začátku je náhodně přidělen výsledek a první hráč by se měl pokusit dosáhnout nižšího výsledku než je tento pomocí tří hodů. Jakmile první hráč dosáhne vyššího výsledku, odečte se mu jeden bod života.
3. Není povoleno dosáhnout 0 bodů. Pokud hráč netrefí tři hody a dosáhne 0 bodů, odečte se mu jeden bod života a výsledek zůstane beze změny.
4. Hráč by se měl snažit dosáhnout skóre nižšího než skóre dosažené předchozím hráčem ve stejném kole. Pokud hráč dosáhne skóre vyššího než součet bodů získaných předchozím hráčem za tři hody, ztratí jeden život.
5. Hráči nemohou skóre vynulovat. Pokud hráč stiskne přímo tlačítko START nebo žádná šipka nezasáhne segment, ztratí také jeden život.
6. Hráč bude vyřazen, jakmile mu dojdou všechny životy, a jako upozornění zazní zvukový signál.
7. Jakmile má jeden hráč pouze jeden život, hra končí a tento hráč se stává vítězem.
8. Hru by měli hrát alespoň 2 hráči.

ŘEŠENÍ PROBLÉMŮ

- **Žádné napájení** – Zkontrolujte, zda jsou baterie správně vloženy, zda nejsou slabé nebo vybitá.
- **Hra nezaznamenává výsledky** – Zkontrolujte, zda je hra v režimu nastavení nebo zda je hra pozastavena. Stiskněte tlačítko START/NEXT a zkontrolujte, zda se hra spustí. Můžete také zkontrolovat, zda nejsou některé segmenty skóre nebo funkční tlačítka zablokovány.
- **Zablokovaný segment nebo tlačítko** – Během přepravy nebo v průběhu běžné hry se mohou segmenty skóre dočasně zablokovat. V takovém případě se automatické počítání bodů pozastaví. Segment lze odblokovat jemným vytažením šipky nebo pohnutím prstem. Hra pak může být obnovena a funkce skóre se vrátí do normálu.
- **Odstranění zlomených hrotů** – Plastový hrot je bezpečnější, ale není věčný – může se zlomit a zůstat v terči. Pokud k tomu dojde, zkuste ji opatrně vytáhnout pomocí kleští. Pamatujte, že čím těžší je šipka s plastovou špičkou, tím větší je pravděpodobnost, že se špička ohnete nebo zlomí.
- **Poruchy napájení nebo elektromagnetické** rušení – V případě elektromagnetického rušení může elektronika terče fungovat nesprávně nebo přestat fungovat. (Například: silná bouřka, přepětí v elektrické síti, poklesy napětí nebo přílišná blízkost elektromotoru či mikrovlnné trouby). Chcete-li obnovit normální fungování hry, vyjměte na několik sekund baterie a poté je znovu vložte. Nezapomeňte také odstranit zdroj rušení.

ÚDRŽBA TERČE NA ŠIPKY

- Tato hra je určena **VÝHRADNĚ** pro použití se **ŠIPKAMI S MĚKKÝMI HROTY.**
- Vyhněte se vystavování ciferníku extrémním povětrnostním podmínkám nebo teplotám.
- Vyhněte se vystavení terče působení tekutin nebo nadměrné vlhkosti.
- Terč na šipky čistěte pouze mírně navlhčeným hadříkem. Nepoužívejte agresivní čisticí prostředky.
- Vyjměte baterie, když terč nepoužíváte.

Toto zařízení je elektrické a elektronické zařízení. Dodržujte místní předpisy: vyřazené elektrické zařízení odevzdejte do příslušného sběrného dvora. Před odevzdáním k likvidaci vyjměte baterie a odevzdejte je do příslušného sběrného dvora pro baterie.



Tak for dit køb af dette elektroniske dartspil. Dets computerstyrede pointsystem gør spillet nemt og behageligt. Op til 8 spillere kan spille på samme tid. Skiven tilbyder 18 spil med 159 variationer, lydeffekter, musik og stemmemeddelelser på engelsk og tysk. Før spillet startes, bedes du læse instruktionerne og gemme dem til fremtidig brug.

ADVARSEL

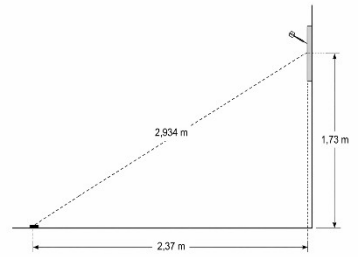
- Produktet er ikke et legetøj. Produktet er beregnet til unge fra 14 år og voksne. Mindreårige bør kun bruge produktet under opsyn af en voksen. Produktet indeholder små dele – risiko for indtagelse. Opbevares utilgængeligt for små børn.
- Kast kun dartpile mod målet; aldrig mod mennesker, dyr eller andre genstande. Brug kun pile med bløde spidser; brug af pile med stålspidser kan beskadige målet og forårsage personskade.
- Vælg en stabil, lodret væg med mindst 3 m fri plads foran målet. Undgå steder i nærheden af gangarealer, døre og vinduer. Sørg for, at målet er fastgjort sikkert og ikke kan falde ned.
- Brug kun apparatet indendørs. Beskyt det mod fugt, regn, høje og lave temperaturer samt direkte varme fra varmekilder. Udsæt det ikke for langvarig solindstråling.
- Montering skal udføres af voksne. Udfør ikke selv reparationer eller ombygninger af enheden; kontakt en autoriseret serviceafdeling i tilfælde af skader. Afmonter ikke kabinettet eller elektroniske komponenter.

INDHOLD

Sættet indeholder: elektronisk dartskive TDE100, 6 dartpile med bløde spidser, 50 ekstra spidser, brugsanvisning, monteringsmateriale (2 ekspansionsplugger, to skruer).

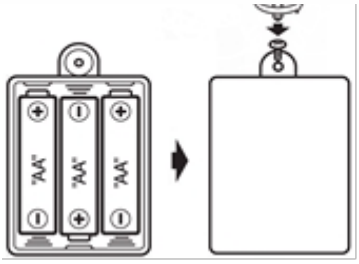
MONTERING

Brug de medfølgende monteringsdele til montering: ekspansionsplugger og skruer. „Monter skiven i henhold til monteringstegningen. Midten af bull's-eye skal efter ophængning befinde sig 173 cm over gulvet. Kastelinjen skal være 237 cm fra skivens overflade. Kontroller efter monteringen, at skiven sidder fast på væggen og ikke forskydes under brug. Sørg for, at der er ca. 3 m fri plads foran skiven. Skru to skruer ind i referencemærkerne, indtil skruehovedene stikker ca. 1/2" ud af væggen. Juster monteringshullerne på bagsiden af spillet med skruehovedene, og monter derefter spillet. Det kan være nødvendigt at justere skruerne, indtil skiven sidder tæt mod væggen.



INSTALLATION

Dartskiven drives af 3 stk. 1,5 V AA-batterier (LR6). Batterirummet kan åbnes bagfra for at isætte batterierne. For at spare på batterierne er skiven udstyret med en automatisk slukkefunktion. Hvis skiven ikke bruges, slukker den automatisk efter 30 minutter. Batterier medfølger ikke.



SIKKERHED VEDRØRENDE BATTERIER

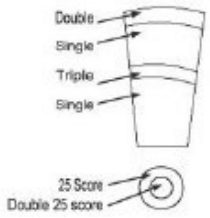
- Batterierne skal udskiftes af en voksen.
- Engangsbatterier må ikke genoplades.
- Genopladelige batterier skal tages ud af enheden, før de oplades.
- Genopladelige batterier må kun oplades under opsyn af en voksen.
- Bland ikke forskellige batterityper eller nye og brugte batterier.
- Der må kun anvendes batterier af samme eller tilsvarende type som anbefalet.
- Batterierne skal indsættes med den korrekte polaritet.
- Brugte batterier skal fjernes fra enheden.
- Strømkontakterne må ikke kortsluttes.
- Fjern batterierne, hvis produktet ikke skal bruges i længere tid.
- Hvis batteriet lækker, må elektrolytten ikke berøres med bare hænder. Fjern batterierne forsigtigt, og rengør batterirummet med en tør klud. Hvis elektrolytten kommer i kontakt med huden eller øjnene, skal området skylles med rigeligt vand, og der skal søges lægehjælp.
- Opbevar batterier utilgængeligt for børn; indtagelse af batterier kan være sundhedsfarligt.
- Batterier må ikke kastes i ild eller vand. Aflever brugte batterier til en godkendt indsamlingsplads; de må ikke bortskaffes sammen med husholdningsaffald.

VIGTIGT

- Skiven er udelukkende beregnet til brug med lette dartpile med bløde spidser. Det anbefales at bruge de dartpile, der følger med sættet. Forsøg ikke at bruge dartpile med stålspidser eller længere dartpile (maksimal spidslængde 2,5 cm) eller tungere dartpile (maksimal vægt på 12 g), da dette vil beskadige skiven.

- Der skal holdes en kort pause mellem hvert kast, så skivens mekanisme og elektronik kan registrere resultatet korrekt. Hvis to kast foretages for tæt på hinanden, skal du fjerne den anden skive og kaste igen for at registrere dit resultat korrekt.

POINT-SYSTEM



- "Single" – point tildelt fra segmentet
- "Double" – point tælles dobbelt fra segmentet
- "Triple" – point tæller tredobbelt fra segmentet
- "Bull's-Eye" – 25 point
- "Double Bull's-Eye" – 50 point

BESKRIVELSE AF KNAPPER

- Tryk på POWER-knappen, og gå til normal arbejdsstatus efter at have hørt en lydBrug
- GAME-knappen til at vælge spil G01—G18
- GAME-knappen kan også bruges til at afslutte spillet og vende tilbage til startstatus
- Tryk på OPTION for at vælge den tilgængelige variant af det valgte spil, for eksempel målsum, livsværdi eller cricket-tilstand
- Brug PLAYER-knappen til at vælge antal spillere før spillet, standardværdien er 2
- DOUBLE IN/OUT-knappen bruges kun til G02, se spillets betjeningsvejledning for detaljer
- START/NEXT-knappen bruges til at starte et spil eller skifte til næste spiller

LYDSIGNALER

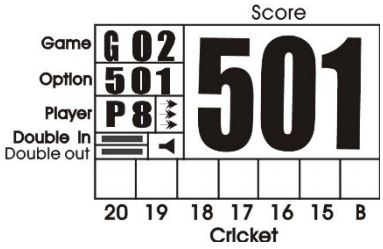
- „Laser" – en lyd, der afspilles, når flyveren rammer målet.
- „Double" – lyden angiver, at der er ramt et Double-felt (gange med 2)
- „Triple" – lyden angiver, at der er ramt et Triple-felt (tæller x3)
- „Score" – lyden angiver, at der er opnået en score i det pågældende spil.
- „Close" – lyden angiver, at det tællende segment er lukket.
- „Open" – lyden angiver, at det tællende segment er åbnet.
- „Too High" – lyden angiver, at der trækkes point fra.
- „Winner'" – lyden angiver, at den første vinder er fundet.
- „Bull's-Eye" – lyden angiver, at der er ramt Bull's-Eye (25 point)
- „Next/Player" – lyden angiver den næste spiller, der skal spille, efter at den forrige spiller har kastet tre dartpile
- „Ye" – lyden angiver, at målssegmentet er ramt.
- „Sorry" – lyden angiver, at målssegmentet ikke er ramt.

SPILREGLER

- **G01 Count-Up/ OPADTÆLLING (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)**

Målet med spillet er at nå det valgte antal point så hurtigt som muligt. Den spiller, der først når det krævede antal point, vinder.

- **G02 Count-Down/ NEDTÆLLING (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)**



Hver spiller starter spillet med det samme antal point (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901). Ved hvert kast trækkes de opnåede point fra. Den spiller, der først når nul, vinder. Spillerne kan vælge forskellige spiltilstande ved hjælp af knappen "DOUBLE IN/OUT" (se billedet ved siden af).

- **Double in (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)**

Når der vises "Double in" på LCD-skærmen, betyder det,
at der spilles spillet »Double In«, som kun kan startes ved at ramme segmenter med dobbelt pointværdi.

- **Double out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)**

Når der vises "Double out" på LCD-skærmen, betyder det, at spillet "Double Out" spilles, som kun kan afsluttes ved at ramme segmenter, der fordobler pointene.
Hvis spillerens score falder til 1 eller under 0, betyder det "burst dart", og spilleren kan ikke score point i denne runde, men kun beholde resultatet fra den foregående runde.

- **Double in/out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)**

Når der både vises »Double in« og »Double out« på LCD-skærmen, betyder det, at der spilles et »Double in«- og »Double out«-spil, som udelukkende kan startes og afsluttes ved at ramme segmenterne med dobbelt pointværdi. Hvis spillerens score falder til 1 eller under 0, betyder det "burst dart", og spilleren kan ikke score point i denne runde, men kun beholde resultatet fra den foregående runde.

- **G03 Round Clock / UR (5, 10, 15, 20)**

Træffere i ethvert segment tæller.

- "5" rammer segmenterne fra 1 til 5.
- "10" rammer segmenterne fra 1 til 10.
- "15" rammer segmenterne fra 1 til 15.
- "20" rammer segmenterne fra 1 til 20.

Spilleren skal kaste pilene mod det segment, som skiven angiver. Hvis segmentet rammes, afgiver skiven lyden »Ye«, ellers »Sorry«. Når et segment er ramt, vises det næste.

- **G04 Round Clock-Double (205, 210, 215, 220)**

Det betyder, at man kun kan score point ved at ramme et segment med dobbelt pointværdi. De øvrige funktioner er de samme som i G03.

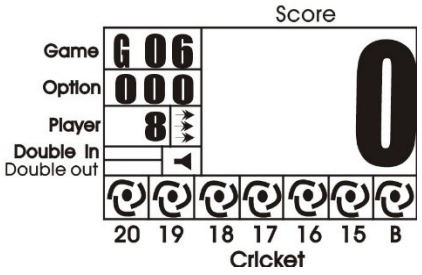
- **G05 Round Clock-Triple (305, 310, 315, 320)**

Betyder, at man kun kan score point ved at ramme et segment med tredobbelt værdi. De øvrige funktioner er de samme som i G03.

- **G06 Simple Cricket (000, 020, 025)**

1. Spillet er kun gyldigt, hvis tallene 15, 16, 17, 18, 19, 20 eller midten af målet rammes.
2. Den spiller, der først rammer alle ovennævnte tal tre gange, vinder.

   - At ramme et enkelt pointsegment — tæller én gang
   - Rammer man et segment med dobbelt værdi — tæller det dobbelt
   - At ramme et tredobbelt segment -tæller tre gange



3. „000“ – Spilleren kan ramme et hvilket som helst af segmenterne 15, 16, 17, 18, 19, 20 og bullseye. Der er ingen prioritering af disse segmenter.
4. ”020” – Spilleren skal først ramme 20 tre gange og derefter i rækkefølgen 19, 18, 17, 16, 15 og bullseye.
5. ”025” – Spilleren skal først ramme bullseye tre gange og derefter i rækkefølgen 15, 16, 17, 18, 19, 20.
6. Hvert segment har tre indikatorer ”**(**”. Når man rammer en af dem, tændes en indikator **”(**”. Når alle indikatorer **”(**” er tændt, slutter spillet. (Se billedet ved siden af).
7. Den spiller, der først tænder alle „**(**”, vinder.

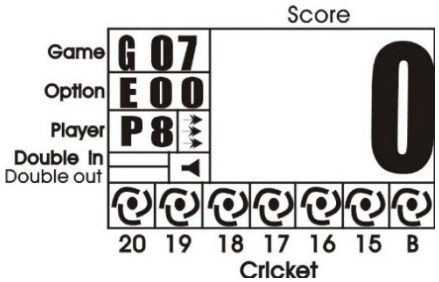
- **G07 Score Cricket (E00, E20, E25)**

1. Spillet er kun gyldigt, hvis tallene 15, 16, 17, 18, 19, 20 eller midten af målet rammes.
2. Spilleren skal ramme alle ovennævnte tal.

   - At ramme et enkelt pointsegment — tæller én gang
   - Rammer man et segment med dobbelt pointværdi — tæller det dobbelt
   - Rammer man et tredobbelt pointsegment — tæller det tre gange

3. „E00“ – Spilleren kan ramme et hvilket som helst felt med værdien 15, 16, 17, 18, 19, 20 eller midten af målet. Der er ingen fast rækkefølge for disse felter.
4. „E20” – Spilleren skal først ramme 20 tre gange og derefter i rækkefølgen 19, 18, 17, 16, 15 og bullseye.
5. „E25” – Spilleren skal først ramme bullseye tre gange og derefter i rækkefølgen 15, 16, 17, 18, 19, 20.
6. Hvert segment har tre indikatorer „**(** ”. Når der rammes én gang, tændes én indikator „**(** ”.
7. Hvis en spiller har ramt pointfeltet 3 gange, åbnes det, så spilleren kan score point, men det lukkes og kan ikke rammes, hvis det er blevet ramt 3 gange af alle spillere.
8. Hver spiller skal forsøge at ramme pointfeltet så mange gange som muligt, mens det er i "åben" tilstand.
9. Når segmentet er blevet ramt tre gange af alle spillere, lukkes det.

Spillerne skal ramme et andet pointfelt, der angives af dartskiven, for at score point.



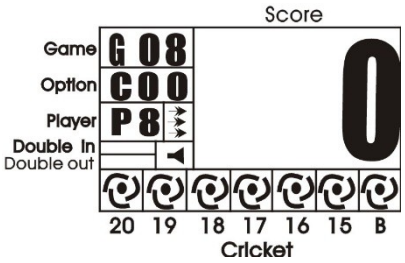
10. Den spiller, der opnår det højeste pointtal, når alle pointsegmenter er afsluttet, bliver vinderen. (Se billedet ved siden af.)

- **G08 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25)**

1. Resultatet er kun gyldigt, hvis tallene 15, 16, 17, 18, 19, 20 eller midten af målet rammes.
2. Spilleren bør forsøge at ramme alle ovennævnte tal.

- Et hit i et enkelt pointsegment----------tæller én gang
- Et hit i et dobbelt point-segment----------tæller dobbelt
- Et hit i et tredobbelt segment-----tæller tre gange

3. „C00" – Spilleren kan ramme et hvilket som helst af segmenterne 15, 16, 17, 18, 19, 20 eller midten af målet. Der er ingen bestemt rækkefølge for disse segmenter.
4. "C20" – Spilleren skal først ramme 20 tre gange og derefter i rækkefølgen 19, 18, 17, 16, 15 og bullseye.
5. „C25" – Spilleren skal først ramme bullseye tre gange og derefter i rækkefølgen 15, 16, 17, 18, 19, 20.
6. Hvert segment har tre markører „(". Når der rammes én gang, aktiveres én markør „(".
7. Hvis en spiller rammer et pointsegment 3 gange, åbnes det, så spilleren kan score point, men det lukkes og det er ikke længere muligt at score point, hvis det er blevet ramt 3 gange af alle spillere.
8. De point, den aktuelle spiller har scoret, lægges til alle modstandernes score.
9. Hver spiller skal forsøge at ramme pointssegmentet så ofte som muligt, når det er i "åben" tilstand.
10. Når segmentet er blevet ramt tre gange af alle spillere, lukkes det. Spilleren bør ramme de åbne segmenter for at tilføje point til modstanderne. Spilleren med den laveste score vinder.
11. Den spiller, der har den laveste score, når alle segmenter er lukket, vinder. (Se billedet ved siden af.)



- **G09 Golf (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)**

1. Som valgt resultat kan man vælge (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90).
Spilleren skal ramme pointfelterne fra 1 til 18 i rækkefølge. (I første runde rammer du 1, i anden runde 2 og så videre). Hvis et felt rammes, afgiver skiven en lydsignal "Ye" eller "Sorry". Når et felt er ramt, vises det næste felt.
2. Spilleren skal forsøge at opnå det lavest mulige resultat. Hvis ingen af de tre dartpile i en given runde rammer målet, betyder det et "mislykket kast", og spilleren får 5 point. Hvis en dart rammer et tredobbelt pointfelt, får spilleren 1 point. (Eagle-kast) Hvis du rammer et dobbelt pointfelt, får du 2 point. (Bird-kast) Hvis du rammer et enkelt pointfelt, får du 3 point. Du kan vælge et hvilket som helst af de tre kast til at afslutte din tur, men kun det sidste kast tæller med i beregningen af din score.
3. Hvis en spiller rammer et felt med en enkelt pointværdi ved det første kast og får 3 point, kan vedkommende vælge at starte en ny runde. Hvis vedkommende ønsker et lavere resultat, kan vedkommende fortsætte med at kaste. Hvis de to resterende kast imidlertid ikke rammer målet, får spilleren i sidste ende 5 point.
4. Den spiller, der opnår det valgte resultat, bliver elimineret fra spillet. Når der kun er én spiller tilbage, bliver denne spiller vinderen. Eller når alle 18 runder er afsluttet, bliver spilleren med det laveste resultat vinderen.

- **G10 Bingo (132, 141, 168, 189)**

1. Segmenterne med numrene vises på skærmen, og den spiller, der først rammer alle segmenterne med numrene 3 gange, vinder. Hvis et segment rammes, afgiver dartskiven lyden »Ye« eller »Sorry«. Når et segment er ramt, vises det næste segment.
2. 132---Ram følgende rækkefølge af segmenter: 15, 4, 8, 14, 3.
3. 141—Ram den næste række af segmenter: 17, 13, 9, 7, 1.
4. 168—Ram sekvensen af segmenter 20, 16, 12, 6, 2
5. 189— Ram den følgende række af segmenter: 19, 10, 18, 5, 11.
6. Spilleren skal ramme et tal tre gange, hvorefter han kan ramme det næste tal:

- Et træf på et enkelt point-segment — tæller én gang.
- Et hit på et segment med dobbelt pointværdi — tæller som to hits.
- Et hit i et segment med tredobbelt pointværdi — tæller tre gange.

- **G11 Stor Lille — Enkel (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

1. Option (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) angiver spillerens oprindelige livsværdi.
2. Hver spiller starter med et bestemt antal liv. Når spilleren ikke har flere liv tilbage, ryger vedkommende ud af spillet. Den første spiller skal ramme et felt med et tilfældigt tildelt tal.
3. Hvis spilleren rammer målet med den første eller anden pil, kan han udpege et nyt mål for den næste spiller ved at ramme det valgte segment med den resterende pil. Hvis spilleren rammer målet ved at bruge alle tre dartpile, kan vedkommende ikke udpege et nyt mål, og målet tildeles tilfældigt til den næste spiller. Hvis spilleren ikke rammer målet med de tre dartpile, mister vedkommende et liv, og det samme mål går videre til den næste spiller. Hvis segmentet rammes, afgiver skiven lyden "Ye", og hvis ikke – "Sorry".

4. Et hit på et hvilket som helst sted på et segment med et tal tæller, uanset om det er et segment med enkelt-, dobbelt- eller tredobbelt point.
5. Så snart kun én spiller har livspoint tilbage, slutter spillet, og denne spiller bliver vinderen.

- **G12 Big Little — Svær (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

1. Option (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21) angiver spillerens oprindelige livsværdi.
2. Dette er kun vigtigt, hvis det samme pointsegment (enkelt, dobbelt, tredobbelt) af måltallet rammes
3. De øvrige funktioner er de samme som i G11-modellen.

- **G13 Dræber (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

1. Valget (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) angiver spillerens startlivspoint.
2. Når man går ind i spillet, vises "SEL" (Vælg) i resultatvinduet, hvilket opfordrer spilleren til at vælge et pointsegment. Det første pointsegment, som spilleren rammer, vælges som hans segment, og derefter skal man trykke på knappen "NEXT", så den næste spiller kan vælge sit pointsegment. Når alle spillere har valgt deres pointssegmenter, starter spillet.
3. Når alle spillere har valgt deres pointssegmenter, starter spillet. Først når det valgte pointssegment rammes, kan spilleren blive dræber i resten af spillet.
4. Når spillerens pointsegment rammes af modstanderens dræber, mister spilleren et liv. Antallet af liv vises på skærmen.
5. Hvis en spiller er blevet en »dræber« og rammer sit eget pointfelt igen, mister vedkommende status som »dræber« og mister et livspunkt.
6. Killer-spilleren bør forsøge at tage livspoint fra modstanderne ved at ramme deres målsegmenter.
7. Hvis segmentet rammes, afgiver skjoldet en lydsignal "Ye" eller "Sorry"
8. Indstillingen (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) betyder, at spilleren kan blive dræber efter at have ramt det valgte talsegment, uanset om det er et segment med enkelt-, dobbelt- eller tredobbelt point.
9. Så snart en spiller har livspoint tilbage, slutter spillet, og denne spiller bliver vinderen.
10. Der skal være mindst 2 spillere for at spille spillet.

- **G14 Morderen – Dobbelt (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)**

1. Option (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) angiver spillerens oprindelige livsværdi.
2. Valgmuligheden (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) betyder, at spilleren kun kan blive dræber ved at ramme det valgte tal i dobbeltpoint-segmentet.
3. De øvrige funktioner er de samme som i G13.

- **G15 Triple Killer (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)**

1. Option (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) angiver spillerens oprindelige livsværdi.
2. Valgmuligheden (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) betyder, at spilleren kun kan blive en dræber ved at ramme det valgte tal i det tredobbelte point-segment.
3. De øvrige funktioner er de samme som i G13.

- **G16 Shoot Out (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

1. Indstillingen (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21) angiver spillerens oprindelige livsværdi.
2. Segmentet med tallet tildeles tilfældigt til spilleren, som skal ramme det. Spilleren skal ramme det inden for ti sekunder, ellers tæller rammeren ikke. Hvis segmentet rammes, afgiver dartskiven en stemmemeddelelse med "Ye" eller "Sorry". Når segmentet er ramt, vises det næste segment.
3. Hvert hit i "target"-segmentet (enkelt, dobbelt eller tredobbelt) reducerer livsværdien med et point.
4. Den spiller, hvis livsværdi først falder til 0, vinder.

- **G17 Legs over (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

1. Valget (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) angiver spillerens oprindelige livsværdi.
2. I starten tildeles der tilfældigt et resultat, og den første spiller skal forsøge at opnå et højere resultat end summen af de tre kast. Når den første spiller opnår et lavere resultat end dette, trækkes der et liv fra ham.
3. Spilleren skal forsøge at opnå et resultat, der er højere end den forrige spillers resultat i den pågældende runde. Når spilleren opnår et resultat, der er lavere end den forrige spillers tre kast, mister han et liv.
4. Spillere kan ikke nulstille resultatet. Hvis en spiller trykker direkte på START-knappen, eller hvis ingen pil rammer et segment, mister spilleren også et liv.
5. En spiller bliver elimineret, når vedkommende ikke har flere liv tilbage, og der afspilles en lyd som en påmindelse.
6. Så snart en spiller har et liv tilbage, slutter spillet, og denne spiller bliver vinderen.
7. Der skal være mindst 2 spillere med i spillet.

- **G18 Legs Under (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)**

1. Optionen (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21) angiver spillerens oprindelige livsværdi.
2. I starten tildeles der tilfældigt et resultat, og den første spiller skal forsøge at opnå et lavere resultat end dette ved hjælp af tre kast. Når den første spiller opnår et højere resultat end dette, trækkes der et liv fra ham.
3. Det er ikke tilladt at opnå 0 point. Hvis spilleren ikke rammer med de tre kast og opnår 0 point, trækkes der et livspunkt fra, og resultatet forbliver uændret.
4. Spilleren skal forsøge at opnå et lavere resultat end det, den forrige spiller opnåede i samme runde. Hvis spilleren opnår et resultat, der er højere end den forrige spillers samlede point for tre kast, mister han et liv.
5. Spillere kan ikke nulstille deres score. Hvis en spiller trykker direkte på START-knappen, eller hvis ingen pil rammer et segment, mister spilleren også et liv.
6. En spiller bliver elimineret, når vedkommende ikke har flere liv tilbage, og der afspilles en lyd som en påmindelse.
7. Så snart en spiller har et liv tilbage, slutter spillet, og denne spiller bliver vinderen.
8. Der skal være mindst 2 spillere for at spille spillet.

FEJLFINDING

- **Ingen strøm -** Kontroller, om batterierne er sat korrekt i, eller om de er svage eller afladede.
- **Spillet registrerer ikke resultater** – Kontroller, om spillet er i konfigurationsmodus, eller om spillet er sat på pause. Tryk på START/NEXT-knappen for at se, om spillet starter. Du kan også kontrollere, om nogle af pointsegmenterne eller funktionsknapperne er blokerede.
- **Fastlåst segment eller knap** – Under transport eller under normal spil kan pointssegmenterne midlertidigt sætte sig fast. I sådanne tilfælde vil den automatiske pointoptælling blive afbrudt. Du kan løsne det ved forsigtigt at trække dartpilen ud eller bevæge segmentet med en finger. Spillet kan derefter genoptages, og pointfunktionen vil fungere normalt igen.
- **Fjernelse af brækkede spidser** – Plastspidsen er mere sikker, men den holder ikke evigt – den kan knække og blive siddende i skiven. Hvis dette sker, skal du forsøge at trække den forsigtigt ud med en tang. Husk, at jo tungere pilen med plastspidsen er, desto større er sandsynligheden for, at spidsen bøjes eller knækker.
- **Strømforstyrrelser eller elektromagnetiske forstyrrelser** – I tilfælde af elektromagnetiske forstyrrelser kan dartskivens elektronik fungere forkert eller holde op med at fungere. (For eksempel: kraftig tordenvejr, overspænding i elnettet, spændingsfald eller for tæt nærhed til en elmotor eller en mikrobølgeovn). For at genoprette spillets normale funktion skal du tage batterierne ud i et par sekunder og derefter sætte dem i igen. Husk også at fjerne kilden til forstyrrelserne.

PLEJE AF DARTTARGET

- Dette spil er **KUN** beregnet til brug med **PILE MED BLØDE SPIDSER.**
- Undgå at udsætte skiven for ekstreme vejrforhold eller temperaturer.
- Undgå at udsætte skiven for væsker eller overdreven fugt.
- Dartskiven må kun rengøres med en let fugtet klud. Brug ikke stærke rengøringsmidler.
- Tag batterierne ud, når skiven ikke er i brug.

Enheden er elektrisk og elektronisk udstyr. Husk at overholde de lokale regler: Aflever brugt elektrisk udstyr til en passende affaldsindsamlingsstation. Fjern batterierne, inden enheden afleveres til bortskaffelse, og aflever dem på en passende batteriindsamlingsstation.



Vielen Dank für den Kauf dieses elektronischen Dartspiels. Sein computergestütztes Punktesystem macht das Spiel einfach und angenehm. Bis zu 8 Spieler können gleichzeitig spielen. Die Dartscheibe bietet 18 Spiele mit 159 Varianten, Soundeffekten, Musik und Sprachansagen auf Englisch und Deutsch. Bitte lesen Sie vor Spielbeginn die Anleitung und bewahren Sie sie zum späteren Nachschlagen auf.

WARNHINWEISE

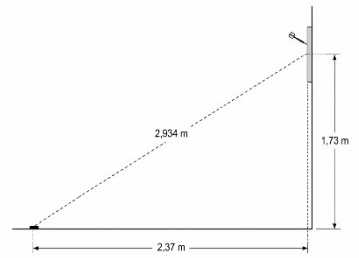
- Das Produkt ist kein Spielzeug. Das Produkt ist für Jugendliche ab 14 Jahren und Erwachsene bestimmt. Minderjährige sollten das Produkt nur unter Aufsicht eines Erwachsenen verwenden. Das Produkt enthält Kleinteile – Verschluckungsgefahr. Außerhalb der Reichweite von kleinen Kindern aufbewahren.
- Werfen Sie die Darts ausschließlich auf die Zielscheibe; niemals auf Menschen, Tiere oder andere Gegenstände. Verwenden Sie nur Darts mit weichen Spitzen; die Verwendung von Darts mit Stahlspitzen kann die Zielscheibe beschädigen und Verletzungen verursachen.
- Wählen Sie eine stabile, senkrechte Wand mit mindestens 3 m freiem Raum vor der Zielscheibe. Vermeiden Sie Standorte in der Nähe von Durchgängen, Türen und Fenstern. Stellen Sie sicher, dass die Zielscheibe sicher befestigt ist und nicht herunterfallen kann.
- Verwenden Sie das Gerät nur in Innenräumen. Schützen Sie es vor Feuchtigkeit, Regen, hohen und niedrigen Temperaturen sowie direkter Einwirkung von Wärmequellen. Setzen Sie es nicht längerer Sonneneinstrahlung aus.
- Die Montage sollte von Erwachsenen durchgeführt werden. Nehmen Sie keine eigenmächtigen Reparaturen oder Umbauten am Gerät vor; wenden Sie sich im Falle einer Beschädigung an einen autorisierten Kundendienst. Demontieren Sie weder das Gehäuse noch die elektronischen Bauteile.

LIEFERUMFANG

Im Lieferumfang enthalten sind: elektronische Dartscheibe TDE100, 6 Darts mit weichen Spitzen, 50 Ersatzspitzen, Bedienungsanleitung, Befestigungsmaterial (2 Dübel, zwei Schrauben)

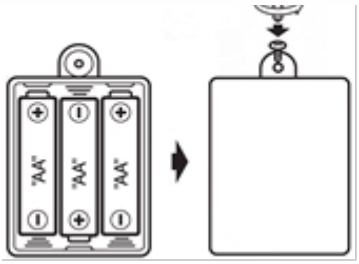
MONTAGE

Verwenden Sie zur Montage die mitgelieferten Befestigungselemente: Dübel und Schrauben. „Befestigen Sie die Zielscheibe gem ß der Montagezeichnung. Der Mittelpunkt des Bullseyes sollte nach dem Aufh ngen 173 cm ber dem Boden liegen. Die Wurflinie sollte 237 cm von der Ebene der Zielscheibe entfernt sein. berpr fen Sie nach der Montage, ob die Zielscheibe fest an der Wand anliegt und sich w hrend des Gebrauchs nicht verschiebt. Stellen Sie sicher, dass vor der Scheibe etwa 3 m Freiraum vorhanden ist. Schrauben Sie zwei Schrauben in die Markierungen, bis die Schraubenk pfe etwa 1,25 cm aus der Wand herausragen. Richten Sie die Befestigungsl cher auf der R ckseite des Spiels an den Schraubenk pfen aus und montieren Sie das Spiel. M glicherweise m ssen Sie die Schrauben nachjustieren, bis die Scheibe fest an der Wand anliegt.



INSTALLATION

Die Dartscheibe wird mit 3 AA-Batterien (LR6) mit 1,5 V betrieben. Das Batteriefach l sst sich von der R ckseite f nen, um die Batterien einzulegen. Um Batterien zu sparen, ist diese Dartscheibe mit einem automatischen Ausschaltmodus ausgestattet. Wenn die Dartscheibe nicht benutzt wird, schaltet sie sich nach 30 Minuten automatisch aus. Batterien sind nicht im Lieferumfang enthalten.



SICHERHEITSHINWEISE ZU BATTERIEN

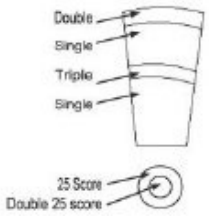
- Die Batterien sollten von einem Erwachsenen gewechselt werden.
- Einwegbatterien dürfen nicht aufgeladen werden.
- Wiederaufladbare Batterien müssen vor dem Aufladen aus dem Gerät entfernt werden.
- Wiederaufladbare Batterien dürfen nur unter Aufsicht eines Erwachsenen aufgeladen werden.
- Es dürfen keine unterschiedlichen Batterietypen sowie keine neuen und gebrauchten Batterien miteinander vermischt werden.
- Verwenden Sie ausschließlich Batterien desselben oder eines gleichwertigen Typs wie empfohlen.
- Die Batterien müssen mit der richtigen Polarität eingelegt werden.
- Leere Akkus müssen aus dem Gerät entfernt werden.
- Die Pole dürfen nicht kurzgeschlossen werden.
- Entfernen Sie die Batterien, wenn das Produkt längere Zeit nicht benutzt wird.
- Bei einem Auslaufen der Batterie den Elektrolyt nicht mit bloßen Händen berühren. Die Batterien vorsichtig herausnehmen und das Batteriefach mit einem trockenen Tuch reinigen. Bei Kontakt des Elektrolyts mit der Haut oder den Augen mit reichlich Wasser spülen und einen Arzt konsultieren.
- Bewahren Sie Batterien außerhalb der Reichweite von Kindern auf; das Verschlucken von Batterien kann gesundheitsschädlich sein.
- Werfen Sie Batterien nicht ins Feuer oder ins Wasser. Geben Sie verbrauchte Batterien an einer geeigneten Sammelstelle ab; entsorgen Sie sie nicht im Hausmüll.

WICHTIGER HINWEIS

- Die Dartscheibe ist ausschließlich für die Verwendung mit leichten Darts mit weichen Spitzen vorgesehen. Es wird empfohlen, die im Set enthaltenen Darts zu verwenden. Versuchen Sie nicht, Darts mit Stahlspitzen oder längere Darts (maximale Spitzenlänge 2,5 cm) oder schwerere Darts (maximales Dartgewicht 12 g) zu verwenden, da dies zu Schäden am Dartboard führt.

- Zwischen den einzelnen Würfen sollte eine kurze Pause eingelegt werden, damit der Mechanismus und die Elektronik der Scheibe das Ergebnis korrekt erfassen können. Wenn zwei Würfe zu kurz nacheinander erfolgen, nimm den zweiten Dart heraus und wirf erneut, um dein Ergebnis korrekt zu speichern.

PUNKTESYSTEM



- „Single“ – Punkte aus dem Segment
- „Double“ – Punkte aus dem Segment doppelt gewertet
- „Triple“ – Punkte aus dem Segment, verdreifacht
- „Bull’s-Eye“ – 25 Punkte
- „Double Bull’s-Eye“ – 50 Punkte

BESCHREIBUNG DER TASTEN

- Drücken Sie die POWER-Taste und wechseln Sie nach dem Ertönen eines Tons in den normalen Betriebsstatus
- Verwenden Sie die GAME-Taste, um Spiele G01—G18 auszuwählen
- Die GAME-Taste kann auch verwendet werden, um das Spiel zu verlassen und zum Anfangsstatus zurückzukehren
- Drücken Sie OPTION, um die verfügbare Variante des ausgewählten Spiels auszuwählen, zum Beispiel Zielpunktzahl, Lebenswert oder Cricket-Modus
- Verwenden Sie die PLAYER-Taste, um vor dem Spielen die Anzahl der Spieler auszuwählen, der Standardwert ist 2
- Die DOUBLE IN/OUT-Taste wird nur für G02 verwendet, Details finden Sie in der Spielbedienungsanleitung
- Die START/NEXT-Taste wird verwendet, um ein Spiel zu starten oder zum nächsten Spieler zu wechseln

AKUSTISCHE SIGNALE

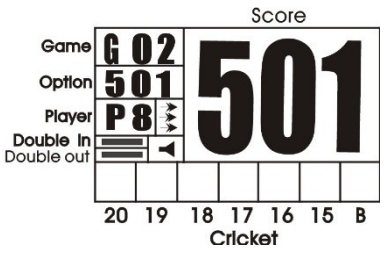
- „Laser“ – ein Ton, der ertönt, wenn der Dart die Zielscheibe trifft.
- „Double“ – Der Ton signalisiert einen Treffer im Double-Feld (Doppelwertung).
- „Triple“ – Der Ton signalisiert einen Treffer im Triple-Feld (Dreifachwertung).
- „Score“ – Der Ton signalisiert, dass in diesem Spiel ein Ergebnis erzielt wurde.
- „Close“ – Der Ton signalisiert das Schließen des gezählten Segments.
- „Open“ – Der Ton signalisiert die Eröffnung des gezählten Segments.
- „Too High“ – Der Ton bedeutet, dass Punkte abgezogen werden.
- „Winner“ – Der Ton signalisiert das Erscheinen des ersten Gewinners.
- „Bull's-Eye“ – Der Ton signalisiert einen Treffer im Bull's-Eye-Feld (25 Punkte)
- „Next/Player“ – Der Ton zeigt den nächsten Spieler an, nachdem der vorherige Spieler drei Darts geworfen hat
- „Ye“ – Der Ton bedeutet, dass das Zielsegment getroffen wurde.
- „Sorry“ – Der Ton bedeutet, dass das Zielsegment nicht getroffen wurde.

SPIELREGELN

- **G01 Count-Up/ AUFWÄRTSZÄHLEN (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)**

Das Ziel des Spiels ist es, die gewählte Punktzahl so schnell wie möglich zu erreichen. Es gewinnt der Spieler, der als Erster die erforderliche Punktzahl erreicht.

- **G02 Count-Down (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)**



Jeder Spieler beginnt das Spiel mit derselben festgelegten Punktzahl (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901). Bei jedem Wurf werden die erzielten Punkte nach unten abgezogen. Es gewinnt der Spieler, der als Erster die Null erreicht. Die Spieler können mithilfe der Taste „DOUBLE IN/OUT“ verschiedene Spielmodi auswählen (siehe Abbildung nebenstehend).

- **Double in (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)**

Wenn auf dem LCD-Bildschirm „Double in“ angezeigt wird, bedeutet dies,
dass das Spiel „Double In“ gespielt wird, das nur durch das Treffen von Segmenten mit doppelter Punktzahl begonnen werden kann.

- **Double Out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)**

Wenn auf dem LCD-Bildschirm „Double Out“ angezeigt wird, bedeutet dies, dass das Spiel „Double Out“ gespielt wird, das nur durch einen Treffer in den Doppelpunkt-Segmenten beendet werden kann.
Wenn die Punktzahl des Spielers auf 1 oder unter 0 fällt, bedeutet dies „Burst Dart“ und der Spieler kann in dieser Runde keine Punkte erzielen, sondern nur die Punktzahl aus der vorherigen Runde behalten.

- **Double in/out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)**

Wenn auf dem LCD-Bildschirm sowohl „Double in“ als auch „Double out“ angezeigt werden, bedeutet dies, dass ein „Double in“- und „Double out“-Spiel gespielt wird, das ausschließlich durch einen Treffer in den Doppelsegmenten beginnen und enden kann. Wenn der Punktestand des Spielers auf 1 oder unter 0 fällt, bedeutet dies einen „Burst Dart“ und der Spieler kann in dieser Runde keine Punkte erzielen, sondern nur den Punktestand aus der vorherigen Runde behalten.

- **G03 Round Clock / UHR (5, 10, 15, 20)**

Es zählen Treffer in jedem beliebigen Segment.

- „5“ – Treffer in den Segmenten 1 bis 5.
- „10“ Treffer in den Segmenten 1 bis 10.
- „15“ Treffer in den Segmenten 1 bis 15.
- „20“ Treffer in den Segmenten 1 bis 20.

Der Spieler sollte die Pfeile entsprechend der Anzeige auf der Scheibe auf das Segment werfen. Wenn das Segment getroffen wird, gibt die Scheibe den Ton „Ye“ von sich, andernfalls „Sorry“. Nach dem Treffen eines Segments wird das nächste angezeigt.

- **G04 Round Clock-Double (205, 210, 215, 220)**

Bedeutet, dass Punkte nur durch das Treffen eines Segments mit doppeltem Punktwert erzielt werden können. Die übrigen Funktionen sind dieselben wie bei G03.

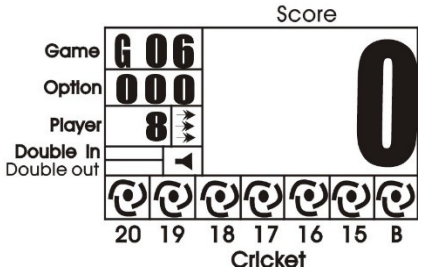
- **G05 Round Clock-Triple (305, 310, 315, 320)**

Bedeutet, dass Punkte nur erzielt werden können, wenn ein Segment mit dreifachem Wert getroffen wird. Die übrigen Funktionen sind dieselben wie bei G03.

- **G06 Simple Cricket (000, 020, 025)**

1. Das Spiel ist nur gültig, wenn die Zahlen 15, 16, 17, 18, 19, 20 oder die Mitte der Scheibe getroffen werden.
2. Gewinner ist der Spieler, der als Erster alle oben genannten Zahlen dreimal trifft.

- Treffer auf ein einzelnes Punktsegment – zählt einmal
- Treffer in einem Segment mit doppeltem Wert – zählt doppelt
- Treffer in einem Dreifach-Segment ----zählt dreimal



3. „000“ – Der Spieler kann ein beliebiges Segment aus den Zahlen 15, 16, 17, 18, 19, 20 und dem Bullseye treffen. Es gibt keine bestimmte Reihenfolge für diese Segmente.
4. „020“ – Der Spieler muss zunächst dreimal die 20 treffen und anschließend in der Reihenfolge 19, 18, 17, 16, 15 und das Bullseye.
5. „025“ – Der Spieler muss zunächst dreimal das Bullseye treffen und anschließend in der Reihenfolge 15, 16, 17, 18, 19, 20.
6. Jedes Segment verfügt über drei „**(**“-Anzeigen. Nach einem Treffer auf eines davon leuchtet eine **„(**“-Anzeige auf. Wenn alle **„(**“-Anzeigen leuchten, ist das Spiel beendet. (Siehe nebenstehendes Bild).
7. Gewinner ist der Spieler, der als Erster alle „**(**“ leuchten lässt.

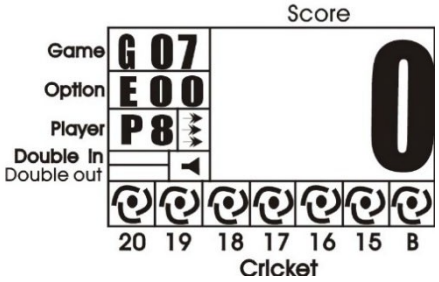
- **G07 Score Cricket (E00, E20, E25)**

1. Das Spiel ist nur gültig, wenn die Zahlen 15, 16, 17, 18, 19, 20 oder die Mitte der Scheibe getroffen werden.
2. Der Spieler muss alle oben genannten Zahlen treffen.

- Treffer in einem einzelnen Punktesegment – zählt einmal
- Treffer in einem Segment mit doppelter Punktzahl – zählt doppelt
- Treffer in einem Segment mit dreifacher Punktzahl – zählt dreimal

3. „E00“ – Der Spieler kann ein beliebiges Segment mit dem Wert 15, 16, 17, 18, 19, 20 oder die Mitte der Zielscheibe treffen. Diese Segmente haben keine festgelegte Reihenfolge.
4. „E20“ – Der Spieler muss zunächst dreimal die 20 treffen und anschließend in der Reihenfolge 19, 18, 17, 16, 15 und das Bullseye.
5. „E25“ – Der Spieler muss zunächst dreimal das Bullseye treffen und anschließend in der Reihenfolge 15, 16, 17, 18, 19, 20.
6. Jedes Segment verfügt über drei „**(“**-Anzeigen. Nach jedem Treffer leuchtet eine „**(“** -Anzeige auf.
7. Wenn ein Spieler das Punktesegment dreimal getroffen hat, öffnet es sich, sodass der Spieler Punkte erzielen kann; es wird jedoch geschlossen und kann nicht mehr getroffen werden, sobald es von allen Spielern insgesamt dreimal getroffen wurde.
8. Jeder Spieler muss versuchen, das Punktesegment so oft wie möglich zu treffen, solange es „offen“ ist.
9. Nachdem das Segment von allen Spielern dreimal getroffen wurde, wird es geschlossen.

Die Spieler sollten ein anderes, vom Dartboard angezeigtes Punktesegment treffen, um Punkte zu erzielen.



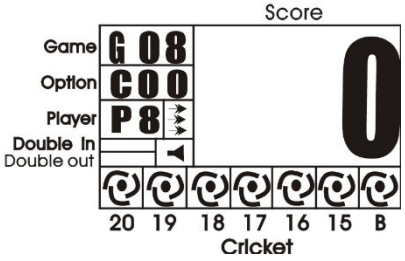
10. Der Spieler, der nach Abschluss aller Punktesegmente die höchste Punktzahl erreicht hat, wird zum Sieger. (Siehe nebenstehendes Bild.)

- **G08 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25)**

1. Das Ergebnis ist nur gültig, wenn die Zahlen 15, 16, 17, 18, 19, 20 oder die Mitte der Scheibe getroffen werden.
2. Der Spieler sollte versuchen, alle oben genannten Zahlen zu treffen.

- Ein Treffer in einem einzelnen Punktsegment----------zählt einmal
- Treffer in einem doppelten Punktesegment----------zählt doppelt
- Ein Treffer in einem dreifachen Segment zählt dreifach

3. „C00“ – Der Spieler kann ein beliebiges Segment aus den Zahlen 15, 16, 17, 18, 19, 20 und die Mitte der Scheibe treffen. Die Reihenfolge dieser Segmente spielt keine Rolle.
4. „C20“ – Der Spieler muss zunächst dreimal die 20 treffen und anschließend nacheinander die 19, 18, 17, 16, 15 und das Bullseye.
5. „C25“ – Der Spieler muss zunächst dreimal ins Bullseye treffen und anschließend nacheinander die Segmente 15, 16, 17, 18, 19 und 20.
6. Jedes Segment verfügt über drei „(“-Anzeigen. Nach einem Treffer wird eine „(“-Anzeige aktiviert.
7. Wenn ein Spieler das Punktesegment dreimal getroffen hat, wird es geöffnet, damit der Spieler Punkte sammeln kann, aber es wird geschlossen und es können keine Punkte mehr gesammelt werden, wenn es von allen Spielern dreimal getroffen wurde.
8. Die vom aktuellen Spieler erzielten Punkte werden zu den Ergebnissen aller Gegner addiert.
9. Jeder Spieler muss versuchen, das Punktesegment so oft wie möglich zu treffen, solange es „offen“ ist.
10. Nachdem das Segment von allen Spielern dreimal getroffen wurde, wird es geschlossen. Der Spieler sollte offene Segmente treffen, um den Gegnern Punkte hinzuzufügen. Es gewinnt der Spieler mit der niedrigsten Punktzahl.
11. Der Spieler, der nach Abschluss aller Segmente die niedrigste Punktzahl erreicht, wird zum Sieger. (Siehe nebenstehendes Bild.)



- **G09 Golf (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)**

1. Als Zielpunktzahl kann man (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90) wählen.
Der Spieler sollte die Punktsegmente von 1 bis 18 der Reihe nach treffen. (In der ersten Runde triff 1, in der zweiten 2 und so weiter.) Wenn ein Segment getroffen wird, gibt die Scheibe den Signalton „Ye“ oder „Sorry“ aus. Nach dem Treffen eines Segments wird das nächste Segment angezeigt.
2. Der Spieler sollte versuchen, eine möglichst niedrige Punktzahl zu erzielen. Wenn keiner der drei Darts in einer Runde die Scheibe trifft, gilt dies als „Fehlwurf“ und der Spieler erhält 5 Punkte. Trifft der Dart einen dreifachen Punktbereich, erhält der Spieler 1 Punkt. („Eagle“-Wurf) Wenn du ein doppeltes Punktesegment triffst, erhältst du 2 Punkte. („Bird“-Wurf) Wenn du ein einfaches Punktesegment triffst, erhältst du 3 Punkte. Du kannst einen beliebigen der drei Würfe wählen, um deinen Zug zu beenden, aber für die Berechnung der Punktzahl zählt nur der letzte Wurf.
3. Wenn ein Spieler beim ersten Wurf ein Segment mit einem einzigen Punktwert trifft und 3 Punkte erhält, kann er sich entscheiden, eine weitere Runde zu beginnen. Wenn er ein niedrigeres Ergebnis erzielen möchte, kann er weiterwerfen. Wenn jedoch beide verbleibenden Würfe das Ziel verfehlen, erhält der Spieler letztendlich 5 Punkte.
4. Der Spieler, der das gewählte Ergebnis erzielt, scheidet aus dem Spiel aus. Wenn nur noch ein Spieler übrig ist, wird dieser Spieler zum Sieger. Oder wenn alle 18 Runden beendet sind, wird der Spieler mit dem niedrigsten Ergebnis zum Sieger.

- **G10 Bingo (132, 141, 168, 189)**

1. Die Segmente mit den Zahlen werden auf dem Bildschirm angezeigt, und der Spieler, der als Erster alle Segmente dreimal trifft, gewinnt. Wenn ein Segment getroffen wird, gibt die Dartscheibe den Ton „Ye“ oder „Sorry“ von sich. Nach dem Treffen eines Segments wird das nächste Segment angezeigt.
2. 132---Triff die folgende Segmentfolge: 15, 4, 8, 14, 3.
3. 141 – Triff die folgende Segmentfolge: 17, 13, 9, 7, 1.
4. 168—Triff die Segmentfolge 20, 16, 12, 6, 2
5. 189— Triff die folgende Segmentfolge: 19, 10, 18, 5, 11.
6. Der Spieler muss das Zahlensegment dreimal treffen und kann dann das nächste Zahlensegment treffen:

- Ein Treffer auf ein einzelnes Punktesegment – zählt einmal.
- Treffer in einem Segment mit doppelter Punktzahl – zählt als zwei Treffer.
- Treffer in einem Segment mit dreifacher Wertung – zählt dreimal.

- **G11 Groß Klein – Einfach (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

1. Die Option (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) bezeichnet die ursprüngliche Lebenspunktzahl des Spielers.
2. Jeder Spieler verfügt zu Beginn über eine bestimmte Anzahl an Lebenspunkten. Wenn er keine Lebenspunkte mehr hat, scheidet der Spieler aus dem Spiel aus. Der erste Spieler muss ein Segment mit einer zufällig zugewiesenen Zahl treffen.
3. Wenn der Spieler das Ziel mit dem ersten oder zweiten Dart trifft, kann er ein neues Ziel für den nächsten Spieler festlegen, indem er mit dem verbleibenden Dart das ausgewählte Segment trifft. Trifft der Spieler das Ziel mit allen drei Darts, darf er kein neues Ziel festlegen, und das Ziel wird dem nächsten Spieler zufällig zugewiesen. Trifft der Spieler das Ziel nicht mit drei Darts, verliert er einen Lebenspunkt, und dasselbe Ziel geht auf den nächsten Spieler über. Wird das Segment getroffen, gibt die Dartscheibe den Signalton „Ye“ aus, andernfalls „Sorry“.

4. Ein Treffer an einer beliebigen Stelle eines Segments mit einer Zahl ist gültig, unabhängig davon, ob es sich um ein Segment mit einfacher, doppelter oder dreifacher Wertung handelt.
5. Sobald nur noch ein Spieler Lebenspunkte hat, endet das Spiel und dieser Spieler ist der Gewinner.

- **G12 Big Little – Hard (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

1. Die Option (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21) bezeichnet den ursprünglichen Lebenswert des Spielers.
2. Dies ist nur relevant, wenn dasselbe Punktesegment (Einfach, Doppel, Dreifach) der Zielzahl getroffen wird
3. Die übrigen Funktionen sind dieselben wie beim Modell G11.

- **G13 Killer (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

1. Die Option (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) gibt den anfänglichen Lebenspunktestand des Spielers an.
2. Nach dem Start des Spiels erscheint im Ergebnisfenster „SEL“ (Auswählen), was den Spieler dazu auffordert, ein Punktesegment für sich auszuwählen. Das erste vom Spieler getroffene Punktesegment wird als sein Segment ausgewählt, anschließend muss die Schaltfläche „NEXT“ gedrückt werden, damit der nächste Spieler sein Punktesegment auswählen kann. Nachdem alle Spieler ihre Punktesegmente ausgewählt haben, beginnt das Spiel.
3. Nachdem alle Spieler ihre Punktesegmente ausgewählt haben, beginnt das Spiel. Erst wenn das ausgewählte Punktesegment getroffen wird, kann der Spieler für die Dauer des Spiels zum Killer werden.
4. Wenn das Punktesegment eines Spielers vom Killer des Gegners getroffen wird, verliert der Spieler einen Lebenspunkt. Die Anzahl der Lebenspunkte wird auf dem Bildschirm angezeigt.
5. Wenn ein Spieler zum „Killer“ geworden ist und erneut sein eigenes Punktesegment trifft, verliert er den Status als „Killer“ und einen Lebenspunkt.
6. Der Killer-Spieler sollte versuchen, seinen Gegnern Lebenspunkte abzunehmen, indem er deren Zielsegmente trifft.
7. Wenn ein Segment getroffen wird, gibt die Scheibe den Signalton „Ye“ oder „Sorry“ ab
8. Die Option (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) bedeutet, dass ein Spieler zum Killer werden kann, wenn er ein ausgewähltes Zahlenfeld trifft, unabhängig davon, ob es sich um ein Feld mit einfacher, doppelter oder dreifacher Punktzahl handelt.
9. Sobald nur noch ein Spieler Lebenspunkte hat, endet das Spiel und dieser Spieler ist der Gewinner.
10. Das Spiel sollte mit mindestens 2 Spielern gespielt werden.

- **G14 Killer – Doppelt (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)**

1. Option (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) bezeichnet die ursprüngliche Lebenspunktzahl des Spielers.
2. Die Option (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) bedeutet, dass der Spieler nur dann zum Killer werden kann, wenn er die ausgewählte Zahl im Doppelpunktesegment trifft.
3. Die übrigen Funktionen entsprechen denen des G13.

- **G15 Dreifach-Killer (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)**

1. Option (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) bezeichnet den ursprünglichen Lebenswert des Spielers.
2. Die Option (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) bedeutet, dass der Spieler nur dann zum Killer werden kann, wenn er die ausgewählte Zahl im Dreifach-Punktesegment trifft.
3. Die übrigen Funktionen sind dieselben wie bei G13.

- **G16 Shoot Out (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

1. Die Option (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21) bezeichnet die ursprüngliche Lebensenergie des Spielers.
2. Ein Segment mit einer Zahl wird dem Spieler zufällig zugewiesen, das er treffen muss. Der Spieler muss es innerhalb von zehn Sekunden treffen, andernfalls ist der Treffer ungültig. Wenn das Segment getroffen wird, gibt die Dartscheibe die Sprachansage „Ye“ oder „Sorry“ aus. Nach dem Treffen des Segments wird das nächste Segment angezeigt.
3. Jeder Treffer im „Target“-Segment (einfach, doppelt oder dreifach) verringert den Lebenswert um einen Punkt.
4. Der Spieler, dessen Lebenspunkte als Erster auf 0 sinken, gewinnt.

- **G17 Legs over (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

1. Die Option (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) gibt die ursprüngliche Lebenspunktzahl des Spielers an.
2. Zu Beginn wird zufällig ein Wert festgelegt, und der erste Spieler sollte versuchen, ein Ergebnis zu erzielen, das höher ist als die Summe dieser drei Würfe. Wenn der erste Spieler ein niedrigeres Ergebnis erzielt, wird ihm ein Lebenspunkt abgezogen.
3. Der Spieler sollte versuchen, eine höhere Punktzahl als die des vorherigen Spielers in dieser Runde zu erzielen. Wenn der Spieler eine Punktzahl erzielt, die niedriger ist als die Summe der drei Würfe des vorherigen Spielers, verliert er einen Lebenspunkt.
4. Die Spieler können das Ergebnis nicht zurücksetzen. Wenn ein Spieler direkt die START-Taste drückt oder kein Pfeil ein Segment trifft, verliert der Spieler ebenfalls einen Lebenspunkt.
5. Ein Spieler scheidet aus, sobald er keine Lebenspunkte mehr hat; zur Erinnerung ertönt ein Soundeffekt.
6. Sobald nur noch ein Spieler ein Leben hat, endet das Spiel und dieser Spieler wird zum Sieger.
7. Es sollten mindestens 2 Spieler am Spiel teilnehmen.

- **G18 Legs Under (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)**

1. Die Option (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21) bezeichnet den ursprünglichen Lebenspunktwert des Spielers.
2. Zu Beginn wird zufällig eine Punktzahl festgelegt, und der erste Spieler muss versuchen, mit drei Würfen eine niedrigere Punktzahl zu erzielen. Wenn der erste Spieler eine höhere Punktzahl erzielt, wird ihm ein Lebenspunkt abgezogen.
3. Es ist nicht erlaubt, 0 Punkte zu erzielen. Wenn ein Spieler mit drei Würfen nicht trifft und 0 Punkte erzielt, wird ihm ein Lebenspunkt abgezogen, und das Ergebnis bleibt unverändert.
4. Der Spieler sollte versuchen, eine niedrigere Punktzahl als die des vorherigen Spielers in derselben Runde zu erzielen. Wenn der Spieler eine Punktzahl erzielt, die höher ist als die Summe der Punkte, die der vorherige Spieler mit drei Würfen erzielt hat, verliert er ein Leben.
5. Die Spieler können das Ergebnis nicht zurücksetzen. Wenn ein Spieler direkt die START-Taste drückt oder kein Pfeil ein Segment trifft, verliert der Spieler ebenfalls einen Lebenspunkt.
6. Ein Spieler scheidet aus, sobald er keine Lebenspunkte mehr hat; zur Erinnerung ertönt ein Soundeffekt.
7. Sobald nur noch ein Spieler ein Leben hat, endet das Spiel und dieser Spieler ist der Gewinner.
8. Das Spiel sollte von mindestens 2 Spielern gespielt werden.

FEHLERBEHEBUNG

- **Keine Stromversorgung** – Überprüfe, ob die Batterien richtig eingelegt sind oder ob sie schwach oder leer sind.
- **Das Spiel speichert keine Ergebnisse** – Überprüfen Sie, ob sich das Spiel im Einstellungsmodus befindet oder ob das Spiel pausiert ist. Drücken Sie die Taste START/NEXT, um zu prüfen, ob das Spiel startet. Sie können auch überprüfen, ob bestimmte Punktesegmente oder Funktionstasten blockiert sind.
- **Blockiertes Segment oder Taster** – Während des Transports oder im normalen Spielverlauf können sich die Punktesegmente vorübergehend blockieren. In diesem Fall wird die automatische Punktevergabe unterbrochen. Durch vorsichtiges Entfernen des Darts oder durch leichtes Bewegen des Segments mit dem Finger lässt sich die Blockade lösen. Das Spiel kann dann fortgesetzt werden, und die Punktfunktionen funktionieren wieder normal.
- **Entfernen von abgebrochenen Spitzen** – Die Kunststoffspitze ist sicherer, aber nicht unzerbrechlich – sie kann abbrechen und in der Scheibe stecken bleiben. Versuchen Sie in diesem Fall, sie vorsichtig mit einer Zange herauszuziehen. Beachten Sie, dass die Wahrscheinlichkeit, dass sich die Spitze verbiegt oder bricht, umso größer ist, je schwerer der Dart mit der Kunststoffspitze ist.
- **Stromausfälle oder elektromagnetische Störungen** – Bei elektromagnetischen Störungen kann die Elektronik der Dartscheibe fehlerhaft funktionieren oder ganz ausfallen. (Beispiele: starkes Gewitter, Überspannung im Stromnetz, Spannungsabfälle oder die unmittelbare Nähe zu einem Elektromotor oder einer Mikrowelle). Um den normalen Spielbetrieb wiederherzustellen, entnehmen Sie die Batterien für einige Sekunden und legen Sie sie anschließend wieder ein. Denken Sie auch daran, die Störquelle zu beseitigen.

PFLEGE DER DART-ZIELTARGE

- Dieses Spiel ist **AUSSCHLIESSLICH** für die Verwendung mit **DART MIT WEICHEN SPITZEN** bestimmt**.**
- Das Zifferblatt sollte keinen extremen Wetterbedingungen oder Temperaturen ausgesetzt werden.
- Vermeiden Sie es, die Dartscheibe Flüssigkeiten oder übermäßiger Feuchtigkeit auszusetzen.
- Reinigen Sie die Dartscheibe ausschließlich mit einem leicht feuchten Tuch. Verwenden Sie keine aggressiven Reinigungsmittel.
- Entfernen Sie die Batterien, wenn die Dartscheibe nicht benutzt wird.

Das Gerät ist ein Elektro- und Elektronikgerät. Beachten Sie die örtlichen Vorschriften: Geben Sie ausgediente Elektrogeräte bei einer entsprechenden Sammelstelle ab. Entfernen Sie vor der Entsorgung die Batterien und geben Sie diese bei einer entsprechenden Batteriesammelstelle ab.



Gracias por comprar este juego de dardos electrónico. Su sistema de puntuación informatizado hace que el juego sea fácil y agradable. Pueden jugar hasta 8 jugadores al mismo tiempo. La diana ofrece 18 juegos con 159 variaciones, efectos de sonido, música e indicaciones de voz en inglés y alemán. Antes de comenzar el juego, lea las instrucciones y consérvelas para futuras consultas.

ADVERTENCIAS

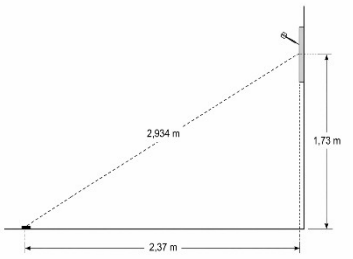
- Este producto no es un juguete. Está destinado a jóvenes a partir de 14 años y a adultos. Los menores de edad deben utilizar el producto únicamente bajo la supervisión de un adulto. El producto contiene piezas pequeñas: riesgo de ingestión. Mantener fuera del alcance de los niños pequeños.
- Lanza los dardos únicamente al blanco; nunca a personas, animales ni a otros objetos. Utiliza solo puntas blandas; el uso de dardos con puntas de acero puede dañar el blanco y provocar lesiones.
- Elige una pared estable y vertical con al menos 3 m de espacio libre delante de la diana. Evita lugares cercanos a pasillos, puertas y ventanas. Asegúrate de que la diana esté bien fijada y no pueda caerse.
- Utilice el aparato únicamente en interiores. Protéjalo de la humedad, la lluvia, las temperaturas extremas y el contacto directo con fuentes de calor. No lo exponga a la luz solar durante periodos prolongados.
- El montaje debe ser realizado por personas adultas. No realice reparaciones ni modificaciones por su cuenta; en caso de avería, póngase en contacto con un servicio técnico autorizado. No desmonte la carcasa ni los componentes electrónicos.

CONTENIDO DEL PAQUETE

El kit incluye: diana electrónica para dardos TDE100, 6 dardos con puntas blandas, 50 puntas de repuesto, manual de instrucciones, materiales de montaje (2 tacos de expansión, dos tornillos)

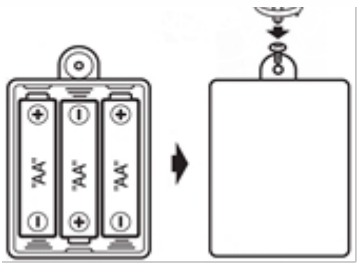
MONTAJE

Para el montaje, utiliza los elementos de montaje incluidos: tacos y tornillos.
«Fija la diana siguiendo el esquema de montaje. Una vez colgada, el centro de la diana debe quedar a 173 cm del suelo. La línea de lanzamiento debe estar a 237 cm del plano de la diana. Tras el montaje, comprueba que la diana quede bien fijada a la pared y no se mueva durante su uso. Asegrese de que haya unos 3 m de espacio libre delante de la diana. Atornille dos tornillos en las marcas de referencia hasta que las cabezas sobresalgan unos 1,27 cm de la pared. Alinee los orificios de montaje de la parte trasera del juego con las cabezas de los tornillos y, a continuacin, fije el juego. Puede que sea necesario ajustar los tornillos hasta que el blanco quede bien pegado a la pared.



INSTALACIÓN

La diana de dardos funciona con 3 pilas AA de 1,5 V (LR6). El compartimento de las pilas se puede abrir por la parte trasera para colocarlas. Para ahorrar pilas, esta diana cuenta con un modo de apagado automático. Si no se utiliza, se apagará automáticamente tras 30 minutos. Las pilas no están incluidas en el paquete.



SEGURIDAD DE LAS PILAS

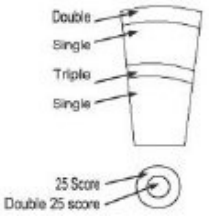
- Las pilas deben ser sustituidas por un adulto.
- Las pilas desechables no se pueden recargar.
- Las baterías recargables deben retirarse del dispositivo antes de recargarlas.
- Las baterías recargables solo deben recargarse bajo la supervisión de un adulto.
- No se deben mezclar diferentes tipos de baterías ni baterías nuevas y usadas.
- Utilice únicamente baterías del mismo tipo o de un tipo equivalente al recomendado.
- Las baterías deben colocarse respetando la polaridad correcta.
- Las baterías agotadas deben retirarse del dispositivo.
- No se deben cortocircuitar los terminales de alimentación.
- Retire las pilas si no va a utilizar el producto durante un periodo prolongado.
- En caso de fuga de la batería, no toque el electrolito con las manos desnudas. Retire las baterías con cuidado y limpie el compartimento de las baterías con un paño seco. Si el electrolito entra en contacto con la piel o los ojos, enjuague con abundante agua y consulte a un médico.
- Mantenga las pilas fuera del alcance de los niños; la ingestión de pilas puede ser peligrosa para la salud.
- No arroje las pilas al fuego ni al agua. Entregue las pilas usadas en un punto de recogida adecuado; no las deseche con la basura doméstica.

AVISO IMPORTANTE

- La diana está diseñada exclusivamente para su uso con dardos ligeros con puntas blandas. Se recomienda utilizar los dardos incluidos en el juego. No intente utilizar dardos con puntas de acero, dardos más largos (la longitud máxima de la punta es de 2,5 cm) ni dardos más pesados (el peso máximo de un dardo es de 12 g), ya que esto dañará el tablero.

- Entre cada lanzamiento, debes hacer una breve pausa para que el mecanismo y la electrónica del tablero registren correctamente el resultado. Si dos lanzamientos se realizan con muy poca diferencia de tiempo, retira el segundo dardo y vuelve a lanzar para que tu resultado quede registrado correctamente.

SISTEMA DE PUNTUACIÓN



- «Single»: puntos contabilizados del segmento
- «Doble»: puntos calculados por el segmento al doble
- «Triple»: puntos triplicados del segmento
- «Bull's-Eye»: 25 puntos
- «Double Bull's-Eye»: 50 puntos

DESCRIPCIÓN DE LOS BOTONES

- Pulse el botón POWER y entre en el estado de funcionamiento normal después de oír un sonido
- Use el botón GAME para elegir juegos G01—G18
- El botón GAME también puede utilizarse para salir del juego y volver al estado inicial
- Pulse OPTION para seleccionar la variación disponible del juego seleccionado, por ejemplo puntuación objetivo, valor de vida o modo cricket
- Use el botón PLAYER para elegir el número de jugadores antes de jugar, el valor predeterminado es 2
- El botón DOUBLE IN/OUT solo se utiliza para G02, consulte las instrucciones de funcionamiento del juego para más detalles
- El botón START/NEXT se utiliza para iniciar un juego o cambiar al siguiente jugador

SIGNALES SONORAS

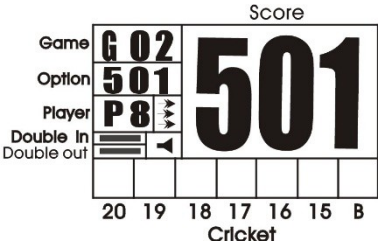
- «Láser»: sonido que se produce cuando el dardo impacta en la diana.
- «Double»: sonido que indica que se ha acertado en el campo «Double» (puntuación x2).
- «Triple»: sonido que indica que se ha acertado en el sector Triple (puntuación x3).
- «Score»: sonido que indica que se ha obtenido la puntuación en la partida.
- «Close»: sonido que indica el cierre del segmento en cuenta.
- «Open»: sonido que indica la apertura del segmento en cuenta.
- «Too High»: el sonido indica que se restan puntos.
- «Winner» - el sonido indica la aparición del primer ganador.
- «Bull's-Eye»: el sonido indica que se ha acertado en el Bull's-Eye (25 puntos)
- «Next/Player»: el sonido indica quién es el siguiente jugador en jugar después de que el jugador anterior haya lanzado tres dardos
- «Ye»: el sonido indica que se ha acertado en el segmento objetivo.
- «Sorry»: el sonido indica que no se ha acertado en el segmento objetivo.

REGLAS DEL JUEGO

- **<u>G01 Count-Up/ CONTAGE ASCENDENTE (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)</u>**

El objetivo del juego es alcanzar el número de puntos seleccionado lo antes posible. Gana el jugador que sea el primero en alcanzar el número de puntos requerido.

- **<u>G02 Count-Down/ CONTAJE A LA BAJA (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)</u>**



Cada jugador comienza el juego con la misma cantidad de puntos (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901). Con cada lanzamiento, los puntos obtenidos se van restando. Gana el jugador que primero llegue a cero. Los jugadores pueden elegir diferentes modos de juego mediante el botón «DOUBLE IN/OUT» (véase la ilustración adjunta).

- **Double in (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)**

Cuando en la pantalla LCD aparece «Double in», significa que que se está jugando al «Double In», un juego que solo se puede iniciar acertando en los segmentos de doble puntuación.

- **Double out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)**

Cuando en la pantalla LCD aparece «Double out», significa que se está jugando una partida de «Double Out», que solo se puede terminar acertando en los segmentos que duplican los puntos.
Si la puntuación del jugador baja a 1 o por debajo de 0, se produce un «burst dart» y el jugador no puede sumar puntos en esa ronda, sino que solo puede conservar la puntuación de la ronda anterior.

- **Double in/out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)**

Cuando en la pantalla LCD aparecen tanto «Double in» como «Double out», significa que se está jugando una partida de «Double in» y «Double out», que solo puede comenzar y terminar acertando en los segmentos de doble puntuación. Si la puntuación del jugador baja a 1 o por debajo de 0, se produce un «burst dart» y el jugador no puede sumar puntos en esa ronda, sino que solo puede conservar la puntuación de la ronda anterior.

- **G03 Round Clock / RELOJ (5, 10, 15, 20)**

Cuentan los aciertos en cualquier segmento.

- «5»: acierto en los segmentos del 1 al 5.
- «10»: acierto en los segmentos del 1 al 10.
- «15»: acierto en los segmentos del 1 al 15.
- «20»: acierto en los segmentos del 1 al 20.

El jugador debe lanzar los dardos al segmento según lo indicado en la diana. Si se acierta en el segmento, la diana emitirá un sonido de «Ye»; de lo contrario, un sonido de «Sorry». Tras acertar en un segmento, se indicará el siguiente.

- **G04 Round Clock-Double (205, 210, 215, 220)**

Significa que solo se pueden ganar puntos al acertar en un segmento con doble valor. El resto de funciones son las mismas que en G03.

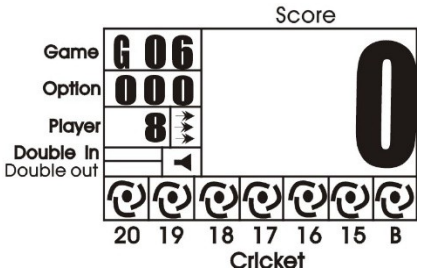
- **G05 Round Clock-Triple (305, 310, 315, 320)**

Significa que solo se pueden ganar puntos al acertar en un segmento con valor triple. El resto de funciones son las mismas que en G03.

- **G06 Simple Cricket (000, 020, 025)**

1. El juego solo es válido si se aciertan los números 15, 16, 17, 18, 19, 20 o el centro de la diana.
2. Gana el jugador que sea el primero en acertar todos los números anteriores tres veces.

   - Acertar un solo segmento de puntos: cuenta como uno
   - Acierto en un segmento de doble valor: cuenta el doble
   - Acertar en un segmento de triple valor cuenta como tres



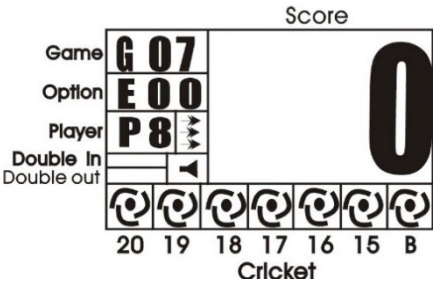
3. «000»: el jugador puede acertar en cualquier segmento de entre el 15, el 16, el 17, el 18, el 19, el 20 y la diana. No hay un orden de prioridad entre estos segmentos.
4. «020»: el jugador debe acertar primero tres veces en el 20 y, a continuación, en el orden 19, 18, 17, 16, 15 y la diana.
5. «025»: el jugador debe acertar primero tres veces en el bullseye y, a continuación, en el orden 15, 16, 17, 18, 19 y 20.
6. Cada segmento tiene tres indicadores «**(**». Al acertar en uno de ellos, se activa un indicador «**(**». Cuando todos los indicadores «**(**» están activados, el juego termina. (Ver la imagen adjunta).
7. Gana el jugador que sea el primero en encender todos los «**(**».

- **G07 Score Cricket (E00, E20, E25)**

1. El juego solo es válido si se aciertan los números 15, 16, 17, 18, 19, 20 o el centro de la diana.
2. El jugador debe acertar todos los números mencionados.

   - Acertar en un solo segmento de puntuación: cuenta una vez
   - Acertar en un segmento de doble puntuación: cuenta el doble
   - Acierto en un segmento de triple puntuación: cuenta tres veces

3. «E00»: el jugador puede acertar en cualquier segmento con un valor de 15, 16, 17, 18, 19, 20 o en el centro de la diana. Estos segmentos no siguen un orden determinado.
4. «E20»: el jugador debe acertar primero tres veces en el 20 y, a continuación, en el orden 19, 18, 17, 16, 15 y la diana.
5. «E25»: el jugador debe acertar primero tres veces en el bullseye y, a continuación, en el orden 15, 16, 17, 18, 19, 20.
6. Cada segmento tiene tres indicadores «**(** ». Al acertar una vez, se activará un indicador «**(** ».
7. Si un jugador ha acertado en el segmento de puntos tres veces, este se abrirá para que el jugador pueda sumar puntos, pero se cerrará y no se podrá acertar en él si todos los jugadores lo han acertado tres veces.
8. Cada jugador debe intentar acertar en el segmento de puntos tantas veces como pueda mientras esté en estado «abierto».
9. Una vez que todos los jugadores hayan acertado tres veces en el segmento, este se cerrará. Los jugadores deben acertar en otro segmento de puntuación indicado por la diana para sumar puntos.



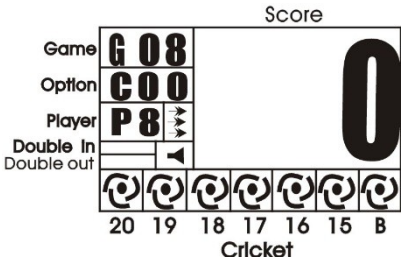
10. El jugador que obtenga la puntuación más alta una vez cerrados todos los segmentos de puntuación se proclama ganador. (Véase la imagen adjunta.)

- **G08 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25)**

1. La puntuación solo es válida si se aciertan los números 15, 16, 17, 18, 19, 20 o el centro de la diana.
2. El jugador debe intentar acertar todos los números mencionados.

   - Acertar en un solo segmento de puntos----------cuenta como un punto
   - Acertar en un segmento de doble puntuación---cuenta el doble
   - Acertar en un segmento triple ------cuenta como tres

3. «C00»: el jugador puede acertar en cualquier segmento de los números 15, 16, 17, 18, 19, 20 y el centro de la diana. No hay ningún orden específico para estos segmentos.
4. «C20»: el jugador debe acertar primero tres veces en el 20 y, a continuación, en orden, en el 19, 18, 17, 16, 15 y la diana.
5. «C25»: el jugador debe acertar primero tres veces en el bullseye y, a continuación, en el orden 15, 16, 17, 18, 19 y 20.
6. Cada segmento tiene tres indicadores «(». Al acertar una vez, se activará un indicador «(».
7. Si un jugador acierta en el segmento de puntos 3 veces, este se abrirá para que el jugador pueda sumar puntos, pero se cerrará y no se podrán sumar puntos si todos los jugadores lo han acertado 3 veces.
8. Los puntos obtenidos por el jugador actual se sumarán a las puntuaciones de todos los oponentes.
9. Cada jugador debe intentar acertar en el segmento de puntos tantas veces como sea posible mientras esté en estado «abierto».
10. Una vez que todos los jugadores hayan acertado tres veces en el segmento, este se cerrará. El jugador debe acertar en los segmentos abiertos para sumar puntos a los oponentes. Gana el jugador con la puntuación más baja.
11. El jugador que obtenga la puntuación más baja una vez cerrados todos los segmentos será el ganador. (Véase la imagen adjunta.)



- **G09 Golf (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)**

1. Como resultado elegido se puede seleccionar (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90).
El jugador debe acertar en los segmentos de puntuación del 1 al 18 en orden. (En la primera ronda, acierta en el 1; en la segunda, en el 2, y así sucesivamente). Si se acierta en un segmento, la diana emitirá un sonido «Ye» o «Sorry». Tras acertar en un segmento, se indicará el siguiente.
2. El jugador debe intentar obtener la puntuación más baja posible. Si ninguno de los tres dardos de una ronda da en la diana, se considera un «lanzamiento fallido» y el jugador recibe 5 puntos. Si el dardo da en un sector de triple puntuación, el jugador recibe 1 punto. (Tirada «Eagle»). Si aciertas en un segmento de puntuación doble, obtienes 2 puntos. (Tirada «Bird»). Si aciertas en un segmento de puntuación simple, obtienes 3 puntos. Puedes elegir cualquiera de los tres dardos para terminar tu turno, pero solo cuenta el último lanzamiento a la hora de calcular la puntuación.
3. Si un jugador acierta en un segmento con un valor de puntos único en el primer lanzamiento y obtiene 3 puntos, puede decidir comenzar una nueva ronda. Si desea obtener una puntuación más baja, puede seguir lanzando. Sin embargo, si los dos lanzamientos restantes no dan en la diana, el jugador obtendrá finalmente 5 puntos.
4. El jugador que consiga la puntuación seleccionada quedará eliminado del juego. Cuando solo quede un jugador, ese jugador será el ganador. O bien, cuando se completen las 18 rondas, el jugador con la puntuación más baja será el ganador.

- **G10 Bingo (132, 141, 168, 189)**

1. Los segmentos con números aparecerán en la pantalla, y el jugador que sea el primero en acertar todos los segmentos con números tres veces será el ganador. Si se acierta en un segmento, la diana emitirá el sonido «Ye» o «Sorry». Tras acertar en un segmento, se indicará el siguiente segmento.
2. 132---Acierta la siguiente secuencia de segmentos: 15, 4, 8, 14, 3.
3. 141—Acierta la siguiente secuencia de segmentos: 17, 13, 9, 7, 1.
4. 168—Acierta la secuencia de segmentos 20, 16, 12, 6, 2
5. 189— Acierta la siguiente secuencia de segmentos: 19, 10, 18, 5, 11.
6. El jugador debe acertar el segmento numérico tres veces y, a continuación, puede acertar el siguiente segmento numérico:

   - Acertar en un solo segmento de puntuación: cuenta como un solo acierto.
   - Acertar en un segmento de doble puntuación: cuenta como dos aciertos.
   - Acierto en un segmento de triple puntuación: cuenta como tres aciertos.

- **G11 Grande Pequeño — Sencillo (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

1. La opción (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) indica el valor de vida inicial del jugador.
2. Cada jugador comienza con un valor de vida inicial. Cuando se queda sin vida, el jugador queda eliminado del juego. El primer jugador debe acertar en el segmento con el número asignado al azar.
3. Si el jugador da en el blanco con el primer o el segundo dardo, puede designar un nuevo blanco para el siguiente jugador, dando en el segmento elegido con el dardo restante. Si el jugador da en el blanco utilizando los tres dardos, no puede establecer un nuevo objetivo, y este se asignará al azar al siguiente jugador. Si el jugador no da en el blanco con los tres dardos, pierde un punto de vida y el mismo objetivo pasa al siguiente jugador. Si se da en el segmento, la diana emitirá un sonido de «Ye», y si no, «Sorry».

4. Acertar en cualquier parte del segmento con un número es válido, independientemente de si se trata de un segmento de puntuación simple, doble o triple.
5. En cuanto solo quede un jugador con puntos de vida, el juego termina y ese jugador se proclama ganador.

- **G12 Big Little — Hard (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

1. La opción (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21) indica el valor inicial de vida del jugador.
2. Esto solo es relevante en caso de acertar en el mismo segmento de puntos (simple, doble, triple) del número objetivo
3. El resto de funciones son las mismas que en el modelo G11.

- **G13 Asesino (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

1. La opción (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) indica el valor inicial de vida del jugador.
2. Al entrar en el juego, en la ventana de resultados aparece «SEL» (Seleccionar), lo que indica al jugador que debe elegir un segmento de puntos. El primer segmento de puntos que el jugador acierte se selecciona como su segmento; a continuación, hay que pulsar el botón «NEXT» para que el siguiente jugador pueda elegir su segmento de puntos. Una vez que todos los jugadores han elegido sus segmentos de puntos, comienza el juego.
3. Una vez que todos los jugadores han elegido sus segmentos de puntos, comienza la partida. Solo tras acertar en el segmento de puntos elegido, el jugador puede convertirse en el asesino durante el resto de la partida.
4. Cuando el asesino del oponente acierta en el segmento de puntos del jugador, este pierde un punto de vida. El número de puntos de vida se muestra en la pantalla.
5. Si un jugador se ha convertido en «asesino» y vuelve a acertar en su segmento de puntos, pierde el estatus de «asesino» y pierde un punto de vida.
6. El jugador «asesino» debe intentar quitar puntos de vida a sus oponentes acertando en sus segmentos objetivo.
7. Si se acierta en un segmento, el escudo emitirá un sonido de «Ye» o «Sorry».
8. La opción (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) significa que el jugador puede convertirse en asesino tras acertar en el segmento numérico seleccionado, independientemente de si se trata de un segmento de puntuación simple, doble o triple.
9. En cuanto un jugador se quede con un solo punto de vida, el juego termina y ese jugador se proclama ganador.
10. El juego debe jugarse con al menos 2 jugadores.

- **G14 Asesino – Doble (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)**

1. La opción (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) indica el valor inicial de vida del jugador.
2. La opción (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) significa que el jugador solo puede convertirse en asesino si acierta el número seleccionado en el segmento de doble puntuación.
3. El resto de funciones son las mismas que en el G13.

- **G15 Triple asesino (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)**

1. La opción (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) indica el valor inicial de vida del jugador.
2. La opción (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) significa que el jugador solo puede convertirse en asesino si acierta el número seleccionado en el segmento de triple puntuación.
3. El resto de funciones son las mismas que en G13.

- **G16 Shoot Out (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

1. La opción (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21) indica el valor inicial de vida del jugador.
2. El segmento con el número se asigna aleatoriamente al jugador para que lo acierte. El jugador debe acertarlo en un plazo de diez segundos; de lo contrario, el acierto no será válido. Si se acierta en el segmento, la diana emitirá el mensaje de voz «Ye» o «Sorry». Tras acertar en el segmento, se indicará el siguiente segmento.
3. Cada acierto en el segmento «target» (simple, doble o triple) reduce el valor de vida en un punto.
4. El ganador es el jugador cuya vida sea la primera en bajar a 0.

- **G17 Legs over (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

1. La opción (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) indica el valor inicial de vida del jugador.
2. Al principio se asigna una puntuación al azar, y el primer jugador debe intentar obtener una puntuación superior a la suma de las tres tiradas. Cuando el primer jugador obtiene una puntuación inferior a esa, se le resta un punto de vida.
3. El jugador debe intentar obtener una puntuación superior a la del jugador anterior en esa ronda. Cuando el jugador obtiene una puntuación inferior a la de los tres lanzamientos del jugador anterior, pierde un punto de vida.
4. Los jugadores no pueden borrar la puntuación. Si el jugador pulsa directamente el botón START o ninguna flecha da en el segmento, el jugador también perderá un punto de vida.
5. El jugador quedará eliminado cuando no le quede ningún punto de vida, y se reproducirá un sonido a modo de aviso.
6. En cuanto un jugador tenga un punto de vida, el juego termina y ese jugador se proclama ganador.
7. En el juego deben participar al menos 2 jugadores.

- **G18 Legs Under (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)**

1. La opción (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21) indica el valor inicial de vida del jugador.
2. Al principio se asigna una puntuación al azar, y el primer jugador debe intentar obtener una puntuación inferior a esa mediante tres tiradas. Cuando el primer jugador obtiene una puntuación superior a esa, se le resta un punto de vida.
3. No está permitido obtener 0 puntos. Si el jugador falla los tres lanzamientos y obtiene 0 puntos, se le resta un punto de vida y la puntuación permanece sin cambios.
4. El jugador debe intentar obtener una puntuación inferior a la conseguida por el jugador anterior en la misma ronda. Si el jugador obtiene una puntuación superior a la suma de los puntos obtenidos por el jugador anterior en tres tiradas, pierde un punto de vida.
5. Los jugadores no pueden borrar el resultado. Si el jugador pulsa directamente el botón START o ninguna flecha da en el blanco, el jugador también perderá un punto de vida.
6. El jugador quedará eliminado cuando no le quede ningún punto de vida, y se reproducirá un sonido a modo de aviso.
7. En cuanto un jugador tenga un punto de vida, el juego termina y ese jugador se proclama ganador.
8. El juego debe jugarse con al menos 2 jugadores.

RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

- **Falta de alimentación**: comprueba si las pilas están bien colocadas o si están gastas o descargadas.
- **El juego no registra los resultados**: comprueba si el juego está en modo de configuración o si está en pausa. Pulsa el botón START/NEXT para comprobar si el juego se inicia. También puedes comprobar si algún segmento de puntuación o botón de función está bloqueado.
- **Segmento o botón bloqueado**: durante el transporte o en el transcurso del juego, los segmentos de puntuación pueden bloquearse temporalmente. En tal caso, el recuento automático de puntos se detendrá. Para desbloquearlo, basta con retirar con cuidado el dardo o mover el segmento con el dedo. La partida podrá reanudarse y las funciones de puntuación volverán a la normalidad.
- **Extracción de puntas rotas**: la punta de plástico es más segura, pero no es eterna; puede romperse y quedarse clavada en la diana. Si esto ocurre, intenta extraerla con cuidado con unos alicates. Recuerda que cuanto más pesada sea la flecha con punta de plástico, mayor es la probabilidad de que la punta se doble o se rompa.
- **Interferencias eléctricas o electromagnéticas**: en caso de interferencias electromagnéticas, la electrónica de la diana de dardos puede funcionar incorrectamente o dejar de funcionar. (Por ejemplo: una tormenta fuerte, una sobretensión en la red eléctrica, caídas de tensión o la proximidad excesiva a un motor eléctrico o un microondas). Para restablecer el funcionamiento normal del juego, retira las pilas durante unos segundos y, a continuación, vuelve a colocarlas. Recuerda también eliminar la fuente de interferencias.

CUIDADO DEL BLANCO DE DARDOS

- Este juego está diseñado **EXCLUSIVAMENTE** para su uso con **DARDOS DE PUNTA BLANDA.**
- Se debe evitar exponer el disco a condiciones climáticas o temperaturas extremas.
- Evite exponer la diana a líquidos o a una humedad excesiva.
- Limpia la diana de dardos únicamente con un paño ligeramente humedecido. No utilices detergentes agresivos.
- Retira las pilas cuando no se utilice la diana.

Este dispositivo es un aparato eléctrico y electrónico. Recuerda cumplir con la normativa local: entrega los aparatos eléctricos usados en un punto de recogida de residuos adecuado. Antes de enviarlo a reciclar, retira las pilas y deposítalas en un punto de recogida de pilas adecuado.



Täname, et ostsite selle elektroonilise noolemängu. Selle arvutipõhine punktisüsteem muudab mängu lihtsaks ja nauditavaks. Korraga saab mängida kuni 8 mängijat. Laud pakub 18 mängu 159 variatsiooniga, heliefekte, muusikat ja hääljuhiseid inglise ja saksa keeles. Enne mängu alustamist lugege palun juhend läbi ja hoidke see edaspidiseks kasutamiseks alles.

HOIATUSED

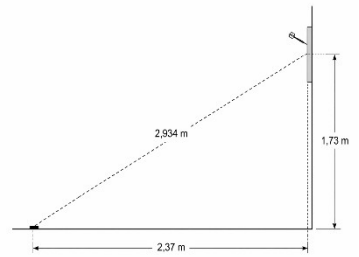
- Toode ei ole mänguasi. Toode on mõeldud noortele alates 14. eluaastast ja täiskasvanutele. Alaealised tohivad toodet kasutada ainult täiskasvanu järelevalve all. Toode sisaldab väikeseid osi – neelamise oht. Hoida väikeste laste käeulatusest eemal.
- Viska dartsid ainult märklauale; mitte kunagi inimeste, loomade ega muude esemete pihta. Kasuta ainult pehmeid otsikuid; terasotsikuga dartide kasutamine võib märklaua kahjustada ja vigastusi põhjustada.
- Vali stabiilne, vertikaalne sein, mille ees on vähemalt 3 m vaba ruumi. Väldi kohti läbipääsude, uste ja akende läheduses. Veendu, et märklaud on kindlalt kinnitatud ja ei saa kukkuda.
- Kasutage seadet ainult siseruumides. Kaitske seda niiskuse, vihma, kõrge ja madala temperatuuri ning otsese soojusallika mõju eest. Ärge jätke seadet pikaks ajaks päikese kätte.
- Paigaldamine peab toimuma täiskasvanute poolt. Ärge tehke seadmel ise remonti ega muudatusi; kahjustuse korral võtke ühendust volitatud teenindusega. Ärge eemaldage korpust ega elektroonilisi osi.

KOMPLEKT SISALDAB

Komplekt sisaldab: TDE100 elektroonilist dartsitahvlit, 6 pehme otsaga dartsit, 50 varuotsa, kasutusjuhendit, paigaldusmaterjale (2 tüüblit, kaks kruvi)

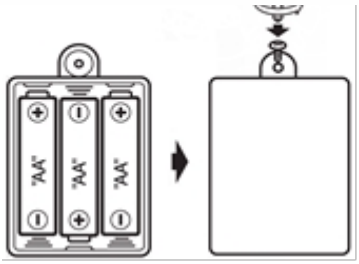
PAIGALDAMINE

Paigaldamiseks kasutage komplektis olevaid paigaldusvahendeid: tüüblit ja kruvisid. „Kinnitage mrklaud vastavalt paigaldusjoonisele. Prast lesriputamist peaks mrklaua keskpunkt asuma 173 cm krgusel prandast. Viskejoon peaks asuma 237 cm kaugusel mrklaua pinnast. Prast paigaldamist kontrollige, kas mrklaud on stabiilselt seina vastu ja ei liigu kasutamise ajal. Veenduge, et sihtmrgi ees on umbes 3 m vaba ruumi. Keerake kaks kruvi viitemrkidesse, kuni kruvide pead ulatuvad seinast vlja umbes 1/2". Joondage mngu tagakljel olevad paigaldusavad kruvide peadega ja paigaldage seejrel mng. Vib olla vaja kruvisid reguleerida, kuni sihtmrk on tihedalt vastu seina.



PAIGALDAMINE

Dartsihtmrk tab 3 1,5 V AA (LR6) patareiga. Patareikambri saab avada tagakljelt, et patareid paigaldada. Patareide stmiseks on sihtmrk varustatud automaatse vljalitumise režiimiga. Kui sihtmärki ei kasutata, lülitub see 30 minuti pärast automaatselt välja. Patareid ei kuulu komplekti.



PATAREIDE OHUTUS

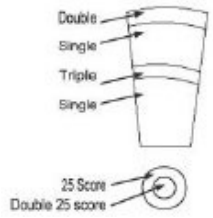
- Patareid peaks vahetama täiskasvanu.
- Ühekordseid patareisid ei tohi laadida.
- Laetavad patareid tuleb enne laadimist seadmest eemaldada.
- Laetavaid akusid tohib laadida ainult täiskasvanu järelevalve all.
- Erinevat tüüpi akusid ega uusi ja kasutatud akusid ei tohi segada.
- Kasutage ainult soovitatud tüüpi või sellega võrdväärseid akusid.
- Akud tuleb paigaldada õige polaarsusega.
- Tühjad akud tuleb seadmest eemaldada.
- Toitepistikute vahel ei tohi tekitada lühist.
- Eemaldage patareid, kui toodet ei kasutata pikema aja jooksul.
- Kui aku on lekkinud, ärge puudutage elektrolüüti paljaste kätega. Eemaldage akud ettevaatlikult ja puhastage akukamber kuiva lapiga. Kui elektrolüüt satub nahale või silmadesse, loputage seda rohke veega ja pöörduge arsti poole.
- Hoidke patareid laste käeulatusest eemal; patareide allaneelamine võib olla tervisele ohtlik.
- Ärge visake patareisid tulle ega vette. Viige kasutatud patareid sobivasse kogumispunkti; ärge visake neid olmejäätmete hulka.

OLULINE MÄRKUS

- Sihtmärk on mõeldud kasutamiseks ainult kergete, pehme otsaga nooltega. Soovitame kasutada komplektis olevaid nooli. Ärge proovige kasutada terasotsaga dartnooli ega pikemaid dartnooli (otsa maksimaalne pikkus 2,5 cm) ega raskemaid dartnooli (noole maksimaalne kaal on 12 g), sest see kahjustab märklauda.

- Järgmiste visete vahel tuleb teha lühike paus, et sihtmärgi mehhanism ja elektroonika tulemust õigesti registreeriksid. Kui kaks viset toimuvad liiga lühikese ajavahemiku järel, võta teine nool välja ja viska uuesti, et tulemus õigesti salvestataks.

PUNKTISÜSTEEM



- „Single" – punktid, mis on arvestatud segmendist
- „Double" – punktid, mis arvestatakse segmendist kahekordselt
- „Triple" – punktid, mis arvestatakse segmendist kolmekordselt
- "Bull's-Eye" – 25 punkti
- "Double Bull's-Eye" – 50 punkti

NUPUDE KIRJELDUS

- Vajutage nuppu POWER ja pärast heli kuulmist sisenege normaalsesse tööolekusse
- Kasutage nuppu GAME mängude G01—G18 valimiseks
- Nuppu GAME saab kasutada ka mängust väljumiseks ja algolekusse naasmiseks
- Vajutage OPTION, et valida valitud mängu saadaolev variatsioon, näiteks sihtskoor, elude väärtus või cricket-režiim
- Kasutage nuppu PLAYER mängijate arvu valimiseks enne mängimist, vaikeväärtus on 2
- Nuppu DOUBLE IN/OUT kasutatakse ainult G02 jaoks, üksikasju vaadake mängu kasutusjuhendist
- Nuppu START/NEXT kasutatakse mängu alustamiseks või järgmisele mängijale üleminekuks

HELISIGNAALID

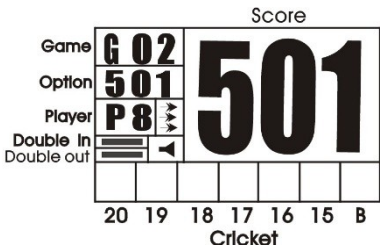
- „Laser" – heli, mis kostab, kui lendav ketas tabab märklaua.
- „Double" – heli, mis annab teada tabamusest Double-väljal (punktid x2)
- „Triple" – heli, mis annab teada tabamusest Triple-väljale (punktid x3)
- „Score" – heli, mis annab teada tulemuse saamisest antud mängus.
- „Close" – heli tähistab loendatava segmendi sulgemist.
- „Open" – heli tähistab loendatava segmendi avamist.
- „Too High" – heli tähistab, et punkte arvatakse maha.
- „Winner" – heli tähistab esimese võitja ilmumist.
- „Bull's-Eye" – heli annab teada, et tabati Bull's-Eye'd (25 punkti)
- „Next/Player" – heli näitab järgmist mängijat pärast seda, kui eelmine mängija on visanud kolm noolt
- „Ye" – heli tähistab, et sihtmärk on tabanud.
- „Sorry" – heli tähistab, et sihtmärki ei tabanud.

MÄNGUREGLER

- **<u>G01 Count-Up/ ÜLESPOOLE LOENDAMINE (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)</u>**

Mängu eesmärk on saavutada valitud punktisumma võimalikult kiiresti. Võidab see mängija, kes jõuab esimesena vajaliku punktisummale.

- **<u>G02 Count-Down/ ALLALOENDAMINE (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)</u>**



Iga mängija alustab mängu sama kindla punktisummaga (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901). Iga viske järel loetakse teenitud punktid maha. Võidab mängija, kes jõuab esimesena nullini. Mängijad saavad valida erinevaid mängurežiime nupu „DOUBLE IN/OUT" abil (vt kõrvalolevat joonist).

- **Double in (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)**

Kui LCD-ekraanil kuvatakse „Double in", tähendab see,
et mängitakse mängu „Double In", mida saab alustada ainult kahekordse
punktisumma segmentidele tabamisega.

- **Double out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)**

Kui LCD-ekraanil kuvatakse „Double out", tähendab see, et mängitakse mängu „Double Out", mille lõpetamiseks tuleb tabada ainult kahekordse punktisumma segmente.
Kui mängija skoor langeb 1-ni või alla 0, tähendab see „burst dart" ja mängija ei saa selles voorus punkte teenida, vaid säilitab ainult eelmise vooru skoori.

- **Double in/out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)**

Kui LCD-ekraanil kuvatakse nii „Double in” kui ka „Double out”, tähendab see, et mängitakse „Double in” ja „Double out” mängu, mis võib alata ja lõppeda ainult kahekordse punktisumma segmentide tabamisega. Kui mängija skoor langeb 1-ni või alla 0, tähendab see „burst dart” ja mängija ei saa selles voorus punkte teenida, vaid säilitab ainult eelmise vooru skoori.

- **G03 Round Clock / KELL (5, 10, 15, 20)**

Arvesse lähevad tabamused mis tahes segmendile.

- „5” tabab segmente 1 kuni 5.
- „10” tabamus segmentidele 1–10.
- "15" tabamus segmentidele 1 kuni 15.
- "20" tabamus segmentidele 1 kuni 20.

Mängija peaks viskama nooli segmendile vastavalt sihtmärgi näidule. Kui segment tabatakse, kostab sihtmärgist helisignaal „Ye“, vastasel juhul „Sorry“. Pärast segmendi tabamist näidatakse järgmine.

- **G04 Round Clock-Double (205, 210, 215, 220)**

See tähendab, et punkte saab teenida ainult kahekordse punktiväärtusega segmendi tabamisel. Ülejäänud funktsioonid on samad kui G03-s.

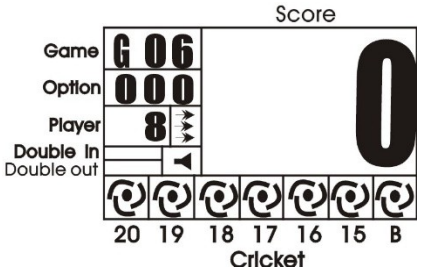
- **G05 Round Clock-Triple (305, 310, 315, 320)**

Tähendab, et punkte saab teenida ainult kolmekordse väärtusega segmendi tabamisel. Ülejäänud funktsioonid on samad kui G03-s.

- **G06 Simple Cricket (000, 020, 025)**

1. Mäng on kehtiv ainult siis, kui tabatakse numbrid 15, 16, 17, 18, 19, 20 või sihtmärgi keskpunkt.
2. Võitjaks osutub mängija, kes tabab kõiki eespool nimetatud numbreid esimesena kolm korda.

   - Ühe punktisegmendi tabamine — loetakse üheks
   - Kahekordse väärtusega segmendi tabamine – loetakse kahekordselt
   - Kolmekordse väärtusega segmendi tabamine loetakse kolmekordselt



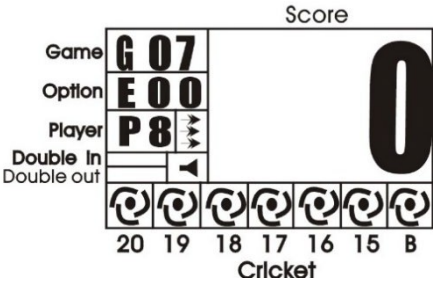
3. „000” – Mängija võib tabada mis tahes segmendi numbritest 15, 16, 17, 18, 19, 20 ja bullseye. Nendel segmentidel ei ole eelistust.
4. „020” – Mängija peab kõigepealt tabama kolm korda 20-t ja seejärel järjest 19, 18, 17, 16, 15 ja bullseye’d.
5. „025” – Mängija peab esmalt tabama kolm korda bullseye’d ning seejärel järjest 15, 16, 17, 18, 19, 20.
6. Igal segmendil on kolm indikaatorit „**(**”. Ühe tabamisel süttib üks indikaator **„(**”. Kui kõik indikaatorid **„(**” on süttinud, lõpeb mäng. (Vaata kõrvalolevat pilti).
7. Võitjaks saab mängija, kes esimesena süütab kõik „**(**”.

- **G07 Score Cricket (E00, E20, E25)**

1. Mäng on kehtiv ainult siis, kui tabatakse numbrid 15, 16, 17, 18, 19, 20 või märklaua keskpunkt.
2. Mängija peab tabama kõiki eespool nimetatud numbreid.

   - Ühe punktisegmendi tabamine — loetakse üheks punktiks
   - Tabamus kahekordse punktisegmendile — loetakse kahekordselt
   - Kolmekordse punktisegmendi tabamine — loetakse kolmekordselt

3. „E00” – Mängija võib tabada mis tahes segmendi väärtusega 15, 16, 17, 18, 19, 20 või sihtmärgi keskosa. Nendel segmentidel ei ole kindlat järjekorda.
4. „E20” – Mängija peab kõigepealt tabama kolm korda numbrit 20 ja seejärel järjestuses 19, 18, 17, 16, 15 ja bullseye.
5. „E25” – Mängija peab esmalt tabama kolm korda bullseye’d ja seejärel järjest 15, 16, 17, 18, 19, 20.
6. Igal segmendil on kolm indikaatorit „**(** ”. Pärast ühte tabamust süttib üks indikaator „**(** ”.
7. Kui mängija on tabanud punktisegmenti 3 korda, avaneb see, et mängija saaks punkte koguda, kuid see suletakse ja seda ei ole enam võimalik tabada, kui kõik mängijad on seda 3 korda tabanud.
8. Iga mängija peab proovima tabada punktisegmenti nii palju kordi kui võimalik, kui see on „avatud” seisundis.
9. Kui kõik mängijad on segmenti tabanud kolm korda, suletakse see.



Mängijad peavad tabama mõnda teist punktisegmenti, mida näitab dartsitahvel, et punkte teenida.

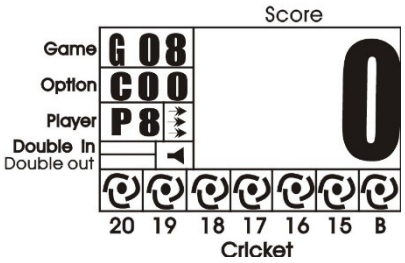
10. Mängija, kes saavutab kõigi punktisegmentide sulgemisel kõrgeima tulemuse, on võitja. (Vaata kõrvalolevat pilti.)

- **G08 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25)**

11. Tulemus on kehtiv ainult siis, kui tabatakse numbrid 15, 16, 17, 18, 19, 20 või märklaua keskpunkt.
12. Mängija peaks püüdma tabada kõiki eespool nimetatud numbreid.

- Ühe punktisegmendi tabamine - loetakse üheks
- Täpne tabamus kahekordse - punktisegmendiloetakse kahekordselt
- Kolmekordse punkti segmendi tabamine- loetakse kolmekordselt

3. „C00" – Mängija võib tabada mis tahes segmendi numbritest 15, 16, 17, 18, 19, 20 ja märklaua keskosa. Nende segmentide järjekorral ei ole tähtsust.
4. „C20" – Mängija peab esmalt tabama kolm korda numbrit 20 ja seejärel järjest numbreid 19, 18, 17, 16, 15 ja bullseye'd.
5. „C25" – Mängija peab esmalt tabama kolm korda bullseye'd ja seejärel järjest 15, 16, 17, 18, 19, 20.
6. Igal segmendil on kolm märki „(". Kui segment tabatakse üks kord, süttib üks märk „(".
7. Kui mängija on tabanud punktisegmenti 3 korda, avatakse see, et mängija saaks punkte koguda, kuid see suletakse ja punkte ei ole enam võimalik koguda, kui kõik mängijad on seda tabanud 3 korda.
8. Praeguse mängija teenitud punktid lisatakse kõigi vastaste tulemustele.
9. Iga mängija peab püüdma tabada punktisegmenti nii tihti kui võimalik, kui see on „avatud" seisundis.
10. Kui kõik mängijad on segmenti kolm korda tabanud, suletakse see. Mängija peaks tabama avatud segmente, et lisada punkte vastastele. Võidab mängija, kellel on madalaim tulemus.
11. Võitjaks osutub mängija, kellel on kõigi segmentide sulgemise järel madalaim punktisumma. (Vaata kõrvalolevat pilti.)



- **G09 Golf (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)**

1. Valitud tulemuseks võib valida (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90).
Mängija peab tabama punktisegmente 1 kuni 18 järjestuses. (Esimeses voorus tabage 1, teises 2 ja nii edasi). Kui segment tabatakse, annab märklaud helisignaali „Ye" või „Sorry". Pärast segmendi tabamist näidatakse järgmine segment.
2. Mängija peaks püüdma saada võimalikult madalat tulemust. Kui ükski kolmest viskest antud voorus ei tabanud märklaua, tähendab see „ebaõnnestunud viskeks" ja mängija saab 5 punkti. Kui nool tabab kolmekordset punktisektorit, saab mängija 1 punkti. („Eagle" viskamine) Kui tabad kahekordset punktisektorit, saad 2 punkti. („Bird" viskamine) Kui tabad ühekordset punktisektorit, saad 3 punkti. Võid valida mis tahes kolmest viskest, et voor lõpetada, kuid tulemuse arvutamisel loetakse ainult viimast viset.
3. Kui mängija tabab esimesel viskel ühepunktilise segmendi ja saab 3 punkti, võib ta otsustada alustada järgmist vooru. Kui ta soovib saada madalamat tulemust, võib ta viskamist jätkata. Kui aga mõlemad ülejäänud visked ei tabanud märklauale, saab mängija lõpuks 5 punkti.
4. Mängija, kes saavutab valitud tulemuse, langeb mängust välja. Kui alles jääb ainult üks mängija, on see mängija võitja. Või kui kõik 18 vooru on lõppenud, on madalaima tulemusega mängija võitja.

- **G10 Bingo (132, 141, 168, 189)**

1. Numbriga segmendid kuvatakse ekraanil ja võitjaks osutub mängija, kes tabab esimesena kõik numbriga segmendid kolm korda. Kui segment tabatakse, kostab dartsitahvlilt heli „Ye" või „Sorry". Segmendi tabamise järel näidatakse järgmine segment.
2. 132---Tabage järgmine segmentide jada: 15, 4, 8, 14, 3.
3. 141—Tabage järgmist segmentide jada: 17, 13, 9, 7, 1.
4. 168—Tabage järgmist segmentide jada: 20, 16, 12, 6, 2
5. 189—Tabage järgmist segmentide jada: 19, 10, 18, 5, 11.
6. Mängija peab tabama numbrilise segmendi kolm korda, seejärel võib ta tabada järgmise numbrilise segmendi:

- Ühe punktisegmendi tabamine — loetakse üheks tabamuseks.
- Täpne tabamus kahekordse punktisumma segmendile — loetakse kaheks tabamuseks.
- Kolmekordse punktisumma segmendi tabamine — loetakse kolmeks tabamuseks.

- **G11 Suur Väike — Lihtne (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

1. Valik (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) tähistab mängija algset elupunktide arvu.
2. Igal mängijal on alguses teatud elupunktide arv. Kui elupunktid on otsas, langeb mängija mängust välja. Esimene mängija peab tabama segmendi, millele on juhuslikult määratud number.
3. Kui mängija tabab sihtmärki esimese või teise noolega, võib ta määrata järgmisele mängijale uue sihtmärgi, tabades ülejäänud noolega valitud segmendi. Kui mängija tabab sihtmärki kõigi kolme noolega, ei saa ta uut sihtmärki määrata ja sihtmärk määratakse järgmisele mängijale juhuslikult. Kui mängija ei tabanud sihtmärki kolme noolega, kaotab ta ühe elupunkti ja sama sihtmärk läheb järgmisele mängijale. Kui segment tabatakse, kostab märklaualt helisignaal „Ye", kui mitte – „Sorry".

4. Tabamus mis tahes numbriga segmendi mis tahes kohale loeb, olenemata sellest, kas tegemist on ühe-, kahe- või kolmekordse punktisegmendiga.
5. Niipea kui ühel mängijal on elupunkte alles, lõpeb mäng ja see mängija on võitja.

- **G12 Big Little — raske (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

1. Valik (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21) tähistab mängija algset elupunktide arvu.
2. See on oluline ainult juhul, kui tabatakse sama punktisegment (ühekordne, kahekordne, kolmekordne) sihtmärgist
3. Ülejäänud funktsioonid on samad kui mudelis G11.

- **G13 Tapja (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

1. Valik (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) tähistab mängija algset elupunktide arvu.
2. Mängu sisenemisel ilmub tulemuste aknas „SEL” (Vali), mis soovitab mängijal valida endale punktisegment. Mängija esimene tabatud punktisegment valitakse tema segmentiks, seejärel tuleb vajutada nuppu „NEXT”, et järgmine mängija saaks valida oma punktisegmendi. Kui kõik mängijad on punktisegmendid valinud, algab mäng.
3. Kui kõik mängijad on punktisegmendid valinud, algab mäng. Alles pärast valitud punktisegmendi tabamist saab mängijast mängu ajaks tapja.
4. Kui mängija punktisegmenti tabab vastase tapja, kaotab mängija ühe elupunkti. Elupunktide arv kuvatakse ekraanil.
5. Kui mängija on saanud „tapjaks” ja tabab uuesti oma punktisegmenti, kaotab ta „tapja” staatuse ja ühe elupunkti.
6. Tapja-mängija peaks püüdma võtta vastastelt elupunkte, tabades nende sihtsegmente.
7. Kui segment tabatakse, annab kilp helisignaali „Ye” või „Sorry”
8. Valik (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) tähendab, et mängija võib saada tapjaks pärast tabamust valitud numbrilisse segmenti, sõltumata sellest, kas tegemist on ühe-, kahe- või kolmekordse punktisegmendiga.
9. Niipea kui ühel mängijal on alles vaid üks elupunkt, lõpeb mäng ja see mängija on võitja.
10. Mängu peaks mängima vähemalt 2 mängijat.

- **G14 Tapja – Kahekordne (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)**

1. Valik (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) tähistab mängija algset elupunktide arvu.
2. Valik (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) tähendab, et mängija saab tapjaks ainult siis, kui ta tabab valitud numbri kahekordse punktisumma segmendis.
3. Muud funktsioonid on samad mis mudelil G13.

- **G15 Kolmekordne tapja (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)**

1. Valik (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) tähistab mängija algset elupunktide arvu.
2. Valik (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) tähendab, et mängija saab tapjaks ainult siis, kui ta tabab valitud numbrit kolmekordse punktisumma segmendis.
3. Ülejäänud funktsioonid on samad mis G13-s.

- **G16 Shoot Out (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

1. Valik (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21) tähistab mängija algset elupunktide arvu.
2. Numbriga segment määratakse mängijale tabamiseks juhuslikult. Mängija peab selle tabama kümne sekundi jooksul, vastasel juhul ei loeta tabamust kehtivaks. Kui segment tabatakse, annab dartsitahvel häälteate „Ye” või „Sorry”. Pärast segmendi tabamist näidatakse järgmine segment.
3. Iga tabamus segmendile „target” (ühekordne, kahekordne või kolmekordne) vähendab elupunkte ühe punkti võrra.
4. Võitjaks saab mängija, kelle elupunktid langevad esimesena 0-ni.

- **G17 Legs over (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

1. Valik (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) tähistab mängija algset elupunktide arvu.
2. Alguses määratakse juhuslikult tulemus ja esimene mängija peaks püüdma saada tulemust, mis on kõrgem kui kolme viske summa. Kui esimese mängija tulemus on madalam, võetakse temalt ära üks elupunkt.
3. Mängija peaks püüdma saada tulemust, mis on kõrgem kui eelmise mängija tulemus selles voorus. Kui mängija saab tulemuse, mis on madalam kui eelmise mängija kolme viske tulemus, kaotab ta ühe elupunkti.
4. Mängijad ei saa tulemust nullida. Kui mängija vajutab otse START-nuppu või ükski nool ei tabaks segmenti, kaotab mängija samuti ühe elupunkti.
5. Mängija langeb välja, kui tal pole enam ühtegi elupunkti, ning selle meeldetuletuseks kostab heliefekt.
6. Niipea kui ühel mängijal on alles üks elupunkt, lõpeb mäng ja see mängija on võitja.
7. Mängus peaks osalema vähemalt 2 mängijat.

- **G18 Legs Under (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)**

1. Valik (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21) tähistab mängija algset elupunktide arvu.
2. Alguses määratakse juhuslikult tulemus ja esimene mängija peab püüdma kolme viskega saavutada sellest madalam tulemus. Kui esimene mängija saavutab sellest kõrgema tulemuse, arvatakse talle maha üks elupunkt.
3. 0 punkti saamine ei ole lubatud. Kui mängija ei tabanud kolme viskega ja sai 0 punkti, arvatakse talle maha üks elupunkt ja tulemus jääb samaks.
4. Mängija peaks püüdma saada tulemust, mis on madalam kui eelmise mängija tulemus samas voorus. Kui mängija saab tulemuse, mis on kõrgem kui eelmise mängija kolme viske punktisumma, kaotab ta ühe elupunkti.
5. Mängijad ei saa tulemust nullida. Kui mängija vajutab otse START-nuppu või ükski nool ei tabaks segmenti, kaotab mängija samuti ühe elupunkti.
6. Mängija langeb välja, kui tal pole enam ühtegi elupunkti, ning selle meeldetuletuseks kostab heliefekt.
7. Niipea kui ühel mängijal on alles üks elupunkt, lõpeb mäng ja see mängija on võitja.
8. Mängu peaks mängima vähemalt 2 mängijat.

PROBLEEMIDE LAHENDAMINE

- **Toite puudumine** – kontrollige, kas patareid on õigesti paigaldatud või kas need on nõrgad või tühjad.
- **Mäng ei salvesta tulemusi** – Kontrollige, kas mäng on seadistusrežiimis või kas mäng on peatatud. Vajutage nuppu START/NEXT, et kontrollida, kas mäng käivitub. Samuti võite kontrollida, kas mõni punktisegment või funktsiooninupp on blokeeritud.
- **Blokeerunud segment või nupp** – Transportimise ajal või tavalise mängu käigus võivad punktisegmendid ajutiselt blokeeruda. Sellisel juhul peatatakse punktide automaatne arvestamine. Segmenti saab vabastada, tõmmates õrnalt noolt välja või liigutades segmenti sõrmega. Seejärel saab mängu jätkata ja punktisüsteem hakkab taas normaalselt töötama.
- **Murtud otsikute eemaldamine** – plastist otsik on ohutum, kuid ei ole igavene – see võib murduda ja jääda märklauale. Kui see juhtub, proovige seda ettevaatlikult tangidega välja tõmmata. Pange tähele, et mida raskem on plastotsaga nool, seda suurem on tõenäosus, et ots painub või murdub.
- **Toitehäired või elektromagnetilised häired** – Elektromagnetiliste häirete korral võib dartsitahvli elektroonika töötada ebaõigesti või lakkata töötamast. (Näiteks: tugev äike, voolukatkestus, pingekõikumised või liiga lähedal asuv elektrimootor või mikrolaineahi). Mängu normaalse toimimise taastamiseks võta patareid mõneks sekundiks välja ja pane need seejärel uuesti sisse. Pööra tähelepanu ka häireallika eemaldamisele.

DARTSITARBI HOOLDUS

- See mäng on mõeldud **AINULT pehme otsaga noolte** kasutamiseks**.**
- Vältige ekraani kokkupuudet äärmuslike ilmastikutingimuste või temperatuuridega.
- Vältige märklaua kokkupuudet vedelikega või liigse niiskusega.
- Dartsihtmärki tohib puhastada ainult kergelt niiske lapiga. Ärge kasutage agressiivseid puhastusvahendeid.
- Eemaldage patareid, kui märklauda ei kasutata.

Seade on elektri- ja elektroonikaseade. Järgige kohalikke eeskirju: viige kasutatud elektriseadmed sobivasse jäätmekogumispunkti. Enne seadme kõrvaldamist eemaldage patareid ja viige need sobivasse patareide kogumispunkti.



Merci d'avoir acheté ce jeu de fléchettes électronique. Son système de score informatisé rend le jeu facile et agréable. Jusqu'à 8 joueurs peuvent jouer en même temps. La cible propose 18 jeux avec 159 variantes, des effets sonores, de la musique et des messages vocaux en anglais et en allemand. Avant de commencer le jeu, veuillez lire les instructions et les conserver pour toute consultation ultérieure.

AVERTISSEMENTS

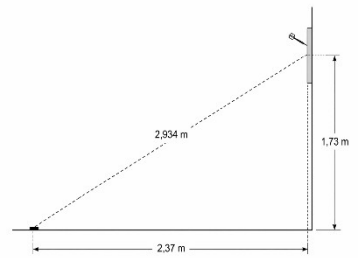
- Ce produit n'est pas un jouet. Il est destiné aux jeunes de 14 ans et plus ainsi qu'aux adultes. Les mineurs ne doivent utiliser ce produit que sous la surveillance d'un adulte. Ce produit contient de petites pièces — risque d'ingestion. Tenir hors de portée des jeunes enfants.
- Ne lancez les fléchettes que sur la cible ; ne les lancez jamais sur des personnes, des animaux ou d'autres objets. N'utilisez que des fléchettes à pointe souple ; l'utilisation de fléchettes à pointe en acier peut endommager la cible et causer des blessures.
- Choisissez un mur stable et vertical avec au moins 3 m d'espace libre devant la cible. Évitez les emplacements à proximité des passages, des portes et des fenêtres. Assurez-vous que la cible est solidement fixée et ne risque pas de tomber.
- Utilisez l'appareil uniquement à l'intérieur. Protégez-le de l'humidité, de la pluie, des températures extrêmes (chaudes ou froides) et de l'exposition directe à des sources de chaleur. Ne l'exposez pas à un ensoleillement prolongé.
- L'installation doit être effectuée par des adultes. N'effectuez pas vous-même de réparations ou de modifications sur l'appareil ; en cas de panne, contactez un service après-vente agréé. Ne démontez pas le boîtier ni les composants électroniques.

CONTENU DE L'ENSEMBLE

Le kit comprend : une cible électronique pour fléchettes TDE100, 6 fléchettes à pointe souple, 50 pointes de rechange, un mode d'emploi, le matériel de montage (2 chevilles, deux vis).

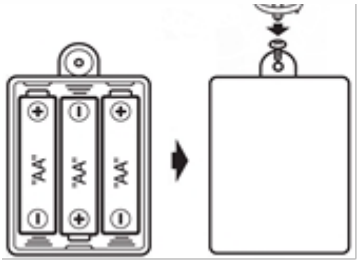
INSTALLATION

Pour le montage, utilisez les éléments de fixation fournis : chevilles et vis.
« Fixez la cible conformément au schéma de montage. Une fois accrochée, le centre de la cible doit se trouver à 173 cm au-dessus du sol. La ligne de tir doit être située à 237 cm du plan de la cible. Une fois l'installation terminée, vérifiez que la cible est bien fixée au mur et qu'elle ne bouge pas pendant l'utilisation. Assurez-vous qu'il y a environ 3 m d'espace libre devant la cible. Vissez deux vis dans les repères jusqu'à ce que leurs têtes dépassent d'environ 1,27 cm du mur. Alignez les trous de fixation à l'arrière du jeu avec les têtes de vis, puis fixez le jeu. Il peut être nécessaire d'ajuster les vis jusqu'à ce que la cible soit bien plaquée contre le mur.



INSTALLATION

La cible de fléchettes fonctionne avec 3 piles AA (LR6) de 1,5 V. Le compartiment à piles s'ouvre à l'arrière pour permettre l'installation des piles. Afin d'économiser les piles, cette cible est équipée d'un mode d'arrêt automatique. Si la cible n'est pas utilisée, elle s'éteindra automatiquement au bout de 30 minutes. Les piles ne sont pas fournies.



SÉCURITÉ DES PILES

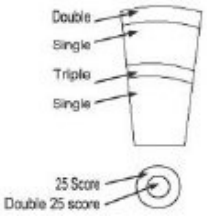
- Les piles doivent être remplacées par un adulte.
- Les piles jetables ne doivent pas être rechargées.
- Les piles rechargeables doivent être retirées de l'appareil avant d'être rechargées.
- Les batteries rechargeables ne doivent être rechargées que sous la surveillance d'un adulte.
- Il est interdit de mélanger différents types de batteries ou des batteries neuves et usagées.
- N'utilisez que des batteries du même type ou d'un type équivalent à celui recommandé.
- Insérez les piles en respectant la polarité.
- Les batteries usagées doivent être retirées de l'appareil.
- Ne pas court-circuiter les bornes d'alimentation.
- Retirez les piles si le produit n'est pas utilisé pendant une longue période.
- En cas de fuite de la batterie, ne pas toucher l'électrolyte à mains nues. Retirer les batteries avec précaution et nettoyer le compartiment à l'aide d'un chiffon sec. En cas de contact de l'électrolyte avec la peau ou les yeux, rincer abondamment à l'eau et consulter un médecin.
- Conservez les piles hors de portée des enfants ; l'ingestion d'une pile peut être dangereuse pour la santé.
- Ne jetez pas les piles au feu ou dans l'eau. Déposez les piles usagées dans un point de collecte approprié ; ne les jetez pas avec les ordures ménagères.

REMARQUE IMPORTANTE

- La cible est destinée exclusivement à être utilisée avec des fléchettes légères à pointe souple. Il est recommandé d'utiliser les fléchettes fournies avec le kit. N'essayez pas d'utiliser des fléchettes de darts à pointe en acier, des fléchettes de darts plus longues (longueur maximale de la pointe : 2,5 cm) ou des fléchettes plus lourdes (poids maximal de la fléchette : 12 g), car cela endommagerait la cible.

- Entre deux lancers, il faut respecter un court intervalle afin que le mécanisme et le système électronique de la cible enregistrent correctement le résultat. Si deux lancers sont effectués trop rapidement l'un après l'autre, retirez la deuxième fléchette et relancez-vous pour que votre score soit correctement enregistré.

SYSTÈME DE POINTS



- « Single » - points comptés à partir du segment
- « Double » : points comptés deux fois à partir du segment
- « Triple » : points comptés deux fois
- « Bull's-Eye » - 25 points
- « Double Bull's-Eye » - 50 points

DESCRIPTION DES TOUCHES

- Appuyez sur le bouton POWER et entrez en état de fonctionnement normal après avoir entendu un son
- Utilisez le bouton GAME pour choisir les jeux G01—G18
- Le bouton GAME peut également être utilisé pour quitter le jeu et revenir à l'état initial
- Appuyez sur OPTION pour sélectionner la variation disponible du jeu sélectionné, par exemple le score cible, la valeur de vie ou le mode cricket
- Utilisez le bouton PLAYER pour choisir le nombre de joueurs avant de jouer, la valeur par défaut est 2
- Le bouton DOUBLE IN/OUT est utilisé uniquement pour G02, veuillez consulter les instructions d'utilisation du jeu pour plus de détails
- Le bouton START/NEXT sert à démarrer un jeu ou à passer au joueur suivant

SIGNALISATIONS SONORES

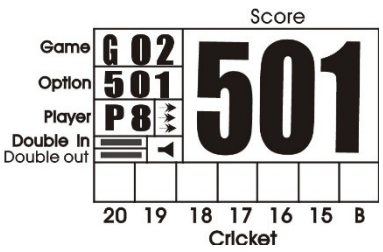
- « Laser » : son émis lorsque le volant touche la cible.
- « Double » : ce son indique qu'un coup a été porté dans la case Double (multiplication par 2)
- « Triple » : son indiquant qu'un tir a atteint la zone Triple (multiplication par 3)
- « Score » : son indiquant l'obtention d'un score dans la partie en cours.
- « Close » : son indiquant la fermeture du segment compté.
- « Open » : ce son indique l'ouverture du segment compté.
- « Too High » : le son indique que des points sont retirés.
- « Winner » : le son indique l'apparition du premier gagnant.
- « Bull's-Eye » : ce son indique qu'un tir a atteint la zone Bull's-Eye (valeur de 25)
- « Next/Player » : ce son indique le prochain joueur à jouer après que le joueur précédent a lancé ses trois fléchettes
- « Ye » : le son indique que la cible a été touchée.
- « Sorry » : le son indique que la cible n'a pas été touchée.

RÈGLES DU JEU

- **<u>G01 Count-Up/ COMPTE À REBOUR (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)</u>**

Le but du jeu est d'atteindre le plus rapidement possible le nombre de points choisi. Le joueur qui atteint le premier le nombre de points requis remporte la partie.

- **<u>G02 Count-Down/ COMPTE À REBOURS (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)</u>**



Chaque joueur commence la partie avec le même nombre de points défini (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901). À chaque lancer, les points marqués sont décomptés. Le joueur qui atteint le zéro en premier remporte la partie. Les joueurs peuvent choisir différents modes de jeu à l'aide du bouton « DOUBLE IN/OUT » (voir illustration ci-contre).

- **Double in (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)**

Lorsque « Double in » s'affiche sur l'écran LCD, cela signifie que qu'il s'agit d'une partie de « Double In », qui ne peut débuter qu'en touchant les segments à double score.

- **Double out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)**

Lorsque « Double out » s'affiche sur l'écran LCD, cela signifie que le jeu « Double Out » est en cours, et qu'il ne peut être terminé qu'en touchant les segments doublant les points.
Si le score du joueur tombe à 1 ou en dessous de 0, cela signifie « burst dart » et le joueur ne peut pas marquer de points dans ce tour, mais seulement conserver le score du tour précédent.

- **Double in/out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)**

Lorsque les mentions « Double in » et « Double out » s'affichent simultanément sur l'écran LCD, cela signifie qu'une partie « Double in » et « Double out » est en cours, qui ne peut débuter ni se terminer que par un tir dans les segments à double score. Si le score d'un joueur tombe à 1 ou en dessous de 0, cela signifie « burst dart » et le joueur ne peut pas marquer de points dans ce tour, mais seulement conserver son score du tour précédent.

- **G03 Round Clock / HORLOGE (5, 10, 15, 20)**

Les touches sur n'importe quel segment comptent.

- « 5 » : toucher les segments de 1 à 5.
- « 10 » : toucher les segments de 1 à 10.
- « 15 » : toucher les segments de 1 à 15.
- « 20 » : toucher les segments de 1 à 20.

Le joueur doit lancer ses fléchettes sur le segment indiqué par la cible. Si le segment est touché, la cible émettra un signal sonore « Ye » ; dans le cas contraire, elle émettra un « Sorry ». Une fois le segment touché, le suivant sera indiqué.

- **G04 Round Clock-Double (205, 210, 215, 220)**

Cela signifie que les points ne peuvent être marqués qu'en touchant un segment à double valeur. Les autres fonctions sont identiques à celles du G03.

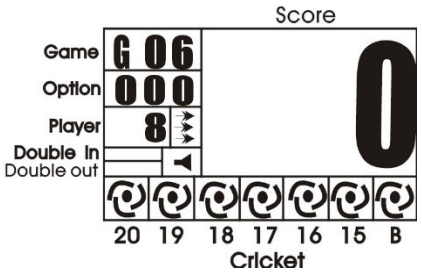
- **G05 Round Clock-Triple (305, 310, 315, 320)**

Cela signifie que des points ne peuvent être marqués qu'en touchant un segment à triple valeur. Les autres fonctions sont identiques à celles de G03.

- **G06 Simple Cricket (000, 020, 025)**

1. Le jeu n'est valable que si les numéros 15, 16, 17, 18, 19, 20 ou le centre de la cible sont touchés.
2. Le gagnant est le joueur qui, le premier, touche tous les numéros ci-dessus à trois reprises.

   - Toucher un seul segment de points — compte pour un
   - Toucher un segment à double valeur — compte double
   - Toucher un segment triple----------compte pour trois



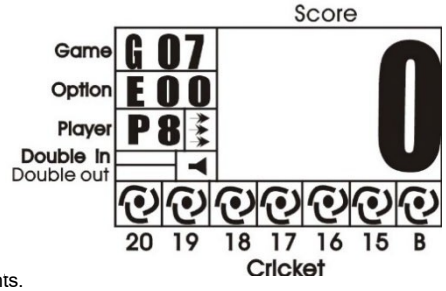
3. « 000 » – Le joueur peut viser n'importe quel segment parmi les 15, 16, 17, 18, 19, 20 et le bullseye. Il n'y a pas d'ordre de priorité entre ces segments.
4. « 020 » – Le joueur doit d'abord toucher trois fois le 20, puis, dans l'ordre, les 19, 18, 17, 16, 15 et le bullseye.
5. « 025 » – Le joueur doit d'abord toucher trois fois le bullseye, puis dans l'ordre 15, 16, 17, 18, 19, 20.
6. Chaque segment comporte trois indicateurs « **(** ». Lorsque l'un d'entre eux est touché, un indicateur **« (** » s'allume. Lorsque tous les indicateurs **« (** » sont allumés, la partie est terminée. (Voir la photo ci-contre).
7. Le joueur qui allume le premier tous les « **(** » remporte la partie.

- **G07 Score Cricket (E00, E20, E25)**

1. Le jeu n'est valable que si les numéros 15, 16, 17, 18, 19, 20 ou le centre de la cible sont touchés.
2. Le joueur doit toucher tous les numéros susmentionnés.

   - Toucher un seul segment de score — compte pour un point
   - Toucher un segment à double score --- compte double
   - Toucher un segment à triple score — compte pour trois

3. « E00 » – Le joueur peut viser n'importe quel segment d'une valeur de 15, 16, 17, 18, 19, 20 ou le centre de la cible. L'ordre de ces segments n'est pas défini.
4. « E20 » – Le joueur doit d'abord toucher trois fois le 20, puis, dans l'ordre, le 19, le 18, le 17, le 16, le 15 et le bullseye.
5. « E25 » – Le joueur doit d'abord toucher trois fois le bullseye, puis dans l'ordre 15, 16, 17, 18, 19, 20.
6. Chaque segment comporte trois indicateurs « **(** ». Après chaque tir, un indicateur « **(** » s'allume.
7. Si un joueur a touché le segment de points 3 fois, celui-ci s'ouvre pour permettre au joueur de marquer des points, mais il se referme et ne peut plus être touché s'il a été touché 3 fois par l'ensemble des joueurs.
8. Chaque joueur doit essayer de toucher le segment de points autant de fois que possible tant qu'il est « ouvert ».
9. Une fois que tous les joueurs ont touché le segment trois fois, celui-ci se ferme.



Les joueurs doivent alors toucher un autre segment de score indiqué par la cible pour marquer des points.

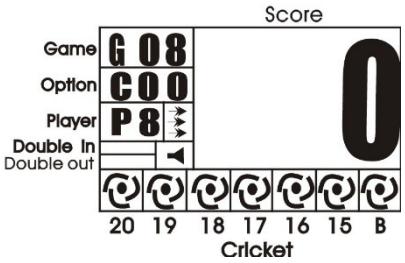
10. Le joueur qui obtient le score le plus élevé à la fin de tous les tours de score remporte la partie. (Voir la photo ci-contre.)

- **G08 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25)**

1. Le score n'est valable que si les numéros 15, 16, 17, 18, 19, 20 ou le centre de la cible sont touchés.
2. Le joueur doit essayer de toucher tous les numéros ci-dessus.

- Toucher un seul segment de score----------compte pour un point
- Toucher un segment double----------compte double
- Toucher un segment triple----------compte pour trois

3. « C00 » – Le joueur peut toucher n'importe quel segment parmi les 15, 16, 17, 18, 19, 20 et le centre de la cible. L'ordre de ces segments n'a aucune importance.
4. « C20 » – Le joueur doit d'abord toucher trois fois le 20, puis successivement le 19, le 18, le 17, le 16, le 15 et le bullseye.
5. « C25 » – Le joueur doit d'abord toucher trois fois le bullseye, puis dans l'ordre 15, 16, 17, 18, 19, 20.
6. Chaque segment comporte trois indicateurs « (». Lorsqu'il est touché une fois, un indicateur « (» s'allume.
7. Si un joueur a touché le segment de points 3 fois, celui-ci s'ouvrira pour permettre au joueur de marquer des points, mais il se refermera et il ne sera plus possible de marquer des points s'il a été touché 3 fois par tous les joueurs.
8. Les points marqués par le joueur actuel seront ajoutés aux scores de tous les adversaires.
9. Chaque joueur doit essayer de toucher le segment de score aussi souvent que possible lorsqu'il est en position « ouverte ».
10. Une fois que tous les joueurs ont touché le segment trois fois, celui-ci sera fermé. Le joueur doit viser les segments ouverts pour ajouter des points aux adversaires. Le joueur ayant le score le plus bas remporte la partie.
11. Le joueur qui obtient le score le plus bas une fois tous les segments fermés remporte la partie. (Voir la photo ci-contre.)



- **G09 Golf (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)**

1. Vous pouvez choisir comme score (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90).
Le joueur doit toucher les segments de 1 à 18 dans l'ordre. (Au premier tour, touchez le 1, au deuxième le 2, et ainsi de suite). Si un segment est touché, la cible émettra un signal sonore « Ye » ou « Sorry ». Une fois le segment touché, le segment suivant sera indiqué.
2. Le joueur doit essayer d'obtenir le score le plus bas possible. Si aucune des trois fléchettes d'un tour donné n'atteint la cible, cela signifie un « lancer raté » et le joueur reçoit 5 points. Si le dard touche un secteur à triple pointation, le joueur reçoit 1 point. (Lancer « Eagle ») Si vous touchez un segment double, vous obtenez 2 points. (Lancer « Bird ») Si vous touchez un segment simple, vous obtenez 3 points. Vous pouvez choisir n'importe lequel de vos trois lancers pour terminer votre tour, mais seul le dernier lancer est pris en compte pour le calcul du score.
3. Si un joueur touche une case à valeur unique dès son premier lancer et obtient 3 points, il peut décider de commencer un nouveau tour. S'il souhaite obtenir un score inférieur, il peut continuer à lancer. Cependant, si ses deux lancers suivants ne touchent pas la cible, le joueur obtient finalement 5 points.
4. Le joueur qui obtient le score choisi est éliminé du jeu. Lorsqu'il ne reste plus qu'un seul joueur, celui-ci est déclaré vainqueur. Ou bien, lorsque les 18 tours sont terminés, le joueur ayant le score le plus bas est déclaré vainqueur.

- **G10 Bingo (132, 141, 168, 189)**

1. Les segments numérotés s'affichent à l'écran, et le joueur qui est le premier à toucher tous les segments numérotés à trois reprises remporte la partie. Lorsqu'un segment est touché, la cible émet un son « Ye » ou « Sorry ». Une fois le segment touché, le segment suivant est indiqué.
2. 132---Touchez la séquence de segments suivante : 15, 4, 8, 14, 3.
3. 141—Touchez la séquence de segments suivante : 17, 13, 9, 7, 1.
4. 168—Touchez la séquence de segments 20, 16, 12, 6, 2
5. 189—Touchez la séquence de segments suivante : 19, 10, 18, 5, 11.
6. Le joueur doit trouver le segment numérique trois fois, puis il peut trouver le segment numérique suivant :

- Un tir sur un segment à un point — compte pour un seul point.
- Un tir dans un segment à double score — compte pour deux tirs.
- Un tir sur un segment à triple score — compte pour trois fois.

- **G11 Grand Petit — Simple (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

1. L'option (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) correspond à la valeur initiale de la vie du joueur.
2. Chaque joueur dispose au départ d'un nombre de points de vie de base. Lorsqu'il n'a plus de points de vie, le joueur est éliminé du jeu. Le premier joueur doit toucher un segment sur lequel figure un chiffre attribué au hasard.
3. Si le joueur atteint la cible avec son premier ou son deuxième dard, il peut désigner une nouvelle cible pour le joueur suivant en touchant le segment choisi avec le dard restant. Si le joueur atteint la cible en utilisant ses trois fléchettes, il ne peut pas créer de nouvelle cible, et celle-ci sera attribuée au hasard au joueur suivant. Si le joueur ne touche pas la cible avec ses trois fléchettes, il perd un point de vie, et la même cible passe au joueur suivant. Si le segment est touché, la cible émet un signal sonore « Ye », et si ce n'est pas le cas, « Sorry ».

4. Tout tir touchant n'importe quel endroit d'un segment numéroté est valable, qu'il s'agisse d'un segment à simple, double ou triple score.
5. Dès qu'un seul joueur a des points de vie, la partie se termine et ce joueur est déclaré vainqueur.

- **G12 Big Little — Difficile (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

1. L'option (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21) correspond à la valeur initiale de la vie du joueur.
2. Cela n'a d'importance que si le même segment de points (simple, double, triple) du nombre cible est touché
3. Les autres fonctions sont identiques à celles du modèle G11.

- **G13 Tueur (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

1. L'option (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) correspond à la valeur initiale de la vie du joueur.
2. Une fois dans le jeu, « SEL » (Sélectionner) s'affiche dans la fenêtre des résultats, invitant le joueur à choisir son segment de points. Le premier segment de points touché par le joueur est sélectionné comme son segment, puis il faut appuyer sur le bouton « NEXT » pour que le joueur suivant puisse choisir son segment de points. Une fois que tous les joueurs ont choisi leur segment de points, le jeu commence.
3. Une fois que tous les joueurs ont choisi leur segment de points, la partie commence. Ce n'est qu'après avoir touché le segment de points choisi qu'un joueur peut devenir le tueur pour la durée de la partie.
4. Lorsque le segment de score d'un joueur est touché par le tueur adverse, le joueur perd un point de vie. Le nombre de points de vie s'affiche à l'écran.
5. Si un joueur est devenu « tueur » et qu'il touche à nouveau son segment de points, il perd son statut de « tueur » et perd un point de vie.
6. Le joueur-tueur doit essayer de retirer des points de vie à ses adversaires en touchant leurs segments cibles.
7. Si un segment est touché, le bouclier émettra un signal sonore « Ye » ou « Sorry ».
8. L'option (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) signifie que le joueur peut devenir un tueur après avoir touché le segment numérique choisi, qu'il s'agisse d'un segment à simple, double ou triple score.
9. Dès qu'un seul joueur a des points de vie, la partie se termine et ce joueur remporte la victoire.
10. Il faut être au moins deux joueurs pour jouer.

- **G14 Assassin – Double (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)**

1. Option (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) désigne la valeur initiale de points de vie du joueur.
2. L'option (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) signifie que le joueur ne peut devenir un tueur qu'en touchant le numéro sélectionné dans le segment de double score.
3. Les autres fonctions sont identiques à celles du G13.

- **G15 Triple tueur (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)**

1. L'option (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) correspond à la valeur initiale de la vie du joueur.
2. L'option (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) signifie que le joueur ne peut devenir un tueur qu'en obtenant le nombre sélectionné dans le segment de triple score.
3. Les autres fonctions sont identiques à celles du G13.

- **G16 Shoot Out (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

1. L'option (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21) correspond à la valeur initiale de la vie du joueur.
2. Un segment comportant un chiffre est attribué au hasard au joueur pour qu'il le touche. Le joueur doit le toucher dans les dix secondes, sinon le tir ne sera pas validé. Si le segment est touché, la cible émettra un message vocal « Ye » ou « Sorry ». Une fois le segment touché, le segment suivant sera indiqué.
3. Chaque tir au segment « target » (simple, double ou triple) réduit la valeur de vie d'un point.
4. Le joueur dont la jauge de vie tombe en premier à 0 remporte la partie.

- **G17 Legs over (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

1. L'option (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) correspond à la valeur initiale de la vie du joueur.
2. Au début, un score est attribué au hasard, et le premier joueur doit essayer d'obtenir un score supérieur à la somme des trois lancers. Si le premier joueur obtient un score inférieur à celui-ci, on lui retire un point de vie.
3. Le joueur doit essayer d'obtenir un score supérieur à celui du joueur précédent dans le tour en cours. Lorsque le joueur obtient un score inférieur à la somme des trois lancers du joueur précédent, il perd un point de vie.
4. Les joueurs ne peuvent pas effacer le score. Si un joueur appuie directement sur le bouton START ou si aucune fléchette n'atteint un segment, il perd également un point de vie.
5. Un joueur est éliminé lorsqu'il n'a plus aucun point de vie ; un son retentit alors pour le signaler.
6. Dès qu'un seul joueur a un point de vie, la partie se termine et ce joueur est déclaré vainqueur.
7. Au moins 2 joueurs doivent participer à la partie.

- **G18 Legs Under (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)**

1. L'option (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21) correspond à la valeur initiale de la vie du joueur.
2. Au début, un score est attribué au hasard, et le premier joueur doit essayer d'obtenir un score inférieur à celui-ci en effectuant trois lancers. Lorsque le premier joueur obtient un score supérieur à celui-ci, on lui retire un point de vie.
3. Il n'est pas permis d'obtenir 0 point. Si le joueur rate ses trois lancers et obtient 0 point, on lui retire un point de vie et le score reste inchangé.
4. Le joueur doit essayer d'obtenir un score inférieur à celui obtenu par le joueur précédent au cours du même tour. Si le joueur obtient un score supérieur à la somme des points obtenus par le joueur précédent en trois lancers, il perd un point de vie.
5. Les joueurs ne peuvent pas effacer leur score. Si un joueur appuie directement sur le bouton START ou si aucune fléchette n'atteint un segment, il perd également un point de vie.
6. Un joueur est éliminé lorsqu'il n'a plus aucun point de vie ; un son retentit alors pour le signaler.
7. Dès qu'un seul joueur a un point de vie, la partie se termine et ce joueur est déclaré vainqueur.
8. Il faut au moins 2 joueurs pour jouer.

DÉPANNAGE

- **Pas d'alimentation** - Vérifiez que les piles sont correctement insérées, qu'elles ne sont pas faibles ou déchargées.
- **Le jeu n'enregistre pas les scores** - Vérifiez si le jeu est en mode configuration ou s'il est en pause. Appuyez sur le bouton START/NEXT pour voir si le jeu démarre. Vous pouvez également vérifier si certains segments du tableau de score ou certains boutons de fonction ne sont pas bloqués.
- **Segment ou bouton bloqué** - Pendant le transport ou au cours d'une partie normale, les segments de score peuvent se bloquer temporairement. Dans ce cas, le comptage automatique des points est interrompu. Vous pouvez débloquer le segment en retirant délicatement la fléchette ou en le faisant bouger avec le doigt. La partie peut alors reprendre et les fonctions de score reviennent à la normale.
- **Retrait des pointes cassées** - La pointe en plastique est plus sûre, mais elle n'est pas éternelle : elle peut se casser et rester coincée dans la cible. Si cela se produit, essayez de l'extraire délicatement à l'aide d'une pince. N'oubliez pas que plus la fléchette à pointe en plastique est lourde, plus il y a de chances que la pointe se torde ou se casse.
- **Perturbations électriques ou électromagnétiques** - En cas de perturbations électromagnétiques, l'électronique de la cible de fléchettes peut fonctionner de manière anormale ou cesser de fonctionner. (Par exemple : un orage violent, une surtension sur le réseau électrique, des chutes de tension ou la proximité d'un moteur électrique ou d'un four à micro-ondes). Pour rétablir le fonctionnement normal du jeu, retirez les piles pendant quelques secondes, puis remettez-les en place. Pensez également à éliminer la source des interférences.

ENTRETIEN DU CIBLE DE FLÉCHETTES

- Ce jeu est destiné **EXCLUSIVEMENT** à être utilisé avec **des FLÉCHETTES À POINTES SOUPLES.**
- Il faut éviter d'exposer le cadran à des conditions météorologiques ou à des températures extrêmes.
- Évitez d'exposer la cible à des liquides ou à une humidité excessive.
- Nettoyez la cible de fléchettes uniquement avec un chiffon légèrement humide. N'utilisez pas de détergents agressifs.
- Retirez les piles lorsque la cible n'est pas utilisée.

Cet appareil est un équipement électrique et électronique. Veuillez respecter la réglementation locale : déposez les équipements électriques usagés dans un point de collecte approprié. Avant de le mettre au rebut, retirez les piles et déposez-les dans un point de collecte de piles approprié.



Köszönjük, hogy megvásárolta ezt az elektronikus darts játékot. Számítógépes pontozási rendszere egyszerűvé és élvezetessé teszi a játékot. Egyszerre akár 8 játékos is játszhat. A tábla 18 játékot kínál 159 variációval, hangeffektekkel, zenével, valamint angol és német nyelvű hangutasításokkal. A játék megkezdése előtt kérjük, olvassa el az útmutatót, és őrizze meg későbbi használatra.

FIGYELMEZTETÉSEK

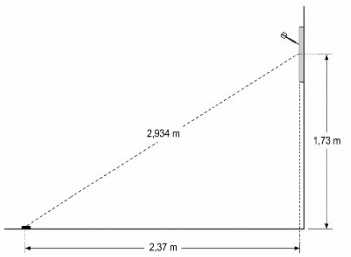
- A termék nem játék. A termék 14 évesnél idősebb fiatalok és felnőttek számára készült. Kiskorúak csak felnőtt felügyelete mellett használhatják a terméket. A termék apró alkatrészeket tartalmaz – lenyelés veszélye áll fenn. Kisgyermekektől elzárva tartandó.
- A dartsot kizárólag a céltáblára dobja; soha ne dobja emberekre, állatokra vagy más tárgyakra. Csak puha hegyű dartsot használjon; az acélhegyű dartsok használata károsíthatja a céltáblát és sérüléseket okozhat.
- Válasszon egy stabil, függőleges falat, amely előtt legalább 3 m szabad hely van a céltábla előtt. Kerülje az átjárók, ajtók és ablakok közelében lévő helyeket. Győződjön meg arról, hogy a céltábla biztonságosan rögzítve van, és nem eshet le.
- A készüléket kizárólag beltéri használatra szánják. Óvja a nedvességtől, az esőtől, a magas és alacsony hőmérséklettől, valamint a hőforrások közvetlen hatásától. Ne tegye ki hosszabb ideig a napfénynek.
- A szerelést felnőtteknek kell elvégezniük. Ne végezzen saját kezű javításokat vagy átalakításokat a készüléken; meghibásodás esetén vegye fel a kapcsolatot egy hivatalos szervizzel. Ne szerelje szét a burkolatot és az elektronikus alkatrészeket.

A CSOMAG TARTALMA

A csomag tartalma: TDE100 elektronikus darts tábla, 6 puha hegyű darts nyíl, 50 tartalék hegy, használati utasítás, szerelési anyagok (2 tágulási csap, két csavar).

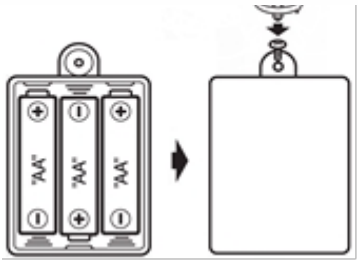
SZERELÉS

A szereléshez használja a mellékelt szerelési elemeket: tágulási csapokat és csavarokat.
„Szerelje fel a céltáblát a szerelési rajz szerint. A táblát felakasztás után a középpontnak 173 cm-re kell lennie a padlótól. A dobási vonalnak 237 cm-re kell lennie a céltábla síkjától. A szerelés után ellenőrizze, hogy a céltábla stabilan illeszkedik-e a falhoz, és használat közben nem csúszik-e el. Győződjön meg arról, hogy a céltábla előtt körülbelül 3 m szabad hely van. Csavarjon be két csavart a jelölőpontokba, amíg a csavarfejek körülbelül 1/2 hüvelyknyire ki nem állnak a falból. Igazítsa a játék hátulján található rögzítőfuratokat a csavarfejekhez, majd szerelje fel a játékot. Előfordulhat, hogy a csavarokat addig kell állítgatni, amíg a célpont szorosan a falhoz nem illeszkedik.



TELEPÍTÉS

A darts tárcsa 3 db 1,5 V-os AA (LR6) elemmel működik. Az elemtartó hátulról nyitható, hogy behelyezhesse az elemeket. Az elemek kímélése érdekében a tárcsa automatikus kikapcsolási móddal rendelkezik. Ha a tárcsát nem használja, 30 perc után automatikusan kikapcsol. Az elemek nem tartoznak a csomaghoz.



AZ ELEMEK BIZTONSÁGA

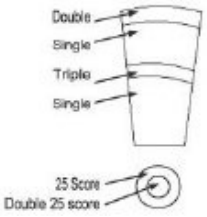
- Az elemeket felnőttnek kell cserélnie.
- Az eldobható elemeket nem szabad tölteni.
- Az újratölthető elemeket a töltés előtt ki kell venni a készülékből.
- Az újratölthető akkumulátorokat kizárólag felnőtt felügyelete mellett szabad tölteni.
- Tilos különböző típusú akkumulátorokat, valamint új és használt akkumulátorokat keverni.
- Kizárólag az ajánlottal azonos vagy azzal egyenértékű típusú akkumulátorokat szabad használni.
- Az akkumulátorokat a megfelelő polaritás betartásával kell behelyezni.
- A lemerült akkumulátorokat ki kell venni a készülékből.
- Tilos a tápfeszültség-csatlakozókat rövidre zárni.
- Vegye ki az elemeket, ha a terméket hosszabb ideig nem használja.
- Ha az akkumulátor kifolyik, ne érintse meg az elektrolitot csupasz kézzel. Óvatosan vegye ki az akkumulátorokat, és törölje ki az akkumulátorrekeszt egy száraz ruhával. Ha az elektrolit a bőrre vagy a szembe kerül, bő vízzel öblítse le, és forduljon orvoshoz.
- Az elemeket gyermekektől elzárva tárolja; az elemek lenyelése egészségre káros lehet.
- Ne dobja az elemeket tűzbe vagy vízbe. A használt elemeket vigye el a megfelelő gyűjtőhelyre; ne dobja a háztartási hulladék közé.

FONTOS MEGJEGYZÉS

- A céltábla kizárólag puha hegyű, könnyű darts nyilakkal való használatra készült. Javasoljuk a készlethez mellékelt darts nyilak használatát. Ne próbáljon acélhegyű darts nyilakat, hosszabb darts nyilakat (a nyílhegy maximális hossza 2,5 cm) vagy nehezebb nyilakat (a nyíl maximális súlya 12 g) használni, mert azok károsíthatják a táblát.

- A két dobás között rövid szünetet kell tartani, hogy a célmechanizmus és az elektronika megfelelően rögzítse az eredményt. Ha a két dobás túl közel következik egymáshoz, vegye ki a második dartsot, és dobjon újra, hogy az eredménye helyesen kerüljön rögzítésre.

PONTSZÁMÍTÁSI RENDSZER



- „Single” – a szegmensből számított pontok
- „Double” – a szegmensből kétszeresen számított pontok
- „Triple” – a szegmensből háromszorosan számított pontok
- „Bull’s-Eye” – 25 pont
- „Double Bull’s-Eye” – 50 pont

A GOMBOK LEÍRÁSA

- Nyomja meg a POWER gombot, és a hangjelzés után lépjen normál működési állapotba
- A GAME gombbal válassza ki a játékokat G01—G18
- A GAME gomb a játékból való kilépésre és a kezdő állapotba való visszatérésre is használható
- Nyomja meg az OPTION gombot a kiválasztott játék elérhető változatának kiválasztásához, például célpontszám, életérték vagy cricket mód
- A PLAYER gombbal válassza ki a játékosok számát a játék előtt, az alapértelmezett érték 2
- A DOUBLE IN/OUT gomb csak a G02 esetében használható, a részletekért lásd a játék kezelési útmutatóját
- A START/NEXT gomb a játék elindítására vagy a következő játékosra váltásra szolgál

HANGJELZÉSEK

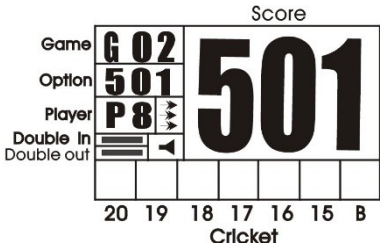
- „Laser” – a hang, amely akkor hallható, amikor a lemez eltalálja a céltáblát.
- „Double” – a hang jelzi, hogy a Double mezőt találta el (x2-es pontszám)
- „Triple” – a hang jelzi, hogy a Triple mezőt találta el (3-szoros pontszám)
- „Score” – a hang jelzi, hogy a játékban pontot szereztek.
- „Close” – a hang jelzi a számolt szegmens lezárását.
- „Open” – a hang a számolt szegmens megnyitását jelzi.
- „Too High” – a hangjelzés azt jelzi, hogy pontokat vonnak le.
- „Winner” – a hangjelzés jelzi az első győztes megjelenését.
- „Bull's-Eye” – a hangjelzés jelzi, hogy a Bull's-Eye mezőt eltalálták (25 pont)
- „Next/Player” – a hang jelzi a következő játékost, miután az előző játékos három dartsot dobott
- „Ye” – a hang jelzi, hogy a célszegmenset eltalálták.
- „Sorry” – a hang jelzi, hogy a célszegmens nem lett eltalálva.

A JÁTÉK SZABÁLYAI

- **<u>G01 Count-Up/ FELFELÉ SZÁMOLÁS (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)</u>**

A játék célja, hogy a lehető leggyorsabban elérjük a kiválasztott pontszámot. Az a játékos nyer, aki elsőként éri el a szükséges pontszámot.

- **<u>G02 Count-Down/ VISSZASZÁMOLÁS (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)</u>**



Minden játékos ugyanazzal a meghatározott pontszámmal kezdi a játékot (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901). Minden dobás után a megszerzett pontokat lefelé számolják. Az a játékos nyer, aki elsőként éri el a nullát. A játékosok a „DOUBLE IN/OUT” gombbal választhatnak különböző játékmódok közül (lásd a mellékelt ábrát).

- **Double in (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)**

Ha az LCD-képernyőn a „Double in” felirat jelenik meg, az azt jelenti, hogy hogy „Double In” játékot játszanak, amelyet kizárólag a dupla pontszámú szegmensek eltalálásával lehet elindítani.

- **Double out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)**

Ha az LCD-képernyőn a „Double out” felirat jelenik meg, az azt jelenti, hogy „Double Out” játék folyik, amelyet kizárólag a pontokat megduplázó szegmensek eltalálásával lehet befejezni.
Ha a játékos pontszáma 1-re vagy 0 alá csökken, az „burst dart”-ot jelent, és a játékos nem szerezhet pontokat ebben a körben, csak megtarthatja az előző kör pontszámát.

- **Double in/out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)**

Ha az LCD-képernyőn egyszerre jelenik meg a „Double in” és a „Double out” felirat, az azt jelenti, hogy „Double in” és „Double out” játék folyik, amely kizárólag a dupla pontszámú szegmensek eltalálásával kezdődhet és végződhet. Ha a játékos pontszáma 1-re vagy 0 alá csökken, az „burst dart”-ot jelent, és a játékos nem szerezhet pontokat ebben a körben, csak megtarthatja az előző kör pontszámát.

- **G03 Round Clock / ÓRA (5, 10, 15, 20)**

Bármely szegmens eltalálása számít.

- „5” az 1-től 5-ig terjedő szegmensek eltalálása.
- „10” az 1-től 10-ig terjedő szegmensek eltalálása.
- „15” az 1–15-ös szegmensek eltalálása.
- „20” az 1–20. szegmensek eltalálása.

A játékosnak a célszám szerint kell a nyilakat a szegmensre dobnia. Ha eltalálja a szegmenst, a célszám „Ye” hangjelzést ad, ellenkező esetben „Sorry”-t. A szegmens eltalálása után a következő szegmens kerül kijelölésre.

- **G04 Round Clock-Double (205, 210, 215, 220)**

Ez azt jelenti, hogy pontokat csak a dupla pontértékű szegmens eltalálásával lehet szerezni. A többi funkció megegyezik a G03-mal.

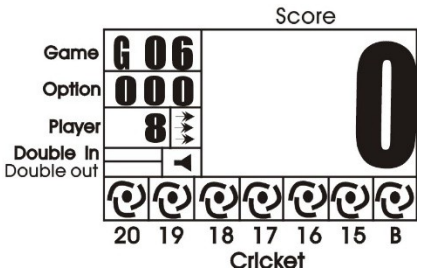
- **G05 Round Clock-Triple (305, 310, 315, 320)**

Azt jelenti, hogy pontokat csak a hármas pontértékű szegmens eltalálásával lehet szerezni. A többi funkció megegyezik a G03-mal.

- **G06 Simple Cricket (000, 020, 025)**

1. A játék csak akkor érvényes, ha a 15, 16, 17, 18, 19, 20 számok vagy a célpont közepe eltalálásra kerül.
2. Az a játékos nyer, aki elsőként találja el háromszor az összes fenti számot.

- Egyetlen pontszegmens eltalálása – egyszer számít
- Dupla értékű szegmens eltalálása – kétszer számít
- Hármas pontszegmens eltalálása --háromszor számít



3. „000” – A játékos a 15, 16, 17, 18, 19, 20 és a bullseye bármelyik szegmensét eltalálhatja. Ezeknek a szegmenseknek nincs elsőbbségi sorrendje.

4. „020” – A játékosnak először háromszor el kell találnia a 20-as számot, majd sorrendben a 19-es, 18-as, 17-es, 16-os, 15-ös számokat és a bullseye-t.

5. „025” – A játékosnak először háromszor el kell találnia a bullseye-t, majd sorrendben a 15-öt, 16-ot, 17-et, 18-at, 19-et és a 20-at.

6. Minden szegmensnek három „**(**” jelzője van. Ha az egyikre eltalálja, egy **„(**” jelző kigyullad. Amikor az összes **„(**” jelző kigyulladt, a játék véget ér. (Lásd a mellékelt képet).

7. Az a játékos nyer, aki elsőként gyújtja meg az összes „**(**”-et.

- **G07 Score Cricket (E00, E20, E25)**

1. A játék csak akkor érvényes, ha a 15, 16, 17, 18, 19, 20 számok vagy a célpont közepe eltalálásra kerül.
2. A játékosnak el kell találnia az összes fenti számot.

- Egyetlen pontszegmens eltalálása — egyszer számít
- Kettős pontszámú szegmens eltalálása — kétszer számít
- Hármas pontszegmens eltalálása — háromszor számít

3. „E00” – A játékos bármelyik 15, 16, 17, 18, 19, 20 értékű szegmenst vagy a céltábla közepét eltalálhatja. Ezeknek a szegmenseknek nincs meghatározott sorrendje.

4. „E20” – A játékosnak először háromszor el kell találnia a 20-as számot, majd sorrendben a 19-et, 18-at, 17-et, 16-ot, 15-öt és a bullseye-t.

5. „E25” – A játékosnak először háromszor el kell találnia a bullseye-t, majd sorrendben a 15-öt, 16-ot, 17-et, 18-at, 19-et és a 20-at.

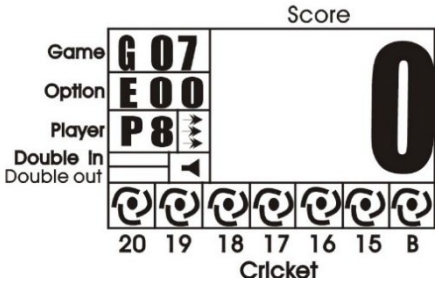
6. Minden szegmensnek három „**(** ” jelzője van. Egy találat után egy „**(”** jelző kigyullad.

7. Ha egy játékos háromszor eltalálja a pontszegmenst, az megnyílik, hogy a játékos pontokat szerezhessen, de bezárul, és többé nem lehet eltalálni, ha az összes játékos összesen háromszor eltalálta.

8. Minden játékosnak meg kell próbálnia annyiszor eltalálni a pontszegmenst, amennyiszer csak tud, amíg az „nyitott” állapotban van.

9. Miután az összes játékos háromszor eltalálta a szegmenst, az bezárul.

A játékosoknak a darts táblán jelzett másik pontszegmenset kell eltalálniuk a pontszerzéshez.



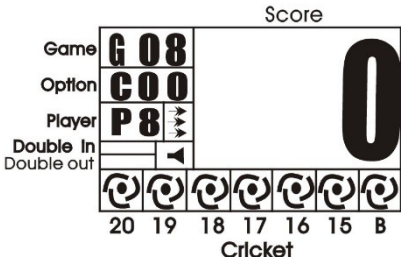
10. Az a játékos nyeri a játékot, aki az összes pontszegmens lezárása után a legtöbb pontot szerezte. (Lásd a mellékelt képet.)

- **G08 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25)**

1. Az eredmény csak akkor érvényes, ha a 15, 16, 17, 18, 19, 20 számok vagy a célpont közepe eltalálásra kerül.
2. A játékosnak meg kell próbálnia eltalálni az összes fenti számot.

- Egyetlen pontszegmens eltalálása ----------egyszer számít
- Egy dupla pontszegmens eltalálása ----------kettőszor számít
- A hármas pontszegmens eltalálása háromszor számít

3. „C00” – A játékos a 15, 16, 17, 18, 19, 20-as szegmensek bármelyikét, valamint a céltábla közepét is eltalálhatja. A szegmensek sorrendje nem számít.
4. „C20” – A játékosnak először háromszor el kell találnia a 20-as számot, majd sorrendben a 19-et, 18-at, 17-et, 16-ot, 15-öt és a bullseye-t.
5. „C25” – A játékosnak először háromszor el kell találnia a bullseye-t, majd sorrendben a 15-ös, 16-os, 17-es, 18-as, 19-es és 20-as számokat.
6. Minden szegmensnek három „(” jelzője van. Egy találat után egy „(” jelző kigyullad.
7. Ha a játékos háromszor eltalálja a pontszegmenst, az megnyílik, hogy a játékos pontokat szerezhessen, de bezárul, és nem lehet pontokat szerezni, ha az összes játékos háromszor eltalálta.
8. Az aktuális játékos által szerzett pontok hozzáadódnak az összes ellenfél pontszámához.
9. Minden játékosnak meg kell próbálnia minél gyakrabban eltalálni a pontszegmenst, amíg az „nyitott” állapotban van.
10. Miután az összes játékos háromszor eltalálta a szegmenst, az bezárul. A játékosnak a nyitott szegmenseket kell eltalálnia, hogy pontokat adjon az ellenfeleknek. Az a játékos nyer, akinek a legalacsonyabb az eredménye.
11. Az a játékos nyer, aki az összes szegmens lezárása után a legalacsonyabb pontszámot éri el. (Lásd a mellékelt képet.)



- **G09 Golf (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)**

1. A kiválasztott pontszám lehet (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90).
A játékosnak sorrendben kell eltalálnia az 1-től 18-ig terjedő pontszegmenseket. (Az első körben az 1-est, a másodikban a 2-est, és így tovább.)
Ha a szegmens eltalálásra kerül, a tárcsa „Ye” vagy „Sorry” hangjelzést ad. A szegmens eltalálása után a következő szegmens kerül kijelölésre.
2. A játékosnak arra kell törekednie, hogy a lehető legalacsonyabb pontszámot érje el. Ha az adott körben a három darts közül egyik sem találja el a céltáblát, az
„hibás dobás”, és a játékos 5 pontot kap. Ha a darts a hármas pontszektorba talál, a játékos 1 pontot kap. („Eagle” dobás) Ha eltalálod a kettős pontszektort, 2 pontot kapsz. („Bird” dobás) Ha eltalálod az egyszerű pontszektort, 3 pontot kapsz. A három dobás közül bármelyiket kiválaszthatod a kör befejezéséhez, de az eredmény kiszámításához csak az utolsó dobás számít.
3. Ha a játékos az első dobással egy pontértékű szegmensre dob, és 3 pontot kap, dönthet úgy, hogy újabb kört kezd. Ha alacsonyabb pontszámot szeretne elérni, folytathatja a dobásokat. Ha azonban a maradék két dobás nem találja el a céltáblát, a játékos végül 5 pontot kap.
4. Az a játékos, aki eléri a kiválasztott pontszámot, kiesik a játékból. Amikor csak egy játékos marad, az a játékos lesz a győztes. Vagy amikor mind a 18 kör véget ér, a legalacsonyabb pontszámot elérő játékos lesz a győztes.

- **G10 Bingo (132, 141, 168, 189)**

1. A számokkal ellátott szegmensek megjelennek a képernyőn, és az a játékos nyer, aki elsőként eltalálja mindegyik szegmenst háromszor.
Ha egy szegmenst eltalálnak, a darts-tábla „Ye” vagy „Sorry” hangot ad ki. A szegmens eltalálása után a rendszer kijelöli a következő szegmenst.
2. 132---Találd el a következő szegmenssorozatot: 15, 4, 8, 14, 3.
3. 141—Találd el a következő szegmenssorozatot: 17, 13, 9, 7, 1.
4. 168—Találd el a következő szegmenssorozatot: 20, 16, 12, 6, 2
5. 189—Találd el a következő szegmenssorozatot: 19, 10, 18, 5, 11.
6. A játékosnak háromszor el kell találnia a számot, majd eltalálhatja a következő számot:

- Egyetlen pontszegmens eltalálása — egyszer számít.
- Kettős pontszámú szegmens eltalálása — két találatnak számít.
- Hármas pontszámú szegmens eltalálása — háromszor számít.

- **G11 Nagy Kis — Egyszerű (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

1. Az opció (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) a játékos eredeti életértékét jelenti.
2. Minden játékosnak van egy kezdeti életerő-értéke. Ha elfogy az életerő-értéke, a játékos kiesik a játékból. Az első játékosnak el kell találnia a véletlenszerűen kijelölt számmal ellátott szegmenst.
3. Ha a játékos az első vagy a második dartsával eltalálja a célt, kijelölhet egy új célt a következő játékos számára, ha a maradék dartsával eltalálja a kiválasztott szegmenst. Ha a játékos mindhárom dartsával eltalálja a célt, nem jelölhet ki új célt, és a cél véletlenszerűen kerül kiosztásra a következő játékosnak. Ha a játékos nem találja el a célt a három dartsával, elveszít egy életpontot, és ugyanaz a cél kerül át a következő játékosra. Ha a szegmens eltalálásra kerül, a tárcsa „Ye” hangjelzést ad, ha nem, akkor „Sorry” hangjelzést.

4. A számmal ellátott szegmens bármely pontjának eltalálása érvényes, függetlenül attól, hogy az egy-, két- vagy háromszoros pontszámú szegmensről van-e szó.
5. Amint csak egy játékosnak marad életerőpontja, a játék véget ér, és az a játékos lesz a győztes.

- **G12 Big Little — Nehéz (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

1. Az Opció (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21) a játékos eredeti életértékét jelenti.
2. Ez csak abban az esetben fontos, ha a célszám ugyanazon pontszegmensét (egyszeres, kétszeres, háromszoros) találja el
3. A többi funkció megegyezik a G11 modellel.

- **G13 Gyilkos (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

1. A (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) opció a játékos kezdeti életerejét jelenti.
2. A játékba való belépés után az eredményablakban megjelenik a „SEL” (Válassz) felirat, amely arra utal a játékosnak, hogy válasszon magának egy pontszegmenst. Az első pontszegmens, amelyet a játékos eltalál, az ő szegmensévé válik, majd a „NEXT” gombot kell megnyomni, hogy a következő játékos kiválaszthassa a saját pontszegmensét. Miután minden játékos kiválasztotta a pontszegmenseket, a játék megkezdődik.
3. Miután minden játékos kiválasztotta a pontszegmenseket, megkezdődik a játék. Csak a kiválasztott pontszegmens eltalálása után válhat a játékos a játék idejére gyilkoská.
4. Amikor a játékos pontszegmensét az ellenfél gyilkos eltalálja, a játékos egy életpontot veszít. Az életpontok száma a képernyőn jelenik meg.
5. Ha a játékos „gyilkos” lett, és újra eltalálja a saját pontszegmensét, elveszíti a „gyilkos” státuszát, és egy életpontot veszít.
6. A gyilkos játékosnak meg kell próbálnia életerőpontokat elvenni ellenfeleitől azáltal, hogy eltalálja a célszegmenseiket.
7. Ha a szegmenst eltalálják, a pajzs „Ye” vagy „Sorry” hangjelzést ad ki.
8. A (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) opció azt jelenti, hogy a játékos gyilkos lehet, ha eltalálja a kiválasztott számot, függetlenül attól, hogy az egy-, két- vagy háromszoros pontszámot érő szegmens-e.
9. Amint csak egy játékosnak marad életerőpontja, a játék véget ér, és az a játékos nyeri a játékot.
10. A játékban legalább 2 játékosnak kell részt vennie.

- **G14 Gyilkos – Kettős (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)**

1. Az Opció (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) a játékos eredeti életerejét jelenti.
2. Az (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) opció azt jelenti, hogy a játékos csak akkor válhat gyilkosává, ha eltalálja a kiválasztott számot a dupla pontszámú szegmensben.
3. A többi funkció megegyezik a G13-mal.

- **G15 Hármas gyilkos (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)**

1. Az Opció (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) a játékos eredeti életerejét jelenti.
2. Az (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) opció azt jelenti, hogy a játékos csak akkor válhat gyilkosává, ha eltalálja a kiválasztott számot a hármas pontszámú szegmensben.
3. A többi funkció megegyezik a G13-mal.

- **G16 Shoot Out (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

1. Az (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21) opció a játékos kezdeti életerejét jelenti.
2. A számmal ellátott szegmens véletlenszerűen kerül kijelölésre a játékos számára. A játékosnak tíz másodpercen belül el kell találnia azt, ellenkező esetben a találat érvénytelen. Ha a szegmens eltalálásra kerül, a darts tábla „Ye” vagy „Sorry” hangüzenetet ad ki. A szegmens eltalálása után a következő szegmens kerül kijelölésre.
3. Minden találat a „target” szegmensben (egyszeres, kettős vagy hármas) az életérték egy ponttal történő csökkenését eredményezi.
4. Az a játékos nyer, akinek az életereje elsőként csökken 0-ra.

- **G17 Legs over (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

1. A (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) opció a játékos kezdeti életerejét jelenti.
2. A játék kezdetén véletlenszerűen kiosztják az eredményt, és az első játékosnak meg kell próbálnia elérni a három dobás összege feletti eredményt. Ha az első játékos alacsonyabb eredményt ér el, akkor egy életpontot veszít.
3. A játékosnak meg kell próbálnia elérni egy magasabb pontszámot, mint az előző játékosé az adott körben. Ha a játékos alacsonyabb pontszámot ér el, mint az előző játékos három dobásának összege, elveszít egy életpontot.
4. A játékosok nem törölhetik az eredményt. Ha a játékos közvetlenül megnyomja a START gombot, vagy egyik nyíl sem találja el a szegmenst, akkor szintén elveszít egy életpontot.
5. A játékos kiesik, ha már nincs élete, és emlékeztetőként egy hangjelzés hallható.
6. Amint csak egy játékosnak marad életereje, a játék véget ér, és az a játékos lesz a győztes.
7. A játékban legalább 2 játékosnak kell részt vennie.

- **G18 Legs Under (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)**

1. Az (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21) opció a játékos eredeti életerejét jelenti.
2. Kezdetben véletlenszerűen kijelölnek egy pontszámot, és az első játékosnak három dobással meg kell próbálnia alacsonyabb pontszámot elérni. Ha az első játékos magasabb pontszámot ér el, egy életpontot veszítenek.
3. 0 pontot nem lehet elérni. Ha a játékos három dobással nem találja el a célt, és 0 pontot ér el, akkor egy életpontot veszítenek, és az eredmény változatlan marad.
4. A játékosnak meg kell próbálnia alacsonyabb pontszámot elérni, mint az előző játékos ugyanabban a körben. Ha a játékos magasabb pontszámot ér el, mint az előző játékos három dobásból szerzett pontjainak összege, elveszít egy életpontot.
5. A játékosok nem törölhetik az eredményt. Ha a játékos közvetlenül a START gombot nyomja meg, vagy egyik nyíl sem találja el a szegmenst, akkor szintén elveszít egy életpontot.
6. A játékos kiesik, ha már nincs élete, és emlékeztetőként egy hangjelzés hallható.
7. Amint csak egy játékosnak marad életereje, a játék véget ér, és az a játékos lesz a győztes.
8. A játékban legalább 2 játékosnak kell részt vennie.

HIBAMEGOLDÁS

- **Nincs áramellátás** – Ellenőrizze, hogy az elemek megfelelően vannak-e behelyezve, vagy gyengék-e, illetve lemerültek-e.
- **A játék nem rögzíti az eredményeket** – Ellenőrizze, hogy a játék konfigurációs módban van-e, vagy szünetel-e. Nyomja meg a START/NEXT gombot, hogy ellenőrizze, elindul-e a játék. Ellenőrizheti azt is, hogy nincs-e elakadva valamelyik pontszám-kijelző vagy funkciógomb.
- **Beragadt szegmens vagy gomb** – Szállítás közben vagy a játék során a pontszám-szegmensek átmenetileg beragadhatnak. Ilyen esetben a pontszám automatikus kiszámítása felfüggesztődik. A darts nyíl óvatos eltávolításával vagy a szegmens ujjal való megmozgatásával fel lehet oldani a beragadást. Ezután a játék folytatható, és a pontszám-funkciók ismét normálisan működnek.
- **Törött hegyek eltávolítása** – A műanyag hegy biztonságosabb, de nem örök életű – eltörhet és a táblában maradhat. Ha ez megtörténik, próbálja meg óvatosan kihúzni egy fogó segítségével. Ne feledje, hogy minél nehezebb a műanyag hegyű darts, annál nagyobb az esélye, hogy a hegy meggörbül vagy eltörik.
- **Áramellátási vagy elektromágneses zavarok** – Elektromágneses zavarok esetén a darts tárcsa elektronikája hibásan működhet vagy leállhat. (Például: erős vihar, túlfeszültség az elektromos hálózatban, feszültségesés, vagy túl közeli elhelyezkedés elektromos motor vagy mikrohullámú sütő közelében). A játék normális működésének helyreállításához vegye ki az elemeket néhány másodpercre, majd helyezze vissza őket. Ne felejtse el eltávolítani az interferencia forrását sem.

A DARTTÁLCA ÁPOLÁSA

- Ez a játék **KIZÁRÓLAG PUHA HEGYŰ DÁRDAK** használatára készült**.**
- Kerülni kell a tárcsa szélsőséges időjárási körülményeknek vagy hőmérsékleti viszonyoknak való kitettségét.
- Kerülje a táblát folyadékoknak vagy túlzott nedvességnek kitenni.
- A darts táblát kizárólag enyhén nedves ruhával tisztítsa. Ne használjon erős tisztítószereket.
- Ha a céltáblát nem használja, vegye ki az elemeket.

A készülék elektromos és elektronikus berendezés. Kérjük, tartsa be a helyi előírásokat: a használt elektromos berendezéseket vigye el a megfelelő hulladékgyűjtő helyre. A hulladékba dobás előtt vegye ki az elemeket, és helyezze azokat a megfelelő elemgyűjtő helyre.



Grazie per aver acquistato questo gioco elettronico di freccette. Il suo sistema di punteggio computerizzato rende il gioco facile e piacevole. Possono giocare fino a 8 giocatori contemporaneamente. Il bersaglio offre 18 giochi con 159 varianti, effetti sonori, musica e messaggi vocali in inglese e tedesco. Prima di iniziare il gioco, leggere le istruzioni e conservarle per riferimento futuro.

AVVERTENZE

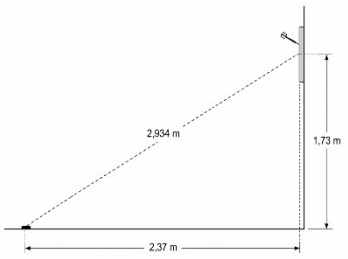
- Il prodotto non è un giocattolo. Il prodotto è destinato a ragazzi dai 14 anni in su e ad adulti. I minori devono utilizzare il prodotto esclusivamente sotto la supervisione di un adulto. Il prodotto contiene piccole parti — rischio di ingestione. Tenere fuori dalla portata dei bambini piccoli.
- Lanciare le freccette esclusivamente verso il bersaglio; mai verso persone, animali o altri oggetti. Utilizzare solo punte morbide; l'uso di freccette con punte in acciaio può danneggiare il bersaglio e causare lesioni.
- Scegliere una parete stabile e verticale con almeno 3 m di spazio libero davanti al bersaglio. Evitare luoghi vicini a passaggi, porte e finestre. Assicurarsi che il bersaglio sia fissato saldamente e non possa cadere.
- Utilizzare l'apparecchio esclusivamente in ambienti interni. Proteggerlo da umidità, pioggia, temperature elevate o basse e dall'esposizione diretta a fonti di calore. Non esporlo a luce solare diretta per periodi prolungati.
- L'installazione deve essere effettuata da adulti. Non effettuare riparazioni o modifiche all'apparecchio da soli; in caso di guasto, contattare un centro di assistenza autorizzato. Non smontare l'involucro né i componenti elettronici.

CONTENUTO DELLA CONFEZIONE

Il set comprende: bersaglio elettronico per freccette TDE100, 6 freccette con punte morbide, 50 punte di ricambio, manuale d'uso, materiale di montaggio (2 tasselli, due viti).

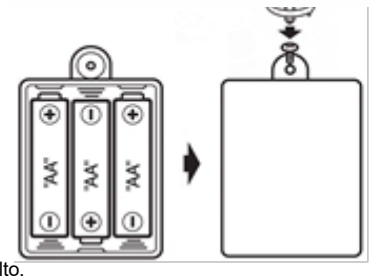
MONTAGGIO

Per il montaggio utilizzare gli elementi di montaggio in dotazione: tasselli e viti.
«Fissare il bersaglio seguendo lo schema di montaggio. Una volta appeso, il centro del bersaglio deve trovarsi a 173 cm dal pavimento. La linea di tiro deve trovarsi a 237 cm dal piano del bersaglio. Dopo il montaggio, verificare che il bersaglio aderisca saldamente alla parete e non si sposti durante l'uso. Assicurarsi che davanti al bersaglio vi siano circa 3 m di spazio libero. Avvitare le due viti nei punti di riferimento fino a quando le teste delle viti sporgono di circa 1/2" dalla parete. Allineare i fori di montaggio sul retro del gioco con le teste delle viti, quindi montare il gioco. Potrebbe essere necessario regolare le viti fino a quando il bersaglio aderisce perfettamente alla parete.



INSTALLAZIONE

Il bersaglio per freccette è alimentato da 3 batterie AA da 1,5 V (LR6). Il vano batterie pu essere aperto dal retro per inserire le batterie. Per risparmiare le batterie, questo bersaglio è dotato di una funzione di spegnimento automatico. Se il bersaglio non viene utilizzato, si spegnerà automaticamente dopo 30 minuti. Le batterie non sono incluse nella confezione.



SICUREZZA DELLE BATTERIE

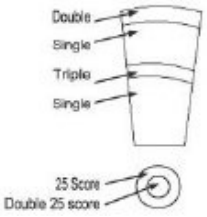
- Le batterie devono essere sostituite da un adulto.
- Le batterie usa e getta non possono essere ricaricate.
- Le batterie ricaricabili devono essere rimosse dal dispositivo prima di essere ricaricate.
- Le batterie ricaricabili devono essere ricaricate esclusivamente sotto la supervisione di un adulto.
- Non mescolare batterie di tipo diverso né batterie nuove e usate.
- Utilizzare esclusivamente batterie dello stesso tipo o di tipo equivalente a quelle raccomandate.
- Le batterie devono essere inserite rispettando la polarità corretta.
- Le batterie scariche devono essere rimosse dall'apparecchio.
- Non cortocircuitare i terminali di alimentazione.
- Rimuovere le batterie se il prodotto non viene utilizzato per un lungo periodo.
- In caso di fuoriuscita di liquido dalla batteria, non toccare l'elettrolito a mani nude. Rimuovere le batterie con cautela e pulire il vano batterie con un panno asciutto. In caso di contatto dell'elettrolito con la pelle o gli occhi, sciacquare abbondantemente con acqua e consultare un medico.
- Tenere le batterie fuori dalla portata dei bambini; l'ingestione delle batterie può essere pericolosa per la salute.
- Non gettare le batterie nel fuoco o nell'acqua. Consegnare le batterie esaurite presso un punto di raccolta appropriato; non smaltirle con i rifiuti urbani.

AVVISO IMPORTANTE

- Il bersaglio è destinato esclusivamente all'uso con freccette leggere con punte morbide. Si consiglia di utilizzare le freccette incluse nel set. Non tentare di utilizzare freccette da darts con punte in acciaio, né freccette da darts più lunghe (lunghezza massima della punta 2,5 cm) o più pesanti (peso massimo della freccetta 12 g), poiché ciò causerebbe danni al bersaglio.

- Tra un lancio e l'altro è necessario osservare una breve pausa affinché il meccanismo e l'elettronica del bersaglio registrino correttamente il punteggio. Se due lanci avvengono a breve distanza l'uno dall'altro, rimuovi il secondo dardo e lancia nuovamente per registrare correttamente il tuo punteggio.

SISTEMA DI PUNTEGGIO



- "Single" - punti assegnati dal segmento
- "Double" - punti conteggiati dal segmento per due volte
- "Triple" - punti triplicati
- "Bull's-Eye" - 25 punti
- "Double Bull's-Eye" - 50 punti

DESCRIZIONE DEI PULSANTI

- Premere il pulsante POWER ed entrare nello stato di funzionamento normale dopo aver sentito un suono
- Utilizzare il pulsante GAME per scegliere i giochi G01—G18
- Il pulsante GAME può essere utilizzato anche per uscire dal gioco e tornare allo stato iniziale
- Premere OPTION per selezionare la variazione disponibile del gioco selezionato, per esempio punteggio obiettivo, valore vita o modalità cricket
- Utilizzare il pulsante PLAYER per scegliere il numero di giocatori prima di giocare, il valore predefinito è 2
- Il pulsante DOUBLE IN/OUT viene utilizzato solo per G02, consultare le istruzioni operative del gioco per i dettagli
- Il pulsante START/NEXT viene utilizzato per avviare un gioco o passare al giocatore successivo

SEGNALI ACUSTICI

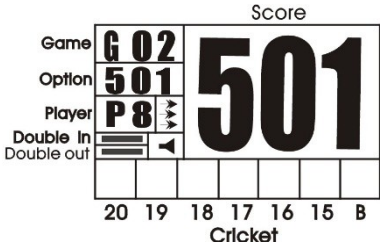
- «Laser» - suono che si sente nel momento in cui il disco colpisce il bersaglio.
- "Double" - il suono indica che si è centrato il campo Double (punteggio x2)
- "Triple" - il suono indica un colpo nel campo Triple (punteggio x3)
- "Score" - il suono indica il punteggio ottenuto in quella partita.
- "Close" - il suono indica la chiusura del segmento conteggiato.
- "Open" - il suono indica l'apertura del segmento in corso.
- „Too High" - il suono indica che vengono sottratti dei punti.
- "Winner" - il suono indica la comparsa del primo vincitore.
- «Bull's-Eye» - il segnale acustico indica che è stato colpito il centro del bersaglio (punteggio 25)
- "Next/Player" - il suono indica il giocatore successivo dopo che il giocatore precedente ha lanciato tre freccette
- "Ye" - il suono indica che il segmento di destinazione è stato colpito.
- "Sorry" - il suono indica che il segmento di destinazione non è stato colpito.

REGOLE DEL GIOCO

- **<u>G01 Count-Up/ CONTO ALLA ROVESCIA (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)</u>**

Lo scopo del gioco è raggiungere il punteggio scelto il più rapidamente possibile. Vince il giocatore che per primo raggiunge il punteggio richiesto.

- **<u>G02 Count-Down/ CONTO ALLA ROVESCIA (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)</u>**



Ogni giocatore inizia la partita con lo stesso punteggio prestabilito (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901). Ad ogni lancio, i punti guadagnati vengono sottratti. Vince il giocatore che per primo raggiunge lo zero. I giocatori possono scegliere diverse modalità di gioco utilizzando il pulsante "DOUBLE IN/OUT" (vedi figura a fianco).

- **Double in (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)**

Quando sul display LCD compare "Double in", significa che
che si sta giocando una partita «Double In», che può essere avviata solo colpendo i segmenti a doppio punteggio.

- **Double out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)**

Quando sul display LCD compare "Double out", significa che si sta giocando una partita "Double Out", che può essere conclusa solo colpendo i segmenti che raddoppiano i punti.
Se il punteggio del giocatore scende a 1 o sotto lo 0, si verifica un "burst dart" e il giocatore non può ottenere punti in quel turno, ma solo mantenere il punteggio del turno precedente.

- **Double in/out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)**

Quando sullo schermo LCD compaiono sia «Double in» che «Double out», significa che si sta giocando una partita «Double in» e «Double out», che può iniziare e terminare solo colpendo i segmenti a doppio punteggio. Se il punteggio del giocatore scende a 1 o sotto lo 0, si verifica un "burst dart" e il giocatore non può ottenere punti in quel round, ma può solo mantenere il punteggio del round precedente.

- **G03 Round Clock / OROLOGIO (5, 10, 15, 20)**

Contano i colpi in qualsiasi segmento.

- "5" colpisce i segmenti da 1 a 5.
- "10" colpo nei segmenti da 1 a 10.
- "15" colpo nei segmenti da 1 a 15.
- "20" centrare i segmenti da 1 a 20.

Il giocatore deve lanciare le freccette nel segmento indicato dal bersaglio. Se il segmento viene colpito, il bersaglio emetterà un segnale acustico «Ye», altrimenti «Sorry». Una volta colpito il segmento, verrà indicato quello successivo.

- **G04 Round Clock-Double (205, 210, 215, 220)**

Significa che i punti possono essere guadagnati solo colpendo un segmento con doppio valore. Le altre funzioni sono le stesse del G03.

- **G05 Round Clock-Triple (305, 310, 315, 320)**

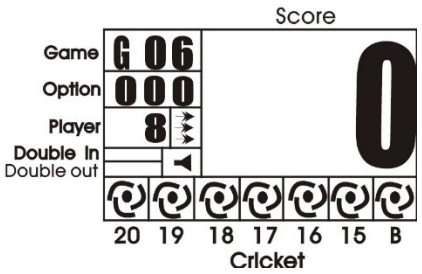
Significa che i punti si possono ottenere solo colpendo un segmento con valore triplo. Le altre funzioni sono le stesse del G03.

- **G06 Simple Cricket (000, 020, 025)**

1. Il gioco è valido solo se vengono colpiti i numeri 15, 16, 17, 18, 19, 20 o il centro del bersaglio.
2. Vince il giocatore che per primo centra tutti i numeri sopra indicati per tre volte.

- Colpire un singolo segmento di punteggio — conta una volta
- Colpire un segmento a doppio valore — conta doppio
- Colpire un segmento triplo----------conta tre volte

3. “000” – Il giocatore può centrare qualsiasi segmento tra 15, 16, 17, 18, 19, 20 e il bullseye. Non vi è alcuna precedenza tra questi segmenti.
4. ”020” – Il giocatore deve prima centrare tre volte il 20, poi in ordine 19, 18, 17, 16, 15 e il bullseye.
5. ”025” – Il giocatore deve prima centrare tre volte il bullseye, poi in ordine 15, 16, 17, 18, 19, 20.
6. Ogni segmento ha tre indicatori “**(**”. Dopo aver colpito uno di essi, si attiva un indicatore “**(**”. Quando tutti gli indicatori “**(**” sono attivati, il gioco termina. (Vedi foto a fianco).
7. Vince il giocatore che per primo accende tutti i simboli "**(**".



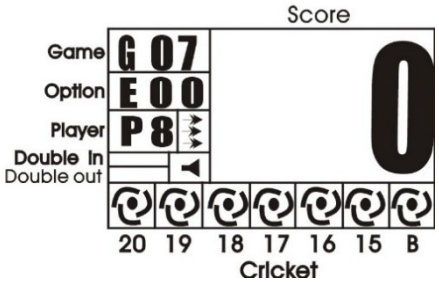
- **G07 Score Cricket (E00, E20, E25)**

1. Il gioco è valido solo se vengono colpiti i numeri 15, 16, 17, 18, 19, 20 o il centro del bersaglio.
2. Il giocatore deve centrare tutti i numeri sopra indicati.

- Colpire un singolo segmento di punteggio — conta una volta
- Colpire un segmento a doppio punteggio --- conta doppio
- Colpire un segmento a triplo punteggio --- conta tre volte

3. „E00” – Il giocatore può centrare qualsiasi segmento con valore 15, 16, 17, 18, 19, 20 o il centro del bersaglio. Questi segmenti non hanno un ordine prestabilito.
4. "E20" – Il giocatore deve prima centrare tre volte il 20, poi, in ordine, il 19, 18, 17, 16, 15 e il bullseye.
5. “E25” – Il giocatore deve prima centrare tre volte il bullseye, poi in ordine 15, 16, 17, 18, 19, 20.
6. Ogni segmento ha tre indicatori "**(**". Dopo averlo colpito una volta, si accenderà un indicatore "**(**"
7. Se un giocatore ha colpito il segmento punti 3 volte, questo si aprirà per consentirgli di guadagnare punti, ma verrà chiuso e non potrà più essere colpito se è stato colpito 3 volte da tutti i giocatori.
8. Ogni giocatore deve cercare di colpire il segmento punti il maggior numero di volte possibile mentre è in stato "aperto".
9. Dopo che il segmento è stato colpito tre volte da tutti i giocatori, verrà chiuso.

I giocatori devono colpire un altro segmento di punteggio indicato dal bersaglio per guadagnare punti.



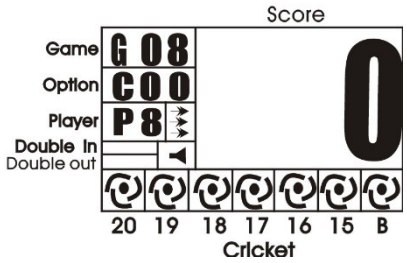
10. Il giocatore che ottiene il punteggio più alto al termine di tutti i segmenti di punteggio viene dichiarato vincitore. (Vedi foto a fianco.)

- **G08 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25)**

1. Il punteggio è valido solo se vengono colpiti i numeri 15, 16, 17, 18, 19, 20 o il centro del bersaglio.
2. Il giocatore dovrebbe cercare di centrare tutti i numeri sopra indicati.

   - Un colpo in un singolo segmento di punteggio------conta una volta
   - Un colpo in un doppio segmento ----------conta doppio
   - Indovinare un segmento triplo ------conta tre volte

3. „C00" – Il giocatore può centrare qualsiasi segmento tra 15, 16, 17, 18, 19, 20 e il centro del bersaglio. Non è richiesta alcuna sequenza specifica di questi segmenti.
4. "C20" – Il giocatore deve prima centrare tre volte il 20, poi in ordine 19, 18, 17, 16, 15 e il bullseye.
5. "C25" – Il giocatore deve prima colpire tre volte il bullseye, poi in ordine 15, 16, 17, 18, 19, 20.
6. Ogni segmento ha tre indicatori «(». Dopo essere stato colpito una volta, si accenderà un indicatore «(».
7. Se un giocatore colpisce il segmento a punti 3 volte, questo verrà aperto per consentire al giocatore di guadagnare punti, ma verrà chiuso e non sarà più possibile guadagnare punti se viene colpito 3 volte da tutti i giocatori.
8. I punti guadagnati dal giocatore attuale verranno aggiunti ai punteggi di tutti gli avversari.
9. Ogni giocatore deve cercare di colpire il segmento di punteggio il più spesso possibile quando è in stato "aperto".
10. Dopo che il segmento è stato colpito tre volte da tutti i giocatori, verrà chiuso. Il giocatore dovrebbe colpire i segmenti aperti per aggiungere punti agli avversari. Vince il giocatore con il punteggio più basso.
11. Il giocatore che ottiene il punteggio più basso al termine di tutti i segmenti viene dichiarato vincitore. (Vedi foto a fianco.)



- **G09 Golf (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)**

1. Come punteggio selezionato è possibile scegliere (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90).
Il giocatore deve colpire i segmenti da 1 a 18 in ordine. (Nel primo turno colpisci l'1, nel secondo il 2 e così via). Se il segmento viene colpito, il bersaglio emetterà un segnale acustico "Ye" o "Sorry". Dopo aver colpito un segmento, verrà indicato il segmento successivo.
2. Il giocatore deve cercare di ottenere il punteggio più basso possibile. Se nessuno dei tre dardi lanciati in un dato turno colpisce il bersaglio, si considera
"tiro fallito" e il giocatore riceve 5 punti. Se il dardo colpisce un settore triplo, il giocatore riceve 1 punto. (Tiro "Eagle") Se colpisci un doppio segmento, ottieni 2 punti. (Tiro "Bird") Se colpisci un singolo segmento, ottieni 3 punti. Puoi scegliere uno qualsiasi dei tre tiri per terminare il turno, ma per il conteggio del punteggio conta solo l'ultimo tiro.
3. Se un giocatore colpisce un segmento con un unico valore di punteggio al primo lancio e ottiene 3 punti, può decidere di iniziare un altro turno. Se desidera ottenere un punteggio inferiore, può continuare a lanciare. Tuttavia, se entrambi i lanci rimanenti non colpiscono il bersaglio, il giocatore riceverà definitivamente 5 punti.
4. Il giocatore che ottiene il punteggio selezionato viene eliminato dal gioco. Quando rimane un solo giocatore, questo diventa il vincitore. Oppure, al termine di tutti i 18 turni, il giocatore con il punteggio più basso diventa il vincitore.

- **G10 Bingo (132, 141, 168, 189)**

1. I segmenti numerati verranno visualizzati sullo schermo e il giocatore che per primo colpisce tutti i segmenti numerati per 3 volte viene dichiarato vincitore. Se un segmento viene colpito, il bersaglio emetterà il suono «Ye» o «Sorry». Dopo aver colpito un segmento, verrà indicato il segmento successivo.
2. 132---Colpisci la seguente sequenza di segmenti: 15, 4, 8, 14, 3.
3. 141—Colpisci la seguente sequenza di segmenti: 17, 13, 9, 7, 1.
4. 168—Colpisci la sequenza di segmenti 20, 16, 12, 6, 2
5. 189— Colpisci la seguente sequenza di segmenti: 19, 10, 18, 5, 11.
6. Il giocatore deve indovinare il segmento numerico tre volte, dopodiché può indovinare il segmento numerico successivo:

   - Un colpo su un singolo segmento a punti — conta una volta.
   - Colpire un segmento a doppio punteggio — conta come due colpi.
   - Colpire un segmento a triplo punteggio — conta tre volte.

- **G11 Grande Piccolo — Semplice (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

1. L'opzione (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) indica il valore iniziale della vita del giocatore.
2. Ogni giocatore inizia con un valore di vita iniziale. Quando non ha più punti vita, il giocatore viene eliminato dal gioco. Il primo giocatore deve colpire il segmento con il numero assegnato casualmente.
3. Se il giocatore colpisce il bersaglio con la prima o la seconda freccetta, può designare un nuovo bersaglio per il giocatore successivo, colpendo il segmento scelto con la freccetta rimanente. Se il giocatore colpisce il bersaglio utilizzando tutte e tre le freccette, non può creare un nuovo bersaglio e il bersaglio verrà assegnato casualmente al giocatore successivo. Se il giocatore non colpisce il bersaglio con tre freccette, perde un punto vita e lo stesso bersaglio passa al giocatore successivo. Se il segmento viene colpito, il bersaglio emetterà un segnale acustico "Ye", altrimenti "Sorry".

4. Colpire qualsiasi punto del segmento con un numero è valido, indipendentemente dal fatto che si tratti di un segmento con punteggio singolo, doppio o triplo.
5. Non appena un solo giocatore ha punti vita, il gioco termina e quel giocatore viene dichiarato vincitore.

- **G12 Big Little — Difficile (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

1. L'opzione (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21) indica il valore iniziale della vita del giocatore.
2. Questo è importante solo nel caso in cui si colpisca lo stesso segmento di punteggio (singolo, doppio, triplo) del numero bersaglio
3. Le altre funzioni sono le stesse del modello G11.

- **G13 Assassino (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

1. L'opzione (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) indica il valore iniziale dei punti vita del giocatore.
2. Una volta entrati nel gioco, nella finestra dei risultati compare "SEL" (Seleziona), che suggerisce al giocatore di scegliere il proprio segmento di punteggio. Il primo segmento di punteggio colpito dal giocatore viene selezionato come suo segmento, dopodiché è necessario premere il pulsante "NEXT" affinché il giocatore successivo possa scegliere il proprio segmento di punteggio. Una volta che tutti i giocatori hanno scelto i segmenti di punteggio, il gioco ha inizio.
3. Una volta che tutti i giocatori hanno scelto i segmenti di punteggio, inizia la partita. Solo dopo aver colpito il segmento di punteggio scelto, il giocatore può diventare l'assassino per la durata del gioco.
4. Quando il segmento di punteggio di un giocatore viene colpito dall'assassino avversario, il giocatore perde un punto vita. Il numero di punti vita viene visualizzato sullo schermo.
5. Se un giocatore è diventato un «assassino» e colpisce nuovamente il proprio segmento punto, perde lo status di «assassino» e perde un punto vita.
6. Il giocatore-killer dovrebbe cercare di sottrarre punti vita agli avversari colpendo i loro segmenti bersaglio.
7. Se il segmento viene colpito, il bersaglio emetterà un segnale acustico "Ye" o "Sorry"
8. L'opzione (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) significa che il giocatore può diventare killer dopo aver colpito il segmento numerico selezionato, indipendentemente dal fatto che si tratti di un segmento con punteggio singolo, doppio o triplo.
9. Non appena un giocatore ha punti vita, il gioco termina e quel giocatore viene dichiarato vincitore.
10. Il gioco richiede almeno 2 giocatori.

- **G14 Assassino – Doppio (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)**

1. L'opzione (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) indica il valore iniziale dei punti vita del giocatore.
2. L'opzione (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) indica che il giocatore può diventare killer solo colpendo il numero selezionato nel segmento a doppio punteggio.
3. Le altre funzioni sono le stesse del G13.

- **G15 Triplo killer (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)**

1. L'opzione (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) indica il valore iniziale della vita del giocatore.
2. L'opzione (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) indica che il giocatore può diventare killer solo se ottiene il numero selezionato nel segmento del triplo punteggio.
3. Le altre funzioni sono le stesse del G13.

- **G16 Shoot Out (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

1. L'opzione (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21) indica il valore iniziale dei punti vita del giocatore.
2. Il segmento con il numero viene assegnato casualmente al giocatore da colpire. Il giocatore deve colpirlo entro dieci secondi, altrimenti il colpo non sarà valido. Se il segmento viene colpito, il bersaglio emetterà un messaggio vocale "Ye" o "Sorry". Dopo aver colpito il segmento, verrà indicato il segmento successivo.
3. Ogni colpo nel segmento "target" (singolo, doppio o triplo) riduce il valore della vita di un punto.
4. Vince il giocatore la cui vita scende per prima a 0.

- **G17 Legs over (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

1. L'opzione (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) indica il punteggio iniziale del giocatore.
2. All'inizio viene assegnato un punteggio casuale e il primo giocatore deve cercare di ottenere un punteggio superiore alla somma dei tre tiri. Se il primo giocatore ottiene un punteggio inferiore a quello, gli viene sottratto un punto vita.
3. Il giocatore deve cercare di ottenere un punteggio superiore a quello del giocatore precedente in quel turno. Quando il giocatore ottiene un punteggio inferiore a quello dei tre tiri del giocatore precedente, perde un punto vita.
4. I giocatori non possono azzerare il punteggio. Se un giocatore preme direttamente il pulsante START o nessuna freccia colpisce un segmento, il giocatore perderà comunque un punto vita.
5. Il giocatore verrà eliminato quando non avrà più punti vita e verrà riprodotto un suono di avviso.
6. Non appena un giocatore ha un solo punto vita, il gioco termina e quel giocatore viene dichiarato vincitore.
7. Al gioco devono partecipare almeno 2 giocatori.

- **G18 Legs Under (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)**

1. L'opzione (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21) indica il valore iniziale dei punti vita del giocatore.
2. All'inizio viene assegnato un punteggio casuale e il primo giocatore deve cercare di ottenere un punteggio inferiore a quello tramite tre tiri. Quando il primo giocatore ottiene un punteggio superiore a quello, gli viene sottratto un punto vita.
3. Non è consentito ottenere 0 punti. Se il giocatore non riesce a centrare il bersaglio con tre tiri e ottiene 0 punti, gli viene sottratto un punto vita e il punteggio rimane invariato.
4. Il giocatore deve cercare di ottenere un punteggio inferiore a quello raggiunto dal giocatore precedente nello stesso turno. Se il giocatore ottiene un punteggio superiore alla somma dei punti ottenuti dal giocatore precedente con tre tiri, perde una vita.
5. I giocatori non possono azzerare il punteggio. Se un giocatore preme direttamente il pulsante START o nessuna freccia colpisce un segmento, il giocatore perderà anche un punto vita.
6. Il giocatore verrà eliminato quando non avrà più punti vita e verrà riprodotto un suono di avviso.
7. Non appena un giocatore ha un solo punto vita, il gioco termina e quel giocatore viene dichiarato vincitore.
8. Il gioco richiede almeno 2 giocatori.

RISOLUZIONE DEI PROBLEMI

- **Mancanza di alimentazione** - Controlla che le batterie siano inserite correttamente, che non siano scariche o quasi scariche.
- **Il gioco non registra i punteggi** - Verifica se il gioco è in modalità configurazione o se è in pausa. Premi il pulsante START/NEXT per verificare se il gioco si avvia. Puoi anche controllare se alcuni segmenti del punteggio o pulsanti funzione sono bloccati.
- **Segmento o pulsante bloccato** - Durante il trasporto o nel corso del normale gioco, i segmenti del punteggio potrebbero bloccarsi temporaneamente. In tal caso, il conteggio automatico dei punti verrà sospeso. È possibile sbloccarlo rimuovendo delicatamente il dardo o muovendo il segmento con un dito. A quel punto il gioco potrà riprendere e le funzioni di punteggio torneranno alla normalità.
- **Rimozione delle punte rotte** - La punta in plastica è più sicura, ma non è eterna: può rompersi e rimanere nel bersaglio. Se ciò dovesse accadere, prova a estrarla delicatamente con delle pinze. Ricorda che più pesante è la freccetta con la punta in plastica, maggiore è la probabilità che la punta si pieghi o si rompa.
- **Disturbi di alimentazione o elettromagnetici** - In caso di disturbi elettromagnetici, l'elettronica del bersaglio per freccette potrebbe funzionare in modo anomalo o smettere di funzionare. (Ad esempio: forte temporale, sovratensione nella rete elettrica, cali di tensione o vicinanza eccessiva a un motore elettrico o a un forno a microonde). Per ripristinare il normale funzionamento del gioco, rimuovi le batterie per alcuni secondi, quindi reinseriscile. Ricordati anche di rimuovere la fonte di interferenza.

CURA DEL BERSAGLIO

- Questo gioco è destinato **ESCLUSIVAMENTE** all'uso con **FRECCE CON PUNTE MORBIDE.**
- Si raccomanda di evitare di esporre il quadrante a condizioni meteorologiche o temperature estreme.
- Evitare di esporre il bersaglio a liquidi o umidità eccessiva.
- Il bersaglio per freccette deve essere pulito esclusivamente con un panno leggermente umido. Non utilizzare detergenti aggressivi.
- Rimuovere le batterie quando il bersaglio non viene utilizzato.

Il dispositivo è un apparecchio elettrico ed elettronico. Ricordarsi di rispettare le normative locali: consegnare le apparecchiature elettriche usate presso un punto di raccolta rifiuti appropriato. Prima di smaltirlo, rimuovere le batterie e consegnarle presso un punto di raccolta batterie appropriato.



Dėkojame, kad įsigijote šį elektroninį smiginio žaidimą. Jo kompiuterizuota taškų skaičiavimo sistema daro žaidimą lengvą ir malonų. Vienu metu gali žaisti iki 8 žaidėjų. Taikinys siūlo 18 žaidimų su 159 variantais, garso efektais, muzika ir balso pranešimais anglų ir vokiečių kalbomis. Prieš pradėdami žaidimą, perskaitykite instrukciją ir išsaugokite ją ateičiai.

ĮSPĖJIMAI

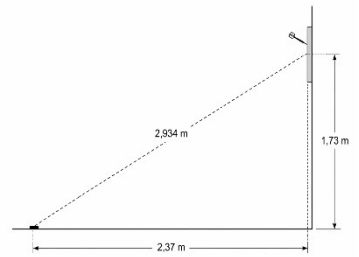
- Šis produktas nėra žaislas. Produktas skirtas paaugliams nuo 14 metų ir suaugusiems. Nepilnamečiai šį produktą turėtų naudoti tik prižiūrint suaugusiam asmeniui. Produktas turi smulkių dalių – yra pavojus jas nuryti. Laikyti nepasiekiamoje vietoje mažiesiems vaikams.
- Mestelėkite strėles tik į taikinį; niekada nemeskite į žmones, gyvūnus ar kitus daiktus. Naudokite tik minkštus antgalius; strėlių su plieniniais antgaliais naudojimas gali sugadinti taikinį ir sukelti sužalojimus.
- Pasirinkite stabilią, vertikalią sieną, priešais kurią būtų ne mažiau kaip 3 m laisvos erdvės. Venkite vietų šalia praėjimų, durų ir langų. Įsitikinkite, kad taikinys yra tvirtai pritvirtintas ir negali nukristi.
- Naudokite prietaisą tik patalpose. Saugokite jį nuo drėgmės, lietaus, aukštos ir žemos temperatūros bei tiesioginio šilumos šaltinių poveikio. Nelaikykite ilgą laiką saulės spindulių veikiamoje vietoje.
- Montavimą turėtų atlikti suaugę asmenys. Nesiimkite savarankiškai remontuoti ar modifikuoti prietaiso; jei jis sugenda, kreipkitės į įgaliotą serviso centrą. Neardykite korpuso ar elektroninių komponentų.

KOMPLEKTO SUDĖTIS

Komplektą sudaro: elektroninis dartų taikiklis TDE100, 6 dartai su minkštais antgaliais, 50 atsarginių antgalių, naudojimo instrukcija, montavimo medžiagos (2 kaiščiai, dvi varžtos).

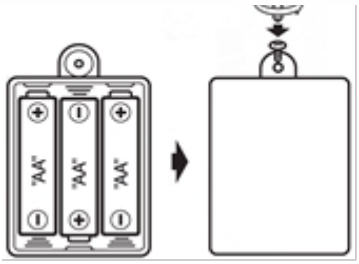
MONTUOJIMAS

Montavimui naudokite pridedamus montavimo elementus: iskleidžiančius kaiščius ir varžtus. „Pritvirtinkite taikinį pagal montavimo brėžinį. Pakabinus taikinį, jo centras turėtų būti 173 cm aukštyje nuo grindų. Metimo linija turėtų būti 237 cm atstumu nuo taikinio plokštumos. Po montavimo patikrinkite, ar taikinys tvirtai priglunda prie sienos ir nesislinksta naudojimo metu. Įsitikinkite, kad priešais taikinį yra ne mažiau kaip 3 m laisvos erdvės. Įsukite du varžtus į atstumą, kol varžtų galvutės išlįs apie 1/2 colio iš sienos. Suderinkite montavimo skyles žaidimo gale su varžtų galvutėmis, tada pritvirtinkite žaidimą. Gali prireikti reguliuoti varžtus, kol skydas tvirtai priglus prie sienos.



ĮRENGIMAS

Dartų lenta maitinama 3 vnt. 1,5 V AA (LR6) baterijomis. Baterijų skyrių galima atidaryti iš nugaros, kad įdėtumėte baterijas. Siekiant taupyti baterijas, ši lenta turi automatinio išsijungimo funkciją. Jei lenta nenaudojama, ji automatiškai išsijungs po 30 minučių. Baterijos nėra įtrauktos į komplektą.



BATERIJŲ SAUGUMAS

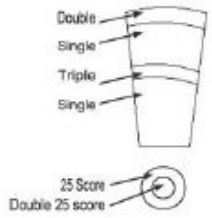
- Baterijas turėtų keisti suaugęs asmuo.
- Vienkartinės baterijos negali būti įkraunamos.
- Prieš įkraunant pakartotinai įkraunamas baterijas, jas reikia išimti iš prietaiso.
- Įkraunamas baterijas galima įkrauti tik prižiūrint suaugusiam asmeniui.
- Negalima maišyti skirtingų tipų baterijų arba naujų ir naudotų baterijų.
- Naudokite tik tokio paties arba lygiaverčio tipo baterijas, kaip rekomenduojama.
- Baterijas reikia įdėti laikantis teisingos poliškumo krypties.
- Išsikrovusias baterijas reikia išimti iš prietaiso.
- Negalima sujungti maitinimo gnybtų.
- Išimkite baterijas, jei prietaisas nebus naudojamas ilgą laiką.
- Jei baterija išsiliejo, nelieskite elektrolito plikomis rankomis. Baterijas išimkite atsargiai, baterijų skyrių nuvalykite sausa šluoste. Jei elektrolitas pateko ant odos ar į akis, nuplaukite dideliu kiekiu vandens ir kreipkitės į gydytoją.
- Baterijas laikykite vaikams nepasiekiamoje vietoje; baterijos nurijimas gali būti pavojingas sveikatai.
- Nemeskite baterijų į ugnį ar vandenį. Panaudotas baterijas atiduokite į atitinkamą surinkimo punktą; neišmeskite su buitinėmis atliekomis.

SVARBI PASTABA

- Tikslas skirtas naudoti tik su lengvais strėlytėmis su minkštais antgaliais. Rekomenduojama naudoti komplekte esančius strėliukus. Nebandykite naudoti dartų su plieniniais antgaliais, ilgesnių dartų (maksimalus antgalio ilgis – 2,5 cm) ar sunkesnių dartų (maksimalus dartų svoris – 12 g), nes tai sugadins lentą.

- Tarp dviejų metimų reikia palaukti trumpą pauzę, kad mechanizmas ir elektronika tinkamai užregistruotų rezultatą. Jei du metimai atliekami pernelyg greitai vienas po kito, išimkite antrąjį strėlę ir mesti dar kartą, kad rezultatas būtų užregistruotas teisingai.

TAŠKŲ SKAIČIAVIMO SISTEMA



- „Single“ – taškai, skaičiuojami iš segmento
- „Double“ – dvigubai skaičiuojami taškai iš segmento
- „Triple“ – taškai skaičiuojami iš segmento trigubai
- „Bull’s-Eye“ – 25 taškai
- „Double Bull’s-Eye“ – 50 taškų

MYGTUKŲ APRAŠYMAS

- Paspauskite mygtuką POWER ir, išgirdę garsą, pereikite į įprastą veikimo būseną
- Naudokite mygtuką GAME žaidimams G01—G18 pasirinkti
- Mygtukas GAME taip pat gali būti naudojamas išeiti iš žaidimo ir grįžti į pradinę būseną
- Paspauskite OPTION, kad pasirinktumėte galimą pasirinkto žaidimo variantą, pavyzdžiui tikslinį rezultatą, gyvybių vertę arba cricket režimą
- Naudokite mygtuką PLAYER žaidėjų skaičiui pasirinkti prieš žaidimą, numatytoji vertė yra 2
- Mygtukas DOUBLE IN/OUT naudojamas tik G02, išsamesnės informacijos ieškokite žaidimo naudojimo instrukcijose
- Mygtukas START/NEXT naudojamas žaidimui pradėti arba pereiti prie kito žaidėjo

GARSO SIGNALAI

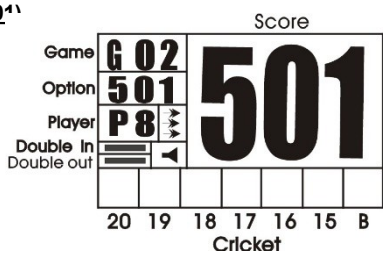
- „Laser“ – garsas, pasigirstantis, kai diskas atsitrenkia į taikinį.
- „Double“ – garsas, informuojantis apie pataikymą į „Double“ laukelį (skaičiavimas x2)
- „Triple“ – garsas, informuojantis apie pataikymą į „Triple“ laukelį (skaičiavimas x3)
- „Score“ – garsas, informuojantis apie rezultato pasiekimą konkrečiame žaidime.
- „Close“ – garsas reiškia skaičiuojamo segmento uždarymą.
- „Open“ – garsas reiškia skaičiuojamo segmento atidarymą.
- „Too High“ – garsas reiškia, kad taškai atimami.
- „Winner“ – garsas reiškia, kad pasirodė pirmasis nugalėtojas.
- „Bull's-Eye“ – garsas praneša apie pataikymą į „Bull's-Eye“ laukelį (25 taškai)
- „Next/Player“ – garsas nurodo kitą žaidėją, kuris žais po to, kai ankstesnis žaidėjas metė tris strėles
- „Ye“ – garsas reiškia, kad pataikyta į tikslą.
- „Sorry“ – garsas reiškia, kad tikslinis segmentas nebuvo pataikytas.

ŽAIDIMO TAISYKLĖS

- **<u>G01 Count-Up/ SKAIČIAVIMAS Į VIRŠŲ (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)</u>**

Žaidimo tikslas – kuo greičiau surinkti pasirinktą taškų skaičių. Laimi tas žaidėjas, kuris pirmasis surenka reikiamą taškų skaičių.

- **<u>G02 Count-Down/ SKAIČIAVIMAS ŽEMYN (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 90</u>1**



Kiekvienas žaidėjas pradeda žaidimą su tuo pačiu nustatytu taškų skaičiumi (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901). Kiekvieno metimo metu surinkti taškai skaičiuojami atgal. Laimi tas žaidėjas, kuris pirmasis pasiekia nulį. Žaidėjai gali pasirinkti įvairius žaidimo režimus naudodami mygtuką „DOUBLE IN/OUT“ (žr. paveikslėlį šalia).

- **Double in (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)**

Kai LCD ekrane rodomas užrašas „Double in“, tai reiškia, kad žaidžiamas žaidimas „Double In“, kurį galima pradėti tik pataikius į dvigubo taškų skaičiaus segmentus.

- **Double out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)**

Kai LCD ekrane rodomas užrašas „Double out“, tai reiškia, kad žaidžiamas žaidimas „Double Out“, kurį galima baigti tik pataikius į dvigubus taškus suteikiančius segmentus.
Jei žaidėjo rezultatas nukrenta iki 1 arba žemiau 0, tai reiškia „burst dart“, ir žaidėjas negali surinkti taškų šiame raunde, o tik išlaikyti ankstesnio raundo rezultatą.

- **Double in/out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)**

Kai LCD ekrane rodomi užrašai „Double in“ ir „Double out“, tai reiškia, kad žaidžiamas „Double in“ ir „Double out“ žaidimas, kuris gali prasidėti ir baigtis tik pataikius į dvigubo taškų skaičiaus segmentus. Jei žaidėjo rezultatas nukrenta iki 1 arba žemiau 0, tai reiškia „burst dart“ ir žaidėjas negali pelnyti taškų šiame raunde, o tik išlaikyti ankstesnio raundo rezultatą.

- **G03 Round Clock / LAIKRODIS (5, 10, 15, 20)**

Skaitomi pataikymai į bet kurį segmentą.

- „5“ – pataikymai į segmentus nuo 1 iki 5.
- „10“ – pataikymai į segmentus nuo 1 iki 10.
- „15“ – pataikymai į segmentus nuo 1 iki 15.
- „20“ – pataikyta į segmentus nuo 1 iki 20.

Žaidėjas turi mesti strėles į segmentą pagal taškų lentelės nurodymus. Jei segmentas bus pataikytas, taškų lentelė išleis garso signalą „Ye“, priešingu atveju – „Sorry“. Pataikius į segmentą, bus nurodytas kitas.

- **G04 Round Clock-Double (205, 210, 215, 220)**

Tai reiškia, kad taškus galima gauti tik pataikius į segmentą su dviguba taškų verte. Kitos funkcijos yra tokios pačios kaip ir G03.

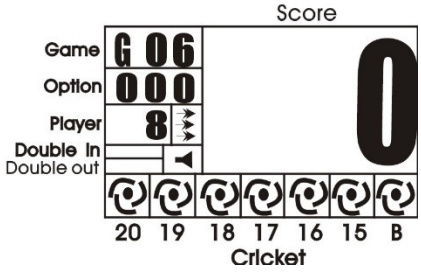
- **G05 Round Clock-Triple (305, 310, 315, 320)**

Tai reiškia, kad taškus galima pelnyti tik pataikius į segmentą su triguba verte. Kitos funkcijos yra tokios pačios kaip ir G03.

- **G06 „Simple Cricket“ (000, 020, 025)**

1. Žaidimas galioja tik tada, kai pataikomi skaičiai 15, 16, 17, 18, 19, 20 arba taikinio centras.
2. Laimi tas žaidėjas, kuris pirmasis tris kartus pataiko visus minėtus skaičius.

- Pataikymas į vieną taškų segmentą — skaičiuojamas vieną kartą
- Pataikymas į dvigubo vertės segmentą – skaičiuojamas dvigubai
- Pataikymas į trigubą segmentą---skaičiuojamas tris kartus



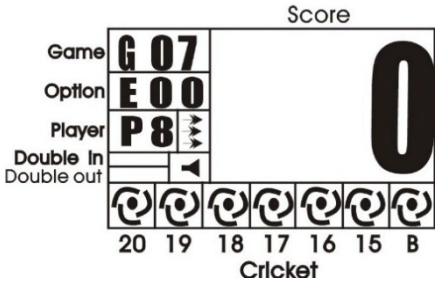
3. „000“ – Žaidėjas gali pataikyti į bet kurį segmentą iš 15, 16, 17, 18, 19, 20 ir „bullseye“. Šių segmentų eiliškumas nėra svarbus.
4. „020“ – žaidėjas pirmiausia turi tris kartus pataikyti į 20, o tada eilės tvarka į 19, 18, 17, 16, 15 ir bullseye.
5. „025“ – Žaidėjas pirmiausia turi tris kartus pataikyti į bullseye, o po to eilės tvarka į 15, 16, 17, 18, 19, 20.
6. Kiekviename segmente yra trys indikatoriai „**(**“. Pataikius į vieną iš jų, įsijungia vienas indikatorius **„(**“. Kai visi indikatoriai **„(**“ yra įjungti, žaidimas baigiasi. (Žr. nuotrauką šalia).
7. Laimi tas žaidėjas, kuris pirmasis įžiebia visus **„(**“.

- **G07 „Score Cricket“ (E00, E20, E25)**

1. Žaidimas laikomas galiojančiu tik tada, kai pataikoma į skaičius 15, 16, 17, 18, 19, 20 arba į taikinio centrą.
2. Žaidėjas turi pataikyti į visus minėtus skaičius.

- Pataikymas į vieną taškų segmentą — skaičiuojamas vieną kartą
- Pataikymas į dvigubo taškų skaičiaus segmentą — skaičiuojamas dvigubai
- Pataikymas į trigubą taškų segmentą — skaičiuojamas tris kartus

3. „E00“ – Žaidėjas gali pataikyti į bet kurį segmentą, kurio vertė yra 15, 16, 17, 18, 19, 20, arba į taikinio centrą. Šių segmentų tvarka nėra nustatyta.
4. „E20“ – žaidėjas pirmiausia turi tris kartus pataikyti į 20, o tada eilės tvarka į 19, 18, 17, 16, 15 ir bull’s-eye.
5. „E25“ – žaidėjas pirmiausia turi tris kartus pataikyti į „bullseye“, o po to eilės tvarka į 15, 16, 17, 18, 19, 20.
6. Kiekvienas segmentas turi tris indikatorius „**(** ”. Pataikius vieną kartą, įsijungs vienas indika
7. Jei žaidėjas pataikė į taškų segmentą 3 kartus, jis atsivers, kad žaidėjas galėtų surinkti taškus, tačiau bus uždarytas ir į jį nebus galima pataikyti, jei jį 3 kartus pataikė visi žaidėjai.
8. Kiekvienas žaidėjas turi pabandyti pataikyti į taškų segmentą tiek kartų, kiek tik gali, kol jis yra „atviras“.
9. Kai visi žaidėjai pataiko į segmentą tris kartus, jis uždaromas.



Žaidėjai turėtų pataikyti į kitą taškų segmentą, nurodytą dartų lentynoje, kad gautų taškų.

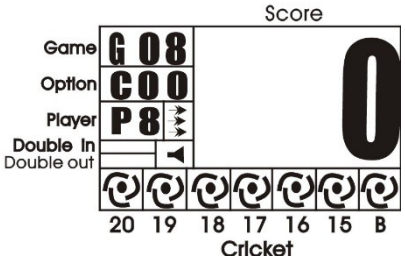
10. Žaidėjas, surinkęs daugiausiai taškų užbaigus visus taškų segmentus, tampa nugalėtoju. (Žr. nuotrauką šalia.)

- **G08 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25)**

1. Rezultatas galioja tik tada, kai pataikoma į skaičius 15, 16, 17, 18, 19, 20 arba į taikinio centrą.
2. Žaidėjas turėtų stengtis pataikyti į visus minėtus skaičius.

- Pataikymas į vieną taškų segmentą----------skaičiuojamas vieną kartą
- Pataikymas į dvigubą taškų segmentą --------skaičiuojamas dvigubai
- Pataikymas į trigubą segmentą--skaičiuojamas tris kartus

3. „C00“ – Žaidėjas gali pataikyti į bet kurį segmentą iš 15, 16, 17, 18, 19, 20 ir į taikinio centrą. Šių segmentų tvarka nėra svarbi.
4. „C20“ – žaidėjas pirmiausia turi tris kartus pataikyti į 20, o tada paeiliui į 19, 18, 17, 16, 15 ir bull's-eye.
5. „C25“ – žaidėjas pirmiausia turi tris kartus pataikyti į „bullseye“, o po to paeiliui į 15, 16, 17, 18, 19, 20.
6. Kiekviename segmente yra trys žymekliai „(“. Pataikius vieną kartą, įjungiamas vienas žymeklis „(“.
7. Jei žaidėjas pataikė į taškų segmentą 3 kartus, jis bus atidarytas, kad žaidėjas galėtų surinkti taškus, tačiau bus uždarytas ir taškų surinkti nebus galima, jei jį 3 kartus pataikė visi žaidėjai.
8. Dabartinio žaidėjo surinkti taškai bus pridėti prie visų varžovų rezultatų.
9. Kiekvienas žaidėjas turi stengtis pataikyti į taškų segmentą kuo dažniau, kol jis yra „atviras“.
10. Kai visi žaidėjai tris kartus pataikys į segmentą, jis bus uždarytas. Žaidėjas turėtų pataikyti į atvirus segmentus, kad pridėtų taškų priešininkams. Laimi žaidėjas, turintis mažiausią rezultatą.
11. Žaidėjas, kuris, užbaigus visus segmentus, surinks mažiausią taškų skaičių, tampa nugalėtoju. (Žr. nuotrauką šalia.)



- **G09 Golfas (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)**

1. Kaip pasirinktą rezultatą galima pasirinkti (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90).
Žaidėjas turi pataikyti į taškų segmentus nuo 1 iki 18 eilės tvarka. (Pirmajame raunde pataikyk į 1, antrajame į 2 ir t. t.). Jei segmentas bus pataikytas, skydas išleis garso signalą „Ye“ arba „Sorry“. Pataikius į segmentą, bus nurodytas kitas segmentas.
2. Žaidėjas turėtų stengtis surinkti kuo mažesnį taškų skaičių. Jei nė viena iš trijų metamų strėlių per tą raundą nepataiko į taikinį, tai reiškia „nesėkmingas metimas“ ir žaidėjas gauna 5 taškus. Jei strėlė pataiko į trigubą taškų sektorių, žaidėjas gauna 1 tašką. („Eagle“ metimas) Jei pataikysite į dvigubą taškų segmentą, gausite 2 taškus. („Bird“ metimas) Jei pataikysite į viengubą taškų segmentą, gausite 3 taškus. Galite pasirinkti bet kurį iš trijų metimų, kad užbaigtumėte ėjimą, tačiau skaičiuojant rezultatą įskaitomas tik paskutinis metimas.
3. Jei žaidėjas pirmuoju metimu pataiko į segmentą su vienu tašku ir gauna 3 taškus, jis gali nuspręsti pradėti kitą raundą. Jei nori gauti mažesnį rezultatą, jis gali tęsti metimus. Tačiau jei abu likę metimai nepataiko į taikinį, žaidėjas galiausiai gauna 5 taškus.
4. Žaidėjas, kuris surinks pasirinktą rezultatą, bus pašalintas iš žaidimo. Kai liks tik vienas žaidėjas, tas žaidėjas tampa nugalėtoju. Arba, kai bus baigti visi 18 raundai, žaidėjas su mažiausiu rezultatu tampa nugalėtoju.

- **G10 Bingo (132, 141, 168, 189)**

1. Ekrane bus rodomi segmentai su skaičiais, o žaidėjas, kuris pirmasis 3 kartus pataikys į visus segmentus su skaičiais, taps nugalėtoju. Jei segmentas bus pataikytas, dartų lenta išleis garsą „Ye“ arba „Sorry“. Pataikius į segmentą, bus nurodytas kitas segmentas.
2. 132---Pataikyk į šią segmentų seką: 15, 4, 8, 14, 3.
3. 141—Pataikyk į šią segmentų seką: 17, 13, 9, 7, 1.
4. 168—Pataikyk į segmentų seką 20, 16, 12, 6, 2
5. 189—Pataikykite į šią segmentų seką: 19, 10, 18, 5, 11.
6. Žaidėjas turi atspėti skaičių segmentą tris kartus, tada gali atspėti kitą skaičių segmentą:

- Pataikymas į vieną taškų segmentą — skaičiuojamas kaip vienas pataikymas.
- Pataikymas į dvigubo taškų skaičiaus segmentą — skaičiuojamas kaip du pataikymai.
- Pataikymas į trigubų taškų segmentą — skaičiuojamas tris kartus.

- **G11 Didelis Mažas — Paprastas (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

1. Pasirinkimas (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) reiškia pradinę žaidėjo gyvybės vertę.
2. Kiekvienas žaidėjas pradžioje turi tam tikrą gyvybės taškų skaičių. Kai gyvybės taškų nebelieka, žaidėjas pašalinamas iš žaidimo. Pirmasis žaidėjas turi pataikyti į segmentą su atsitiktinai paskirtu skaičiumi.
3. Jei žaidėjas pataiko į tikslą pirmuoju arba antruoju strėle, jis gali nustatyti naują tikslą kitam žaidėjui, pataikydamas likusia strėle į pasirinktą segmentą. Jei žaidėjas pataiko į tikslą, panaudodamas visas tris strėles, jis negali nustatyti naujo tikslo, o tikslas bus atsitiktinai paskirtas kitam žaidėjui. Jei žaidėjas nepataiko į tikslą trimis strėlėmis, jis praranda vieną gyvybės tašką, o tas pats tikslas pereina kitam žaidėjui. Jei segmentas bus pataikytas, lenta išleis garso signalą „Ye“, o jei ne – „Sorry“.

4. Pataikymas į bet kurią numerio segmento vietą yra galiojantis, nepriklausomai nuo to, ar tai yra viengubo, dvigubo ar trigubo taško segmentas.
5. Kai tik vienas žaidėjas turi gyvybės taškų, žaidimas baigiasi, o tas žaidėjas tampa nugalėtoju.

- **G12 „Big Little“ — „Hard“ (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

1. Parinktis (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21) reiškia pradinę žaidėjo gyvybės vertę.
2. Tai svarbu tik tuo atveju, jei pataikoma į tą patį taškų segmentą (viengubą, dvigubą, trigubą) tikslinio skaičiaus
3. Kitos funkcijos yra tokios pačios kaip ir G11 modelyje.

- **G13 Žudikas (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

1. Pasirinkimas (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) reiškia pradinį žaidėjo gyvybės taškų skaičių.
2. Pradėjus žaidimą, rezultatų lange pasirodo „SEL“ (Pasirink), kas reiškia, kad žaidėjas turi pasirinkti sau taškų segmentą. Pirmasis žaidėjo paspaustas taškų segmentas tampa jo segmentu, o tada reikia paspausti mygtuką „NEXT“, kad kitas žaidėjas galėtų pasirinkti savo taškų segmentą. Kai visi žaidėjai pasirenka taškų segmentus, prasideda žaidimas.
3. Kai visi žaidėjai pasirenka taškų segmentus, prasideda žaidimas. Tik pataikęs į pasirinktą taškų segmentą, žaidėjas gali tapti žudiku žaidimo metu.
4. Kai žaidėjo taškų segmentą pataiko priešininko žudikas, žaidėjas praranda vieną gyvybės tašką. Gyvybės taškų skaičius rodomas ekrane.
5. Jei žaidėjas tapo „žudiku“ ir vėl pataiko į savo taškų segmentą, jis praranda „žudiko“ statusą ir praranda vieną gyvybės tašką.
6. Žaidėjas-žudikas turėtų stengtis atimti gyvybės taškus iš priešininkų, pataikydamas į jų taikinius segmentus.
7. Jei segmentas bus pataikytas, skydas išleis garso signalą „Ye“ arba „Sorry“
8. Pasirinkimas (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) reiškia, kad žaidėjas gali tapti žudiku pataikęs į pasirinktą skaitmeninį segmentą, nepriklausomai nuo to, ar tai yra viengubo, dvigubo ar trigubo taško segmentas.
9. Kai tik vienam žaidėjui lieka gyvybės taškų, žaidimas baigiasi, o tas žaidėjas tampa nugalėtoju.
10. Žaisti turėtų mažiausiai 2 žaidėjai.

- **G14 Žudikas – Dvigubas (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)**

1. Parinktis (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) reiškia pradinę žaidėjo gyvybės vertę.
2. Pasirinkimas (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) reiškia, kad žaidėjas gali tapti žudiku tik pataikęs pasirinktą skaičių dvigubo taškų segmente.
3. Kitos funkcijos yra tokios pačios kaip ir G13 modelyje.

- **G15 „Trijų žudikų“ (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)**

1. Parinktis (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) reiškia pradinę žaidėjo gyvybės vertę.
2. Pasirinkimas (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) reiškia, kad žaidėjas gali tapti žudiku tik pataikęs pasirinktą skaičių trigubo taškų segmente.
3. Kitos funkcijos yra tokios pačios kaip ir G13.

- **G16 Shoot Out (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

1. Parinktis (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21) reiškia pradinę žaidėjo gyvybės vertę.
2. Segmentas su skaičiumi žaidėjui priskiriamas atsitiktine tvarka. Žaidėjas turi pataikyti į jį per dešimt sekundžių, kitaip pataikymas nebus įskaitytas. Jei segmentas bus pataikytas, dartų lenta išleis balso pranešimą „Ye“ arba „Sorry“. Pataikius į segmentą, bus nurodytas kitas segmentas.
3. Kiekvienas pataikymas į „target“ segmentą (viengubas, dvigubas ar trigubas) sumažina gyvybės vertę vienu tašku.
4. Laimi tas žaidėjas, kurio gyvybės vertė pirmoji nukris iki 0.

- **G17 Legs over (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

1. Parinkimas (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) reiškia pradinį žaidėjo gyvybės taškų skaičių.
2. Pradžioje atsitiktinai nustatomas rezultatas, o pirmasis žaidėjas turėtų pabandyti pasiekti aukštesnį rezultatą nei šių trijų metimų suma. Kai pirmasis žaidėjas pasiekia žemesnį rezultatą, jam atimamas vienas gyvybės taškas.
3. Žaidėjas turėtų stengtis gauti rezultatą, didesnį už ankstesnio žaidėjo rezultatą toje pačioje raundoje. Kai žaidėjas gauna rezultatą, mažesnį už ankstesnio žaidėjo trijų metimų rezultatą, jis praranda vieną gyvybės tašką.
4. Žaidėjai negali išvalyti rezultato. Jei žaidėjas tiesiogiai paspaudžia mygtuką „START“ arba nė viena rodyklė nepataiko į segmentą, žaidėjas taip pat praranda vieną gyvybės tašką.
5. Žaidėjas bus pašalintas, kai jam nebeliks gyvybių, o kaip priminimas bus paleistas garso įrašas.
6. Kai tik vienas žaidėjas turi vieną gyvybės tašką, žaidimas baigiasi, o tas žaidėjas tampa nugalėtoju.
7. Žaidime turėtų dalyvauti mažiausiai 2 žaidėjai.

- **G18 Legs Under (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)**

1. Parinktis (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21) reiškia pradinę žaidėjo gyvybės vertę.
2. Pradžioje atsitiktinai nustatomas rezultatas, o pirmasis žaidėjas turi pabandyti per tris metimus pasiekti mažesnį rezultatą. Kai pirmasis žaidėjas pasiekia didesnį rezultatą, jam atimamas vienas gyvybės taškas.
3. Neleidžiama gauti 0 taškų. Jei žaidėjas nepataiko trimis metimais ir gauna 0 taškų, jam atimamas vienas gyvybės taškas, o rezultatas lieka nepakitęs.
4. Žaidėjas turėtų stengtis gauti mažesnį rezultatą nei ankstesnio žaidėjo rezultatas toje pačioje raundoje. Jei žaidėjas gauna rezultatą, didesnį nei ankstesnio žaidėjo taškų suma už tris metimus, jis praranda vieną gyvybę.
5. Žaidėjai negali išvalyti rezultato. Jei žaidėjas tiesiogiai paspaudžia mygtuką „START“ arba nė viena rodyklė nepataiko į segmentą, žaidėjas taip pat praranda vieną gyvybės tašką.
6. Žaidėjas bus pašalintas, kai jam nebeliks gyvybių, o kaip priminimas bus paleistas garso įrašas.
7. Kai tik vienas žaidėjas turi vieną gyvybės tašką, žaidimas baigiasi, o tas žaidėjas tampa nugalėtoju.
8. Žaisti turėtų mažiausiai 2 žaidėjai.

PROBLEMŲ SPRENDIMAS

- **Nė**ra **maitinimo** – Patikrinkite, ar baterijos įdėtos teisingai, ar jos nėra išsikrovusios.
- **Žaidimas neregistruoja rezultatų** – Patikrinkite, ar žaidimas yra konfigūracijos režime arba ar žaidimas yra sustabdytas. Paspauskite mygtuką START/NEXT, kad patikrintumėte, ar žaidimas paleis. Taip pat galite patikrinti, ar kokie nors taškų segmentai arba funkciniai mygtukai nėra užblokuoti.
- **Užstrigęs segmentas arba mygtukas** – Transportavimo metu arba žaidžiant įprastu būdu taškų skaičiavimo segmentai gali laikinai užstrigti. Tokiu atveju automatinis taškų skaičiavimas bus sustabdytas. Švelniai ištraukus žaidimo rutulį arba pirštu pajudinus segmentą, jį galima atblokuoti. Tuomet žaidimą galima tęsti, o taškų skaičiavimo funkcijos vėl veiks kaip įprasta.
- **Sulūžusių antgalių pašalinimas** – plastikinis antgalis yra saugesnis, tačiau nėra amžinas – jis gali sulūžti ir likti diske. Jei taip atsitiks, pabandykite ją švelniai ištraukti replėmis. Atminkite, kad kuo sunkesnis strėlė su plastiko antgaliu, tuo didesnė tikimybė, kad antgalis išlinksta arba sulūžta.
- **Maitinimo ar elektromagnetiniai trikdžiai** – Jei atsiranda elektromagnetinių trikdžių, dartų lentos elektronika gali veikti netinkamai arba nustoti veikti. (Pavyzdžiui: stipri audra, elektros tinklo viršįtampis, įtampos kritimas arba pernelyg artimas elektros variklio ar mikrobangų krosnelės buvimas). Norėdami atkurti normalią žaidimo veiklą, išimkite baterijas kelioms sekundėms, o tada įdėkite jas vėl. Taip pat nepamirškite pašalinti trikdžių šaltinį.

DARTŲ SKYDELIO PRIEŽIŪRA

- Šis žaidimas skirtas naudoti **TIK** su **MINKŠTAIS GALUČIAIS STRĖLĖMIS.**
- Reikia vengti, kad skydas būtų veikiamas ekstremalių oro sąlygų ar temperatūrų.
- Reikia vengti, kad taikinys būtų veikiamas skysčių ar pernelyg didelės drėgmės.
- Dartų lentą valykite tik šiek tiek sudrėkinta šluoste. Nenaudokite agresyvių valiklių.
- Išimkite baterijas, kai lentelė nenaudojama.

Prietaisas yra elektros ir elektroninė įranga. Atminkite, kad reikia laikytis vietinių taisyklių: naudotą elektros įrangą atiduokite į atitinkamą atliekų surinkimo punktą. Prieš perduodant į utilizavimą, išimkite baterijas ir atiduokite jas į atitinkamą baterijų surinkimo punktą.



Paldies, ka iegādājāties šo elektronisko šautriņu spēli. Tās datorizētā punktu skaitīšanas sistēma padara spēli vieglu un patīkamu. Vienlaikus var spēlēt līdz 8 spēlētājiem. Mērķis piedāvā 18 spēles ar 159 variācijām, skaņas efektiem, mūziku un balss norādēm angļu un vācu valodā. Pirms spēles sākšanas, lūdzu, izlasiet instrukciju un saglabājiet to turpmākai lietošanai.

BRĪDINĀJUMI

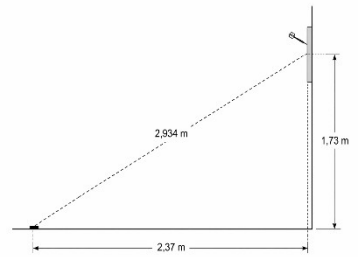
- Produkts nav rotaļlieta. Produkts ir paredzēts jauniešiem no 14 gadu vecuma un pieaugušajiem. Nepilngadīgajiem šo produktu drīkst lietot tikai pieaugušā uzraudzībā. Produktā ir sīkas detaļas — pastāv norīšanas risks. Glabāt bērniem nepieejamā vietā.
- Metiet šautriņas tikai mērķī; nekad nemetiet cilvēkos, dzīvniekos vai citos priekšmetos. Lietojiet tikai mīkstus uzgaļus; šautriņu ar tērauda uzgaļiem lietošana var sabojāt mērķi un izraisīt traumas.
- Izvēlieties stabilu, vertikālu sienu ar vismaz 3 m brīvas telpas priekšā mērķim. Izvairieties no vietām pie ejām, durvīm un logiem. Pārliecinieties, ka mērķis ir droši piestiprināts un nevar nokrist.
- Ierīci lietojiet tikai telpās. Pasargājiet to no mitruma, lietus, augstas un zemas temperatūras, kā arī tiešas siltuma avotu iedarbības. Neatstājiet to ilgstoši saules staru iedarbībā.
- Uzstādīšanu drīkst veikt tikai pieaugušie. Neveiciet ierīces remontu vai pārveidojumus paši; bojājuma gadījumā sazinieties ar autorizētu servisu. Neizjauciet korpusu vai elektroniskās detaļas.

KOMPLEKTA SATURS

Komplektā ietilpst: elektroniskais šautriņu mērķis TDE100, 6 šautriņas ar mīkstiem galiem, 50 rezerves gali, lietošanas instrukcija, montāžas materiāli (2 izplešanās tapas, divas skrūves).

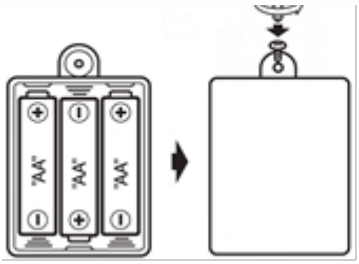
MONTAŽA

Montāžai izmantojiet komplektā iekļautās montāžas detaļas: izplešanās tapas un skrūves. „Piekarojiet mērķi saskaņā ar montāžas rasējumu. Pēc piekāršanas mērķa centram jāatrodas 173 cm virs grīdas. Metiena līnija jāatrodas 237 cm attālumā no mērķa plaknes. Pēc uzstādīšanas pārbaudiet, vai mērķis stabili piekļaujas sienai un nelīst lietošanas laikā. Pārliecinieties, ka priekšā mērķim ir aptuveni 3 m brīvas telpas. Ieskrūvējiet divas skrūves atskaites atzīmēs, līdz skrūvju galvas izvirzīsies apmēram 1/2" no sienas. Sasakiet spēles aizmugurē esošos montāžas caurumus ar skrūvju galvām, pēc tam uzstādiet spēli. Var būt nepieciešams pielāgot skrūves, līdz mērķis cieši piekļausies sienai.



UZSTĀDĪŠANA

Dartu mērķis darbojas ar 3 1,5 V AA (LR6) baterijām. Bateriju nodalījumu var atvērt no aizmugures, lai ievietotu baterijas. Lai taupītu baterijas, šis mērķis ir aprīkots ar automātiskās izslēgšanās režīmu. Ja mērķis netiek izmantots, tas automātiski izslēdzas pēc 30 minūtēm. Baterijas nav iekļautas komplektā.



BATERIJU DROŠĪBA

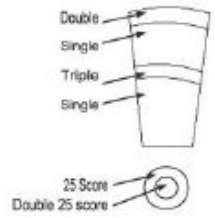
- Baterijas drīkst mainīt tikai pieaugušais.
- Vienreizlietojamās baterijas nedrīkst uzlādēt.
- Atkārtoti uzlādējamas baterijas pirms uzlādēšanas ir jāizņem no ierīces.
- Atkārtoti uzlādējamas baterijas drīkst uzlādēt tikai pieaugušā uzraudzībā.
- Nedrīkst jaukt dažāda veida baterijas vai jaunas un lietotas baterijas.
- Izmantojiet tikai tāda paša vai līdzvērtīga tipa baterijas, kādas ir ieteiktas.
- Baterijas jāievieto, ievērojot pareizo polaritāti.
- Izlādētās baterijas jāizņem no ierīces.
- Nedrīkst īsslēgt barošanas kontaktus.
- Izņemiet baterijas, ja produkts netiks lietots ilgāku laiku.
- Ja baterija ir noplūdusi, nepieskarieties elektrolītam ar kailām rokām. Baterijas izņemiet uzmanīgi un notīriet bateriju nodalījumu ar sausu drānu. Ja elektrolīts nonāk saskarē ar ādu vai acīm, noskalojiet ar lielu daudzumu ūdens un konsultējieties ar ārstu.
- Glabājiet baterijas bērniem nepieejamā vietā; baterijas norīšana var būt bīstama veselībai.
- Neiemetiet baterijas ugunī vai ūdenī. Izlietotās baterijas nododiet atbilstošā savākšanas punktā; neizmetiet kopā ar sadzīves atkritumiem.

SVARĪGA PIEZĪME

- Mērķis ir paredzēts lietošanai tikai ar vieglām šautrām ar mīkstiem galiem. Ieteicams izmantot komplektā iekļautās šautriņas. Nemēģiniet izmantot dartu šautriņas ar tērauda galiem, garākas dartu šautriņas (maksimālais šautriņas garums ir 2,5 cm) vai smagākas šautriņas (maksimālais šautriņas svars ir 12 g), jo tas bojās mērķi.

- Starp diviem metieniem ir jāievēro neliela pauze, lai mērķa mehānisms un elektronika pareizi reģistrētu rezultātu. Ja divi metieni notiek pārāk tuvu viens otram, izņem otro šautriņu un met vēlreiz, lai pareizi reģistrētu savu rezultātu.

PUNKTU SISTĒMA



- "Single" – punkti, kas tiek aprēķināti no segmenta
- "Double" – punkti, kas aprēķināti no segmenta divkārši
- "Triple" – punkti, kas aprēķināti no segmenta trīskārši
- "Bull's-Eye" – 25 punkti
- "Double Bull's-Eye" – 50 punkti

POGU APRAKSTS

- Nospiediet pogu POWER un pēc skaņas signāla pārejiet normālā darba stāvoklī
- Izmantojiet pogu GAME, lai izvēlētos spēles G01—G18
- Pogu GAME var izmantot arī, lai izietu no spēles un atgrieztos sākuma stāvoklī
- Nospiediet OPTION, lai izvēlētos pieejamo izvēlētās spēles variāciju, piemēram mērķa rezultātu, dzīvību vērtību vai cricket režīmu
- Izmantojiet pogu PLAYER, lai pirms spēles izvēlētos spēlētāju skaitu, noklusējuma vērtība ir 2
- Poga DOUBLE IN/OUT tiek izmantota tikai G02, sīkāku informāciju skatiet spēles lietošanas instrukcijā
- Poga START/NEXT tiek izmantota, lai sāktu spēli vai pārietu pie nākamā spēlētāja

SKAŅAS SIGNĀLI

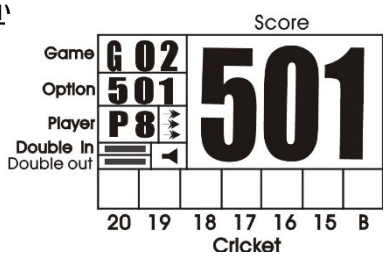
- „Laser" – skaņa, kas atskan brīdī, kad lidojošais disks atsitās pret mērķi.
- „Double" – skaņa informē par trāpījumu Double laukā (punkti tiek reizināti ar 2)
- „Triple" – skaņa, kas informē par trāpījumu laukā „Triple" (punkti tiek reizināti ar 3)
- „Score" – skaņa informē par rezultāta iegūšanu konkrētajā spēlē.
- „Close" – skaņa norāda uz skaitāmā segmenta slēgšanu.
- „Open" – skaņa norāda uz skaitāmā segmenta atvēršanu.
- „Too High" – skaņas signāls norāda, ka tiek atskaitīti punkti.
- „Winner"" – skaņa norāda uz pirmā uzvarētāja parādīšanos.
- „Bull's-Eye" – skaņas signāls informē par trāpījumu Bull's-Eye laukā (25 punkti)
- „Next/Player" – skaņas signāls norāda uz nākamo spēlētāju pēc tam, kad iepriekšējais spēlētājs ir izmetis trīs šautriņas
- „Ye" – skaņas signāls norāda, ka mērķa segments ir trāpīts.
- „Sorry" – skaņa norāda, ka mērķa segments nav trāpīts.

SPĒLES NOTEIKUMI

- **<u>G01 Count-Up/ SKAITĪŠANA UZ AUGŠU (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)</u>**

Spēles mērķis ir pēc iespējas ātrāk sasniegt izvēlēto punktu skaitu. Uzvar tas dalībnieks, kurš pirmais sasniedz nepieciešamo punktu skaitu.

- **<u>G02 Count-Down/ SKAITĪŠANA UZ LEJU (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)</u>**



Katrs spēlētājs sāk spēli ar vienādu noteiktu punktu skaitu (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901). Katram metienam iegūtie punkti tiek atskaitīti uz leju. Uzvar tas spēlētājs, kurš pirmais sasniedz nulli. Spēlētāji var izvēlēties dažādus spēles režīmus, izmantojot pogu "DOUBLE IN/OUT" (skatīt attēlu blakus).

- **Double in (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)**

Kad LCD ekrānā parādās „Double in", tas nozīmē, ka
ka tiek spēlēta spēle „Double In", kuru var sākt tikai tad, ja tiek trāpīts
segmentos ar dubulto punktu skaitu.

- **Double out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)**

Ja LCD ekrānā parādās „Double out", tas nozīmē, ka tiek spēlēta spēle „Double Out", kuru var pabeigt tikai trāpot segmentus, kas dubulto punktus.
Ja spēlētāja rezultāts nokrīt līdz 1 vai zem 0, tas nozīmē „burst dart", un spēlētājs šajā kārtā nevar iegūt punktus, bet tikai saglabāt iepriekšējās kārtas rezultātu.

- **Double in/out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)**

Ja LCD ekrānā tiek parādīts gan „Double in”, gan „Double out”, tas nozīmē, ka tiek spēlēta „Double in” un „Double out” spēle, kura var sākties un beigties tikai ar trāpījumu dubultpunktu segmentos. Ja spēlētāja rezultāts nokrīt līdz 1 vai zem 0, tas nozīmē „burst dart”, un spēlētājs šajā kārtā nevar iegūt punktus, bet tikai saglabāt iepriekšējās kārtas rezultātu.

- **G03 Round Clock / PULKSTENIS (5, 10, 15, 20)**

Tiek ņemti vērā trāpījumi jebkurā segmentā.

- "5" trāpījums segmentos no 1 līdz 5.
- "10" trāpījums segmentos no 1 līdz 10.
- "15" trāpījums segmentos no 1 līdz 15.
- "20" trāpījums segmentos no 1 līdz 20.

Spēlētājam jāmet bultas segmentā atbilstoši mērķa norādījumiem. Ja segments tiek trāpīts, mērķis atskaņos skaņas signālu „Ye“, pretējā gadījumā — „Sorry“. Pēc segmenta trāpīšanas tiks norādīts nākamais.

- **G04 Round Clock-Double (205, 210, 215, 220)**

Tas nozīmē, ka punktus var iegūt tikai trāpot segmentu ar dubultu punktu vērtību. Pārējās funkcijas ir tādas pašas kā G03.

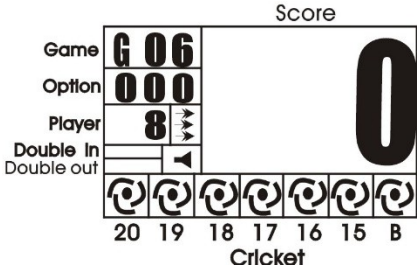
- **G05 Round Clock-Triple (305, 310, 315, 320)**

Tas nozīmē, ka punktus var iegūt tikai trāpot segmentā ar trīskāršu vērtību. Pārējās funkcijas ir tādas pašas kā G03.

- **G06 Simple Cricket (000, 020, 025)**

1. Spēle ir spēkā tikai tad, ja tiek trāpīti skaitļi 15, 16, 17, 18, 19, 20 vai mērķa centrs.
2. Uzvarētājs ir tas spēlētājs, kurš pirmais trīs reizes trāpa visus iepriekš minētos skaitļus.

   - Viena punktu segmenta trāpījums — tiek skaitīts vienu reizi
   - Trāpījums segmentā ar dubulto vērtību — tiek skaitīts divreiz
   - Trāpījums trīskāršā segmentā ----tiek skaitīts trīs reizes



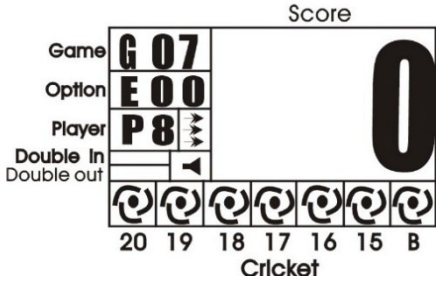
3. „000” – Spēlētājs var trāpīt jebkurā no segmentiem 15, 16, 17, 18, 19, 20 un bullseye. Šiem segmentiem nav prioritātes.
4. „020” – Spēlētājam vispirms trīs reizes jātrāpa 20, pēc tam secībā 19, 18, 17, 16, 15 un bullseye.
5. ”025” – Spēlētājam vispirms trīs reizes jātrāpa bullseye, pēc tam secībā 15, 16, 17, 18, 19, 20.
6. Katram segmentam ir trīs indikatori „**(**”. Pēc trāpījuma vienā no tiem ieslēdzas viens indikators **„(**”. Kad visi indikatori **„(**” ir ieslēgti, spēle beidzas. (Skatīt attēlu blakus).
7. Uzvarētājs ir tas spēlētājs, kurš pirmais iedegs visus „**(**”.

- **G07 Score Cricket (E00, E20, E25)**

1. Spēle ir spēkā tikai tad, ja tiek trāpīti skaitļi 15, 16, 17, 18, 19, 20 vai mērķa centrs.
2. Spēlētājam ir jātrāpa visos iepriekš minētajos skaitļos.

   - Viena punktu segmenta trāpījums — tiek skaitīts vienu reizi
   - Trāpījums dubultā punktu segmentā — tiek skaitīts divreiz
   - Trāpījums trīskāršā punktu segmentā — tiek skaitīts trīs reizes

3. „E00” – Spēlētājs var trāpīt jebkurā segmentā ar vērtību 15, 16, 17, 18, 19, 20 vai mērķa centrā. Šiem segmentiem nav noteiktas secības.
4. „E20” – Spēlētājam vispirms trīs reizes jātrāpa 20, pēc tam secībā 19, 18, 17, 16, 15 un bull’s-eye.
5. „E25” – Spēlētājam vispirms trīs reizes jātrāpa bullseye, pēc tam secībā 15, 16, 17, 18, 19, 20.
6. Katram segmentam ir trīs indikatori „**(** ”. Pēc trāpījuma ieslēdzas viens indikators „**(** ”.
7. Ja spēlētājs ir trāpījis punktu segmentā 3 reizes, tas atvērsies, lai spēlētājs varētu iegūt punktus, taču tas tiks aizvērts un tajā vairs nevarēs trāpīt, ja visi spēlētāji kopā būs trāpījuši tajā 3 reizes.
8. Katram spēlētājam ir jācenšas trāpīt punktu segmentā tik reižu, cik vien iespējams, kamēr tas ir „atvērtā” stāvoklī.
9. Pēc tam, kad visi spēlētāji ir trāpījuši segmentā trīs reizes, tas tiks aizvērts. Spēlētājiem ir jātrāpa citā punktu segmentā, ko norāda šautriņu mērķis, lai iegūtu punktus.



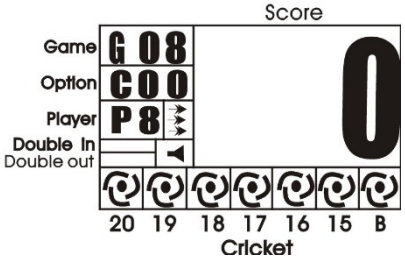
10. Spēlētājs, kurš pēc visu punktu segmentu noslēgšanas iegūst visvairāk punktu, tiek pasludināts par uzvarētāju. (Skatīt attēlu blakus.)

- **G08 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25)**

1. Rezultāts ir derīgs tikai tad, ja tiek trāpīti skaitļi 15, 16, 17, 18, 19, 20 vai mērķa centrs.
2. Spēlētājam jācenšas trāpīt visos iepriekš minētajos skaitļos.

- Trāpījums vienā punktu segmentā----------tiek ieskaitīts vienu reizi
- Trāpījums dubultā punktu segmentā----------tiek skaitīts divreiz
- Trāpījums trīskāršā segmentā ---tiek skaitīts trīs reizes

3. „C00" – Spēlētājs var trāpīt jebkurā no segmentiem 15, 16, 17, 18, 19, 20 un mērķa centrā. Šiem segmentiem nav noteiktas secības.
4. „C20" – Spēlētājam vispirms trīs reizes jātrāpa 20, pēc tam secīgi 19, 18, 17, 16, 15 un bull's-eye.
5. „C25" – Spēlētājam vispirms trīs reizes jātrāpa bullseye, pēc tam secīgi 15, 16, 17, 18, 19, 20.
6. Katram segmentam ir trīs rādītāji „(". Pēc viena trāpījuma tiek ieslēgts viens rādītājs „(".
7. Ja spēlētājs ir trāpījis punktu segmentā 3 reizes, tas tiks atvērts, lai spēlētājs varētu iegūt punktus, bet tiks aizvērts un vairs nebūs iespējams iegūt punktus, ja visi spēlētāji ir trāpījuši tajā 3 reizes.
8. Pašreizējā spēlētāja iegūtie punkti tiks pieskaitīti visu pretinieku rezultātiem.
9. Katram spēlētājam jācenšas trāpīt punktu segmentā tik bieži, cik vien iespējams, kamēr tas ir „atvērtā" stāvoklī.
10. Pēc tam, kad visi spēlētāji trīs reizes ir trāpījuši segmentā, tas tiek aizvērts. Spēlētājam ir jācenšas trāpīt atvērtos segmentos, lai pievienotu punktus pretiniekiem. Uzvar spēlētājs ar viszemāko rezultātu.
11. Spēlētājs, kurš pēc visu segmentu aizvēršanas iegūst viszemāko rezultātu, tiek pasludināts par uzvarētāju. (Skatīt attēlu blakus.)



- **G09 Golfs (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)**

1. Kā izvēlēto rezultātu var izvēlēties (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90).
Spēlētājam ir jātrāpa punktu segmentos no 1 līdz 18 secīgā kārtībā. (Pirmajā kārtā trāpi 1, otrajā 2 un tā tālāk). Ja segments tiek trāpīts, mērķis izdod skaņas signālu „Ye" vai „Sorry". Pēc segmenta trāpīšanas tiek norādīts nākamais segments.
2. Spēlētājam jācenšas sasniegt pēc iespējas zemāku rezultātu. Ja neviena no trim šajā kārtā izmestajām šautrām netrāpa mērķī, tas nozīmē
„neveiksmīgs metiens", un spēlētājs saņem 5 punktus. Ja šautriņa trāpa trīskāršajā punktu sektorā, spēlētājs saņem 1 punktu. (Metiens „Eagle") Ja trāpi dubultā punktu sektorā, saņem 2 punktus. (Metiens „Bird") Ja trāpi vienkāršā punktu sektorā, saņem 3 punktus. Tu vari izvēlēties jebkuru no trim metieniem, lai pabeigtu kārtu, bet rezultāta aprēķināšanai tiek ņemts vērā tikai pēdējais metiens.
3. Ja spēlētājs ar pirmo metienu trāpa segmentā ar vienu punktu vērtību un saņem 3 punktus, viņš var izlemt sākt nākamo kārtu. Ja viņš vēlas iegūt zemāku rezultātu, viņš var turpināt metienus. Tomēr, ja abi atlikušie metieni netrāpa mērķī, spēlētājs galu galā saņem 5 punktus.
4. Spēlētājs, kurš iegūst izvēlēto rezultātu, tiek izslēgts no spēles. Kad paliek tikai viens spēlētājs, šis spēlētājs kļūst par uzvarētāju. Vai arī, kad ir beigušies visi 18 raundi, spēlētājs ar zemāko rezultātu kļūst par uzvarētāju.

- **G10 Bingo (132, 141, 168, 189)**

1. Ekrānā tiks parādīti segmenti ar numuriem, un par uzvarētāju tiek pasludināts tas spēlētājs, kurš pirmais trīs reizes trāpīs visos segmentos ar numuriem. Ja segments tiek trāpīts, šautriņu mērķis atskaņos skaņu „Ye" vai „Sorry". Pēc segmenta trāpīšanas tiks norādīts nākamais segments.
2. 132---Trāpi šādu segmentu secību: 15, 4, 8, 14, 3.
3. 141—Trāpi nākamo segmentu secību: 17, 13, 9, 7, 1.
4. 168—Trāpiet segmentu secībā 20, 16, 12, 6, 2
5. 189—Trāpiet nākamo segmentu secību: 19, 10, 18, 5, 11.
6. Spēlētājam ir jāuzmin skaitļu segments trīs reizes, un tad viņš var uzminēt nākamo skaitļu segmentu:

- Trāpījums vienā punktu segmentā — tiek skaitīts vienu reizi.
- Trāpījums segmentā ar dubulto punktu skaitu — tiek skaitīts kā divi trāpījumi.
- Trāpījums segmentā ar trīskāršu punktu skaitu — tiek skaitīts trīs reizes.

- **G11 Liels Mazs — Vienkāršs (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

1. Opcija (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) nozīmē spēlētāja sākotnējo dzīvības vērtību.
2. Katram spēlētājam sākumā ir noteikts dzīvības punktu skaits. Kad dzīvības punkti ir izsmelti, spēlētājs tiek izslēgts no spēles. Pirmajam spēlētājam ir jātrāpa segmentā ar nejauši piešķirtu skaitli.
3. Ja spēlētājs trāpa mērķī ar pirmo vai otro šautriņu, viņš var noteikt jaunu mērķi nākamajam spēlētājam, trāpot izvēlētajā segmentā ar atlikušo šautriņu. Ja spēlētājs trāpa mērķī, izmantojot visas trīs šautras, viņš nevar izveidot jaunu mērķi, un mērķis tiek nejauši piešķirts nākamajam spēlētājam. Ja spēlētājs netrāpa mērķī ar trim šautrām, viņš zaudē vienu dzīvības punktu, un tas pats mērķis pāriet nākamajam spēlētājam. Ja segments tiek trāpīts, mērķis izdod skaņas signālu „Ye", bet ja netiek – „Sorry".

4. Trāpījums jebkurā numurētā segmenta vietā ir derīgs, neatkarīgi no tā, vai tas ir segments ar vienkāršu, dubultu vai trīskāršu punktu vērtību.
5. Tiklīdz vienam spēlētājam paliek dzīvības punkti, spēle beidzas, un šis spēlētājs kļūst par uzvarētāju.

- **G12 Big Little — Hard (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

1. Opcija (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21) norāda uz spēlētāja sākotnējo dzīvības punktu skaitu.
2. Tas ir svarīgi tikai gadījumā, ja tiek trāpīts tajā pašā punktu segmentā (vienkāršais, dubultais, trīskāršais) mērķa skaitlim
3. Pārējās funkcijas ir tādas pašas kā modelī G11.

- **G13 Slepkava (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

1. Opcija (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) norāda uz spēlētāja sākotnējo dzīvības punktu skaitu.
2. Pēc pievienošanās spēlei rezultātu logā parādās „SEL” (Izvēlēties), kas liek spēlētājam izvēlēties sev punktu segmentu. Pirmais punktu segments, ko spēlētājs trāpa, tiek izvēlēts kā viņa segments, un pēc tam jānospiež poga „NEXT”, lai nākamais spēlētājs varētu izvēlēties savu punktu segmentu. Pēc tam, kad visi spēlētāji ir izvēlējušies punktu segmentus, sākas spēle.
3. Pēc tam, kad visi spēlētāji ir izvēlējušies punktu segmentus, sākas spēle. Tikai pēc tam, kad ir trāpīts izvēlētajā punktu segmentā, spēlētājs var kļūt par slepkavu uz spēles laiku.
4. Kad pretinieka slepkava trāpa spēlētāja punktu segmentā, spēlētājs zaudē vienu dzīvības punktu. Dzīvības punktu skaits tiek parādīts ekrānā.
5. Ja spēlētājs ir kļuvis par „slepkavu” un atkārtoti trāpa savā punktu segmentā, viņš zaudē „slepkavas” statusu un vienu dzīvības punktu.
6. Spēlētājam-slepkavam jācenšas atņemt dzīvības punktus pretiniekiem, trāpot viņu mērķa segmentus.
7. Ja segments tiek trāpīts, vairogs izdod skaņas signālu „Ye” vai „Sorry”
8. Opcija (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) nozīmē, ka spēlētājs var kļūt par slepkavu pēc trāpījuma izvēlētajā ciparu segmentā, neatkarīgi no tā, vai tas ir segments ar vienkāršu, dubultu vai trīskāršu punktu vērtību.
9. Tiklīdz vienam spēlētājam paliek tikai viens dzīvības punkts, spēle beidzas, un šis spēlētājs kļūst par uzvarētāju.
10. Spēlē jāpiedalās vismaz 2 spēlētājiem.

- **G14 Slepkava – Dubultā (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)**

1. Opcija (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) norāda uz spēlētāja sākotnējo dzīvības punktu skaitu.
2. Opcija (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) nozīmē, ka spēlētājs var kļūt par slepkavu tikai tad, ja trāpa izvēlētajam skaitlim dubultpunktu segmentā.
3. Pārējās funkcijas ir tādas pašas kā G13.

- **G15 Trīskāršais slepkava (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)**

1. Opcija (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) norāda uz spēlētāja sākotnējo dzīvības vērtību.
2. Opcija (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) nozīmē, ka spēlētājs var kļūt par slepkavu tikai tad, ja trāpa izvēlēto skaitli trīskāršā punktu segmentā.
3. Pārējās funkcijas ir tādas pašas kā G13.

- **G16 Shoot Out (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

1. Opcija (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21) norāda uz spēlētāja sākotnējo dzīvības punktu skaitu.
2. Segments ar skaitli tiek nejauši piešķirts spēlētājam, lai tas to trāpītu. Spēlētājam ir jātrāpa tajā desmit sekunžu laikā, pretējā gadījumā trāpījums netiks uzskatīts par derīgu. Ja segments tiek trāpīts, šautriņu mērķis atskaņos balss ziņojumu „Ye” vai „Sorry”. Pēc segmenta trāpīšanas tiks norādīts nākamais segments.
3. Katra trāpīšana segmentā „target” (vienkāršais, dubultais vai trīskāršais) samazina dzīvības vērtību par vienu punktu.
4. Uzvarētājs ir tas spēlētājs, kura dzīvības vērtība pirmā nokrīt līdz 0.

- **G17 Legs over (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

1. Opcija (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) norāda uz spēlētāja sākotnējo dzīvības punktu skaitu.
2. Sākumā tiek piešķirts nejaušs rezultāts, un pirmajam spēlētājam jācenšas iegūt rezultātu, kas ir augstāks par šo trīs metienu summu. Ja pirmā spēlētāja rezultāts ir zemāks par to, viņam tiek atņemta viena dzīvības vienība.
3. Spēlētājam jācenšas iegūt rezultātu, kas ir augstāks par iepriekšējā spēlētāja rezultātu šajā kārtā. Ja spēlētājs iegūst rezultātu, kas ir zemāks par iepriekšējā spēlētāja trīs metienu summu, viņš zaudē vienu dzīvības punktu.
4. Spēlētāji nevar dzēst rezultātu. Ja spēlētājs nospiež pogu START vai neviena bultiņa neiekļūst segmentā, spēlētājs arī zaudē vienu dzīvības punktu.
5. Spēlētājs tiks izslēgts, kad viņam vairs nebūs neviena dzīvības punkta, un kā atgādinājums tiks atskaņots skaņas signāls.
6. Tiklīdz vienam spēlētājam paliek tikai viens dzīvības punkts, spēle beidzas, un šis spēlētājs kļūst par uzvarētāju.
7. Spēlē jāpiedalās vismaz 2 spēlētājiem.

- **G18 Legs Under (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)**

1. Opcija (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21) norāda uz spēlētāja sākotnējo dzīvības punktu skaitu.
2. Sākumā tiek izlozēts sākotnējais rezultāts, un pirmajam spēlētājam ir jācenšas ar trim metieniem sasniegt rezultātu, kas ir zemāks par to. Ja pirmais spēlētājs sasniedz rezultātu, kas ir augstāks par izlozēto, viņam tiek atņemts viens dzīvības punkts.
3. Nav atļauts iegūt 0 punktus. Ja spēlētājs netrāpa ar trim metieniem un iegūst 0 punktus, viņam tiek atņemts viens dzīvības punkts, un rezultāts paliek nemainīgs.
4. Spēlētājam jācenšas iegūt rezultātu, kas ir zemāks par iepriekšējā spēlētāja rezultātu tajā pašā kārtā. Ja spēlētājs iegūst rezultātu, kas ir augstāks par iepriekšējā spēlētāja trīs metienu punktu summu, viņš zaudē vienu dzīvības punktu.
5. Spēlētāji nevar dzēst rezultātu. Ja spēlētājs nospiež pogu START vai neviena bultiņa netrāpa segmentā, spēlētājs arī zaudē vienu dzīvības punktu.
6. Spēlētājs tiks izslēgts, kad viņam vairs nebūs neviena dzīvības punkta, un kā atgādinājums tiks atskaņots skaņas signāls.
7. Tiklīdz vienam spēlētājam paliek tikai viens dzīvības punkts, spēle beidzas, un šis spēlētājs kļūst par uzvarētāju.
8. Spēlē jāpiedalās vismaz 2 spēlētājiem.

PROBLĒMU RISINĀŠANA

- **Nav strāvas padeves** – Pārbaudiet, vai baterijas ir ievietotas pareizi, vai tās nav vājas vai izlādētas.
- **Spēle nereģistrē rezultātus** – Pārbaudiet, vai spēle atrodas konfigurācijas režīmā vai ir apturēta. Nospiediet pogu START/NEXT, lai pārbaudītu, vai spēle sāksies. Jūs varat arī pārbaudīt, vai kādi punktu segmenti vai funkciju pogas nav bloķētas.
- **Bloķēts segments vai pogas** – Transportēšanas laikā vai spēles gaitā punktu segmenti var uz brīdi bloķēties. Šādā gadījumā automātiskā punktu uzskaite tiks apturēta. Viegli izvelkot bumbiņu vai ar pirkstu pieskaroties segmentam, to var atbloķēt. Tad spēli var atsākt, un punktu uzskaites funkcijas atgriezīsies normālā režīmā.
- **Lūzušo uzgaļu noņemšana** – plastmasas uzgalis ir drošāks, bet nav mūžīgs – tas var lūzt un palikt mērķī. Ja tas notiek, mēģiniet to viegli izvilkt ar knaiblēm. Atcerieties, ka jo smagāka ir šautra ar plastmasas uzgali, jo lielāka ir varbūtība, ka uzgalis izlieksies vai salūzīs.
- **Enerģijas padeves vai elektromagnētiskie traucējumi** – Ja rodas elektromagnētiskie traucējumi, šautuves elektronika var darboties nepareizi vai pārtraukt darbu. (Piemēram: spēcīga negaiss, pārspriegums elektrotīklā, sprieguma kritumi vai pārāk tuva atrašanās vieta elektromotoram vai mikroviļņu krāsnij). Lai atjaunotu spēles normālu darbību, izņemiet baterijas uz dažām sekundēm un pēc tam ievietojiet tās atpakaļ. Atcerieties arī novērst traucējumu avotu.

DARTU MĒRĶA KOPŠANA

- Šī spēle ir paredzēta IZMANTOŠANAI **TIKAI AR MĪKSTU GALIŅU ŠĀVIŅIEM.**
- Jāizvairās no diska pakļaušanas ekstremāliem laika apstākļiem vai temperatūrām.
- Jāizvairās no mērķa pakļaušanas šķidrumu vai pārmērīga mitruma iedarbībai.
- Dartu mērķi drīkst tīrīt tikai ar nedaudz mitru drānu. Nelietojiet agresīvus tīrīšanas līdzekļus.
- Kad mērķis netiek izmantots, izņemiet baterijas.

Ierīce ir elektriskā un elektroniskā iekārta. Atcerieties ievērot vietējos noteikumus: nolietoto elektrisko iekārtu nododiet atbilstošā atkritumu savākšanas punktā. Pirms nodošanas pārstrādei izņemiet baterijas un nododiet tās atbilstošā bateriju savākšanas punktā.



Bedankt voor de aankoop van dit elektronische dartspel. Het gecomputeriseerde scoresysteem maakt het spel eenvoudig en aangenaam. Er kunnen maximaal 8 spelers tegelijk spelen. Het bord biedt 18 spellen met 159 variaties, geluidseffecten, muziek en gesproken aanwijzingen in het Engels en Duits. Lees vóór het starten van het spel de instructies en bewaar ze voor toekomstig gebruik.

WAARSCHUWINGEN

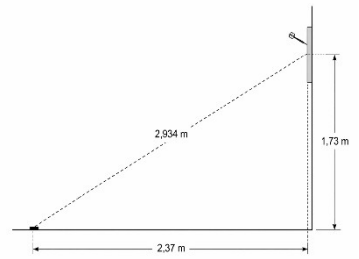
- Dit product is geen speelgoed. Het product is bedoeld voor jongeren vanaf 14 jaar en volwassenen. Minderjarigen mogen het product alleen onder toezicht van een volwassene gebruiken. Het product bevat kleine onderdelen — risico op inslikken. Buiten het bereik van kleine kinderen bewaren.
- Gooi de darts uitsluitend naar de dartbord; nooit naar mensen, dieren of andere voorwerpen. Gebruik alleen zachte punten; het gebruik van darts met stalen punten kan het dartbord beschadigen en letsel veroorzaken.
- Kies een stabiele, verticale muur met minstens 3 m vrije ruimte voor de dartbord. Vermijd plaatsen in de buurt van doorgangen, deuren en ramen. Zorg ervoor dat het dartbord stevig bevestigd is en niet kan vallen.
- Gebruik het apparaat uitsluitend binnenshuis. Bescherm het tegen vocht, regen, hoge en lage temperaturen en directe blootstelling aan warmtebronnen. Stel het niet bloot aan langdurige blootstelling aan zonlicht.
- De montage moet door volwassenen worden uitgevoerd. Voer geen zelfstandige reparaties of aanpassingen aan het apparaat uit; neem bij schade contact op met een erkende service. Demonteer de behuizing of elektronische onderdelen niet.

INHOUD VAN DE SET

De set bestaat uit: een elektronisch dartbord TDE100, 6 darts met zachte punten, 50 reservepunten, een handleiding, montagemateriaal (2 pluggen, twee schroeven).

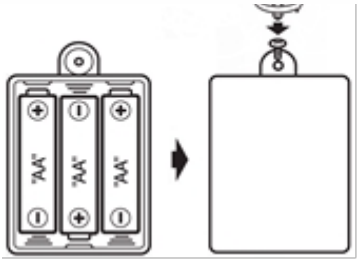
MONTAGE

Gebruik voor de montage de meegeleverde montagematerialen: pluggen en schroeven.
„Bevestig het schietschijf volgens de montage-tekening. Het midden van de bull's-eye moet na het ophangen 173 cm boven de vloer liggen. De werplijn moet zich op 237 cm van het vlak van het schietschijf bevinden. Controleer na de montage of het schietschijf stevig tegen de muur zit en tijdens het gebruik niet verschuift. Zorg ervoor dat er ongeveer 3 m vrije ruimte voor het bord is. Draai twee schroeven in de markeringen totdat de schroefkoppen ongeveer 1/2" uit de muur steken. Lijn de montagegaten aan de achterkant van het spel uit met de schroefkoppen en monteer vervolgens het spel. Het kan nodig zijn om de schroeven bij te stellen totdat het bord strak tegen de muur zit.



INSTALLATIE

Het dartbord werkt op 3 AA-batterijen van 1,5 V (LR6). Het batterijvak kan aan de achterkant worden geopend om de batterijen te plaatsen. Om de batterijen te sparen, is dit dartbord uitgerust met een automatische uitschakelmodus. Als het dartbord niet wordt gebruikt, schakelt het na 30 minuten automatisch uit. Batterijen zijn niet bij de set inbegrepen.



VEILIGHEID VAN DE BATTERIJEN

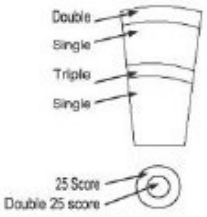
- De batterijen moeten door een volwassene worden vervangen.
- Wegwerpbatterijen mogen niet worden opgeladen.
- Haal oplaadbare batterijen uit het apparaat voordat u ze oplaadt.
- Oplaadbare batterijen mogen uitsluitend onder toezicht van een volwassene worden opgeladen.
- Meng geen verschillende soorten batterijen en gebruik geen nieuwe en gebruikte batterijen door elkaar.
- Gebruik uitsluitend batterijen van hetzelfde of een gelijkwaardig type als aanbevolen.
- Plaats de batterijen met de juiste polariteit.
- Verwijder lege batterijen uit het apparaat.
- De voedingsaansluitingen mogen niet worden kortgesloten.
- Verwijder de batterijen als het product gedurende langere tijd niet wordt gebruikt.
- Raak bij het lekken van de batterij de elektrolyt niet met blote handen aan. Verwijder de batterijen voorzichtig en reinig het batterijvak met een droge doek. Spoel bij contact van de elektrolyt met de huid of ogen met veel water en raadpleeg een arts.
- Bewaar batterijen buiten het bereik van kinderen; het inslikken van batterijen kan gevaarlijk zijn voor de gezondheid.
- Gooi batterijen niet in vuur of water. Lever gebruikte batterijen in bij een daarvoor bestemd inzamelpunt; gooi ze niet weg met het huisvuil.

BELANGRIJKE OPMERKING

- Het bord is uitsluitend bedoeld voor gebruik met lichte darts met zachte punten. Het wordt aanbevolen om de darts te gebruiken die bij de set zijn geleverd. Probeer geen darts met stalen punten of langere darts (maximale lengte van de punt 2,5 cm) of zwaardere darts (het maximale gewicht van een dart is 12 g) te gebruiken, omdat dit schade aan het bord zal veroorzaken.

- Wacht even tussen twee worpen, zodat het mechanisme en de elektronica van de schietschijf de score correct kunnen registreren. Als twee worpen te kort na elkaar plaatsvinden, haal dan de tweede dart eruit en gooi opnieuw om je score correct te registreren.

SCORESYSTEEM



- "Single" - punten uit het segment
- "Double" - punten verdubbeld uit het segment
- "Triple" - punten verdubbeld uit het segment
- "Bull's-Eye" - 25 punten
- "Double Bull's-Eye" - 50 punten

BESCHRIJVING VAN DE KNOPPEN

- Druk op de POWER-knop en ga na het horen van een geluid naar de normale werkstatus
- Gebruik de GAME-knop om spellen G01—G18 te kiezen
- De GAME-knop kan ook worden gebruikt om het spel te verlaten en terug te keren naar de beginstatus
- Druk op OPTION om de beschikbare variatie van het geselecteerde spel te selecteren, bijvoorbeeld doelscore, levenswaarde of cricket-modus
- Gebruik de PLAYER-knop om het aantal spelers te kiezen voordat u speelt, de standaardwaarde is 2
- De DOUBLE IN/OUT-knop wordt alleen gebruikt voor G02, raadpleeg de spelbedieningsinstructies voor details
- De START/NEXT-knop wordt gebruikt om een spel te starten of naar de volgende speler te gaan

GELUIDSSIGNALEN

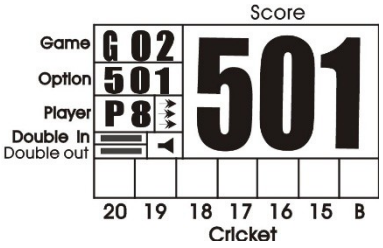
- „Laser" – een geluid dat klinkt op het moment dat de shuttlecock het doel raakt.
- „Double" – geluid dat aangeeft dat het Double-vak is geraakt (vermenigvuldiging met 2)
- „Triple" - geluid dat aangeeft dat het Triple-vak is geraakt (score x3)
- „Score" – geluid dat aangeeft dat er een score is behaald in de betreffende ronde.
- „Close" - geluid dat aangeeft dat het getelde segment is gesloten.
- „Open" – geluid geeft aan dat het getelde segment is geopend.
- „Too High" - het geluid geeft aan dat er punten worden afgetrokken.
- „Winner'" - het geluid geeft aan dat de eerste winnaar bekend is.
- „Bull's-Eye" – het geluid geeft aan dat de bullseye is geraakt (25 punten)
- „Next/Player" – het geluid geeft aan wie de volgende speler is nadat de vorige speler drie darts heeft gegooid
- „Ye" - geluid geeft aan dat het doelsegment is geraakt.
- „Sorry" - het geluid geeft aan dat het doelsegment niet is geraakt.

SPELREGELS

- **<u>G01 Count-Up/ OPWAARTS TELLEN (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)</u>**

Het doel van het spel is om zo snel mogelijk het gekozen aantal punten te behalen. De speler die als eerste het vereiste aantal punten behaalt, wint.

- **<u>G02 Count-Down/ AFTELLEN (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)</u>**



Elke speler begint het spel met hetzelfde vastgestelde aantal punten (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901). Bij elke worp worden de behaalde punten naar beneden afgeteld. De speler die als eerste nul bereikt, wint. Spelers kunnen verschillende spelmodi kiezen met de knop "DOUBLE IN/OUT" (zie afbeelding hiernaast).

- **Double in (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)**

Wanneer op het LCD-scherm "Double in" wordt weergegeven, betekent dit dat dat er een „Double In"-spel wordt gespeeld, dat alleen kan worden gestart door segmenten met dubbele punten te raken.

- **Double out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)**

Wanneer op het LCD-scherm "Double out" wordt weergegeven, betekent dit dat het spel "Double Out" wordt gespeeld, dat alleen kan worden beëindigd door segmenten te raken die de punten verdubbelen.
Als de score van de speler daalt tot 1 of lager dan 0, betekent dit een "burst dart" en kan de speler in deze ronde geen punten scoren, maar alleen de score van de vorige ronde behouden.

- **Double in/out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)**

Wanneer op het LCD-scherm zowel „Double in" als „Double out" wordt weergegeven, betekent dit dat er een „Double in" en „Double out"-spel wordt gespeeld, dat uitsluitend kan beginnen en eindigen door de dubbele segmenten te raken. Als de score van de speler daalt tot 1 of lager dan 0, betekent dit een 'burst dart' en kan de speler in deze ronde geen punten scoren, maar alleen de score van de vorige ronde behouden.

- **G03 Round Clock / KLOK (5, 10, 15, 20)**

Treffers in elk segment tellen mee.

- "5" treffer in de segmenten 1 tot en met 5.
- "10" treffer in segmenten 1 tot en met 10.
- "15" treffer in segmenten 1 tot en met 15.
- "20" treffer in segmenten 1 tot en met 20.

De speler moet de pijlen naar het segment gooien zoals aangegeven op de schijf. Als het segment wordt geraakt, klinkt er een geluidssignaal met „Ye", anders „Sorry". Nadat een segment is geraakt, wordt het volgende segment aangegeven.

- **G04 Round Clock-Double (205, 210, 215, 220)**

Dit betekent dat punten alleen kunnen worden behaald door een segment met dubbele puntenwaarde te raken. De overige functies zijn hetzelfde als bij G03.

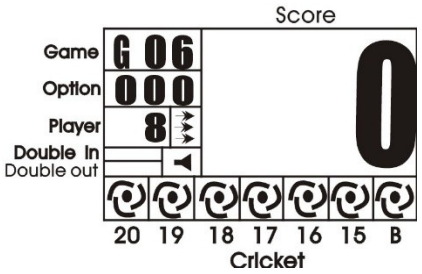
- **G05 Round Clock-Triple (305, 310, 315, 320)**

Dit betekent dat punten alleen kunnen worden behaald door een segment met drievoudige waarde te raken. De overige functies zijn hetzelfde als bij G03.

- **G06 Simple Cricket (000, 020, 025)**

1. Het spel is alleen geldig als de nummers 15, 16, 17, 18, 19, 20 of het midden van de schijf worden geraakt.
2. De speler die als eerste alle bovengenoemde nummers drie keer raakt, wint.

   - Het raken van een enkel puntsegment telt één keer
   - Een treffer in een segment met dubbele waarde — telt dubbel
   - Een drievoudig segment raken ------telt driemaal



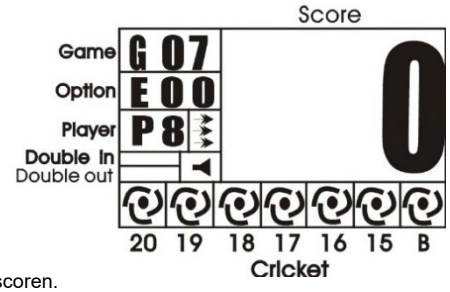
3. „000" – De speler mag elk segment uit de 15, 16, 17, 18, 19, 20 en de bullseye raken. Er is geen voorrang tussen deze segmenten.
4. "020" – De speler moet eerst drie keer in de 20 raken en vervolgens in de volgorde 19, 18, 17, 16, 15 en de bullseye.
5. "025" – De speler moet eerst drie keer de bullseye raken en vervolgens in volgorde 15, 16, 17, 18, 19, 20.
6. Elk segment heeft drie "**(**"-indicatoren. Als je er een raakt, gaat er één "**(**"-indicator aan. Als alle "**(**"-indicatoren aan staan, is het spel afgelopen. (Zie de foto hiernaast).
7. De speler die als eerste alle „**(**" activeert, wint.

- **G07 Score Cricket (E00, E20, E25)**

1. Het spel is alleen geldig als de nummers 15, 16, 17, 18, 19, 20 of het midden van de schijf worden geraakt.
2. De speler moet alle bovengenoemde nummers raken.

   - Het raken van een enkel puntsegment — telt één keer
   - Een treffer in een segment met dubbele score --- telt dubbel
   - Een treffer in een drievoudig puntsegment --- telt driemaal

3. „E00" – De speler mag elk segment met de waarde 15, 16, 17, 18, 19, 20 of het midden van de schijf raken. Deze segmenten hebben geen vaste volgorde.
4. „E20" – De speler moet eerst drie keer in de 20 raken en vervolgens in de volgorde 19, 18, 17, 16, 15 en de bullseye.
5. „E25" – De speler moet eerst drie keer in de bullseye raken en vervolgens in de volgorde 15, 16, 17, 18, 19, 20.
6. Elk segment heeft drie '**(** '-indicatoren. Na één treffer gaat één '**(** " -indicator branden.
7. Als een speler het puntsegment 3 keer heeft geraakt, gaat het open zodat de speler punten kan scoren, maar het wordt gesloten en kan niet meer worden geraakt als het door alle spelers 3 keer is geraakt.
8. Elke speler moet proberen het puntsegment zo vaak mogelijk te raken terwijl het in de "open" stand staat.
9. Nadat het segment drie keer door alle spelers is geraakt, wordt het gesloten.



Spelers moeten een ander puntsegment raken dat door de dartschijf wordt aangegeven om punten te scoren.

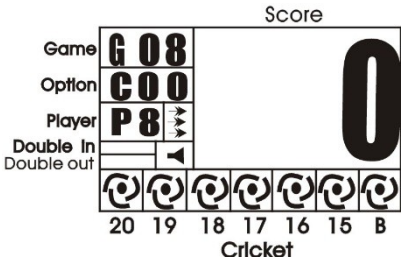
10. De speler met de hoogste score nadat alle scoresegmenten zijn afgesloten, wordt de winnaar. (Zie de afbeelding hiernaast.)

- **G08 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25)**

1. De score is alleen geldig als de nummers 15, 16, 17, 18, 19, 20 of het midden van de schijf worden geraakt.
2. De speler moet proberen alle bovengenoemde nummers te raken.

- Het raken van een enkel puntsegment ----------telt één keer
- Een treffer in een dubbel puntsegment----------telt dubbel
- Een treffer in een drievoudig segment telt driemaal

3. „C00" – De speler mag elk segment van 15, 16, 17, 18, 19, 20 en het midden van de schijf raken. De volgorde van deze segmenten doet er niet toe.
4. "C20" – De speler moet eerst drie keer in de 20 raken en vervolgens achtereenvolgens in de 19, 18, 17, 16, 15 en de bullseye.
5. „C25" – De speler moet eerst drie keer in de bullseye raken en vervolgens in de volgorde 15, 16, 17, 18, 19, 20.
6. Elk segment heeft drie „("-markeringen. Als er één keer op wordt gegooid, wordt één „("-markering geactiveerd.
7. Als een speler het puntsegment 3 keer heeft geraakt, wordt het geopend zodat de speler punten kan verdienen, maar het wordt gesloten en er kunnen geen punten meer worden verdiend als het 3 keer door alle spelers is geraakt.
8. De punten die de huidige speler heeft behaald, worden opgeteld bij de scores van alle tegenstanders.
9. Elke speler moet proberen het puntsegment zo vaak mogelijk te raken wanneer het in de "open" stand staat.
10. Nadat het segment drie keer door alle spelers is geraakt, wordt het gesloten. De speler moet open segmenten raken om punten toe te voegen aan de tegenstanders. De speler met de laagste score wint.
11. De speler met de laagste score nadat alle segmenten zijn afgesloten, wordt de winnaar. (Zie de afbeelding hiernaast.)



- **G09 Golf (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)**

1. Als gekozen score kun je kiezen uit (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90).
De speler moet de puntsegmenten 1 tot en met 18 in volgorde raken. (Raak in de eerste ronde 1, in de tweede 2, enzovoort). Als een segment wordt geraakt, geeft het bord een geluidssignaal "Ye" of "Sorry". Nadat een segment is geraakt, wordt het volgende segment aangegeven.
2. De speler moet proberen een zo laag mogelijke score te behalen. Als geen van de drie darts in een bepaalde ronde het bord raakt, betekent dit een "mislukte worp" en krijgt de speler 5 punten. Als de dart een drievoudig puntensector raakt, krijgt de speler 1 punt. (Een "Eagle-worp") Als je een dubbel scorevak raakt, krijg je 2 punten. (Een "Bird-worp") Als je een enkel scorevak raakt, krijg je 3 punten. Je kunt elk van de drie worpen kiezen om je beurt af te sluiten, maar alleen de laatste worp telt mee voor de eindscore.
3. Als een speler bij de eerste worp een segment met één puntwaarde raakt en 3 punten krijgt, kan hij besluiten een nieuwe ronde te beginnen. Als hij een lagere score wil behalen, mag hij doorgaan met gooien. Als echter beide resterende worpen het bord niet raken, krijgt de speler uiteindelijk 5 punten.
4. De speler die de gekozen score behaalt, wordt uit het spel geëlimineerd. Wanneer er nog maar één speler overblijft, wordt deze speler de winnaar. Of wanneer alle 18 beurten zijn gespeeld, wordt de speler met de laagste score de winnaar.

- **G10 Bingo (132, 141, 168, 189)**

1. De segmenten met nummers worden op het scherm weergegeven en de speler die als eerste alle segmenten met nummers drie keer raakt, is de winnaar. Als een segment wordt geraakt, laat de dartbord een geluid horen: „Ye" of „Sorry". Nadat een segment is geraakt, wordt het volgende segment aangegeven.
2. 132---Raak de volgende reeks segmenten: 15, 4, 8, 14, 3.
3. 141—Raak de volgende reeks segmenten: 17, 13, 9, 7, 1.
4. 168—Raak de reeks segmenten 20, 16, 12, 6, 2
5. 189— Raak de volgende reeks segmenten: 19, 10, 18, 5, 11.
6. De speler moet het getalsegment drie keer raken en mag vervolgens het volgende getalsegment raken:

- Een treffer op een enkel puntsegment — telt één keer.
- Een treffer in een segment met dubbele score — telt als twee treffers.
- Een treffer in een segment met drievoudige score — telt driemaal.

- **G11 Groot Klein — Eenvoudig (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

1. Optie (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) betekent de oorspronkelijke levenswaarde van de speler.
2. Elke speler begint met een basislevenswaarde. Als de levenswaarde op is, ligt de speler uit het spel. De eerste speler moet een segment raken met een willekeurig toegewezen getal.
3. Als de speler het doel met de eerste of tweede dart raakt, mag hij een nieuw doel voor de volgende speler aanwijzen door met de resterende dart het gekozen segment te raken. Als een speler het doel raakt met alle drie de darts, mag hij geen nieuw doel aanwijzen en wordt het doel willekeurig toegewezen aan de volgende speler. Als een speler het doel niet raakt met drie darts, verliest hij één levenspunt en gaat hetzelfde doel over naar de volgende speler. Als het segment wordt geraakt, geeft de dartbord een geluidssignaal "Ye" af, en zo niet, dan "Sorry".

4. Een treffer op een willekeurige plek op een segment met een nummer telt, ongeacht of het een segment met een enkelvoudige, dubbele of drievoudige score is.

5. Zodra slechts één speler levenspunten over heeft, eindigt het spel en wordt die speler de winnaar.

- **G12 Big Little — Hard (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

1. De optie (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21) geeft de oorspronkelijke levenswaarde van de speler aan.
2. Dit is alleen van belang bij het raken van hetzelfde puntsegment (enkel, dubbel, drievoudig) van het doelnummer
3. De overige functies zijn hetzelfde als bij het G11-model.

- **G13 Moordenaar (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

1. De optie (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) geeft de startwaarde van de levenspunten van de speler aan.
2. Bij het starten van het spel verschijnt "SEL" (Selecteer) in het resultatenvenster, wat de speler aangeeft dat hij een scoresegment moet kiezen. Het eerste scoresegment dat de speler raakt, wordt als zijn segment geselecteerd. Vervolgens moet de knop "NEXT" worden ingedrukt, zodat de volgende speler zijn scoresegment kan kiezen. Nadat alle spelers hun scoresegmenten hebben gekozen, begint het spel.
3. Nadat alle spelers hun scoringssegmenten hebben gekozen, begint het spel. Pas nadat het gekozen scoringssegment is geraakt, kan de speler voor de duur van het spel de moordenaar worden.
4. Wanneer het puntsegment van een speler wordt geraakt door de moordenaar van een tegenstander, verliest de speler één levenspunt. Het aantal levenspunten wordt op het scherm weergegeven.
5. Als een speler de status van „moordenaar“ heeft gekregen en opnieuw zijn eigen scoringssegment raakt, verliest hij de status van „moordenaar“ en verliest hij één levenspunt.
6. De moordenaar-speler moet proberen levenspunten van tegenstanders af te nemen door hun doelsegmenten te raken.
7. Als een segment wordt geraakt, geeft het schijfje een geluidssignaal 'Ye' of 'Sorry'
8. Optie (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) betekent dat de speler een killer kan worden na het raken van het gekozen numerieke segment, ongeacht of het een enkel-, dubbel- of drievoudig scorend segment is.
9. Zodra één speler nog maar één levenspunt over heeft, is het spel afgelopen en is die speler de winnaar.
10. Er moeten minimaal 2 spelers meespelen.

- **G14 Moordenaar – Dubbel (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)**

1. Optie (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) geeft de oorspronkelijke levenswaarde van de speler aan.
2. Optie (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) betekent dat de speler alleen een killer kan worden door het geselecteerde getal in het dubbele-punten-segment te raken.
3. De overige functies zijn hetzelfde als bij de G13.

- **G15 Drievoudige moordenaar (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)**

1. Optie (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) geeft de oorspronkelijke levenswaarde van de speler aan.
2. Optie (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) betekent dat de speler alleen een killer kan worden door het geselecteerde getal in het drievoudige puntsegment te raken.
3. De overige functies zijn hetzelfde als in G13.

- **G16 Shoot Out (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

1. De optie (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21) geeft de oorspronkelijke levenswaarde van de speler aan.
2. Het segment met het getal wordt willekeurig aan de speler toegewezen om te raken. De speler moet het binnen tien seconden raken, anders telt de treffer niet. Als het segment wordt geraakt, geeft de dartbord een gesproken melding "Ye" of "Sorry". Nadat het segment is geraakt, wordt het volgende segment aangegeven.
3. Elke treffer in het "target"-segment (enkel, dubbel of drievoudig) vermindert de levenswaarde met één punt.
4. De speler wiens levenswaarde als eerste tot 0 daalt, wordt de winnaar.

- **G17 Legs over (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

1. De optie (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) geeft de oorspronkelijke levenswaarde van de speler aan.
2. In het begin wordt er willekeurig een score toegewezen en de eerste speler moet proberen een hogere score te behalen dan de som van die drie worpen. Wanneer de eerste speler een lagere score behaalt, wordt er één levenspunt van hem afgetrokken.
3. De speler moet proberen een score te behalen die hoger is dan de score van de vorige speler in die ronde. Wanneer de speler een score behaalt die lager is dan de som van de drie worpen van de vorige speler, verliest hij één levenspunt.
4. Spelers kunnen de score niet wissen. Als een speler direct op de START-knop drukt of als geen van de pijlen een segment raakt, verliest de speler ook één levenspunt.
5. Een speler wordt uitgeschakeld zodra hij geen levenspunten meer heeft; er klinkt dan een geluid ter herinnering.
6. Zodra één speler nog één levenspunt heeft, eindigt het spel en is die speler de winnaar.
7. Er moeten minimaal 2 spelers aan het spel deelnemen.

- **G18 Legs Under (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)**

1. De optie (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21) geeft de oorspronkelijke levenswaarde van de speler aan.
2. In het begin wordt er willekeurig een score toegewezen, en de eerste speler moet proberen met drie worpen een lagere score te behalen dan deze. Zodra de eerste speler een hogere score behaalt, verliest hij één levenspunt.
3. Het is niet toegestaan om 0 punten te behalen. Als een speler met drie worpen niet raakt en 0 punten behaalt, wordt er één levenspunt afgetrokken en blijft de score ongewijzigd.
4. De speler moet proberen een score te behalen die lager is dan de score die de vorige speler in dezelfde ronde heeft behaald. Als de speler een score behaalt die hoger is dan de som van de punten die de vorige speler met drie worpen heeft behaald, verliest hij één levenspunt.
5. Spelers kunnen de score niet wissen. Als een speler direct op de START-knop drukt of als geen enkele pijl een segment raakt, verliest de speler ook één levenspunt.
6. Een speler wordt uitgeschakeld zodra hij geen levenspunten meer heeft; ter herinnering wordt er een geluid afgespeeld.
7. Zodra één speler nog één levenspunt heeft, eindigt het spel en is die speler de winnaar.
8. Er moeten minimaal 2 spelers meespelen.

PROBLEEMOPLOSSING

- **Geen stroom** - Controleer of de batterijen correct zijn geplaatst, of ze zwak of leeg zijn.
- **Het spel registreert geen scores** - Controleer of het spel in de configuratiemodus staat of dat het spel is gepauzeerd. Druk op de START/NEXT-knop om te controleren of het spel start. U kunt ook controleren of er scorebalken of functieknoppen zijn die vastzitten.
- **Vastgelopen segment of knop** - Tijdens het vervoer of tijdens het normale spel kunnen de scoresegmenten tijdelijk vastlopen. In dat geval wordt de automatische puntentelling onderbroken. Door de dart voorzichtig te verwijderen of met uw vinger over het segment te wrijven, kunt u het weer vrijmaken. Het spel kan dan worden hervat en de scorefuncties werken weer normaal.
- **Gebroken punten verwijderen** - Een plastic punt is veiliger, maar gaat niet eeuwig mee – hij kan breken en in de schijf achterblijven. Als dit gebeurt, probeer deze dan voorzichtig met een tang te verwijderen. Houd er rekening mee dat hoe zwaarder de dart met de plastic punt is, hoe groter de kans is dat de punt verbuigt of breekt.
- **Stroom- of elektromagnetische storingen** - Bij elektromagnetische storingen kan de elektronica van de dartbord niet goed werken of helemaal uitvallen. (Bijvoorbeeld: een zware onweersbui, een stroomstoot in het elektriciteitsnet, spanningsdalingen of de nabijheid van een elektromotor of magnetron). Om de normale werking van het spel te herstellen, haalt u de batterijen er enkele seconden uit en plaatst u ze vervolgens weer terug. Vergeet ook niet de bron van de storing te verwijderen.

ONDERHOUD VAN DE DARTBORD

- Dit spel is **UITSLUITEND** bedoeld voor gebruik met **PIJLEN MET ZACHTE PUNTEN.**
- Stel de wijzerplaat niet bloot aan extreme weersomstandigheden of temperaturen.
- Stel het bord niet bloot aan vloeistoffen of overmatig vocht.
- Reinig de dartbord uitsluitend met een licht vochtige doek. Gebruik geen agressieve schoonmaakmiddelen.
- Verwijder de batterijen wanneer het bord niet wordt gebruikt.

Het apparaat is een elektrisch en elektronisch apparaat. Houd u aan de lokale voorschriften: lever afgedankte elektrische apparatuur in bij een geschikt afvalinzamelpunt. Verwijder de batterijen voordat u het apparaat afvoert en lever deze in bij een geschikt inzamelpunt voor batterijen.



Obrigado por adquirir este jogo de dardos eletrónico. O seu sistema de pontuação computadorizado torna o jogo fácil e agradável. Até 8 jogadores podem jogar ao mesmo tempo. O alvo oferece 18 jogos com 159 variações, efeitos sonoros, música e instruções de voz em inglês e alemão. Antes de iniciar o jogo, leia as instruções e guarde-as para referência futura.

AVISOS

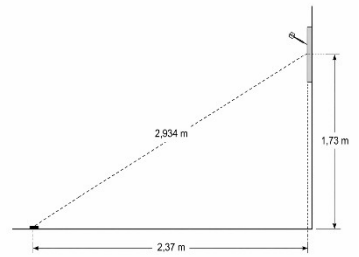
- Prima o botão POWER e entre no estado normal de funcionamento depois de ouvir um som
- Use o botão GAME para escolher os jogos G01—G18
- O botão GAME também pode ser usado para sair do jogo e voltar ao estado inicial
- Prima OPTION para selecionar a variação disponível do jogo selecionado, por exemplo pontuação-alvo, valor de vida ou modo cricket
- Use o botão PLAYER para escolher o número de jogadores antes de jogar, o valor predefinido é 2
- O botão DOUBLE IN/OUT é usado apenas para G02, consulte as instruções de operação do jogo para obter detalhes
- O botão START/NEXT é usado para iniciar um jogo ou passar para o próximo jogador

CONTEÚDO DO KIT

O conjunto inclui: alvo eletrónico para dardos TDE100, 6 dardos com pontas macias, 50 pontas de substituição, manual de instruções, materiais de montagem (2 buchas, dois parafusos).

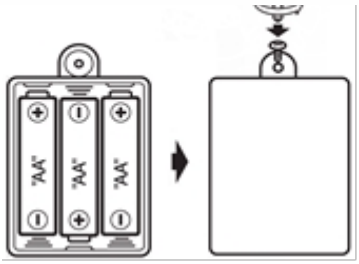
MONTAGEM

Para a montagem, utilize os elementos de montagem incluídos: buchas e parafusos.
«Fixe o alvo de acordo com o desenho de montagem. Após a instalação, o centro do alvo deve ficar a 173 cm acima do chão. A linha de lançamento deve ficar a 237 cm do plano do alvo. Após a montagem, verifique se o alvo está bem fixo à parede e se não se desloca durante a utilização. Certifique-se de que existe cerca de 3 m de espaço livre à frente do alvo. Aperte dois parafusos nos marcadores de referência até que as cabeças dos parafusos fiquem salientes cerca de 1,27 cm da parede. Alinhe os orifícios de montagem na parte de trás do jogo com as cabeças dos parafusos e, em seguida, monte o jogo. Pode ser necessário ajustar os parafusos até que o alvo fique bem encostado à parede.



INSTALAÇÃO

O alvo de dardos é alimentado por 3 pilhas de 1,5 V AA (LR6). O compartimento das pilhas pode ser aberto pela parte de trás para instalar as pilhas. Para poupar pilhas, este alvo está equipado com um modo de desligamento automático. Se o alvo não estiver a ser utilizado, desligar-se-á automaticamente após 30 minutos. As pilhas não estão incluídas no conjunto.



SEGURANÇA DAS PILHAS

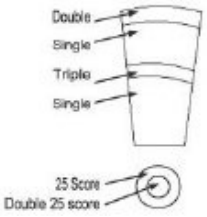
- As pilhas devem ser substituídas por um adulto.
- As pilhas descartáveis não podem ser recarregadas.
- As pilhas recarregáveis devem ser removidas do dispositivo antes de serem recarregadas.
- As baterias recarregáveis só podem ser carregadas sob a supervisão de um adulto.
- Não misture diferentes tipos de baterias, nem baterias novas com usadas.
- Utilize apenas baterias do mesmo tipo ou de um tipo equivalente ao recomendado.
- As baterias devem ser colocadas respeitando a polaridade correta.
- As baterias gastas devem ser removidas do dispositivo.
- Não se deve curto-circuitar os terminais de alimentação.
- Retire as pilhas se o produto não for utilizado durante um período prolongado.
- Em caso de fuga da bateria, não toque no eletrólito com as mãos desprotegidas. Retire as baterias com cuidado e limpe o compartimento das baterias com um pano seco. Se o eletrólito entrar em contacto com a pele ou os olhos, lave com água em abundância e consulte um médico.
- Mantenha as pilhas fora do alcance das crianças; a ingestão de pilhas pode ser perigosa para a saúde.
- Não deite as pilhas no fogo nem na água. Entregue as pilhas usadas num ponto de recolha adequado; não as deite no lixo doméstico.

AVISO IMPORTANTE

- O alvo destina-se exclusivamente ao uso com dardos leves com pontas macias. Recomenda-se a utilização dos dardos incluídos no conjunto. Não tente utilizar dardos de dardos com pontas de aço, nem dardos de dardos mais longos (comprimento máximo da ponta de 2,5 cm) ou mais pesados (peso máximo do dardo de 12 g), pois isso danificará o alvo.

- Entre cada lançamento, deve-se fazer uma breve pausa para que o mecanismo e a eletrónica do alvo registem corretamente o resultado. Se dois lançamentos forem feitos com muito pouca diferença de tempo, retire o segundo dardo e lance novamente para que o resultado seja registado corretamente.

SISTEMA DE PONTUAÇÃO



- «Single» — pontos atribuídos pelo segmento
- «Double» - pontos contabilizados a partir do segmento em dobro
- "Triple" - pontos contabilizados do segmento triplo
- "Bull's-Eye" - 25 pontos
- "Double Bull's-Eye" - 50 pontos

DESCRIÇÃO DOS BOTÕES

- Utilize o botão **«GAME/POWER»** para selecionar os jogos (G01–G18). Este botão também permite terminar o jogo e regressar ao estado inicial. Quando o alvo estiver ligado, mantenha o botão premido durante 3 segundos para o desligar. Quando o alvo estiver desligado, prima o botão para o ligar.
- O botão OPTION/ELIMINATE serve para selecionar a variante do jogo escolhido e para apagar/eliminar o resultado, de acordo com o modo de jogo.
- Antes de iniciar o jogo, utilize o botão PLAYER/MISS para selecionar o número de jogadores; o número padrão de jogadores é 2. Durante o jogo, o botão PLAYER/MISS serve para registar um lançamento falhado, ou seja, um lançamento com 0 pontos.
- O botão **«SOUND/GEN»** serve para selecionar o nível de volume (OFF/1/2/3/4/5/6/7), o valor padrão é 5, o idioma padrão é o inglês e o dispositivo memoriza a última seleção.
- O botão **«DOUBLE/SCORE»** é utilizado exclusivamente no modo G02; pode encontrar informações detalhadas abaixo. Serve também para verificar os resultados dos jogadores atuais durante o jogo.
- O botão **«START/NEXT»** serve para iniciar o jogo ou passar para o jogador seguinte.

SINAIS SONOROS

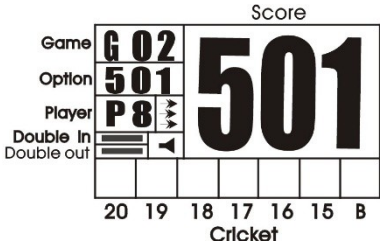
- «Laser» — som emitido no momento em que o dardo atinge o alvo.
- «Double» — som que indica um acerto no campo Double (pontuação x2)
- «Triple» — som que indica um acerto no campo Triple (pontuação x3)
- «Score» — som que indica a obtenção da pontuação num determinado jogo.
- «Close» — som que indica o encerramento do segmento em contagem.
- «Open» - som que indica a abertura do segmento em contagem.
- „Too High" – o som indica que os pontos estão a ser deduzidos.
- «Winner» - o som indica o aparecimento do primeiro vencedor.
- «Bull's-Eye» — o som indica que se acertou no alvo Bull's-Eye (25 pontos)
- «Next/Player» — o som indica o próximo jogador a jogar depois de o jogador anterior ter lançado três dardos
- «Ye» — o som indica que o segmento alvo foi atingido.
- «Sorry» — o som indica que o segmento alvo não foi atingido.

REGRAS DO JOGO

- **<u>G01 Count-Up/ CONTAGEM ASCENDENTE (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)</u>**

O objetivo do jogo é atingir o número de pontos selecionado o mais rápido possível. Vence o jogador que atingir primeiro o número de pontos exigido.

- **<u>G02 Count-Down/ CONTAGEM REGRESSIVA (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)</u>**



Cada jogador começa o jogo com o mesmo número de pontos definido (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901). A cada lançamento, os pontos ganhos são descontados. Vence o jogador que chegar primeiro a zero. Os jogadores podem escolher diferentes modos de jogo através do botão «DOUBLE IN/OUT» (ver ilustração ao lado).

- **Double in (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)**

Quando o ecrã LCD exibe «Double in», isso significa que
que se está a jogar o «Double In», que só pode ser iniciado acertando nos segmentos com pontuação dupla.

- **Double out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)**

Quando o ecrã LCD exibe «Double out», significa que está a ser jogado o jogo «Double Out», que só pode ser concluído acertando nos segmentos que duplicam os pontos.
Se a pontuação do jogador cair para 1 ou abaixo de 0, isso significa «burst dart» e o jogador não pode marcar pontos nessa ronda, apenas manter a pontuação da ronda anterior.

- **Double in/out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)**

Quando o ecrã LCD exibe simultaneamente «Double in» e «Double out», isso significa que está a decorrer um jogo «Double in» e «Double out», que só pode começar e terminar com um acerto nos segmentos de pontuação dupla. Se a pontuação do jogador cair para 1 ou abaixo de 0, isso significa «burst dart» e o jogador não pode marcar pontos nessa ronda, apenas manter a pontuação da ronda anterior.

- **G03 Round Clock / RELÓGIO (5, 10, 15, 20)**

Contam-se os acertos em qualquer segmento.

- "5" acerto nos segmentos de 1 a 5.
- "10" acerto nos segmentos de 1 a 10.
- "15" acerto nos segmentos de 1 a 15.
- "20" acerto nos segmentos de 1 a 20.

O jogador deve lançar os dardos no segmento indicado pelo alvo. Se o segmento for atingido, o alvo emitirá um sinal sonoro «Ye»; caso contrário, «Sorry». Após atingir o segmento, será indicado o seguinte.

- **G04 Round Clock-Double (205, 210, 215, 220)**

Significa que só é possível marcar pontos ao acertar num segmento com valor de pontuação duplo. As restantes funções são as mesmas que no G03.

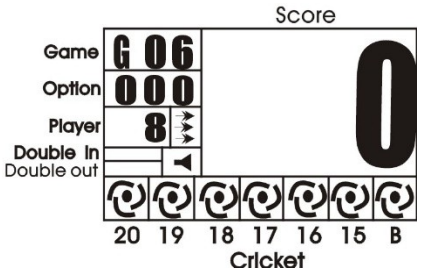
- **G05 Round Clock-Triple (305, 310, 315, 320)**

Significa que só se ganham pontos ao acertar num segmento com valor triplo. As restantes funções são as mesmas que no G03.

- **G06 Simple Cricket (000, 020, 025)**

1. O jogo só é válido se forem acertados os números 15, 16, 17, 18, 19, 20 ou o centro do alvo.
2. O vencedor é o jogador que, em primeiro lugar, acertar todos os números acima referidos três vezes.

   - Acertar num único segmento pontuado — conta uma vez
   - Acertar num segmento de valor duplo — conta o dobro
   - Acertar num segmento triplo ---------conta três vezes



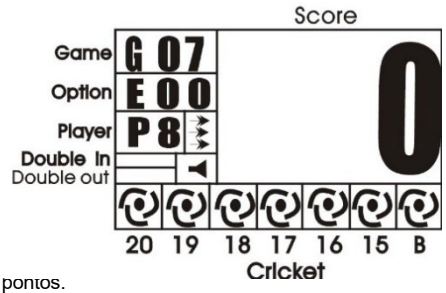
3. „000“ – O jogador pode acertar em qualquer segmento entre 15, 16, 17, 18, 19, 20 e o bullseye. Não há prioridade entre estes segmentos.
4. ”020” – O jogador deve primeiro acertar três vezes no 20 e, em seguida, na ordem, no 19, 18, 17, 16, 15 e no bullseye.
5. ”025” – O jogador deve primeiro acertar três vezes no bullseye e, em seguida, na ordem 15, 16, 17, 18, 19, 20.
6. Cada segmento tem três indicadores «**(**». Ao acertar num deles, um indicador **«(**» é ativado. Quando todos os indicadores **«(**» estiverem ativados, o jogo termina. (Veja a imagem ao lado).
7. O vencedor é o jogador que acender primeiro todos os «**(**».

- **G07 Score Cricket (E00, E20, E25)**

1. O jogo só é válido se forem acertados os números 15, 16, 17, 18, 19, 20 ou o centro do alvo.
2. O jogador deve acertar em todos os números acima referidos.

   - Acertar num único segmento de pontuação — conta uma vez
   - Acertar num segmento de pontuação dupla — conta duas vezes
   - Acertar num segmento de pontuação tripla — conta três vezes

3. «E00» – O jogador pode acertar em qualquer segmento com o valor 15, 16, 17, 18, 19, 20 ou no centro do alvo. Estes segmentos não têm uma ordem definida.
4. «E20» – O jogador deve primeiro acertar três vezes no 20 e, em seguida, na ordem 19, 18, 17, 16, 15 e no bullseye.
5. «E25» – O jogador deve primeiro acertar três vezes no bullseye e, em seguida, na ordem 15, 16, 17, 18, 19, 20.
6. Cada segmento tem três indicadores «**(** ». Após acertar uma vez, um indicador «**(** » acende-se.
7. Se um jogador acertar no segmento de pontos 3 vezes, este abre-se para que o jogador possa marcar pontos, mas fecha-se e não poderá ser acertado se tiver sido acertado 3 vezes por todos os jogadores.
8. Cada jogador deve tentar acertar no segmento de pontos tantas vezes quanto possível enquanto este estiver «aberto».
9. Depois de o segmento ter sido atingido três vezes por todos os jogadores, este será fechado. Os jogadores devem acertar noutro segmento de pontuação indicado pelo alvo de dardos para ganhar pontos.



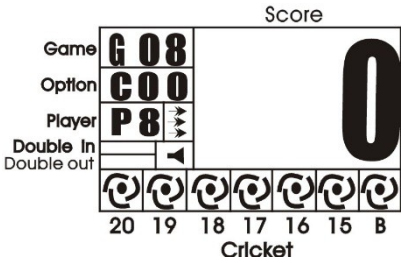
10. O jogador que obtiver a pontuação mais alta após o encerramento de todos os segmentos de pontuação é o vencedor. (Veja a imagem ao lado.)

- **G08 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25)**

1. A pontuação só é válida se forem acertados os números 15, 16, 17, 18, 19, 20 ou o centro do alvo.
2. O jogador deve tentar acertar em todos os números acima referidos.

   - Acertar num único segmento de pontos----------conta uma vez
   - Acertar num segmento de pontuação duplo -----conta o dobro
   - Acertar num segmento triplo --------conta-se três vezes

3. «C00» – O jogador pode acertar em qualquer segmento entre 15, 16, 17, 18, 19, 20 e o centro do alvo. Não há qualquer ordem específica para estes segmentos.
4. «C20» – O jogador deve primeiro acertar três vezes no 20 e, em seguida, na ordem 19, 18, 17, 16, 15 e no bullseye.
5. "C25" – O jogador deve primeiro acertar três vezes no bullseye e, em seguida, na ordem 15, 16, 17, 18, 19, 20.
6. Cada segmento tem três indicadores «(». Após ser atingido uma vez, um indicador «(» será ativado.
7. Se um jogador acertar no segmento de pontos 3 vezes, este será aberto para que o jogador possa ganhar pontos, mas será fechado e não será possível ganhar pontos se tiver sido acertado 3 vezes por todos os jogadores.
8. Os pontos ganhos pelo jogador atual serão adicionados aos resultados de todos os adversários.
9. Cada jogador deve tentar acertar no segmento de pontos o mais frequentemente possível, enquanto este estiver no estado «aberto».
10. Depois de o segmento ter sido atingido três vezes por todos os jogadores, este será fechado. O jogador deve acertar nos segmentos abertos para adicionar pontos aos adversários. Ganha o jogador com a pontuação mais baixa.
11. O jogador que obtiver a pontuação mais baixa após o encerramento de todos os segmentos é o vencedor. (Veja a imagem ao lado.)



- **G09 Golfe (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)**

1. Como resultado selecionado, pode escolher-se (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90). O jogador deve acertar nos segmentos de pontuação de 1 a 18 por ordem. (Na primeira ronda, acerte no 1, na segunda no 2 e assim sucessivamente). Se o segmento for acertado, o alvo emitirá um sinal sonoro «Ye» ou «Sorry». Após acertar no segmento, será indicado o segmento seguinte.
2. O jogador deve tentar obter a pontuação mais baixa possível. Se nenhum dos três dardos de uma determinada ronda acertar no alvo, isso significa «lançamento falhado» e o jogador recebe 5 pontos. Se o dardo acertar num setor de pontuação triplo, o jogador recebe 1 ponto. (Lançamento «Eagle») Se acertar no segmento de pontuação duplo, recebe 2 pontos. (Lançamento «Bird») Se acertar no segmento de pontuação simples, recebe 3 pontos. Pode escolher qualquer um dos três dardos para terminar a sua vez, mas apenas o último lançamento conta para o cálculo da pontuação.
3. Se o jogador acertar num segmento com um único valor de pontos no primeiro lançamento e receber 3 pontos, pode decidir iniciar uma nova ronda. Se quiser obter uma pontuação mais baixa, pode continuar a lançar. No entanto, se os dois lançamentos restantes não acertarem no alvo, o jogador receberá, em última instância, 5 pontos.
4. O jogador que obtiver a pontuação selecionada será eliminado do jogo. Quando restar apenas um jogador, esse jogador será o vencedor. Ou, quando todas as 18 rodadas terminarem, o jogador com a pontuação mais baixa será o vencedor.

- **G10 Bingo (132, 141, 168, 189)**

1. Os segmentos numerados serão exibidos no ecrã, e o jogador que acertar primeiro em todos os segmentos numerados 3 vezes será o vencedor. Se um segmento for acertado, o alvo de dardos emitirá o som «Ye» ou «Sorry». Após acertar num segmento, será indicado o segmento seguinte.
2. 132---Acerte a seguinte sequência de segmentos: 15, 4, 8, 14, 3.
3. 141—Acerte a seguinte sequência de segmentos: 17, 13, 9, 7, 1.
4. 168—Acerte a sequência de segmentos 20, 16, 12, 6, 2
5. 189— Acerte a seguinte sequência de segmentos: 19, 10, 18, 5, 11.
6. O jogador deve acertar o segmento numérico três vezes e, em seguida, pode acertar o próximo segmento numérico:

   - Acertar num único segmento pontuado — conta uma vez.
   - Acertar num segmento de pontuação dupla — conta como dois acertos.
   - Acertar num segmento de pontuação tripla — conta três vezes.

- **G11 Grande Pequeno — Simples (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

1. A opção (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) representa o valor inicial de vida do jogador.
2. Cada jogador começa com um valor de vida inicial. Quando não tem mais pontos de vida, o jogador é eliminado do jogo. O primeiro jogador deve acertar no segmento com um número atribuído aleatoriamente.
3. Se o jogador acertar no alvo com o primeiro ou o segundo dardo, pode designar um novo alvo para o jogador seguinte, acertando com o dardo restante no segmento escolhido. Se o jogador acertar no alvo utilizando todos os três dardos, não pode criar um novo alvo, e o alvo será atribuído aleatoriamente ao jogador seguinte. Se o jogador não acertar no alvo com os três dardos, perde um ponto de vida, e o mesmo alvo passa para o jogador seguinte. Se o segmento for atingido, o alvo emitirá um sinal sonoro «Ye», e se não for, «Sorry».

4. Acertar em qualquer ponto do segmento com um número é válido, independentemente de se tratar de um segmento com pontuação simples, dupla ou tripla.
5. Assim que apenas um jogador tiver pontos de vida, o jogo termina e esse jogador é o vencedor.

- **G12 Big Little — Difícil (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

1. A opção (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21) indica o valor inicial de vida do jogador.
2. Isto só é relevante no caso de acertar no mesmo segmento de pontos (simples, duplo, triplo) do número alvo
3. As restantes funções são as mesmas que no modelo G11.

- **G13 Assassino (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

1. A opção (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) indica o valor inicial de vida do jogador.
2. Ao entrar no jogo, aparece «SEL» (Selecionar) na janela de resultados, sugerindo ao jogador que escolha o seu segmento de pontos. O primeiro segmento de pontos acertado pelo jogador é selecionado como o seu segmento; em seguida, deve-se premir o botão «NEXT» para que o jogador seguinte possa escolher o seu segmento de pontos. Após a seleção dos segmentos de pontuação por todos os jogadores, o jogo começa.
3. Após a seleção dos segmentos de pontuação por todos os jogadores, o jogo começa. Só depois de acertar no segmento de pontuação selecionado é que o jogador pode tornar-se o assassino durante o jogo.
4. Quando o segmento de pontos do jogador for atingido pelo assassino do adversário, o jogador perde um ponto de vida. O número de pontos de vida é exibido no ecrã.
5. Se um jogador se tornar um «assassino» e voltar a acertar no seu segmento de pontos, perde o estatuto de «assassino» e perde um ponto de vida.
6. O jogador-assassino deve tentar retirar pontos de vida aos adversários, acertando nos seus segmentos-alvo.
7. Se o segmento for atingido, o escudo emitirá um sinal sonoro «Ye» ou «Sorry»
8. A opção (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) significa que o jogador pode tornar-se assassino após acertar no segmento numérico selecionado, independentemente de se tratar de um segmento com pontuação simples, dupla ou tripla.
9. Assim que um jogador ficar com apenas um ponto de vida, o jogo termina e esse jogador é declarado vencedor.
10. O jogo deve ser jogado por, pelo menos, 2 jogadores.

- **G14 Assassino – Duplo (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)**

1. Opção (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) indica o valor inicial de vida do jogador.
2. A opção (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) significa que o jogador só pode tornar-se um assassino ao acertar no número selecionado no segmento de pontuação dupla.
3. As restantes funções são idênticas às do G13.

- **G15 Triplo Assassino (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)**

1. A opção (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) indica o valor inicial de vida do jogador.
2. A opção (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) significa que o jogador só pode tornar-se um assassino ao acertar no número selecionado no segmento de pontuação tripla.
3. As restantes funcionalidades são idênticas às do G13.

- **G16 Shoot Out (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

1. A opção (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21) representa o valor inicial de vida do jogador.
2. O segmento com o número é atribuído aleatoriamente ao jogador para ser atingido. O jogador tem de acertar nele no prazo de dez segundos; caso contrário, o acerto não será válido. Se o segmento for atingido, o alvo de dardos emitirá a mensagem de voz «Ye» ou «Sorry». Após o acerto no segmento, será indicado o segmento seguinte.
3. Cada acerto no segmento «target» (simples, duplo ou triplo) reduz o valor de vida em um ponto.
4. O vencedor é o jogador cuja vida for a primeira a chegar a 0.

- **G17 Legs over (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

1. A opção (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) representa o valor inicial de vida do jogador.
2. No início, é atribuída aleatoriamente uma pontuação, e o primeiro jogador deve tentar obter uma pontuação superior à soma das três jogadas. Quando o primeiro jogador obtém uma pontuação inferior a essa, é-lhe deduzido um ponto de vida.
3. O jogador deve tentar obter uma pontuação superior à do jogador anterior nessa ronda. Quando o jogador obtém uma pontuação inferior à soma das três jogadas do jogador anterior, perde um ponto de vida.
4. Os jogadores não podem zerar a pontuação. Se o jogador premir diretamente o botão START ou se nenhuma seta acertar num segmento, o jogador também perderá um ponto de vida.
5. O jogador será eliminado quando não tiver mais nenhuma vida, e será reproduzido um som como aviso.
6. Assim que um jogador tiver apenas um ponto de vida, o jogo termina e esse jogador é declarado vencedor.
7. O jogo deve contar com a participação de, pelo menos, 2 jogadores.

- **G18 Legs Under (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)**

1. A opção (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21) indica o valor inicial de vida do jogador.
2. No início, é atribuída aleatoriamente uma pontuação, e o primeiro jogador deve tentar obter uma pontuação inferior a essa através de três lançamentos. Quando o primeiro jogador obtiver uma pontuação superior a essa, é-lhe deduzido um ponto de vida.
3. Não é permitido obter 0 pontos. Se o jogador falhar as três tentativas e obtiver 0 pontos, é-lhe deduzido um ponto de vida e a pontuação permanece inalterada.
4. O jogador deve tentar obter uma pontuação inferior à obtida pelo jogador anterior na mesma ronda. Se o jogador obtiver uma pontuação superior à soma dos pontos obtidos pelo jogador anterior em três lançamentos, perde um ponto de vida.
5. Os jogadores não podem zerar a pontuação. Se o jogador premir diretamente o botão START ou se nenhuma seta acertar num segmento, o jogador também perderá um ponto de vida.
6. O jogador será eliminado quando não tiver mais nenhuma vida, e será reproduzido um som como aviso.
7. Assim que um jogador tiver apenas um ponto de vida, o jogo termina e esse jogador é o vencedor.
8. O jogo deve ser jogado por, pelo menos, 2 jogadores.

RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS

- **Sem alimentação** - Verifique se as pilhas estão colocadas corretamente, se estão fracas ou descarregadas.
- **O jogo não regista os resultados** - Verifique se o jogo está no modo de configuração ou se o jogo está em pausa. Prima o botão START/NEXT para verificar se o jogo arranca. Também pode verificar se algum dos segmentos de pontuação ou botões de função está bloqueado.
- **Segmento ou botão bloqueado** - Durante o transporte ou no decorrer do jogo normal, os segmentos de pontuação podem bloquear-se temporariamente. Nessa situação, a contagem automática de pontos será suspensa. Retirando cuidadosamente o dardo ou movendo o segmento com o dedo, é possível desbloqueá-lo. O jogo pode então ser retomado e as funções de pontuação voltarão ao normal.
- **Remoção de pontas partidas** - A ponta de plástico é mais segura, mas não é eterna – pode partir-se e ficar presa no alvo. Se isso acontecer, tente retirá-la cuidadosamente com um alicate. Lembre-se de que quanto mais pesada for a seta com a ponta de plástico, maior será a probabilidade de a ponta se dobrar ou partir.
- **Interferências de alimentação ou eletromagnéticas** - Em caso de interferências eletromagnéticas, a eletrónica do alvo de dardos pode funcionar incorretamente ou deixar de funcionar. (Por exemplo: tempestade forte, picos de tensão na rede elétrica, quedas de tensão ou proximidade excessiva de um motor elétrico ou micro-ondas). Para restabelecer o funcionamento normal do jogo, retire as pilhas por alguns segundos e, em seguida, volte a colocá-las. Lembre-se também de remover a fonte de interferência.

CUIDADOS COM O ALVO DE DARDOS

- Este jogo destina-se **EXCLUSIVAMENTE** ao uso com **DARDOS DE PONTA MACIA.**
- Deve evitar-se expor o visor a condições meteorológicas ou temperaturas extremas.
- Deve evitar-se expor o alvo a líquidos ou humidade excessiva.
- O alvo de dardos deve ser limpo exclusivamente com um pano ligeiramente húmido. Não utilize detergentes agressivos.
- Retire as pilhas quando o alvo não estiver a ser utilizado.

Este aparelho é um equipamento elétrico e eletrónico. Lembre-se de cumprir a legislação local: entregue o equipamento elétrico usado num ponto de recolha de resíduos adequado. Antes de o entregar para reciclagem, retire as pilhas e deposite-as num ponto de recolha de pilhas adequado.



Vă mulțumim pentru achiziționarea acestui joc electronic de darts. Sistemul său computerizat de punctaj face jocul ușor și plăcut. Pot juca până la 8 jucători în același timp. Ținta oferă 18 jocuri cu 159 de variante, efecte sonore, muzică și mesaje vocale în engleză și germană. Înainte de a începe jocul, vă rugăm să citiți instrucțiunile și să le păstrați pentru consultare ulterioară.

AVERTISMENTE

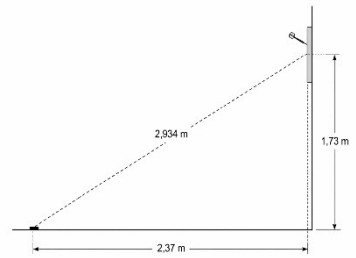
- Apăsați butonul POWER și intrați în starea normală de funcționare după ce auziți un sunet
- Folosiți butonul GAME pentru a alege jocurile G01—G18
- Butonul GAME poate fi folosit și pentru a ieși din joc și a reveni la starea inițială
- Apăsați OPTION pentru a selecta variația disponibilă a jocului selectat, de exemplu scor țintă, valoare de viață sau modul cricket
- Folosiți butonul PLAYER pentru a alege numărul de jucători înainte de joc, valoarea implicită este 2
- Butonul DOUBLE IN/OUT este folosit numai pentru G02, consultați instrucțiunile de operare ale jocului pentru detalii
- Butonul START/NEXT este folosit pentru a începe un joc sau pentru a trece la următorul jucător

CONȚINUTUL SETULUI

Setul include: ținta electronică pentru darts TDE100, 6 darts cu vârfuri moi, 50 de vârfuri de rezervă, manual de utilizare, materiale de montare (2 dibluri, două șuruburi).

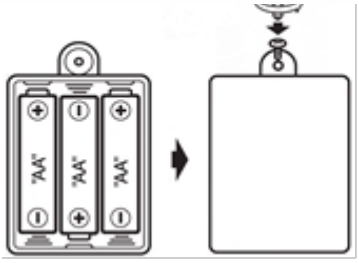
MONTAJ

Pentru montare, utilizați elementele de montare incluse: dibluri și șuruburi.
„Fixați ținta conform schemei de montare. Centrul țintei trebuie să se afle la 173 cm deasupra podelei după montare. Linia de aruncare trebuie să se afle la 237 cm de suprafața țintei. După montare, verificați dacă ținta este fixată stabil pe perete și nu se deplasează în timpul utilizării. Asigurați-vă că există aproximativ 3 m de spațiu liber în fața țintei. Înșurubați cele două șuruburi în marcajele de referință, până când capetele șuruburilor ies cu aproximativ 1/2" din perete. Aliniați orificiile de montare din spatele jocului cu capetele șuruburilor, apoi montați jocul. Poate fi necesar să reglați șuruburile până când ținta se lipește strâns de perete.



INSTALARE

Ținta de darts este alimentată de 3 baterii de 1,5 V AA (LR6). Compartimentul pentru baterii poate fi deschis din spate pentru a instala bateriile. Pentru a economisi bateriile, această țintă este echipată cu un mod de oprire automată. Dacă ținta nu este utilizată, se va opri automat după 30 de minute. Bateriile nu sunt incluse în set.



SIGURANȚA BATERIILOR

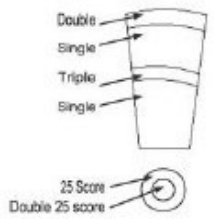
- Bateriile trebuie înlocuite de către un adult.
- Bateriile de unică folosință nu pot fi reîncărcate.
- Bateriile reîncărcabile trebuie scoase din dispozitiv înainte de a fi încărcate.
- Bateriile reîncărcabile pot fi încărcate numai sub supravegherea unui adult.
- Nu amestecați baterii de tipuri diferite sau baterii noi cu cele uzate.
- Utilizați numai baterii de același tip sau echivalente cu cele recomandate.
- Bateriile trebuie introduse respectând polaritatea corectă.
- Bateriile descărcate trebuie scoase din aparat.
- Nu se vor scurtcircuita bornele de alimentare.
- Scoateți bateriile dacă produsul nu va fi utilizat pentru o perioadă îndelungată.
- În cazul scurgerii bateriei, nu atingeți electrolitul cu mâinile goale. Scoateți bateriile cu grijă și curățați compartimentul bateriilor cu o cârpă uscată. În cazul contactului electrolitului cu pielea sau ochii, clătiți cu multă apă și consultați un medic.
- Păstrați bateriile la îndemâna copiilor; înghițirea bateriilor poate fi periculoasă pentru sănătate.
- Nu aruncați bateriile în foc sau în apă. Depuneți bateriile uzate la un punct de colectare adecvat; nu le aruncați împreună cu deșeurile menajere.

ATENȚIE

- Ținta este destinată exclusiv utilizării cu săgeți ușoare cu vârfuri moi. Se recomandă utilizarea săgeților incluse în set. Nu încercați să utilizați săgeți de darts cu vârfuri de oțel, săgeți de darts mai lungi (lungimea maximă a vârfului este de 2,5 cm) sau săgeți mai grele (greutatea maximă a săgeții este de 12 g), deoarece acest lucru va duce la deteriorarea țintei.

- Între aruncări trebuie să se respecte o scurtă pauză, pentru ca mecanismul și sistemul electronic al țintei să înregistreze corect rezultatul. Dacă două aruncări au loc prea aproape una de alta, scoateți a doua săgeată și aruncați din nou, pentru a vă înregistra corect rezultatul.

SISTEMUL DE PUNCTAJ



- „Single” – puncte obținute dintr-un segment
- „Double” – puncte calculate dublu din segment
- „Triple” – puncte calculate din segment de trei ori
- „Bull’s-Eye” – 25 de puncte
- „Double Bull’s-Eye” – 50 de puncte

DESCRIEREA BUTOANELOR

- Cu **butonul „GAME/POWER”** selectați jocurile (G01–G18). Cu acest buton puteți, de asemenea, să încheiați jocul și să reveniți la starea inițială. Când ținta este activată, apăsați și țineți apăsat butonul timp de 3 secunde pentru a o dezactiva. Când ținta este dezactivată, apăsați butonul pentru a o activa.
- Butonul OPTION/ELIMINATE servește la selectarea variantei jocului ales și la ștergerea/eliminarea rezultatului, în funcție de modul de joc.
- Înainte de a începe jocul, utilizați butonul PLAYER/MISS pentru a selecta numărul de jucători; numărul implicit de jucători este 2. În timpul jocului, butonul PLAYER/MISS servește la înregistrarea unei aruncări ratate, adică a unei aruncări cu 0 puncte.
- Butonul **„SOUND/GEN”** servește la selectarea nivelului de volum (OFF/1/2/3/4/5/6/7), valoarea implicită este 5, limba implicită este engleza, dispozitivul memorează ultima selecție.
- Butonul **„DOUBLE/SCORE”** este utilizat exclusiv în modul G02; informații detaliate pot fi găsite mai jos. Acesta servește, de asemenea, la verificarea rezultatelor jucătorilor actuali în timpul jocului.
- Butonul **„START/NEXT”** servește la începerea jocului sau la trecerea la următorul jucător.

SEMNALE SONORE

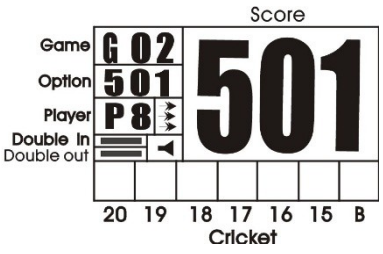
- „Laser” – sunetul care se aude în momentul în care discul lovește ținta.
- „Double” – sunetul indică lovirea câmpului Double (multiplicare x2)
- „Triple” – sunetul indică lovirea zonei Triple (punctaj x3)
- „Score” – sunetul informează despre obținerea punctajului într-un anumit joc.
- „Close” – sunetul indică închiderea segmentului punctat.
- „Open” – sunetul indică deschiderea segmentului punctat.
- „Too High” – sunetul semnifică faptul că se scad puncte.
- „Winner” – sunetul semnifică apariția primului câștigător.
- „Bull's-Eye” – sunetul indică lovirea zonei Bull's-Eye (25 de puncte)
- „Next/Player” – sunetul indică următorul jucător care va juca după ce jucătorul anterior a aruncat trei darts
- „Ye” – sunetul indică faptul că segmentul țintă a fost atins.
- „Sorry” – sunetul indică faptul că segmentul țintă nu a fost atins.

REGULILE JOCULUI

- **<u>G01 Count-Up/ NUMĂRARE ASCENDENTĂ (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)</u>**

Scopul jocului este să atingi cât mai repede numărul de puncte ales. Câștigă jucătorul care ajunge primul la numărul de puncte necesar.

- **<u>G02 Count-Down/ NUMĂRARE ÎN JOS (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)</u>**



Fiecare jucător începe jocul cu același număr de puncte (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901). La fiecare aruncare, punctele obținute sunt scăzute. Câștigă jucătorul care ajunge primul la zero. Jucătorii pot alege diferite moduri de joc folosind butonul „DOUBLE IN/OUT” (vezi imaginea alăturată).

- **Double in (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)**

Când pe ecranul LCD apare „Double in”, aceasta înseamnă că
că se joacă jocul „Double In”, care poate fi început numai prin lovirea segmentelor cu punctaj dublu.

- **Double out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)**

Când pe ecranul LCD apare „Double out”, înseamnă că se joacă jocul „Double Out”, care poate fi încheiat numai prin lovirea segmentelor care dublează punctele.
Dacă scorul jucătorului scade la 1 sau sub 0, aceasta înseamnă „burst dart” și jucătorul nu poate obține puncte în această rundă, ci doar să păstreze scorul din runda anterioară.

- **Double in/out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)**

Când pe ecranul LCD sunt afișate atât „Double in”, cât și „Double out”, aceasta înseamnă că se joacă un joc „Double in” și „Double out”, care poate începe și se poate încheia numai prin lovirea segmentelor cu punctaj dublu. Dacă scorul jucătorului scade la 1 sau sub 0, aceasta înseamnă „burst dart” și jucătorul nu poate obține puncte în această rundă, ci doar să păstreze scorul din runda anterioară.

- **G03 Round Clock / CEAS (5, 10, 15, 20)**

Se iau în considerare loviturile în orice segment.

- „5” lovitură în segmentele de la 1 la 5.
- „10” lovire a segmentelor de la 1 la 10.
- „15” lovire a segmentelor de la 1 la 15.
- „20” lovire a segmentelor de la 1 la 20.

Jucătorul trebuie să arunce săgețile în segmentul indicat de țintă. Dacă segmentul este atins, ținta va emite un semnal sonor „Ye”, în caz contrar „Sorry”. După atingerea segmentului, va fi indicat următorul.

- **G04 Round Clock-Double (205, 210, 215, 220)**

Înseamnă că punctele pot fi obținute doar lovind un segment cu valoare dublă. Celelalte funcții sunt identice cu cele din G03.

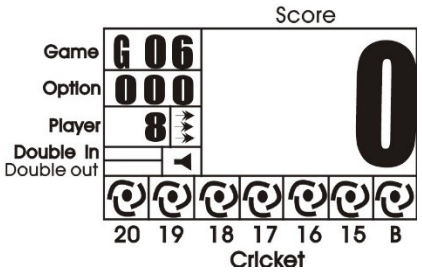
- **G05 Round Clock-Triple (305, 310, 315, 320)**

Înseamnă că punctele pot fi obținute doar lovind un segment cu valoare triplă. Celelalte funcții sunt identice cu cele din G03.

- **G06 Simple Cricket (000, 020, 025)**

1. Jocul este valabil numai dacă sunt atinse numerele 15, 16, 17, 18, 19, 20 sau centrul țintei.
2. Câștigătorul este jucătorul care nimerește primul toate numerele de mai sus de trei ori.

   - Nimerirea unui singur segment de puncte — se pune la socoteală o singură dată
   - Lovirea unui segment cu valoare dublă — se pune de două ori
   - Lovirea unui segment triplu----------se pune de trei ori



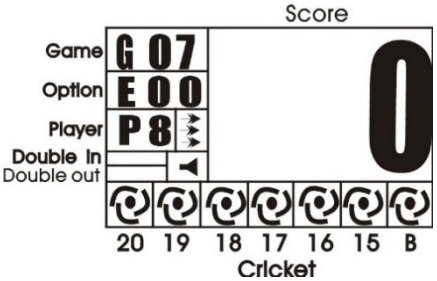
3. „000” – Jucătorul poate nimeri orice segment dintre 15, 16, 17, 18, 19, 20 și bullseye. Nu există o ordine de prioritate între aceste segmente.
4. „020” – Jucătorul trebuie să nimerească mai întâi de trei ori 20, apoi, în ordine, 19, 18, 17, 16, 15 și bullseye.
5. „025” – Jucătorul trebuie să nimerească mai întâi de trei ori bullseye, apoi, în ordine, 15, 16, 17, 18, 19, 20.
6. Fiecare segment are trei indicatoare „**(**”. După ce se nimerește unul dintre ele, se activează un indicator „**(**”. Când toate indicatoarele „**(**” sunt activate, jocul se termină. (Vezi fotografia alăturată).
7. Câștigătorul este jucătorul care aprinde primul toate „**(**”.

- **G07 Score Cricket (E00, E20, E25)**

1. Jocul este valabil numai dacă sunt atinse numerele 15, 16, 17, 18, 19, 20 sau centrul țintei.
2. Jucătorul trebuie să nimerească toate numerele de mai sus.

   - Nimerirea unui singur segment de punctaj — se conteaza o singura data
   - Lovirea unui segment cu punctaj dublu --- se conteaza de doua ori
   - Lovirea unui segment cu triplă punctație — se pune de trei ori

3. „E00” – Jucătorul poate nimeri orice segment cu valoarea 15, 16, 17, 18, 19, 20 sau centrul țintei. Aceste segmente nu au o ordine prestabilită.
4. „E20” – Jucătorul trebuie să nimerească mai întâi de trei ori 20, apoi, în ordine, 19, 18, 17, 16, 15 și bull’s-eye.
5. „E25” – Jucătorul trebuie să nimerească mai întâi de trei ori bullseye, apoi, în ordine, 15, 16, 17, 18, 19, 20.
6. Fiecare segment are trei indicatoare „**(** ”. După o lovitură, se va activa un indicator „**(** ”.
7. Dacă un jucător a nimerit segmentul de puncte de 3 ori, acesta se va deschide pentru ca jucătorul să poată acumula puncte, dar se va închide și nu va mai putea fi nimerit dacă a fost nimerit de 3 ori de către toți jucătorii.
8. Fiecare jucător trebuie să încerce să nimerească segmentul de puncte de câte ori poate, cât timp acesta este în stare „deschisă”.
9. După ce segmentul a fost nimerit de trei ori de către toți jucătorii, acesta se va închide. Jucătorii trebuie să nimerească un alt segment de punctaj indicat de ținta de darts pentru a câștiga puncte.



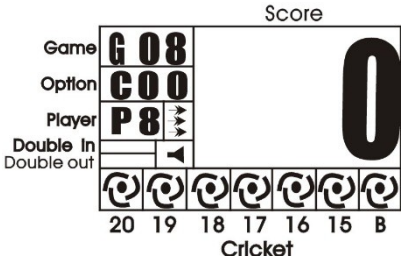
10. Jucătorul care obține cel mai mare punctaj după închiderea tuturor segmentelor de punctaj este declarat câștigător. (Vezi fotografia alăturată.)

- **G08 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25)**

1. Scorul este valabil numai dacă sunt atinse numerele 15, 16, 17, 18, 19, 20 sau centrul țintei.
2. Jucătorul trebuie să încerce să nimerească toate numerele de mai sus.

- Nimerirea unui singur segment de punctaj----------se pune la socoteală o singură dată
- Lovitura într-un segment dublu----------se pune de două ori
- Nimerirea unui segment triplu-------se calculează de trei ori

3. „C00” – Jucătorul poate nimeri orice segment dintre 15, 16, 17, 18, 19, 20 și centrul țintei. Nu există o ordine anume a acestor segmente.
4. „C20” – Jucătorul trebuie să nimerească mai întâi de trei ori 20, apoi, în ordine, 19, 18, 17, 16, 15 și bull's-eye.
5. „C25” – Jucătorul trebuie să nimerească mai întâi de trei ori bullseye, apoi, în ordine, 15, 16, 17, 18, 19, 20.
6. Fiecare segment are trei indicatoare „(”. După ce este lovit o dată, un indicator „(” se va aprinde.
7. Dacă un jucător a lovit segmentul de puncte de 3 ori, acesta se va deschide pentru ca jucătorul să poată câștiga puncte, dar se va închide și nu se vor mai putea câștiga puncte dacă a fost lovit de 3 ori de către toți jucătorii.
8. Punctele obținute de jucătorul actual vor fi adăugate la scorurile tuturor adversarilor.
9. Fiecare jucător trebuie să încerce să nimerească segmentul de punctaj cât de des posibil, atunci când acesta este în stare „deschisă”.
10. După ce segmentul a fost lovit de trei ori de către toți jucătorii, acesta va fi închis. Jucătorul ar trebui să lovească segmentele deschise pentru a adăuga puncte adversarilor. Câștigă jucătorul cu cel mai mic scor.
11. Jucătorul care obține cel mai mic scor după închiderea tuturor segmentelor este declarat câștigător. (Vezi fotografia alăturată.)



- **G09 Golf (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)**

1. Ca scor ales, se pot selecta (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90).
Jucătorul trebuie să nimerească segmentele de puncte de la 1 la 18 în ordine. (În prima rundă nimerește 1, în a doua 2 și așa mai departe). Dacă segmentul este nimerit, ținta va emite un semnal sonor „Ye” sau „Sorry”. După nimerirea segmentului, va fi indicat următorul segment.
2. Jucătorul trebuie să încerce să obțină cel mai mic scor posibil. Dacă niciuna dintre cele trei săgeți din runda respectivă nu lovește ținta, aceasta înseamnă
„aruncare ratată” și jucătorul primește 5 puncte. Dacă dartsul lovește un sector triplu, jucătorul primește 1 punct. (Aruncare „Eagle”) Dacă nimerești un segment de punctaj dublu, primești 2 puncte. (Aruncare „Bird”) Dacă nimerești un segment de punctaj simplu, primești 3 puncte. Poți alege oricare dintre cele trei aruncări pentru a-ți încheia runda, dar pentru calcularea scorului se ia în considerare doar ultima aruncare.
3. Dacă jucătorul nimerește un segment cu o singură valoare de punctaj la prima aruncare și primește 3 puncte, poate decide să înceapă o nouă rundă. Dacă dorește să obțină un scor mai mic, poate continua aruncările. Cu toate acestea, dacă celelalte două aruncări nu nimeresc ținta, jucătorul va primi în final 5 puncte.
4. Jucătorul care obține scorul ales va fi eliminat din joc. Când rămâne un singur jucător, acesta devine câștigătorul. Sau, când se termină toate cele 18 runde, jucătorul cu cel mai mic scor devine câștigătorul.

- **G10 Bingo (132, 141, 168, 189)**

1. Segmentele cu numere vor fi afișate pe ecran, iar jucătorul care nimerește primul toate segmentele cu numere de 3 ori este declarat câștigător. Dacă un segment este nimerit, ținta de darts va emite sunetul „Ye” sau „Sorry”. După ce un segment este nimerit, va fi indicat următorul segment.
2. 132---Nimereste urmatoarea secventa de segmente: 15, 4, 8, 14, 3.
3. 141—Nimereste urmatoarea secventa de segmente: 17, 13, 9, 7, 1.
4. 168—Nimereste secventa de segmente 20, 16, 12, 6, 2
5. 189— Nimereste urmatoarea secventa de segmente: 19, 10, 18, 5, 11.
6. Jucătorul trebuie să nimerească segmentul numeric de trei ori, după care poate nimeri următorul segment numeric:

- Lovirea unui singur segment cu puncte — se pune la socoteală o singură dată.
- Lovirea unui segment cu punctaj dublu — se contează ca două lovituri.
- Lovirea unui segment cu triplă punctație — se numără de trei ori.

- **G11 Mare Mic — Simplu (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

1. Opțiunea (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) reprezintă valoarea inițială a vieții jucătorului.
2. Fiecare jucător are la început un număr de vieți inițial. Când nu mai are vieți, jucătorul este eliminat din joc. Primul jucător trebuie să nimerească un segment cu un număr atribuit aleatoriu.
3. Dacă jucătorul nimerește ținta cu prima sau a doua săgeată, poate desemna o nouă țintă pentru următorul jucător, nimerind segmentul ales cu săgeata rămasă. Dacă jucătorul nimerește ținta folosind toate cele trei săgeți, nu poate stabili o nouă țintă, iar ținta va fi alocată aleatoriu următorului jucător. Dacă jucătorul nu nimerește ținta cu cele trei săgeți, pierde un punct de viață, iar aceeași țintă trece la următorul jucător. Dacă segmentul este nimerit, ținta va emite un semnal sonor „Ye”, iar dacă nu – „Sorry”.

4. Lovirea oricărui punct al segmentului cu număr este valabilă, indiferent dacă este vorba de un segment cu punctaj simplu, dublu sau triplu.
5. De îndată ce un singur jucător mai are puncte de viață, jocul se termină, iar acel jucător devine câștigătorul.

- **G12 Big Little — Hard (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

1. Opțiunea (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21) reprezintă valoarea inițială a vieții jucătorului.
2. Acest lucru este important doar în cazul în care se nimerește același segment de puncte (simplu, dublu, triplu) al numărului țintă
3. Celelalte funcții sunt identice cu cele din modelul G11.

- **G13 Ucigaș (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

1. Opțiunea (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) reprezintă valoarea inițială a vieții jucătorului.
2. După intrarea în joc, în fereastra de rezultate apare „SEL” (Selectează), ceea ce sugerează jucătorului să-și aleagă un segment de puncte. Primul segment de puncte atins de jucător este selectat ca segmentul său, iar apoi trebuie apăsat butonul „NEXT” pentru ca următorul jucător să-și poată alege segmentul de puncte. După ce toți jucătorii au ales segmentele de puncte, jocul începe.
3. După ce toți jucătorii au ales segmentele de puncte, începe jocul. Abia după ce segmentul de puncte ales este lovit, jucătorul poate deveni ucigaș pe durata jocului.
4. Când segmentul de punctaj al jucătorului este lovit de ucigașul adversarului, jucătorul pierde un punct de viață. Numărul de puncte de viață este afișat pe ecran.
5. Dacă un jucător a devenit „ucigaș” și lovește din nou segmentul său de puncte, își pierde statutul de „ucigaș” și pierde un punct de viață.
6. Jucătorul-ucigaș ar trebui să încerce să le ia puncte de viață adversarilor, lovind segmentele lor țintă.
7. Dacă segmentul este lovit, scutul va emite un semnal sonor „Ye” sau „Sorry”
8. Opțiunea (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) înseamnă că jucătorul poate deveni ucigaș după ce lovește segmentul numeric selectat, indiferent dacă este un segment cu punctaj simplu, dublu sau triplu.
9. De îndată ce un singur jucător mai are puncte de viață, jocul se termină, iar acel jucător este declarat câștigător.
10. La joc trebuie să participe cel puțin 2 jucători.

- **G14 Ucigaș – Dublu (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)**

1. Opțiunea (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) reprezintă valoarea inițială a vieții jucătorului.
2. Opțiunea (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) înseamnă că jucătorul poate deveni ucigaș doar prin lovirea numărului selectat în segmentul de dublare a punctajului.
3. Celelalte funcții sunt identice cu cele ale modelului G13.

- **G15 Triplu ucigaș (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)**

1. Opțiunea (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) reprezintă valoarea inițială a vieții jucătorului.
2. Opțiunea (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) înseamnă că jucătorul poate deveni ucigaș doar prin lovirea numărului selectat în segmentul de triplare a punctajului.
3. Celelalte funcții sunt identice cu cele din G13.

- **G16 Shoot Out (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

1. Opțiunea (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21) reprezintă valoarea inițială a vieții jucătorului.
2. Segmentul cu numărul este alocat aleatoriu jucătorului pentru a fi lovit. Jucătorul trebuie să îl lovească în zece secunde, altfel lovitura nu va fi validă. Dacă segmentul este lovit, ținta de darts va emite un mesaj vocal „Ye” sau „Sorry”. După lovirea segmentului, va fi indicat următorul segment.
3. Fiecare lovitură în segmentul „target” (simplu, dublu sau triplu) determină scăderea valorii vieții cu un punct.
4. Câștigătorul este jucătorul a cărui valoare a vieții scade prima la 0.

- **G17 Legs over (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

1. Opțiunea (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) reprezintă valoarea inițială a vieții jucătorului.
2. La început, se atribuie aleatoriu un scor, iar primul jucător trebuie să încerce să obțină un scor mai mare decât suma celor trei aruncări. Când primul jucător obține un scor mai mic decât acesta, i se scade un punct de viață.
3. Jucătorul trebuie să încerce să obțină un scor mai mare decât cel al jucătorului anterior în runda respectivă. Când jucătorul obține un scor mai mic decât cel al celor trei aruncări ale jucătorului anterior, pierde un punct de viață.
4. Jucătorii nu pot șterge scorul. Dacă jucătorul apasă direct butonul START sau niciuna dintre săgeți nu lovește un segment, jucătorul va pierde, de asemenea, un punct de viață.
5. Jucătorul va fi eliminat atunci când nu va mai avea niciun punct de viață, iar pentru a-ți reaminti acest lucru, se va reda un sunet.
6. Imediat ce un singur jucător mai are un punct de viață, jocul se termină, iar acel jucător devine câștigătorul.
7. La joc ar trebui să participe cel puțin 2 jucători.

- **<u>G18 Legs Under (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)</u>**

1. Opțiunea (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21) reprezintă valoarea inițială a vieții jucătorului.
2. La început, se stabilește aleatoriu un scor, iar primul jucător trebuie să încerce să obțină un scor mai mic decât acesta prin trei aruncări. Când primul jucător obține un scor mai mare decât cel stabilit inițial, i se scade un punct de viață.
3. Nu este permisă obținerea a 0 puncte. Dacă jucătorul ratează cele trei aruncări și obține 0 puncte, i se scade un punct de viață, iar scorul rămâne neschimbat.
4. Jucătorul trebuie să încerce să obțină un scor mai mic decât cel obținut de jucătorul anterior în aceeași rundă. Dacă jucătorul obține un scor mai mare decât suma punctelor obținute de jucătorul anterior în cele trei aruncări, pierde o viață.
5. Jucătorii nu pot șterge scorul. Dacă jucătorul apasă direct butonul START sau niciuna dintre săgeți nu lovește un segment, jucătorul va pierde, de asemenea, un punct de viață.
6. Jucătorul va fi eliminat atunci când nu va mai avea niciun punct de viață, iar pentru a-ți reaminti acest lucru, se va reda un sunet.
7. Imediat ce un singur jucător mai are un punct de viață, jocul se termină, iar acel jucător devine câștigătorul.
8. Jocul trebuie jucat de cel puțin 2 jucători.

REZOLVAREA PROBLEMELOR

- **Lipsa alimentării cu energie** - Verificați dacă bateriile sunt introduse corect, dacă sunt slabe sau descărcate.
- **Jocul nu înregistrează rezultatele** - Verificați dacă jocul este în modul de configurare sau dacă jocul este întrerupt. Apăsați butonul START/NEXT pentru a verifica dacă jocul pornește. De asemenea, puteți verifica dacă vreun segment de scor sau vreun buton funcțional este blocat.
- **Segment sau buton blocat** – În timpul transportului sau în timpul jocului normal, segmentele de punctaj se pot bloca temporar. În această situație, calcularea automată a punctelor va fi întreruptă. Puteți debloca segmentul scoțând ușor disa sau mișcându-l cu degetul. Jocul poate fi apoi reluat, iar funcțiile de punctaj vor reveni la normal.
- **Îndepărtarea vârfurilor rupte** - Vârful din plastic este mai sigur, dar nu este etern – se poate rupe și rămâne în țintă. Dacă se întâmplă acest lucru, încercați să o scoateți cu grijă folosind o clește. Rețineți că, cu cât dartsul cu vârful de plastic este mai greu, cu atât este mai probabil ca vârful să se îndoaie sau să se rupă.
- **Perturbări de alimentare sau electromagnetice** - În cazul apariției unor perturbări electromagnetice, componentele electronice ale țintei de darts pot funcționa incorect sau pot înceta să funcționeze. (De exemplu: furtună puternică, supratensiune în rețeaua electrică, căderi de tensiune sau proximitatea excesivă a unui motor electric sau a unui cuptor cu microunde). Pentru a restabili funcționarea normală a jocului, scoateți bateriile pentru câteva secunde, apoi reintroduceți-le. De asemenea, nu uitați să eliminați sursa de interferențe.

ÎNGRIJIREA ȚINTELOR DE DART

- Acest joc este destinat **EXCLUSIV** utilizării cu **SĂGEȚI CU VĂRFURI MOALE.**
- Trebuie să se evite expunerea ecranului la condiții meteorologice extreme sau la temperaturi extreme.
- Evitați expunerea țintei la lichide sau umiditate excesivă.
- Targeta de darts trebuie curățată exclusiv cu o cârpă ușor umezită. Nu folosiți detergenți agresivi.
- Scoateți bateriile când ținta nu este utilizată.

Aparatul este un echipament electric și electronic. Respectați reglementările locale: duceți echipamentul electric uzat la un punct de colectare a deșeurilor corespunzător. Înainte de a-l trimite la reciclare, scoateți bateriile și depuneți-le la un punct de colectare a bateriilor corespunzător.



Ďakujeme za zakúpenie tejto elektronickej hry šípky. Jej počítačový systém bodovania robí hru jednoduchou a príjemnou. Súčasne môže hrať až 8 hráčov. Terč ponúka 18 hier so 159 variantmi, zvukovými efektmi, hudbou a hlasovými pokynmi v angličtine a nemčine. Pred začatím hry si, prosím, prečítajte návod a uschovajte ho pre budúce použitie.

UPOZORNENIA

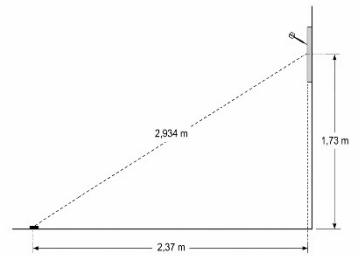
- Tento výrobok nie je hračka. Výrobok je určený pre mládež od 14 rokov a dospelých. Neplnoleté osoby by mali výrobok používať výlučne pod dohľadom dospelého. Výrobok obsahuje malé časti – nebezpečenstvo prehltnutia. Uchovávajte mimo dosahu malých detí.
- Šípky hádžte výlučne do terča; nikdy na ľudí, zvieratá ani iné predmety. Používajte iba šípky s mäkkými hrotmi; použitie šípok s oceľovými hrotmi môže poškodiť terč a spôsobiť zranenia.
- Vyberte si stabilnú, vertikálnu stenu s minimálne 3 m voľného priestoru pred terčom. Vyhnite sa miestam v blízkosti priechodov, dverí a okien. Uistite sa, že terč je pevne upevnený a nemôže spadnúť.
- Zariadenie používajte iba v interiéri. Chráňte ho pred vlhkosťou, dažďom, vysokými a nízkymi teplotami a priamym pôsobením zdrojov tepla. Nevystavujte ho dlhodobému pôsobeniu slnečného žiarenia.
- Inštaláciu by mali vykonávať dospelé osoby. Neopravujte ani neupravujte zariadenie sami; v prípade poškodenia kontaktujte autorizovaný servis. Nerozoberajte kryt ani elektronické súčiastky.

OBSAH BALENIA

Súčasťou balenia sú: elektronický terč na šípky TDE100, 6 šípok s mäkkými hrotmi, 50 náhradných hrotov, návod na použitie, montážny materiál (2 hmoždinky, dve skrutky).

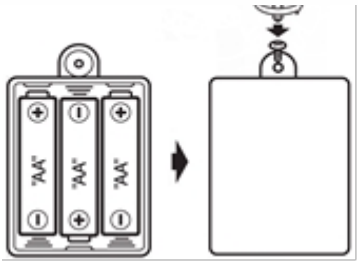
MONTÁŽ

Na montáž použite priložené montážne prvky: hmoždinky a skrutky.
„Upevnite terč podľa montážneho nákresu. Stred terča by mal byť po zavesení umiestnený 173 cm nad podlahou. Hádzacia čiara by mala byť vzdialená 237 cm od roviny terča. Po montáži skontrolujte, či terč pevne prilieha k stene a počas používania sa neposúva. Uistite sa, že pred terčom je voľný priestor asi 3 m. Zašraubujte dva skrutky do referenčných značiek tak, aby hlavy skrutiek vyčnievali približne 1/2" zo steny. Vyrovnajte montážne otvory na zadnej strane hry s hlavami skrutiek a potom hru namontujte. Môže byť potrebné skrutky dotiahnuť, kým terč nebude tesne priliehať k stene.



INŠTALÁCIA

Terč na šípky je napájaný 3 batériami 1,5 V AA (LR6). Priestor na batérie je možné otvoriť zozadu, aby ste mohli vložiť batérie. S cieľom šetriť batérie je tento terč vybavený režimom automatického vypnutia. Ak sa terč nepoužíva, automaticky sa vypne po 30 minútach. Batérie nie sú súčasťou balenia.



BEZPEČNOSŤ BATÉRIÍ

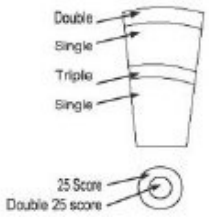
- Batérie by mala vymieňať dospelá osoba.
- Jednorazové batérie sa nesmú nabíjať.
- Nabíjateľné batérie je potrebné pred nabíjaním vybrať zo zariadenia.
- Nabíjateľné batérie sa smú nabíjať výlučne pod dohľadom dospelého.
- Nesmie sa miešať rôzne typy batérií ani nové a použité batérie.
- Používajte výhradne batérie rovnakého alebo ekvivalentného typu, ako je odporúčané.
- Batérie vkladajte so správnou polaritou.
- Vybitú batériu je potrebné vybrať zo zariadenia.
- Nesmie sa skratovať napájacie svorky.
- Ak sa výrobok nebude dlhší čas používať, vyberte batérie.
- V prípade vytečenia batérie sa nedotýkajte elektrolytu holými rukami. Batérie vyberajte opatrne a priestor pre batérie utrite suchou handričkou. Ak sa elektrolyt dostane do kontaktu s pokožkou alebo očami, vypláchnite ho veľkým množstvom vody a vyhľadajte lekársku pomoc.
- Batérie uchovávajte mimo dosahu detí; prehltnutie batérie môže byť nebezpečné pre zdravie.
- Batérie nehádžte do ohňa ani do vody. Použité batérie odovzdajte do príslušného zberného miesta; nevyhadzujte ich do komunálneho odpadu.

DÔLEŽITÉ UPOZORNENIE

- Terč je určený výhradne na použitie s ľahkými šípkami s mäkkými hrotmi. Odporúča sa používať šípky dodávané v sade. Nepokúšajte sa používať šípky na šípky s oceľovými hrotmi, dlhšie šípky na šípky (maximálna dĺžka hrotu je 2,5 cm) ani ťažšie šípky (maximálna hmotnosť šípky je 12 g), pretože by to mohlo poškodiť terč.

- Medzi jednotlivými hodmi je potrebné dodržať krátku prestávku, aby mechanizmus a elektronika terča správne zaznamenali výsledok. Ak sa dva hody uskutočnia príliš blízko za sebou, vyberte druhý šíp a hodte znovu, aby sa váš výsledok správne zaznamenal.

SYSTÉM BODOVANIA



- „Single“ – body započítané zo segmentu
- „Double“ – body započítané z segmentu dvojnásobne
- „Triple“ – body započítané z segmentu trojnásobne
- „Bull’s-Eye“ – 25 bodov
- „Double Bull’s-Eye“ – 50 bodov

POPIS TLAČIDIEL

- Stlačte tlačidlo POWER a po zaznení zvuku prejdite do normálneho pracovného stavu
- Pomocou tlačidla GAME vyberte hry G01—G18
- Tlačidlo GAME možno použiť aj na ukončenie hry a návrat do počiatočného stavu
- Stlačte OPTION na výber dostupnej varianty vybranej hry, napríklad cieľového skóre, hodnoty životov alebo režimu cricket
- Pomocou tlačidla PLAYER vyberte počet hráčov pred hraním, predvolená hodnota je 2
- Tlačidlo DOUBLE IN/OUT sa používa iba pre G02, podrobnosti nájdete v návode na obsluhu hry
- Tlačidlo START/NEXT sa používa na spustenie hry alebo prechod na ďalšieho hráča

ZVUKOVÉ SIGNÁLY

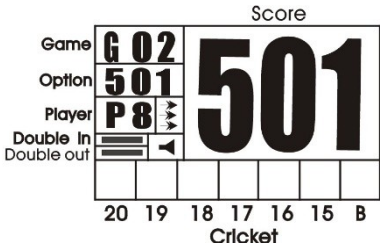
- „Laser“ – zvuk, ktorý zaznie v okamihu, keď terč zasiahne terč.
- „Double“ – zvuk informuje o zásahu do poľa Double (násobenie x2)
- „Triple“ – zvuk informuje o zásahu do poľa Triple (násobenie x3)
- „Score“ – zvuk informuje o dosiahnutí skóre v danej hre.
- „Close“ – zvuk označuje uzavretie počítaného segmentu.
- „Open“ – zvuk označuje otvorenie počítaného segmentu.
- „Too High“ – zvuk znamená, že sa odpočítavajú body.
- „Winner“ – zvuk označuje objavenie sa prvého víťaza.
- „Bull's-Eye“ – zvuk oznamuje zásah do stredu terča (25 bodov)
- „Next/Player“ – zvuk označuje ďalšieho hráča v hre po tom, čo predchádzajúci hráč hodil tri šípky
- „Ye“ – zvuk znamená, že cieľový segment bol zasiahnutý.
- „Sorry“ – zvuk znamená, že cieľový segment nebol zasiahnutý.

PRAVIDLÁ HRY

- **<u>G01 Count-Up/ POČÍTANIE NAHORU (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)</u>**

Cieľom hry je čo najrýchlejšie dosiahnuť zvolený počet bodov. Vyhráva ten hráč, ktorý ako prvý dosiahne požadovaný počet bodov.

- **<u>G02 Count-Down/ POČÍTANIE DOLE (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)</u>**



Každý hráč začína hru s rovnakým stanoveným počtom bodov (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901). Pri každom hode sa získané body odpočítavajú smerom nadol. Vyhráva hráč, ktorý ako prvý dosiahne nulu. Hráči si môžu vybrať rôzne herné režimy pomocou tlačidla „DOUBLE IN/OUT“ (pozri obrázok vedľa).

- **Double in (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)**

Keď sa na LCD displeji zobrazí „Double in“, znamená to,
že sa hrá hra „Double In“, ktorú je možné začať iba trafením segmentov s dvojnásobným bodovaním.

- **Double out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)**

Keď sa na LCD displeji zobrazí „Double out“, znamená to, že sa hrá hra „Double Out“, ktorú je možné ukončiť iba zásahom do segmentov s dvojnásobným bodovaním.
Ak skóre hráča klesne na 1 alebo pod 0, znamená to „burst dart“ a hráč nemôže v tomto kole získať body, ale len zachovať skóre z predchádzajúceho kola.

- **Double in/out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)**

Ak sa na LCD displeji zobrazujú zároveň „Double in“ aj „Double out“, znamená to, že sa hrá hra „Double in“ a „Double out“, ktorá sa môže začať a skončiť výlučne zásahom do segmentov s dvojnásobným bodovaním. Ak skóre hráča klesne na 1 alebo pod 0, znamená to „burst dart“ a hráč nemôže v tomto kole získať body, ale len zachovať skóre z predchádzajúceho kola.

- **G03 Round Clock / HODINY (5, 10, 15, 20)**

Počítajú sa zásahy do ľubovoľného segmentu.

- „5“ zásah segmentov od 1 do 5.
- „10“ zásah segmentov od 1 do 10.
- „15“ zásah segmentov od 1 do 15.
- „20“ zásah segmentov od 1 do 20.

Hráč by mal hádzať šípkami na segment podľa pokynov terča. Ak sa segment trafí, terč vydá zvukový signál „Ye“, v opačnom prípade „Sorry“. Po trafení segmentu sa zobrazí ďalší.

- **G04 Round Clock-Double (205, 210, 215, 220)**

Znamená to, že body je možné získať len zásahom do segmentu s dvojnásobnou bodovou hodnotou. Ostatné funkcie sú rovnaké ako v G03.

- **G05 Round Clock-Triple (305, 310, 315, 320)**

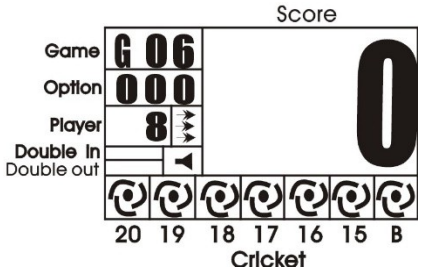
Znamená to, že body je možné získať len zásahom do segmentu s trojnásobnou hodnotou. Ostatné funkcie sú rovnaké ako v G03.

- **G06 Simple Cricket (000, 020, 025)**

1. Hra je platná len vtedy, ak sa trafia čísla 15, 16, 17, 18, 19, 20 alebo stred terča.
2. Víťazom sa stáva hráč, ktorý ako prvý trafí všetky uvedené čísla trikrát.

   - Trafenie jedného bodového segmentu — počíta sa raz
   - Trafenie segmentu s dvojnásobnou hodnotou – počíta sa dvojnásobne
   - Trafenie trojitého segmentu -------sa počíta trikrát

3. „000“ – Hráč môže trafiť ľubovoľný segment z čísel 15, 16, 17, 18, 19, 20 a bullseye. Tieto segmenty nemajú prednosť.
4. „020“ – Hráč musí najprv trafiť trikrát do 20 a potom v poradí do 19, 18, 17, 16, 15 a bullseye.
5. „025“ – Hráč musí najprv trafiť trikrát do bullseye a potom v poradí 15, 16, 17, 18, 19, 20.
6. Každý segment má tri indikátory „**(**“. Po trafení jedného z nich sa zapne jeden indikátor „**(**“. Keď sú všetky indikátory „**(**“ zapnuté, hra končí. (Pozri obrázok vedľa).
7. Víťazom sa stáva hráč, ktorý ako prvý rozsvieti všetky „**(**“.



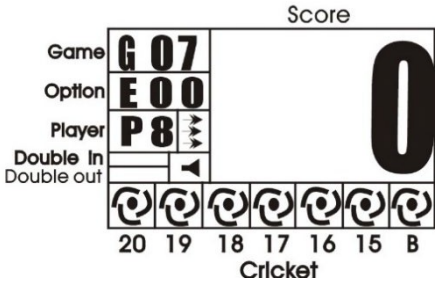
- **G07 Score Cricket (E00, E20, E25)**

1. Hra je platná len vtedy, ak sú trafené čísla 15, 16, 17, 18, 19, 20 alebo stred terča.
2. Hráč by mal trafiť všetky uvedené čísla.

   - Trafenie jedného bodového segmentu — počíta sa raz
   - Trafenie segmentu s dvojnásobným bodovaním --- počíta sa dvojnásobne
   - Trafenie trojitého bodového segmentu --- počíta sa trikrát

3. „E00“ – Hráč môže trafiť ľubovoľný segment s hodnotou 15, 16, 17, 18, 19, 20 alebo stred terča. Tieto segmenty nemajú stanovené poradie.
4. „E20“ – Hráč musí najprv trafiť trikrát do 20 a potom v poradí do 19, 18, 17, 16, 15 a do stredu terča.
5. „E25“ – Hráč musí najprv trafiť trikrát do bullseye a potom v poradí 15, 16, 17, 18, 19, 20.
6. Každý segment má tri indikátory „**(** “. Po jednom zásahu sa zapne jeden indikátor „**(** “.
7. Ak hráč trafí bodovací segment 3-krát, otvorí sa, aby mohol hráč získať body, ale uzavrie sa a nebude možné do neho trafiť, ak ho trafia všetci hráči 3-krát.
8. Každý hráč sa musí pokúsiť trafiť bodovací segment toľkokrát, koľkokrát len môže, keď je v „otvorenom“ stave.
9. Po tom, čo všetci hráči trafia segment trikrát, sa uzavrie.

Hráči by mali trafiť iný bodovací segment určený terčom, aby získali body.



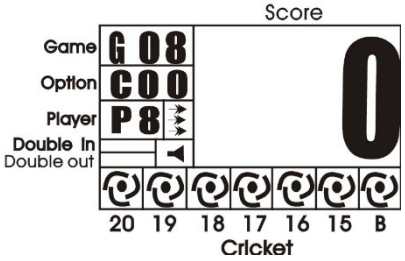
10. Hráč, ktorý po uzavretí všetkých bodovacích segmentov dosiahne najvyšší výsledok, sa stáva víťazom. (Pozri obrázok vedľa.)

- **G08 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25)**

1. Skóre je platné len vtedy, ak sú trafené čísla 15, 16, 17, 18, 19, 20 alebo stred terča.
2. Hráč by sa mal snažiť trafiť všetky uvedené čísla.

- Trafenie do jedného bodového segmentu -------sa počíta ako jeden bod
- Trafenie do dvojitého bodového segmentu---sa počíta dvojnásobne
- Trafenie do trojitého segmentu --sa počíta trojnásobne

3. „C00“ – Hráč môže trafiť ľubovoľný segment z čísel 15, 16, 17, 18, 19, 20 a stred terča. Poradie týchto segmentov nie je dôležité.
4. „C20“ – Hráč musí najprv trafiť trikrát do 20 a potom postupne do 19, 18, 17, 16, 15 a do stredu terča.
5. „C25“ – Hráč musí najprv trafiť trikrát do stredu terča a potom v poradí 15, 16, 17, 18, 19, 20.
6. Každý segment má tri indikátory „(“. Po jednom zásahu sa rozsvieti jeden indikátor „(“.
7. Ak hráč trafí bodovací segment 3-krát, segment sa otvorí, aby hráč mohol získať body, ale ak ho trafia všetci hráči 3-krát, segment sa uzavrie a nebude možné získať body.
8. Body získané aktuálnym hráčom sa pripočítajú k výsledkom všetkých súperov.
9. Každý hráč sa musí snažiť trafiť bodovací segment čo najčastejšie, keď je v „otvorenom“ stave.
10. Po tom, čo segment trafia všetci hráči trikrát, sa uzavrie. Hráč by mal zasahovať otvorené segmenty, aby pridával body súperom. Vyhráva hráč s najnižším skóre.
11. Hráč, ktorý po uzavretí všetkých segmentov dosiahne najnižšie skóre, sa stáva víťazom. (Pozri obrázok vedľa.)



- **G09 Golf (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)**

1. Ako zvolený výsledok je možné vybrať (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90).
Hráč by mal zasiahnuť bodové segmenty od 1 do 18 v poradí. (V prvom kole zasiahnite 1, v druhom 2 a tak ďalej). Ak je segment zasiahnutý, terč vydá zvukový signál „Ye“ alebo „Sorry“. Po zásahu segmentu sa zobrazí ďalší segment.
2. Hráč by sa mal snažiť dosiahnuť čo najnižšie skóre. Ak žiadna z troch šípok v danom kole nezasiahne terč, znamená to „neúspešný hod“ a hráč dostane 5 bodov. Ak šípka trafí trojitý bodovací sektor, hráč dostane 1 bod. (Hod „Eagle“) Ak trafíte do dvojitého bodového segmentu, získate 2 body. (Hod „Bird“) Ak trafíte do jednoduchého bodového segmentu, získate 3 body. Na ukončenie ťahu si môžete vybrať ľubovoľný z troch hodov, ale do výpočtu skóre sa započítava len posledný hod.
3. Ak hráč prvým hodom trafí segment s jedným bodovým hodnotením a získa 3 body, môže sa rozhodnúť začať ďalšie kolo. Ak chce dosiahnuť nižší výsledok, môže pokračovať v hádzaní. Ak však oba zostávajúce hody netrafia terč, hráč nakoniec získa 5 bodov.
4. Hráč, ktorý dosiahne zvolený výsledok, bude vylúčený z hry. Keď zostane len jeden hráč, tento hráč sa stáva víťazom. Alebo keď sa dokončí všetkých 18 kôl, hráč s najnižším skóre sa stáva víťazom.

- **G10 Bingo (132, 141, 168, 189)**

1. Segmenty s číslami sa zobrazia na obrazovke a hráč, ktorý ako prvý trafí všetky segmenty s číslami trikrát, sa stáva víťazom. Ak je segment trafený, terč vydá zvuk „Ye“ alebo „Sorry“. Po trafení segmentu sa zobrazí ďalší segment.
2. 132---Traf nasledujúcu sekvenciu segmentov: 15, 4, 8, 14, 3.
3. 141—Traf nasledujúcu sekvenciu segmentov: 17, 13, 9, 7, 1.
4. 168—Trafiť sekvenciu segmentov 20, 16, 12, 6, 2
5. 189— Traf nasledujúcu sekvenciu segmentov: 19, 10, 18, 5, 11.
6. Hráč musí trafiť číselný segment trikrát a potom môže trafiť ďalší číselný segment:

- Zásah do jedného bodového segmentu – počíta sa ako jeden zásah.
- Zásah do segmentu s dvojnásobným bodovaním — počíta sa ako dva zásahy.
- Zásah do segmentu s trojnásobným bodovaním — počíta sa trikrát.

- **G11 Veľké Malé — Jednoduché (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

1. Možnosť (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) označuje pôvodnú hodnotu života hráča.
2. Každý hráč má na začiatku určitý počet životov. Keď mu dojdú životy, hráč je vylúčený z hry. Prvý hráč musí trafiť segment s náhodne prideleným číslom.
3. Ak hráč trafí cieľ prvou alebo druhou šípkou, môže určiť nový cieľ pre ďalšieho hráča tak, že trafí zostávajúcou šípkou do vybraného segmentu. Ak hráč trafí cieľ všetkými tromi šípkami, nemôže vytvoriť nový cieľ a cieľ bude náhodne pridelený ďalšiemu hráčovi. Ak hráč netrafí cieľ tromi šípkami, stratí jeden bod života a ten istý cieľ prejde na ďalšieho hráča. Ak je segment zasiahnutý, terč vydá zvukový signál „Ye“, a ak nie – „Sorry“.

4. Trafenie do ľubovoľného miesta segmentu s číslom je platné, bez ohľadu na to, či ide o segment s jednoduchým, dvojitým alebo trojitým bodovaním.
5. Akonáhle má len jeden hráč body života, hra končí a tento hráč sa stáva víťazom.

- **G12 Big Little — ťažká úroveň (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

1. Možnosť (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21) označuje pôvodnú hodnotu života hráča.
2. Je to dôležité len v prípade zásahu toho istého bodového segmentu (jednoduchého, dvojitého, trojitého) cieľového čísla
3. Ostatné funkcie sú rovnaké ako v modeli G11.

- **G13 Zabijak (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

1. Možnosť (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) označuje počiatočnú hodnotu života hráča.
2. Po vstupe do hry sa v okne výsledkov zobrazí „SEL“ (Vyber), čo hráčovi naznačuje, aby si vybral bodový segment. Prvý bodový segment, ktorý hráč trafí, sa vyberie ako jeho segment a následne je potrebné stlačiť tlačidlo „NEXT“, aby si ďalší hráč mohol vybrať svoj bodový segment. Po výbere bodových segmentov všetkými hráčmi sa hra začína.
3. Po výbere bodových segmentov všetkými hráčmi sa začína hra. Až po zásahu vybraného bodového segmentu sa hráč môže stať zabijakom na dobu trvania hry.
4. Keď bodový segment hráča zasiahne zabijak súpera, hráč stratí jeden bod života. Počet bodov života sa zobrazuje na obrazovke.
5. Ak sa hráč stal „zabijakom“ a opäť zasiahne svoj bodovací segment, stratí status „zabijaka“ a stratí jeden bod života.
6. Hráč-zabijak by sa mal snažiť odobrať body života súperom tým, že zasiahne ich cieľové segmenty.
7. Ak je segment zasiahnutý, terč vydá zvukový signál „Ye“ alebo „Sorry“.
8. Možnosť (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) znamená, že hráč sa môže stať zabijakom po zásahu do vybraného číselného segmentu, bez ohľadu na to, či ide o segment s jednoduchým, dvojitým alebo trojitým bodovaním.
9. Hneď ako má len jeden hráč životné body, hra končí a tento hráč sa stáva víťazom.
10. Hru by mali hrať minimálne 2 hráči.

- **G14 Zabijak – Dvojitý (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)**

1. Možnosť (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) označuje pôvodnú hodnotu života hráča.
2. Možnosť (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) znamená, že hráč sa môže stať zabijakom len zasiahnutím vybraného čísla v segmente s dvojnásobným bodovaním.
3. Ostatné funkcie sú rovnaké ako u modelu G13.

- **G15 Trojitý zabijak (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)**

1. Možnosť (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) označuje pôvodnú hodnotu života hráča.
2. Možnosť (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) znamená, že hráč sa môže stať zabijakom len zasiahnutím vybraného čísla v segmente trojitého bodovania.
3. Ostatné funkcie sú rovnaké ako v G13.

- **G16 Shoot Out (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

1. Možnosť (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21) označuje pôvodnú hodnotu života hráča.
2. Segment s číslom je hráčovi náhodne pridelený na zasiahnutie. Hráč ho musí zasiahnuť do desiatich sekúnd, inak zásah nebude platný. Ak je segment zasiahnutý, terč na šípky vydá hlasovú správu „Ye“ alebo „Sorry“. Po zasiahnutí segmentu bude označený ďalší segment.
3. Každé zásah do segmentu „target“ (jednoduchý, dvojitý alebo trojitý) spôsobí zníženie hodnoty života o jeden bod.
4. Víťazom sa stáva hráč, ktorého hodnota života ako prvá klesne na 0.

- **G17 Legs over (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

1. Možnosť (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) označuje počiatočnú hodnotu života hráča.
2. Na začiatku je náhodne pridelený výsledok a prvý hráč by sa mal pokúsiť dosiahnuť vyšší výsledok, ako je súčet troch hodov. Keď prvý hráč dosiahne nižší výsledok, odpočíta sa mu jeden bod života.
3. Hráč by sa mal snažiť dosiahnuť skóre vyššie ako skóre predchádzajúceho hráča v danom kole. Keď hráč dosiahne skóre nižšie ako skóre troch hodov predchádzajúceho hráča, stratí jeden bod života.
4. Hráči nemôžu vynulovať skóre. Ak hráč stlačí priamo tlačidlo START alebo žiadna šípka nezasiahne segment, hráč tiež stratí jeden bod života.
5. Hráč bude vyradený, keď mu nezostane žiadny život, a na pripomenutie sa prehrá zvukový signál.
6. Akonáhle má len jeden hráč jeden život, hra končí a tento hráč sa stáva víťazom.
7. V hre by sa malo zúčastniť minimálne 2 hráčov.

- **G18 Legs Under (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)**

1. Možnosť (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21) označuje pôvodnú hodnotu života hráča.
2. Na začiatku sa náhodne určí výsledok a prvý hráč by sa mal pokúsiť dosiahnuť nižšiu hodnotu ako tento výsledok pomocou troch hodov. Ak prvý hráč dosiahne vyššiu hodnotu ako tento výsledok, odpočíta sa mu jeden bod života.
3. Nie je povolené dosiahnuť 0 bodov. Ak hráč netrafí tromi hodmi a dosiahne 0 bodov, odpočíta sa mu jeden bod života a výsledok zostáva nezmenený.
4. Hráč by sa mal snažiť dosiahnuť výsledok nižší ako výsledok dosiahnutý predchádzajúcim hráčom v tom istom kole. Ak hráč dosiahne výsledok vyšší ako súčet bodov získaných predchádzajúcim hráčom za tri hody, stratí jeden život.
5. Hráči nemôžu vynulovať skóre. Ak hráč stlačí priamo tlačidlo START alebo žiadna šípka nezasiahne segment, hráč tiež stratí jeden bod života.
6. Hráč bude vyradený, keď mu nezostane žiadny život, a na pripomenutie sa prehrá zvukový signál.
7. Akonáhle má len jeden hráč jeden život, hra končí a tento hráč sa stáva víťazom.
8. Hru by mali hrať minimálne 2 hráči.

RIEŠENIE PROBLÉMOV

- **Chýba napájanie** – Skontrolujte, či sú batérie správne vložené, či nie sú slabé alebo vybitá.
- **Hra nezaznamenáva výsledky** – Skontrolujte, či je hra v režime konfigurácie alebo či je hra pozastavená. Stlačte tlačidlo START/NEXT, aby ste skontrolovali, či sa hra spustí. Môžete tiež skontrolovať, či nie sú niektoré segmenty skóre alebo funkčné tlačidlá zablokované.
- **Zablokovaný segment alebo tlačidlo** – Počas prepravy alebo v priebehu bežnej hry sa môžu segmenty na zaznamenávanie bodov dočasne zablokovať. V takom prípade sa automatické počítanie bodov pozastaví. Segment je možné odblokovať jemným vyberaním šípky alebo pohybom prsta po ňom. Hra sa potom môže obnoviť a funkcie zaznamenávania bodov sa vrátia do normálu.
- **Odstránenie zlomených hrotov** – Plastový hrot je bezpečnejší, ale nie je večný – môže sa zlomiť a zostať v terči. Ak sa tak stane, skúste ju jemne vytiahnuť pomocou klieští. Pamätajte, že čím je šípka s plastovou špičkou ťažšia, tým je väčšia pravdepodobnosť, že sa špička ohne alebo zlomí.
- **Poruchy napájania alebo elektromagnetické** rušenie – V prípade elektromagnetického rušenia môže elektronika terča na šípky fungovať nesprávne alebo prestať fungovať. (Napríklad: silná búrka, prepätie v elektrickej sieti, poklesy napätia alebo prílišná blízkosť elektromotora alebo mikrovlnnej rúry). Aby ste obnovili normálnu funkciu hry, vyberte batérie na niekoľko sekúnd a potom ich znovu vložte. Nezabudnite tiež odstrániť zdroj rušenia.

ÚDRŽBA TERČA NA ŠIPKY

- Táto hra je určená **VÝHRADNE** na použitie so **ŠÍPKAMI S MÄKKÝMI HROTMI.**
- Vyhnite sa vystaveniu ciferníka extrémnym poveternostným podmienkam alebo teplotám.
- Vyhnite sa vystaveniu terča pôsobeniu tekutín alebo nadmernej vlhkosti.
- Terč na šípky čistite výhradne mierne navlhčenou handričkou. Nepoužívajte agresívne čistiace prostriedky.
- Keď terč nepoužívate, vyberte batérie.

Toto zariadenie je elektrické a elektronické zariadenie. Dodržiavajte miestne predpisy: vyraďované elektrické zariadenia odovzdajte do príslušného zberného dvora. Pred odovzdaním na likvidáciu vyberte batérie a odovzdajte ich do príslušného zberného dvora na batérie.



Hvala za nakup te elektronske igre pikada. Njen računalniški sistem točkovanja naredi igro enostavno in prijetno. Hkrati lahko igra do 8 igralcev. Tarča ponuja 18 iger s 159 različicami, zvočnimi učinki, glasbo in glasovnimi navodili v angleščini in nemščini. Pred začetkom igre preberite navodila in jih shranite za prihodnjo uporabo.

OPOZORILA

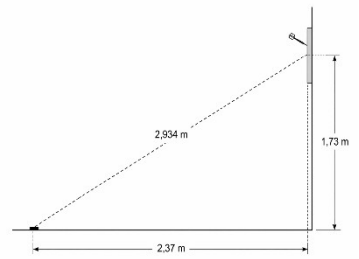
- Izdelek ni igrača. Izdelek je namenjen mladim od 14. leta starosti in odraslim. Mladoletniki naj izdelek uporabljajo izključno pod nadzorom odrasle osebe. Izdelek vsebuje majhne dele – nevarnost zaužitja. Hranite izven dosega majhnih otrok.
- Letve metajte izključno v tarčo; nikoli v ljudi, živali ali druge predmete. Uporabljajte samo mehke konice; uporaba letev z jeklenimi konicami lahko poškoduje tarčo in povzroči poškodbe.
- Izberite stabilno, navpično steno z vsaj 3 m prostora pred tarčo. Izogibajte se mestom v bližini prehodov, vrat in oken. Prepričajte se, da je tarča trdno pritrjena in ne more pasti.
- Napravo uporabljajte izključno v zaprtih prostorih. Zaščitite jo pred vlago, dežjem, visokimi in nizkimi temperaturami ter neposrednim delovanjem virov toplote. Ne izpostavljajte je dalj časa sončnim žarkom.
- Namestitev naj opravijo odrasle osebe. Naprave ne popravljajte ali predelujte sami; v primeru okvare se obrnite na pooblaščeni servis. Ne razstavljajte ohišja ali elektronskih elementov.

VSEBINA KOMPLETA

Komplet vsebuje: elektronsko tarčo za pikado TDE100, 6 pikad z mehkimi konicami, 50 rezervnih konic, navodila za uporabo, material za montažo (2 ekspanzijska sornika, dve vijaki).

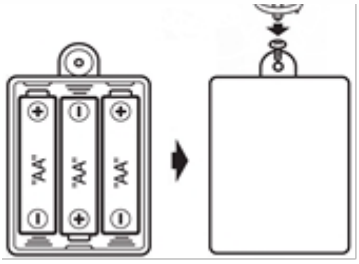
MONTAŽA

Za montažo uporabite priložene montažne elemente: ekspanzijske čepe in vijake.
„Pritrdite tarčo v skladu z montažno risbo. Središče tarče naj bo po namestitvi 173 cm nad tlemi. Črta za met naj bo 237 cm od ravnine tarče. Po namestitvi preverite, ali je tarča trdno pritrjena na steno in se med uporabo ne premika. Prepričajte se, da je pred tarčo približno 3 m prostega prostora. Vvijite dva vijaka v referenčne oznake, dokler glave vijakov ne štrlijo približno 1/2" iz stene. Poravnajte montažne luknje na zadnji strani igre z glavami vijakov, nato pa namestite igro. Morda bo treba vijake prilagoditi, dokler tarča ne bo tesno prilegala steni.



NAMESTITEV

Tarča za pikado se napaja s 3 baterijami 1,5 V AA (LR6). Baterijski predal lahko odprete na zadnji strani, da vstavite baterije. Zaradi varčevanja z baterijami je tarča opremljena z načinom samodejnega izklopa. Če tarča ni v uporabi, se samodejno izklopi po 30 minutah. Baterije niso priložene.



VARNOST BATERIJ

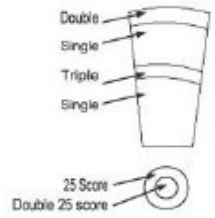
- Baterije mora zamenjati odrasla oseba.
- Enkratne baterije se ne smejo polniti.
- Baterije za večkratno polnjenje je treba pred polnjenjem odstraniti iz naprave.
- Akumulatorske baterije se smejo polniti izključno pod nadzorom odrasle osebe.
- Ne mešajte različnih vrst baterij ali novih in rabljenih baterij.
- Uporabljajte izključno baterije istega ali enakovrednega tipa, kot je priporočeno.
- Baterije je treba vstaviti z upoštevanjem pravilne polaritete.
- Izpraznjene baterije je treba odstraniti iz naprave.
- Ne smete kratkostičiti napajalnih priključkov.
- Baterije odstranite, če izdelka dalj časa ne boste uporabljali.
- V primeru iztekanja baterije ne dotikajte elektrolita z golimi rokami. Baterije previdno odstranite in prostor za baterije očistite s suho krpo. Če pride elektrolit v stik s kožo ali očmi, sperite z obilo vode in se posvetujte z zdravnikom.
- Baterije hranite izven dosega otrok; zaužitje baterije je lahko nevarno za zdravje.
- Baterij ne mečite v ogenj ali vodo. Izrabljene baterije odnesite na ustrezno zbirno mesto; ne odlagajte jih med komunalne odpadke.

POMEMBNO OPOZORILO

- Tarča je namenjena izključno za uporabo z lahkimi letvami z mehkimi konicami. Priporočamo uporabo letal, ki so priložena kompletu. Ne poskušajte uporabljati dartov z jeklenimi konicami ali daljših dartov (največja dolžina konice je 2,5 cm) ali težjih dartov (največja teža darta je 12 g), saj bo to poškodovalo tarčo.

- Med posameznimi meti je treba narediti kratek premor, da mehanizem in elektronika tarče pravilno zabeležita rezultat. Če sta dva meta preblizu drug drugemu, odstranite drugo puščico in ponovno vržite, da se vaš rezultat pravilno zabeleži.

TOČKOVALNI SISTEM



- »Single« – točke, izračunane iz segmenta
- »Double« – točke, izračunane iz segmenta, podvojene
- »Triple« – točke, izračunane iz segmenta trikrat
- "Bull's-Eye" – 25 točk
- "Double Bull's-Eye" – 50 točk

OPIS GUMBOV

- Pritisnite gumb POWER in po zvočnem signalu preidite v normalno delovno stanje
- Z gumbom GAME izberite igre G01—G18
- Gumb GAME se lahko uporablja tudi za izhod iz igre in vrnitev v začetno stanje
- Pritisnite OPTION, da izberete razpoložljivo različico izbrane igre, na primer ciljni rezultat, vrednost življenj ali način cricket
- Z gumbom PLAYER pred igranjem izberite število igralcev, privzeta vrednost je 2
- Gumb DOUBLE IN/OUT se uporablja samo za G02, za podrobnosti glejte navodila za uporabo igre
- Gumb START/NEXT se uporablja za začetek igre ali prehod na naslednjega igralca

ZVOČNI SIGNALI

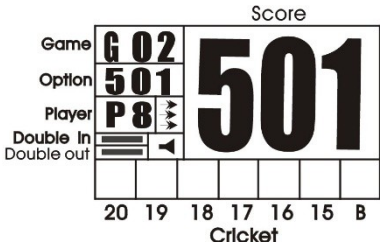
- »Laser« – zvok, ki se oglasi v trenutku, ko letalec zadene tarčo.
- „Double“ – zvok obvesti o zadetku v polje Double (točkovanje x2)
- „Triple“ – zvok ob zadetku v polje Triple (točkovanje x3)
- „Score“ – zvok obvesti o doseženem rezultatu v dani igri.
- „Close“ – zvok označuje zaprtje štetega segmenta.
- „Open“ – zvok označuje odprtje točkovanega segmenta.
- „Too High“ – zvok pomeni, da se točke odštejejo.
- „Winner“ – zvok pomeni, da se je pojavil prvi zmagovalec.
- „Bull's-Eye“ – zvok obvesti o zadetku v polje Bull's-Eye (25 točk)
- „Next/Player“ – zvok označuje naslednjega igralca, potem ko je prejšnji igralec vrgel tri pikado
- „Ye“ – zvok pomeni, da je bil ciljni segment zadet.
- „Sorry“ – zvok pomeni, da ciljni segment ni bil zadet.

PRAVILA IGRE

- **<u>G01 Count-Up/ ŠTEVILČENJE NAVZGOR (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)</u>**

Cilj igre je čim prej doseči izbrano število točk. Zmaga tisti igralec, ki prvi doseže zahtevano število točk.

- **<u>G02 Count-Down/ ODŠTEVANJE (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)</u>**



Vsak igralec začne igro z enako določeno število točk (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901). Pri vsakem metu se osvojene točke odštejejo navzdol. Zmaga igralec, ki prvi doseže ničlo. Igralci lahko izbirajo različne načine igre s pomočjo gumba »DOUBLE IN/OUT« (glej sliko ob strani).

- **Double in (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)**

Ko se na LCD-zaslonu prikaže »Double in«, to pomeni,
da se igra igra »Double In«, ki se lahko začne le z zadetkom segmentov z dvojno vrednostjo.

- **Double out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)**

Ko se na LCD-zaslonu prikaže »Double out«, to pomeni, da se igra igra »Double Out«, ki se lahko konča le z zadetkom v segmente, ki podvojijo točke.
Če se igralčev rezultat zniža na 1 ali pod 0, to pomeni »burst dart« in igralec v tem krogu ne more osvojiti točk, ampak lahko ohrani le rezultat iz prejšnjega kroga.

- **Double in/out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)**

Ko se na LCD-zaslonu prikažeta tako »Double in« kot »Double out«, to pomeni, da poteka igra »Double in« in »Double out«, ki se lahko začne in konča izključno z zadetkom v segmentih z dvojno vrednostjo. Če se igralčev rezultat zniža na 1 ali pod 0, to pomeni »burst dart« in igralec v tem krogu ne more osvojiti točk, ampak lahko ohrani le rezultat iz prejšnjega kroga.

- **G03 Round Clock / URA (5, 10, 15, 20)**

Štejejo zadetki v katerikoli segment.

- »5« zadetek segmentov od 1 do 5.
- "10" zadetek segmentov od 1 do 10.
- "15" zadetek segmentov od 1 do 15.
- "20" zadetek segmentov od 1 do 20.

Igralec mora puščice metati v segment v skladu z navodili na tarči. Če je segment zadet, tarča izda zvočni signal »Ye«, v nasprotnem primeru pa »Sorry«. Po zadetku segmenta se prikaže naslednji.

- **G04 Round Clock-Double (205, 210, 215, 220)**

To pomeni, da se točke lahko osvoji le z zadetkom v segment z dvojno vrednostjo točk. Ostale funkcije so enake kot pri G03.

- **G05 Round Clock-Triple (305, 310, 315, 320)**

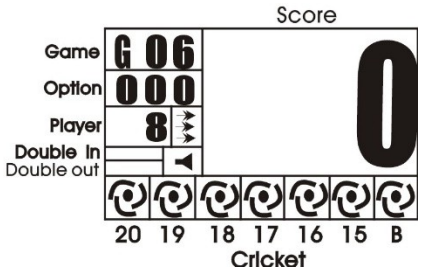
To pomeni, da se točke lahko osvoji le z zadetkom v segment s trojno vrednostjo. Ostale funkcije so enake kot pri G03.

- **G06 Simple Cricket (000, 020, 025)**

1. Igra velja le, če so zadete številke 15, 16, 17, 18, 19, 20 ali središče tarče.
2. Zmagovalec je igralec, ki prvi trikrat zadene vse zgoraj navedene številke.

   - Zadetek enega točkovnega segmenta – šteje enkrat
   - Zadetek v segment z dvojno vrednostjo – šteje dvojno
   - Zadetek v segment s trojno vrednostjo se šteje trikrat

3. „000“ – Igralec lahko zadene kateri koli segment izmed 15, 16, 17, 18, 19, 20 in bullseye. Ti segmenti nimajo prednosti.
4. „020“ – Igralec mora najprej trikrat zadeti 20, nato pa v zaporedju 19, 18, 17, 16, 15 in bullseye.
5. »025« – Igralec mora najprej trikrat zadeti bullseye, nato pa v zaporedju 15, 16, 17, 18, 19, 20.
6. Vsak segment ima tri indikatorje „**(**“. Ko zadene enega od njih, se vklopi en indikator **„(**“. Ko so vsi indikatorji **„(**“ vklopljeni, se igra konča. (Glej sliko ob strani).
7. Zmagovalec je igralec, ki prvi prižge vse „**(**“.



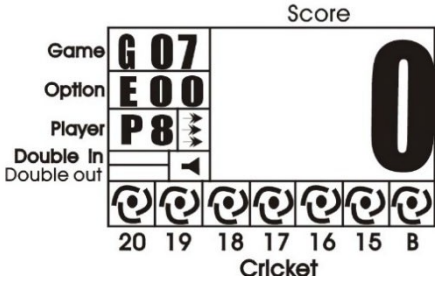
- **G07 Score Cricket (E00, E20, E25)**

1. Igra velja le, če so zadete številke 15, 16, 17, 18, 19, 20 ali središče tarče.
2. Igralec mora zadeti vse zgoraj navedene številke.

   - Zadetek enega točkovnega segmenta — šteje enkrat
   - Zadetek v segment z dvojno točkovno vrednostjo --- šteje dvojno
   - Zadetek v segment s trojno točkovno vrednostjo --- šteje trikrat

3. „E00“ – Igralec lahko zadene kateri koli segment z vrednostjo 15, 16, 17, 18, 19, 20 ali središče tarče. Ti segmenti nimajo določenega vrstnega reda.
4. „E20“ – Igralec mora najprej trikrat zadeti 20, nato pa v zaporedju 19, 18, 17, 16, 15 in bull's-eye.
5. „E25“ – Igralec mora najprej trikrat zadeti bullseye, nato pa v zaporedju 15, 16, 17, 18, 19, 20.
6. Vsak segment ima tri indikatorje „**(** ”. Po enem zadetku se vklopi en indikator „**(** ”.
7. Če igralec trikrat zadene točkovni segment, se ta odpre, da lahko igralec osvoji točke, vendar se zapre in ga ni mogoče zadeti, če so ga vsi igralci skupaj zadeli trikrat.
8. Vsak igralec mora poskusiti zadeti točkovni segment tolikokrat, kolikor je mogoče, ko je ta v »odprtem« stanju.
9. Ko vsi igralci trikrat zadenejo segment, se ta zapre.

Igralci morajo zadeti drug točkovni segment, ki ga določi tarča za pikado, da osvojijo točke.



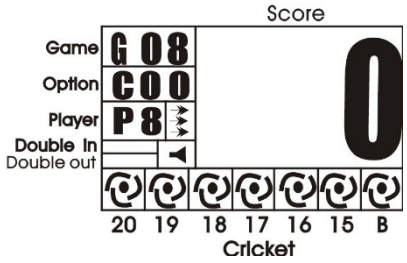
10. Igralec, ki po zaključku vseh točkovnih segmentov doseže najvišji rezultat, je zmagovalec. (Glej sliko ob strani.)

- **G08 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25)**

1. Rezultat velja le, če so zadete številke 15, 16, 17, 18, 19, 20 ali središče tarče.
2. Igralec si mora prizadevati, da zadene vse zgoraj navedene številke.

- Zadetek v posamezni točkovni segment ---------se šteje enkrat
- Zadetek v dvojni točkovni segment----------se šteje dvakrat
- Zadetek v trojni segment ----------se šteje trikrat

3. „C00“ – Igralec lahko zadene kateri koli segment izmed 15, 16, 17, 18, 19, 20 in sredino tarče. Zaporedje teh segmentov ni pomembno.
4. „C20“ – Igralec mora najprej trikrat zadeti 20, nato pa zaporedoma 19, 18, 17, 16, 15 in bull's-eye.
5. „C25“ – Igralec mora najprej trikrat zadeti bullseye, nato pa v zaporedju 15, 16, 17, 18, 19, 20.
6. Vsak segment ima tri indikatorje „(“. Po enem zadetku se vklopi en indikator „(“.
7. Če igralec trikrat zadene točkovni segment, se ta odpre, da lahko igralec osvoji točke, vendar se zapre in točk ni mogoče osvojiti, če ga vsi igralci trikrat zadenejo.
8. Točke, ki jih osvoji trenutni igralec, se prištejejo k rezultatom vseh nasprotnikov.
9. Vsak igralec mora poskušati zadeti točkovni segment čim večkrat, ko je ta v „odprtem“ stanju.
10. Ko vsi igralci trikrat zadenejo segment, se ta zapre. Igralec mora zadeti odprte segmente, da nasprotnikom dodaja točke. Zmaga igralec z najnižjim rezultatom.
11. Igralec, ki po zaključku vseh segmentov doseže najnižji rezultat, je zmagovalec. (Glej sliko ob strani.)



- **G09 Golf (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)**

1. Kot izbrani rezultat lahko izberete (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90).
Igralec mora zadeti točkovne segmente od 1 do 18 v zaporedju. (V prvem krogu zadeti 1, v drugem 2 in tako naprej). Če je segment zadet, bo tarča oddala zvočni signal »Ye« ali »Sorry«. Po zadetku segmenta bo prikazan naslednji segment.
2. Igralec si mora prizadevati za čim nižji rezultat. Če nobena od treh pik v danem krogu ne zadene tarče, to pomeni »neuspeli met« in igralec prejme 5 točk. Če pikado zadene trojni točkovni sektor, igralec prejme 1 točko. (Met „Eagle“) Če zadeneš dvojni točkovni sektor, dobiš 2 točki. (Met „Bird“) Če zadeneš enojni točkovni sektor, dobiš 3 točke. Za zaključek kroga lahko izbereš kateri koli od treh metov, vendar se za izračun rezultata upošteva le zadnji met.
3. Če igralec z prvim metom zadene segment z eno samo točkovno vrednostjo in prejme 3 točke, se lahko odloči za začetek naslednjega kroga. Če želi doseči nižji rezultat, lahko nadaljuje z meti. Če pa oba preostala meta ne zadeta tarče, igralec na koncu prejme 5 točk.
4. Igralec, ki doseže izbrani rezultat, bo izločen iz igre. Ko ostane le en igralec, ta igralec postane zmagovalec. Ali pa, ko se zaključi vseh 18 krogov, igralec z najnižjim rezultatom postane zmagovalec.

- **G10 Bingo (132, 141, 168, 189)**

1. Segmenti s številkami se prikažejo na zaslonu, zmagovalec pa je tisti igralec, ki prvi trikrat zadene vse segmente s številkami. Če je segment zadet, bo tarča izdala zvok »Ye« ali »Sorry«. Po zadetku segmenta se prikaže naslednji segment.
2. 132---Zadeti naslednjo zaporedje segmentov: 15, 4, 8, 14, 3.
3. 141—Zadeti naslednjo zaporedje segmentov: 17, 13, 9, 7, 1.
4. 168—Zadeti zaporedje segmentov 20, 16, 12, 6, 2
5. 189— Ugani naslednjo zaporedje segmentov: 19, 10, 18, 5, 11.
6. Igralec mora trikrat zadeti številčni segment, nato pa lahko zadene naslednji številčni segment:

- Zadetek enega točkovnega segmenta – šteje kot en zadetek.
- Zadetek v segment z dvojno točkovno vrednostjo — šteje kot dva zadetka.
- Zadetek v segment s trojno točkovno vrednostjo — šteje trikrat.

- **G11 Veliko Majhno — Preprosto (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

1. Možnost (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) pomeni prvotno vrednost življenja igralca.
2. Vsak igralec ima na začetku osnovno število življenj. Ko mu zmanjka življenj, je izločen iz igre. Prvi igralec mora zadeti segment z naključno dodeljeno številko.
3. Če igralec zadene cilj s prvo ali drugo puščico, lahko določi nov cilj za naslednjega igralca, tako da z zadnjo puščico zadene izbrani segment. Če igralec zadene cilj z vsemi tremi puščicami, ne more določiti novega cilja, temveč se cilj naključno dodeli naslednjemu igralcu. Če igralec ne zadene cilja s tremi puščicami, izgubi eno točko življenja, isti cilj pa preide na naslednjega igralca. Če je segment zadet, bo tarča oddala zvočni signal »Ye«, če pa ne – »Sorry«.

4. Zadetek v kateri koli del segmenta s številko velja, ne glede na to, ali gre za segment z enojno, dvojno ali trojno točkovanjem.
5. Takoj, ko ima le en igralec točke življenja, se igra konča in ta igralec postane zmagovalec.

- **G12 Big Little — težka (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

1. Možnost (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21) označuje začetno vrednost življenja igralca.
2. To je pomembno le v primeru zadetka istega točkovnega segmenta (enojnega, dvojnega, trojnega) ciljne številke
3. Ostale funkcije so enake kot pri modelu G11.

- **G13 Morilec (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

1. Možnost (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) označuje začetno število življenj igralca.
2. Po vstopu v igro se v oknu rezultatov prikaže »SEL« (Izberi), kar igralcu predlaga, naj izbere svoj točkovni segment. Prvi točkovni segment, ki ga igralec zadene, se izbere kot njegov segment, nato pa je treba pritisniti gumb »NEXT«, da lahko naslednji igralec izbere svoj točkovni segment. Ko vsi igralci izberejo točkovne segmente, se igra začne.
3. Ko vsi igralci izberejo točkovne segmente, se začne igra. Šele po zadetku izbranega točkovnega segmenta lahko igralec postane morilec za čas trajanja igre.
4. Ko nasprotnikov morilec zadene igralčev točkovni segment, igralec izgubi eno življenjsko točko. Število življenjskih točk se prikaže na zaslonu.
5. Če je igralec postal »morilec« in ponovno zadene svoj točkovni segment, izgubi status »morilca« in eno življenjsko točko.
6. Igralec-morilec si mora prizadevati, da nasprotnikom odvzame točke življenja tako, da zadene njihove ciljne segmente.
7. Če je segment zadet, bo ščit oddal zvočni signal »Ye« ali »Sorry«
8. Možnost (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) pomeni, da lahko igralec postane morilec po zadetku v izbrani številčni segment, ne glede na to, ali gre za segment z enojno, dvojno ali trojno točkovanjem.
9. Takoj ko en igralec ostane brez življenjskih točk, se igra konča in ta igralec postane zmagovalec.
10. V igri mora sodelovati vsaj 2 igralca.

- **G14 Morilec – Dvojni (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)**

1. Opcija (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) označuje začetno vrednost življenja igralca.
2. Možnost (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) pomeni, da lahko igralec postane morilec le z zadetkom izbrane številke v segmentu dvojnega točkovanja.
3. Ostale funkcije so enake kot pri modelu G13.

- **G15 Trojni morilec (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)**

1. Opcija (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) označuje prvotno vrednost življenja igralca.
2. Možnost (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) pomeni, da lahko igralec postane morilec le z zadetkom izbrane številke v segmentu trojnega točkovanja.
3. Ostale funkcije so enake kot v G13.

- **G16 Shoot Out (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

1. Možnost (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21) označuje začetno število življenj igralca.
2. Segment s številko se igralcu naključno dodeli za zadetek. Igralec mora zadeti v desetih sekundah, sicer zadetek ne bo veljaven. Če je segment zadet, bo tarča za pikado izdala glasovno sporočilo »Ye« ali »Sorry«. Po zadetku segmenta bo prikazan naslednji segment.
3. Vsak zadetek v segmentu »target« (enojni, dvojni ali trojni) zmanjša vrednost življenja za eno točko.
4. Zmagovalec je igralec, katerega življenjska točka se prva zniža na 0.

- **G17 Legs over (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

1. Možnost (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) označuje začetno vrednost življenja igralca.
2. Na začetku se naključno določi rezultat, prvi igralec pa mora poskusiti doseči višji rezultat od vsote treh metov. Ko prvi igralec doseže nižji rezultat, se mu odšteje ena točka življenja.
3. Igralec mora poskušati doseči rezultat, ki je višji od rezultata prejšnjega igralca v danem krogu. Ko igralec doseže rezultat, ki je nižji od rezultata treh metov prejšnjega igralca, izgubi eno življenjsko točko.
4. Igralci ne morejo izbrisati rezultata. Če igralec neposredno pritisne gumb START ali nobena puščica ne zadene segmenta, igralec prav tako izgubi eno življenjsko točko.
5. Igralec bo izločen, ko ne bo imel več nobenega življenja, pri čemer se bo kot opozorilo predvajal zvočni signal.
6. Takoj, ko ima le en igralec življenjsko točko, se igra konča in ta igralec postane zmagovalec.
7. V igri mora sodelovati vsaj 2 igralca.

- **G18 Legs Under (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)**

1. Možnost (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21) označuje začetno vrednost življenja igralca.
2. Na začetku se naključno določi izhodiščna vrednost, prvi igralec pa mora s tremi meti poskusiti doseči nižjo vrednost od te. Ko prvi igralec doseže višjo vrednost od izhodiščne, se mu odšteje ena točka življenja.
3. Ni dovoljeno doseči 0 točk. Če igralec z tremi meti ne zadene in doseže 0 točk, se mu odšteje ena točka življenja, rezultat pa ostane nespremenjen.
4. Igralec mora poskušati doseči rezultat, ki je nižji od rezultata, ki ga je v isti rundi dosegel prejšnji igralec. Če igralec doseže rezultat, ki je višji od vsote točk, ki jih je prejšnji igralec dosegel v treh metih, izgubi eno življenje.
5. Igralci ne morejo izbrisati rezultata. Če igralec neposredno pritisne gumb START ali nobena puščica ne zadene segmenta, igralec prav tako izgubi eno življenje.
6. Igralec bo izločen, ko ne bo imel več nobenega življenja, pri čemer se bo kot opozorilo predvajal zvočni signal.
7. Takoj, ko ima le en igralec življenjsko točko, se igra konča in ta igralec postane zmagovalec.
8. Igra naj bi jo igrala vsaj 2 igralca.

ODSTRANJEVANJE TEŽAV

- **Ni napajanja** – Preverite, ali so baterije pravilno vstavljene, ali so šibke ali izpraznjene.
- **Igra ne beleži rezultatov** – Preverite, ali je igra v načinu nastavitev ali pa je igra zaustavljena. Pritisnite gumb START/NEXT, da preverite, ali se igra zažene. Preverite tudi, ali so kateri od segmentov točk ali funkcionalnih gumbov blokirani.
- **Zablokiran segment ali gumb** – Med prevozom ali med običajnim igranjem se lahko segmenti za točkovanje začasno zablokirajo. V takem primeru se samodejno štetje točk ustavi. Segment lahko odblokirate tako, da previdno odstranite kroglico ali ga premaknete s prstom. Igra se nato lahko nadaljuje, funkcije točkovanja pa se vrnejo v normalno stanje.
- **Odstranjevanje zlomljenih konic** – Plastična konica je varnejša, vendar ni večna – lahko se zlomi in ostane v tarči. Če se to zgodi, poskusite konico nežno izvleči s kleščami. Upoštevajte, da je verjetnost, da se konica upogne ali zlomi, toliko večja, kolikor težji je puščica s plastično konico.
- **Motnje v napajanju ali elektromagnetne** mot**nje** – V primeru elektromagnetnih motenj lahko elektronika tarče za pikado deluje nepravilno ali preneha delovati. (Na primer: močna nevihta, prenapetost v električnem omrežju, padci napetosti ali preblizka bližina elektromotorja ali mikrovalovne pečice). Da bi ponovno vzpostavili normalno delovanje igre, za nekaj sekund izvlecite baterije in jih nato ponovno vstavite. Ne pozabite tudi odstraniti vira motenj.

VZDRŽEVANJE TARČE ZA DARTE

- Ta igra je namenjena **IZKLJUČNO** za uporabo s **STRELI Z MEHKIMI KONICI.**
- Izogibajte se izpostavljanju ščita ekstremnim vremenskim razmeram ali temperaturam.
- Izogibajte se izpostavljanju tarče tekočinam ali prekomerni vlagi.
- Tarčo za pikado čistite izključno z rahlo vlažno krpo. Ne uporabljajte agresivnih čistil.
- Ko tarčo ne uporabljate, odstranite baterije.

Naprava je električna in elektronska oprema. Upoštevajte lokalne predpise: izrabljeno električno opremo odnesite na ustrezno zbirno mesto za odpadke. Pred oddajo v recikliranje odstranite baterije in jih odnesite na ustrezno zbirno mesto za baterije.



Tack för att du har köpt detta elektroniska dartspel. Dess datoriserade poängsystem gör spelet enkelt och trevligt. Upp till 8 spelare kan spela samtidigt. Tavlan erbjuder 18 spel med 159 variationer, ljudeffekter, musik och röstmeddelanden på engelska och tyska. Läs instruktionerna innan spelet startas och spara dem för framtida bruk.

VARNINGAR

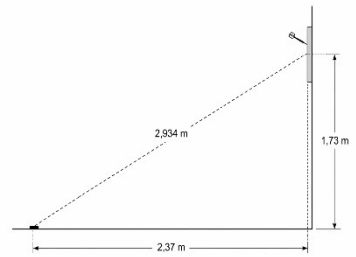
- Produkten är inte en leksak. Produkten är avsedd för ungdomar från 14 år och vuxna. Minderåriga bör endast använda produkten under uppsikt av en vuxen. Produkten innehåller små delar – risk för förtäring. Förvaras utom räckhåll för små barn.
- Kasta endast dartpilar mot måltavlan; kasta aldrig mot människor, djur eller andra föremål. Använd endast mjuka spetsar; användning av dartpilar med stålspetsar kan skada måltavlan och orsaka personskador.
- Välj en stabil, vertikal vägg med minst 3 m fritt utrymme framför måltavlan. Undvik platser nära gångar, dörrar och fönster. Se till att måltavlan är ordentligt fastsatt och inte kan falla ner.
- Använd enheten endast inomhus. Skydda den mot fukt, regn, höga och låga temperaturer samt direkt värme från värmekällor. Utsätt den inte för långvarig solstrålning.
- Montering ska utföras av vuxna personer. Utför inte egna reparationer eller modifieringar av enheten; vid skada, kontakta auktoriserad service. Demontera inte höljet eller elektroniska komponenter.

INNEHÅLL I PAKETET

Paketet innehåller: elektronisk darttavla TDE100, 6 dartpilar med mjuka spetsar, 50 reservspetsar, bruksanvisning, monteringsmaterial (2 expansionspluggar, två skruvar).

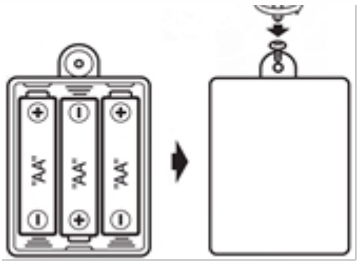
MONTERING

Använd de medföljande monteringsdelarna för montering: expansionspluggar och skruvar. ”Montera måltavlan enligt monteringsritningen. Bullseye-centrum ska efter upphängning befinna sig 173 cm över golvet. Kastlinjen ska ligga 237 cm från måltavlans yta. Kontrollera efter monteringen att måltavlan sitter stadigt mot väggen och inte förskjuts under användning. Se till att det finns cirka 3 m fritt utrymme framför måltavlan. Skruva in två skruvar i referensmarkeringarna tills skruvhuvudena sticker ut cirka 1/2" från väggen. Rikta in monteringshålen på baksidan av spelet med skruvhuvudena och montera sedan spelet. Det kan vara nödvändigt att justera skruvarna tills skivan sitter tätt mot väggen.



INSTALLATION

Darttavlan drivs av 3 st 1,5 V AA-batterier (LR6). Batterifacket kan öppnas från baksidan för att sätta i batterierna. För att spara på batterierna är tavlan utrustad med en automatisk avstängningsfunktion. Om tavlan inte används stängs den av automatiskt efter 30 minuter. Batterier ingår inte i leveransen.



BATTERISÄKERHET

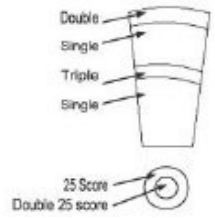
- Batterierna ska bytas av en vuxen.
- Engångsbatterier får inte laddas.
- Uppladdningsbara batterier ska tas ur enheten innan de laddas.
- Uppladdningsbara batterier får endast laddas under uppsikt av en vuxen.
- Blanda inte olika typer av batterier eller nya och begagnade batterier.
- Använd endast batterier av samma eller motsvarande typ som rekommenderas.
- Batterierna ska sättas i med rätt polaritet.
- Ta ut urladdade batterier ur enheten.
- Kortslut inte strömanslutningarna.
- Ta ut batterierna om produkten inte ska användas under en längre tid.
- Om batteriet läcker, rör inte elektrolyten med bara händer. Ta försiktigt ut batterierna och torka av batterifacket med en torr trasa. Om elektrolyten kommer i kontakt med huden eller ögonen, skölj med rikligt med vatten och uppsök läkare.
- Förvara batterierna utom räckhåll för barn; det kan vara farligt för hälsan att svälja batterier.
- Kasta inte batterier i eld eller vatten. Lämna in förbrukade batterier till en lämplig insamlingsplats; kasta dem inte i hushållsavfallet.

VIKTIG INFORMATION

- Målskivan är endast avsedd för användning med lätta dartpilar med mjuka spetsar. Vi rekommenderar att du använder de dartpilar som medföljer i satsen. Försök inte använda dartpilar med stålspetsar eller längre dartpilar (maximal spetslängd 2,5 cm) eller tyngre dartpilar (maximal vikt 12 g), eftersom detta kommer att skada tavlan.

- Håll en kort paus mellan varje kast så att mekanismen och elektroniken i måltavlan registrerar resultatet korrekt. Om två kast sker för tätt inpå varandra, ta bort den andra pilspetsen och kasta om för att registrera ditt resultat korrekt.

POÄNGSYSTEM



- "Single" – poäng från segmentet
- "Double" – poäng räknade dubbelt från segmentet
- "Triple" – poäng räknade från segmentet tre gånger
- "Bull's-Eye" – 25 poäng
- "Double Bull's-Eye" – 50 poäng

BESKRIVNING AV KNAPPAR

- Tryck på POWER-knappen och gå till normal arbetsstatus efter att du hört ett ljud
- Använd GAME-knappen för att välja spel G01—G18
- GAME-knappen kan också användas för att avsluta spelet och återgå till startstatus
- Tryck på OPTION för att välja den tillgängliga varianten av det valda spelet, till exempel målpoäng, livsvärde eller cricket-läge
- Använd PLAYER-knappen för att välja antal spelare före spel, standardvärdet är 2
- DOUBLE IN/OUT-knappen används endast för G02, se spelets bruksanvisning för detaljer
- START/NEXT-knappen används för att starta ett spel eller byta till nästa spelare

LJUD

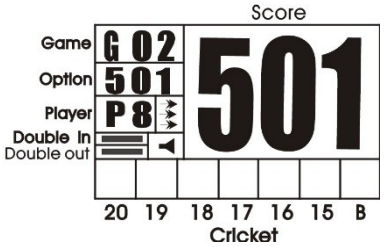
- ”Laser” – ett ljud som hörs när flygbladet träffar måltavlan.
- „Double” – ljudet indikerar att man träffat Double-fältet (poängen multipliceras med 2)
- „Triple” – ljudet indikerar att man träffat Triple-fältet (poängen räknas som x3)
- „Score” – ljudet indikerar att poängen har uppnåtts i det aktuella spelet.
- „Close” – ljudet markerar att det räknade segmentet stängs.
- „Open” – ljudet markerar att det räknade segmentet öppnas.
- „Too High” – ljudet indikerar att poäng dras av.
- „Winner” – ljudet indikerar att den första vinnaren har utsetts.
- ”Bull's-Eye” – ljudsignalen indikerar att man träffat Bull's-Eye-rutan (25 poäng)
- „Next/Player” – ljudet anger nästa spelare i spelet efter att den föregående spelaren har kastat tre dartpilar
- „Ye” – ljudet indikerar att målsegmentet har träffats.
- „Sorry” – ljudet indikerar att målsegmentet inte har träffats.

SPELREGLER

- **<u>G01 Count-Up/ UPPÅT (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)</u>**

Målet med spelet är att så snabbt som möjligt nå det valda poängantalet. Den spelare som först når det erforderliga poängantalet vinner.

- **<u>G02 Count-Down/ NEDRÄKNING (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)</u>**



Varje spelare börjar spelet med samma angivna poäng (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901). Vid varje kast räknas de erhållna poängen nedåt. Den spelare som först når noll vinner. Spelarna kan välja mellan olika spellägen med knappen "DOUBLE IN/OUT" (se bilden bredvid).

- **Double in (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)**

När "Double in" visas på LCD-skärmen betyder det att
att spelet ”Double In” spelas, vilket endast kan inledas genom att träffa
segmenten med dubbla poäng.

- **Double out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)**

När "Double out" visas på LCD-skärmen betyder det att spelet "Double Out" spelas, vilket endast kan avslutas genom att träffa segmenten som fördubblar poängen.
Om spelarens poäng sjunker till 1 eller under 0 betyder det ”burst dart” och spelaren kan inte få poäng i den omgången, utan endast behålla poängen från föregående omgång.

- **Double in/out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)**

När både ”Double in” och ”Double out” visas på LCD-skärmen innebär det att man spelar ”Double in” och ”Double out”, vilket innebär att omgången endast kan inledas och avslutas genom att träffa segmenten med dubbla poäng. Om spelarens poäng sjunker till 1 eller under 0 betyder det ”burst dart” och spelaren kan inte få poäng i den omgången, utan endast behålla poängen från föregående omgång.

- **G03 Round Clock / KLOCKA (5, 10, 15, 20)**

Träffar i valfritt segment räknas.

- "5" träffar segmenten 1 till 5.
- "10" träffar segmenten 1 till 10.
- "15" träffar segmenten 1 till 15.
- "20" träffar segmenten 1 till 20.

Spelaren ska kasta pilarna mot segmentet enligt vad som anges på måltavlan. Om segmentet träffas avger måltavlan ljudsignalen ”Ye”, annars ”Sorry”. När ett segment har träffats visas nästa.

- **G04 Round Clock-Double (205, 210, 215, 220)**

Det innebär att poäng endast kan erhållas genom att träffa ett segment med dubbelt poängvärde. Övriga funktioner är desamma som i G03.

- **G05 Round Clock-Triple (305, 310, 315, 320)**

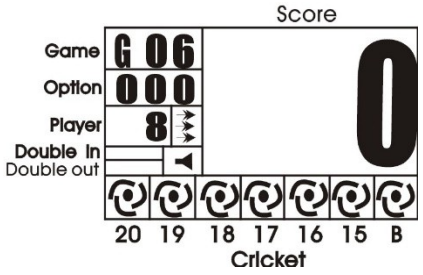
Betyder att poäng endast kan erhållas genom att träffa ett segment med tredubbel poängvärde. Övriga funktioner är desamma som i G03.

- **G06 Simple Cricket (000, 020, 025)**

1. Spelet gäller endast om siffrorna 15, 16, 17, 18, 19, 20 eller mitten av måltavlan träffas.
2. Den spelare som först träffar alla ovanstående siffror tre gånger blir vinnare.

   - Träff på ett enskilt poängsegment – räknas som en gång
   - Träff i ett segment med dubbel värde – räknas dubbelt
   - Träff i ett trippelsegment----------räknas som tre gånger

3. ”000” – Spelaren kan träffa valfritt segment bland 15, 16, 17, 18, 19, 20 och bullseye. Det finns ingen prioriterad ordning för dessa segment.
4. ”020” – Spelaren måste först träffa 20 tre gånger och sedan i ordningen 19, 18, 17, 16, 15 och bullseye.
5. ”025” – Spelaren måste först träffa bullseye tre gånger och sedan i ordningen 15, 16, 17, 18, 19, 20.
6. Varje segment har tre indikatorer ”**(**”. När man träffar en av dem tänds en indikator ”**(**”. När alla indikatorer ”**(**” är tända avslutas spelet. (Se bilden bredvid).
7. Den spelare som först tänder alla ”**(**” blir vinnare.



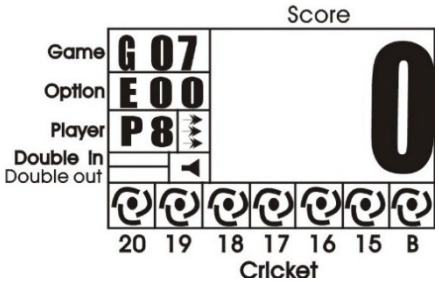
- **G07 Score Cricket (E00, E20, E25)**

1. Spelet är giltigt endast om siffrorna 15, 16, 17, 18, 19, 20 eller mitten av måltavlan träffas.
2. Spelaren ska träffa alla ovanstående siffror.

   - Träff på ett enskilt poängsegment — räknas en gång
   - Träff i ett segment med dubbel poäng --- räknas dubbelt
   - Träff i ett segment med trippelpoäng — räknas tre gånger

3. ”E00” – Spelaren kan träffa valfritt segment med värdet 15, 16, 17, 18, 19, 20 eller mitten av måltavlan. Dessa segment har ingen fastställd ordning.
4. „E20” – Spelaren måste först träffa 20 tre gånger och sedan i ordningen 19, 18, 17, 16, 15 och bullseye.
5. ”E25” – Spelaren måste först träffa bullseye tre gånger och sedan i ordningen 15, 16, 17, 18, 19, 20.
6. Varje segment har tre indikatorer ”**(** ”. När du träffar en gång tänds en indikator ”**(** ”.
7. Om en spelare träffar poängsegmentet tre gånger öppnas det så att spelaren kan få poäng, men det stängs och går inte att träffa om det har träffats tre gånger av alla spelare.
8. Varje spelare måste försöka träffa poängsegmentet så många gånger som möjligt medan det är i ”öppet” läge.
9. När segmentet har träffats tre gånger av alla spelare stängs det.

Spelarna måste träffa ett annat poängsegment som anges av darttavlan för att få poäng.



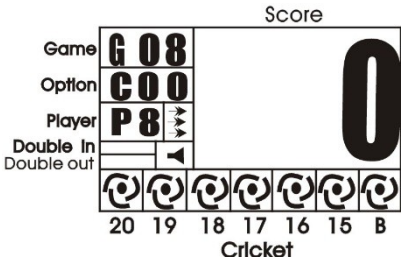
10. Den spelare som har flest poäng när alla poängsegment har stängts utses till vinnare. (Se bilden bredvid.)

- **G08 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25)**

1. Poängen räknas endast om siffrorna 15, 16, 17, 18, 19, 20 eller mitten av måltavlan träffas.
2. Spelaren bör försöka träffa alla ovanstående siffror.

- En träff i ett enskilt poängsegment----------räknas som en gång
- Träff i ett dubbelt poängsegment----------räknas dubbelt
- Träff i ett trippelsegment----------räknas som tre gånger

3. ”C00” – Spelaren kan träffa valfritt segment bland 15, 16, 17, 18, 19, 20 och mitten av måltavlan. Det finns ingen specifik ordning på dessa segment.
4. ”C20” – Spelaren måste först träffa 20 tre gånger och sedan i ordning 19, 18, 17, 16, 15 och bullseye.
5. ”C25” – Spelaren måste först träffa bullseye tre gånger och sedan i ordningen 15, 16, 17, 18, 19, 20.
6. Varje segment har tre markörer ”(”. När segmentet träffas en gång tänds en markör ”(”.
7. Om en spelare träffar poängsegmentet 3 gånger öppnas det så att spelaren kan få poäng, men det stängs och det går inte att få poäng om det har träffats 3 gånger av alla spelare.
8. Poäng som den aktuella spelaren samlar läggs till alla motståndares poäng.
9. Varje spelare måste försöka träffa poängsegmentet så ofta som möjligt när det är i ”öppet” läge.
10. När segmentet har träffats tre gånger av alla spelare stängs det. Spelaren bör träffa öppna segment för att lägga till poäng till motståndarna. Spelaren med lägst poäng vinner.
11. Den spelare som har den lägsta poängen när alla segment har stängts utses till vinnare. (Se bilden bredvid.)



- **G09 Golf (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)**

1. Som valfritt resultat kan man välja (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90). Spelaren ska träffa poängsegmenten 1 till 18 i ordning. (I första omgången träffar du 1, i den andra 2 och så vidare). Om segmentet träffas avger skivan ljudsignalen ”Ye” eller ”Sorry”. Efter att segmentet träffats visas nästa segment.
2. Spelaren bör försöka få så låg poäng som möjligt. Om ingen av de tre dartpilarna i en omgång träffar måltavlan räknas det som ”missat kast” och spelaren får 5 poäng. Om en pil träffar ett trippelpoängsfält får spelaren 1 poäng. (”Eagle”-kast) Om du träffar ett dubbelpoängsfält får du 2 poäng. (”Bird”-kast) Om du träffar ett enkelpoängsfält får du 3 poäng. Du kan välja vilket som helst av de tre kast som avslutar din tur, men endast det sista kastet räknas vid poängberäkningen.
3. Om en spelare träffar ett segment med ett enda poängvärde vid det första kastet och får 3 poäng, kan hen välja att inleda en ny omgång. Om hen vill få ett lägre resultat kan hen fortsätta kasta. Om de båda återstående kasten dock inte träffar måltavlan får spelaren slutligen 5 poäng.
4. Den spelare som uppnår det valda resultatet elimineras från spelet. När endast en spelare återstår blir denna spelare vinnare. Eller när alla 18 omgångar är avslutade blir den spelare som har det lägsta resultatet vinnare.

- **G10 Bingo (132, 141, 168, 189)**

1. Segmenten med siffror visas på skärmen, och den spelare som först träffar alla segment med siffror tre gånger blir vinnare. Om ett segment träffas avger darttavlan ljudet ”Ye” eller ”Sorry”. När ett segment har träffats visas nästa segment.
2. 132---Träffa följande sekvens av segment: 15, 4, 8, 14, 3.
3. 141—Träffa följande sekvens av segment: 17, 13, 9, 7, 1.
4. 168—Träffa segmentsekvensen 20, 16, 12, 6, 2
5. 189— Träffa följande sekvens av segment: 19, 10, 18, 5, 11.
6. Spelaren måste träffa ett sifferintervall tre gånger och kan sedan träffa nästa sifferintervall:

- En träff på ett enskilt poängsegment räknas som en träff.
- Träff på ett segment med dubbel poäng — räknas som två träffar.
- Träff i ett segment med trippelpoäng — räknas tre gånger.

- **G11 Stor Liten — Enkel (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

1. Alternativet (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) anger spelarens ursprungliga livsvärde.
2. Varje spelare har från början ett visst antal liv. När livspunkterna är slut blir spelaren utslagen ur spelet. Den första spelaren måste träffa ett segment med ett slumpmässigt tilldelat nummer.
3. Om spelaren träffar målet med den första eller andra pilen kan hen utse ett nytt mål för nästa spelare genom att träffa det valda segmentet med den återstående pilen. Om spelaren träffar målet med alla tre pilarna får hen inte ange ett nytt mål, och målet tilldelas slumpmässigt nästa spelare. Om spelaren inte träffar målet med tre pilar förlorar hen en livspoäng, och samma mål går vidare till nästa spelare. Om segmentet träffas avger tavlan ljudsignalen ”Ye”, och om inte – ”Sorry”.

4. En träff på valfri plats på ett nummerfält är giltig, oavsett om det är ett fält med enkel-, dubbel- eller trippelpoäng.
5. Så snart en spelare har livspoäng är spelet slut och den spelaren blir vinnare.

- **G12 Big Little — Svår (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

1. Alternativet (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21) anger spelarens ursprungliga livsvärde.
2. Detta är endast viktigt om samma poängsegment (enkel, dubbel, trippel) för måltalet träffas
3. Övriga funktioner är desamma som i modellen G11.

- **G13 Mördaren (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

1. Alternativet (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) anger spelarens startlivspoäng.
2. När du går in i spelet visas "SEL" (Välj) i resultatrutan, vilket uppmanar spelaren att välja ett poängsegment. Det första poängsegmentet som spelaren träffar väljs som hans segment, och sedan ska du trycka på knappen "NEXT" så att nästa spelare kan välja sitt poängsegment. När alla spelare har valt sina poängsegment börjar spelet.
3. När alla spelare har valt sina poängsegment börjar spelet. Först när det valda poängsegmentet träffas kan spelaren bli mördare under spelets gång.
4. När spelarens poängsegment träffas av motståndarens mördare förlorar spelaren en livspoäng. Antalet livspoäng visas på skärmen.
5. Om en spelare har blivit en ”mördare” och träffar sitt poängsegment igen, förlorar hen sin status som ”mördare” och förlorar en livspoäng.
6. Mördarspelaren bör försöka ta bort livspoäng från motståndarna genom att träffa deras målsegment.
7. Om segmentet träffas avger skölden ljudsignalen ”Ye” eller ”Sorry”
8. Alternativet (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) innebär att spelaren kan bli mördare efter att ha träffat det valda nummersegmentet, oavsett om det är ett segment med enkel, dubbel eller trippel poäng.
9. Så snart en spelare har livspoäng är spelet slut och den spelaren utses till vinnare.
10. Spelet bör spelas av minst 2 spelare.

- **G14 Mördaren – Dubbel (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)**

1. Alternativ (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) anger spelarens ursprungliga livspoäng.
2. Alternativet (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) innebär att spelaren endast kan bli mördare genom att träffa ett valt nummer i segmentet med dubbla poäng.
3. Övriga funktioner är desamma som hos G13.

- **G15 Trippel-killer (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)**

1. Alternativ (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) anger spelarens ursprungliga livsvärde.
2. Alternativet (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) innebär att spelaren endast kan bli en mördare genom att träffa det valda numret i trippelsegmentet.
3. Övriga funktioner är desamma som i G13.

- **G16 Shoot Out (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

1. Alternativet (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21) anger spelarens ursprungliga livspoäng.
2. Segmentet med siffran tilldelas spelaren slumpmässigt för att träffa. Spelaren måste träffa det inom tio sekunder, annars räknas inte träffen. Om segmentet träffas kommer darttavlan att avge ett röstmeddelande ”Ye” eller ”Sorry”. Efter att segmentet träffats kommer nästa segment att visas.
3. Varje träff i segmentet ”target” (enkel, dubbel eller trippel) minskar livsvärdet med en poäng.
4. Den spelare vars livsvärde först sjunker till 0 blir vinnare.

- **G17 Legs over (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

1. Alternativet (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) anger spelarens ursprungliga livspoäng.
2. I början tilldelas ett slumpmässigt resultat, och den första spelaren ska försöka uppnå ett högre resultat än summan av de tre kastningarna. När den första spelaren uppnår ett resultat som är lägre än detta, dras ett livsvärde av.
3. Spelaren ska försöka få ett resultat som är högre än den föregående spelarens resultat i den aktuella omgången. När spelaren får ett resultat som är lägre än den föregående spelarens tre kast, förlorar hen en livspoäng.
4. Spelarna kan inte nollställa poängen. Om en spelare trycker direkt på START-knappen eller om ingen pil träffar ett segment, förlorar spelaren också en livspoäng.
5. En spelare elimineras när hen inte har några liv kvar, och ett ljud spelas upp som en påminnelse.
6. Så snart en spelare har en livspoäng kvar avslutas spelet och den spelaren blir vinnare.
7. Minst 2 spelare ska delta i spelet.

- **G18 Legs Under (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)**

1. Alternativet (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21) anger spelarens ursprungliga livspoäng.
2. I början tilldelas ett slumpmässigt resultat, och den första spelaren ska försöka få ett lägre resultat än detta genom tre kast. När den första spelaren får ett högre resultat än detta dras en livspoäng av.
3. Det är inte tillåtet att få 0 poäng. Om spelaren missar med tre kast och får 0 poäng dras en livspoäng av, och resultatet förblir oförändrat.
4. Spelaren ska försöka få ett resultat som är lägre än det resultat som den föregående spelaren uppnådde i samma omgång. Om spelaren får ett resultat som är högre än summan av de poäng som den föregående spelaren fick efter tre kast, förlorar spelaren ett liv.
5. Spelarna kan inte nollställa resultatet. Om en spelare trycker direkt på START-knappen eller om ingen pil träffar ett segment, förlorar spelaren också ett liv.
6. En spelare elimineras när hen inte har några liv kvar, och ett ljud spelas upp som en påminnelse.
7. Så snart en spelare har en livspoäng kvar avslutas spelet och den spelaren blir vinnare.
8. Spelet bör spelas av minst 2 spelare.

FELSÖKNING

- **Ingen strömförsörjning** – Kontrollera att batterierna är korrekt isatta, eller om de är svaga eller urladdade.
- **Spelet registrerar inte resultaten** – Kontrollera om spelet är i konfigurationsläge eller om spelet är pausat. Tryck på START/NEXT-knappen för att se om spelet startar. Du kan också kontrollera om några poängsegment eller funktionsknappar är blockerade.
- **Fastnat segment eller knapp** – Under transport eller under normal spelning kan poängsegmenten tillfälligt fastna. I sådana fall avbryts den automatiska poängräkningen. Du kan låsa upp segmentet genom att försiktigt ta bort käglan eller röra på segmentet med fingret. Spelet kan då återupptas och poängfunktionen återgår till det normala.
- **Ta bort trasiga spetsar** – Plastspetsen är säkrare, men den håller inte för evigt – den kan gå sönder och fastna i måltavlan. Om detta händer, försök att försiktigt dra ut den med en tång. Tänk på att ju tyngre pilen med plastspetsen är, desto större är sannolikheten att spetsen böjs eller går sönder.
- **Strömstörningar eller elektromagnetiska störningar** – Om elektromagnetiska störningar uppstår kan darttavlans elektronik fungera felaktigt eller sluta fungera. (Till exempel: kraftigt åskväder, överspänning i elnätet, spänningsfall eller för nära närhet till en elmotor eller mikrovågsugn). För att återställa spelets normala funktion, ta ut batterierna i några sekunder och sätt sedan in dem igen. Kom också ihåg att ta bort störningskällan.

SKÖTSEL AV DARTTAVLAN

- Detta spel är **ENDAST** avsett för användning med **PILAR MED Mjuka SPETSAR.**
- Undvik att utsätta skivan för extrema väderförhållanden eller temperaturer.
- Undvik att utsätta måltavlan för vätskor eller överdriven fukt.
- Rengör darttavlan endast med en lätt fuktad trasa. Använd inte starka rengöringsmedel.
- Ta ut batterierna när måltavlan inte används.

Enheten är elektrisk och elektronisk utrustning. Tänk på att följa lokala bestämmelser: lämna uttjänt elektrisk utrustning till en lämplig återvinningsstation. Ta ut batterierna innan du lämnar enheten till återvinning och lämna dem på en lämplig batterisamlingsplats.



Дякуємо за придбання цієї електронної гри в дартс. Її комп'ютеризована система підрахунку очок робить гру легкою та приємною. Одночасно можуть грати до 8 гравців. Мішень пропонує 18 ігор зі 159 варіантами, звуковими ефектами, музикою та голосовими підказками англійською та німецькою мовами. Перед початком гри прочитайте інструкцію та збережіть її для подальшого використання.

ПОПЕРЕДЖЕНІ

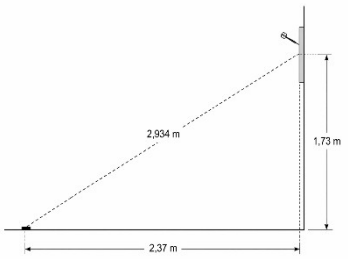
- Цей виріб не є іграшкою. Виріб призначений для підлітків від 14 років та дорослих. Неповнолітні особи повинні користуватися виробом виключно під наглядом дорослого. Виріб містить дрібні деталі — існує ризик проковтування. Зберігати в недоступному для маленьких дітей місці.
- Кидайте дротики виключно в мішень; ніколи в людей, тварин або інші предмети. Використовуйте тільки м'які наконечники; використання дротиків зі сталевими наконечниками може пошкодити мішень і спричинити травми.
- Виберіть стійку вертикальну стіну з щонайменше 3 м вільного простору перед мішенню. Уникайте місць поблизу проходів, дверей та вікон. Переконайтеся, що мішень надійно закріплена і не може впасти.
- Використовуйте пристрій лише у приміщенні. Захищайте його від вологи, дощу, високих і низьких температур, а також від прямого впливу джерел тепла. Не піддавайте пристрій тривалому впливу сонячних променів.
- Монтаж повинен виконуватися дорослими особами. Не проводьте самостійний ремонт або переробку пристрою; у разі пошкодження зверніться до авторизованого сервісного центру. Не демонтуйте корпус або електронні компоненти.

КОМПЛЕКТАЦІЯ

У комплект входять: електронна мішень для дартсу TDE100, 6 дротиків з м'якими наконечниками, 50 запасних наконечників, інструкція з експлуатації, монтажні матеріали (2 дюбелі, два гвинти).

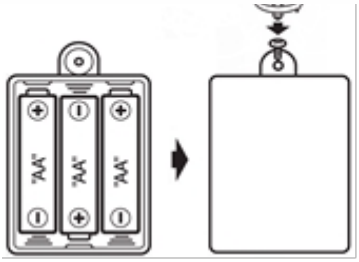
МОНТАЖ

Для монтажу використовуйте комплектні кріпильні елементи: дюбелі та гвинти.
«Закріпіть мішень відповідно до монтажного креслення. Після підвішування центр мішені повинен знаходитися на висоті 173 см над підлогою. Лінія кидка повинна знаходитися на відстані 237 см від площини мішені. Після монтажу переконайтеся, що мішень щільно прилягає до стіни і не зміщується під час використання. Переконайтеся, що перед мішенню є приблизно 3 м вільного простору. Вкрутіть два гвинти в орієнтирні позначки так, щоб головки гвинтів виступали з стіни приблизно на 1/2 дюйма. Вирівняйте монтажні отвори на задній стороні гри з головками гвинтів, а потім встановіть гру. Може знадобитися регулювання гвинтів, поки мішень не буде щільно прилягати до стіни.



ВСТАНОВЛЕННЯ

Мішень для дартсу живиться від 3 батарейок 1,5 В типу AA (LR6). Відсік для батарейок можна відкрити ззаду, щоб встановити батарейки. Для економії заряду батарейок ця мішень оснащена режимом автоматичного вимкнення. Якщо мішень не використовується, вона автоматично вимкнеться через 30 хвилин. Батареї не входять до комплекту.



БЕЗПЕКА БАТАРЕЙ

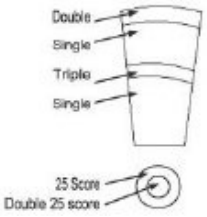
- Батареї повинні замінювати дорослі.
- Одноразові батареї не можна заряджати.
- Батареї багаторазового заряджання слід виймати з пристрою перед заряджанням.
- Акумулятори багаторазового заряджання можна заряджати лише під наглядом дорослої особи.
- Не можна змішувати різні типи акумуляторів або нові та використані акумулятори.
- Слід використовувати виключно акумулятори того ж або еквівалентного типу, що й рекомендовані.
- Батареї слід вставляти, дотримуючись правильної полярності.
- Розряджені батареї слід виймати з пристрою.
- Не можна замикати клеми живлення.
- Вийміть батареї, якщо прилад не буде використовуватися протягом тривалого часу.
- У разі витоку електроліту з батареї не торкайтеся його голими руками. Обережно вийміть батареї та протріть відсік для батарей сухою ганчіркою. У разі потрапляння електроліту на шкіру або в очі промийте їх великою кількістю води та зверніться до лікаря.
- Зберігайте батареї в недоступному для дітей місці; проковтування батареї може бути небезпечним для здоров'я.
- Не кидайте батареї у вогонь або воду. Використані батареї здавайте до відповідного пункту збору; не викидайте їх разом із побутовими відходами.

ВАЖЛИВА ІНФОРМАЦІЯ

- Мішень призначена виключно для використання з легкими дротиками з м'якими наконечниками. Рекомендується використовувати дротики, що входять до комплекту. Не намагайтеся використовувати дротики для гри в дартс зі сталевими наконечниками, а також довші дротики для гри в дартс (максимальна довжина наконечника — 2,5 см) або важчі дротики (максимальна вага дротика — 12 г), оскільки це призведе до пошкодження мішені.

- Між кидками слід зробити невелику паузу, щоб механізм і електроніка мішені правильно зафіксували результат. Якщо два кидки відбулися занадто близько один до одного, вийміть другий дротик і киньте ще раз, щоб правильно записати свій результат.

СИСТЕМА ПІДРАХУНКУ ОЧОК



- «Single» — очки, нараховані за сегмент
- «Double» — очки, нараховані з сегмента подвійно
- «Triple» — очки, нараховані з сегмента втричі
- «Bull's-Eye» — 25 балів
- «Double Bull's-Eye» — 50 балів

ОПИС КНОПОК

- Натисніть кнопку POWER і після звукового сигналу перейдіть у нормальний робочий стан
- Використовуйте кнопку GAME, щоб вибрати ігри G01—G18
- Кнопку GAME також можна використовувати для виходу з гри та повернення до початкового стану
- Натисніть OPTION, щоб вибрати доступний варіант вибраної гри, наприклад цільовий рахунок, значення життів або режим cricket
- Використовуйте кнопку PLAYER, щоб вибрати кількість гравців перед грою, значення за замовчуванням — 2
- Кнопка DOUBLE IN/OUT використовується лише для G02, докладніше дивіться в інструкціях з керування грою
- Кнопка START/NEXT використовується для початку гри або переходу до наступного гравця

ЗВУКОВІ СИГНАЛИ

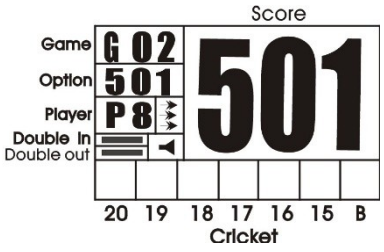
- «Лазер» — звук, що лунає в момент удару фрісбі об мішень.
- «Double» — звук, що повідомляє про влучання в поле Double (підрахунок x2)
- «Triple» — звук, що повідомляє про влучання в поле «Triple» (рахунок x3)
- «Score» — звук, що повідомляє про отримання результату в даній грі.
- «Close» — звук означає закриття сегмента, що нараховується.
- «Open» — звук означає відкриття сегмента, що нараховується.
- «Too High» — звук означає, що бали віднімаються.
- «Winner» — звук означає появу першого переможця.
- «Bull's-Eye» — звук повідомляє про влучання в поле «Bull's-Eye» (25 очок)
- «Next/Player» — звук вказує на наступного гравця після того, як попередній гравець зробив три кидки
- «Ye» — звук означає, що цільовий сегмент був влучений.
- «Sorry» — звук означає, що цільовий сегмент не був влучений.

ПРАВИЛА ГРИ

- **G01 Count-Up/ ПІДРАХУНОК ВГОРУ (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)**

Мета гри — якомога швидше набрати обрану кількість очок. Перемагає той гравець, який першим набере необхідну кількість очок.

- **G02 Count-Down/ ЗВОРОТНИЙ ВІДЛІК (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)**



Кожен гравець починає гру з однаковою визначеною кількістю очок (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901). З кожним кидком набрані очки відраховуються вниз. Перемагає гравець, який першим досягне нуля. Гравці можуть вибирати різні режими гри за допомогою кнопки «DOUBLE IN/OUT» (див. малюнок поруч).

- **Double in (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)**

Коли на екрані LCD відображається «Double in», це означає, що що грається гра «Double In», яку можна розпочати лише влучивши в сегменти з подвійним балом.

- **Double out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)**

Коли на екрані LCD відображається «Double out», це означає, що грається гра «Double Out», яку можна завершити лише влучанням у сегменти, що подвоюють очки.
Якщо результат гравця впаде до 1 або нижче 0, це означає «burst dart», і гравець не може набрати очки в цьому раунді, а лише зберегти результат попереднього раунду.

- **Double in/out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)**

Коли на РК-екрані відображаються як «Double in», так і «Double out», це означає, що триває гра «Double in» і «Double out», яка може розпочатися та завершитися лише влученням у сегменти подвійного підрахунку очок. Якщо результат гравця впаде до 1 або нижче 0, це означає «burst dart», і гравець не може набрати очки в цьому раунді, а лише зберегти результат попереднього раунду.

- **G03 Round Clock / ГОДИННИК (5, 10, 15, 20)**

Зараховуються влучання в будь-який сегмент.

- «5» — влучання в сегменти від 1 до 5.
- «10» — влучання в сегменти від 1 до 10.
- «15» — влучання в сегменти від 1 до 15.
- «20» — влучання в сегменти від 1 до 20.

Гравець повинен кидати дротики в сегмент відповідно до вказівки мішені. Якщо сегмент буде влучено, мішень видасть звуковий сигнал «Ye», в іншому випадку — «Sorry». Після влучання в сегмент буде вказано наступний.

- **G04 Round Clock-Double (205, 210, 215, 220)**

Означає, що очки можна заробити, лише влучивши в сегмент з подвійною вартістю очок. Решта функцій такі самі, як у G03.

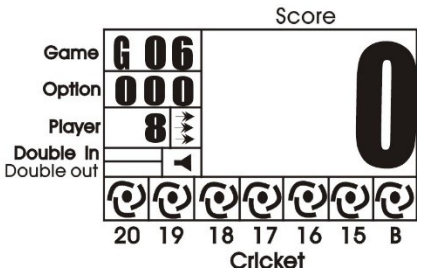
- **G05 Round Clock-Triple (305, 310, 315, 320)**

Означає, що очки можна заробити лише влучивши в сегмент з потрійною вартістю. Решта функцій такі самі, як у G03.

- **G06 Simple Cricket (000, 020, 025)**

1. Гра вважається дійсною лише в тому випадку, якщо влучено в номери 15, 16, 17, 18, 19, 20 або в центр мішені.
2. Переможцем стає гравець, який першим влучить у всі вищезазначені числа тричі.

- Влучання в один сегмент — зараховується один раз
- Влучання в сегмент з подвійною вартістю — зараховується подвійно
- Влучання в сегмент з потрійною вартістю зараховується тричі



3. «000» — Гравець може влучити в будь-який сегмент із 15, 16, 17, 18, 19, 20 та «буллсай». Ці сегменти не мають пріоритету.
4. «020» – Гравець повинен спочатку тричі влучити в 20, а потім послідовно в 19, 18, 17, 16, 15 та буллсай.
5. «025» – Гравець повинен спочатку влучити три рази в буллс-ай, а потім послідовно в 15, 16, 17, 18, 19, 20.
6. Кожен сегмент має три індикатори «**(**». Після влучання в один із них вмикається один індикатор **«(**». Коли всі індикатори **«(**» ввімкнені, гра закінчується. (Див. фото поруч).
7. Переможцем стає гравець, який першим увімкне всі «**(**».

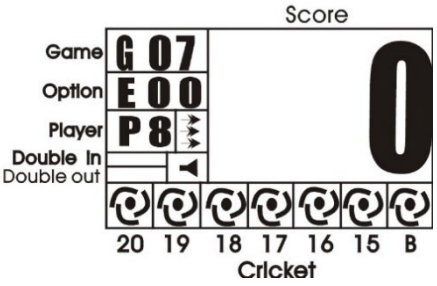
- **G07 Score Cricket (E00, E20, E25)**

1. Гра вважається дійсною лише в тому випадку, якщо влучено в номери 15, 16, 17, 18, 19, 20 або в центр мішені.
2. Гравець повинен влучити у всі вищезазначені номери.

- Влучання в один сегмент — зараховується один раз
- Влучання в сегмент з подвійним балом — зараховується подвійно
- Влучання в сегмент з потрійним балом — зараховується тричі

3. «E00» — Гравець може влучити в будь-який сегмент із значенням 15, 16, 17, 18, 19, 20 або в центр мішені. Ці сегменти не мають встановленого порядку.
4. «E20» – Гравець повинен спочатку влучити три рази в 20, а потім у порядку 19, 18, 17, 16, 15 і bull's-eye.
5. «E25» – Гравець повинен спочатку тричі влучити в буллс-ай, а потім послідовно в 15, 16, 17, 18, 19, 20.
6. Кожен сегмент має три індикатори «**(** ». Після влучання один індикатор «**(** » увімкнеться.
7. Якщо гравець влучив у сегмент очок 3 рази, він відкриється, щоб гравець міг набрати очки, але закриється і в нього не можна буде влучити, якщо всі гравці влучили в нього 3 рази.
8. Кожен гравець повинен спробувати влучити в сегмент з балами стільки разів, скільки зможе, поки він перебуває у «відкритому» стані.
9. Після того, як сегмент тричі влучили всі гравці, він закриється.

Гравці повинні влучити в інший сегмент, вказаний на мішені, щоб заробити очки.



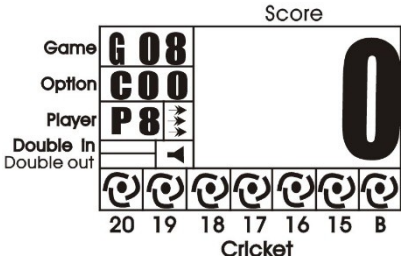
10. Гравець, який набере найбільшу кількість очок після закриття всіх сегментів, стає переможцем. (Див. фото поруч.)

- **G08 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25)**

1. Результат вважається дійсним лише в тому випадку, якщо влучено в номери 15, 16, 17, 18, 19, 20 або в центр мішені.
2. Гравець повинен постаратися влучити у всі вищезазначені числа.

- Влучання в один сегмент----------зараховується як один
- Влучання в подвійний сегмент----------зараховується подвійно
- Влучання в потрійний сегмент----зараховується тричі

3. «C00» — Гравець може влучити в будь-який сегмент із 15, 16, 17, 18, 19, 20 та центр мішені. Порядок цих сегментів не має значення.
4. «C20» – Гравець повинен спочатку влучити три рази в 20, а потім послідовно в 19, 18, 17, 16, 15 і буллс-ай.
5. «C25» – Гравець повинен спочатку тричі влучити в буллс-ай, а потім послідовно в 15, 16, 17, 18, 19, 20.
6. Кожен сегмент має три індикатори «(». Після одного влучання один індикатор «(» увімкнеться.
7. Якщо гравець влучив у сегмент з балами 3 рази, він відкриється, щоб гравець міг набрати бали, але закриється і набирати бали буде неможливо, якщо в нього влучили 3 рази всі гравці.
8. Очки, зароблені поточним гравцем, додаються до результатів усіх супротивників.
9. Кожен гравець повинен намагатися влучити в сегмент з балами якомога частіше, коли він знаходиться у «відкритому» стані.
10. Після того, як сегмент тричі потрапив у всіх гравців, він закриється. Гравець повинен влучати у відкриті сегменти, щоб додавати очки супротивникам. Перемагає гравець з найнижчим результатом.
11. Гравець, який набере найменшу кількість очок після закриття всіх сегментів, стає переможцем. (Див. фото поруч.)



- **G09 Гольф (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)**

1. Як обраний результат можна вибрати (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90).
Гравець повинен по черзі влучати в сегменти з 1 до 18. (У першому раунді влучіть у 1, у другому — у 2 і так далі). Якщо сегмент влучено, мішень видасть звуковий сигнал «Ye» або «Sorry». Після влучання в сегмент буде вказано наступний сегмент.
2. Гравець повинен намагатися набрати якомога менше очок. Якщо жоден із трьох дротиків у даному раунді не влучить у мішень, це означає «невдалий кидок», і гравець отримує 5 очок. Якщо дротик потрапляє в потрійний сектор, гравець отримує 1 очко. (Кидок «Eagle») Якщо ви влучите в подвійний сектор, ви отримуєте 2 бали. (Кидок «Bird») Якщо ви влучите в одинарний сектор, ви отримуєте 3 бали. Ви можете вибрати будь-який із трьох кидків, щоб завершити хід, але для підрахунку результату враховується лише останній кидок.
3. Якщо гравець першим кидком потрапляє в сегмент з одним балом і отримує 3 бали, він може вирішити розпочати наступний раунд. Якщо він хоче отримати нижчий результат, він може продовжувати кидки. Однак якщо обидва наступні кидки не потраплять у мішень, гравець остаточно отримає 5 балів.
4. Гравець, який отримає обраний результат, вибуває з гри. Коли залишиться тільки один гравець, цей гравець стає переможцем. Або коли закінчаться всі 18 раундів, гравець з найнижчим результатом стає переможцем.

- **G10 Бінго (132, 141, 168, 189)**

1. Сегменти з номерами з'являться на екрані, і гравець, який першим влучить у всі сегменти з номерами 3 рази, стає переможцем. Якщо сегмент влучено, мішень для дартсу видасть звук «Ye» або «Sorry». Після влучання в сегмент буде вказано наступний сегмент.
2. 132---Влучіть у наступну послідовність сегментів: 15, 4, 8, 14, 3.
3. 141 — Влучіть у наступну послідовність сегментів: 17, 13, 9, 7, 1.
4. 168—Влучіть у послідовність сегментів 20, 16, 12, 6, 2
5. 189— Вгадайте наступну послідовність сегментів: 19, 10, 18, 5, 11.
6. Гравець повинен вгадати числовий сегмент тричі, а потім може вгадати наступний числовий сегмент:

- Влучання в один сегмент з очками — зараховується як одне влучання.
- Влучання в сегмент з подвійним балом — зараховується як два влучання.
- Влучання в сегмент з потрійним балом — зараховується тричі.

- **G11 Велике Мале — Просте (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

1. Опція (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) означає початкове значення життя гравця.
2. Кожен гравець на початку має базовий показник життя. Коли показник життя дорівнює нулю, гравець вибуває з гри. Перший гравець повинен влучити в сегмент із випадково визначеним числом.
3. Якщо гравець влучить у ціль першим або другим дротиком, він може визначити нову ціль для наступного гравця, влучивши рештою дротиків у вибраний сегмент. Якщо гравець влучить у ціль, використавши всі три дротики, він не може створити нову ціль, і ціль буде випадково призначена наступному гравцеві. Якщо гравець не влучить у ціль трьома дротиками, він втрачає один пункт життя, і та сама ціль переходить до наступного гравця. Якщо сегмент буде влучений, мішень видасть звуковий сигнал «Ye», а якщо ні — «Sorry».

4. Влучання в будь-яке місце сегмента з номером є дійсним, незалежно від того, чи є це сегмент з одинарним, подвійним чи потрійним балом.

5. Як тільки у одного гравця залишаються очки життя, гра закінчується, і цей гравець стає переможцем.

- **G12 Big Little — Hard (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

1. Опція (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21) означає початкове значення життя гравця.
2. Це важливо лише у випадку потрапляння в той самий сегмент балів (одинарний, подвійний, потрійний) цільового числа
3. Решта функцій такі самі, як у моделі G11.

- **G13 Вбивця (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

1. Параметр (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) визначає початкове значення здоров’я гравця.
2. Після входу в гру у вікні результатів з'являється «SEL» (Вибрати), що пропонує гравцеві вибрати для себе сегмент очок. Перший сегмент очок, на який влучив гравець, вибирається як його сегмент, після чого потрібно натиснути кнопку «NEXT», щоб наступний гравець міг вибрати свій сегмент очок. Після вибору сегментів балів усіма гравцями починається гра.
3. Після вибору сегментів очок усіма гравцями починається гра. Лише після влучання у вибраний сегмент очок гравець може стати вбивцею на час гри.
4. Коли сегмент гравця потрапляє під удар вбивці супротивника, гравець втрачає один пункт життя. Кількість пунктів життя відображається на екрані.
5. Якщо гравець став «вбивцею» і знову влучить у свій сегмент очок, він втрачає статус «вбивці» та один пункт здоров’я.
6. Гравець-вбивця повинен намагатися відібрати очки життя у супротивників, потрапляючи в їхні цільові сегменти.
7. Якщо сегмент потрапляє, щит видасть звуковий сигнал «Ye» або «Sorry»
8. Опція (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) означає, що гравець може стати вбивцею після влучання у вибраний числовий сегмент, незалежно від того, чи є це сегмент з одинарним, подвійним чи потрійним балом.
9. Як тільки в одного гравця залишаються очки життя, гра закінчується, і цей гравець стає переможцем.
10. У грі має брати участь щонайменше 2 гравці.

- **G14 Вбивця – Подвійний (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)**

1. Опція (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) означає початкове значення очок життя гравця.
2. Варіант (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) означає, що гравець може стати вбивцею лише шляхом потрапляння у вибране число в сегменті подвійного підрахунку очок.
3. Решта функцій такі самі, як у G13.

- **G15 Потрійний вбивця (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)**

1. Параметр (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) позначає початкове значення здоров'я гравця.
2. Опція (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) означає, що гравець може стати вбивцею лише шляхом потрапляння у вибране число в сегменті потрійного підрахунку очок.
3. Решта функцій такі самі, як у G13.

- **G16 Shoot Out (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

1. Опція (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21) позначає початкове значення здоров’я гравця.
2. Сегмент із числом випадково призначається гравцеві для влучання. Гравець повинен влучити в нього протягом десяти секунд, інакше влучання не буде зараховано. Якщо сегмент буде влучено, дартс-мішень видасть голосове повідомлення «Ye» або «Sorry». Після влучання в сегмент буде вказано наступний сегмент.
3. Кожне влучання в сегмент «target» (одинарний, подвійний або потрійний) призводить до зменшення вартості життя на один пункт.
4. Переможцем стає гравець, у якого значення життя першим впаде до 0.

- **G17 Legs over (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

1. Опція (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) позначає початкове значення життя гравця.
2. На початку випадковим чином призначається результат, і перший гравець повинен спробувати отримати результат, вищий за суму трьох кидків. Коли перший гравець отримує результат, нижчий за цей, у нього віднімається одне очко життя.
3. Гравець повинен постаратися отримати результат, вищий за результат попереднього гравця в даному раунді. Коли гравець отримує результат, нижчий за результат трьох кидків попереднього гравця, він втрачає один пункт життя.
4. Гравці не можуть очистити результат. Якщо гравець натисне безпосередньо кнопку START або жодна стрілка не потрапить у сегмент, гравець також втратить один пункт життя.
5. Гравець вибуває з гри, коли у нього не залишиться жодного очка здоров'я, і на знак цього пролунає звуковий сигнал.
6. Як тільки у одного гравця залишиться одне життя, гра закінчується, і цей гравець стає переможцем.
7. У грі має брати участь щонайменше 2 гравці.

- **G18 Legs Under (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)**

1. Опція (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21) означає початкове значення життя гравця.
2. Спочатку випадковим чином визначається початковий результат, і перший гравець повинен спробувати набрати результат, менший за нього, за допомогою трьох кидків. Коли перший гравець набирає результат, більший за початковий, у нього віднімається один пункт здоров'я.
3. Не дозволяється набрати 0 очок. Якщо гравець не влучить трьома кидками і набере 0 очок, у нього віднімається один пункт життя, а результат залишається без змін.
4. Гравець повинен намагатися отримати результат, нижчий за результат, досягнутий попереднім гравцем у цьому ж раунді. Якщо гравець отримає результат, вищий за суму очок, отриманих попереднім гравцем за три кидки, він втрачає одне життя.
5. Гравці не можуть очистити результат. Якщо гравець натисне безпосередньо кнопку START або жодна стрілка не потрапить у сегмент, гравець також втратить один пункт життя.
6. Гравець вибуває з гри, коли у нього не залишиться жодного очка здоров'я, і на знак цього пролунає звуковий сигнал.
7. Як тільки у одного гравця залишиться одне життя, гра закінчується, і цей гравець стає переможцем.
8. У грі має брати участь щонайменше 2 гравці.

ВИРІШЕННЯ ПРОБЛЕМ

- **Відсутність живлення** - Перевірте, чи батареї вставлені правильно, чи вони слабкі або розряджені.
- **Гра не реєструє результати** — Перевірте, чи гра перебуває в режимі налаштування або чи гра призупинена. Натисніть кнопку START/NEXT, щоб перевірити, чи запуститься гра. Ви також можете перевірити, чи не заблоковані якісь сегменти підрахунку очок або функціональні кнопки.
- **Заблокований сегмент або кнопка** — під час транспортування або в процесі гри сегменти підрахунку очок можуть тимчасово заблокуватися. У такому випадку автоматичний підрахунок очок буде призупинено. Акуратно витягнувши дротик або поворухнувши сегментом пальцем, можна його розблокувати. Після цього гру можна продовжити, і функції підрахунку очок повернуться до нормального стану.
- **Видалення зламаних наконечників** - Пластиковий наконечник є безпечнішим, але він не вічний – він може зламатися і залишитися в мішені. Якщо це сталося, спробуйте обережно витягнути її за допомогою плоскогубців. Пам'ятайте, що чим важча дротик із пластиковим наконечником, тим більша ймовірність, що наконечник вигнеться або зламається.
- **Перебої в електропостачанні або електромагнітні перешкоди** — у разі виникнення електромагнітних перешкод електроніка мішені для дартсу може працювати некоректно або взагалі перестати працювати. (Наприклад: сильна гроза, перенапруга в електромережі, перепади напруги або занадто близьке сусідство з електродвигуном чи мікрохвильовою піччю). Щоб відновити нормальну роботу гри, вийміть батареї на кілька секунд, а потім вставте їх знову. Також не забудьте усунути джерело перешкод.

ДОГЛЯД ЗА МІШЕННЮ ДЛЯ ДАРТСУ

- Ця гра призначена **ВИКЛЮЧНО** для використання зі **СТРІЛКАМИ З М'ЯКИМИ КІНЦЯМИ.**
- Слід уникати впливу на циферблат екстремальних погодних умов або температур.
- Не слід піддавати мішень впливу рідин або надмірної вологи.
- Дротик для дартсу слід чистити виключно злегка вологою ганчіркою. Не використовуйте агресивні миючі засоби.
- Вийміть батареї, коли мішень не використовується.

Пристрій є електричним та електронним обладнанням. Пам'ятайте про дотримання місцевих нормативних вимог: відпрацьоване електричне обладнання здавайте до відповідного пункту збору відходів. Перед передачею на утилізацію вийміть батареї та здайте їх до відповідного пункту збору батарей.



NOTATKI



NILSGROUP.COM

IMPORTER: **ABISAL SP. Z O.O.,** ul. Pyskowicka 17, 41-807 Zabrze, Polska

DISTRIBUTOR: ABISTORE SPORT S.R.O, U Cihelny 230/3, 74801 Hlučín, Česká Republika

SERVICE: serwis@abisal.pl

abisal@abisal.pl www.abisal.pl