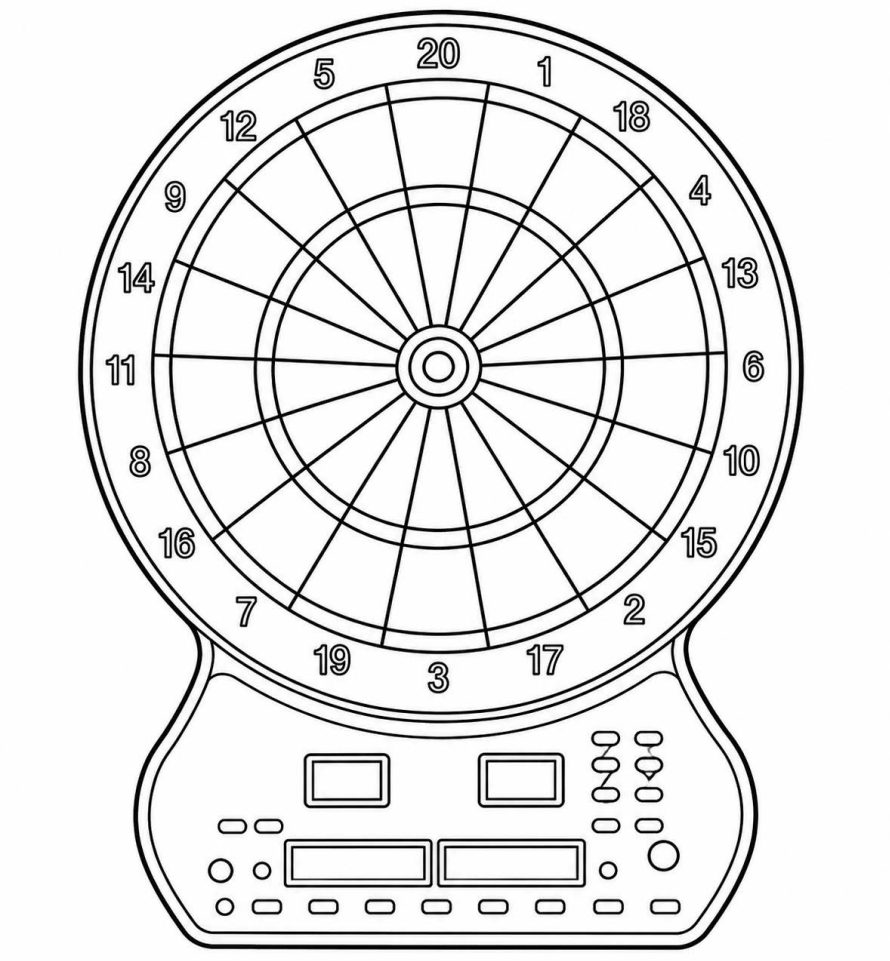
NILS®

TDE107



3. Manual instruction **EN**

11. Instrukcja obsługi **PL**

19. Návod k obsluze **CZ**

27. Manuel instruktion **DA**

35. Gebrauchsanweisung **DE**

43. Manual de instrucciones **ES**

51. Käsijuhend **ET**

59. Manuel d'instruction **FR**

67. Kézi utasítás **HU**

75. Manuale di istruzioni **IT**

83. Naudojimo instrukcijos **LT**

91. Rokasgrāmatasinstrukcija **LV**

99. Handmatigeinstructie **NL**

107. Manual de instruções **PT**

115. Instrucțiuni manuale **RO**

123. Návod na obsluhu **SK**

131. Navodila za uporabo **SL**

139. Instruktionsbok **SV**

147. Інструкція з експлуатації **UK**

Thank you for purchasing this electronic darts game, which comes with a power supply. Its computerised scoring system makes the game easy and enjoyable. Up to 8 players can play at the same time. The board offers 27 games with 202 variations, sound effects, music and voice prompts in English. Before starting the game, please read the instructions and keep them for future reference.

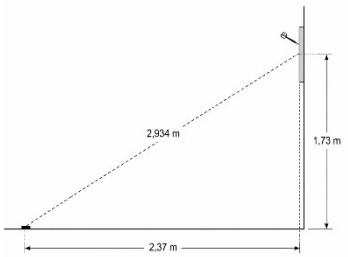
WARNINGS

- 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 device 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.
- The dartboard must only be used with the supplied power supply. Using an incorrect type of power supply will damage the dartboard's circuitry. Do not use the device if the power supply, cable or plug are damaged. Do not connect or disconnect the power supply with wet hands. Disconnect by holding the plug, never the cable.
- Switch off the dartboard and disconnect it from the mains when not in use.

CONTENTS OF THE PACKAGE

The set includes: an electronic dartboard, a power supply, 12 darts with soft tips, 50 spare tips, a user manual, and installation materials.

INSTALLATION



Use the supplied mounting hardware: wall plugs and screws. Mount the board as shown in the assembly diagram. Once hung, the centre of the bullseye should be 173 cm above the floor. The throwing line should be 237 cm from the surface of the board. Ensure there is approximately 3 m of free space in front of the target. 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 target with the screw heads, then mount the target. You may need to adjust the screws until the target sits flush against the wall. After installation, check that the target sits firmly against the wall and does not move during use.

TECHNICAL SPECIFICATIONS

The device is powered exclusively by the supplied mains power supply with a DC output. Power supply input specifications: 100–240 V AC, 50/60 Hz.
Power supply output specifications: 5 V DC, 0.5 A (2.5 W).
Construction: the power supply is a Class II device (double insulation), which means it does not require an earth wire.
Symbols: the house symbol on the power supply indicates that the power supply and the device are intended for indoor use only. The polarity symbol on the DC plug indicates which part of the plug is positive and which is negative.

CONNECTION AND START-UP

Insert the DC plug from the power supply into the power socket on the device, ensuring correct polarity (positive and negative terminals as indicated by the symbol on the power supply). Then plug the power supply into a mains socket (230 V). Switch on the disc as described in the user manual – select a game, the number of players and start playing. Once the game is over, disconnect the power supply from the mains by first unplugging the mains plug.

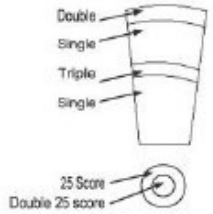
IMPORTANT NOTE

- The board is intended for use exclusively with lightweight darts with soft tips. We recommend using the darts included in the set. Do not attempt to use steel-tipped darts or

Do not use longer darts (maximum tip length 2.5 cm) or heavier darts (maximum weight 12 g), as this will damage the board. Allow a short pause between throws to ensure the board's mechanism and electronics register the score correctly. If two throws are made too close together, remove the second dart and throw again to record your score 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

- GAME button — press this button to view the game menu on the screen and select a game. During play, press this button to end the current game and return to the game's initial state.
- OPTION button — press this button to select different game modes.
- PLAYER/SCORE button — use this button when starting the game to set the number of players; use this button during the game to check each player's score.
- DOUBLE button — For the "G01" game only.
- HANDICAP button — use this button to set the game difficulty level individually for each player. For example: 4 players are playing the "G01" game. Player one can set a starting score of 801; player two 201; player three 501; player four 301.
- SOUND button — this button allows you to adjust the speaker volume. There are 8 levels available, ranging from mute to maximum volume.
- MISS button — press this button to reduce the number of remaining throws when a throw misses a segment.
- ELIMINATE/TEAM button — press this button at the start to set up a team game; during the game, press this button to clear or reset the score for the current throw.
- START/NEXT button — Press this button to start the game and move on to the next player.
- CYBERMATCH button — Press this button to play against the machine, with a total of five levels (C1–professional, C2–expert, C3–senior, C4–intermediate, C5–beginner).

GAME SETTINGS

Switch on the board, and it will begin a self-test. When you hear a sound effect, press any of the nine function buttons above to start the 'G01' game; alternatively, once the self-test has finished, the board will also go directly to the 'G01' game.

1. Press the GAME button to select any game until it is displayed.
2. Press the OPTION button to select different game variants.
3. Press the PLAYER button to set the number of players.
4. Press the HANDICAP button to set different difficulty levels for each player. Each press of the button changes the level by one step.
5. Press the START button to start the game once the setup is complete.

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

- **G01 Count Down (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901)**

The aim of the game is to subtract successive scores from the starting total. The first player to reach exactly zero wins. Options: To make the game more challenging, you can press the DOUBLE button to set additional restrictions on the start and end of the game.

- Double In (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901) – to start, the player must hit a double.
- Double Out (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901) – to win, the player must hit a double; each hit reduces the score to zero. Reaching '1' or going over zero is considered a BUST, and the score reverts to the previous total.
- Double In/Out (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901) – the player must hit a double to start and finish the game.

- **G02 Simple Cricket (000; 020; 025)**

Points are scored when the following segments are hit: 15, 16, 17, 18, 19, 20 and the centre of the target. The first player to hit all of the above fields three times is the winner. 000 – The player may hit any of the fields 15, 16, 17, 18, 19, 20 and the centre of the board (bull's eye). There is no set order for the individual segments; 020 - The player must first hit 20 three times, then hit 19, 18, 17, 16, 15 and the centre of the board (bull's eye) in sequence; 025 – The player must first hit the bull's eye three times, then hit 15, 16, 17, 18, 19 and 20 in sequence. Each segment has three LED indicators. One indicator lights up after a single hit. Once all indicators are lit, the game ends. The player who lights up all indicators first wins.

- **G03 Scram Cricket (A00 – for 2 players only)**

Points are awarded only when the 15, 16, 17, 18, 19, 20 and the bullseye are hit. The game consists of two rounds. In the first round, player one attempts to 'close' all the above sections (hit each section three times – 15 to 20 and the bull's eye). When player one hits any scoring section three times, this means they have 'closed' that scoring section. Player number two receives no points for hitting that segment. Player number two tries to score as many points as possible by hitting the scoring segments that player number one has not yet closed. When player number one has closed all the scoring segments, the first round is over. In the second round, the players swap roles. Now Player 2 tries to close all the scoring fields, whilst Player 1 scores points. The game ends when Player 2 has closed all the fields. The player with the higher score wins.

- **G04 Score Cricket (E00; E20; E25)**

Points are scored only when 15, 16, 17, 18, 19, 20 and the centre of the target (bull's eye) are hit. E00 - A player may hit any of the 15, 16, 17, 18, 19, 20 and the centre of the board (bull's eye). There is no specific order for the individual segments; E20
- The player must first hit 20 three times, then hit 19, 18, 17, 16, 15 and the bull's eye in sequence; E25 - The player must first hit the bull's eye three times, then hit 15, 16, 17, 18, 19 and 20 in sequence. Each segment has three LED indicators. One indicator lights up after a single hit. Each segment is
'open' when the segment has been hit three times. However, the segment will be 'closed' and cannot be scored if all players hit it three times. Each player must hit a scoring field three times for it to become 'open' and count towards their score. Before opponents have completed their three hits to open a scoring field, a player may continue to hit the 'open' scoring field to achieve a higher score. Once all players have completed three hits on the same scoring field, that field becomes 'closed' and cannot be scored again. When all players have 'closed' all scoring fields, the player with the highest score wins.

- **G05 Cut Throat Cricket (C00; C20; C25)**

Points are awarded only when 15, 16, 17, 18, 19, 20 and the bullseye are hit. C00 – The player may hit any of the segments 15, 16, 17, 18, 19, 20 and the bullseye. There is no specific order for the individual segments; C20 — the player must first hit 20 three times, then 19, 18, 17, 16, 15 and the bull's-eye. C25 — the player must first hit the bull's-eye three times, then 15, 16, 17, 18, 19 and 20. Each segment has three LED indicators. One indicator lights up after a single hit. Each scoring segment is 'open' once it has been hit three times. However, the segment will become 'closed' and cannot be scored if all players hit it three times. Points scored by a player are added to all opponents' totals. Each player must hit a scoring segment three times for it to become

remain ‘open’ and be scored. Before opponents make three hits to open a scoring square, a player may continue to hit the ‘open’ scoring square to achieve higher scores than their opponents. Once all players have completed three hits on the same scoring square, that square is ‘closed’ and cannot be scored again. When all players have ‘closed’ all scoring fields, the player with the lowest score is the winner.

- **G06 Double Score Cricket (D00; D20; D25)**

Points are scored only when 15, 16, 17, 18, 19, 20 and the bullseye are hit. D00 – A player may hit any of the 15, 16, 17, 18, 19, 20 and the bullseye. There is no specific order for the individual fields; D20 - The player must first hit 20 three times, then hit 19, 18, 17, 16, 15 and the bullseye in sequence; D25 – The player must first hit the bull’s eye three times, then hit 15, 16, 17, 18, 19 and 20 in sequence. The game is the same as ‘Score Cricket’, except that the player must first hit every double-scoring segment to continue playing.

- **G07 Shove-A-Penny Cricket (P00; P20; P25 – at least 2 players**)

Points are awarded only when 15, 16, 17, 18, 19, 20 and the bull’s eye are hit. P00 - The player may hit any of the 15, 16, 17, 18, 19, 20 and the bull’s eye. There is no specific order for the individual segments; P20
- The player must first hit 20 three times, then hit 19, 18, 17, 16, 15 and the bull’s eye in sequence; P25 – The player must first hit the centre (bull’s eye) of the board three times, and then hit 15, 16, 17, 18, 19 and 20 in sequence. The game is similar to ‘Simple Cricket’. The exceptions are as follows: if a player hits a scoring segment more than three times, the excess is added to the next player’s score. However, once a player has hit a scoring segment three times and ‘closed’ that segment, if that player hits it again, the excess is not added to the next player’s score. For example: player number 1 hits the 16-point field twice, and the three markers for the 16-point field will show two. Then the player hits the 16-point field a third time, and the surplus of two will be added to player number two. Now player number two can “close” square 16 by hitting it just once. But if player number one hits square 16 three times, then the three indicators for that square will light up and the square will be closed. Now, if player number one hits a double for that square, the surplus of two will not be added to player number two’s score. The player who hits all the squares three times wins.

- **G08 Round Clock (5; 10; 15; 20)**

The option (5; 10; 15; 20) means that points are awarded upon hitting any scoring field. 5 Hit scoring fields 1 to 5; 10 Hit scoring fields 1 to 10; 15 Hit scoring fields from 1 to 15; 20 Hit scoring fields from 1 to 20. The player must hit a scoring field as indicated by the machine. If the field is hit, the next field will appear and the machine will emit a ‘Yes’ or ‘No’ sound. The first player to hit all the scoring fields wins.

- **G09 Round Clock-Double (205; 210; 215; 220)**

The option (205; 210; 215; 220) means that only hits on double-scoring segments count. 205 – Hit segments scoring 1 to 5; 210 – Hit segments scoring 1 to 10; 215 – Hit segments scoring 1 to 15; 220 – Hit scoring fields from 1 to 20. The player must throw darts at the scoring field indicated by the machine. If the field is hit, the next field will appear and the machine will emit a “Yes” or “No” sound. The first player to hit all double-scoring fields is the winner.

- **G10 Round Clock-Triple (305; 310; 315; 320)**

The option (305; 310; 315; 320) means that only hits on triple-scoring segments count. 305 – Hit segments 1 to 5; 310 – Hit segments 1 to 10; 315 – Hit segments 1 to 15; 320 – Hit scoring fields from 1 to 20. The player must throw darts at a scoring field as indicated by the machine. If the field is hit, the next field will appear and the machine will emit a “Yes” or “No” sound. The first player to hit all triple-scoring fields is the winner.

- **G11 Legs Over (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21)**

The option (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21) represents the player’s initial life value. Each player should aim to achieve a score greater than or equal to the sum of the three rolls in the previous player’s turn (at the start, the device will display the score for the first player). If a player scores fewer points in three rolls than the previous player, they will lose one ‘life’. Conversely, if a player does not roll but immediately presses the START button, that player will also lose one ‘life’. When a player’s life value reaches zero, the player is eliminated. When only one player remains, the game ends and that player wins. This game should involve more than 2 players.

- **G12 Legs Under (U03; U05; U07; U09; U11; U13; U15; U17; U19; U21)**

The option (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21) indicates the player's starting life value. Each player should try to score a number of points less than or equal to the sum of the three rolls in the previous player's turn. (At the start, the device will display the score for the first player). When a player scores more points in three throws than the previous player's score, they lose one 'life'. Conversely, if a player does not throw the darts but immediately presses the START button, the player will lose one 'life'; if a player presses the ELIMINATE/TEAM button, the machine will clear the current score and add 60 points to the total; if a player presses the MISS button, the machine will also add 60 points. When a player's life count reaches zero, they are eliminated. When only one player remains, the game ends and that player wins. The game should involve more than two players.

- **G13 Count Up (100; 200; 300; 400; 500; 600; 700; 800; 900)**

Each player's score is incremented from zero after each hit. The first player to reach or exceed the selected point limit wins. The first player to reach or exceed the target score is the winner.

- **G14 High Score (H03; H05; H07; H09; H11; H13; H15; H17; H19; H21)**

All fields are scored. The option (*3; *5; *7; *9; *11; *13; *15; *17; *19; *21) indicates the player's designated turns. One turn consists of three throws. Once the designated turns are complete, the player with the highest score wins.

- **G15 Shoot out (-03; -05; -07; -09; -11; -13; -15; -17; -19; -21)**

The option (*3; *5; *7; *9; *11; *13; *15; *17; *19; *21) determines the player's starting health. The machine will randomly select a number to roll. The player must hit the number within 10 seconds, otherwise they lose their turn.
The device will randomly select a numbered field. The player has 10 seconds to hit it. Upon hitting the target, the device will play the message
"Yes" or "No". If the player hits a single, double or triple-scoring target, the machine will deduct one point from the total. The first player to reduce their points to zero wins.

- **G16 Killer (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21)**

The option (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21) represents the player's starting life points. Upon entering the game, the device will display 'SEL' to indicate to players how to select their points. Once the first player has selected their points, press the 'NEXT' button to allow the next player to choose. All players should have a different number of points. Once all players have finished selecting their own point level, the game begins. First, a player must hit their own number to qualify as the 'killer'. Once they become the killer, the player attempts to hit their opponents' numbers, at which point the opponent loses one 'life'. If the killer hits their own number, they lose their 'killer' status and also lose one 'life'. The player must hit their number again to regain 'killer' status. The killer should try to take 'lives' from opponents by hitting their point total as quickly as possible. After hitting the target number, the device will say "Yes" or "No". When only one player remains, the game ends and that player is the winner. The game should involve more than two players.

- **G17 Killer - Double (203; 205; 207; 209; 211; 213; 215; 217; 219; 221)**

The option (*3; *5; *7; *9; *11; *13; *15; *17; *19; *21) indicates the player's starting life value. Upon entering the game, the machine will display 'SEL' to indicate to players how to select their points. Once the first player has selected their number, press the 'NEXT' button so that the next player can select their number. All players should have a different number. Once all players have finished selecting their own number, the game begins. First, a player must hit their own number twice to qualify as a 'killer'. Once a killer, the player attempts to hit their opponents' numbers, causing the opponent to lose one 'life'. If the killer hits their own number, they lose their 'killer' status and also lose one "life". The player must hit their number twice more to qualify as the "killer". The killer must try to take away their opponents' "lives" by hitting their score as quickly as possible. After hitting the target number, the device will say "Yes" or "No". When only one player remains, the game ends and that player is the winner. There must be more than two players to play the game.

- **G18 Killer - Triple (303; 305; 307; 309; 311; 313; 315; 317; 319; 321)**

The option (*3; *5; *7; *9; *11; *13; *15; *17; *19; *21) indicates the player's starting life value. Upon entering the game, the machine will display 'SEL' to prompt players to select their own number of points. Once the first player has selected their number, press the 'NEXT' button so that the next player can select their number. All players should have a different number. Once all players have finished selecting their numbers, the game begins. First, a player must hit their own number three times to qualify as a 'killer'. Once a player becomes a killer, they try to hit their opponents' numbers, and then

the opponent loses one ‘life’. If the killer hits their own number, they lose their ‘killer’ status and also lose one ‘life’. The player must hit their own number three times again to regain the ‘killer’ status. The killer should try to take ‘lives’ from opponents by hitting their target number as quickly as possible. After hitting the target number, the device will say “Yes” or “No”. When only one player remains, the game ends and that player is the winner. There must be more than two players to play.

- **G19 All Five (51; 61; 71; 81; 91)**

One round consists of three throws. In each round, every player must achieve a total divisible by five. Each ‘five’ counts as one point. For example: a player rolls a three, a seven and a ten in three throws. As the total of twenty is divisible by five (four fives), the player scores four points (4x5 = 20). Furthermore, if the total for the three throws is not divisible by five or no dart in the turn lands in the correct field (missing the target or hitting “tyre” (outer ring), no points are awarded. Option (51; 61; 71; 81; 91) indicates the target points for the player. The player who is the first to reach or exceed the target points is the winner.

- **G20 Shanghai (101; 105; 110; 115)**

101 – Hit any number from one to twenty and the centre of the bullseye in sequence; 105 – Hit any number from five to twenty and the centre of the bullseye in sequence; 110 – Hit any number from ten to twenty and the centre of the bullseye in sequence; 115 – Hit any segment from fifteen to twenty and the bullseye in sequence. Each player may throw only one dart at each numbered segment and automatically move on to the next segment. They score points if they hit the segment; if they miss, they score no points. Once the centre of the bullseye has been hit, the player with the highest score is declared the winner.

- **G21 Shanghai (201; 205; 210; 215)**

201 – Hit the double sector from one to twenty and the bullseye in turn; 205 – Hit the double sector from five to twenty and the bullseye in turn; 210 – Hit the double sector from ten to twenty and the bullseye in turn; 215 – Hit the double segments from fifteen to twenty and the bullseye in turn. Each player may throw only one dart at each number segment and automatically move on to the next segment. They score points if they hit the segment; if they miss, they score no points. Once the centre of the bullseye has been hit, the player with the highest score is declared the winner.

- **G22 Shanghai (301; 305; 310; 315)**

301 – Hit the triple segments from one to twenty and the bullseye in turn; 305 – Hit the triple segments from five to twenty and the bullseye in turn; 310 – Hit the triple segments from ten to twenty and the bullseye in turn; 315 – Hit the triple 15 to 20 and the bullseye in sequence. Each player may throw only one dart at each number segment and automatically move on to the next segment. They score points if they hit the segment; if they miss, they score no points. Once the centre of the bullseye has been hit, the player with the highest score is declared the winner.

- **G23 Golf (10; 20; 30; 40; 50; 60; 70; 80; 90)**

The option (10; 20; 30; 40; 50; 60; 70; 80; 90) indicates the target points for the player. The player must hit the numbered segments from one to eighteen in sequence. Hit one in the first round, then two in the second round, and so on. If a segment is hit, the machine will emit a voice saying ‘Yes’ or ‘No’. The player should aim for the lowest possible score. A player who reaches or exceeds the point limit is eliminated from the game. If they miss three times in a turn, this counts as a ‘bad throw’ and is scored as five points. Hitting a triple counts as one point; hitting a double counts as two points; hitting a single counts as three points. A player may use any of the three darts to end their turn, but may only use the last dart to score a point. If the last dart of the turn misses the board, the turn is also counted as five points. A player who reaches or exceeds the target score is eliminated from the game. When only one player remains, they win; or, after all 18 turns have been completed, the player with the lowest score is the winner.

- **G24 Bingo (132; 141; 168; 189)**

The machine will automatically display the target square. The first player to hit all the designated target squares three times wins. If a segment is hit, the machine will say ‘Yes’ or ‘No’. 132 - Hit the squares in the order 15, 4, 8, 14, 3; 141 - Hit the squares in the order 17, 13, 9, 7, 1; 168 - Hit the squares in the order 20, 16, 12, 6, 2; 189 - Hit the squares in the order 19, 10, 18, 5, 11. The player must hit the specified number square three times to move on to the next square. Hitting a single square counts as one; a double square counts as two; a triple counts as three.

- **G25 Big Little - Simple (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21)**

The option (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21) indicates the player's starting health. At the start, the device will randomly display a target number for the first player. If the player hits the target with the first or second dart, they may set a new target for the next player with the next dart; if the player hits the target only with the third dart or fails to set a new target correctly for the next player, the device will randomly display a new target for the next player; if the player fails to hit the target with any of the three darts, the player loses one 'life', whilst the next player must throw at the same target. If the target is hit, the device will emit the voice 'Yes'; or 'No'. It is possible to hit a single, double or triple target. When a player's initial life count reaches zero, they are eliminated from the game. Finally, when only one player remains, the game ends and that player wins.

- **G26 Big Little - Hard (H03; H05; H07; H09; H11; H13; H15; H17; H19; H21)**

The option (*3; *5; *7; *9; *11; *13; *15; *17; *19; *21) determines the player's starting health. At the start, the device will randomly display a target number for the first player. If the player hits the target with the first or second dart, they may designate a new target for the next player with the next dart; if the player hits the target only with the third dart or fails to correctly designate a new target for the next player, the machine will randomly display a new target for the next player; if the player fails to hit the target with all three darts, the player loses one 'life', whilst the next player must hit the same target. If the target is hit, the device will emit a voice saying 'Yes' or 'No'. Only hitting the same field as the designated target is permitted. For example, when the target is 'double 15', hitting 'single 15' or 'triple 15' is incorrect; only 'double 15' counts. When a player's initial life count reaches zero, the player is eliminated from the game. Finally, when only one player remains, the game ends and that player wins.

- **G27 Gotcha (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901)**

(101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901) are specific point values that players must reach. Each player starts with 0 points. Points are added when a target is hit. The first player to reach the specified points wins. If a player exceeds the specified points, they are eliminated from the round, and the player's score reverts to its pre-roll state for that round. Players can 'bomb' other players, which reduces their score to zero. This happens when the rolling player's score equals another player's score for every dart thrown.

TROUBLESHOOTING

- **No power** - Make sure the power supply is plugged into a mains socket and that the power supply plug is connected to the power socket on the disc.
- **The** game **is not recording scores** - Check whether the game is set to 'Settings' mode or "Pause" mode. Then check that the sensor elements or function keys are not blocked or jammed.
- **Blocked segment or button** - During transport, and even during normal use of the dartboard, sensor elements may occasionally become blocked and fail to register hits. In this case
  A warning signal will sound and the indicator will start flashing, indicating that a component is jammed. Gently removing the dart from the component or gently moving the component back and forth with light pressure from your finger will usually release it quickly. You can then resume play, and the scores will continue exactly from where they were interrupted.
- **Removing broken tips** - Do not use sharp or metal tools to remove a broken tip – these may damage the playing surface. If a fragment of the tip protrudes above the surface of the board, remove it carefully with your fingers or plastic tweezers. If the broken tip is flush with the surface of the board and cannot be grasped, do not try to force it through the board; this may widen the hole or damage the board's sensor. Contact an authorised service centre or use a dedicated tip remover (if the manufacturer provides one). The heavier the dart, the greater the risk of the tip breaking – use tips recommended by the manufacturer and replace them regularly.
- **Power or electromagnetic interference** – In extreme situations where there is significant electromagnetic interference, the electrical system may stop working or give incorrect results. Examples: during severe storms, extreme voltage fluctuations, low voltage, or if the dartboard is placed too close to electric motors or near microwave ovens. To restore normal operation, unplug the power supply from the socket and wait a few seconds before plugging it back in. In this case, you must, of course, ensure that the cause of the interference has been eliminated.

CARE OF THE DARTBOARD

IMPORTANT! Before cleaning with a damp cloth, unplug the device from the mains. The dartboards must only be cleaned with a damp cloth! The power supply must not come into contact with moisture! With frequent use, the front surface of the device is likely to become dirty. Clean the front surface, buttons and screen with a damp cloth. We recommend using a solution of water with a small amount of mild detergent. Then wipe dry with a soft, dry cloth. If you do not intend to use the dartboard for a long time, it is advisable to cover it with a cloth to protect it from dust. Always store the product in a dry and clean place at room temperature.

This device is electrical and electronic equipment. Please remember to comply with local regulations: dispose of used electrical equipment at an appropriate waste collection point.



Dziękujemy za zakup tej elektronicznej gry w rzutki z dołączonym zasilaczem. Jej skomputeryzowany system punktacji sprawia, że gra jest łatwa i przyjemna. Jednocześnie może grać do 8 graczy. Tarcza oferuje 27 gier z 202 wariantami, efekty dźwiękowe, muzyczne oraz komunikaty głosowe w języku angielskim. Przed rozpoczęciem gry należy zapoznać się z instrukcją i zachować ją na przyszłość.

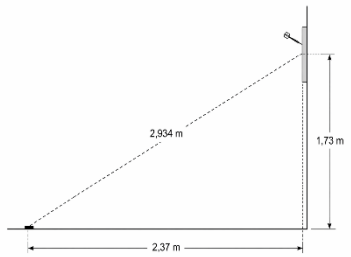
OSTRZEŻENIA

- 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 rzutek 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.
- Tarcza do rzutek może być używana wyłącznie z dołączonym zasilaczem. Użycie niewłaściwego typu zasilacza spowoduje uszkodzenie obwodu tarczy. Nie używaj urządzenia, jeśli zasilacz, przewód lub wtyk są uszkodzone. Nie podłączaj ani nie odłączaj zasilacza mokrymi rękami. Odłączaj, chwytając za wtyczkę, nigdy za przewód.
- Wyłącz tarczę i odłącz ją od zasilania, gdy nie jest używana.

ZAWARTOŚĆ ZESTAWU

W skład zestawu wchodzą: tarcza elektroniczna do rzutek, zasilacz, 12 rzutek z miękkimi końcówkami, 50 zapasowych końcówek, instrukcja obsługi, materiały montażowe.

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. 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. Po montażu sprawdź, czy tarcza stabilnie przylega do ściany i nie przesuwa się podczas użytkowania.

DANE TECHNICZNE

Urządzenie zasilane jest wyłącznie dołączonym zasilaczem sieciowym z wyjściem prądu stałego (DC).
Parametry wejściowe zasilacza: 100–240 V AC, 50/60 Hz.
Parametry wyjściowe zasilacza: 5 V DC, 0,5 A (2,5 W).
Budowa: zasilacz jest urządzeniem klasy II (podwójna izolacja), co oznacza, że nie wymaga przewodu ochronnego.
Symbolika: symbol domku na zasilaczu oznacza, że zasilacz i urządzenie są przeznaczone wyłącznie do użytku w pomieszczeniach. Symbol biegunowości przy wtyku DC wskazuje, która część wtyku jest dodatnia, a która ujemna.

PODŁĄCZENIE I URUCHOMIENIE

Wsuń wtyczkę DC zasilacza do gniazda zasilania w urządzeniu, zwracając uwagę na odpowiednią polaryzację (biegun dodatni i ujemny zgodnie z symbolem na zasilaczu). Następnie podłącz zasilacz do gniazdka sieciowego (230 V). Włącz tarczę zgodnie z opisem w instrukcji obsługi – wybierz grę, liczbę graczy i rozpocznij rozgrywkę. Po zakończonej grze odłącz zasilacz od sieci, wyciągając najpierw wtyczkę sieciową.

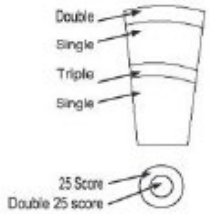
WAŻNA UWAGA

- Tarcza jest przeznaczona wyłącznie do użytku z lekkimi lotkami z miękkimi końcówkami. Zaleca się używanie rzutek dołączonych do zestawu. Nie próbuj używać rzutek do gry w darty ze stalowymi końcówkami ani

dłuższych do gry w darty (maksymalna długość grotu 2,5 cm) ani cięższych rzutek (maksymalna waga rzutka wynosi 12 g), ponieważ spowoduje to uszkodzenie tarczy. 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

- Przycisk GAME — naciśnij ten przycisk, aby przeglądać menu gier na ekranie i wybrać grę. Podczas gry naciśnij ten przycisk, aby zakończyć bieżącą grę i powrócić do stanu początkowego gry.
- Przycisk OPTION — naciśnij przycisk, aby wybrać różne warianty gier.
- Przycisk PLAYER/SCORE — podczas uruchamiania użyj tego przycisku, aby ustawić liczbę graczy; podczas gry użyj tego przycisku, aby sprawdzić wynik każdego gracza.
- Przycisk DOUBLE — Tylko dla gry „G01”.
- Przycisk HANDICAP — użyj tego przycisku, aby ustawić poziom trudności gry indywidualnie dla każdego gracza. Na przykład: 4 graczy gra w grę „G01”. Gracz pierwszy może ustawić punkt startowy 801; gracz drugi 201; gracz trzeci 501; gracz czwarty 301.
- Przycisk SOUND — ten przycisk pozwala regulować głośność głośników. Dostępnych jest 8 poziomów od wyciszenia do maksymalnej głośności.
- Przycisk MISS — naciśnij ten przycisk, aby zmniejszyć liczbę pozostałych rzutów, gdy rzut nie trafi w segment.
- Przycisk ELIMINATE/TEAM — podczas startu naciśnij ten przycisk, aby ustawić grę drużynową; podczas gry naciśnij ten przycisk, aby wyczyścić lub wznowić wynik bieżącego rzutu.
- Przycisk START/NEXT — Naciśnij ten przycisk, aby rozpocząć grę i przejść do następnego gracza.
- Przycisk CYBERMATCH — Naciśnij przycisk, aby zagrać przeciwko urządzeniu, łącznie pięć poziomów (C1–profesjonalny, C2–ekspert, C3–senior, C4–średniozaawansowany, C5–początkujący).

KONFIGURACJA GRY

Włącz tablicę, a następnie tablica rozpocznie autotest. Gdy zabrzmi efekt muzyczny, naciśnij dowolny przycisk spośród dziewięciu przycisków funkcyjnych powyżej, aby przejść do gry „G01”; lub po zakończeniu autotestu tablica również przechodzi bezpośrednio do gry „G01”.

1. Naciśnij przycisk GAME, aby wybrać dowolną grę, aż zostanie ona wyświetlona.
2. Naciśnij przycisk OPTION, aby wybrać różne warianty gier.
3. Naciśnij przycisk PLAYER, aby ustawić liczbę graczy.
4. Naciśnij przycisk HANDICAP, aby ustawić różne poziomy trudności dla każdego gracza. Każde naciśnięcie przycisku zmienia poziom o jeden stopień.
5. Naciśnij przycisk START, aby rozpocząć grę po zakończeniu konfiguracji.

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 Down (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901)**

Gra polega na odejmowaniu kolejnych wyników od początkowej ilości punktów. Gracz, który jako pierwszy osiągnie dokładnie zero, wygrywa. Opcje: Aby uczynić grę trudniejszą, możesz nacisnąć przycisk DOUBLE, aby ustawić dodatkowe ograniczenia dotyczące rozpoczęcia i zakończenia gry.

- Double In (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901) - aby rozpocząć, gracz musi trafić pole podwójne.
- Double Out (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901) - aby wygrać, gracz musi trafić pole podwójne, każde trafienie zmniejsza wynik do zera. Osiągnięcie „1" lub przekroczenie zera można uznać za KRACH, a punktacja wraca do poprzedniego wyniku.
- Double In/ Out (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901) - gracz musi trafić pole podwójne, aby rozpocząć i zakończyć grę.

- **G02 Simple Cricket (000; 020; 025)**

Punkty są naliczane, gdy trafione zostają pola: 15, 16, 17, 18, 19, 20 i środek tarczy. Gracz, który jako pierwszy trafi wszystkie powyższe pola trzy razy, jest zwycięzcą. 000 - Gracz może trafić dowolne pole 15, 16, 17, 18, 19, 20 i środek tarczy (bull's eye). Nie ma ustalonej kolejności dla poszczególnych pól; 020 - Gracz musi najpierw trafić 20 trzy razy, a następnie trafić 19, 18, 17, 16, 15 i środek tarczy (bull's eye) po kolei; 025 - Gracz musi najpierw trafić środek tarczy (bull's eye) trzy razy, a następnie trafić 15, 16, 17, 18, 19 i 20 po kolei. Każde pole ma trzy wskaźniki LED. Po jednokrotnym trafieniu jeden wskaźnik zaświeci się. Po zapaleniu wszystkich wskaźników gra się kończy. Gracz, który jako pierwszy zapali wszystkie wskaźniki, wygrywa.

- **G03 Scram Cricket (A00 - tylko dla 2 graczy)**

Punkty są naliczane tylko, gdy 15, 16, 17, 18, 19, 20 i środek tarczy (bull's eye) są trafione. Gra składa się z dwóch rund. W pierwszej rundzie gracz pierwszy próbuje „zamknąć" wszystkie powyższe pola (trafić trzy razy w każde pole - 15 do 20 i środek tarczy (bull's eye). Gdy gracz numer jeden trafi w dowolne pole punktowane trzy razy, oznacza to, że „zamyka" pole punktowane. Gracz numer dwa nie otrzymuje żadnych punktów po trafieniu tego pola. Gracz numer dwa próbuje zdobyć jak najwięcej punktów, trafiając w pola punktowane, których gracz numer jeden jeszcze nie zamknął. Gdy gracz numer jeden zamknie wszystkie pola punktowane, runda pierwsza zostanie zakończona. W drugiej rundzie obaj gracze zamieniają się rolami. Teraz gracz numer dwa próbuje zamknąć wszystkie pola punktowane, a gracz numer jeden zdobywa punkty. Gra kończy się, gdy gracz numer dwa pozamyka wszystkie pola. Gracz z wyższą liczbą punktów wygrywa.

- **G04 Score Cricket (E00; E20; E25)**

Punkty są naliczane tylko, gdy 15, 16, 17, 18, 19, 20 i środek tarczy (bull's eye) są trafione. E00 - Gracz może trafić dowolne pole 15, 16, 17, 18, 19, 20 i środek tarczy (bull's eye). Nie ma określonej kolejności dla poszczególnych pól; E20 - Gracz musi najpierw trafić 20 trzy razy, a następnie trafić 19, 18, 17, 16, 15 i środek tarczy (bull's eye) po kolei; E25 - Gracz musi najpierw trafić w środek tarczy (bull's eye) trzy razy, a następnie trafić 15, 16, 17, 18, 19 i 20 po kolei. Każdy segment ma trzy wskaźniki LED. Po jednokrotnym trafieniu zapali się jeden wskaźnik. Każde pole punktowane jest „otwarte", gdy pole zostanie trafione trzy razy. Ale pole zostanie „zamknięte" i nie będzie można go zdobyć, jeśli wszyscy gracze trafią je trzy razy. Każdy gracz musi trzykrotnie trafić pole punktowane, aby mogło ono przejść w stan „otwarty" i być punktowane. Zanim przeciwnicy skończą trzy trafienia, aby otworzyć pole punktowane, gracz może kontynuować trafianie w „otwarte" pole punktowane, aby uzyskać wyższe wyniki. Po tym, jak wszyscy gracze zakończą trzy trafienia w tym samym polu punktowanym, pole to zostanie „zamknięte" i nie będzie można go ponownie zaliczyć. Gdy wszyscy gracze „zamkną" wszystkie pola punktowane, zwycięzcą zostaje gracz z najwyższym wynikiem.

- **G05 Cut Throat Cricket (C00; C20; C25)**

Punkty są naliczane tylko, gdy 15, 16, 17, 18, 19, 20 i środek tarczy (bull's eye) zostaną trafione. C00 - Gracz może trafić dowolne pole 15, 16, 17, 18, 19, 20 i środek tarczy (bull's eye). Nie ma określonej kolejności dla poszczególnych pól; C20 — gracz musi najpierw trafić 20 trzy razy, następnie 19, 18, 17, 16, 15 i bull's-eye. C25 — gracz musi najpierw trafić bull's-eye trzy razy, następnie 15, 16, 17, 18, 19 i 20. Każdy segment ma trzy wskaźniki LED. Po jednokrotnym trafieniu zapali się jeden wskaźnik. Każde pole punktowane jest „otwarte", gdy pole zostanie trafione trzy razy. Ale pole zostanie „zamknięte" i nie będzie można go zdobyć, jeśli wszyscy gracze trafią je trzy razy. Punkty zdobyte przez danego gracza zostaną dodane wszystkim przeciwnikom. Każdy gracz musi trzykrotnie trafić pole punktowane, aby mogło ono przejść w

stan „otwarty” i być punktowane. Zanim przeciwnicy wykonają trzy trafienia, aby otworzyć pole punktowane, gracz może kontynuować trafianie w „otwarte” pole punktowane, aby uzyskać wyższe wyniki niż przeciwnicy. Po tym, jak wszyscy gracze zakończą trzy trafienia w tym samym polu punktowanym, pole to zostanie „zamknięte” i nie będzie można go ponownie zaliczyć. Gdy wszyscy gracze „zamkną” wszystkie pola punktowane, zwycięzcą zostaje gracz z najniższym wynikiem.

- **G06 Double Score Cricket (D00; D20; D25)**

Punkty są naliczane tylko, gdy 15, 16, 17, 18, 19, 20 i środek tarczy zostaną trafione. D00 - Gracz może trafić dowolne pole 15, 16, 17, 18, 19, 20 i środek tarczy. Nie ma określonej kolejności dla poszczególnych pól; D20 - Gracz musi najpierw trafić 20 trzy razy, a następnie trafić 19, 18, 17, 16, 15 i środek tarczy (bull’s eye) po kolei; D25 - Gracz musi najpierw trafić w środek tarczy trzy razy, a następnie trafić 15, 16, 17, 18, 19 i 20 w kolejności. Gra jest taka sama jak w grze „Score Cricket”, z tym wyjątkiem, że gracz musi najpierw trafić w każde pole punktowane podwójnie, aby kontynuować grę.

- **G07 Shove-A-Penny Cricket (P00; P20; P25 - przynajmniej 2 graczy**)

Punkty są naliczane tylko, gdy 15, 16, 17, 18, 19, 20 i środek tarczy (bull’s eye) zostaną trafione. P00 - Gracz może trafić dowolne pole 15, 16, 17, 18, 19, 20 i środek tarczy (bull’s eye). Nie ma określonej kolejności dla poszczególnych pól; P20 - Gracz musi najpierw trafić 20 trzy razy, a następnie trafić 19, 18, 17, 16, 15 i środek tarczy (bull’s eye) po kolei; P25 - Gracz musi najpierw trafić w środek (bull’s eye) tarczy trzy razy, a następnie trafić 15, 16, 17, 18, 19 i 20 po kolei. Gra jest podobna do gry „Simple Cricket”. Wyjątki są następujące: jeśli dany gracz trafi w pole punktowane więcej niż trzy razy, wówczas nadwyżka zostanie dodana następnemu graczowi. Ale po tym, jak dany gracz trzykrotnie trafi w punktowane pole i „zamknie” to pole, jeśli ten gracz ponownie trafi w to pole, wówczas nadwyżka nie zostanie dodana następnemu graczowi. Na przykład: gracz numer 1 trafia dwa razy pole 16, a trzy wskaźniki dla pola 16 włączą dwa. Następnie gracz trafia trójkę w pole 16, a nadwyżka dwóch razy zostanie dodana graczowi numer dwa. Teraz gracz numer dwa może „zamknąć” pole 16, trafiając je tylko raz. Ale jeśli gracz numer jeden trafi w pole 16 trzy razy, wówczas trzy wskaźniki dla tego pola zapalą się i pole zostanie zamknięte. Teraz, jeśli gracz numer jeden trafi dwójkę dla tego pola, wówczas nadwyżka dwóch razy nie zostanie dodana graczowi numer dwa. Gracz, który trzy razy trafi we wszystkie pola, wygrywa.

- **G08 Round Clock (5; 10; 15; 20)**

Opcja (5; 10; 15; 20) oznacza, że punkty są naliczane po trafieniu dowolnego pola punktowanego. 5 Traf pola punktowane od 1 do 5; 10 Traf pola punktowane od 1 do 10; 15 Traf pola punktowane od 1 do 15; 20 Traf pola punktowane od 1 do 20. Gracz musi trafić w pole punktowane na podstawie wskazania urządzenia. Jeśli pole zostanie trafione, pojawi się następne pole, a urządzenie wyda dźwięk „Yes”; lub: „No”. Gracz, który jako pierwszy trafi we wszystkie pola punktowane wygrywa.

- **G09 Round Clock-Double (205; 210; 215; 220)**

Opcja (205; 210; 215; 220) oznacza, że tylko trafienie pola punktowanego podwójnie jest zaliczane. 205 - Traf pola punktowane od 1 do 5; 210 - Traf pola punktowane od 1 do 10; 215 - Traf pola punktowane od 1 do 15; 220 - Traf pola punktowane od 1 do 20. Gracz musi rzucić rzutki w pole punktowane na podstawie wskazania urządzenia. Jeśli pole zostanie trafione, pojawi się następne pole, a urządzenie wyda dźwięk „Yes”; lub: „No”. Gracz, który jako pierwszy trafi we wszystkie pola punktowane podwójnie, jest zwycięzcą.

- **G10 Round Clock-Triple (305; 310; 315; 320)**

Opcja (305; 310; 315; 320) oznacza, że tylko trafienie pola punktowanego potrójnie jest zaliczane. 305 - Traf pola punktowane od 1 do 5; 310 - Traf pola punktowane od 1 do 10; 315 - Traf pola punktowane od 1 do 15; 320 - Traf pola punktowane od 1 do 20. Gracz musi rzucić rzutki w pole punktowane na podstawie wskazania urządzenia. Jeśli pole zostanie trafione, pojawi się następne pole, a urządzenie wyda dźwięk „Yes”; lub: „No”. Gracz, który jako pierwszy trafi we wszystkie pola punktowane potrójnie, jest zwycięzcą.

- **G11 Legs Over (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21)**

Opcja (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21) oznacza początkową wartość życia gracza. Każdy gracz powinien starać się osiągnąć wynik wyższy lub równy sumie trzech rzutów w kolejce dla poprzedniego gracza (Na początku urządzenie wskaże wartość wyniku dla pierwszego gracza). Kiedy gracz zdobędzie w trzech rzutach mniej punktów niż poprzedni gracz, zostanie mu odebrane jedno „życie”. Z kolei, jeśli gracz nie rzuci, ale od razu naciśnie przycisk START, gracz ten również straci jedno „życie”. Kiedy wartość życia gracza wynosi zero, gracz zostanie wyeliminowany. Gdy zostanie tylko jeden gracz, gra się kończy, a gracz ten wygrywa. W tej grze powinno brać udział więcej niż 2 graczy.

- **G12 Legs Under (U03; U05; U07; U09; U11; U13; U15; U17; U19; U21)**

Opcja (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21) oznacza początkową wartość życia gracza. Każdy gracz powinien spróbować zdobyć liczbę punktów mniejszą lub równą sumie trzech rzutów w kolejce dla poprzedniego gracza. (Na początku urządzenie wskaże wartość wyniku dla pierwszego gracza). Kiedy jakiś gracz zdobędzie więcej punktów w trzech rzutach niż wartość dla poprzedniego gracza, zostanie mu odebrane jedno „życie". Z kolei, jeśli gracz nie rzuci rzutkami, ale od razu naciśnie przycisk START, gracz straci jedno „życie"; jeśli gracz naciśnie przycisk ELIMINATE/TEAM, urządzenie wyczyści aktualny wynik i doda 60 punktów do sumy; jeśli gracz naciśnie przycisk MISS, urządzenie również doda 60 punktów. Gdy wartość życia gracza wynosi zero, gracz zostanie wyeliminowany. Gdy zostanie tylko jeden gracz, gra się kończy, a gracz ten wygrywa. W grze powinno uczestniczyć więcej niż dwóch graczy.

- **G13 Count Up (100; 200; 300; 400; 500; 600; 700; 800; 900)**

Wynik każdego gracza jest dodawany od zera po każdym trafieniu. Wygrywa pierwszy gracz, który osiągnie lub przekroczy wybrany limit punktów. Pierwszy gracz, który osiągnie lub przekroczy wyznaczony wynik, jest zwycięzcą.

- **G14 High Score (H03; H05; H07; H09; H11; H13; H15; H17; H19; H21)**

Wszystkie pola są punktowane. Opcja (*3; *5; *7; *9; *11; *13; *15; *17; *19; *21) oznacza wyznaczone tury gracza. Jedna tura dotyczy trzech rzutów. Po zakończeniu wyznaczonych tur gracz z najwyższym wynikiem wygrywa.

- **G15 Shoot out (-03; -05; -07; -09; -11; -13; -15; -17; -19; -21)**

Opcja (*3; *5; *7; *9; *11; *13; *15; *17; *19; *21) oznacza początkową wartość życia gracza. Urządzenie losowo wskaże pole liczbowy do rzucenia. Gracz powinien trafić pole liczbowe w ciągu 10 sekund, w przeciwnym razie traci kolejkę. Urządzenie losowo wskaże pole liczbowe. Gracz ma 10 sekund na trafienie. Po trafieniu urządzenie odtworzy komunikat „Yes" lub „No". Trafiając w pojedynczo, podwójnie lub potrójnie punktowane pole docelowe, urządzenie odejmie jeden punkt z całości. Wygrywa gracz, który jako pierwszy zmniejszy liczbę punktów do zera.

- **G16 Killer (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21)**

Opcja (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21) oznacza początkową wartość życia gracza. Po wejściu do gry, urządzenie wyświetli „SEL", aby wskazać graczom, jak wybrać liczbę punktów dla siebie. Gdy pierwszy gracz wybierze liczbę punktów, naciśnij przycisk „NEXT", aby wybrać mógł następny gracz. Wszyscy gracze powinni mieć inną liczbę punktów. Gdy wszyscy gracze zakończą wybieranie własnego poziomu punktów, gra się rozpoczyna. Najpierw gracz powinien trafić swoją własną liczbę, aby uzyskać kwalifikację „zabójcy". Stając się zabójcą, gracz stara się trafić liczbę przeciwników, a wtedy przeciwnik straci jedno „życie". Jeśli zabójca trafi we własną liczbę, zabójca straci status „zabójcy", a także straci jedno „życie". Gracz powinien ponownie trafić swoją liczbę w celu odzyskania kwalifikacji „zabójcy". Zabójca powinien spróbować odebrać „życie" przeciwnikom, trafiając jak najszybciej ich liczbę punktów. Po trafieniu w liczbę docelową urządzenie wyemituje głos „Yes"; lub „No". Gdy zostanie tylko jeden gracz, gra się kończy, a gracz ten zostaje zwycięzcą. W grze powinno uczestniczyć więcej niż dwóch graczy.

- **G17 Killer - Double (203; 205; 207; 209; 211; 213; 215; 217; 219; 221)**

Opcja (*3; *5; *7; *9; *11; *13; *15; *17; *19; *21) oznacza początkową wartość życia gracza. Po wejściu do gry, urządzenie wyświetli „SEL", aby wskazać graczom, jak wybrać liczbę punktów dla siebie. Gdy pierwszy gracz wybierze swoją liczbę, naciśnij przycisk „NEXT", aby swoją liczbę mógł wybrać następny gracz. Wszyscy gracze powinni mieć inną liczbę. Gdy wszyscy gracze zakończą wybieranie własnej liczby, gra się rozpoczyna. Najpierw gracz powinien trafić swoją liczbę dwa razy, aby zdobyć kwalifikację „zabójcy". Stając się zabójcą, gracz stara się trafić liczby przeciwników, a wtedy przeciwnik straci jedno „życie". Jeśli zabójca trafi we własną liczbę, straci kwalifikacje „zabójcy", a także straci jedno „życie". Gracz powinien ponownie trafić dwukrotnie swoją liczbę, by zdobyć kwalifikację „zabójcy". Zabójca powinien spróbować odebrać „życie" przeciwnikom, trafiając jak najszybciej ich liczbę punktów. Po trafieniu w liczbę docelową urządzenie wyemituje głos „Yes"; lub „No". Gdy zostanie tylko jeden gracz, gra się kończy, a gracz ten zostaje zwycięzcą. W grze powinno uczestniczyć więcej niż dwóch graczy.

- **G18 Killer - Triple (303; 305; 307; 309; 311; 313; 315; 317; 319; 321)**

Opcja (*3; *5; *7; *9; *11; *13; *15; *17; *19; *21) oznacza początkową wartość życia gracza. Po wejściu do gry, urządzenie wyświetli „SEL", aby wskazać graczom, jak wybrać liczbę punktów dla siebie. Gdy pierwszy gracz wybierze swoją liczbę, naciśnij przycisk „NEXT", aby swoją liczbę mógł wybrać następny gracz. Wszyscy gracze powinni mieć inną liczbę. Gdy wszyscy gracze zakończą wybieranie własnej liczby, gra się rozpoczyna. Najpierw gracz powinien trafić swoją liczbę trzy razy, aby zdobyć kwalifikację „zabójcy". Stając się zabójcą, gracz stara się trafić liczby przeciwników, a wtedy

przeciwnik straci jedno „życie”. Jeśli zabójca trafi we własną liczbę, straci kwalifikację „zabójcy”, a także straci jedno „życie”. Gracz powinien ponownie trafić trzykrotnie swoją liczbę, by zdobyć kwalifikację „zabójcy. Zabójca powinien spróbować odebrać „życie” przeciwnikom, trafiając jak najszybciej ich liczbę punktów. Po trafieniu w liczbę docelową urządzenie wyemituje głos „Yes”; lub „No”. Gdy zostanie tylko jeden gracz, gra się kończy, a gracz ten zostaje zwycięzcą. W grze powinno uczestniczyć więcej niż dwóch graczy.

- **G19 All Five (51; 61; 71; 81; 91)**

Jedna tura oznacza trzy rzuty. Z każdą turą każdy gracz powinien zdobyć sumę podzielną przez pięć. Każda „piątka” liczy się jako jeden punkt. Na przykład: gracz otrzymuje trzy, siedem i dziesięć w trzech rzutach. Ponieważ suma dwudziestu jest podzielna przez pięć czwórek, gracz zdobywa cztery punkty (4x5 = 20). Ponadto, jeśli suma za trzy rzuty nie jest podzielna przez pięć lub żadna lotka w turze nie jest umieszczona we właściwym polu (chybienie tarczy lub trafienie w „oponę” (pierścień zewnętrzny), punkty nie są przyznawane. Opcja (51; 61; 71; 81; 91) oznacza wyznaczone punkty dla gracza. Gracz, który jako pierwszy osiągnie lub przekroczy wyznaczone punkty, jest zwycięzcą.

- **G20 Shanghai (101; 105; 110; 115)**

101 - Traf dowolne pole od jednego do dwudziestu i środek tarczy po kolei; 105 - Traf dowolne pole od pięciu do dwudziestu i środek tarczy po kolei; 110 - Traf dowolne pole od dziesięciu do dwudziestu i środek tarczy po kolei; 115 - Traf dowolne pole od piętnastu do dwudziestu i środek tarczy po kolei. Każdy gracz może rzucić tylko jedną lotką do każdego pola liczbowego i automatycznie przejść do następnego pola. Punkty zdobędzie, gdy trafi, a jeśli nie trafi, nie zdobędzie punktów. Po zakończeniu przez trafienie środka tarczy zwycięzcą zostaje gracz z najwyższym wynikiem.

- **G21 Shanghai (201; 205; 210; 215)**

201 - Traf podwójne pole od jednego do dwudziestu i środek tarczy po kolei; 205 - Traf podwójne pole od pięciu do dwudziestu i środek tarczy po kolei; 210 - Traf podwójne pole od dziesięciu do dwudziestu i środek tarczy po kolei; 215 - Traf podwójne pole od piętnastu do dwudziestu i środek tarczy po kolei. Każdy gracz może rzucić tylko jedną rzutką do każdego pola liczbowego i automatycznie przejść do następnego pola. Punkty zdobędzie, gdy trafi, a jeśli nie trafi, nie zdobędzie punktów. Po zakończeniu przez trafienie środka tarczy zwycięzcą zostaje gracz z najwyższym wynikiem.

- **G22 Shanghai (301; 305; 310; 315)**

301 - Traf potrójne pole od jednego do dwudziestu i środek tarczy po kolei; 305 - Traf potrójne pole od pięciu do dwudziestu i środek tarczy po kolei; 310 - Traf potrójne pole od dziesięciu do dwudziestu i środek tarczy po kolei; 315 - Traf potrójne pole od piętnastu do dwudziestu i środek tarczy po kolei. Każdy gracz może rzucić tylko jedną rzutką do każdego pola liczbowego i automatycznie przejść do następnego pola. Punkty zdobędzie, gdy trafi, a jeśli nie trafi, nie zdobędzie punktów. Po zakończeniu przez trafienie środka tarczy zwycięzcą zostaje gracz z najwyższym wynikiem.

- **G23 Golf (10; 20; 30; 40; 50; 60; 70; 80; 90)**

Opcja (10; 20; 30; 40; 50; 60; 70; 80; 90) oznacza wyznaczone punkty dla gracza. Gracz powinien trafić w pole liczbowe od jednego do osiemnastu po kolei. Traf jeden w pierwszej turze, a następnie dwa w drugiej turze, itd. Jeśli segment zostanie trafiony, urządzenie wyemituje głos „Yes”; lub „No”. Gracz powinien uzyskać jak najniższy wynik. Gracz, który osiągnie lub przekroczy limit punktów, odpada z gry. Jeśli chybi trzy razy w turze, oznacza to „zły rzut” i liczy się jako pięć punktów. Trafienie potrójnego pola liczy się jako jeden punkt; uderzenie podwójnego liczy się jako dwa punkty; trafienie w pojedyncze pole liczy się jako trzy punkty. Gracz może użyć dowolnej lotki z trzech, aby zakończyć turę, ale może użyć tylko ostatniej lotki, aby zaliczyć punkt. Jeśli ostatnia lotka na turę nie trafi w tarczę, kolejka będzie również liczona jako pięć punktów. Gracz, który osiągnie lub przekroczy wyznaczone punkty, zostanie wyrzucony z gry. Gdy zostaje tylko jeden gracz, to on wygrywa; lub po zakończeniu wszystkich 18 tur, zwycięzcą zostaje gracz z najniższą liczbą punktów.

- **G24 Bingo (132; 141; 168; 189)**

Urządzenie automatycznie wyświetli pole docelowe. Gracz, który jako pierwszy trzykrotnie trafi we wszystkie wyznaczone pola docelowe, wygrywa. Jeśli segment zostanie trafiony, urządzenie wyemituje „Yes”; lub „No”. 132 - Traf pole w kolejności 15, 4, 8, 14, 3; 141 - Traf pole w kolejności 17, 13, 9, 7, 1; 168 - Traf pole w kolejności 20, 16, 12, 6, 2; 189 - Traf pole w kolejności 19, 10, 18, 5, 11. Gracz powinien trzykrotnie trafić wskazane pole liczbowe, aby przejść do następnego pola. Trafienie w pojedyncze pole liczy się razy jeden; podwójne pole liczone jest razy dwa; potrójne liczone jest razy trzy.

- **G25 Big Little - Simple (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21)**

Opcja (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21) oznacza początkową wartość życia gracza. Na początku urządzenie losowo wyświetli liczbę docelową dla pierwszego gracza. Jeśli gracz trafi w cel pierwszą lub drugą lotką, może wyznaczyć nowy cel dla następnego gracza następną lotką; jeśli gracz trafi w cel tylko trzecią lotką lub nie wyznaczy prawidłowo nowego celu dla następnego gracza, urządzenie losowo pokaże nowy cel dla następnego gracza; jeśli gracz nie trafi w cel żadną z trzech lotek, gracz straci jedno „życie", a tymczasem następny gracz będzie musiał rzucić w ten sam cel. Jeśli cel zostanie trafiony, urządzenie wyemituje głos „Yes"; lub „No". Trafienie w cel pojedynczy, podwójny lub potrójny jest możliwe. Kiedy pierwotna wartość życia gracza osiągnie zero, gracz zostanie wyeliminowany z gry. Wreszcie, gdy pozostaje tylko jeden gracz, gra się kończy, a gracz ten wygrywa.

- **G26 Big Little - Hard (H03; H05; H07; H09; H11; H13; H15; H17; H19; H21)**

Opcja (*3; *5; *7; *9; *11; *13; *15; *17; *19; *21) oznacza początkową wartość życia gracza. Na początku urządzenie losowo wyświetli numer docelowy dla pierwszego gracza. Jeśli gracz trafi w cel pierwszą lub drugą lotką, może wyznaczyć nowy cel dla następnego gracza następną lotką; jeśli gracz trafi w cel tylko trzecią lotką lub nie ustali prawidłowo nowego celu dla następnego gracza, urządzenie losowo pokaże nowy cel dla następnego gracza; jeśli gracz nie trafi w cel wszystkimi trzema lotkami, gracz straci jedno „życie", a tymczasem następny gracz będzie musiał trafić ten sam cel. Jeśli cel zostanie trafiony, urządzenie wyemituje głos „Yes"; lub „No". Dozwolone jest tylko trafienie w to samo pole dla wyznaczonego celu. Na przykład, gdy celem jest „podwójne 15", trafienie „pojedynczego 15" lub „potrójnego 15" jest nieprawidłowe, tylko „podwójne 15" jest zaliczane. Kiedy pierwotna wartość życia gracza osiągnie zero, gracz zostanie wyeliminowany z gry. Wreszcie, gdy pozostaje tylko jeden gracz, gra się kończy, a gracz ten wygrywa.

- **G27 Gotcha (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901)**

(101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901) są to określone wartości punktowe, które gracze muszą osiągnąć. Każdy gracz zaczyna od 0 punktów. Wynik zostanie dodany, gdy pole zostanie trafione. Gracz, który jako pierwszy osiągnie określone punkty wygrywa. Jeśli gracz przekroczy określone punkty, wypada z rundy, a wynik gracza powróci do stanu sprzed rzucenia w tej rundzie. Gracze mogą „zbombardować" innych graczy, co zmniejsza ich wynik do zera. Dzieje się tak, gdy rzucający gracz ma wynik równy wynikowi innego gracza przy każdej rzuconej lotce.

ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW

- **Brak zasilania** - Upewnij się, że zasilacz jest podłączony do gniazdka elektrycznego oraz że wtyczka zasilacza jest podłączona do gniazda zasilania w tarczy.
- **Gra nie rejestruje wyników** - Sprawdź, czy gra została ustawiona w trybie „Ustawienia" lub w trybie „Pauza". Następnie sprawdź, czy elementy czujników lub klawisze funkcyjne nie są zablokowane lub zakleszczone.
- **Zablokowany segment lub przycisk** - Podczas transportu, a nawet podczas normalnego użytkowania tarczy do rzutek może się zdarzyć, że elementy czujnikowe sporadycznie się zablokują i nie będą rejestrować trafień. W takim przypadku
  rozlegnie się sygnał ostrzegawczy, a wskaźnik zacznie migać, sygnalizując zablokowany element. Delikatne wyjęcie rzutki z elementu lub delikatne poruszanie elementem w przód i w tył przy użyciu lekkiego nacisku palcem zazwyczaj szybko go uwolni. Następnie można wznowić grę, a wyniki będą kontynuowane dokładnie od momentu, w którym zostały przerwane.
- **Usuwanie złamanych końcówek** - Nie używaj ostrych ani metalowych narzędzi do wyjmowania złamanego elementu – mogą one uszkodzić pole gry. Jeżeli fragment końcówki wystaje ponad powierzchnię tarczy, usuń go ostrożnie palcami lub plastikowymi szczypcami. Jeżeli złamana końcówka jest równo z powierzchnią tarczy i nie da się jej złapać, nie próbuj przepychać jej na siłę przez pole; może to poszerzyć otwór lub uszkodzić czujnik tablicy. Skontaktuj się z autoryzowanym serwisem albo użyj dedykowanego narzędzia do usuwania miękkich końcówek (tzw. tip remover), jeśli producent je oferuje. Czym cięższa rzutka, tym większe ryzyko złamania końcówki – stosuj końcówki zalecane przez producenta i regularnie je wymieniaj.
- **Zakłócenia zasilania lub elektromagnetyczne** - W skrajnych sytuacjach, gdy występują znaczne zakłócenia elektromagnetyczne, układ elektryczny może przestać działać lub podawać błędne wyniki. Przykłady: w przypadku silnych burz, ekstremalnych wahań napięcia, niskiego napięcia lub umieszczenia gry w rzutki zbyt blisko silników elektrycznych lub w pobliżu kuchenek mikrofalowych. by przywrócić normalne działanie urządzenia, odłącz zasilacz od gniazdka i odczekaj kilka sekund przed ponownym podłączeniem. W tym przypadku należy oczywiście upewnić się, że przyczyna zakłóceń została wyeliminowana.

PIELĘGNACJA TARCZY DO RZUTEK

WAŻNE! Przed czyszczeniem wilgotną ściereczką należy wyciągnąć wtyczkę z gniazdka. Tarcze do rzutek należy czyścić wyłącznie wilgotną ściereczką! Zasilacz nie może mieć kontaktu z wilgocią! W przypadku częstego użytkowania przednia powierzchnia urządzenia najprawdopodobniej ulegnie zabrudzeniu w wyniku użytkowania. Przednią powierzchnię, klawisze i ekran należy czyścić wilgotną ściereczką. Zalecamy użycie roztworu wody z niewielką ilością łagodnego detergentu. Następnie wytrzyj do sucha miękką, suchą ściereczką. Jeśli nie zamierzasz korzystać z tarczy przez dłuższy czas, warto przykryć ją ściereczką, aby chronić ją przed kurzem. Zawsze przechowuj produkt w suchym i czystym miejscu, w temperaturze pokojowej.

Urządzenie jest sprzętem elektrycznym i elektronicznym. Pamiętaj o przestrzeganiu lokalnych przepisów: zużyty sprzęt elektryczny oddaj do odpowiedniego punktu zbiórki odpadów.



Děkujeme za zakoupení této elektronické šipkové hry s přiloženým napájecím adaptérem. Díky počítačovému systému bodování je hra snadná a zábavná. Zároveň může hrát až 8 hráčů. Terč nabízí 27 her s 202 variantami, zvukové efekty, hudbu a hlasové komentáře v angličtině. Před zahájením hry si prosím přečtěte návod a uschovejte jej pro budoucí použití.

UPOZORNĚNÍ

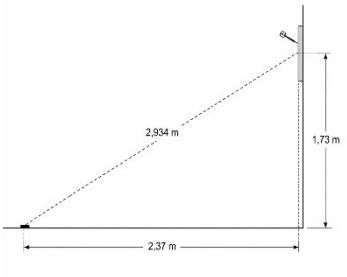
- Tento výrobek není hračka. Výrobek je určen pro mládež od 14 let a dospělé. Nezletilé osoby by měly výrobek používat pouze pod dohledem dospělé osoby. Výrobek obsahuje malé části – nebezpečí spolknutí. Uchovávejte mimo dosah malých dětí.
- Házejte šipkami výhradně na terč; nikdy na lidi, zvířata ani 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.
- Používejte zařízení 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.
- Terč na šipky smí být používán výhradně s přiloženým napájecím zdrojem. Použití nesprávného typu napájecího zdroje způsobí poškození obvodu terče. Nepoužívejte zařízení, pokud je napájecí zdroj, kabel nebo zástrčka poškozena. Nepřipojujte ani neodpojujte napájecí zdroj mokrýma rukama. Odpojujte zařízení uchopením za zástrčku, nikdy za kabel.
- Když terč nepoužíváte, vypněte jej a odpojte od napájení.

OBSAH BALENÍ

Součástí balení je: elektronický terč na šipky, napájecí adaptér, 12 šipek s měkkými hroty, 50 náhradních hrotů, návod k použití, montážní materiál.

MONTÁŽ

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



TECHNICKÉ ÚDAJE

Zařízení je napájeno výhradně přiloženým síťovým adaptérem s výstupem stejnosměrného proudu (DC).
Vstupní parametry adaptéru: 100–240 V AC, 50/60 Hz.
Výstupní parametry napájecího zdroje: 5 V DC, 0,5 A (2,5 W).
Konstrukce: napájecí zdroj je zařízení třídy II (dvojitá izolace), což znamená, že nevyžaduje ochranný vodič. Symboly: symbol domečku na napájecím zdroji znamená, že napájecí zdroj i zařízení jsou určeny výhradně pro použití v interiéru. Symbol polarity na DC konektoru označuje, která část konektoru je kladná a která záporná.

PŘIPOJENÍ A SPUŠTĚNÍ

Zasuňte DC konektor napájecího zdroje do napájecího konektoru na zařízení a dbejte na správnou polaritu (kladný a záporný pól podle symbolu na napájecím zdroji). Poté připojte napájecí zdroj do síťové zásuvky (230 V). Zapněte desku podle popisu v návodu k použití – vyberte hru, počet hráčů a začněte hrát. Po skončení hry odpojte napájecí zdroj od sítě tak, že nejprve vytáhnete síťovou zástrčku.

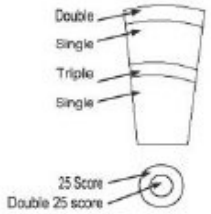
DŮLEŽITÉ UPOZORNĚNÍ

- 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

Nepoužívejte delší šipky (maximální délka hrotu je 2,5 cm) ani těžší šipky (maximální hmotnost šipky je 12 g), protože by to mohlo poškodit terč. Mezi jednotlivými hody dodržujte krátkou pauzu, aby mechanismus a elektronika terče správně zaznamenaly výsledek. Pokud se dva hody odehrají příliš blízko u sebe, vyjměte druhý šipku a hoďte znovu, aby se váš výsledek správně zaznamenal.

SYSTÉM BODOVÁNÍ

- „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

- Tlačítko GAME — stiskněte toto tlačítko, abyste si prohlédli nabídku her na obrazovce a vybrali hru. Během hry stiskněte toto tlačítko, abyste ukončili aktuální hru a vrátili se do výchozího stavu hry.
- Tlačítko OPTION – stisknutím tohoto tlačítka vyberete různé varianty her.
- Tlačítko PLAYER/SCORE — při spuštění hry použijte toto tlačítko k nastavení počtu hráčů; během hry použijte toto tlačítko ke kontrole skóre každého hráče.
- Tlačítko DOUBLE — Pouze pro hru „G01“.
- Tlačítko HANDICAP — použijte toto tlačítko k nastavení úrovně obtížnosti hry individuálně pro každého hráče. Například: 4 hráči hrají hru „G01“. První hráč může nastavit počáteční skóre 801; druhý hráč 201; třetí hráč 501; čtvrtý hráč 301.
- Tlačítko SOUND — toto tlačítko umožňuje regulovat hlasitost reproduktorů. K dispozici je 8 úrovní od ztlumení až po maximální hlasitost.
- Tlačítko MISS – stiskněte toto tlačítko, abyste snížili počet zbývajících hodů, pokud hod nezasáhne segment.
- Tlačítko ELIMINATE/TEAM — při spuštění stiskněte toto tlačítko, abyste nastavili týmovou hru; během hry stiskněte toto tlačítko, abyste vymazali nebo obnovili skóre aktuálního hodu.
- Tlačítko START/NEXT — stiskněte toto tlačítko, abyste zahájili hru a přešli k dalšímu hráči.
- Tlačítko CYBERMATCH — Stiskněte tlačítko, abyste hráli proti zařízení, celkem pět úrovní (C1 – profesionální, C2 – expert, C3 – senior, C4 – středně pokročilý, C5 – začátečník).

NASTAVENÍ HRY

Zapněte panel a ten zahájí autotest. Jakmile zazní zvukový efekt, stiskněte libovolné tlačítko z devíti funkčních tlačítek nahoře, abyste přešli do hry „G01“; nebo po dokončení autotestu panel také přejde přímo do hry „G01“.

1. Stiskněte tlačítko GAME a vyberte libovolnou hru, dokud se nezobrazí.
2. Stiskněte tlačítko OPTION a vyberte různé varianty her.
3. Stiskněte tlačítko PLAYER, abyste nastavili počet hráčů.
4. Stiskněte tlačítko HANDICAP, abyste nastavili různé úrovně obtížnosti pro každého hráče. Každým stisknutím tlačítka se úroveň změní o jeden stupeň.
5. Stiskněte tlačítko START, abyste po dokončení nastavení zahájili hru.

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

- **G01 Count Down (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901)**

Cílem hry je odečítat jednotlivé výsledky od počátečního počtu bodů. Vyhrává ten hráč, který jako první dosáhne přesně nuly. Možnosti: Chcete-li hru ztížit, můžete stisknout tlačítko DOUBLE a nastavit tak další omezení týkající se začátku a konce hry.

- Double In (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901) – aby mohl začít, musí hráč trefit pole s dvojnásobným bodovým ohodnocením.
- Double Out (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901) – aby vyhrál, musí hráč trefit dvojité pole, každé trefené pole snižuje skóre na nulu. Dosažení „1“ nebo překročení nuly lze považovat za KRACH a skóre se vrací na předchozí hodnotu.
- Double In/Out (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901) – hráč musí trefit pole s dvojnásobným bodovým ohodnocením, aby zahájil a ukončil hru.

- **G02 Simple Cricket (000; 020; 025)**

Body se počítají, když jsou zasažena pole: 15, 16, 17, 18, 19, 20 a střed terče. Hráč, který jako první trefí všechna výše uvedená pole třikrát, je vítězem. 000 – Hráč může trefit libovolné pole 15, 16, 17, 18, 19, 20 a střed terče (bull’s eye). Pro jednotlivá pole není stanoveno žádné pořadí; 020 – Hráč musí nejprve třikrát trefit 20 a poté postupně trefit 19, 18, 17, 16, 15 a střed terče (bull’s eye); 025 – Hráč musí nejprve trefit střed terče (bull’s eye) třikrát a poté trefit 15, 16, 17, 18, 19 a 20 v pořadí. Každé pole má tři LED diody. Po jednom zásahu se rozsvítí jedna dioda. Po rozsvícení všech diod hra končí. Hráč, který jako první rozsvítí všechny diody, vyhrává.

- **G03 Scram Cricket (A00 – pouze pro 2 hráče)**

Body se započítávají pouze v případě, že jsou zasaženy terče 15, 16, 17, 18, 19, 20 a střed terče (bull’s eye). Hra se skládá ze dvou kol. V prvním kole se hráč číslo jedna pokusí „uzavřít“ všechna výše uvedená pole (trefit třikrát každé pole – 15 až 20 a střed terče (bull’s eye)). Jakmile hráč číslo jedna trefí libovolné bodované pole třikrát, znamená to, že dané bodované pole „uzavírá“. Hráč číslo dva po zásahu tohoto pole nezíská žádné body. Hráč číslo dva se snaží získat co nejvíce bodů zásahy do bodovaných polí, která hráč číslo jedna ještě neuzavřel. Jakmile hráč číslo jedna uzavře všechna bodovaná pole, první kolo skončí. Ve druhém kole si oba hráči vymění role. Nyní se hráč číslo dva snaží uzavřít všechna bodovaná pole a hráč číslo jedna získává body. Hra končí, když hráč číslo dva uzavře všechna pole. Vyhrává hráč s vyšším počtem bodů.

- **G04 Score Cricket (E00; E20; E25)**

Body se počítají pouze v případě, že jsou zasaženy terče 15, 16, 17, 18, 19, 20 a střed terče (bull’s eye). E00 – Hráč může trefit libovolné pole 15, 16, 17, 18, 19, 20 a střed terče (bull’s eye). Pro jednotlivá pole není stanoveno žádné pořadí; E20
- Hráč musí nejprve třikrát trefit číslo 20 a poté postupně trefit čísla 19, 18, 17, 16, 15 a střed terče (bull’s eye); E25 – Hráč musí nejprve třikrát trefit střed terče (bull’s eye) a poté postupně trefit 15, 16, 17, 18, 19 a 20. Každý segment má tři LED diody. Po jednom zásahu se rozsvítí jedna dioda. Každé pole je „otevřené“, když je pole zasaženo třikrát. Pole se však „uzavře“ a nebude možné ho získat, pokud ho všichni hráči zasáhnou třikrát. Každý hráč musí trefit bodované pole třikrát, aby se mohlo přepnout do stavu „otevřené“ a bylo možné za něj získat body. Než soupeři dokončí tři zásahy k otevření bodovaného pole, může hráč pokračovat v zásazích do „otevřeného“ bodovaného pole, aby dosáhl vyššího skóre. Poté, co všichni hráči dokončí tři zásahy do stejného bodovaného pole, bude toto pole „uzavřeno“ a nebude možné jej znovu započítat. Jakmile všichni hráči „uzavřou“ všechna bodovaná pole, vítězem se stává hráč s nejvyšším skóre.

- **G05 Cut Throat Cricket (C00; C20; C25)**

Body se započítávají pouze v případě, že jsou zasaženy čísla 15, 16, 17, 18, 19, 20 a střed terče (bull’s eye). C00 – Hráč může zasáhnout libovolné pole s číslem 15, 16, 17, 18, 19, 20 a střed terče (bull’s eye). Pro jednotlivá pole není stanoveno žádné pořadí; C20 — hráč musí nejprve třikrát trefit 20, poté 19, 18, 17, 16, 15 a bull’s-eye. C25 — hráč musí nejprve trefit bull’s-eye třikrát, poté 15, 16, 17, 18, 19 a 20. Každý segment má tři LED diody. Po jednom zásahu se rozsvítí jedna dioda. Každé bodované pole je „otevřené“, když je pole zasaženo třikrát. Pole se však stane „uzavřeno“ a nebude možné ho získat, pokud ho všichni hráči trefí třikrát. Body získané daným hráčem se přičtou všem soupeřům. Každý hráč musí trefit bodované pole třikrát, aby mohlo přejít do

stavu „otevřené“ a být bodovány. Než soupeři provedou tři zásahy k otevření bodovacího pole, může hráč pokračovat v zásazích do „otevřeného“ bodovacího pole, aby dosáhl vyššího skóre než soupeři. Jakmile všichni hráči dokončí tři zásahy do stejného bodovacího pole, bude toto pole „uzavřeno“ a nebude možné jej znovu započítat. Jakmile všichni hráči „uzavřou“ všechna bodovací pole, vítězem se stává hráč s nejnižším skóre.

- **G06 Double Score Cricket (D00; D20; D25)**

Body se počítají pouze v případě zásahu polí 15, 16, 17, 18, 19, 20 a středu terče. D00 – Hráč může zasáhnout libovolné pole 15, 16, 17, 18, 19, 20 a střed terče. Pro jednotlivá pole není stanoveno žádné pořadí; D20 – Hráč musí nejprve třikrát trefit 20 a poté postupně trefit 19, 18, 17, 16, 15 a střed terče (bull’s eye); D25 – Hráč musí nejprve třikrát trefit střed terče a poté v pořadí 15, 16, 17, 18, 19 a 20. Hra je stejná jako ve hře „Score Cricket“, s výjimkou toho, že hráč musí nejprve trefit každé pole s dvojnásobným bodovým ohodnocením, aby mohl pokračovat ve hře.

- **G07 Shove-A-Penny Cricket (P00; P20; P25 – minimálně 2 hráči**)

Body se započítávají pouze v případě, že jsou zasaženy terče 15, 16, 17, 18, 19, 20 a střed terče (bull’s eye). P00 – Hráč může trefit libovolné pole 15, 16, 17, 18, 19, 20 a střed terče (bull’s eye). Pro jednotlivá pole není stanoveno žádné pořadí; P20
- Hráč musí nejprve třikrát trefit 20 a poté postupně trefit 19, 18, 17, 16, 15 a střed terče (bull’s eye); P25 – Hráč musí nejprve třikrát trefit střed terče (bull’s eye) a poté postupně trefit 15, 16, 17, 18, 19 a 20. Hra je podobná hře „Simple Cricket“. Výjimky jsou následující: pokud daný hráč trefí bodované pole více než třikrát, přebytek se přičte dalšímu hráči. Ale poté, co daný hráč třikrát trefí bodované pole a toto pole „uzavře“, pokud tento hráč znovu trefí toto pole, přebytek se dalšímu hráči nepřipočítá. Například: hráč číslo 1 trefí dvakrát pole 16 a tři ukazatele pro pole 16 se nastaví na dva. Poté hráč trefí trojku do pole 16 a přebytek dvou se přidá hráči číslo dva. Nyní může hráč číslo dva „uzavřít“ pole 16 tak, že do něj trefí pouze jednou. Pokud však hráč číslo jedna trefí pole 16 třikrát, rozsvítí se tři kontrolky pro toto pole a pole bude uzavřeno. Pokud nyní hráč číslo jedna trefí dvojku pro toto pole, nebude přebytek dvou bodů připsán hráči číslo dva. Vyhrává ten hráč, který třikrát trefí všechna pole.

- **G08 Round Clock (5; 10; 15; 20)**

Možnost (5; 10; 15; 20) znamená, že body se počítají po zásahu libovolného bodovaného pole. 5 Zásah polí s bodovým hodnocením od 1 do 5; 10 Zásah polí s bodovým hodnocením od 1 do 10; 15 Zasaďte pole s body od 1 do 15; 20 Zasaďte pole s body od 1 do 20. Hráč musí zasáhnout pole s body podle pokynů zařízení. Pokud je pole zasaženo, objeví se další pole a zařízení vydá zvuk „Yes“; nebo: „No“. Vyhrává hráč, který jako první zasáhne všechna pole s body.

- **G09 Round Clock-Double (205; 210; 215; 220)**

Možnost (205; 210; 215; 220) znamená, že se počítá pouze zásah pole s dvojnásobným bodovým ohodnocením. 205 – zásah polí s bodovým ohodnocením od 1 do 5; 210 – zásah polí s bodovým ohodnocením od 1 do 10; 215 – zásah polí s bodovým ohodnocením od 1 do 15; 220 – trefa polí s bodovým hodnocením od 1 do 20. Hráč musí hodit šipky do bodovaného pole podle pokynů zařízení. Pokud je pole zasaženo, objeví se další pole a zařízení vydá zvuk „Yes“; nebo: „No“. Hráč, který jako první zasáhne všechna pole s dvojnásobným bodovým hodnocením, je vítězem.

- **G10 Round Clock-Triple (305; 310; 315; 320)**

Možnost (305; 310; 315; 320) znamená, že se počítá pouze zásah do pole s trojnásobným bodovým ohodnocením. 305 – Zasaďte pole s bodovým ohodnocením od 1 do 5; 310 – Zasaďte pole s bodovým ohodnocením od 1 do 10; 315 – Zasaďte pole s bodovým ohodnocením od 1 do 15; 320 – Zásah polí s bodovým hodnocením od 1 do 20. Hráč musí hodit šipky do bodovaného pole podle pokynů zařízení. Pokud je pole zasaženo, objeví se další pole a zařízení vydá zvuk „Yes“; nebo: „No“. Hráč, který jako první zasáhne všechna pole s trojnásobným bodovým hodnocením, je vítězem.

- **G11 Legs Over (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21)**

Možnost (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21) označuje počáteční hodnotu života hráče. Každý hráč by se měl snažit dosáhnout skóre vyššího nebo rovného součtu tří hodů v pořadí předchozího hráče (na začátku zařízení zobrazí hodnotu skóre prvního hráče). Pokud hráč získá ve třech hodech méně bodů než předchozí hráč, bude mu odebrán jeden „život“. Naopak, pokud hráč nehodí, ale ihned stiskne tlačítko START, ztratí také jeden „život“. Když hodnota života hráče klesne na nulu, hráč je vyřazen. Jakmile zbude pouze jeden hráč, hra končí a tento hráč vyhrává. Této hry by se mělo účastnit více než 2 hráčů.

- **G12 Legs Under (U03; U05; U07; U09; U11; U13; U15; U17; U19; U21)**

Možnost (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21) označuje počáteční hodnotu života hráče. Každý hráč by se měl pokusit získat počet bodů menší nebo roven součtu tří hodů v pořadí předchozího hráče. (Na začátku zařízení zobrazí hodnotu skóre pro prvního hráče). Pokud některý hráč získá ve třech hodech více bodů než hodnota pro předchozího hráče, bude mu odebrán jeden „život“. Naopak, pokud hráč nehodí šipkami, ale ihned stiskne tlačítko START, ztratí jeden „život“; pokud hráč stiskne tlačítko ELIMINATE/TEAM, zařízení vymaže aktuální skóre a k součtu přidá 60 bodů; pokud hráč stiskne tlačítko MISS, zařízení rovněž přidá 60 bodů. Jakmile hodnota života hráče klesne na nulu, hráč je vyřazen. Jakmile zbude pouze jeden hráč, hra končí a tento hráč vyhrává. Hry by se mělo účastnit více než dva hráči.

- **G13 Count Up (100; 200; 300; 400; 500; 600; 700; 800; 900)**

Skóre každého hráče se po každém zásahu zvyšuje o jednu. Vyhrává první hráč, který dosáhne nebo překročí zvolený limit bodů. První hráč, který dosáhne nebo překročí stanovený výsledek, je vítězem.

- **G14 High Score (H03; H05; H07; H09; H11; H13; H15; H17; H19; H21)**

Všechna pole se bodují. Možnost (*3; *5; *7; *9; *11; *13; *15; *17; *19; *21) označuje určené tahy hráče. Jeden tah zahrnuje tři hody. Po skončení určených tahů vyhrává hráč s nejvyšším skóre.

- **G15 Shoot out (-03; -05; -07; -09; -11; -13; -15; -17; -19; -21)**

Možnost (*3; *5; *7; *9; *11; *13; *15; *17; *19; *21) určuje počáteční počet životů hráče. Zařízení náhodně vybere číselné pole, na které se má hodit. Hráč musí trefit číselné pole do 10 sekund, jinak přichází o tah.
Zařízení náhodně určí číselné pole. Hráč má 10 sekund na zásah. Po zásahu zařízení přehraje hlášení „Yes“ nebo „No“. Při zásahu cílového pole s jednoduchým, dvojnásobným nebo trojnásobným bodovým ohodnocením zařízení odečte jeden bod z celkového skóre. Vyhrává hráč, který jako první sníží počet bodů na nulu.

- **G16 Killer (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21)**

Možnost (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21) označuje počáteční počet životů hráče. Po spuštění hry zařízení zobrazí „SEL“, aby hráčům ukázalo, jak si vybrat počet bodů. Jakmile si první hráč vybere počet bodů, stiskněte tlačítko „NEXT“, aby si mohl vybrat další hráč. Všichni hráči by měli mít odlišný počet bodů. Jakmile všichni hráči dokončí výběr své úrovně bodů, hra začíná. Nejprve by měl hráč trefit své vlastní číslo, aby získal status „vrah“. Jakmile se hráč stane vrahem, snaží se trefit číslo soupeřů, a pokud se mu to podaří, soupeř ztratí jeden „život“. Pokud zabiják trefí své vlastní číslo, ztratí status „zabijáka“ a také ztratí jeden „život“. Hráč by měl znovu trefit své číslo, aby znovu získal status „zabijáka“. Zabiják by se měl pokusit odebrat „život“ soupeřům tím, že co nejrychleji trefí jejich počet bodů. Po zásahu cílové číslice zařízení vydá hlas „Yes“ nebo „No“. Jakmile zůstane pouze jeden hráč, hra končí a tento hráč se stává vítězem. Hry by se mělo účastnit více než dva hráči.

- **G17 Killer - Double (203; 205; 207; 209; 211; 213; 215; 217; 219; 221)**

Možnost (*3; *5; *7; *9; *11; *13; *15; *17; *19; *21) označuje počáteční hodnotu života hráče. Po vstupu do hry zařízení zobrazí „SEL“, aby hráčům ukázalo, jak si vybrat počet bodů. Jakmile si první hráč vybere své číslo, stiskněte tlačítko „NEXT“, aby si své číslo mohl vybrat další hráč. Všichni hráči by měli mít jiné číslo. Jakmile všichni hráči dokončí výběr svého čísla, hra začíná. Nejprve by měl hráč dvakrát trefit své číslo, aby získal kvalifikaci „vrah“. Jakmile se hráč stane vrahem, snaží se trefit čísla soupeřů, a když se mu to podaří, soupeř ztratí jeden „život“. Pokud zabiják trefí své vlastní číslo, ztratí status „zabijáka“ a také ztratí jeden
„život“. Hráč by měl znovu dvakrát trefit své číslo, aby získal status „zabijáka“. Zabiják by se měl pokusit odebrat „život“ soupeřům tím, že co nejrychleji trefí jejich počet bodů. Po zásahu cílové číslice zařízení vydá hlas „Yes“ nebo „No“. Jakmile zůstane pouze jeden hráč, hra končí a tento hráč se stává vítězem. Hry by se mělo účastnit více než dva hráči.

- **G18 Killer - Triple (303; 305; 307; 309; 311; 313; 315; 317; 319; 321)**

Možnost (*3; *5; *7; *9; *11; *13; *15; *17; *19; *21) označuje počáteční hodnotu života hráče. Po vstupu do hry zařízení zobrazí „SEL“, aby hráčům ukázalo, jak si vybrat počet bodů. Jakmile si první hráč vybere své číslo, stiskněte tlačítko „NEXT“, aby si své číslo mohl vybrat další hráč. Všichni hráči by měli mít jiné číslo. Jakmile všichni hráči dokončí výběr svého čísla, hra začíná. Nejprve by měl hráč třikrát trefit své číslo, aby získal kvalifikaci „zabijáka“. Jakmile se hráč stane zabijákem, snaží se trefit čísla soupeřů, a poté

soupeř ztratí jeden „život“. Pokud zabiják trefí své vlastní číslo, ztratí status „zabijáka“ a také ztratí jeden „život“. Hráč musí znovu třikrát trefit své číslo, aby získal status „zabijáka“. Zabiják by se měl pokusit odebrat „život“ soupeřům tím, že co nejrychleji trefí jejich počet bodů. Po zásahu cílového čísla zařízení vydá hlas „Yes“ nebo „No“. Jakmile zůstane pouze jeden hráč, hra končí a tento hráč se stává vítězem. Hry by se mělo účastnit více než dva hráči.

- **G19 All Five (51; 61; 71; 81; 91)**

Jedno kolo znamená tři hody. V každém kole by měl každý hráč dosáhnout součtu dělitelného pěti. Každá „pětka“ se počítá jako jeden bod. Například: hráč hodí ve třech hodech trojku, sedmičku a desítku. Jelikož součet dvaceti je dělitelný pěti čtyřkami, získává hráč čtyři body (4x5 = 20). Navíc, pokud součet za tři hody není dělitelný pěti nebo žádný šipka v kole není umístěna ve správném poli (minutí terče nebo zásah do „pneumatika“ (vnější kruh), body se neudělují. Možnost (51; 61; 71; 81; 91) označuje stanovený počet bodů pro hráče. Hráč, který jako první dosáhne nebo překročí stanovený počet bodů, je vítězem.

- **G20 Shanghai (101; 105; 110; 115)**

101 – Zasaďte postupně libovolné pole od jednoho do dvaceti a střed terče; 105 – Zasaďte postupně libovolné pole od pěti do dvaceti a střed terče; 110 – Zasaďte postupně libovolné pole od deseti do dvaceti a střed terče; 115 – Zasaďte libovolné pole od patnácti do dvaceti a střed terče postupně. Každý hráč může hodit pouze jedním šipkou na každé číselné pole a automaticky přejít na další pole. Body získá, pokud trefí, a pokud netrefí, body nezíská. Po dokončení trefou do středu terče se vítězem stává hráč s nejvyšším skóre.

- **G21 Shanghai (201; 205; 210; 215)**

201 – Zasaď postupně dvojité pole od jedné do dvaceti a střed terče; 205 – Zasaď postupně dvojité pole od pěti do dvaceti a střed terče; 210 – Zasaď postupně dvojité pole od deseti do dvaceti a střed terče; 215 – Zasaď dvojité pole od patnácti do dvaceti a střed terče postupně. Každý hráč může hodit pouze jedním šipkou na každé číselné pole a automaticky přejít na další pole. Body získá, pokud trefí, a pokud netrefí, body nezíská. Po dokončení trefou do středu terče se vítězem stává hráč s nejvyšším skóre.

- **G22 Shanghai (301; 305; 310; 315)**

301 – Zasaďte postupně trojité pole od jedné do dvaceti a střed terče; 305 – Zasaďte postupně trojité pole od pěti do dvaceti a střed terče; 310 – Zasaďte postupně trojité pole od deseti do dvaceti a střed terče; 315 – Zasaďte postupně trojité pole od patnácti do dvaceti a střed terče. Každý hráč může hodit pouze jedním šipkou na každé číselné pole a automaticky přejít na další pole. Body získá, pokud trefí, a pokud netrefí, body nezíská. Po dokončení trefou do středu terče se vítězem stává hráč s nejvyšším skóre.

- **G23 Golf (10; 20; 30; 40; 50; 60; 70; 80; 90)**

Možnost (10; 20; 30; 40; 50; 60; 70; 80; 90) označuje body určené pro hráče. Hráč by měl postupně trefit číselná pole od jedné do osmnácti. V prvním kole trefte jedno, ve druhém kole dvě atd. Pokud je segment zasažen, zařízení vydá hlas „Yes“ nebo „No“. Hráč by měl dosáhnout co nejnižšího skóre. Hráč, který dosáhne nebo překročí bodový limit, vypadává ze hry. Pokud v kole třikrát mine, znamená to „špatný hod“ a počítá se to jako pět bodů. Zásah trojitého pole se počítá jako jeden bod; zásah dvojitého pole se počítá jako dva body; zásah jednoduchého pole se počítá jako tři body. Hráč může použít libovolný šipku ze tří, aby ukončil tah, ale k získání bodu může použít pouze poslední šipku. Pokud poslední šipka v tahu nezasáhne terč, bude tah také počítán jako pět bodů. Hráč, který dosáhne nebo překročí stanovený počet bodů, bude vyřazen ze hry. Když zůstane pouze jeden hráč, vyhrává; nebo po dokončení všech 18 tahů se vítězem stává hráč s nejnižším počtem bodů.

- **G24 Bingo (132; 141; 168; 189)**

Zařízení automaticky zobrazí cílové pole. Hráč, který jako první třikrát trefí všechna určená cílová pole, vyhrává. Pokud je segment zasažen, zařízení vydá „Yes“; nebo „No“. 132 – Zasaďte pole v pořadí 15, 4, 8, 14, 3; 141 – Zasaďte pole v pořadí 17, 13, 9, 7, 1; 168 – Zasaďte pole v pořadí 20, 16, 12, 6, 2; 189 – Zasaďte pole v pořadí 19, 10, 18, 5, 11. Hráč by měl třikrát zasáhnout uvedené číselné pole, aby postoupil k dalšímu poli. Zásah do jednoduchého pole se počítá jako jedna; dvojité pole se počítá jako dvě; trojité se počítá jako tři.

- **G25 Big Little – Simple (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21)**

Možnost (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21) označuje počáteční hodnotu života hráče. Na začátku zařízení náhodně zobrazí cílové číslo pro prvního hráče. Pokud hráč trefí cíl prvním nebo druhým šipkou, může určit nový cíl pro dalšího hráče další šipkou; pokud hráč trefí cíl až třetí šipkou nebo neurčí správně nový cíl pro dalšího hráče, zařízení náhodně zobrazí nový cíl pro dalšího hráče; pokud hráč netrefí cíl žádným ze tří šipek, ztratí jeden „život“ a mezitím bude muset další hráč házet na stejný cíl. Pokud je cíl zasažen, zařízení vydá hlas „Yes“; nebo „No“. Je možné zasáhnout cíl jednou, dvakrát nebo třikrát. Jakmile původní počet životů hráče klesne na nulu, je hráč vyřazen ze hry. Nakonec, když zbývá pouze jeden hráč, hra končí a tento hráč vyhrává.

- **G26 Big Little – Hard (H03; H05; H07; H09; H11; H13; H15; H17; H19; H21)**

Možnost (*3; *5; *7; *9; *11; *13; *15; *17; *19; *21) udává počáteční hodnotu života hráče. Na začátku zařízení náhodně zobrazí cílové číslo pro prvního hráče. Pokud hráč trefí cíl prvním nebo druhým šipkou, může určit nový cíl pro dalšího hráče další šipkou; pokud hráč trefí cíl až třetí šipkou nebo neurčí správně nový cíl pro dalšího hráče, zařízení náhodně zobrazí nový cíl pro dalšího hráče; pokud hráč netrefí cíl všemi třemi šipkami, ztratí jeden „život“ a další hráč bude muset trefit stejný cíl. Pokud je cíl zasažen, zařízení vydá hlas „Yes“; nebo „No“. Je povoleno pouze trefit stejné pole pro určený cíl. Například pokud je cílem „dvojitá 15“, zásah „jednoduché 15“ nebo „trojité 15“ je neplatný, počítá se pouze „dvojitá 15“. Jakmile původní počet životů hráče klesne na nulu, hráč je vyřazen ze hry. Nakonec, když zbývá pouze jeden hráč, hra končí a tento hráč vyhrává.

- **G27 Gotcha (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901)**

(101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901) jsou to určité bodové hodnoty, kterých musí hráči dosáhnout. Každý hráč začíná s 0 body. Skóre se zvýší, jakmile je pole zasaženo. Hráč, který jako první dosáhne stanoveného počtu bodů, vyhrává. Pokud hráč překročí stanovený počet bodů, vypadává z kola a jeho skóre se vrátí do stavu před hodem v tomto kole. Hráči mohou „bombardovat“ ostatní hráče, čímž se jejich skóre sníží na nulu. K tomu dojde, když má házící hráč při každém hodu skóre rovné skóre jiného hráče.

ŘEŠENÍ PROBLÉMŮ

- **Chybí napájení** – Ujistěte se, že je napájecí adaptér zapojen do elektrické zásuvky a že je jeho zástrčka zapojena do napájecího konektoru na desce.
- **Hra nezaznamenává výsledky** – Zkontrolujte, zda není hra nastavena v režimu „Nastavení“ nebo v režimu „Pauza“. Poté zkontrolujte, zda nejsou senzory nebo funkční tlačítka zablokovaná nebo zaseknutá.
- **Zablokovaný segment nebo tlačítko** – Během přepravy, a dokonce i při běžném používání terče na šipky se může stát, že se senzorové prvky občas zablokují a nebudou zaznamenávat zásahy. V takovém případě
  ozve se výstražný signál a kontrolka začne blikat, což signalizuje zaseknutý prvek. Jemné vytažení šipky z prvku nebo jemné pohyby prvkem dopředu a dozadu s lehkým tlakem prstu jej obvykle rychle uvolní. Poté lze hru obnovit a výsledky budou pokračovat přesně od okamžiku, kdy byly přerušeny.
- **Odstraňování zlomených hrotů** – K vyjmutí zlomeného hrotu nepoužívejte ostré ani kovové nástroje – mohly by poškodit hrací plochu. Pokud část hrotu vyčnívá nad povrch terče, opatrně ji odstraňte prsty nebo plastovými kleštěmi. Pokud je zlomená špička v rovině s povrchem terče a nelze ji uchopit, nesnažte se ji silou protlačit skrz terč; mohlo by to zvětšit otvor nebo poškodit senzor terče. Obraťte se na autorizovaný servis nebo použijte speciální nástroj na odstranění měkkých hrotů (tzv. tip remover), pokud jej výrobce nabízí. Čím těžší je šipka, tím větší je riziko zlomení hrotu – používejte hroty doporučené výrobcem a pravidelně je vyměňujte.
- **Poruchy napájení nebo elektromagnetické rušení** – V extrémních situacích, kdy dochází k výraznému elektromagnetickému rušení, může elektrický systém přestat fungovat nebo poskytovat nesprávné výsledky. Příklady: v případě silných bouřek, extrémních výkyvů napětí, nízkého napětí nebo umístění šipek příliš blízko elektromotorů nebo v blízkosti mikrovlnných troub. Chcete-li obnovit normální fungování zařízení, odpojte napájecí adaptér ze zásuvky a před opětovným připojením počkejte několik sekund. V takovém případě se samozřejmě ujistěte, že byla příčina poruchy odstraněna.

ÚDRŽBA TERČE NA ŠIPKY

DŮLEŽITÉ! Před čištěním vlhkým hadříkem odpojte zařízení ze zásuvky. Terče na šipky čistěte výhradně vlhkým hadříkem! Napájecí adaptér nesmí přijít do styku s vlhkostí! Při častém používání se přední plocha zařízení pravděpodobně zašpiní. Přední plochu, tlačítka a displej čistěte vlhkým hadříkem. Doporučujeme použít roztok vody s malým množstvím jemného čisticího prostředku. Poté otřete do sucha měkkým, suchým hadříkem. Pokud nemáte v úmyslu terč delší dobu používat, je vhodné jej zakrýt hadříkem, aby byl chráněn před prachem. Produkt vždy skladujte na suchém a čistém místě při pokojové teplotě.

Zařízení je elektrickým a elektronickým zařízením. Nezapomeňte dodržovat místní předpisy: vyřazené elektrické zařízení odevzdejte do příslušného sběrného dvora.



Tak, fordi du har købt dette elektroniske dartspil med medfølgende strømforsyning. Det computeriserede pointsystem gør spillet nemt og underholdende. Op til 8 spillere kan spille samtidigt. Skiven tilbyder 27 spil med 202 varianter, lydeffekter, musik og stemmemeddelelser på engelsk. Før du begynder at spille, skal du læse brugsanvisningen og gemme den til senere brug.

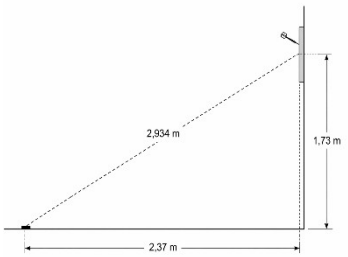
ADVARSEL

- 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 dartpile med stålspidser kan beskadige målet og forårsage personskade.
- Vælg en stabil, lodret væg med mindst 3 m fri plads foran skiven. Undgå steder i nærheden af gangarealer, døre og vinduer. Sørg for, at skiven 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 ændringer af enheden; kontakt en autoriseret serviceafdeling i tilfælde af skader. Afmonter ikke kabinettet eller de elektroniske komponenter.
- Dartskiven må kun bruges med den medfølgende strømforsyning. Brug af en forkert type strømforsyning vil beskadige skivens kredsløb. Brug ikke enheden, hvis strømforsyningen, ledningen eller stikket er beskadiget. Tilslut eller frakobl ikke strømforsyningen med våde hænder. Frakobl ved at tage fat i stikket, aldrig i ledningen.
- Sluk for skiven og tag stikket ud af stikkontakten, når den ikke er i brug.

INDHOLD I PAKKEN

Sættet indeholder: en elektronisk dartskive, en strømforsyning, 12 dartpile med bløde spidser, 50 ekstra spidser, en brugsanvisning samt monteringsmateriale.

MONTERING



Brug de medfølgende monteringsdele til montering: ekspansionsplugger og skruer. Fastgør skiven i henhold til monteringstegningen. Midten af bull's-eye skal efter ophængning befinde sig 173 cm over gulvet. Kastelinjen skal befinde sig 237 cm fra skivens overflade. 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. Efter montering skal du kontrollere, at skiven sidder fast mod væggen og ikke bevæger sig under brug.

TEKNISKE DATA

Enheden strømforsynes udelukkende via den medfølgende netadapter med jævnstrømsudgang (DC).
Netadapterens indgangsspecifikationer: 100–240 V AC, 50/60 Hz.
Strømforsyningens udgangsparametre: 5 V DC, 0,5 A (2,5 W).
Konstruktion: Strømforsyningen er et klasse II-apparat (dobbeltisolering), hvilket betyder, at den ikke kræver jordledning.
Symboler: Symbolet med et hus på strømforsyningen angiver, at strømforsyningen og apparatet udelukkende er beregnet til indendørs brug. Polaritetssymbolet på DC-stikket angiver, hvilken del af stikket der er positiv, og hvilken der er negativ.

TILSLUTNING OG OPSTART

Sæt strømforsyningens DC-stik i strømstikket på enheden, og sørg for, at polariteten er korrekt (positiv og negativ pol i henhold til symbolet på strømforsyningen). Tilslut derefter strømforsyningen til en stikkontakt (230 V). Tænd for skiven som beskrevet i brugsanvisningen – vælg spil, antal spillere og start spillet. Når spillet er slut, skal du frakoble strømforsyningen fra stikkontakten ved først at trække stikket ud.

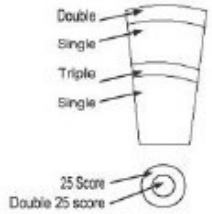
VIGTIGT

- 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 til dartspil med stålspidser eller

Brug ikke længere dartpile (den maksimale spidslængde er 2,5 cm) eller tungere dartpile (den maksimale vægt er 12 g), da dette vil beskadige skiven. Hold en kort pause mellem hvert kast, så skivens mekanisme og elektronik kan registrere resultatet korrekt. Hvis to kast sker for tæt på hinanden, skal du fjerne den anden pil og kaste igen for at registrere dit resultat korrekt.

POINT-SYSTEM

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



BESKRIVELSE AF KNAPPER

- GAME-knap — tryk på denne knap for at gennemse spilmenuen på skærmen og vælge et spil. Under spillet skal du trykke på denne knap for at afslutte det aktuelle spil og vende tilbage til spillets starttilstand.
- OPTION-knappen — tryk på knappen for at vælge forskellige spilvarianter.
- PLAYER/SCORE-knappen — brug denne knap ved opstart til at indstille antallet af spillere; brug denne knap under spillet til at se hver spillers score.
- DOUBLE-knappen — Kun til spillet „G01".
- HANDICAP-knap — brug denne knap til at indstille sværhedsgraden individuelt for hver spiller. For eksempel: 4 spillere spiller spillet „G01". Spiller 1 kan indstille startpointet til 801; spiller 2 til 201; spiller 3 til 501; spiller 4 til 301.
- SOUND-knap — denne knap giver dig mulighed for at justere lydstyrken på højttalerne. Der er 8 niveauer til rådighed, fra lydløs til maksimal lydstyrke.
- MISS-knappen — tryk på denne knap for at reducere antallet af resterende kast, når et kast ikke rammer et segment.
- ELIMINATE/TEAM-knappen — tryk på denne knap ved start for at indstille spillet til holdspil; tryk på denne knap under spillet for at nulstille eller genstarte resultatet af det aktuelle kast.
- START/NEXT-knap — Tryk på denne knap for at starte spillet og gå videre til næste spiller.
- CYBERMATCH-knap — Tryk på knappen for at spille mod enheden, i alt fem niveauer (C1–professionel, C2–ekspert, C3–senior, C4–mellemniveau, C5–begynder).

SPILKONFIGURATION

Tænd for spilleautomaten, hvorefter den starter en selvtest. Når der lyder en lyd, skal du trykke på en vilkårlig af de ni funktionsknapper ovenfor for at gå til spillet „G01"; alternativt går spilleautomaten også direkte til spillet „G01", når selvtesten er afsluttet.

1. Tryk på GAME-knappen for at vælge et hvilket som helst spil, indtil det vises.
2. Tryk på OPTION-knappen for at vælge forskellige spilvarianter.
3. Tryk på PLAYER-knappen for at indstille antallet af spillere.
4. Tryk på HANDICAP-knappen for at indstille forskellige sværhedsgrader for hver spiller. Hvert tryk på knappen ændrer niveauet med et trin.
5. Tryk på START-knappen for at starte spillet, når konfigurationen er færdig.

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 Down (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901)**

Spillet går ud på at trække de efterfølgende resultater fra den oprindelige pointsum. Den spiller, der først når nøjagtigt nul, vinder. Indstillinger: For at gøre spillet sværere kan du trykke på DOUBLE-knappen for at indstille yderligere begrænsninger for spillets start og slutning.

- Double In (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901) – for at starte skal spilleren ramme et dobbeltfelt.
- Double Out (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901) – for at vinde skal spilleren ramme et dobbeltfelt, hvert hit reducerer resultatet til nul. At nå "1" eller overskride nul kan betragtes som et KRACH, og pointtællingen vender tilbage til det forrige resultat.
- Double In/Out (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901) – spilleren skal ramme et dobbeltfelt for at starte og afslutte spillet.

- **G02 Simple Cricket (000; 020; 025)**

Der tildeles point, når felterne 15, 16, 17, 18, 19, 20 og midten af målet rammes. Den spiller, der først rammer alle ovennævnte felter tre gange, er vinderen. 000 – Spilleren kan ramme et hvilket som helst af felterne 15, 16, 17, 18, 19, 20 og midten af skiven (bull's eye). Der er ingen fast rækkefølge for de enkelte felter; 020 - Spilleren skal først ramme 20 tre gange og derefter ramme 19, 18, 17, 16, 15 og midten af skiven (bull's eye) i rækkefølge; 025 – Spilleren skal først ramme midten af skiven (bull's eye) tre gange og derefter ramme 15, 16, 17, 18, 19 og 20 i rækkefølge. Hvert felt har tre LED-indikatorer. Når et felt rammes én gang, lyser én indikator op. Når alle indikatorer lyser, er spillet slut. Den spiller, der først får alle indikatorer til at lyse, vinder.

- **G03 Scram Cricket (A00 – kun til 2 spillere)**

Der gives kun point, hvis 15, 16, 17, 18, 19, 20 og midten af skiven (bull's eye) rammes. Spillet består af to runder. I første runde forsøger spiller nummer et at "lukke" alle ovennævnte felter (ramme hvert felt tre gange – 15 til 20 og midten af skiven (bull's eye)). Når spiller nummer et rammer et hvilket som helst pointfelt tre gange, betyder det, at han "lukker" det pågældende pointfelt. Spiller nummer to får ingen point for at ramme dette felt. Spiller nummer to forsøger at score så mange point som muligt ved at ramme de pointgivende felter, som spiller nummer et endnu ikke har lukket. Når spiller nummer et har lukket alle de pointgivende felter, er første runde afsluttet. I anden runde bytter de to spillere roller. Nu forsøger spiller nummer to at lukke alle pointfelterne, mens spiller nummer et samler point. Spillet slutter, når spiller nummer to har lukket alle felterne. Den spiller, der har flest point, vinder.

- **G04 Score Cricket (E00; E20; E25)**

Point tæller kun, når 15, 16, 17, 18, 19, 20 og midten af målet (bull's eye) rammes. E00 - Spilleren kan ramme et hvilket som helst felt 15, 16, 17, 18, 19, 20 og midten af skiven (bull's eye). Der er ingen bestemt rækkefølge for de enkelte felter; E20
- Spilleren skal først ramme 20 tre gange og derefter ramme 19, 18, 17, 16, 15 og midten af målet (bull's eye) i rækkefølge; E25 - Spilleren skal først ramme midten af skiven (bull's eye) tre gange og derefter ramme 15, 16, 17, 18, 19 og 20 i rækkefølge. Hvert segment har tre LED-indikatorer. Når der rammes én gang, lyser én indikator. Hvert felt tæller
"åben", når feltet er ramt tre gange. Men feltet bliver "lukket" og kan ikke scores, hvis alle spillere rammer det tre gange. Hver spiller skal ramme et pointfelt tre gange, før det kan blive "åbent" og give point. Inden modstanderne har fået tre rammer for at åbne et pointfelt, kan spilleren fortsætte med at ramme det "åbne" pointfelt for at opnå højere point. Når alle spillere har ramt det samme pointfelt tre gange, bliver feltet "lukket" og kan ikke tælle igen. Når alle spillere har "lukket" alle pointfelter, vinder den spiller, der har den højeste score.

- **G05 Cut Throat Cricket (C00; C20; C25)**

Der tildeles kun point, hvis 15, 16, 17, 18, 19, 20 og midten af målet (bull's eye) rammes. C00 – Spilleren kan ramme et hvilket som helst felt blandt 15, 16, 17, 18, 19, 20 og midten af målet (bull's eye). Der er ingen bestemt rækkefølge for de enkelte felter; C20 — spilleren skal først ramme 20 tre gange, derefter 19, 18, 17, 16, 15 og bull's-eye. C25 — spilleren skal først ramme bull's-eye tre gange, derefter 15, 16, 17, 18, 19 og 20. Hvert felt har tre LED-indikatorer. Efter et enkelt hit lyser en indikator. Hvert felt markeres som "åbent", når feltet er ramt tre gange. Men feltet bliver
"lukket" og kan ikke længere scores, hvis alle spillere rammer det tre gange. De point, en spiller har scoret, lægges til alle modstandernes point. Hver spiller skal ramme et pointfelt tre gange, før det kan overgå til

"åben" og dermed blive scoret. Inden modstanderne har ramt tre gange for at åbne et pointfelt, kan spilleren fortsætte med at ramme det "åbne" pointfelt for at opnå højere point end modstanderne. Når alle spillere har ramt tre gange i det samme pointfelt, bliver feltet "lukket" og kan ikke tælles med igen. Når alle spillere har "lukket" alle pointfelter, vinder den spiller, der har den laveste score.

- **G06 Double Score Cricket (D00; D20; D25)**

Point tæller kun, når 15, 16, 17, 18, 19, 20 og midten af skiven rammes. D00 – Spilleren kan ramme et hvilket som helst felt blandt 15, 16, 17, 18, 19, 20 og midten af skiven. Der er ingen bestemt rækkefølge for de enkelte felter; D20 – Spilleren skal først ramme 20 tre gange og derefter ramme 19, 18, 17, 16, 15 og midten af skiven (bull's eye) i rækkefølge; D25 – Spilleren skal først ramme midten af skiven tre gange og derefter ramme 15, 16, 17, 18, 19 og 20 i rækkefølge. Spillet er det samme som i spillet „Score Cricket", med den undtagelse, at spilleren først skal ramme hvert felt, der giver dobbelt point, for at fortsætte spillet.

- **G07 Shove-A-Penny Cricket (P00; P20; P25 – mindst 2 spillere**)

Der gives kun point, hvis 15, 16, 17, 18, 19, 20 og midten af skiven (bull's eye) rammes. P00 - Spilleren kan ramme et hvilket som helst felt blandt 15, 16, 17, 18, 19, 20 og midten af skiven (bull's eye). Der er ingen bestemt rækkefølge for de enkelte felter; P20
- Spilleren skal først ramme 20 tre gange og derefter ramme 19, 18, 17, 16, 15 og midten af skiven (bull's eye) i rækkefølge; P25 - Spilleren skal først ramme midten (bull's eye) af skiven tre gange og derefter ramme 15, 16, 17, 18, 19 og 20 i rækkefølge. Spillet ligner spillet „Simple Cricket". Undtagelserne er følgende: hvis en given spiller rammer et pointfelt mere end tre gange, tilføjes overskuddet til den næste spiller. Men efter at en given spiller har ramt et pointfelt tre gange og "lukket" dette felt, vil overskuddet ikke blive tilføjet til den næste spiller, hvis denne spiller rammer feltet igen. For eksempel: spiller nummer 1 rammer felt 16 to gange, og de tre markører for felt 16 aktiverer to. Derefter rammer spilleren felt 16 tre gange, og overskuddet på to gange tilføjes til spiller nummer to. Nu kan spiller nummer to „lukke" felt 16 ved kun at ramme det én gang. Men hvis spiller nummer et rammer felt 16 tre gange, vil de tre indikatorer for dette felt lyse op, og feltet bliver lukket. Hvis spiller nummer et nu rammer en toer for dette felt, vil de to overskydende point ikke blive tildelt spiller nummer to. Den spiller, der rammer alle felter tre gange, vinder.

- **G08 Round Clock (5; 10; 15; 20)**

Indstillingen (5; 10; 15; 20) betyder, at point tælles, når et hvilket som helst pointfelt rammes. 5 Ram pointfelter fra 1 til 5; 10 Ram pointfelter fra 1 til 10; 15 Ram felterne fra 1 til 15; 20 Ram felterne fra 1 til 20. Spilleren skal ramme et pointfelt i henhold til enhedens anvisning. Hvis feltet rammes, vises det næste felt, og enheden afgiver lyden "Yes"; eller: "No". Den spiller, der først rammer alle pointfelterne, vinder.

- **G09 Round Clock-Double (205; 210; 215; 220)**

Optionen (205; 210; 215; 220) betyder, at kun et hit på et felt med dobbelt point tæller. 205 – Ram felter med point fra 1 til 5; 210 – Ram felter med point fra 1 til 10; 215 – Ram felter med point fra 1 til 15; 220 – Ram felter med point fra 1 til 20. Spilleren skal kaste dartpilen mod et pointfelt i henhold til enhedens anvisning. Hvis feltet rammes, vises det næste felt, og enheden afgiver lyden „Yes" eller „No". Den spiller, der først rammer alle felter med dobbelt point, er vinderen.

- **G10 Round Clock-Triple (305; 310; 315; 320)**

Optionen (305; 310; 315; 320) betyder, at kun rammer af felter med tredobbelt point tæller. 305 – Ram felter med point fra 1 til 5; 310 – Ram felter med point fra 1 til 10; 315 – Ram felter med point fra 1 til 15; 320 – Ram felter med point fra 1 til 20. Spilleren skal kaste dartpilen mod et pointfelt i henhold til enhedens anvisning. Hvis feltet rammes, vises det næste felt, og enheden afgiver lyden „Yes" eller „No". Den spiller, der først rammer alle felter med tredobbelt point, er vinderen.

- **G11 Legs Over (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21)**

Valgmulighed (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21) angiver spillerens startværdi for liv. Hver spiller skal forsøge at opnå et resultat, der er højere end eller lig med summen af de tre kast i rækkefølgen for den forrige spiller (i starten viser enheden resultatværdien for den første spiller). Når en spiller opnår færre point i de tre kast end den forrige spiller, mister vedkommende et "liv". Hvis en spiller derimod ikke kaster, men straks trykker på START-knappen, mister denne spiller også et "liv". Når spillerens livsværdi er nul, bliver spilleren elimineret. Når der kun er én spiller tilbage, slutter spillet, og denne spiller vinder. Der skal være mere end 2 spillere med i dette spil.

- **G12 Legs Under (U03; U05; U07; U09; U11; U13; U15; U17; U19; U21)**

Valgmuligheden (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21) angiver spillerens startværdi for liv. Hver spiller skal forsøge at opnå et antal point, der er mindre end eller lig med summen af de tre kast i rækkefølgen for den forrige spiller. (I starten viser enheden resultatværdien for den første spiller). Når en spiller opnår flere point i tre kast end værdien for den forrige spiller, mister vedkommende et "liv". Hvis en spiller derimod ikke kaster dartpile, men straks trykker på START-knappen, mister spilleren et "liv"; hvis spilleren trykker på ELIMINATE/TEAM-knappen, nulstiller enheden den aktuelle score og tilføjer 60 point til summen; hvis spilleren trykker på MISS-knappen, tilføjer enheden ligeledes 60 point. Når spillerens livsværdi er nul, bliver spilleren elimineret. Når der kun er én spiller tilbage, slutter spillet, og denne spiller vinder. Der skal være mere end to spillere med i spillet.

- **G13 Count Up (100; 200; 300; 400; 500; 600; 700; 800; 900)**

Hver spillers score tælles op fra nul efter hvert hit. Den første spiller, der når eller overskrider den valgte pointgrænse, vinder. Den første spiller, der når eller overskrider den fastsatte score, er vinderen.

- **G14 High Score (H03; H05; H07; H09; H11; H13; H15; H17; H19; H21)**

Alle felter giver point. Indstillingen (*3; *5; *7; *9; *11; *13; *15; *17; *19; *21) angiver spillerens tildelte runder. En runde består af tre kast. Når de tildelte runder er afsluttet, vinder den spiller, der har den højeste score.

- **G15 Shoot out (-03; -05; -07; -09; -11; -13; -15; -17; -19; -21)**

Indstillingen (*3; *5; *7; *9; *11; *13; *15; *17; *19; *21) angiver spillerens startlivspoint. Enheden vælger tilfældigt et talfelt, der skal rammes. Spilleren skal ramme talfeltet inden for 10 sekunder, ellers mister vedkommende sin tur.
Enheden viser tilfældigt et talfelt. Spilleren har 10 sekunder til at ramme. Når der rammes, afspiller enheden beskeden "Yes" eller "No". Hvis man rammer et felt, der giver enkelt-, dobbelt- eller tredobbelt point, trækker enheden et point fra den samlede score. Den spiller, der først får antallet af point ned på nul, vinder.

- **G16 Killer (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21)**

Valgmuligheden (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21) angiver spillerens startværdi for liv. Når spillet starter, viser enheden "SEL" for at vise spillerne, hvordan de skal vælge deres pointtal. Når den første spiller har valgt sit pointtal, skal du trykke på knappen "NEXT", så den næste spiller kan vælge. Alle spillere skal have et forskelligt antal point. Når alle spillere er færdige med at vælge deres eget pointniveau, starter spillet. Først skal spilleren ramme sit eget tal for at opnå status som "morder". Når spilleren er blevet morder, forsøger spilleren at ramme modstandernes tal, og modstanderen mister derefter et "liv". Hvis morderen rammer sit eget tal, mister morderen status som "morder" og mister også et "liv". Spilleren skal igen ramme sit tal for at genvinde status som "morder". Morderen skal forsøge at tage "liv" fra modstanderne ved at ramme deres pointtal så hurtigt som muligt. Når måltallet rammes, afgiver enheden lyden "Yes" eller "No". Når der kun er én spiller tilbage, slutter spillet, og denne spiller bliver vinderen. Der skal være mere end to spillere med i spillet.

- **G17 Killer - Double (203; 205; 207; 209; 211; 213; 215; 217; 219; 221)**

Indstillingen (*3; *5; *7; *9; *11; *13; *15; *17; *19; *21) angiver spillerens startværdi for liv. Når spillet startes, viser enheden "SEL" for at vise spillerne, hvordan de skal vælge deres pointtal. Når den første spiller har valgt sit tal, skal du trykke på knappen "NEXT", så den næste spiller kan vælge sit tal. Alle spillere skal have et forskelligt tal. Når alle spillere er færdige med at vælge deres tal, starter spillet. Først skal spilleren ramme sit eget tal to gange for at opnå titlen "dræber". Når spilleren er blevet dræber, forsøger han at ramme modstandernes tal, og modstanderen mister derefter et "liv". Hvis morderen rammer sit eget tal, mister han sin status som "morder" og mister også et
„liv". Spilleren skal igen ramme sit tal to gange for at opnå titlen „dræber". Dræberen skal forsøge at tage „liv" fra modstanderne ved at ramme deres pointtal så hurtigt som muligt. Når måltallet rammes, afgiver enheden lyden "Yes" eller "No". Når der kun er én spiller tilbage, slutter spillet, og denne spiller bliver vinderen. Der skal være mere end to spillere med i spillet.

- **G18 Killer - Triple (303; 305; 307; 309; 311; 313; 315; 317; 319; 321)**

Indstillingen (*3; *5; *7; *9; *11; *13; *15; *17; *19; *21) angiver spillerens startværdi for liv. Når spillet startes, viser enheden "SEL" for at vise spillerne, hvordan de skal vælge deres pointtal. Når den første spiller har valgt sit tal, skal du trykke på knappen "NEXT", så den næste spiller kan vælge sit tal. Alle spillere skal have et forskelligt tal. Når alle spillere er færdige med at vælge deres tal, starter spillet. Først skal spilleren ramme sit tal tre gange for at opnå status som "dræber". Når spilleren er blevet dræber, forsøger han at ramme modstandernes tal, og derefter

modstanderen mister et »liv«. Hvis morderen rammer sit eget tal, mister han titlen som »morder« og mister desuden et "liv". Spilleren skal ramme sit tal tre gange igen for at opnå titlen som "dræber". Dræberen skal forsøge at tage "liv" fra modstanderne ved at ramme deres pointtal så hurtigt som muligt. Når måltallet rammes, afgiver enheden lyden "Yes" eller "No". Når der kun er én spiller tilbage, slutter spillet, og denne spiller bliver vinderen. Der skal være mere end to spillere med i spillet.

- **G19 All Five (51; 61; 71; 81; 91)**

En runde består af tre kast. I hver runde skal hver spiller opnå en sum, der kan deles med fem. Hver "femmer" tæller som et point. For eksempel: en spiller får tre, syv og ti i tre kast. Da summen på tyve er delelig med fem firere, får spilleren fire point (4x5 = 20). Desuden, hvis summen for de tre kast ikke er delelig med fem, eller hvis ingen dart i runden rammer det rigtige felt (ved at ramme forbi målet eller ramme
„dækket“ (den ydre ring), gives der ingen point. Valgmuligheden (51; 61; 71; 81; 91) angiver de fastsatte point for spilleren. Den spiller, der først når eller overskrider de fastsatte point, er vinderen.

- **G20 Shanghai (101; 105; 110; 115)**

101 - Ram et vilkårligt felt fra et til tyve og midten af skiven i rækkefølge; 105 - Ram et vilkårligt felt fra fem til tyve og midten af skiven i rækkefølge; 110 - Ram et vilkårligt felt fra ti til tyve og midten af skiven i rækkefølge; 115 - Ram et vilkårligt felt fra femten til tyve og midten af skiven efter hinanden. Hver spiller må kun kaste én pil mod hvert talfelt og går automatisk videre til det næste felt. Spilleren får point, hvis han rammer, og får ingen point, hvis han ikke rammer. Når midten af målet er ramt, kåres den spiller med den højeste score som vinder.

- **G21 Shanghai (201; 205; 210; 215)**

201 – Ram det dobbelte felt fra 1 til 20 og midten af skiven efter hinanden; 205 – Ram det dobbelte felt fra 5 til 20 og midten af skiven efter hinanden; 210 – Ram det dobbelte felt fra 10 til 20 og midten af skiven efter hinanden; 215 - Ram det dobbelte felt fra femten til tyve og midten af skiven efter hinanden. Hver spiller må kun kaste én dartpile mod hvert talfelt og går automatisk videre til det næste felt. Spilleren får point, hvis han rammer, og får ingen point, hvis han ikke rammer. Når alle har ramt midten af målet, er den spiller med den højeste score vinderen.

- **G22 Shanghai (301; 305; 310; 315)**

301 - Ram de tredobbelte felter fra et til tyve og midten af skiven i rækkefølge; 305 - Ram de tredobbelte felter fra fem til tyve og midten af skiven i rækkefølge; 310 - Ram de tredobbelte felter fra ti til tyve og midten af skiven i rækkefølge; 315 - Ram det tredobbelte felt fra femten til tyve og midten af skiven efter hinanden. Hver spiller må kun kaste én dartpile mod hvert talfelt og går automatisk videre til det næste felt. Spilleren får point, hvis han rammer, og får ingen point, hvis han ikke rammer. Når runden er afsluttet med et skud mod midten af målet, bliver den spiller med den højeste score vinder.

- **G23 Golf (10; 20; 30; 40; 50; 60; 70; 80; 90)**

Valgmulighed (10; 20; 30; 40; 50; 60; 70; 80; 90) angiver de tildelte point til spilleren. Spilleren skal ramme et tal mellem et og atten i rækkefølge. Ram et i første runde, derefter to i anden runde osv. Hvis segmentet rammes, afgiver enheden lyden "Yes" eller "No". Spilleren skal opnå det lavest mulige resultat. En spiller, der når eller overskrider pointgrænsen, ryger ud af spillet. Hvis spilleren rammer forbi tre gange i en runde, betragtes det som et "dårligt kast" og tæller som fem point. Et hit på et tredobbelt felt tæller som et point; et hit på et dobbelt felt tæller som to point; et hit på et enkelt felt tæller som tre point. Spilleren kan bruge en hvilken som helst af de tre dartpile til at afslutte sin tur, men kan kun bruge den sidste dartpil til at score point. Hvis den sidste dart i en runde ikke rammer målet, tæller runden også som fem point. En spiller, der når eller overskrider det fastsatte pointantal, bliver smidt ud af spillet. Når der kun er én spiller tilbage, vinder denne; eller når alle 18 runder er afsluttet, bliver spilleren med det laveste pointantal vinder.

- **G24 Bingo (132; 141; 168; 189)**

Maskinen viser automatisk målet. Den spiller, der først rammer alle de angivne mål tre gange, vinder. Hvis et felt rammes, siger maskinen "Yes" eller "No". 132 - Ram feltet i rækkefølgen 15, 4, 8, 14, 3; 141 - Ram feltet i rækkefølgen 17, 13, 9, 7, 1; 168 - Ram feltet i rækkefølgen 20, 16, 12, 6, 2; 189 - Ram feltet i rækkefølgen 19, 10, 18, 5, 11. Spilleren skal ramme det angivne talfelt tre gange for at gå videre til det næste felt. Et hit på et enkelt felt tæller én gang; et dobbeltfelt tæller to gange; et tredobbeltfelt tæller tre gange.

- **G25 Big Little - Simple (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21)**

Valgmuligheden (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21) angiver spillerens startværdi for liv. I starten viser enheden tilfældigt et måltal for den første spiller. Hvis spilleren rammer målet med den første eller anden pil, kan han udpege et nyt mål for den næste spiller med den næste pil; hvis spilleren først rammer målet med den tredje pil eller ikke udpeger et korrekt nyt mål for den næste spiller, viser enheden tilfældigt et nyt mål for den næste spiller; hvis spilleren ikke rammer målet med nogen af de tre pile, mister spilleren et "liv", og den næste spiller skal kaste mod det samme mål. Hvis målet rammes, afgiver enheden lyden "Yes" eller "No". Det er muligt at ramme målet enkelt, dobbelt eller tredobbelt. Når spillerens oprindelige livsværdi når nul, bliver spilleren elimineret fra spillet. Endelig, når der kun er én spiller tilbage, slutter spillet, og denne spiller vinder.

- **G26 Big Little - Hard (H03; H05; H07; H09; H11; H13; H15; H17; H19; H21)**

Indstillingen (*3; *5; *7; *9; *11; *13; *15; *17; *19; *21) angiver spillerens startlivspoint. I starten viser enheden tilfældigt et måltal for den første spiller. Hvis spilleren rammer målet med den første eller anden pil, kan han udpege et nyt mål for den næste spiller med den næste pil; hvis spilleren først rammer målet med den tredje pil eller ikke udpeger et korrekt nyt mål for den næste spiller, viser enheden tilfældigt et nyt mål for den næste spiller; hvis spilleren ikke rammer målet med alle tre dartpile, mister spilleren et "liv", og den næste spiller skal i mellemtiden ramme det samme mål. Hvis målet rammes, udsender enheden lyden "Yes" eller "No". Det er kun tilladt at ramme det samme felt for det fastsatte mål. For eksempel, når målet er "dobbelt 15", er det ikke korrekt at ramme "enkelt 15" eller "tredobbelt 15"; kun "dobbelt 15" tæller. Når spillerens oprindelige livsværdi når nul, bliver spilleren elimineret fra spillet. Endelig, når der kun er én spiller tilbage, slutter spillet, og denne spiller vinder.

- **G27 Gotcha (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901)**

(101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901) er bestemte pointværdier, som spillerne skal nå. Hver spiller starter med 0 point. Point tilføjes, når feltet rammes. Den spiller, der først når de angivne point, vinder. Hvis en spiller overskrider det fastsatte antal point, ryger vedkommende ud af runden, og spillerens score går tilbage til det, den var før kastet i den runde. Spillere kan "bombe" andre spillere, hvilket reducerer deres score til nul. Dette sker, når den kastende spiller har en score, der er lig med en anden spillers score for hvert kast.

PROBLEMLØSNING

- **Ingen strøm** - Sørg for, at strømforsyningen er tilsluttet en stikkontakt, og at stikket på strømforsyningen er sat i stikket på skiven.
- **Spillet registrerer ikke resultaterne** - Kontroller, om spillet er indstillet til "Indstillinger"-tilstand eller "Pause". Kontroller derefter, om sensorelementerne eller funktionstasterne er blokerede eller fastklemte.
- **Blokeret segment eller knap** – Under transport og endda under normal brug af dartskiven kan det forekomme, at sensorelementerne lejlighedsvis blokerer og ikke registrerer træffere. I så fald
  Der lyder en advarselslyd, og indikatoren begynder at blinke for at signalere, at et element er blokeret. Hvis du forsigtigt trækker pilen ud af elementet eller bevæger elementet forsigtigt frem og tilbage med let tryk fra en finger, frigøres det som regel hurtigt. Derefter kan spillet genoptages, og resultaterne vil fortsætte nøjagtigt fra det tidspunkt, hvor de blev afbrudt.
- **Fjernelse af brækkede spidser** - Brug ikke skarpe eller metalværktøjer til at fjerne den brækkede spids – de kan beskadige spillefeltet. Hvis en del af spidsen stikker op over skiveoverfladen, skal du fjerne den forsigtigt med fingrene eller en plastiktang. Hvis den brækkede spids flugter med skiveoverfladen og ikke kan gribes, skal du ikke forsøge at skubbe den med magt gennem feltet; dette kan udvide hullet eller beskadige skivens sensor. Kontakt et autoriseret serviceværksted, eller brug et specialværktøj til fjernelse af bløde spidser (en såkaldt tip remover), hvis producenten tilbyder dette. Jo tungere dartpilen er, desto større er risikoen for, at spidsen knækker – brug de spidser, der anbefales af producenten, og udskift dem regelmæssigt.
- **Strømforstyrrelser eller elektromagnetiske forstyrrelser** – I ekstreme situationer, hvor der forekommer betydelige elektromagnetiske forstyrrelser, kan det elektriske system holde op med at fungere eller give forkerte resultater. Eksempler: ved kraftige tordenvejr, ekstreme spændingsudsving, lav spænding eller placering af dartspillet for tæt på elmotorer eller i nærheden af mikrobølgeovne. For at genoprette enhedens normale funktion skal du trække stikket ud af stikkontakten og vente et par sekunder, før du sætter det i igen. I dette tilfælde skal du naturligvis sikre dig, at årsagen til forstyrrelserne er blevet fjernet.

PLEJE AF DARTTARGET

VIGTIGT! Før du rengør med en fugtig klud, skal du trække stikket ud af stikkontakten. Dartskiverne må kun rengøres med en fugtig klud! Strømforsyningen må ikke komme i kontakt med fugt! Ved hyppig brug vil enhedens forside sandsynligvis blive snavset som følge af brugen. Forsiden, tasterne og skærmen skal rengøres med en fugtig klud. Vi anbefaler at bruge en opløsning af vand med en lille mængde mildt rengøringsmiddel. Tør derefter af med en blød, tør klud. Hvis du ikke har tænkt dig at bruge dartskiven i længere tid, er det en god idé at dække den til med en klud for at beskytte den mod støv. Opbevar altid produktet på et tørt og rent sted ved stuetemperatur.

Enheden er elektrisk og elektronisk udstyr. Husk at overholde de lokale regler: Aflever brugt elektrisk udstyr til en passende affaldsindsamlingsstation.



Vielen Dank für den Kauf dieses elektronischen Dartspiels mit beiliegendem Netzteil. Dank seines computergesteuerten Punktesystems ist das Spiel einfach und macht Spaß. Es können bis zu 8 Spieler gleichzeitig spielen. Die Dartscheibe bietet 27 Spiele mit 202 Varianten, Soundeffekte, Musik und Sprachansagen in englischer Sprache. Bitte lesen Sie vor Spielbeginn die Gebrauchsanweisung durch und bewahren Sie sie für später auf.

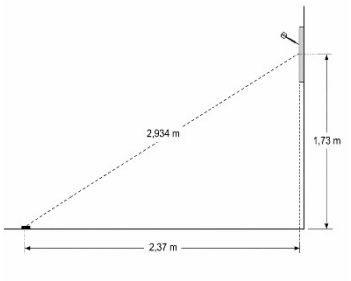
WARNHINWEISE

- 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 keiner längeren Sonneneinstrahlung aus.
- Die Montage sollte von Erwachsenen durchgeführt werden. Führen Sie keine eigenständigen Reparaturen oder Umbauten am Gerät durch; wenden Sie sich im Falle einer Beschädigung an einen autorisierten Kundendienst. Demontieren Sie weder das Gehäuse noch die elektronischen Bauteile.
- Die Dartscheibe darf ausschließlich mit dem mitgelieferten Netzteil verwendet werden. Die Verwendung eines ungeeigneten Netzteils führt zu einer Beschädigung der Schaltung der Dartscheibe. Verwenden Sie das Gerät nicht, wenn das Netzteil, das Kabel oder der Stecker beschädigt sind. Schließen Sie das Netzteil nicht mit nassen Händen an und ziehen Sie es nicht mit nassen Händen ab. Ziehen Sie den Stecker am Stecker selbst ab, niemals am Kabel.
- Schalten Sie die Dartscheibe aus und trennen Sie sie vom Stromnetz, wenn sie nicht benutzt wird.

LIEFERUMFANG

Im Lieferumfang enthalten sind: eine elektronische Dartscheibe, ein Netzteil, 12 Darts mit weichen Spitzen, 50 Ersatzspitzen, eine Bedienungsanleitung sowie Montagematerial.

MONTAGE



Verwenden Sie für die Montage das mitgelieferte Befestigungsmaterial: Dübel und Schrauben. Befestigen Sie die Scheibe gemäß der Montagezeichnung. Die Mitte des Bullseyes sollte nach dem Aufhängen 173 cm über dem Boden liegen. Die Wurflinie sollte 237 cm von der Ebene der Scheibe entfernt sein. Stellen Sie sicher, dass vor der Scheibe etwa 3 m Freiraum vorhanden ist. Drehen Sie zwei Schrauben in die Markierungen, bis die Schraubenköpfe etwa 1/2" aus der Wand herausragen. Richten Sie die Befestigungslöcher auf der Rückseite des Spiels auf die Schraubenköpfe aus und montieren Sie das Spiel. Möglicherweise müssen die Schrauben nachjustiert werden, bis die Scheibe fest an der Wand anliegt. Überprüfen Sie nach der Montage, ob die Scheibe fest an der Wand anliegt und sich während des Gebrauchs nicht verschiebt.

TECHNISCHE DATEN

Das Gerät wird ausschließlich über das mitgelieferte Netzteil mit Gleichstromausgang (DC) betrieben. Eingangsdaten des Netzteils: 100–240 V AC, 50/60 Hz.
Ausgangsparameter des Netzteils: 5 V DC, 0,5 A (2,5 W).
Bauweise: Das Netzteil ist ein Gerät der Klasse II (doppelte Isolierung), was bedeutet, dass kein Schutzleiter erforderlich ist. Symbolik: Das Haussymbol auf dem Netzteil bedeutet, dass das Netzteil und das Gerät ausschließlich für den Gebrauch in Innenräumen bestimmt sind. Das Polaritätssymbol am DC-Stecker zeigt an, welcher Teil des Steckers positiv und welcher negativ ist.

ANSCHLUSS UND INBETRIEBNAHME

Stecken Sie den DC-Stecker des Netzteils in die Netzbuchse des Geräts und achten Sie dabei auf die richtige Polarität (Plus- und Minuspol gemäß dem Symbol auf dem Netzteil). Schließen Sie anschließend das Netzteil an eine Steckdose (230 V) an. Schalten Sie das Spiel gemäß der Beschreibung in der Bedienungsanleitung ein – wählen Sie das Spiel, die Anzahl der Spieler und starten Sie das Spiel. Trennen Sie das Netzteil nach Spielende vom Stromnetz, indem Sie zuerst den Netzstecker ziehen.

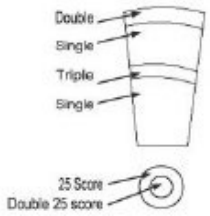
WICHTIGER HINWEIS

- 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

Verwenden Sie keine längeren Dartpfeile (maximale Spitzenlänge 2,5 cm) oder schwereren Dartpfeile (maximales Gewicht 12 g), da dies zu Schäden an der Dartscheibe führen kann. Halten Sie zwischen den einzelnen Würfen eine kurze Pause ein, damit der Mechanismus und die Elektronik der Dartscheibe das Ergebnis korrekt erfassen können. Wenn zwei Würfe zu kurz nacheinander erfolgen, entnehmen Sie den zweiten Dart und werfen Sie erneut, um Ihr 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

- GAME-Taste – Drücke diese Taste, um das Spielemenü auf dem Bildschirm anzuzeigen und ein Spiel auszuwählen. Drücke diese Taste während des Spiels, um das aktuelle Spiel zu beenden und zum Startbildschirm zurückzukehren.
- OPTION-Taste – Drücke diese Taste, um verschiedene Spielvarianten auszuwählen.
- PLAYER/SCORE-Taste – Verwenden Sie diese Taste beim Start, um die Anzahl der Spieler festzulegen; verwenden Sie diese Taste während des Spiels, um den Punktestand jedes Spielers zu überprüfen.
- DOUBLE-Taste – Nur für das Spiel „G01“.
- HANDICAP-Taste – Verwenden Sie diese Taste, um den Schwierigkeitsgrad des Spiels für jeden Spieler individuell einzustellen. Beispiel: 4 Spieler spielen das Spiel „G01“. Spieler 1 kann einen Startpunkt von 801 festlegen; Spieler 2 von 201; Spieler 3 von 501; Spieler 4 von 301.
- SOUND-Taste — Mit dieser Taste können Sie die Lautstärke der Lautsprecher einstellen. Es stehen 8 Stufen von stumm bis zur maximalen Lautstärke zur Verfügung.
- MISS-Taste – Drücke diese Taste, um die Anzahl der verbleibenden Würfe zu verringern, wenn ein Wurf das Segment nicht trifft.
- ELIMINATE/TEAM-Taste – Drücke diese Taste zu Beginn, um ein Teamspiel einzustellen; drücke diese Taste während des Spiels, um das Ergebnis des aktuellen Wurfs zu löschen oder neu zu starten.
- START/NEXT-Taste – Drücke diese Taste, um das Spiel zu starten und zum nächsten Spieler zu wechseln.
- CYBERMATCH-Taste – Drücke diese Taste, um gegen das Gerät zu spielen, insgesamt fünf Stufen (C1 – Profi, C2 – Experte, C3 – Senior, C4 – Fortgeschritten, C5 – Anfänger).

SPIELKONFIGURATION

Schalte das Spielfeld ein; daraufhin startet es einen Selbsttest. Sobald ein Soundeffekt ertönt, drücke eine beliebige der neun Funktionstasten oben, um zum Spiel „G01“ zu gelangen; alternativ wechselt das Spielfeld nach Abschluss des Selbsttests ebenfalls direkt zum Spiel „G01“.

1. Drücke die Taste GAME, um ein beliebiges Spiel auszuwählen, bis es angezeigt wird.
2. Drücke die OPTION-Taste, um verschiedene Spielvarianten auszuwählen.
3. Drücke die PLAYER-Taste, um die Anzahl der Spieler einzustellen.
4. Drücken Sie die Taste HANDICAP, um für jeden Spieler verschiedene Schwierigkeitsgrade einzustellen. Mit jedem Tastendruck ändert sich der Schwierigkeitsgrad um eine Stufe.
5. Drücke die START-Taste, um das Spiel zu starten, sobald die Konfiguration abgeschlossen ist.

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 Down (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901)**

Das Spiel besteht darin, nacheinander die erzielten Ergebnisse von der Anfangspunktzahl abzuziehen. Der Spieler, der als Erster genau null erreicht, gewinnt. Optionen: Um das Spiel schwieriger zu gestalten, kannst du die Taste DOUBLE drücken, um zusätzliche Einschränkungen für den Beginn und das Ende des Spiels festzulegen.

- Double In (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901) – Um zu beginnen, muss der Spieler ein Doppel-Feld treffen.
- Double Out (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901) – Um zu gewinnen, muss der Spieler ein Doppeltrefferfeld treffen; jeder Treffer reduziert den Punktestand auf Null. Das Erreichen von „1“ oder das Unterschreiten von Null gilt als KRACH, und der Punktestand kehrt zum vorherigen Ergebnis zurück.
- Double In/Out (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901) – Der Spieler muss ein Doppel-Feld treffen, um das Spiel zu beginnen und zu beenden.

- **G02 Simple Cricket (000; 020; 025)**

Punkte werden vergeben, wenn die Felder 15, 16, 17, 18, 19, 20 und die Mitte der Scheibe getroffen werden. Der Spieler, der als Erster alle oben genannten Felder dreimal trifft, ist der Gewinner. 000 – Der Spieler kann ein beliebiges Feld von 15, 16, 17, 18, 19, 20 und die Mitte der Scheibe (Bull’s Eye) treffen. Es gibt keine festgelegte Reihenfolge für die einzelnen Felder; 020 – Der Spieler muss zuerst dreimal die 20 treffen und anschließend nacheinander die 19, 18, 17, 16, 15 und die Mitte der Scheibe (Bull’s Eye); 025 – Der Spieler muss zunächst dreimal die Mitte der Scheibe (Bull’s Eye) treffen und anschließend nacheinander die Felder 15, 16, 17, 18, 19 und 20. Jedes Feld verfügt über drei LED-Anzeigen. Nach einem Treffer leuchtet eine Anzeige auf. Sobald alle Anzeigen leuchten, ist das Spiel beendet. Der Spieler, der als Erster alle Anzeigen zum Leuchten bringt, gewinnt.

- **G03 Scram Cricket (A00 – nur für 2 Spieler)**

Punkte werden nur gewertet, wenn die Felder 15, 16, 17, 18, 19, 20 und die Mitte der Scheibe (Bull’s Eye) getroffen werden. Das Spiel besteht aus zwei Runden. In der ersten Runde versucht Spieler Nummer eins, alle oben genannten Felder zu „schließen“ (jedes Feld dreimal zu treffen – 15 bis 20 und die Mitte der Scheibe (Bull’s Eye)). Wenn Spieler Nummer eins ein beliebiges Punktfeld dreimal trifft, bedeutet dies, dass er das Punktfeld „schließt“. Spieler Nummer zwei erhält keine Punkte, wenn er dieses Feld trifft. Spieler Nummer zwei versucht, so viele Punkte wie möglich zu erzielen, indem er die Wertfelder trifft, die Spieler Nummer eins noch nicht geschlossen hat. Wenn Spieler Nummer eins alle Wertfelder geschlossen hat, ist die erste Runde beendet. In der zweiten Runde tauschen beide Spieler die Rollen. Nun versucht Spieler Nummer zwei, alle Punktfelder zu schließen, und Spieler Nummer eins sammelt Punkte. Das Spiel endet, wenn Spieler Nummer zwei alle Felder geschlossen hat. Der Spieler mit der höheren Punktzahl gewinnt.

- **G04 Score Cricket (E00; E20; E25)**

Punkte werden nur gezählt, wenn die Felder 15, 16, 17, 18, 19, 20 und die Mitte der Scheibe (Bull’s Eye) getroffen werden. E00 – Der Spieler kann ein beliebiges Feld der Zahlen 15, 16, 17, 18, 19, 20 sowie die Mitte der Scheibe (Bull’s Eye) treffen. Es gibt keine festgelegte Reihenfolge für die einzelnen Felder; E20
- Der Spieler muss zunächst dreimal die 20 treffen und anschließend nacheinander die 19, 18, 17, 16, 15 und die Mitte der Scheibe (Bull’s Eye); E25 – Der Spieler muss zunächst dreimal das Bullseye treffen und anschließend nacheinander die Felder 15, 16, 17, 18, 19 und 20. Jedes Segment verfügt über drei LED-Anzeigen. Nach einem Treffer leuchtet eine Anzeige auf. Jedes Feld gilt als „offen“, wenn das Feld dreimal getroffen wurde. Das Feld wird jedoch „geschlossen“ und kann nicht mehr erzielt werden, wenn alle Spieler es dreimal getroffen haben. Jeder Spieler muss ein Punktfeld dreimal treffen, damit es in den Status „offen“ wechselt und gewertet werden kann. Bevor die Gegner ihre drei Treffer zum Öffnen des Punktfeldes abgeschlossen haben, kann der Spieler weiterhin auf das „offene“ Punktfeld treffen, um höhere Punktzahlen zu erzielen. Nachdem alle Spieler drei Treffer auf demselben Punktfeld erzielt haben, wird dieses Feld „geschlossen“ und kann nicht erneut gewertet werden. Wenn alle Spieler alle Punktfelder „geschlossen“ haben, gewinnt der Spieler mit der höchsten Punktzahl.

- **G05 Cut Throat Cricket (C00; C20; C25)**

Punkte werden nur vergeben, wenn die Felder 15, 16, 17, 18, 19, 20 und die Mitte der Scheibe (Bull’s Eye) getroffen werden. C00 – Der Spieler kann ein beliebiges Feld unter 15, 16, 17, 18, 19, 20 und die Mitte der Scheibe (Bull’s Eye) treffen. Es gibt keine festgelegte Reihenfolge für die einzelnen Felder; C20 – Der Spieler muss zuerst dreimal die 20 treffen, dann 19, 18, 17, 16, 15 und das Bullseye. C25 – Der Spieler muss zuerst dreimal das Bullseye treffen, dann 15, 16, 17, 18, 19 und 20. Jedes Segment verfügt über drei LED-Anzeigen. Nach einem Treffer leuchtet eine Anzeige auf. Jedes Feld gilt als „offen“, wenn es dreimal getroffen wurde. Das Feld wird jedoch
„geschlossen“ und kann nicht mehr erzielt werden, wenn alle Spieler es dreimal getroffen haben. Die von einem Spieler erzielten Punkte werden allen Gegnern gutgeschrieben. Jeder Spieler muss ein Punktfeld dreimal treffen, damit es in

im „offenen“ Zustand sein und gewertet werden. Bevor die Gegner drei Treffer erzielen, um ein Wertungsfeld zu öffnen, kann ein Spieler weiterhin auf das „offene“ Wertungsfeld treffen, um höhere Punktzahlen als die Gegner zu erzielen. Nachdem alle Spieler drei Treffer in demselben Wertungsfeld erzielt haben, wird dieses Feld „geschlossen“ und kann nicht erneut gewertet werden. Wenn alle Spieler alle Wertfelder „geschlossen“ haben, gewinnt der Spieler mit der niedrigsten Punktzahl.

- **G06 Double Score Cricket (D00; D20; D25)**

Punkte werden nur gezählt, wenn 15, 16, 17, 18, 19, 20 und die Mitte der Scheibe getroffen werden. D00 – Der Spieler kann ein beliebiges Feld von 15, 16, 17, 18, 19, 20 und die Mitte der Scheibe treffen. Es gibt keine festgelegte Reihenfolge für die einzelnen Felder; D20 – Der Spieler muss zunächst dreimal die 20 treffen und anschließend nacheinander die 19, 18, 17, 16, 15 und die Mitte der Scheibe (Bull’s Eye); D25 – Der Spieler muss zunächst dreimal die Mitte der Scheibe treffen und anschließend nacheinander die Felder 15, 16, 17, 18, 19 und 20. Das Spiel verläuft wie bei „Score Cricket“, mit der Ausnahme, dass der Spieler zunächst jedes doppelt gewertete Feld treffen muss, um das Spiel fortzusetzen.

- **G07 Shove-A-Penny Cricket (P00; P20; P25 – mindestens 2 Spieler**)

Punkte werden nur vergeben, wenn die Felder 15, 16, 17, 18, 19, 20 und die Mitte der Scheibe (Bull’s Eye) getroffen werden. P00 – Der Spieler kann ein beliebiges Feld der Zahlen 15, 16, 17, 18, 19, 20 und die Mitte der Scheibe (Bull’s Eye) treffen. Es gibt keine festgelegte Reihenfolge für die einzelnen Felder; P20
- Der Spieler muss zunächst dreimal die 20 treffen und anschließend nacheinander die 19, 18, 17, 16, 15 und die Mitte der Scheibe (Bull’s Eye); P25 – Der Spieler muss zunächst dreimal die Mitte (Bull’s Eye) der Scheibe treffen und anschließend nacheinander die Felder 15, 16, 17, 18, 19 und 20. Das Spiel ähnelt dem Spiel „Simple Cricket“. Es gelten folgende Ausnahmen: Wenn ein Spieler ein Feld mehr als dreimal trifft, wird der Überschuss dem nächsten Spieler gutgeschrieben. Hat ein Spieler jedoch ein Feld dreimal getroffen und damit „geschlossen“, wird der Überschuss nicht dem nächsten Spieler gutgeschrieben, wenn dieser Spieler das Feld erneut trifft. Beispiel: Spieler Nummer 1 trifft zweimal das Feld 16, und die drei Marker für Feld 16 aktivieren zwei. Dann trifft der Spieler dreimal das Feld 16, und der Überschuss von zwei wird Spieler Nummer zwei gutgeschrieben. Nun kann Spieler Nummer zwei „Feld 16 schließen“, indem man es nur einmal trifft. Trifft Spieler Nummer eins Feld 16 jedoch dreimal, leuchten die drei Markierungen für dieses Feld auf und das Feld wird geschlossen. Trifft Spieler Nummer eins nun eine Zwei für dieses Feld, wird der Überschuss von zwei Punkten nicht Spieler Nummer zwei gutgeschrieben. Der Spieler, der alle Felder dreimal trifft, gewinnt.

- **G08 Round Clock (5; 10; 15; 20)**

Die Option (5; 10; 15; 20) bedeutet, dass Punkte vergeben werden, sobald ein beliebiges Punktfeld getroffen wird. 5: Treffen von Feldern mit 1 bis 5 Punkten; 10: Treffen von Feldern mit 1 bis 10 Punkten; 15 Triff die Felder mit den Punkten 1 bis 15; 20 Triff die Felder mit den Punkten 1 bis 20. Der Spieler muss das vom Gerät angezeigte Punktfeld treffen. Wenn das Feld getroffen wird, erscheint das nächste Feld und das Gerät gibt den Ton „Yes“ oder „No“ aus. Der Spieler, der als Erster alle Punktfelder trifft, gewinnt.

- **G09 Round Clock-Double (205; 210; 215; 220)**

Die Option (205; 210; 215; 220) bedeutet, dass nur Treffer auf doppelt gewerteten Feldern zählen. 205 – Treffer auf Feldern mit 1 bis 5 Punkten; 210 – Treffer auf Feldern mit 1 bis 10 Punkten; 215 – Treffer auf Feldern mit 1 bis 15 Punkten; 220 – Treffer eines Feldes mit 1 bis 20 Punkten. Der Spieler muss die Darts auf ein Punktfeld werfen, das vom Gerät angezeigt wird. Wenn das Feld getroffen wird, erscheint das nächste Feld und das Gerät gibt den Ton „Yes“ oder „No“ aus. Der Spieler, der als Erster alle doppelt gewerteten Felder trifft, ist der Gewinner.

- **G10 Round Clock-Triple (305; 310; 315; 320)**

Die Option (305; 310; 315; 320) bedeutet, dass nur Treffer auf dreifach gewerteten Feldern zählen. 305 – Triff die Felder 1 bis 5; 310 – Triff die Felder 1 bis 10; 315 – Triff die Felder 1 bis 15; 320 – Treffer der Felder mit 1 bis 20 Punkten. Der Spieler muss die Darts auf das Feld werfen, das vom Gerät angezeigt wird. Wenn das Feld getroffen wird, erscheint das nächste Feld und das Gerät gibt den Ton „Yes“ oder „No“ aus. Der Spieler, der als Erster alle Felder mit dreifacher Wertung trifft, ist der Gewinner.

- **G11 Legs Over (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21)**

Die Option (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21) bezeichnet den anfänglichen Lebenswert des Spielers. Jeder Spieler sollte versuchen, ein Ergebnis zu erzielen, das höher oder gleich der Summe der drei Würfe des vorherigen Spielers ist (zu Beginn zeigt das Gerät den Wert des Ergebnisses für den ersten Spieler an). Wenn ein Spieler in drei Würfen weniger Punkte erzielt als der vorherige Spieler, verliert er ein „Leben“. Wenn ein Spieler hingegen nicht würfelt, sondern sofort die START-Taste drückt, verliert dieser Spieler ebenfalls ein „Leben“. Wenn der Lebenswert des Spielers null beträgt, scheidet der Spieler aus. Wenn nur noch ein Spieler übrig ist, endet das Spiel und dieser Spieler gewinnt. An diesem Spiel sollten mehr als 2 Spieler teilnehmen.

- **G12 Legs Under (U03; U05; U07; U09; U11; U13; U15; U17; U19; U21)**

Die Option (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21) gibt den Startwert der Lebenspunkte eines Spielers an. Jeder Spieler sollte versuchen, eine Punktzahl zu erzielen, die kleiner oder gleich der Summe der drei Würfe des vorherigen Spielers ist. (Zu Beginn zeigt das Gerät den Ergebniswert für den ersten Spieler an). Wenn ein Spieler in drei Würfen mehr Punkte erzielt als der Wert des vorherigen Spielers, verliert er ein „Leben". Wenn ein Spieler hingegen nicht würfelt, sondern sofort die START-Taste drückt, verliert er ein „Leben"; wenn der Spieler die ELIMINATE/TEAM-Taste drückt, löscht das Gerät das aktuelle Ergebnis und addiert 60 Punkte zur Summe; wenn der Spieler die MISS-Taste drückt, addiert das Gerät ebenfalls 60 Punkte. Wenn der Lebenswert des Spielers null beträgt, scheidet der Spieler aus. Wenn nur noch ein Spieler übrig ist, endet das Spiel und dieser Spieler gewinnt. An dem Spiel sollten mehr als zwei Spieler teilnehmen.

- **G13 Count Up (100; 200; 300; 400; 500; 600; 700; 800; 900)**

Die Punktzahl jedes Spielers wird nach jedem Treffer von Null an aufgestockt. Es gewinnt der erste Spieler, der die gewählte Punktzahl erreicht oder überschreitet. Der erste Spieler, der die festgelegte Punktzahl erreicht oder überschreitet, ist der Gewinner.

- **G14 High Score (H03; H05; H07; H09; H11; H13; H15; H17; H19; H21)**

Alle Felder werden gewertet. Die Option (*3; *5; *7; *9; *11; *13; *15; *17; *19; *21) bezeichnet die festgelegten Spielrunden des Spielers. Eine Runde umfasst drei Würfe. Nach Abschluss der festgelegten Runden gewinnt der Spieler mit der höchsten Punktzahl.

- **G15 Shoot-out (-03; -05; -07; -09; -11; -13; -15; -17; -19; -21)**

Die Option (*3; *5; *7; *9; *11; *13; *15; *17; *19; *21) gibt die anfängliche Lebenspunktzahl des Spielers an. Das Gerät wählt zufällig ein Zahlenfeld aus, auf das geworfen werden soll. Der Spieler muss das Zahlenfeld innerhalb von 10 Sekunden treffen, andernfalls verliert er seinen Zug.
Das Gerät wählt zufällig ein Zahlenfeld aus. Der Spieler hat 10 Sekunden Zeit, um das Feld zu treffen. Nach einem Treffer gibt das Gerät die Meldung
„Yes" oder „No". Trifft der Spieler ein einfach, doppelt oder dreifach gewertetes Zielfeld, zieht das Gerät einen Punkt vom Gesamtwert ab. Es gewinnt der Spieler, der als Erster seine Punktzahl auf null reduziert.

- **G16 Killer (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21)**

Die Option (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21) steht für die anfängliche Lebenspunktzahl des Spielers. Nach dem Start des Spiels zeigt das Gerät „SEL" an, um den Spielern anzuzeigen, wie sie ihre Punktzahl auswählen können. Sobald der erste Spieler seine Punktzahl ausgewählt hat, drücke die Taste „NEXT", damit der nächste Spieler an der Reihe ist. Alle Spieler sollten eine unterschiedliche Punktzahl haben. Sobald alle Spieler ihre Punktzahl ausgewählt haben, beginnt das Spiel. Zunächst muss ein Spieler seine eigene Zahl treffen, um den Status „Killer" zu erhalten. Als Killer versucht der Spieler, die Zahlen seiner Gegner zu treffen, woraufhin der Gegner ein „Leben" verliert. Wenn der Killer seine eigene Zahl trifft, verliert er den Status „Killer" und zudem ein „Leben". Der Spieler muss seine Zahl erneut treffen, um den Status „Killer" wiederzuerlangen. Der Killer sollte versuchen, den Gegnern „Leben" abzunehmen, indem er ihre Punktzahl so schnell wie möglich trifft. Nach dem Treffen der Zielzahl gibt das Gerät die Stimme „Yes" oder „No" aus. Wenn nur noch ein Spieler übrig ist, endet das Spiel und dieser Spieler wird zum Gewinner. An dem Spiel sollten mehr als zwei Spieler teilnehmen.

- **G17 Killer – Double (203; 205; 207; 209; 211; 213; 215; 217; 219; 221)**

Die Option (*3; *5; *7; *9; *11; *13; *15; *17; *19; *21) bezeichnet den anfänglichen Lebenswert des Spielers. Nach dem Start des Spiels zeigt das Gerät „SEL" an, um den Spielern anzuzeigen, wie sie ihre Punktzahl auswählen können. Sobald der erste Spieler seine Zahl ausgewählt hat, drücken Sie die Taste „NEXT", damit der nächste Spieler seine Zahl auswählen kann. Alle Spieler sollten eine unterschiedliche Zahl haben. Sobald alle Spieler ihre Zahl ausgewählt haben, beginnt das Spiel. Zunächst muss ein Spieler seine eigene Zahl zweimal treffen, um den Status „Killer" zu erlangen. Als Killer versucht der Spieler, die Zahlen seiner Gegner zu treffen, woraufhin der Gegner ein „Leben" verliert. Wenn der Killer seine eigene Zahl trifft, verliert er den Status „Killer" und verliert zudem ein „Leben". Der Spieler muss seine Punktzahl erneut zweimal treffen, um den Status „Killer" zu erlangen. Der Killer sollte versuchen, seinen Gegnern ein „Leben" abzunehmen, indem er deren Punktzahl so schnell wie möglich trifft. Nach dem Treffen der Zielzahl gibt das Gerät die Stimme „Yes" oder „No" aus. Wenn nur noch ein Spieler übrig ist, endet das Spiel und dieser Spieler wird zum Gewinner. Am Spiel sollten mehr als zwei Spieler teilnehmen.

- **G18 Killer – Triple (303; 305; 307; 309; 311; 313; 315; 317; 319; 321)**

Die Option (*3; *5; *7; *9; *11; *13; *15; *17; *19; *21) steht für die anfängliche Lebenspunktzahl des Spielers. Nach dem Start des Spiels zeigt das Gerät „SEL" an, um den Spielern anzuzeigen, wie sie ihre Punktzahl auswählen können. Sobald der erste Spieler seine Zahl ausgewählt hat, drücken Sie die Taste „NEXT", damit der nächste Spieler seine Zahl auswählen kann. Alle Spieler sollten eine unterschiedliche Zahl haben. Sobald alle Spieler ihre Zahl ausgewählt haben, beginnt das Spiel. Zunächst muss ein Spieler seine Zahl dreimal treffen, um den Status „Killer" zu erlangen. Als Killer versucht der Spieler, die Zahlen seiner Gegner zu treffen, und dann

Der Gegner verliert ein „Leben“. Wenn der „Killer“ seine eigene Zahl trifft, verliert er den Status „Killer“ und zudem ein „Leben“. Der Spieler muss seine Zahl erneut dreimal treffen, um den Status „Killer“ zu erlangen. Der Killer sollte versuchen, seinen Gegnern „Leben“ abzunehmen, indem er ihre Punktzahl so schnell wie möglich trifft. Nach dem Treffen der Zielzahl gibt das Gerät die Stimme „Yes“ oder „No“ aus. Wenn nur noch ein Spieler übrig ist, endet das Spiel und dieser Spieler wird zum Sieger. An dem Spiel sollten mehr als zwei Spieler teilnehmen.

- **G19 All Five (51; 61; 71; 81; 91)**

Eine Runde besteht aus drei Würfen. In jeder Runde muss jeder Spieler eine Summe erzielen, die durch fünf teilbar ist. Jede „Fünf“ zählt als ein Punkt. Beispiel: Ein Spieler würfelt in drei Würfen eine Drei, eine Sieben und eine Zehn. Da die Summe von zwanzig durch fünf teilbar ist, erhält der Spieler vier Punkte (4 × 5 = 20). Wenn die Summe der drei Würfe nicht durch fünf teilbar ist oder kein Dart in diesem Durchgang im richtigen Feld landet (das Ziel verfehlt oder ein Treffer in „Reifen“ (Außenring): Es werden keine Punkte vergeben. Die Option (51; 61; 71; 81; 91) bezeichnet die festgelegten Punktzahlen für den Spieler. Der Spieler, der als Erster die festgelegten Punktzahlen erreicht oder überschreitet, ist der Gewinner.

- **G20 Shanghai (101; 105; 110; 115)**

101 – Triff nacheinander ein beliebiges Feld zwischen eins und zwanzig und die Mitte der Scheibe; 105 – Triff nacheinander ein beliebiges Feld zwischen fünf und zwanzig und die Mitte der Scheibe; 110 – Triff nacheinander ein beliebiges Feld zwischen zehn und zwanzig und die Mitte der Scheibe; 115 – Triff nacheinander ein beliebiges Feld zwischen 15 und 20 sowie die Mitte der Scheibe. Jeder Spieler darf nur einen Dart auf jedes Zahlenfeld werfen und wechselt automatisch zum nächsten Feld. Er erhält Punkte, wenn er trifft, und keine Punkte, wenn er nicht trifft. Nach dem Treffen der Zielmitte wird der Spieler mit der höchsten Punktzahl zum Sieger.

- **G21 Shanghai (201; 205; 210; 215)**

201 – Triff nacheinander das Doppel-Feld von eins bis zwanzig und die Mitte der Scheibe; 205 – Triff nacheinander das Doppel-Feld von fünf bis zwanzig und die Mitte der Scheibe; 210 – Triff nacheinander das Doppel-Feld von zehn bis zwanzig und die Mitte der Scheibe; 215 – Triff nacheinander das Doppel-Feld von 15 bis 20 und die Mitte der Scheibe. Jeder Spieler darf nur einen Dart auf jedes Zahlenfeld werfen und wechselt automatisch zum nächsten Feld. Er erhält Punkte, wenn er trifft; trifft er nicht, erhält er keine Punkte. Nach dem Treffen der Zielmitte wird der Spieler mit der höchsten Punktzahl zum Sieger.

- **G22 Shanghai (301; 305; 310; 315)**

301 – Triff nacheinander die Dreifachfelder von eins bis zwanzig und die Mitte der Scheibe; 305 – Triff nacheinander die Dreifachfelder von fünf bis zwanzig und die Mitte der Scheibe; 310 – Triff nacheinander die Dreifachfelder von zehn bis zwanzig und die Mitte der Scheibe; 315 – Triff nacheinander das Dreifachfeld von 15 bis 20 und die Mitte der Scheibe. Jeder Spieler darf nur einen Dart auf jedes Zahlenfeld werfen und wechselt automatisch zum nächsten Feld. Er erhält Punkte, wenn er trifft; trifft er nicht, erhält er keine Punkte. Nach dem Treffen der Zielmitte wird der Spieler mit der höchsten Punktzahl zum Sieger.

- **G23 Golf (10; 20; 30; 40; 50; 60; 70; 80; 90)**

Die Option (10; 20; 30; 40; 50; 60; 70; 80; 90) bezeichnet die festgelegten Punkte für den Spieler. Der Spieler muss nacheinander die Zahlenfelder von eins bis achtzehn treffen. Er muss im ersten Durchgang eine Zahl treffen, im zweiten Durchgang zwei Zahlen usw. Wenn ein Segment getroffen wird, gibt das Gerät die Stimme „Yes“ oder „No“ aus. Der Spieler sollte ein möglichst niedriges Ergebnis erzielen. Ein Spieler, der die Punktgrenze erreicht oder überschreitet, scheidet aus dem Spiel aus. Wenn er in einer Runde dreimal daneben wirft, gilt dies als „Fehlwurf“ und zählt als fünf Punkte. Ein Treffer auf ein Dreifachfeld zählt als ein Punkt; ein Treffer auf ein Doppelfeld zählt als zwei Punkte; ein Treffer auf ein Einzelfeld zählt als drei Punkte. Der Spieler kann einen beliebigen der drei Darts verwenden, um seinen Zug zu beenden, darf jedoch nur den letzten Dart verwenden, um einen Punkt zu erzielen. Wenn der letzte Dartwurf der Runde das Ziel nicht trifft, wird der Zug ebenfalls als fünf Punkte gewertet. Ein Spieler, der die festgelegte Punktzahl erreicht oder überschreitet, scheidet aus dem Spiel aus. Wenn nur noch ein Spieler übrig ist, gewinnt dieser; oder nach Abschluss aller 18 Runden gewinnt der Spieler mit der niedrigsten Punktzahl.

- **G24 Bingo (132; 141; 168; 189)**

Das Gerät zeigt automatisch das Zielfeld an. Der Spieler, der als Erster dreimal alle festgelegten Zielfelder trifft, gewinnt. Wenn ein Segment getroffen wird, gibt das Gerät „Yes“ oder „No“ aus. 132 – Triff die Felder in der Reihenfolge 15, 4, 8, 14, 3; 141 – Triff die Felder in der Reihenfolge 17, 13, 9, 7, 1; 168 – Triff die Felder in der Reihenfolge 20, 16, 12, 6, 2; 189 – Triff das Feld in der Reihenfolge 19, 10, 18, 5, 11. Der Spieler muss das angegebene Zahlenfeld dreimal treffen, um zum nächsten Feld zu gelangen. Ein Treffer auf ein einzelnes Feld zählt einmal; ein doppeltes Feld zählt zweimal; ein dreifaches Feld zählt dreimal.

- **G25 Big Little – Simple (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21)**

Die Option (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21) gibt den Startwert der Lebenspunkte des Spielers an. Zu Beginn zeigt das Gerät zufällig eine Zielzahl für den ersten Spieler an. Wenn der Spieler das Ziel mit dem ersten oder zweiten Dart trifft, kann er mit dem nächsten Dart ein neues Ziel für den nächsten Spieler festlegen; wenn der Spieler das Ziel erst mit dem dritten Dart trifft oder kein korrektes neues Ziel für den nächsten Spieler festlegt, zeigt das Gerät zufällig ein neues Ziel für den nächsten Spieler an; Wenn der Spieler das Ziel mit keinem der drei Wurfpfeile trifft, verliert er ein „Leben“, und der nächste Spieler muss auf dasselbe Ziel werfen. Wird das Ziel getroffen, gibt das Gerät die Stimme „Yes“ oder „No“ aus. Es ist möglich, das Ziel einfach, doppelt oder dreifach zu treffen. Wenn der ursprüngliche Lebenswert eines Spielers Null erreicht, scheidet der Spieler aus dem Spiel aus. Wenn schließlich nur noch ein Spieler übrig ist, endet das Spiel und dieser Spieler gewinnt.

- **G26 Big Little – Hard (H03; H05; H07; H09; H11; H13; H15; H17; H19; H21)**

Die Option (*3; *5; *7; *9; *11; *13; *15; *17; *19; *21) gibt die anfängliche Lebenspunktzahl des Spielers an. Zu Beginn zeigt das Gerät zufällig eine Zielzahl für den ersten Spieler an. Wenn der Spieler das Ziel mit dem ersten oder zweiten Dart trifft, kann er mit dem nächsten Dart ein neues Ziel für den nächsten Spieler festlegen; wenn der Spieler das Ziel erst mit dem dritten Dart trifft oder kein korrektes neues Ziel für den nächsten Spieler festlegt, zeigt das Gerät zufällig ein neues Ziel für den nächsten Spieler an; Wenn der Spieler das Ziel mit keinem der drei Darts trifft, verliert er ein „Leben“, und der nächste Spieler muss dasselbe Ziel treffen. Wenn das Ziel getroffen wird, gibt das Gerät die Stimme „Yes“ oder „No“ aus. Es ist nur erlaubt, genau das Feld des festgelegten Ziels zu treffen. Wenn das Ziel beispielsweise „Doppel-15“ ist, ist ein Treffer auf „Einfach-15“ oder „Dreifach-15“ ungültig; nur „Doppel-15“ zählt. Wenn der ursprüngliche Lebenswert eines Spielers Null erreicht, scheidet der Spieler aus dem Spiel aus. Wenn schließlich nur noch ein Spieler übrig ist, endet das Spiel und dieser Spieler gewinnt.

- **G27 Gotcha (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901)**

(101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901) sind bestimmte Punktzahlen, die die Spieler erreichen müssen. Jeder Spieler beginnt mit 0 Punkten. Die Punkte werden addiert, sobald ein Feld getroffen wird. Der Spieler, der als Erster die festgelegte Punktzahl erreicht, gewinnt. Überschreitet ein Spieler die festgelegte Punktzahl, scheidet er aus der Runde aus und sein Punktestand wird auf den Stand vor dem Wurf in dieser Runde zurückgesetzt. Spieler können andere Spieler „bombardieren“, wodurch deren Punktestand auf null gesetzt wird. Dies geschieht, wenn der werfende Spieler bei jedem geworfenen Dart die gleiche Punktzahl wie ein anderer Spieler erzielt.

PROBLEMLÖSUNG

- **Keine Stromversorgung** – Vergewissern Sie sich, dass das Netzteil an eine Steckdose angeschlossen ist und dass der Stecker des Netzteils in die Stromanschlussbuchse am Spielbrett eingesteckt ist.
- **Das** Spiel **speichert keine Ergebnisse** – Überprüfen Sie, ob das Spiel im Modus „Einstellungen“ oder im Modus „Pause“ eingestellt ist. Überprüfen Sie anschließend, ob die Sensoren oder Funktionstasten blockiert oder verklemmt sind.
- **Blockiertes Segment oder eine blockierte Taste** – Während des Transports und sogar bei normalem Gebrauch der Dartscheibe kann es vorkommen, dass sich die Sensorelemente gelegentlich blockieren und keine Treffer registrieren. In diesem Fall
  Es ertönt ein Warnton und die Anzeige beginnt zu blinken, um auf ein blockiertes Element hinzuweisen. Wenn Sie den Dart vorsichtig aus dem Element ziehen oder das Element mit leichtem Fingerdruck vorsichtig hin und her bewegen, lässt es sich in der Regel schnell lösen. Anschließend kann das Spiel fortgesetzt werden, und die Ergebnisse werden genau an der Stelle weitergeführt, an der sie unterbrochen wurden.
- **Entfernen abgebrochener Spitzen** – Verwenden Sie keine scharfen oder metallenen Werkzeuge, um ein abgebrochenes Element zu entfernen – diese können das Spielfeld beschädigen. Wenn ein Teil der Spitze über die Oberfläche der Dartscheibe hinausragt, entfernen Sie ihn vorsichtig mit den Fingern oder einer Kunststoffzange. Wenn die abgebrochene Spitze bündig mit der Oberfläche der Zielscheibe abschließt und sich nicht greifen lässt, versuchen Sie nicht, sie mit Gewalt durch das Feld zu drücken; dies kann das Loch vergrößern oder den Sensor der Zielscheibe beschädigen. Wende dich an einen autorisierten Kundendienst oder verwende ein spezielles Werkzeug zum Entfernen von weichen Spitzen (sog. Tip Remover), falls der Hersteller ein solches anbietet. Je schwerer der Dart, desto größer ist das Risiko, dass die Spitze bricht – verwende die vom Hersteller empfohlenen Spitzen und tausche sie regelmäßig aus.
- **Stromversorgungs- oder elektromagnetische Störungen** – In Extremfällen, bei denen erhebliche elektromagnetische Störungen auftreten, kann das elektrische System ausfallen oder falsche Ergebnisse anzeigen. Beispiele: bei starken Gewittern, extremen Spannungsschwankungen, Unterspannung oder wenn das Dartspiel zu nahe an Elektromotoren oder in der Nähe von Mikrowellenherden aufgestellt ist. Um den normalen Betrieb des Geräts wiederherzustellen, ziehen Sie den Netzstecker aus der Steckdose und warten Sie einige Sekunden, bevor Sie ihn wieder einstecken. In diesem Fall müssen Sie natürlich sicherstellen, dass die Ursache der Störungen beseitigt wurde.

PFLEGE DER DARTTAFEL

WICHTIG! Ziehen Sie vor der Reinigung mit einem feuchten Tuch den Stecker aus der Steckdose. Die Dartscheiben dürfen ausschließlich mit einem feuchten Tuch gereinigt werden! Das Netzteil darf nicht mit Feuchtigkeit in Berührung kommen! Bei häufigem Gebrauch verschmutzt die Vorderseite des Geräts höchstwahrscheinlich durch den Gebrauch. Die Vorderseite, die Tasten und den Bildschirm sollten Sie mit einem feuchten Tuch reinigen. Wir empfehlen die Verwendung einer Lösung aus Wasser und einer kleinen Menge eines milden Reinigungsmittels. Wischen Sie das Gerät anschließend mit einem weichen, trockenen Tuch trocken. Wenn Sie die Dartscheibe längere Zeit nicht benutzen, sollten Sie sie mit einem Tuch abdecken, um sie vor Staub zu schützen. Bewahren Sie das Produkt stets an einem trockenen und sauberen Ort bei Raumtemperatur auf.

Das Gerät ist ein Elektro- und Elektronikgerät. Beachten Sie die örtlichen Vorschriften: Geben Sie ausgediente Elektrogeräte bei einer entsprechenden Sammelstelle ab.



Gracias por adquirir este juego electrónico de dardos con su adaptador de corriente incluido. Su sistema de puntuación computarizado hace que el juego sea fácil y divertido. Pueden jugar hasta 8 jugadores a la vez. La diana ofrece 27 juegos con 202 variantes, efectos de sonido, música y mensajes de voz en inglés. Antes de comenzar a jugar, lea el manual de instrucciones y guárdelo para futuras consultas.

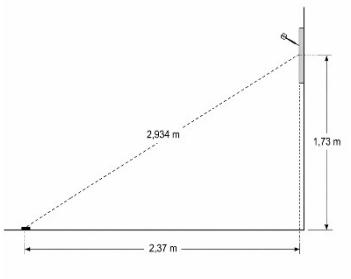
ADVERTENCIAS

- 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.
- La diana de dardos solo debe utilizarse con la fuente de alimentación incluida. El uso de un tipo de fuente de alimentación inadecuado provocará daños en el circuito de la diana. No utilice el dispositivo si la fuente de alimentación, el cable o el enchufe están dañados. No conecte ni desconecte la fuente de alimentación con las manos mojadas. Desconéctela agarrando el enchufe, nunca el cable.
- Apaga la diana y desconéctala de la corriente cuando no la utilices.

CONTENIDO DEL PAQUETE

El kit incluye: una diana electrónica para dardos, una fuente de alimentación, 12 dardos con puntas blandas, 50 puntas de repuesto, un manual de instrucciones y material de montaje.

MONTAJE



Para el montaje, utiliza los elementos de montaje incluidos: tacos de expansión y tornillos. Fija la diana según el esquema de montaje. Una vez colgada, el centro de la diana debe quedar a 173 cm del suelo. La línea de lanzamiento debe quedar a 237 cm de la superficie de la diana. Asegúrate de que haya unos 3 m de espacio libre delante de la diana. Atornilla dos tornillos en las marcas de referencia hasta que las cabezas de los tornillos sobresalgan unos 1,27 cm de la pared. Alinea los orificios de montaje de la parte trasera del juego con las cabezas de los tornillos y, a continuación, monta el juego. Puede ser necesario ajustar los tornillos hasta que el disco quede bien pegado a la pared. Tras el montaje, comprueba que el disco quede bien fijado a la pared y no se mueva durante el uso.

DATOS TÉCNICOS

El dispositivo se alimenta exclusivamente mediante la fuente de alimentación de red incluida con salida de corriente continua (CC). Parámetros de entrada de la fuente de alimentación: 100–240 V CA, 50/60 Hz.
Parámetros de salida de la fuente de alimentación: 5 V CC, 0,5 A (2,5 W).
Construcción: la fuente de alimentación es un dispositivo de clase II (doble aislamiento), lo que significa que no requiere cable de protección. Símbolos: el símbolo de la casita que aparece en la fuente de alimentación indica que tanto esta como el dispositivo están destinados exclusivamente al uso en interiores. El símbolo de polaridad del conector de CC indica qué parte del conector es positiva y cuál es negativa.

CONEXIÓN Y PUESTA EN MARCHA

Inserta el conector de CC de la fuente de alimentación en la toma de alimentación del dispositivo, prestando atención a la polaridad correcta (polo positivo y negativo según el símbolo de la fuente de alimentación). A continuación, conecta la fuente de alimentación a la toma de corriente (230 V). Enciende el disco según se describe en el manual de instrucciones: selecciona el juego, el número de jugadores y comienza la partida. Una vez finalizada la partida, desconecta la fuente de alimentación de la red eléctrica, sacando primero el enchufe de la toma de corriente.

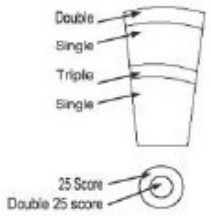
AVISO IMPORTANTE

- El tablero está diseñado exclusivamente para su uso con dardos ligeros con puntas blandas. Se recomienda utilizar los dardos incluidos en el juego. No intentes utilizar dardos de dardos con puntas de acero ni

No utilices dardos más largos (la longitud máxima de la punta es de 2,5 cm) ni más pesados (el peso máximo del dardo es de 12 g), ya que esto dañaría la diana. Entre cada lanzamiento, deja un breve intervalo para que el mecanismo y los componentes electrónicos de la diana registren correctamente el resultado. Si dos lanzamientos se producen demasiado seguidos, retira el segundo dardo y vuelve a lanzar para que tu puntuación se registre correctamente.

SISTEMA DE PUNTUACIÓN

- «Single»: puntos contabilizados del segmento
- «Double»: 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

- Botón GAME: pulsa este botón para navegar por el menú de juegos en la pantalla y seleccionar un juego. Durante el juego, pulsa este botón para finalizar la partida actual y volver al estado inicial del juego.
- Botón OPTION: pulsa este botón para seleccionar diferentes variantes de juego.
- Botón PLAYER/SCORE: al iniciar el juego, utiliza este botón para establecer el número de jugadores; durante el juego, utilízalo para consultar la puntuación de cada jugador.
- Botón DOUBLE: solo para el juego «G01».
- Botón HANDICAP: utiliza este botón para ajustar el nivel de dificultad del juego de forma individual para cada jugador. Por ejemplo: 4 jugadores juegan al juego «G01». El primer jugador puede establecer una puntuación inicial de 801; el segundo, de 201; el tercero, de 501; y el cuarto, de 301.
- Botón SOUND: este botón permite ajustar el volumen de los altavoces. Hay 8 niveles disponibles, desde el silencio hasta el volumen máximo.
- Botón MISS: pulsa este botón para reducir el número de tiradas restantes cuando una tirada no acierte en ningún segmento.
- Botón ELIMINATE/TEAM: al iniciar el juego, pulsa este botón para configurar el modo por equipos; durante el juego, pulsa este botón para borrar o reiniciar el resultado del lanzamiento actual.
- Botón START/NEXT: pulsa este botón para iniciar el juego y pasar al siguiente jugador.
- Botón CYBERMATCH: pulsa este botón para jugar contra la máquina, con un total de cinco niveles (C1: profesional; C2: experto; C3: senior; C4: intermedio; C5: principiante).

CONFIGURACIÓN DEL JUEGO

Enciende la máquina y esta iniciará una autocomprobación. Cuando suene el efecto musical, pulsa cualquiera de los nueve botones de función situados en la parte superior para acceder al juego «G01»; o bien, una vez finalizada la autocomprobación, la máquina también pasará directamente al juego «G01».

1. Pulsa el botón GAME para seleccionar cualquier juego hasta que aparezca en pantalla.
2. Pulsa el botón OPTION para seleccionar las diferentes variantes de los juegos.
3. Pulsa el botón PLAYER para establecer el número de jugadores.
4. Pulse el botón HANDICAP para establecer diferentes niveles de dificultad para cada jugador. Cada vez que pulse el botón, el nivel cambiará en un grado.
5. Pulsa el botón START para comenzar el juego una vez finalizada la configuración.

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

- **G01 Count Down (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901)**

El juego consiste en restar los resultados sucesivos de la cantidad inicial de puntos. El jugador que sea el primero en llegar exactamente a cero gana. Opciones: Para aumentar la dificultad del juego, puedes pulsar el botón DOUBLE para establecer restricciones adicionales sobre el inicio y el final de la partida.

- Double In (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901): para empezar, el jugador debe acertar en un casilla doble.
- Double Out (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901): para ganar, el jugador debe acertar en un doble; cada acierto reduce la puntuación a cero. Si se alcanza el «1» o se supera el cero, se considera un KRACH y la puntuación vuelve al resultado anterior.
- Double In/Out (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901): el jugador debe acertar en una casilla doble para comenzar y terminar la partida.

- **G02 Simple Cricket (000; 020; 025)**

Se suman puntos al acertar en las casillas: 15, 16, 17, 18, 19, 20 y el centro de la diana. El jugador que sea el primero en acertar en todos los campos anteriores tres veces es el ganador. 000: el jugador puede acertar en cualquier campo de los siguientes: 15, 16, 17, 18, 19, 20 y el centro de la diana (bull's eye). No hay un orden establecido para los distintos campos; 020 - El jugador debe acertar primero el 20 tres veces y, a continuación, acertar el 19, el 18, el 17, el 16, el 15 y el centro de la diana (bull's eye) en orden; 025: el jugador debe acertar primero en el centro de la diana (bull's eye) tres veces y, a continuación, acertar en 15, 16, 17, 18, 19 y 20, en ese orden. Cada casilla tiene tres indicadores LED. Al acertar una vez, se encenderá un indicador. Cuando se hayan encendido todos los indicadores, el juego terminará. El jugador que encienda primero todos los indicadores gana.

- **G03 Scram Cricket (A00 - solo para 2 jugadores)**

Solo se suman puntos cuando se aciertan los números 15, 16, 17, 18, 19, 20 y el centro de la diana (bull's eye). El juego consta de dos rondas. En la primera ronda, el jugador número uno intenta «cerrar» todos los campos mencionados (acertar tres veces en cada campo: del 15 al 20 y el centro de la diana). Cuando el jugador número uno acierta tres veces en cualquier campo puntuable, se considera que «cierra» dicho campo. El jugador número dos no obtiene ningún punto al acertar en ese campo. El jugador número dos intenta conseguir el mayor número de puntos posible acertando en los campos puntuables que el jugador número uno aún no ha cerrado. Cuando el jugador número uno cierre todos los campos puntuables, la primera ronda habrá terminado. En la segunda ronda, ambos jugadores intercambian sus roles. Ahora el jugador número dos intenta cerrar todas las casillas puntuables, y el jugador número uno suma puntos. El juego termina cuando el jugador número dos haya cerrado todas las casillas. Gana el jugador con mayor número de puntos.

- **G04 Score Cricket (E00; E20; E25)**

Solo se suman puntos cuando se dan en el blanco los números 15, 16, 17, 18, 19, 20 y el centro de la diana (bull's eye). E00: el jugador puede acertar en cualquier casilla de 15, 16, 17, 18, 19, 20 y en el centro de la diana (bull's eye). No hay un orden específico para las distintas casillas; E20
- El jugador debe acertar primero tres veces en el 20 y, a continuación, acertar en el 19, el 18, el 17, el 16, el 15 y el centro de la diana (bull's eye) en orden; E25 - El jugador debe acertar primero en el centro de la diana (bull's eye) tres veces y, a continuación, acertar en 15, 16, 17, 18, 19 y 20, en ese orden. Cada segmento tiene tres indicadores LED. Al acertar una vez, se encenderá un indicador. Cada casilla se considera
«abierto» cuando se acierta tres veces en él. Pero el campo se «cerrará» y no se podrá puntuar si todos los jugadores aciertan tres veces en él. Cada jugador debe acertar tres veces en un campo de puntuación para que este pase al estado «abierto» y pueda puntuarse. Antes de que los oponentes completen los tres aciertos para abrir el campo de puntuación, el jugador puede seguir acertando en el campo de puntuación «abierto» para obtener puntuaciones más altas. Una vez que todos los jugadores hayan completado tres aciertos en el mismo campo de puntuación, este se «cerrará» y no se podrá volver a puntuar. Cuando todos los jugadores hayan «cerrado» todos los campos de puntuación, el ganador será el jugador con la puntuación más alta.

- **G05 Cut Throat Cricket (C00; C20; C25)**

Solo se suman puntos cuando se acierta en los números 15, 16, 17, 18, 19, 20 y en el centro de la diana (bull's eye). C00: el jugador puede acertar en cualquier casilla de los números 15, 16, 17, 18, 19, 20 y en el centro de la diana (bull's eye). No hay un orden específico para los distintos campos; C20: el jugador debe acertar primero el 20 tres veces, luego el 19, el 18, el 17, el 16, el 15 y el bull's-eye. C25: el jugador debe acertar primero en el bull's-eye tres veces, luego en el 15, 16, 17, 18, 19 y 20. Cada segmento tiene tres indicadores LED. Al acertar una vez, se encenderá un indicador. Cada casilla puntuable se considera «abierta» cuando se acierta en ella tres veces. Pero la casilla se considerará
«cerrado» y no se podrá puntuar si todos los jugadores lo aciertan tres veces. Los puntos obtenidos por un jugador se sumarán a los de todos sus oponentes. Cada jugador debe acertar tres veces en un campo puntuable para que este pase a

estado «abierto» y ser puntuado. Antes de que los oponentes consigan tres aciertos para abrir un campo puntuable, el jugador puede seguir acertando en el campo puntuable «abierto» para obtener puntuaciones más altas que los oponentes. Una vez que todos los jugadores hayan conseguido tres aciertos en el mismo campo puntuable, dicho campo se «cerrará» y no se podrá volver a puntuar. Cuando todos los jugadores hayan «cerrado» todas las casillas puntuables, el ganador será el jugador con la puntuación más baja.

- **G06 Double Score Cricket (D00; D20; D25)**

Los puntos solo se contabilizan cuando se aciertan los 15, 16, 17, 18, 19, 20 y el centro de la diana. D00: el jugador puede acertar en cualquier casilla de 15, 16, 17, 18, 19, 20 y el centro de la diana. No hay un orden específico para las distintas casillas; D20: el jugador debe acertar primero en el 20 tres veces y, a continuación, acertar en el 19, 18, 17, 16, 15 y el centro de la diana (bull's eye) en orden; D25: el jugador debe acertar primero en el centro de la diana tres veces y, a continuación, acertar en 15, 16, 17, 18, 19 y 20 en orden. El juego es igual que en «Score Cricket», con la excepción de que el jugador debe acertar primero en cada casilla de doble puntuación para continuar el juego.

- **G07 Shove-A-Penny Cricket (P00; P20; P25 - al menos 2 jugadores**)

Solo se suman puntos si se dan en el blanco los números 15, 16, 17, 18, 19, 20 y el centro de la diana (bull's eye). P00 - El jugador puede acertar en cualquier casilla de 15, 16, 17, 18, 19, 20 y el centro de la diana (bull's eye). No hay un orden específico para las distintas casillas; P20
- El jugador debe acertar primero tres veces en el 20 y, a continuación, acertar en el 19, 18, 17, 16, 15 y el centro de la diana (bull's eye) en orden; P25: el jugador debe acertar primero en el centro (bull's eye) de la diana tres veces y, a continuación, acertar en el 15, 16, 17, 18, 19 y 20, en ese orden. El juego es similar al «Simple Cricket». Las excepciones son las siguientes: si un jugador da en el blanco más de tres veces, el exceso se sumará al siguiente jugador. Pero una vez que un jugador haya dado tres veces en el blanco y lo haya «cerrado», si vuelve a dar en ese blanco, el exceso no se sumará al siguiente jugador. Por ejemplo: el jugador número 1 acierta dos veces en la casilla 16, y los tres marcadores de la casilla 16 activarán dos. A continuación, el jugador acierta tres veces en la casilla 16, y el excedente de dos veces se añadirá al jugador número dos. Ahora el jugador número dos puede «cerrar» la casilla 16, acertando en ella solo una vez. Pero si el jugador número uno acierta tres veces en la casilla 16, se encenderán los tres indicadores de esa casilla y esta quedará cerrada. Ahora bien, si el jugador número uno saca un dos en esa casilla, el exceso de dos veces no se sumará al jugador número dos. El jugador que acierte tres veces en todas las casillas gana.

- **G08 Round Clock (5; 10; 15; 20)**

La opción (5; 10; 15; 20) significa que los puntos se acumulan al acertar en cualquier casilla puntuable. 5: Acertar en casillas puntuables del 1 al 5; 10: Acertar en casillas puntuables del 1 al 10; 15: Acierta en las casillas puntuadas del 1 al 15; 20: Acierta en las casillas puntuadas del 1 al 20. El jugador debe acertar en la casilla puntuada según lo indique el dispositivo. Si se acierta en la casilla, aparecerá la siguiente casilla y el dispositivo emitirá el sonido «Yes»; o bien: «No». El jugador que sea el primero en acertar en todas las casillas puntuadas gana.

- **G09 Round Clock-Double (205; 210; 215; 220)**

La opción (205; 210; 215; 220) significa que solo se cuenta el acierto en los campos que puntan el doble. 205: acierto en campos que puntan de 1 a 5; 210: acierto en campos que puntan de 1 a 10; 215: acierto en campos que puntan de 1 a 15; 220 - Acertar en los campos puntuables del 1 al 20. El jugador debe lanzar los dardos al campo puntuable según lo indique el dispositivo. Si se acierta en el campo, aparecerá el siguiente campo y el dispositivo emitirá el sonido «Yes»; o bien: «No». El jugador que sea el primero en acertar en todos los campos puntuables dobles es el ganador.

- **G10 Round Clock-Triple (305; 310; 315; 320)**

La opción (305; 310; 315; 320) significa que solo se cuenta el acierto en los campos de triple puntuación. 305 - Acierta en los campos puntuables del 1 al 5; 310 - Acierta en los campos puntuables del 1 al 10; 315 - Acierta en los campos puntuables del 1 al 15; 320 - Acertar en los campos puntuables del 1 al 20. El jugador debe lanzar los dardos al campo puntuable según lo indique el dispositivo. Si se acierta en el campo, aparecerá el siguiente campo y el dispositivo emitirá el sonido «Yes»; o bien: «No». El jugador que sea el primero en acertar en todos los campos puntuables con triple puntuación es el ganador.

- **G11 Legs Over (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21)**

La opción (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21) indica el valor inicial de vida del jugador. Cada jugador debe intentar alcanzar una puntuación igual o superior a la suma de los tres lanzamientos del jugador anterior (al principio, el dispositivo mostrará la puntuación del primer jugador). Cuando un jugador obtenga menos puntos en tres lanzamientos que el jugador anterior, se le restará una «vida». Por otro lado, si el jugador no lanza los dados, pero pulsa inmediatamente el botón START, también perderá una «vida». Cuando el valor de la vida del jugador sea cero, el jugador quedará eliminado. Cuando solo quede un jugador, el juego termina y ese jugador gana. En este juego deben participar más de 2 jugadores.

- **G12 Legs Under (U03; U05; U07; U09; U11; U13; U15; U17; U19; U21)**

La opción (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21) indica el valor inicial de vida del jugador. Cada jugador debe intentar obtener una puntuación menor o igual a la suma de los tres lanzamientos del jugador anterior. (Al principio, el dispositivo mostrará el resultado del primer jugador). Cuando un jugador consiga más puntos en tres tiradas que el resultado del jugador anterior, se le restará una «vida». Por otro lado, si el jugador no lanza los dardos, sino que pulsa inmediatamente el botón START, perderá una «vida»; si pulsa el botón ELIMINATE/TEAM, el dispositivo borrará el resultado actual y añadirá 60 puntos a la suma; si pulsa el botón MISS, el dispositivo también añadirá 60 puntos. Cuando el valor de las vidas del jugador sea cero, el jugador quedará eliminado. Cuando solo quede un jugador, el juego terminará y ese jugador ganará. En el juego deben participar más de dos jugadores.

- **G13 Count Up (100; 200; 300; 400; 500; 600; 700; 800; 900)**

La puntuación de cada jugador se suma desde cero después de cada acierto. Gana el primer jugador que alcance o supere el límite de puntos seleccionado. El primer jugador que alcance o supere la puntuación establecida es el ganador.

- **G14 Puntuación máxima (H03; H05; H07; H09; H11; H13; H15; H17; H19; H21)**

Todas las casillas suman puntos. La opción (*3; *5; *7; *9; *11; *13; *15; *17; *19; *21) indica los turnos asignados al jugador. Un turno consiste en tres lanzamientos. Una vez finalizados los turnos asignados, gana el jugador con la puntuación más alta.

- **G15 Shoot out (-03; -05; -07; -09; -11; -13; -15; -17; -19; -21)**

La opción (*3; *5; *7; *9; *11; *13; *15; *17; *19; *21) indica el valor inicial de vida del jugador. El dispositivo seleccionará al azar un campo numérico al que lanzar. El jugador debe acertar en el campo numérico en un plazo de 10 segundos; de lo contrario, pierde su turno.
El dispositivo indicará aleatoriamente un campo numérico. El jugador tiene 10 segundos para acertar. Tras acertar, el dispositivo reproducirá el mensaje
«Yes» o «No». Al acertar en un campo objetivo de puntuación simple, doble o triple, el dispositivo restará un punto del total. Gana el jugador que primero reduzca el número de puntos a cero.

- **G16 Killer (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21)**

La opción (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21) indica el valor inicial de vida del jugador. Al iniciar la partida, la máquina mostrará «SEL» para indicar a los jugadores cómo elegir su número de puntos. Cuando el primer jugador haya elegido su número de puntos, pulsa el botón «NEXT» para que elija el siguiente jugador. Todos los jugadores deben tener un número de puntos diferente. Cuando todos los jugadores hayan terminado de elegir su propio nivel de puntos, comienza el juego. Primero, el jugador debe acertar su propio número para obtener la calificación de «asesino». Al convertirse en asesino, el jugador intenta acertar el número de sus oponentes, y entonces el oponente perderá una «vida». Si el asesino acierta su propio número, perderá el estatus de «asesino» y también perderá una «vida». El jugador debe volver a acertar su número para recuperar la condición de «asesino». El asesino debe intentar quitarles «vidas» a los oponentes acertando su número de puntos lo antes posible. Al acertar en el número objetivo, el dispositivo emitirá la voz «Yes» o «No». Cuando solo quede un jugador, el juego termina y ese jugador se convierte en el ganador. En el juego deben participar más de dos jugadores.

- **G17 Killer - Double (203; 205; 207; 209; 211; 213; 215; 217; 219; 221)**

La opción (*3; *5; *7; *9; *11; *13; *15; *17; *19; *21) indica el valor inicial de vida del jugador. Al iniciar el juego, la máquina mostrará «SEL» para indicar a los jugadores cómo elegir su número de puntos. Cuando el primer jugador haya elegido su número, pulsa el botón «NEXT» para que el siguiente jugador pueda elegir el suyo. Todos los jugadores deben tener un número diferente. Cuando todos los jugadores hayan terminado de elegir su número, comienza el juego. Primero, el jugador debe acertar su número dos veces para obtener la calificación de «asesino». Al convertirse en asesino, el jugador intenta acertar los números de sus oponentes, y entonces el oponente perderá una «vida». Si el asesino acierta su propio número, perderá la condición de «asesino» y también perderá una «vida». El jugador debe volver a acertar dos veces su número para obtener la calificación de «asesino». El asesino debe intentar quitarles la «vida» a sus oponentes acertando su número de puntos lo antes posible. Al acertar en el número objetivo, el dispositivo emitirá la voz «Yes» o «No». Cuando solo quede un jugador, el juego termina y ese jugador se proclama ganador. En el juego deben participar más de dos jugadores.

- **G18 Killer - Triple (303; 305; 307; 309; 311; 313; 315; 317; 319; 321)**

La opción (*3; *5; *7; *9; *11; *13; *15; *17; *19; *21) indica el valor inicial de vida del jugador. Al iniciar el juego, la máquina mostrará «SEL» para indicar a los jugadores cómo elegir su número de puntos. Cuando el primer jugador haya elegido su número, pulse el botón «NEXT» para que el siguiente jugador pueda elegir el suyo. Todos los jugadores deben tener un número diferente. Cuando todos los jugadores hayan terminado de elegir su número, comienza el juego. Primero, el jugador debe acertar su número tres veces para obtener la calificación de «asesino». Al convertirse en asesino, el jugador intenta acertar los números de sus oponentes, y entonces

El adversario perderá una «vida». Si el asesino acierta en su propio número, perderá la condición de «asesino» y también perderá una «vida». El jugador deberá volver a acertar tres veces en su número para recuperar la condición de «asesino». El asesino deberá intentar quitarles «vidas» a sus oponentes acertando en su número de puntos lo antes posible. Tras acertar en el número objetivo, el dispositivo emitirá la voz «Yes» o «No». Cuando solo quede un jugador, el juego termina y ese jugador se proclama ganador. En el juego deben participar más de dos jugadores.

- **G19 All Five (51; 61; 71; 81; 91)**

Una ronda consta de tres tiradas. En cada ronda, cada jugador debe obtener una suma divisible por cinco. Cada «cinco» cuenta como un punto. Por ejemplo: un jugador obtiene un tres, un siete y un diez en tres tiradas. Como la suma de veinte es divisible por cinco (cuatro veces cinco), el jugador obtiene cuatro puntos (4 × 5 = 20). Además, si la suma de las tres tiradas no es divisible por cinco o si ninguna de las dardos de la ronda se coloca en el campo correcto (fallo de diana o acierto en «neumático» (anillo exterior), no se otorgan puntos. La opción (51; 61; 71; 81; 91) indica los puntos asignados al jugador. El jugador que primero alcance o supere los puntos asignados es el ganador.

- **G20 Shanghái (101; 105; 110; 115)**

101 - Acierta en cualquier casilla del uno al veinte y en el centro de la diana, en orden; 105 - Acierta en cualquier casilla del cinco al veinte y en el centro de la diana, en orden; 110 - Acierta en cualquier casilla del diez al veinte y en el centro de la diana, en orden; 115 - Acierta en cualquier casilla del 15 al 20 y en el centro de la diana, una tras otra. Cada jugador solo puede lanzar un dardo a cada casilla numérica y pasa automáticamente a la siguiente casilla. Obtendrá puntos si acierta, y si no acierta, no obtendrá puntos. Una vez finalizada la partida al acertar en el centro de la diana, el ganador es el jugador con la puntuación más alta.

- **G21 Shanghai (201; 205; 210; 215)**

201 - Acierta en el doble campo del uno al veinte y en el centro de la diana, uno tras otro; 205 - Acierta en el doble campo del cinco al veinte y en el centro de la diana, uno tras otro; 210 - Acierta en el doble campo del diez al veinte y en el centro de la diana, uno tras otro; 215 - Acierta en el doble de los números del 15 al 20 y en el centro de la diana, uno tras otro. Cada jugador solo puede lanzar un dardo a cada casilla numérica y pasa automáticamente a la siguiente casilla. Obtendrá puntos si acierta y, si no acierta, no obtendrá puntos. Una vez finalizada la partida al acertar en el centro de la diana, el ganador es el jugador con la puntuación más alta.

- **G22 Shanghai (301; 305; 310; 315)**

301 - Acierta en los campos triples del uno al veinte y en el centro de la diana, uno tras otro; 305 - Acierta en los campos triples del cinco al veinte y en el centro de la diana, uno tras otro; 310 - Acierta en los campos triples del diez al veinte y en el centro de la diana, uno tras otro; 315 - Acierta en el triple campo del quince al veinte y en el centro de la diana, por orden. Cada jugador solo puede lanzar un dardo a cada casilla numérica y pasa automáticamente a la siguiente casilla. Obtendrá puntos si acierta; si no acierta, no obtendrá puntos. Una vez finalizada la partida al acertar en el centro de la diana, el ganador es el jugador con la puntuación más alta.

- **G23 Golf (10; 20; 30; 40; 50; 60; 70; 80; 90)**

La opción (10; 20; 30; 40; 50; 60; 70; 80; 90) indica los puntos asignados al jugador. El jugador debe acertar en los casillas numéricas del uno al dieciocho en orden. Acierta uno en la primera ronda, luego dos en la segunda, y así sucesivamente. Si se acierta en un segmento, el dispositivo emitirá la voz «Yes» o «No». El jugador debe obtener la puntuación más baja posible. El jugador que alcance o supere el límite de puntos queda eliminado del juego. Si falla tres veces en un turno, se considera un «mal lanzamiento» y cuenta como cinco puntos. Acertar en un campo triple cuenta como un punto; acertar en uno doble cuenta como dos puntos; acertar en un campo simple cuenta como tres puntos. El jugador puede usar cualquiera de los tres dardos para terminar su turno, pero solo puede usar el último dardo para anotar un punto. Si el último dardo del turno no da en la diana, el turno también se contará como cinco puntos. El jugador que alcance o supere los puntos establecidos será eliminado del juego. Cuando solo quede un jugador, este gana; o, una vez finalizados los 18 turnos, el ganador será el jugador con el menor número de puntos.

- **G24 Bingo (132; 141; 168; 189)**

La máquina mostrará automáticamente el campo objetivo. El jugador que sea el primero en acertar tres veces en todos los campos objetivo designados gana. Si se acierta en un segmento, la máquina emitirá «Yes» o «No». 132 - Acierta el campo en el orden 15, 4, 8, 14, 3; 141 - Acierta el campo en el orden 17, 13, 9, 7, 1; 168 - Acierta el campo en el orden 20, 16, 12, 6, 2; 189 - Acierta en las casillas en el orden 19, 10, 18, 5, 11. El jugador debe acertar tres veces en la casilla numérica indicada para pasar a la siguiente casilla. Acertar en una casilla simple cuenta como uno; una casilla doble cuenta como dos; una casilla triple cuenta como tres.

- **G25 Big Little - Simple (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21)**

La opción (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21) indica el valor inicial de vida del jugador. Al principio, el dispositivo mostrará aleatoriamente el número objetivo para el primer jugador. Si el jugador da en el blanco con el primer o el segundo dardo, puede designar un nuevo blanco para el siguiente jugador con el siguiente dardo; si el jugador da en el blanco solo con el tercer dardo o no designa correctamente un nuevo blanco para el siguiente jugador, el dispositivo mostrará aleatoriamente un nuevo blanco para el siguiente jugador; si el jugador no da en el blanco con ninguno de los tres dardos, perderá una «vida», y mientras tanto, el siguiente jugador tendrá que lanzar al mismo blanco. Si se da en el blanco, el dispositivo emitirá la voz «Yes»; o «No». Es posible dar en el blanco de forma simple, doble o triple. Cuando el valor inicial de vidas del jugador llegue a cero, el jugador quedará eliminado del juego. Finalmente, cuando solo quede un jugador, el juego terminará y ese jugador ganará.

- **G26 Big Little - Difícil (H03; H05; H07; H09; H11; H13; H15; H17; H19; H21)**

La opción (*3; *5; *7; *9; *11; *13; *15; *17; *19; *21) indica el valor inicial de vida del jugador. Al principio, el dispositivo mostrará aleatoriamente un número objetivo para el primer jugador. Si el jugador da en el blanco con el primer o segundo dardo, puede designar un nuevo blanco para el siguiente jugador con el siguiente dardo; si el jugador da en el blanco solo con el tercer dardo o no establece correctamente un nuevo blanco para el siguiente jugador, el dispositivo mostrará aleatoriamente un nuevo blanco para el siguiente jugador; si el jugador no da en el blanco con los tres dardos, perderá una «vida», y el siguiente jugador tendrá que dar en el mismo blanco. Si se da en el blanco, el dispositivo emitirá la voz «Yes»; o «No». Solo se permite dar en la misma casilla del blanco designado. Por ejemplo, cuando el objetivo es el «doble 15», acertar en el «simple 15» o en el «triple 15» no es válido; solo se cuenta el «doble 15». Cuando el valor inicial de vidas del jugador llegue a cero, el jugador quedará eliminado del juego. Por último, cuando solo queda un jugador, el juego termina y ese jugador gana.

- **G27 Gotcha (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901)**

(101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901) son valores de puntuación específicos que los jugadores deben alcanzar. Cada jugador comienza con 0 puntos. La puntuación se sumará al acertar en la casilla. El jugador que alcance primero los puntos especificados gana. Si un jugador supera los puntos especificados, queda eliminado de la ronda y su puntuación vuelve al estado anterior al lanzamiento de esa ronda. Los jugadores pueden «bombardear» a otros jugadores, lo que reduce su puntuación a cero. Esto ocurre cuando el jugador que lanza tiene una puntuación igual a la de otro jugador en cada dardo lanzado.

RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

- **No hay alimentación** eléctrica: asegúrate de que el adaptador de corriente esté enchufado a la toma de corriente y de que el conector del adaptador esté enchufado a la toma de corriente del disco.
- **El juego no registra los resultados**: comprueba si el juego está configurado en el modo «Ajustes» o en el modo «Pausa». A continuación, comprueba si los sensores o las teclas de función están bloqueados o atascados.
- **Segmento o botón bloqueado**: durante el transporte, e incluso durante el uso normal de la diana de dardos, puede ocurrir que los elementos sensores se bloqueen ocasionalmente y no registren los aciertos. En tal caso Se oirá una señal de aviso y el indicador comenzará a parpadear, indicando que hay un elemento atascado. Por lo general, basta con retirar con cuidado el dardo del elemento o moverlo suavemente hacia adelante y hacia atrás ejerciendo una ligera presión con el dedo para liberarlo rápidamente. A continuación, se puede reanudar el juego y los resultados continuarán exactamente desde el momento en que se interrumpieron.
- **Extracción de puntas rotas**: no utilices herramientas afiladas ni metálicas para extraer el dardo roto, ya que pueden dañar el tablero. Si un fragmento de la punta sobresale de la superficie del tablero, retíralo con cuidado con los dedos o con unas pinzas de plástico. Si la punta rota está al ras de la superficie del tablero y no se puede agarrar, no intentes empujarla a la fuerza a través del campo; esto podría agrandar el agujero o dañar el sensor del tablero. Ponte en contacto con un servicio técnico autorizado o utiliza una herramienta específica para retirar puntas blandas (el llamado «tip remover»), si el fabricante la ofrece. Cuanto más pesada sea la darda, mayor es el riesgo de que se rompa la punta; utiliza las puntas recomendadas por el fabricante y cámbialas con regularidad.
- **Interferencias eléctricas o electromagnéticas**: en situaciones extremas, cuando se producen interferencias electromagnéticas significativas, el sistema eléctrico puede dejar de funcionar o dar resultados erróneos. Ejemplos: en caso de fuertes tormentas, fluctuaciones extremas de tensión, bajo voltaje o si el juego de dardos se coloca demasiado cerca de motores eléctricos o cerca de hornos microondas. Para restablecer el funcionamiento normal del dispositivo, desconecta el adaptador de corriente de la toma de corriente y espera unos segundos antes de volver a conectarlo. En este caso, por supuesto, asegúrate de que se haya eliminado la causa de la interferencia.

CUIDADO DEL BLANCO DE DARDOS

¡IMPORTANTE! Antes de limpiar el dispositivo con un paño húmedo, desconéctelo de la toma de corriente. ¡Los discos de dardos deben limpiarse únicamente con un paño húmedo! ¡El adaptador de corriente no debe entrar en contacto con la humedad! En caso de uso frecuente, es muy probable que la superficie frontal del dispositivo se ensucie con el uso. Limpia la superficie frontal, las teclas y la pantalla con un paño húmedo. Recomendamos utilizar una solución de agua con una pequeña cantidad de detergente suave. A continuación, sécalo con un paño suave y seco. Si no vas a utilizar el tablero durante un tiempo prolongado, es recomendable cubrirlo con un paño para protegerlo del polvo. Guarda siempre el producto en un lugar seco y limpio, a temperatura ambiente.

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.



Täname teid selle elektroonilise dartsimängu ja kaasasoleva toiteploki ostmise eest. Mängu arvutipõhine punktisüsteem muudab mängimise lihtsaks ja nauditavaks. Mängida saab kuni 8 mängijat korraga. Sihtmärk pakub 27 mängu 202 variandiga, heliefekte, muusikat ja häälteateid inglise keeles. Enne mängu alustamist lugege läbi kasutusjuhend ja hoidke see alles tulevikuks.

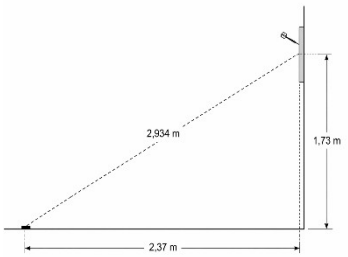
HOIATUSED

- 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 dartsid võivad märklaua kahjustada ja vigastusi põhjustada.
- Vali stabiilne, püstine 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.
- Dartsihtmärki tohib kasutada ainult kaasasoleva toiteplokiga. Vale tüüpi toiteploki kasutamine kahjustab sihtmärgi vooluringi. Ärge kasutage seadet, kui toiteplokk, juhe või pistik on kahjustatud. Ärge ühendage ega lahti ühendage toiteplokki märgade kätega. Lahti ühendamiseks haarake pistikust, mitte kunagi juhtmest.
- Lülitage sihtmärk välja ja ühendage see vooluvõrgust lahti, kui seda ei kasutata.

KOMPLEKTIS SISALDUV

Komplekt sisaldab: elektroonilist dartsitahvlit, toiteallikat, 12 pehme otsaga dartsit, 50 varuotsa, kasutusjuhendit ja paigaldusmaterjale.

PAIGALDAMINE



Paigaldamiseks kasutage kaasasolevaid paigaldusdetaile: tüüblid ja kruvid. Kinnitage märklaud vastavalt paigaldusjoonisele. Pärast riputamist peaks märklaua keskpunkt asuma 173 cm kõrgusel põrandast. Viskejoon peaks asuma 237 cm kaugusel märklaua pinnast. Veenduge, et sihtmärgi ees on umbes 3 m vaba ruumi. Keerake kaks kruvi viitemärkidesse, kuni kruvide pead ulatuvad seinast välja umbes 1/2". Joondage mängu tagaküljel olevad paigaldusavad kruvide peadega ja paigaldage seejärel mäng. Võib olla vaja kruvisid reguleerida, kuni ketas on tihedalt vastu seina. Pärast paigaldamist kontrollige, kas ketas on stabiilselt vastu seina ja ei liigu kasutamise ajal.

TEHNILISED ANDMED

Seade töötab ainult kaasasoleva alalisvoolu (DC) väljundiga toiteplokiga. Toiteploki sisendparameetrid: 100–240 V AC, 50/60 Hz.
Toiteploki väljundparameetrid: 5 V DC, 0,5 A (2,5 W).
Ehitus: toiteplokk on II klassi seade (topeltisolatsioon), mis tähendab, et see ei vaja maandusjuhet. Sümbolid: toiteploki peal olev maja sümbol tähendab, et toiteplokk ja seade on mõeldud kasutamiseks ainult siseruumides. DC-pistikul olev polaarsussümbol näitab, milline pistiku osa on positiivne ja milline negatiivne.

ÜHENDAMINE JA KASUTUSELE VÕTMINE

Ühendage toiteallika DC-pistik seadme toitepesaga, pöörates tähelepanu õigele polaarsusele (positiivne ja negatiivne pool vastavalt toiteallika sümbolile). Seejärel ühendage toiteplokk vooluvõrgu pistikupesaga (230 V). Lülitage ketas sisse vastavalt kasutusjuhendis kirjeldatule – valige mäng, mängijate arv ja alustage mängu. Pärast mängu lõppu ühendage toiteplokk vooluvõrgust lahti, tõmmates esmalt välja voolupistik.

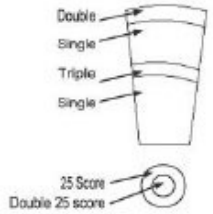
OLULINE MÄRKUS

- Sihtmärk on mõeldud kasutamiseks ainult kergete, pehme otsaga nooltega. Soovitatav on kasutada komplektis kaasasolevaid nooli. Ärge proovige kasutada terasotsaga dart-nooli ega

Ära kasuta dartimänguks pikemaid nooli (noole otsa maksimaalne pikkus on 2,5 cm) ega raskemaid nooli (noole maksimaalne kaal on 12 g), sest see kahjustab märklaua. Järgmiste visete vahel tuleb teha lühike paus, et märklaua mehhanism ja elektroonika saaksid tulemuse õigesti registreerida. Kui kaks viset toimuvad liiga lühikese vahega, võta teine nool välja ja viska uuesti, et tulemus salvestataks õigesti.

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

- Nupp GAME — vajuta seda nuppu, et vaadata ekraanil mängude menüüd ja valida mäng. Mängu ajal vajuta seda nuppu, et lõpetada käimasolev mäng ja naasta mängu algseisundisse.
- Nupp OPTION — vajuta nuppu, et valida erinevaid mänguvõimalusi.
- Nupp PLAYER/SCORE — kasuta seda nuppu mängu käivitamisel, et määrata mängijate arv; kasuta seda nuppu mängu ajal, et vaadata iga mängija tulemust.
- Nupp DOUBLE — ainult mängu „G01" jaoks.
- Nupp HANDICAP — kasutage seda nuppu, et määrata mängu raskusaste iga mängija jaoks eraldi. Näiteks: 4 mängijat mängivad mängu „G01". Esimene mängija võib määrata algpunktiks 801; teine mängija 201; kolmas mängija 501; neljas mängija 301.
- Nupp SOUND — see nupp võimaldab reguleerida kõlarite helitugevust. Valikus on 8 taset alates vaikusest kuni maksimaalse helitugevuseni.
- Nupp MISS — vajuta seda nuppu, et vähendada järelejäänud visete arvu, kui viskega ei tabata segmenti.
- Nupp ELIMINATE/TEAM — vajuta seda nuppu mängu alguses, et seadistada meeskonnamäng; vajuta seda nuppu mängu ajal, et tühistada või taastada praeguse viske tulemus.
- Nupp START/NEXT — vajuta seda nuppu, et alustada mängu ja minna järgmise mängija juurde.
- Nupp CYBERMATCH — vajutage nuppu, et mängida seadme vastu, kokku viis taset (C1 – professionaal, C2 – ekspert, C3 – senior, C4 – keskmine, C5 – algaja).

MÄNGU SEADISTAMINE

Lülitage mänguautomaat sisse ja see alustab enesetesti. Kui kostub heliefekt, vajutage ühtegi üheksast ülemisest funktsiooninupust, et minna mängule „G01"; või kui enesetest on lõppenud, läheb mänguautomaat otse mängule „G01".

1. Vajuta nuppu GAME, et valida soovitud mäng, kuni see ekraanile ilmub.
2. Vajutage nuppu OPTION, et valida erinevaid mänguvariatsioone.
3. Vajutage nuppu PLAYER, et määrata mängijate arv.
4. Vajutage nuppu HANDICAP, et määrata igale mängijale erinev raskusaste. Iga nupu vajutus muudab raskusastet ühe astme võrra.
5. Vajutage nuppu START, et alustada mängu pärast seadistamise lõpetamist.

HELISIGNAALID

- „Laser" – heli, mis kostab, kui lendav ketas tabab märklaua.
- „Double" – heli, mis annab teada tabamusest Double-väljal (punktisumma 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.

MÄNGUREEGLID

- **G01 Count Down (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901)**

Mängu eesmärk on lahutada järjestikused tulemused algsest punktisummast. Võidab see mängija, kes jõuab esimesena täpselt nullini. Valikud: Mängu raskemaks muutmiseks võid vajutada nuppu DOUBLE, et määrata mängu alguse ja lõpu jaoks täiendavad piirangud.

- Double In (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901) – mängu alustamiseks peab mängija tabama kahekordse väljaku.
- Double Out (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901) – võitmiseks peab mängija tabama kahekordse väljakut, iga tabamus vähendab skoori nullini. „1" saavutamine või nullist ületamine loetakse KRACHiks ja punktisumma naaseb eelmise tulemuse juurde.
- Double In/Out (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901) – mängija peab tabama kahekordse väljaku, et mängu alustada ja lõpetada.

- **G02 Simple Cricket (000; 020; 025)**

Punkte arvestatakse, kui tabatakse väljad: 15, 16, 17, 18, 19, 20 ja märklaua keskpunkt. Mängija, kes tabab kõiki eespool nimetatud välju esimesena kolm korda, on võitja. 000 – Mängija võib tabada mis tahes välju 15, 16, 17, 18, 19, 20 ja märklaua keskpunkti (bull's eye). Väljade tabamise järjekorda ei ole kindlaks määratud; 020 – Mängija peab kõigepealt tabama 20 kolm korda ja seejärel tabama järjest 19, 18, 17, 16, 15 ja märklaua keskpunkti (bull's eye); 025 – Mängija peab kõigepealt tabama märklaua keskpunkti (bull's eye) kolm korda, seejärel tabama järjest 15, 16, 17, 18, 19 ja 20. Igal väljal on kolm LED-indikaatorit. Ühe tabamuse järel süttib üks indikaator. Kui kõik indikaatorid on süttinud, lõpeb mäng. Võidab see mängija, kes süütab esimesena kõik indikaatorid.

- **G03 Scram Cricket (A00 – ainult 2 mängijale)**

Punkte arvestatakse ainult siis, kui tabatakse numbrid 15, 16, 17, 18, 19, 20 ja märklaua keskpunkt (bull's eye). Mäng koosneb kahest voorust. Esimeses voorus püüab esimene mängija „sulgeda" kõik eespool nimetatud väljad (tabada kolm korda iga välja – 15 kuni 20 ja märklaua keskpunkti (bull's eye)). Kui esimene mängija tabab mis tahes punktivälja kolm korda, tähendab see, et ta „sulgeb" selle punktivälja. Mängija number kaks ei saa selle väljaku tabamisel ühtegi punkti. Mängija number kaks püüab koguda võimalikult palju punkte, tabades punktiväljakuid, mida mängija number üks veel sulgenud ei ole. Kui mängija number üks sulgeb kõik punktiväljakud, lõpeb esimene voor. Teises voorus vahetavad mõlemad mängijad rolle. Nüüd püüab mängija number kaks sulgeda kõik punktiväljad ja mängija number üks teenib punkte. Mäng lõpeb, kui mängija number kaks on kõik väljad sulgenud. Võidab mängija, kellel on rohkem punkte.

- **G04 Score Cricket (E00; E20; E25)**

Punkte arvestatakse ainult siis, kui tabatakse 15, 16, 17, 18, 19, 20 ja märklaua keskpunkt (bull's eye). E00 – Mängija võib tabada mis tahes väljakut 15, 16, 17, 18, 19, 20 ja märklaua keskpunkti (bull's eye). Väljakute tabamise järjekorda ei ole kindlaks määratud; E20
- Mängija peab kõigepealt tabama kolm korda numbrit 20, seejärel järjest numbreid 19, 18, 17, 16, 15 ja märklaua keskpunkti (bull's eye); E25 – Mängija peab kõigepealt tabama märklaua keskpunkti (bull's eye) kolm korda, seejärel tabama järjest 15, 16, 17, 18, 19 ja 20. Igal segmendil on kolm LED-indikaatorit. Ühe tabamuse järel süttib üks indikaator. Iga punktiväli on
„avatud", kui väljale on tabanud kolm korda. Aga väljale „suletakse" ja seda ei saa enam punktida, kui kõik mängijad on sellele kolm korda tabanud. Iga mängija peab punktiväljale kolm korda tabama, et see muutuks „avatuks" ja oleks punktitav. Enne kui vastased on teinud kolm tabamust punktivälja avamiseks, võib mängija jätkata „avatud" punktivälja tabamist, et saada paremaid tulemusi. Pärast seda, kui kõik mängijad on sama punktivälja kolm korda tabanud, muutub see „suletuks" ja seda ei saa enam uuesti arvestada. Kui kõik mängijad on kõik punktiväljad „sulenud", võidab mängija, kellel on kõrgeim punktisumma.

- **G05 Cut Throat Cricket (C00; C20; C25)**

Punkte arvestatakse ainult siis, kui tabatakse numbrid 15, 16, 17, 18, 19, 20 ja märklaua keskpunkt (bull's eye). C00 – Mängija võib tabada mis tahes väljakut numbritega 15, 16, 17, 18, 19, 20 ja märklaua keskpunkti (bull's eye). Väljade tabamise järjekorda ei ole kindlaks määratud; C20 – mängija peab kõigepealt tabama 20 kolm korda, seejärel 19, 18, 17, 16, 15 ja bull's-eye. C25 — mängija peab kõigepealt tabama bull's-eye'd kolm korda, seejärel 15, 16, 17, 18, 19 ja 20. Igal segmendil on kolm LED-indikaatorit. Ühe tabamuse järel süttib üks indikaator. Iga punktiväli on „avatud", kui seda on tabatud kolm korda. Kuid väli muutub
„suletud" ja seda ei saa enam punktideks saada, kui kõik mängijad on seda kolm korda tabanud. Selle mängija teenitud punktid lisatakse kõigi vastaste punktisummale. Iga mängija peab punktivälja tabama kolm korda, et see muutuks

„avatud” seisundisse ja neid saab punktida. Enne kui vastased on teinud kolm tabamust, et punktiväli avada, võib mängija jätkata tabamiste tegemist „avatud” punktiväljal, et saada vastastest paremaid tulemusi. Kui kõik mängijad on teinud kolm tabamust samas punktiväljas, suletakse see väli ja seda ei saa enam uuesti arvestada. Kui kõik mängijad on kõik punktiväljad „sulenud”, võidab mängija, kellel on madalaim tulemus.

- **G06 Double Score Cricket (D00; D20; D25)**

Punkte arvestatakse ainult siis, kui tabatakse 15, 16, 17, 18, 19, 20 ja märklaua keskpunkt. D00 – Mängija võib tabada mis tahes väljakut 15, 16, 17, 18, 19, 20 ja märklaua keskpunkti. Väljakute jaoks ei ole kindlat järjekorda; D20 – Mängija peab kõigepealt tabama 20 kolm korda ja seejärel tabama järjest 19, 18, 17, 16, 15 ja märklaua keskpunkti (bull’s eye); D25 – Mängija peab kõigepealt tabama märklaua keskkohta kolm korda ja seejärel tabama järjest numbreid 15, 16, 17, 18, 19 ja 20. Mäng on sama mis mängus „Score Cricket”, välja arvatud see, et mängija peab kõigepealt tabama iga kahekordse punktiväärtusega väljakut, et mängu jätkata.

- **G07 Shove-A-Penny Cricket (P00; P20; P25 – vähemalt 2 mängijat**)

Punkte arvestatakse ainult siis, kui tabatakse numbrid 15, 16, 17, 18, 19, 20 ja märklaua keskpunkt (bull’s eye). P00 – Mängija võib tabada mis tahes väljakut 15, 16, 17, 18, 19, 20 ja märklaua keskpunkti (bull’s eye). Väljakute tabamise järjekorda ei ole kindlaks määratud; P20
- Mängija peab kõigepealt tabama 20 kolm korda ja seejärel tabama järjest 19, 18, 17, 16, 15 ja märklaua keskpunkti (bull’s eye); P25 – Mängija peab kõigepealt tabama märklaua keskkohta (bull’s eye) kolm korda ja seejärel tabama järjest numbreid 15, 16, 17, 18, 19 ja 20. Mäng on sarnane mänguga „Simple Cricket”. Erandid on järgmised: kui mängija tabab punktivälja rohkem kui kolm korda, lisatakse ülejääk järgmisele mängijale. Kuid pärast seda, kui mängija on tabanud punktivälja kolm korda ja selle „sulgenud”, ei lisata ülejääki järgmisele mängijale, kui see mängija tabab seda väljakut uuesti. Näiteks: mängija number 1 tabab kaks korda väljakut 16 ja kolm näitajat väljaku 16 jaoks lülitavad sisse kaks. Seejärel tabab mängija kolm korda väljakut 16 ja ülejääk kahe korra lisatakse mängijale number kaks. Nüüd võib mängija number kaks
„sulge” väljak 16, tabades seda vaid üks kord. Kui aga mängija number üks tabab väljakut 16 kolm korda, süttivad selle väljaku kolm indikaatorit ja väljak suletakse. Kui mängija number üks tabab selle väljaku kahega, ei lisata kahe ülejääki mängijale number kaks. Mängija, kes tabab kõiki väljakuid kolm korda, võidab.

- **G08 Round Clock (5; 10; 15; 20)**

Valik (5; 10; 15; 20) tähendab, et punkte arvestatakse mis tahes punktivälja tabamise järel. 5 Tabab välju, mille punktid on 1–5; 10 Tabab välju, mille punktid on 1–10; 15 Tabanud punktiväljad 1 kuni 15; 20 Tabanud punktiväljad 1 kuni 20. Mängija peab tabama punktivälja vastavalt seadme näidule. Kui väli on tabanud, ilmub järgmine väli ja seade annab helisignaali „Yes“ või „No“. Võidab mängija, kes tabab esimesena kõik punktiväljad.

- **G09 Round Clock-Double (205; 210; 215; 220)**

Valik (205; 210; 215; 220) tähendab, et arvestatakse ainult kahekordse punktiväärtusega väljale tabanud viskeid. 205 – tabamised väljadele 1–5; 210 – tabamised väljadele 1–10; 215 – tabamised väljadele 1–15; 220 – tabab 1–20 punkti väärtusega välju. Mängija peab viskama dartsid seadme näidatud punktiväljale. Kui väljale tabatakse, ilmub järgmine väljale ja seade annab helisignaali „Yes“ või „No“. Võitjaks on mängija, kes tabab esimesena kõik kahekordse punktiväärtusega väljad.

- **G10 Round Clock-Triple (305; 310; 315; 320)**

Valik (305; 310; 315; 320) tähendab, et arvestatakse ainult kolmekordse punktivälja tabamisi. 305 – tabage punktivälju 1–5; 310 – tabage punktivälju 1–10; 315 – tabage punktivälju 1–15; 320 – tabab punktivälju 1–20. Mängija peab viskama dartsid punktiväljale seadme näidu järgi. Kui väljale tabatakse, ilmub järgmine väljale ja seade annab helisignaali „Yes“ või „No“. Võitjaks on mängija, kes tabab esimesena kõik kolmekordse punktiväljad.

- **G11 Legs Over (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21)**

Valik (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21) tähistab mängija algset elupunktide arvu. Iga mängija peaks püüdma saavutada tulemuse, mis on suurem või võrdne eelmise mängija kolme viske summaga (alguses näitab seade esimese mängija tulemuse väärtust). Kui mängija saab kolme viskega vähem punkte kui eelmine mängija, kaotab ta ühe „elu”. Kui mängija aga ei viska, vaid vajutab kohe nuppu START, kaotab ta samuti ühe „elu”. Kui mängija elu väärtus on null, langeb ta mängust välja. Kui alles jääb ainult üks mängija, lõpeb mäng ja see mängija võidab. Selles mängus peaks osalema rohkem kui 2 mängijat.

- **G12 Legs Under (U03; U05; U07; U09; U11; U13; U15; U17; U19; U21)**

Valik (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21) tähistab mängija algset elupunktide arvu. Iga mängija peaks püüdma saada punktisumma, mis on väiksem või võrdne eelmise mängija kolme viske summaga. (Alguses näitab seade esimese mängija tulemuse väärtust). Kui mõni mängija saab kolme viskega rohkem punkte kui eelmise mängija tulemus, võetakse temalt ära üks „elu". Kui mängija aga dartsit ei viska, vaid vajutab kohe nuppu START, kaotab ta ühe „elu"; kui mängija vajutab nuppu ELIMINATE/TEAM, nullib seade hetke tulemuse ja lisab summale 60 punkti; kui mängija vajutab nuppu MISS, lisab seade samuti 60 punkti. Kui mängija elu väärtus on null, langeb mängija välja. Kui alles jääb ainult üks mängija, lõpeb mäng ja see mängija võidab. Mängus peaks osalema rohkem kui kaks mängijat.

- **G13 Count Up (100; 200; 300; 400; 500; 600; 700; 800; 900)**

Iga mängija punktisummat suurendatakse iga tabamuse järel nullist alates. Võidab esimene mängija, kes saavutab või ületab valitud punktilimiidi. Esimene mängija, kes saavutab või ületab määratud punktisumma, on võitja.

- **G14 Kõrgeim skoor (H03; H05; H07; H09; H11; H13; H15; H17; H19; H21)**

Kõik väljad annavad punkte. Valik (*3; *5; *7; *9; *11; *13; *15; *17; *19; *21) tähistab mängija määratud vooru. Üks voor hõlmab kolme viset. Määratud voorude lõppedes võidab mängija, kellel on kõrgeim tulemus.

- **G15 Shoot out (-03; -05; -07; -09; -11; -13; -15; -17; -19; -21)**

Valik (*3; *5; *7; *9; *11; *13; *15; *17; *19; *21) tähistab mängija algset elupunktide arvu. Seade valib juhuslikult numbrivälja, millele tuleb visata. Mängija peab tabama numbrivälja 10 sekundi jooksul, vastasel juhul kaotab ta oma käigu.
Seade näitab juhuslikult numbrivälja. Mängijal on 10 sekundit aega tabamiseks. Tabamise järel mängib seade sõnumi „Yes" või „No". Tabanud ühe-, kahe- või kolmekordse punktiväärtusega sihtmärki, arvab seade ühe punkti kogusummast maha. Võidab mängija, kes esimesena vähendab punktisumma nullini.

- **G16 Killer (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21)**

Valik (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21) tähistab mängija algset elupunktide arvu. Mängu sisenemisel kuvab seade „SEL", et näidata mängijatele, kuidas valida endale punktide arv. Kui esimene mängija on punktide arvu valinud, vajuta nuppu „NEXT", et järgmine mängija saaks valida. Kõigil mängijatel peaks olema erinev punktisumma. Kui kõik mängijad on oma punktitaseme valimise lõpetanud, algab mäng. Esmalt peab mängija tabama oma numbri, et saada „tapja" staatus. Tapjaks saades püüab mängija tabada vastaste numbreid, mille puhul vastane kaotab ühe „elu". Kui tapja tabab oma numbrit, kaotab ta „tapja" staatuse ja kaotab ühe „elu". Mängija peab uuesti tabama oma numbrit, et saada tagasi „tapja" staatus. Tapja peab püüdma võtta vastastelt „elu", tabades nende punktisumma võimalikult kiiresti. Sihtmärgi tabamisel kostab seadmest hääl „Yes" või „No". Kui mängus on jäänud alles ainult üks mängija, lõpeb mäng ja see mängija on võitja. Mängus peaks osalema rohkem kui kaks mängijat.

- **G17 Killer - Double (203; 205; 207; 209; 211; 213; 215; 217; 219; 221)**

Valik (*3; *5; *7; *9; *11; *13; *15; *17; *19; *21) tähistab mängija algset elupunktide arvu. Mängu sisenemisel kuvab seade „SEL", et näidata mängijatele, kuidas valida endale punktide arv. Kui esimene mängija on oma numbri valinud, vajuta nuppu „NEXT", et järgmine mängija saaks oma numbri valida. Kõigil mängijatel peaks olema erinev number. Kui kõik mängijad on oma numbri valimise lõpetanud, algab mäng. Esmalt peab mängija tabama oma numbrit kaks korda, et saada „tapja" staatus. Tapjaks saades püüab mängija tabada vastaste numbreid, mille järel vastane kaotab ühe „elu". Kui tapja tabab oma numbrit, kaotab ta „tapja" staatuse ja kaotab ühe
„elu". Mängija peab oma numbri uuesti kaks korda tabama, et saada „tapja" staatus. Tapja peab proovima vastastelt „elu" ära võtta, tabades võimalikult kiiresti nende punktisumma. Pärast sihtmärgi tabamist kostab seadmest hääl „Yes" või „No". Kui alles jääb ainult üks mängija, lõpeb mäng ja see mängija on võitja. Mängus peaks osalema rohkem kui kaks mängijat.

- **G18 Killer - Triple (303; 305; 307; 309; 311; 313; 315; 317; 319; 321)**

Valik (*3; *5; *7; *9; *11; *13; *15; *17; *19; *21) tähistab mängija algset elupunktide arvu. Mängu sisenemisel kuvab seade „SEL", et näidata mängijatele, kuidas valida endale punktide arv. Kui esimene mängija on oma numbri valinud, vajuta nuppu „NEXT", et järgmine mängija saaks oma numbri valida. Kõigil mängijatel peaks olema erinev number. Kui kõik mängijad on oma numbri valinud, algab mäng. Esmalt peab mängija tabama oma numbrit kolm korda, et saada „tapja" staatus. Tapjaks saades püüab mängija tabada vastaste numbreid ja siis

vastane kaotab ühe „elu”. Kui tapja tabab oma numbrit, kaotab ta „tapja” staatuse ning kaotab ühe „elu”. Mängija peab oma numbrit uuesti kolm korda tabama, et saada „tapja” staatus. Tapja peaks püüdma võtta vastastelt „elu”, tabades nende punktisummat võimalikult kiiresti. Pärast sihtmärgi tabamist kostab seadmest hääl „Yes“ või „No“. Kui alles jääb ainult üks mängija, lõpeb mäng ja see mängija on võitja. Mängus peaks osalema rohkem kui kaks mängijat.

- **G19 All Five (51; 61; 71; 81; 91)**

Üks voor tähendab kolme viset. Iga vooru jooksul peab iga mängija saama viiega jagatava summa. Iga „viis” loetakse üheks punktiks. Näiteks: mängija saab kolme viske tulemuseks kolm, seitse ja kümme. Kuna summa kakskümmend jagub viiega neljaks, saab mängija neli punkti (4x5 = 20). Lisaks, kui kolme viske summa ei ole jagatav viiega või kui ühtegi noolt ei ole voorus õigele väljale visatud (sihtmärgi möödalaskmine või tabamine „rehv” (välimine ring), punkte ei anta. Valik (51; 61; 71; 81; 91) tähistab mängijale määratud punkte. Võitjaks on mängija, kes esimesena saavutab või ületab määratud punktisumma.

- **G20 Shanghai (101; 105; 110; 115)**

101 – tabage järjest mis tahes väljakut ühest kuni kahekümneni ja sihtmärgi keskosa; 105 – tabage järjest mis tahes väljakut viiest kuni kahekümneni ja sihtmärgi keskosa; 110 – tabage järjest mis tahes väljakut kümnest kuni kahekümneni ja sihtmärgi keskosa; 115 – tabage järjest mis tahes väljakut 15–20 ja märklaua keskosa. Iga mängija võib visata ainult ühe noole igale numbriväljale ja minna automaatselt järgmisele väljale. Ta saab punkte, kui tabab, ja kui ei taba, ei saa ta punkte. Kui tabamine on lõppenud ja tabatud on märklaua keskpunkt, saab võitjaks mängija, kellel on kõrgeim tulemus.

- **G21 Shanghai (201; 205; 210; 215)**

201 – Tabanud järjestikku kahekordset väljakut numbritega 1–20 ja märklaua keskpunkti; 205 – Tabanud järjestikku kahekordset väljakut numbritega 5–20 ja märklaua keskpunkti; 210 – Tabanud järjestikku kahekordset väljakut numbritega 10–20 ja märklaua keskpunkti; 215 – Tabanud järjestikku kahekordse väljaku numbrid 15–20 ja märklaua keskpunkti. Iga mängija võib visata ainult ühe noole igale numbriväljale ja minna automaatselt järgmisele väljale. Ta saab punkte, kui tabab, ja kui ei taba, ei saa ta punkte. Kui tabamine on lõppenud ja tabatud on märklaua keskpunkt, saab võitjaks mängija, kellel on kõrgeim tulemus.

- **G22 Shanghai (301; 305; 310; 315)**

301 – tabage järjest kolmekordseid välju ühest kuni kahekümneni ja märklaua keskosa; 305 – tabage järjest kolmekordseid välju viiest kuni kahekümneni ja märklaua keskosa; 310 – tabage järjest kolmekordseid välju kümnest kuni kahekümneni ja märklaua keskosa; 315 – tabage kolmekordne väljak 15–20 ja märklaua keskpunkt järjest. Iga mängija võib visata ainult ühe noole igale numbriväljale ja minna automaatselt järgmisele väljale. Ta saab punkte, kui tabab, ja kui ei taba, ei saa ta punkte. Kui tabamine sihtmärgi keskele on lõppenud, saab võitjaks mängija, kellel on kõrgeim tulemus.

- **G23 Golf (10; 20; 30; 40; 50; 60; 70; 80; 90)**

Valik (10; 20; 30; 40; 50; 60; 70; 80; 90) tähistab mängijale määratud punkte. Mängija peab tabama järjest numbrivälju ühest kuni kaheksateistkümneni. Taba üks esimeses voorus, seejärel kaks teises voorus jne. Kui segment tabatakse, kostab seadmest hääl „Yes“ või „No“. Mängija peab saavutama võimalikult madala tulemuse. Mängija, kes saavutab või ületab punktilimiidi, langeb mängust välja. Kui ta möödub kolm korda ühes voorus, tähendab see „vale viset” ja loetakse viieks punktiks. Kolmekordse lahtri tabamine loetakse üheks punktiks; kahekordse tabamine loetakse kaheks punktiks; ühekordse lahtri tabamine loetakse kolmeks punktiks. Mängija võib oma käigu lõpetamiseks kasutada mis tahes kolmest noolest, kuid punkti saamiseks võib ta kasutada ainult viimast noolt. Kui vooru viimane nool ei tabanud märklaua, loetakse see samuti viie punktina. Mängija, kes saavutab või ületab määratud punktisumma, langeb mängust välja. Kui alles jääb ainult üks mängija, võidab tema; või kui kõik 18 vooru on lõppenud, võidab mängija, kellel on kõige vähem punkte.

- **G24 Bingo (132; 141; 168; 189)**

Seade kuvab automaatselt sihtmärgi. Võidab mängija, kes esimesena tabab kolm korda kõiki määratud sihtmärke. Kui segment tabatakse, annab seade märku „Yes“ või „No“. 132 – Tabanud väljad järjekorras 15, 4, 8, 14, 3; 141 – Tabanud väljad järjekorras 17, 13, 9, 7, 1; 168 – Tabanud väljad järjekorras 20, 16, 12, 6, 2; 189 – Tabanud lahtrit järjekorras 19, 10, 18, 5, 11. Mängija peab tabama näidatud numbrilahtrit kolm korda, et edasi liikuda järgmisele lahtrile. Ühe lahtri tabamine loetakse üheks; kahe lahtri tabamine loetakse kaheks; kolme lahtri tabamine loetakse kolmeks.

- **G25 Big Little – Simple (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21)**

Valik (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21) tähistab mängija algset elupunktide arvu. Alguses kuvab seade juhuslikult esimese mängija sihtmärgi numbri. Kui mängija tabab märklaua esimese või teise noolega, võib ta järgmise noolega määrata järgmisele mängijale uue märklaua; kui mängija tabab märklaua alles kolmanda noolega või ei määra järgmisele mängijale õigesti uut märklaua, näitab seade juhuslikult järgmisele mängijale uue märklaua; kui mängija ei tabanud sihtmärki ühegi kolmest viskest, kaotab ta ühe „elu", samal ajal peab järgmine mängija viskama sama sihtmärgi pihta. Kui sihtmärk tabatakse, kostab seadmest hääl „Yes" või „No". Võimalik on tabada ühekordne, kahekordne või kolmekordne sihtmärk. Kui mängija algne elu väärtus jõuab nullini, langeb mängija mängust välja. Lõpuks, kui alles on jäänud ainult üks mängija, lõpeb mäng ja see mängija võidab.

- **G26 Big Little – Hard (H03; H05; H07; H09; H11; H13; H15; H17; H19; H21)**

Valik (*3; *5; *7; *9; *11; *13; *15; *17; *19; *21) tähistab mängija algset elupunktide arvu. Alguses kuvab seade juhuslikult esimese mängija sihtmärgi numbri. Kui mängija tabab sihtmärki esimese või teise noolega, võib ta järgmise noolega määrata järgmisele mängijale uue sihtmärgi; kui mängija tabab sihtmärki alles kolmanda noolega või ei määra järgmisele mängijale õigesti uut sihtmärki, näitab seade juhuslikult järgmisele mängijale uue sihtmärgi; kui mängija ei tabanud sihtmärki kõigi kolme noolega, kaotab ta ühe „elu", samal ajal kui järgmine mängija peab tabama sama sihtmärki. Kui sihtmärk tabatakse, kostab seadmest hääl „Yes" või „No". Lubatud on tabada ainult sama lahtrit määratud sihtmärgi puhul. Näiteks kui sihtmärk on „topelt 15", ei loeta tabamust „ühekordse 15" või „kolmekordse 15" puhul kehtivaks, vaid ainult „topelt 15" loetakse kehtivaks. Kui mängija algne elude arv jõuab nullini, langeb mängija mängust välja. Lõpuks, kui alles on jäänud ainult üks mängija, lõpeb mäng ja see mängija võidab.

- **G27 Gotcha (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901)**

(101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901) on kindlad punktisummad, mille mängijad peavad saavutama. Iga mängija alustab 0 punktiga. Punktid lisatakse, kui tabatakse väljak. Võidab mängija, kes saavutab kindlad punktid esimesena. Kui mängija ületab kindlaksmääratud punktisumma, langeb ta voorust välja ja mängija punktisumma taastub selle vooru viske-eelse seisuni. Mängijad võivad teisi mängijaid „pommitada", mis vähendab nende punktisumma nullini. See juhtub siis, kui viskav mängija punktisumma on iga visatud noolega võrdne teise mängija punktisummaga.

PROBLEEMIDE LAHENDAMINE

- **Toitepuudus** – Veendu, et toiteplokk on ühendatud pistikupesaga ja et toiteploki pistik on ühendatud plaadi toitepesaga.
- **Mäng ei salvesta tulemusi** – Kontrollige, kas mäng on seatud režiimi „Seaded" või režiimi „Paus". Seejärel kontrollige, kas andurid või funktsiooniklahvid ei ole blokeeritud või kinni jäänud.
- **Blokeeritud segment või nupp** – Transportimise ajal ja isegi dartsiili tavapärase kasutamise käigus võib juhtuda, et andurid blokeeruvad aeg-ajalt ega registreeri tabamusi. Sellisel juhul Kõlab hoiatussignaal ja indikaator hakkab vilkuma, märkides, et element on ummistunud. Darts'i õrn eemaldamine elemendist või elemendi õrn edasi-tagasi liigutamine, kasutades kerget sõrme survet, vabastab selle tavaliselt kiiresti. Seejärel võib mängu jätkata ja tulemusi arvestatakse täpselt sellest hetkest alates, kus need katkesid.
- **Murtud otsikute eemaldamine** – Ära kasuta murtud otsiku eemaldamiseks teravaid ega metallist tööriistu – need võivad mänguvälja kahjustada. Kui otsiku tükk ulatub märklaua pinnast kõrgemale, eemalda see ettevaatlikult sõrmedega või plastist tangidega. Kui murdunud ots on sihtmärgi pinnaga ühel tasapinnal ja seda ei ole võimalik kätte saada, ärge proovige seda jõuga läbi mänguvälja suruda; see võib ava laiendada või sihtmärgi andurit kahjustada. Võtke ühendust volitatud teeninduskeskusega või kasutage spetsiaalset pehme otsa eemaldamise tööriista (nn tip remover), kui tootja seda pakub. Mida raskem on dard, seda suurem on otsa murdumise oht – kasutage tootja soovitatud otsi ja vahetage neid regulaarselt.
- **Toitehäired või elektromagnetilised häired** – äärmuslikes olukordades, kui esinevad märkimisväärsed elektromagnetilised häired, võib elektrisüsteem lakkata töötamast või anda vale tulemusi. Näited: tugevate tormide korral, äärmuslike pingekõikumiste korral, madala pinge korral või kui dartsimängu on paigutatud liiga lähedale elektrimootoritele või mikrolaineahjude lähedusse. Seadme normaalse töö taastamiseks ühendage toiteplokk pistikupesast lahti ja oodake mõni sekund enne uuesti ühendamist. Sellisel juhul tuleb muidugi veenduda, et häirete põhjus on kõrvaldatud.

DARTSITABELI HOOLDUS

TÄHTIS! Enne niiske lapiga puhastamist tuleb pistik pistikupesast välja tõmmata. Darts-sihtmärke tohib puhastada ainult niiske lapiga! Toiteplokk ei tohi niiskusega kokku puutuda! Sagedase kasutamise korral saab seadme esipind tõenäoliselt kasutamise käigus mustaks. Esipinda, nuppe ja ekraani tuleb puhastada niiske lapiga. Soovitame kasutada vee ja vähese pehme pesuvahendi lahust. Pühkige seejärel kuivaks pehme, kuiva lapiga. Kui te ei kavatse märklaua pikemat aega kasutada, on soovitatav see lapiga katta, et kaitsta seda tolmu eest. Hoidke toodet alati kuivas ja puhtas kohas toatemperatuuril.

Seade on elektri- ja elektroonikaseade. Jälgige kohalikke eeskirju: viige kasutatud elektriseadmed sobivasse jäätmekogumispunkti.



Merci d'avoir acheté ce jeu de fléchettes électronique livré avec son bloc d'alimentation. Son système de comptage informatisé rend le jeu facile et agréable. Jusqu'à 8 joueurs peuvent jouer simultanément. La cible propose 27 jeux avec 202 variantes, des effets sonores, de la musique et des messages vocaux en anglais. Avant de commencer à jouer, veuillez lire attentivement le mode d'emploi et le conserver pour référence ultérieure.

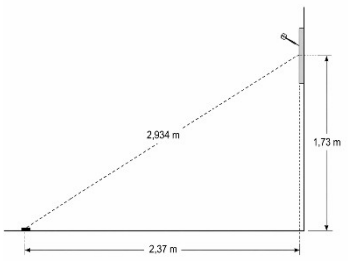
AVERTISSEMENTS

- 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. À conserver 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 dommage, contactez un service après-vente agréé. Ne démontez pas le boîtier ni les composants électroniques.
- La cible de fléchettes ne doit être utilisée qu'avec le bloc d'alimentation fourni. L'utilisation d'un bloc d'alimentation inadapté endommagera le circuit de la cible. N'utilisez pas l'appareil si le bloc d'alimentation, le câble ou la fiche sont endommagés. Ne branchez pas et ne débranchez pas le bloc d'alimentation avec les mains mouillées. Débranchez en saisissant la fiche, jamais le câble.
- Éteignez la cible et débranchez-la de l'alimentation lorsqu'elle n'est pas utilisée.

CONTENU DE LA BOÎTE

Le kit comprend : une cible électronique pour fléchettes, un bloc d'alimentation, 12 fléchettes à pointe souple, 50 pointes de rechange, un mode d'emploi et le matériel de montage.

MONTAGE



Pour le montage, utilisez les éléments de fixation fournis : chevilles à expansion et vis. Fixez la cible conformément au schéma de montage. Une fois suspendue, le centre de la cible doit se trouver à 173 cm au-dessus du sol. La ligne de lancer doit se trouver à 237 cm de la surface de la cible. 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 montage à l'arrière de la cible avec les têtes de vis, puis fixez la cible. Il peut être nécessaire d'ajuster les vis jusqu'à ce que le disque soit bien plaqué contre le mur. Une fois le montage terminé, vérifiez que le disque est bien fixé au mur et qu'il ne bouge pas pendant l'utilisation.

CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES

L'appareil est alimenté exclusivement par le bloc d'alimentation fourni, avec une sortie en courant continu (CC).
Caractéristiques d'entrée du bloc d'alimentation : 100–240 V CA, 50/60 Hz.
Caractéristiques de sortie du bloc d'alimentation : 5 V CC, 0,5 A (2,5 W).
Conception : l'adaptateur est un appareil de classe II (double isolation), ce qui signifie qu'il ne nécessite pas de conducteur de protection. Symboles : le symbole représentant une maison sur l'adaptateur indique que celui-ci et l'appareil sont destinés exclusivement à un usage en intérieur. Le symbole de polarité sur la fiche CC indique quelle partie de la fiche est positive et laquelle est négative.

BRANCHEMENT ET MISE EN SERVICE

Insérez la fiche CC de l'adaptateur secteur dans la prise d'alimentation de l'appareil en veillant à respecter la polarité (pôle positif et pôle négatif conformément au symbole figurant sur l'adaptateur). Branchez ensuite l'adaptateur secteur à une prise secteur (230 V). Allumez le disque conformément aux instructions du mode d'emploi : sélectionnez le jeu, le nombre de joueurs et lancez la partie. Une fois la partie terminée, débranchez l'adaptateur secteur en retirant d'abord la fiche secteur.

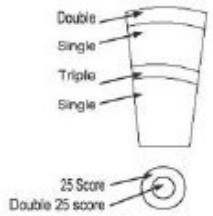
REMARQUE IMPORTANTE

- La cible est exclusivement destinée 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 ni

N'utilisez pas de fléchettes plus longues (longueur maximale de la pointe : 2,5 cm) ni plus lourdes (poids maximal : 12 g), car cela endommagerait la cible. Entre chaque lancer, observez une courte pause afin que le mécanisme et le système électronique de la cible puissent enregistrer correctement le score. Si deux lancers sont effectués trop près l'un de l'autre, retirez le deuxième fléchette et relancez-la pour enregistrer correctement votre score.

SYSTÈME DE POINTS

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



DESCRIPTION DES TOUCHES

- Bouton GAME — appuyez sur ce bouton pour parcourir le menu des jeux à l'écran et sélectionner un jeu. Pendant le jeu, appuyez sur ce bouton pour terminer la partie en cours et revenir à l'état initial du jeu.
- Bouton OPTION — appuyez sur ce bouton pour sélectionner différentes variantes de jeu.
- Bouton PLAYER/SCORE — utilisez ce bouton au démarrage pour définir le nombre de joueurs ; pendant la partie, utilisez-le pour consulter le score de chaque joueur.
- Bouton DOUBLE — Uniquement pour le jeu « G01 ».
- Bouton HANDICAP — utilisez ce bouton pour régler le niveau de difficulté du jeu individuellement pour chaque joueur. Par exemple : 4 joueurs jouent au jeu « G01 ». Le premier joueur peut régler le score de départ à 801 ; le deuxième joueur à 201 ; le troisième joueur à 501 ; le quatrième joueur à 301.
- Bouton SOUND — ce bouton permet de régler le volume des haut-parleurs. Il y a 8 niveaux disponibles, allant du silence au volume maximal.
- Bouton MISS — appuyez sur ce bouton pour réduire le nombre de lancers restants lorsqu'un lancer ne touche pas un segment.
- Bouton ELIMINATE/TEAM — au début de la partie, appuyez sur ce bouton pour configurer le mode équipe ; pendant la partie, appuyez sur ce bouton pour effacer ou réinitialiser le score du lancer en cours.
- Bouton START/NEXT — Appuyez sur ce bouton pour démarrer la partie et passer au joueur suivant.
- Bouton CYBERMATCH — Appuyez sur ce bouton pour jouer contre l'appareil, avec cinq niveaux au total (C1 – professionnel, C2 – expert, C3 – senior, C4 – intermédiaire, C5 – débutant).

CONFIGURATION DU JEU

Allumez la console ; celle-ci lancera alors un autotest. Lorsque vous entendez un effet sonore, appuyez sur l'une des neuf touches de fonction situées en haut pour accéder au jeu « G01 » ; ou, une fois l'autotest terminé, la console passe directement au jeu « G01 ».

1. Appuyez sur le bouton GAME pour sélectionner le jeu de votre choix jusqu'à ce qu'il s'affiche.
2. Appuyez sur le bouton OPTION pour sélectionner différentes variantes de jeux.
3. Appuyez sur la touche PLAYER pour définir le nombre de joueurs.
4. Appuyez sur le bouton HANDICAP pour définir différents niveaux de difficulté pour chaque joueur. Chaque pression sur le bouton modifie le niveau d'un cran.
5. Appuyez sur la touche START pour démarrer la partie une fois la configuration terminée.

SIGNALISATIONS SONORES

- « Laser » : son émis lorsque le volant touche la cible.
- « Double » : ce son indique qu'un coup a été porté sur 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

- **G01 Count Down (101 ; 201 ; 301 ; 401 ; 501 ; 601 ; 701 ; 801 ; 901)**

Le but du jeu est de soustraire les résultats successifs du nombre de points de départ. Le premier joueur à atteindre exactement zéro remporte la partie. Options : pour rendre le jeu plus difficile, vous pouvez appuyer sur le bouton DOUBLE afin de définir des restrictions supplémentaires concernant le début et la fin de la partie.

- Double In (101 ; 201 ; 301 ; 401 ; 501 ; 601 ; 701 ; 801 ; 901) - pour commencer, le joueur doit toucher une case double.
- Double Out (101 ; 201 ; 301 ; 401 ; 501 ; 601 ; 701 ; 801 ; 901) - pour gagner, le joueur doit atteindre une case double ; chaque coup réduit le score à zéro. Atteindre « 1 » ou dépasser zéro peut être considéré comme un KRACH, et le score revient au résultat précédent.
- Double In/Out (101 ; 201 ; 301 ; 401 ; 501 ; 601 ; 701 ; 801 ; 901) - le joueur doit atteindre une case double pour commencer et terminer la partie.

- **G02 Simple Cricket (000 ; 020 ; 025)**

Les points sont comptabilisés lorsque les cases 15, 16, 17, 18, 19, 20 et le centre de la cible sont touchées. Le joueur qui touche en premier toutes les cibles ci-dessus trois fois est déclaré vainqueur. 000 - Le joueur peut toucher n'importe quelle cible parmi les numéros 15, 16, 17, 18, 19, 20 et le centre de la cible (bull’s eye). Il n'y a pas d'ordre défini pour les différentes cases ; 020 - Le joueur doit d'abord toucher la case 20 trois fois, puis toucher les cases 19, 18, 17, 16, 15 et le centre de la cible (bull’s eye) dans l'ordre ; 025 - Le joueur doit d'abord toucher le centre de la cible (bull’s eye) trois fois, puis toucher les cases 15, 16, 17, 18, 19 et 20 dans l'ordre. Chaque case dispose de trois voyants LED. Après un tir réussi, un voyant s'allume. Lorsque tous les voyants sont allumés, la partie est terminée. Le joueur qui allume tous les voyants en premier remporte la partie.

- **G03 Scram Cricket (A00 - pour 2 joueurs uniquement)**

Les points ne sont comptabilisés que lorsque les cibles 15, 16, 17, 18, 19, 20 et le centre de la cible (bull’s eye) sont touchés. Le jeu se compose de deux manches. Lors de la première manche, le premier joueur tente de « fermer » toutes les cases susmentionnées (en touchant trois fois chaque case, de 15 à 20 et le centre de la cible (bull’s eye)). Lorsque le joueur numéro un touche une case pointée trois fois, cela signifie qu’il « ferme » cette case. Le joueur numéro deux ne reçoit aucun point lorsqu'il touche cette case. Le joueur numéro deux tente de marquer le plus de points possible en touchant les cases à points que le joueur numéro un n'a pas encore fermées. Lorsque le joueur numéro un a fermé toutes les cases à points, le premier tour est terminé. Au deuxième tour, les deux joueurs échangent leurs rôles. À présent, le joueur numéro deux tente de fermer toutes les cases à points, tandis que le joueur numéro un marque des points. La partie se termine lorsque le joueur numéro deux a fermé toutes les cases. Le joueur ayant le plus grand nombre de points remporte la partie.

- **G04 Score Cricket (E00 ; E20 ; E25)**

Les points ne sont comptabilisés que lorsque les cases 15, 16, 17, 18, 19, 20 et le centre de la cible (bull’s eye) sont touchés. E00 - Le joueur peut toucher n'importe quelle case parmi les cases 15, 16, 17, 18, 19, 20 et le centre de la cible (bull’s eye). Il n'y a pas d'ordre défini pour les différentes cases ; E20
- Le joueur doit d'abord toucher le 20 trois fois, puis toucher successivement le 19, le 18, le 17, le 16, le 15 et le centre de la cible (bull’s eye) ; E25 - Le joueur doit d'abord toucher le centre de la cible (bull’s eye) trois fois, puis toucher les segments 15, 16, 17, 18, 19 et 20 dans l'ordre. Chaque segment dispose de trois voyants LED. Un voyant s'allume après chaque touche. Chaque segment est considéré comme
« ouverte » lorsqu’elle a été touchée trois fois. Mais la case sera « fermée » et ne pourra plus être marquée si tous les joueurs l’ont touchée trois fois. Chaque joueur doit toucher trois fois une case de score pour qu'elle passe à l'état « ouverte » et puisse être marquée. Avant que les adversaires n'aient terminé leurs trois touches pour ouvrir la case de score, le joueur peut continuer à toucher la case de score « ouverte » pour obtenir des scores plus élevés. Une fois que tous les joueurs ont effectué trois coups sur la même case de score, celle-ci est « fermée » et ne peut plus être marquée. Lorsque tous les joueurs ont « fermé » toutes les cases de score, le joueur ayant le score le plus élevé remporte la partie.

- **G05 Cut Throat Cricket (C00 ; C20 ; C25)**

Les points ne sont comptabilisés que lorsque les cases 15, 16, 17, 18, 19, 20 et le centre de la cible (bull’s eye) sont touchés. C00 - Le joueur peut toucher n’importe quelle case parmi les cases 15, 16, 17, 18, 19, 20 et le centre de la cible (bull’s eye). Il n'y a pas d'ordre défini pour les différentes cases ; C20 — le joueur doit d'abord toucher le 20 trois fois, puis le 19, le 18, le 17, le 16, le 15 et le bull’s-eye. C25 — le joueur doit d'abord toucher le bull’s-eye trois fois, puis les cases 15, 16, 17, 18, 19 et 20. Chaque segment comporte trois voyants LED. Un voyant s'allume après chaque touche. Une case est considérée comme « ouverte » lorsqu'elle a été touchée trois fois. Mais la case devient
« fermé » et ne pourra plus être marqué si tous les joueurs l’ont touché trois fois. Les points marqués par un joueur donné seront ajoutés à tous ses adversaires. Chaque joueur doit toucher trois fois une case pour qu’elle passe en

« ouvert » et être comptabilisé. Avant que les adversaires n'effectuent trois coups pour ouvrir une case de score, un joueur peut continuer à frapper la case de score « ouverte » afin d'obtenir un score supérieur à celui de ses adversaires. Une fois que tous les joueurs ont effectué trois coups sur la même case de score, celle-ci est « fermée » et ne peut plus être comptabilisée. Lorsque tous les joueurs ont « fermé » toutes les cases de score, le joueur ayant le score le plus bas remporte la partie.

- **G06 Double Score Cricket (D00 ; D20 ; D25)**

Les points ne sont comptabilisés que lorsque les cases 15, 16, 17, 18, 19, 20 et le centre de la cible sont touchés. D00 - Le joueur peut toucher n'importe quelle case parmi les cases 15, 16, 17, 18, 19, 20 et le centre de la cible. Il n'y a pas d'ordre défini pour les différentes cases ; D20 - Le joueur doit d'abord toucher le 20 trois fois, puis toucher les 19, 18, 17, 16, 15 et le centre de la cible (bull's eye) dans l'ordre ; D25 - Le joueur doit d'abord toucher le centre de la cible trois fois, puis toucher les cases 15, 16, 17, 18, 19 et 20 dans l'ordre. Le jeu est identique à celui du « Score Cricket », à l'exception que le joueur doit d'abord toucher chaque case à double pointage pour continuer à jouer.

- **G07 Shove-A-Penny Cricket (P00 ; P20 ; P25 - au moins 2 joueurs**)

Les points ne sont comptabilisés que lorsque les cases 15, 16, 17, 18, 19, 20 et le centre de la cible (bull's eye) sont touchés. P00 - Le joueur peut toucher n'importe quelle case parmi les cases 15, 16, 17, 18, 19, 20 et le centre de la cible (bull's eye). Il n'y a pas d'ordre défini pour les différentes cases ; P20
- Le joueur doit d'abord toucher le 20 trois fois, puis toucher les 19, 18, 17, 16, 15 et le centre de la cible (bull's eye) dans l'ordre ; P25 - Le joueur doit d'abord toucher le centre (bull's eye) de la cible trois fois, puis toucher les cases 15, 16, 17, 18, 19 et 20 dans l'ordre. Le jeu est similaire au « Simple Cricket ». Les exceptions sont les suivantes : si un joueur touche une case plus de trois fois, l'excédent est ajouté au score du joueur suivant. Mais une fois qu'un joueur a touché une case trois fois et l'a « fermée », s'il touche à nouveau cette case, l'excédent n'est pas ajouté au score du joueur suivant. Par exemple : le joueur numéro 1 touche deux fois la case 16, et les trois marqueurs de la case 16 en activent deux. Ensuite, le joueur touche la case 16 une troisième fois, et l'excédent de deux points sera ajouté au joueur numéro deux. À présent, le joueur numéro deux peut « fermer » la case 16 en la touchant une seule fois. Mais si le joueur numéro un touche la case 16 trois fois, les trois voyants correspondant à cette case s'allument et la case est fermée. À présent, si le joueur numéro un obtient un deux pour cette case, l'excédent de deux ne sera pas ajouté au score du joueur numéro deux. Le joueur qui touche trois fois toutes les cases remporte la partie.

- **G08 Round Clock (5 ; 10 ; 15 ; 20)**

L'option (5 ; 10 ; 15 ; 20) signifie que les points sont comptabilisés après avoir touché n'importe quelle case à points. 5 Toucher les cases à points de 1 à 5 ; 10 Toucher les cases à points de 1 à 10 ; 15 Touchez les cases de 1 à 15 ; 20 Touchez les cases de 1 à 20. Le joueur doit toucher une case en fonction de l'indication de l'appareil. Si la case est touchée, la case suivante apparaît et l'appareil émet un son « Yes » ; ou : « No ». Le joueur qui touche en premier toutes les cases remporte la partie.

- **G09 Round Clock-Double (205 ; 210 ; 215 ; 220)**

L'option (205 ; 210 ; 215 ; 220) signifie que seuls les tirs réussis sur les cases à double score sont pris en compte. 205 - Tirs réussis sur les cases de 1 à 5 ; 210 - Tirs réussis sur les cases de 1 à 10 ; 215 - Tirs réussis sur les cases de 1 à 15 ; 220 - Toucher les cases de 1 à 20. Le joueur doit lancer les fléchettes sur une case en fonction de l'indication de l'appareil. Si la case est touchée, la case suivante apparaît et l'appareil émet un son « Yes » ; ou : « No ». Le joueur qui touche en premier toutes les cases à double score est déclaré vainqueur.

- **G10 Round Clock-Triple (305 ; 310 ; 315 ; 320)**

L'option (305 ; 310 ; 315 ; 320) signifie que seuls les coups réussis sur les cases à triple score sont pris en compte. 305 - Touchez les cases de 1 à 5 ; 310 - Touchez les cases de 1 à 10 ; 315 - Touchez les cases de 1 à 15 ; 320 - Toucher les cases de 1 à 20. Le joueur doit lancer les fléchettes sur une case en fonction de l'indication de l'appareil. Si la case est touchée, la case suivante s'affiche et l'appareil émet un son « Yes » ; ou : « No ». Le joueur qui touche en premier toutes les cases triples remporte la partie.

- **G11 Legs Over (3 ; 5 ; 7 ; 9 ; 11 ; 13 ; 15 ; 17 ; 19 ; 21)**

L'option (3 ; 5 ; 7 ; 9 ; 11 ; 13 ; 15 ; 17 ; 19 ; 21) correspond à la valeur initiale de la vie du joueur. Chaque joueur doit essayer d'obtenir un score supérieur ou égal à la somme des trois lancers effectués par le joueur précédent (au début, l'appareil affiche le score du premier joueur). Si un joueur obtient moins de points que le joueur précédent lors de ses trois lancers, il perd une « vie ». À l'inverse, si un joueur ne lance pas les dés mais appuie immédiatement sur le bouton START, il perdra également une « vie ». Lorsque la valeur de la vie d'un joueur est égale à zéro, ce joueur est éliminé. Lorsqu'il ne reste plus qu'un seul joueur, le jeu se termine et ce joueur remporte la partie. Ce jeu doit être joué à plus de 2 joueurs.

- **G12 Legs Under (U03 ; U05 ; U07 ; U09 ; U11 ; U13 ; U15 ; U17 ; U19 ; U21)**

L'option (3 ; 5 ; 7 ; 9 ; 11 ; 13 ; 15 ; 17 ; 19 ; 21) indique la valeur initiale de la vie du joueur. Chaque joueur doit essayer d'obtenir un nombre de points inférieur ou égal à la somme des trois lancers effectués par le joueur précédent. (Au début, l'appareil affiche le score du premier joueur). Lorsqu'un joueur obtient un score supérieur à celui du joueur précédent en trois lancers, il perd une « vie ». En revanche, si un joueur ne lance pas les fléchettes mais appuie immédiatement sur le bouton START, il perdra une « vie » ; si le joueur appuie sur le bouton ELIMINATE/TEAM, l'appareil effacera le score actuel et ajoutera 60 points au total ; si le joueur appuie sur le bouton MISS, l'appareil ajoutera également 60 points. Lorsque la valeur de la vie du joueur est nulle, le joueur est éliminé. Lorsqu'il ne reste plus qu'un seul joueur, le jeu se termine et ce joueur gagne. Le jeu doit compter plus de deux joueurs.

- **G13 Count Up (100 ; 200 ; 300 ; 400 ; 500 ; 600 ; 700 ; 800 ; 900)**

Le score de chaque joueur est mis à zéro après chaque coup réussi. Le premier joueur à atteindre ou dépasser le seuil de points sélectionné remporte la partie. Le premier joueur à atteindre ou dépasser le score défini est déclaré vainqueur.

- **G14 Meilleur score (H03 ; H05 ; H07 ; H09 ; H11 ; H13 ; H15 ; H17 ; H19 ; H21)**

Toutes les cases rapportent des points. L'option (*3 ; *5 ; *7 ; *9 ; *11 ; *13 ; *15 ; *17 ; *19 ; *21) désigne les tours attribués au joueur. Un tour comprend trois lancers. À l'issue des tours attribués, le joueur ayant obtenu le score le plus élevé remporte la partie.

- **G15 Shoot out (-03 ; -05 ; -07 ; -09 ; -11 ; -13 ; -15 ; -17 ; -19 ; -21)**

L'option (*3 ; *5 ; *7 ; *9 ; *11 ; *13 ; *15 ; *17 ; *19 ; *21) correspond à la valeur initiale de la vie du joueur. L'appareil désignera au hasard une case numérique à viser. Le joueur doit toucher cette case dans les 10 secondes, sinon il perd son tour. L'appareil indiquera aléatoirement une case numérique. Le joueur dispose de 10 secondes pour la toucher. Une fois la case touchée, l'appareil émettra le message
« Yes » ou « No ». En touchant une case cible à simple, double ou triple pointage, l'appareil soustraira un point du total. Le joueur qui réduit le premier son nombre de points à zéro remporte la partie.

- **G16 Killer (3 ; 5 ; 7 ; 9 ; 11 ; 13 ; 15 ; 17 ; 19 ; 21)**

L'option (3 ; 5 ; 7 ; 9 ; 11 ; 13 ; 15 ; 17 ; 19 ; 21) correspond au nombre de points de vie initial du joueur. Une fois la partie lancée, l'appareil affiche « SEL » pour indiquer aux joueurs comment choisir leur nombre de points. Lorsque le premier joueur a choisi son nombre de points, appuyez sur le bouton « NEXT » pour que le joueur suivant puisse faire son choix. Tous les joueurs doivent avoir un nombre de points différent. Une fois que tous les joueurs ont fini de choisir leur niveau de points, le jeu commence. Le joueur doit d'abord toucher son propre numéro pour obtenir le statut de « tueur ». En devenant tueur, le joueur tente de toucher le numéro de ses adversaires, et l'adversaire perd alors une « vie ». Si le tueur atteint son propre nombre, il perd son statut de « tueur » et perd également une « vie ». Le joueur doit à nouveau atteindre son nombre pour retrouver le statut de « tueur ». Le tueur doit essayer de retirer une « vie » à ses adversaires en atteignant leur nombre de points le plus rapidement possible. Une fois le chiffre cible atteint, l'appareil émettra la voix « Yes » ou « No ». Lorsqu'il ne reste plus qu'un seul joueur, la partie se termine et ce joueur est déclaré vainqueur. La partie doit compter plus de deux joueurs.

- **G17 Killer - Double (203 ; 205 ; 207 ; 209 ; 211 ; 213 ; 215 ; 217 ; 219 ; 221)**

L'option (*3 ; *5 ; *7 ; *9 ; *11 ; *13 ; *15 ; *17 ; *19 ; *21) correspond au nombre de points de vie initial du joueur. Une fois la partie lancée, l'appareil affiche « SEL » pour indiquer aux joueurs comment choisir leur nombre de points. Lorsque le premier joueur a choisi son nombre, appuyez sur le bouton « NEXT » pour que le joueur suivant puisse choisir le sien. Tous les joueurs doivent avoir un numéro différent. Une fois que tous les joueurs ont choisi leur numéro, le jeu commence. Le joueur doit d'abord toucher son numéro deux fois pour obtenir le statut de « tueur ». En devenant tueur, le joueur tente de toucher les numéros de ses adversaires, ce qui fait perdre une « vie » à l'adversaire. Si le tueur touche son propre numéro, il perd son statut de « tueur » et perd également une
« vie ». Le joueur doit à nouveau atteindre deux fois son nombre pour obtenir le statut de « tueur ». Le tueur doit essayer de retirer une « vie » à ses adversaires en atteignant leur nombre de points le plus rapidement possible. Après avoir atteint le nombre cible, l'appareil émettra le son « Yes » ou « No ». Lorsqu'il ne reste plus qu'un seul joueur, le jeu se termine et ce joueur est déclaré vainqueur. Le jeu doit compter plus de deux joueurs.

- **G18 Killer - Triple (303 ; 305 ; 307 ; 309 ; 311 ; 313 ; 315 ; 317 ; 319 ; 321)**

L'option (*3 ; *5 ; *7 ; *9 ; *11 ; *13 ; *15 ; *17 ; *19 ; *21) correspond au nombre de points de vie initial du joueur. Une fois la partie lancée, l'appareil affiche « SEL » pour indiquer aux joueurs comment choisir leur nombre de points. Lorsque le premier joueur a choisi son nombre, appuyez sur le bouton « NEXT » pour que le joueur suivant puisse choisir le sien. Tous les joueurs doivent avoir un nombre différent. Une fois que tous les joueurs ont choisi leur nombre, le jeu commence. Le joueur doit d'abord toucher son propre nombre trois fois pour obtenir le statut de « tueur ». Une fois devenu tueur, le joueur tente de toucher les nombres de ses adversaires, puis

l'adversaire perdra un « point de vie ». Si le tueur obtient son propre chiffre, il perdra son statut de « tueur » et perdra également un
« vie ». Le joueur doit à nouveau toucher trois fois son propre chiffre pour regagner le statut de « tueur ». Le tueur doit essayer de retirer une « vie » à ses adversaires en touchant leur chiffre le plus rapidement possible. Après avoir atteint le nombre cible, l'appareil émettra la voix « Yes » ou « No ». Lorsqu'il ne reste plus qu'un seul joueur, le jeu se termine et ce joueur est déclaré vainqueur. Le jeu doit compter plus de deux joueurs.

- **G19 All Five (51 ; 61 ; 71 ; 81 ; 91)**

Un tour comprend trois lancers. À chaque tour, chaque joueur doit obtenir un total divisible par cinq. Chaque « cinq » compte pour un point. Par exemple : un joueur obtient un trois, un sept et un dix lors de ses trois lancers. Comme la somme de vingt est divisible par cinq (quatre fois cinq), le joueur marque quatre points (4 x 5 = 20). De plus, si la somme des trois lancers n'est pas divisible par cinq ou si aucune fléchette n'est placée dans la case appropriée lors du tour (raté ou touché dans
« pneu » (anneau extérieur), aucun point n'est attribué. L'option (51 ; 61 ; 71 ; 81 ; 91) correspond aux points fixés pour le joueur. Le joueur qui atteint ou dépasse en premier les points fixés est déclaré vainqueur.

- **G20 Shanghai (101 ; 105 ; 110 ; 115)**

101 - Touchez n'importe quelle case de 1 à 20 et le centre de la cible à tour de rôle ; 105 - Touchez n'importe quelle case de 5 à 20 et le centre de la cible à tour de rôle ; 110 - Touchez n'importe quelle case de 10 à 20 et le centre de la cible à tour de rôle ; 115 - Touchez n'importe quelle case entre 15 et 20 et le centre de la cible à tour de rôle. Chaque joueur ne peut lancer qu'un seul dard sur chaque case numérotée et passe automatiquement à la case suivante. Il marque des points s'il touche la cible, et s'il ne la touche pas, il ne marque aucun point. Une fois que le centre de la cible a été touché, le joueur ayant obtenu le score le plus élevé est déclaré vainqueur.

- **G21 Shanghai (201 ; 205 ; 210 ; 215)**

201 - Toucher successivement les cases doubles de 1 à 20 et le centre de la cible ; 205 - Toucher successivement les cases doubles de 5 à 20 et le centre de la cible ; 210 - Toucher successivement les cases doubles de 10 à 20 et le centre de la cible ; 215 - Touchez les cases doubles de 15 à 20 et le centre de la cible à tour de rôle. Chaque joueur ne peut lancer qu'un seul fléchette sur chaque case numérotée et passe automatiquement à la case suivante. Il marque des points s'il touche la cible, et s'il ne la touche pas, il ne marque aucun point. Une fois que le centre de la cible a été touché, le joueur ayant obtenu le score le plus élevé est déclaré vainqueur.

- **G22 Shanghai (301 ; 305 ; 310 ; 315)**

301 - Touchez les cases triples de 1 à 20 et le centre de la cible, l'une après l'autre ; 305 - Touchez les cases triples de 5 à 20 et le centre de la cible, l'une après l'autre ; 310 - Touchez les cases triples de 10 à 20 et le centre de la cible, l'une après l'autre ; 315 - Touchez les cases triples de 15 à 20 et le centre de la cible à tour de rôle. Chaque joueur ne peut lancer qu'un seul dard sur chaque case numérotée et passe automatiquement à la case suivante. Il marque des points s'il touche la cible, et s'il ne la touche pas, il ne marque aucun point. Une fois que tous les joueurs ont terminé en touchant le centre de la cible, le joueur ayant obtenu le score le plus élevé est déclaré vainqueur.

- **G23 Golf (10 ; 20 ; 30 ; 40 ; 50 ; 60 ; 70 ; 80 ; 90)**

L'option (10 ; 20 ; 30 ; 40 ; 50 ; 60 ; 70 ; 80 ; 90) désigne les points attribués au joueur. Le joueur doit toucher les cases numérotées de un à dix-huit dans l'ordre. Touchez une case au premier tour, puis deux au deuxième tour, et ainsi de suite. Si une case est touchée, l'appareil émettra un « Yes » ou un « No ». Le joueur doit obtenir le score le plus bas possible. Le joueur qui atteint ou dépasse la limite de points est éliminé du jeu. S'il rate trois fois au cours d'un tour, cela signifie un « mauvais lancer » et compte pour cinq points. Toucher une case triple compte pour un point ; toucher une case double compte pour deux points ; toucher une case simple compte pour trois points. Le joueur peut utiliser n'importe laquelle de ses trois fléchettes pour terminer son tour, mais il ne peut utiliser que la dernière fléchette pour marquer un point. Si le dernier dard du tour ne touche pas la cible, le tour est également compté comme cinq points. Le joueur qui atteint ou dépasse le nombre de points fixé est éliminé du jeu. Lorsqu'il ne reste plus qu'un seul joueur, c'est lui qui gagne ; ou, à l'issue des 18 tours, le joueur ayant le moins de points est déclaré vainqueur.

- **G24 Bingo (132 ; 141 ; 168 ; 189)**

L'appareil affiche automatiquement la case cible. Le joueur qui, en premier, touche trois fois toutes les cases cibles désignées, gagne. Si une case est touchée, l'appareil émet « Yes » ; ou « No ». 132 - Touchez les cases dans l'ordre 15, 4, 8, 14, 3 ; 141 - Touchez les cases dans l'ordre 17, 13, 9, 7, 1 ; 168 - Touchez les cases dans l'ordre 20, 16, 12, 6, 2 ; 189 - Touchez les cases dans l'ordre 19, 10, 18, 5, 11. Le joueur doit toucher trois fois la case numérique indiquée pour passer à la case suivante. Toucher une case simple compte pour un ; une case double compte pour deux ; une case triple compte pour trois.

- **G25 Big Little - Simple (3 ; 5 ; 7 ; 9 ; 11 ; 13 ; 15 ; 17 ; 19 ; 21)**

L'option (3 ; 5 ; 7 ; 9 ; 11 ; 13 ; 15 ; 17 ; 19 ; 21) correspond à la valeur initiale de la vie du joueur. Au début, l'appareil affiche aléatoirement un nombre cible pour le premier joueur. Si le joueur atteint la cible avec le premier ou le deuxième dard, il peut désigner une nouvelle cible pour le joueur suivant avec le dard suivant ; si le joueur n'atteint la cible qu'avec le troisième dard ou ne désigne pas correctement une nouvelle cible pour le joueur suivant, l'appareil affichera aléatoirement une nouvelle cible pour le joueur suivant ; si le joueur ne touche pas la cible avec l'un de ses trois lancers, il perdra une « vie », et le joueur suivant devra alors viser la même cible. Si la cible est touchée, l'appareil émettra un « Yes » ou un « No ». Il est possible de toucher la cible une, deux ou trois fois. Lorsque la valeur initiale de vie du joueur atteint zéro, le joueur est éliminé du jeu. Enfin, lorsqu'il ne reste plus qu'un seul joueur, le jeu se termine et ce joueur remporte la partie.

- **G26 Big Little - Difficile (H03 ; H05 ; H07 ; H09 ; H11 ; H13 ; H15 ; H17 ; H19 ; H21)**

L'option (*3 ; *5 ; *7 ; *9 ; *11 ; *13 ; *15 ; *17 ; *19 ; *21) correspond à la valeur initiale de la vie du joueur. Au début, l'appareil affiche de manière aléatoire un numéro cible pour le premier joueur. Si le joueur atteint la cible avec le premier ou le deuxième dard, il peut désigner une nouvelle cible pour le joueur suivant avec le dard suivant ; si le joueur n'atteint la cible qu'avec le troisième dard ou s'il ne désigne pas correctement une nouvelle cible pour le joueur suivant, l'appareil affichera aléatoirement une nouvelle cible pour le joueur suivant ; si le joueur ne touche pas la cible avec ses trois fléchettes, il perdra une « vie », tandis que le joueur suivant devra toucher la même cible. Si la cible est touchée, l'appareil émettra un « Yes » ou un « No ». Seul le fait de toucher la même case que la cible désignée est autorisé. Par exemple, lorsque la cible est le « double 15 », toucher le « simple 15 » ou le « triple 15 » n'est pas valable ; seul le « double 15 » est pris en compte. Lorsque le nombre de vies initial du joueur atteint zéro, le joueur est éliminé du jeu. Enfin, lorsqu'il ne reste plus qu'un seul joueur, la partie se termine et ce joueur remporte la partie.

- **G27 Gotcha (101 ; 201 ; 301 ; 401 ; 501 ; 601 ; 701 ; 801 ; 901)**

(101 ; 201 ; 301 ; 401 ; 501 ; 601 ; 701 ; 801 ; 901) sont des scores spécifiques que les joueurs doivent atteindre. Chaque joueur commence avec 0 point. Des points sont ajoutés lorsque la case est touchée. Le joueur qui atteint le premier le score spécifié remporte la partie. Si un joueur dépasse le nombre de points défini, il est éliminé du tour et son score revient à ce qu'il était avant son lancer dans ce tour. Les joueurs peuvent « bombarder » les autres joueurs, ce qui ramène leur score à zéro. Cela se produit lorsque le joueur qui lance obtient un score égal à celui d'un autre joueur à chaque lancer.

RÉSOLUTION DES PROBLÈMES

- **Pas d'alimentation** - Assurez-vous que l'adaptateur secteur est branché sur une prise électrique et que la fiche de l'adaptateur est branchée sur la prise d'alimentation du plateau.
- **Le jeu n'enregistre pas les scores** - Vérifiez si le jeu est réglé en mode « Paramètres » ou en mode « Pause ». Vérifiez ensuite si les capteurs ou les touches de fonction ne sont pas bloqués ou coincés.
- **Segment ou bouton bloqué** - Lors du transport, voire lors de l'utilisation normale de la cible de fléchettes, il peut arriver que les éléments de détection se bloquent occasionnellement et n'enregistrent pas les touches. Dans ce cas
  Un signal sonore retentit et le voyant se met à clignoter pour signaler qu'un élément est bloqué. Retirez délicatement la fléchette de l'élément ou déplacez doucement celui-ci d'avant en arrière en exerçant une légère pression avec le doigt ; cela permet généralement de le débloquer rapidement. Vous pouvez ensuite reprendre le jeu, et les scores reprendront exactement là où ils s'étaient arrêtés.
- **Retrait des fléchettes cassées** - N'utilisez pas d'outils tranchants ou métalliques pour retirer une fléchette cassée, car ils pourraient endommager le jeu. Si un fragment de la fléchette dépasse de la surface de la cible, retirez-le délicatement avec vos doigts ou à l'aide d'une pince en plastique. Si la pointe cassée est au ras de la surface de la cible et qu'il est impossible de l'attraper, n'essayez pas de la pousser de force à travers le plateau ; cela pourrait agrandir le trou ou endommager le capteur de la cible. Contactez un service après-vente agréé ou utilisez un outil dédié au retrait des pointes souples (appelé « tip remover »), si le fabricant en propose un. Plus la fléchette est lourde, plus le risque de rupture de la pointe est élevé – utilisez les pointes recommandées par le fabricant et remplacez-les régulièrement.
- **Perturbations de l'alimentation électrique ou interférences électromagnétiques** - Dans des situations extrêmes, en cas de perturbations électromagnétiques importantes, le système électrique peut cesser de fonctionner ou fournir des résultats erronés. Exemples : en cas de violents orages, de variations de tension extrêmes, de basse tension ou si le jeu de fléchettes est placé trop près de moteurs électriques ou à proximité de fours à micro-ondes. Pour rétablir le fonctionnement normal de l'appareil, débranchez l'adaptateur secteur de la prise et attendez quelques secondes avant de le rebrancher. Dans ce cas, assurez-vous bien sûr que la cause des perturbations a été éliminée.

ENTRETIEN DE LA CIBLE DE FLÉCHETTES

IMPORTANT ! Avant de nettoyer l'appareil avec un chiffon humide, débranchez-le de la prise. Les cibles de fléchettes doivent être nettoyées exclusivement avec un chiffon humide ! Le bloc d'alimentation ne doit pas entrer en contact avec l'humidité ! En cas d'utilisation fréquente, la face avant de l'appareil risque de se salir. Nettoyez la face avant, les touches et l'écran à l'aide d'un chiffon humide. Nous vous recommandons d'utiliser une solution d'eau additionnée d'une petite quantité de détergent doux. Essuyez ensuite avec un chiffon doux et sec. Si vous ne comptez pas utiliser la cible pendant une longue période, il est conseillé de la recouvrir d'un chiffon pour la protéger de la poussière. Conservez toujours le produit dans un endroit sec et propre, à température ambiante.

Cet appareil est un équipement électrique et électronique. Veuillez respecter la réglementation locale : déposez les équipements électriques usagés dans un point de collecte des déchets approprié.



Köszönjük, hogy megvásárolta ezt az elektronikus darts játékot a mellékelt tápegységgel. A számítógépes pontszámrendszernek köszönhetően a játék egyszerű és élvezetes. Egyszerre akár 8 játékos is játszhat. A tárcsa 27 játékot kínál 202 változatban, hanghatásokkal, zenével és angol nyelvű hangüzenetekkel. A játék megkezdése előtt olvassa el a használati utasítást, és őrizze meg a jövőbeni használatra.

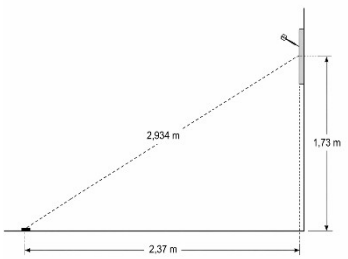
FIGYELMEZTETÉSEK

- 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 dartsokat kizárólag a céltáblára dobja; soha ne dobja emberekre, állatokra vagy más tárgyakra. Csak puha hegyű dartsokat 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 darts tárcsa kizárólag a mellékelt tápegységgel használható. A nem megfelelő típusú tápegység használata a tárcsa áramkörének megrongálódásához vezet. Ne használja a készüléket, ha a tápegység, a kábel vagy a csatlakozó megsérült. Ne csatlakoztassa és ne válassza le a tápegységet nedves kézzel. A leválasztáskor a csatlakozót fogja meg, soha ne a kábelt.
- Kapcsolja ki a céltáblát, és válassza le az áramellátásról, ha nem használja.

A CSOMAG TARTALMA

A készlet tartalma: elektronikus darts-tábla, tápegység, 12 db puha hegyű darts, 50 db tartalék hegy, használati utasítás, szerelési anyagok.

SZERELÉS



A szereléshez használja a mellékelt szerelési elemeket: tágulási csapokat és csavarokat. Rögzítse a céltáblát a szerelési rajz szerint. A bull's-eye közepe a felszerelés után 173 cm-re legyen a padlótól. A dobási vonalnak 237 cm-re kell lennie a céltábla síkjától. Győződjön meg arról, hogy a céltábla előtt körülbelül 3 m szabad hely van. Csavarjon be két csavart a referenciajelölésekbe, amíg a csavarfejek körülbelül 1/2" -rel ki nem állnak a falból. Igazítsa a játék hátulján lévő szerelőlyukakat a csavarfejekhez, majd szerelje fel a játékot. Lehet, hogy a csavarokat addig kell állítani, amíg a tárcsa szorosan illeszkedik a falhoz. A felszerelés után ellenőrizze, hogy a tárcsa stabilan illeszkedik-e a falhoz, és nem csúszik-e el használat közben.

MŰSZAKI ADATOK

A készülék kizárólag a mellékelt, egyenáramú (DC) kimenettel rendelkező hálózati tápegységgel táplálható. A tápegység bemeneti paraméterei: 100–240 V AC, 50/60 Hz.
A tápegység kimeneti paraméterei: 5 V DC, 0,5 A (2,5 W).
Felépítés: a tápegység II. osztályú (kettős szigetelésű) készülék, ami azt jelenti, hogy nem igényel földelővezetéket.
Szimbólumok: a tápegységen található házikó szimbólum azt jelzi, hogy a tápegységet és a készüléket kizárólag beltéri használatra szánják. A DC-csatlakozón található polaritási jelölés jelzi, hogy a csatlakozó melyik része pozitív, és melyik negatív.

CSATLAKOZTATÁS ÉS BEINDÍTÁS

Dugja be a tápegység DC-csatlakozóját a készülék tápcsatlakozójába, ügyelve a megfelelő polaritásra (pozitív és negatív pólus a tápegységen található szimbólumnak megfelelően). Ezután csatlakoztassa a tápegységet a hálózati aljzathoz (230 V). Kapcsolja be a táblát a használati utasításban leírtak szerint – válassza ki a játékot, a játékosok számát, és kezdje el a játékot. A játék befejezése után válassza le a tápegységet a hálózatról, először a hálózati csatlakozót kihúzva.

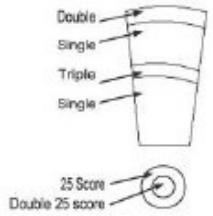
FONTOS MEGJEGYZÉS

- A tárcsa kizárólag puha hegyű, könnyű darts nyilakkal használható. Javasoljuk a készlethez mellékelt darts nyilak használatát. Ne próbáljon acélhegyű darts nyilakat használni, sem

Ne használjon hosszabb darts nyílvesszőket (a nyílvessző maximális hossza 2,5 cm) vagy nehezebb darts nyílvesszőket (a nyílvessző maximális súlya 12 g), mert ez károsíthatja a céltáblát. Az egyes dobások között tartson rövid szünetet, hogy a céltábla mechanizmusa és elektronikája megfelelően rögzíthesse az eredményt. Ha 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

- GAME gomb — nyomja meg ezt a gombot a képernyőn megjelenő játékmenü böngészéséhez és a játék kiválasztásához. Játék közben nyomja meg ezt a gombot a jelenlegi játék befejezéséhez és a játék kezdeti állapotába való visszatéréshez.
- OPTION gomb — nyomja meg a gombot a különböző játékmódok kiválasztásához.
- PLAYER/SCORE gomb — indításkor használja ezt a gombot a játékosok számának beállításához; játék közben használja ezt a gombot az egyes játékosok pontszámának ellenőrzéséhez.
- DOUBLE gomb — Csak a „G01" játékhoz.
- HANDICAP gomb — használja ezt a gombot a játék nehézségi szintjének játékosonkénti beállításához. Például: 4 játékos játszik a „G01" játékot. Az első játékos 801-es kezdőpontot állíthat be; a második 201-et; a harmadik 501-et; a negyedik 301-et.
- SOUND gomb — ezzel a gombbal állíthatja be a hangszórók hangerejét. 8 szint áll rendelkezésre a némítástól a maximális hangerőig.
- MISS gomb — nyomd meg ezt a gombot, hogy csökkentsd a fennmaradó dobások számát, ha a dobás nem találja el a szegmenst.
- ELIMINATE/TEAM gomb — a játék kezdetekor nyomja meg ezt a gombot a csapatjáték beállításához; játék közben nyomja meg ezt a gombot az aktuális dobás eredményének törléséhez vagy újraindításához.
- START/NEXT gomb — Nyomja meg ezt a gombot a játék elindításához és a következő játékosra való átlépéshez.
- CYBERMATCH gomb — Nyomja meg a gombot, hogy a készülék ellen játsszon, összesen öt szinten (C1 – profi, C2 – szakértő, C3 – senior, C4 – középhaladó, C5 – kezdő).

A JÁTÉK BEÁLLÍTÁSA

Kapcsolja be a konzolt, amely ezután elindítja az önellenőrzést. Amikor megszólal a hangjelzés, nyomjon meg bármelyik gombot a fenti kilenc funkciógomb közül a „G01" játék elindításához; vagy az önellenőrzés befejezése után a konzol közvetlenül a „G01" játékra vált.

1. Nyomja meg a GAME gombot, hogy kiválasszon egy játékot, amíg az meg nem jelenik a képernyőn.
2. Nyomja meg az OPTION gombot a játék különböző változatainak kiválasztásához.
3. Nyomja meg a PLAYER gombot a játékosok számának beállításához.
4. Nyomja meg a HANDICAP gombot, hogy beállítsa a különböző nehézségi szinteket minden játékos számára. A gomb minden megnyomásával a szint egy fokozattal változik.
5. Nyomja meg a START gombot a játék elindításához a beállítások befejezése után.

HANGJELZÉSEK

- „Laser" – a hang 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 hangjelzés azt jelzi, hogy a célszegmenset eltalálták.
- „Sorry" – a hang jelzi, hogy a célszegmens nem lett eltalálva.

A JÁTÉK SZABÁLYAI

- **G01 Count Down (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901)**

A játék lényege, hogy a kezdeti pontszámból levonjuk az egymást követő eredményeket. Az a játékos nyer, aki elsőként éri el pontosan a nullát. Beállítások: Ha nehezebbé szeretnéd tenni a játékot, nyomd meg a DOUBLE gombot, hogy további korlátozásokat állíts be a játék kezdetére és befejezésére vonatkozóan.

- Double In (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901) – a játék megkezdéséhez a játékosnak el kell találnia a dupla mezőt.
- Double Out (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901) – a győzelemhez a játékosnak el kell találnia egy dupla mezőt, minden találat nullára csökkenti az eredményt. Az „1" elérése vagy a nulla túllépése KRACH-nak minősül, és a pontszám visszatér az előző eredményhez.
- Double In/Out (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901) – a játékosnak el kell találnia a dupla mezőt a játék megkezdéséhez és befejezéséhez.

- **G02 Simple Cricket (000; 020; 025)**

A pontok akkor kerülnek jóváírásra, ha a következő mezőket éri el: 15, 16, 17, 18, 19, 20 és a célpont közepe. Az a játékos nyer, aki elsőként találja el háromszor az összes fenti mezőt. 000 – A játékos bármelyik 15, 16, 17, 18, 19, 20-as mezőt és a céltáblát (bull's eye) eltalálhatja. Nincs meghatározott sorrend az egyes mezők számára; 020 - A játékosnak először háromszor el kell találnia a 20-as mezőt, majd sorban el kell találnia a 19-es, 18-as, 17-es, 16-os, 15-ös mezőket és a céltáblát (bull's eye); 025 – A játékosnak először háromszor el kell találnia a céltáblát (bull's eye), majd sorban el kell találnia a 15-ös, 16-os, 17-es, 18-as, 19-es és 20-as mezőket. Minden mezőnek három LED-jelzője van. Egy találat után egy jelző kigyullad. Amikor az összes jelző kigyullad, a játék véget ér. Az a játékos nyer, aki elsőként gyújtja ki az összes jelzőt.

- **G03 Scram Cricket (A00 – csak 2 játékos számára)**

Pontokat csak akkor kapunk, ha eltaláljuk a 15-ös, 16-os, 17-es, 18-as, 19-es, 20-as mezőket és a céltáblát (bull's eye). A játék két körből áll. Az első körben az első játékos megpróbálja „lezárni" az összes fenti mezőt (háromszor eltalálni minden mezőt – 15-től 20-ig és a céltáblát (bull's eye)). Amikor az első játékos háromszor eltalál egy pontszerző mezőt, az azt jelenti, hogy „lezárja" azt a pontszerző mezőt. A második játékos nem kap pontokat, ha eltalálja ezt a mezőt. A második játékos megpróbál minél több pontot szerezni azáltal, hogy eltalálja azokat a pontszerző mezőket, amelyeket az első játékos még nem zárt le. Amikor az első játékos bezárja az összes pontszerző mezőt, az első kör véget ér. A második körben a játékosok szerepet cserélnek. Most a 2. számú játékos próbálja bezárni az összes pontmezőt, míg az 1. számú játékos pontokat szerez. A játék akkor ér véget, amikor a 2. számú játékos bezárja az összes mezőt. A több pontot szerző játékos nyer.

- **G04 Score Cricket (E00; E20; E25)**

Pontok csak akkor járnak, ha a 15, 16, 17, 18, 19, 20 és a céltábla közepe (bull's eye) eltalálásra kerül. E00 - A játékos bármelyik 15, 16, 17, 18, 19, 20-as mezőt és a céltáblát (bull's eye) eltalálhatja. Nincs meghatározott sorrend az egyes mezők között; E20 - A játékosnak először háromszor el kell találnia a 20-as számot, majd sorban a 19-est, 18-ast, 17-est, 16-ost, 15-öst és a céltáblát (bull's eye); E25 – A játékosnak először háromszor el kell találnia a céltáblát (bull's eye), majd sorban a 15-ös, 16-os, 17-es, 18-as, 19-es és 20-as mezőket. Minden szegmens három LED-jelzővel rendelkezik. Egy találat után egy jelző kigyullad. Minden mező
„nyitottá", ha a mezőt háromszor eltalálják. De a mező „zárultá" válik, és nem lehet pontokat szerezni rajta, ha minden játékos háromszor eltalálja. Minden játékosnak háromszor el kell találnia a pontmezőt, hogy az „nyitott" állapotba kerüljön és pontokat lehessen szerezni rajta. Mielőtt az ellenfelek befejeznék a három találatot a pontmező megnyitásához, a játékos folytathatja a „nyitott" pontmező eltalálását, hogy magasabb pontszámot érjen el. Miután minden játékos befejezte a három találatot ugyanazon a pontmezőn, az a mező „zárva" lesz, és nem lehet újra pontot szerezni rajta. Amikor minden játékos „bezárta" az összes pontmezőt, a legmagasabb pontszámot elérő játékos nyeri a játékot.

- **G05 Cut Throat Cricket (C00; C20; C25)**

Pontokat csak akkor kap a játékos, ha eltalálja a 15-ös, 16-os, 17-es, 18-as, 19-es, 20-as mezőt és a céltáblát (bull's eye). C00 – A játékos bármelyik 15-ös, 16-os, 17-es, 18-as, 19-es, 20-as mezőt és a céltáblát (bull's eye) eltalálhatja. Nincs meghatározott sorrend az egyes mezők számára; C20 — a játékosnak először háromszor el kell találnia a 20-as mezőt, majd a 19-et, 18-at, 17-et, 16-ot, 15-öt és a bull's-eye-t. C25 — a játékosnak először háromszor el kell találnia a bull's-eye-t, majd a 15-öt, 16-ot, 17-et, 18-at, 19-et és a 20-at. Minden szegmensnek három LED-jelzője van. Egyetlen találat után egy jelző kigyullad. Minden pontszerző mező „nyitott" lesz, ha a mezőt háromszor eltalálják. De a mező
„lezárul", és nem lehet pontokat szerezni rajta, ha minden játékos háromszor eltalálja. Az adott játékos által szerzett pontok hozzáadódnak az összes ellenfél pontjaihoz. Minden játékosnak háromszor el kell találnia a pontszerző mezőt, hogy az

„nyitott” állapotban maradhat, és pontokat érhet. Mielőtt az ellenfelek három találatot érnének el a pontszerző mező megnyitásához, a játékos folytathatja a találatokat a „nyitott” pontszerző mezőben, hogy magasabb pontszámot érjen el, mint az ellenfelek. Miután minden játékos befejezte a három találatot ugyanazon a pontszerző mezőn, az a mező „bezárul”, és többé nem lehet pontokat szerezni rajta. Amikor minden játékos „bezárta” az összes pontmezőt, a legalacsonyabb pontszámmal rendelkező játékos nyeri a játékot.

- **G06 Double Score Cricket (D00; D20; D25)**

Pontok csak akkor számítanak, ha a 15, 16, 17, 18, 19, 20 és a céltábla közepe eltalálásra kerül. D00 – A játékos bármelyik 15, 16, 17, 18, 19, 20 mezőt és a céltábla közepét eltalálhatja. Nincs meghatározott sorrend a mezők között; D20 – A játékosnak először háromszor el kell találnia a 20-as mezőt, majd sorban el kell találnia a 19-es, 18-as, 17-es, 16-os, 15-ös mezőket és a céltáblát (bull’s eye); D25 – A játékosnak először háromszor el kell találnia a céltábla közepét, majd sorban el kell találnia a 15-ös, 16-os, 17-es, 18-as, 19-es és 20-as mezőket. A játék ugyanaz, mint a „Score Cricket” játékban, azzal a kivétellel, hogy a játékosnak először el kell találnia minden dupla pontot érő mezőt, hogy folytathassa a játékot.

- **G07 Shove-A-Penny Cricket (P00; P20; P25 – legalább 2 játékos**)

Pontokat csak akkor kapunk, ha eltaláljuk a 15-ös, 16-os, 17-es, 18-as, 19-es, 20-as mezőt vagy a céltáblát (bull’s eye). P00 – A játékos bármelyik 15, 16, 17, 18, 19, 20-as mezőt és a céltáblát (bull’s eye) eltalálhatja. Nincs meghatározott sorrend az egyes mezők között; P20
- A játékosnak először háromszor el kell találnia a 20-as mezőt, majd sorban el kell találnia a 19-es, 18-as, 17-es, 16-os, 15-ös mezőket és a céltáblát (bull’s eye); P25 – A játékosnak először háromszor el kell találnia a tárcsa közepét (bull’s eye), majd sorban el kell találnia a 15-ös, 16-os, 17-es, 18-as, 19-es és 20-as mezőket. A játék hasonló a „Simple Cricket” játékhoz. A kivételek a következők: ha egy adott játékos háromnál többször találja el a pontszerző mezőt, akkor a többlet a következő játékoshoz kerül. De miután az adott játékos háromszor eltalálta a pontszerző mezőt és „lezárta” azt, ha ez a játékos újra eltalálja azt a mezőt, akkor a többlet nem kerül a következő játékoshoz. Például: az 1. számú játékos kétszer eltalálja a 16-os mezőt, és a 16-os mező három mutatója közül kettő bekapcsol. Ezután a játékos hármas dobással eltalálja a 16-os mezőt, és a kétszeres többlet a 2. számú játékoshoz kerül. Most a 2. számú játékos
„lezárni” a 16-os mezőt úgy, hogy csak egyszer találja el. Ha azonban az 1-es számú játékos háromszor találja el a 16-os mezőt, akkor a mezőhöz tartozó három jelzőfény kigyullad, és a mező lezárul. Ha ezután az 1-es számú játékos kétszer találja el ezt a mezőt, a felesleges két találat nem kerül hozzáadásra a 2-es számú játékos pontjaihoz. Az a játékos nyer, aki háromszor találja el az összes mezőt.

- **G08 Round Clock (5; 10; 15; 20)**

Az (5; 10; 15; 20) opció azt jelenti, hogy a pontok bármely pontszerző mező eltalálása után kerülnek jóváírásra. 5 Találja el az 1-től 5-ig terjedő pontszerző mezőket; 10 Találja el az 1-től 10-ig terjedő pontszerző mezőket; 15 Találja el az 1-től 15-ig terjedő pontmezőket; 20 Találja el az 1-től 20-ig terjedő pontmezőket. A játékosnak a készülék jelzése alapján kell eltalálnia a pontmezőt. Ha a mezőt eltalálja, megjelenik a következő mező, és a készülék „Yes” vagy „No” hangot ad ki. Az a játékos nyer, aki elsőként találja el az összes pontmezőt.

- **G09 Round Clock-Double (205; 210; 215; 220)**

Az (205; 210; 215; 220) opció azt jelenti, hogy csak a dupla pontértékű mező eltalálása számít. 205 – Találd el az 1-től 5-ig terjedő pontmezőket; 210 – Találd el az 1-től 10-ig terjedő pontmezőket; 215 – Találd el az 1-től 15-ig terjedő pontmezőket; 220 – 1-től 20-ig terjedő pontmezők eltalálása. A játékosnak a készülék jelzése alapján kell a dartsot a pontmezőbe dobnia. Ha a mezőt eltalálja, megjelenik a következő mező, és a készülék „Yes” vagy „No” hangot ad ki. Az a játékos nyer, aki elsőként eltalálja az összes dupla pontmezőt.

- **G10 Round Clock-Triple (305; 310; 315; 320)**

Az (305; 310; 315; 320) opció azt jelenti, hogy csak a hármas pontszámú mező eltalálása számít. 305 – Találd el az 1-től 5-ig terjedő pontszámú mezőket; 310 – Találd el az 1-től 10-ig terjedő pontszámú mezőket; 315 – Találd el az 1-től 15-ig terjedő pontszámú mezőket; 320 – 1-től 20-ig terjedő pontmezők eltalálása. A játékosnak a készülék jelzése alapján a pontmezőre kell dobnia a dartsot. Ha a mezőt eltalálja, megjelenik a következő mező, és a készülék „Yes” vagy „No” hangot ad ki. Az a játékos nyer, aki elsőként eltalálja az összes hármas pontértékű mezőt.

- **G11 Legs Over (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21)**

A (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21) jelöli a játékos kezdeti életértékét. Minden játékosnak arra kell törekednie, hogy az előző játékos három dobásának összegénél magasabb vagy azzal egyenlő eredményt érjen el (a játék kezdetén a készülék megjeleníti az első játékos eredményét). Ha a játékos három dobásával kevesebb pontot szerez, mint az előző játékos, akkor egy „életét” elveszíti. Ha viszont a játékos nem dob, hanem azonnal megnyomja a START gombot, akkor szintén elveszíti az egyik „életét”. Amikor a játékos életértéke nulla lesz, a játékos kiesik. Amikor csak egy játékos marad, a játék véget ér, és az a játékos nyer. Ebben a játékban több mint 2 játékosnak kell részt vennie.

- **G12 Legs Under (U03; U05; U07; U09; U11; U13; U15; U17; U19; U21)**

Az (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21) opció a játékos kezdeti életértékét jelenti. Minden játékosnak meg kell próbálnia olyan pontszámot elérni, amely kisebb vagy egyenlő az előző játékos három dobásának összegével. (Kezdetben a készülék megjeleníti az első játékos eredményét). Ha valamelyik játékos három dobással több pontot szerez, mint az előző játékos értéke, akkor egy „életét" elveszíti. Ha viszont a játékos nem dobja el a darts nyilakat, hanem azonnal megnyomja a START gombot, akkor egy „életet" veszít; ha a játékos megnyomja az ELIMINATE/TEAM gombot, a készülék törli az aktuális eredményt, és 60 pontot ad hozzá az összeghez; ha a játékos megnyomja a MISS gombot, a készülék szintén 60 pontot ad hozzá. Amikor a játékos élete nulla, a játékos kiesik. Amikor csak egy játékos marad, a játék véget ér, és az a játékos nyer. A játékban több mint két játékosnak kell részt vennie.

- **G13 Count Up (100; 200; 300; 400; 500; 600; 700; 800; 900)**

Minden játékos pontszáma minden találat után nulláról indul. Az a játékos nyer, aki elsőként éri el vagy haladja meg a kiválasztott pontszámhatárt. Az a játékos nyer, aki elsőként éri el vagy haladja meg a kijelölt pontszámot.

- **G14 High Score (H03; H05; H07; H09; H11; H13; H15; H17; H19; H21)**

Minden mező pontot ér. Az (*3; *5; *7; *9; *11; *13; *15; *17; *19; *21) opció a játékos kijelölt körét jelenti. Egy kör három dobásból áll. A kijelölt körök befejezése után a legmagasabb pontszámot elérő játékos nyer.

- **G15 Shoot out (-03; -05; -07; -09; -11; -13; -15; -17; -19; -21)**

Az (*3; *5; *7; *9; *11; *13; *15; *17; *19; *21) opció a játékos kezdeti életerejét jelenti. A készülék véletlenszerűen kijelöl egy számmezőt, amelyet el kell találni. A játékosnak 10 másodpercen belül el kell találnia a számmezőt, ellenkező esetben elveszíti a körét.
A készülék véletlenszerűen kijelöl egy számmezőt. A játékosnak 10 másodperce van a találatra. A találat után a készülék lejátsza a
„Yes" vagy „No" üzenetet. Ha a játékos egy-, két- vagy háromszoros pontértékű célmezőt talál el, a készülék egy pontot von le az összpontszámból. Az a játékos nyer, aki elsőként nullára csökkenti a pontszámát.

- **G16 Killer (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21)**

A (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21) a játékos kezdeti életpontjait jelenti. A játékba lépés után a készülék a „SEL" feliratot jeleníti meg, hogy a játékosok kiválaszthassák a maguk számára kívánt pontszámot. Amikor az első játékos kiválasztotta a pontszámát, nyomja meg a „NEXT" gombot, hogy a következő játékos válasszon. Minden játékosnak más pontszámmal kell rendelkeznie. Amikor minden játékos befejezte a saját pontszámának kiválasztását, a játék megkezdődik. Először a játékosnak el kell találnia a saját számát, hogy megszerezze a „gyilkos" minősítést. Miután gyilkos lett, a játékos megpróbálja eltalálni az ellenfelek számát, és akkor az ellenfél elveszíti az egyik „életét". Ha a gyilkos eltalálja a saját számát, elveszíti a „gyilkos" státuszt, és egy „életet" is veszít. A játékosnak újra el kell találnia a saját számát, hogy visszanyerje a „gyilkos" minősítést. A gyilkosnak meg kell próbálnia elvenni az ellenfelek „életét", a lehető leggyorsabban eltalálva a pontszámukat. A célszám eltalálása után a készülék „Yes" vagy „No" hangot ad ki. Amikor csak egy játékos marad, a játék véget ér, és az a játékos lesz a győztes. A játékban több mint két játékosnak kell részt vennie.

- **G17 Killer - Double (203; 205; 207; 209; 211; 213; 215; 217; 219; 221)**

Az (*3; *5; *7; *9; *11; *13; *15; *17; *19; *21) a játékos kezdeti életértékét jelenti. A játékba való belépés után a készülék a „SEL" feliratot jeleníti meg, hogy jelezze a játékosoknak, hogyan válasszák ki a maguk számára a pontszámot. Amikor az első játékos kiválasztotta a számát, nyomja meg a „NEXT" gombot, hogy a következő játékos is kiválaszthassa a saját számát. Minden játékosnak más számot kell választania. Amikor minden játékos befejezte a számválasztást, a játék megkezdődik. Először a játékosnak kétszer el kell találnia a saját számát, hogy megszerezze a „gyilkos" minősítést. Miután gyilkos lett, a játékos megpróbálja eltalálni az ellenfelek számát, és akkor az ellenfél elveszíti az egyik „életét". Ha a gyilkos eltalálja a saját számát, elveszíti a „gyilkos" minősítést, és egy
„élet". A játékosnak ismét kétszer el kell találnia a saját számát, hogy megszerezze a „gyilkos" minősítést. A gyilkosnak meg kell próbálnia elvenni az ellenfelek „életét" azzal, hogy a lehető leggyorsabban eltalálja a pontszámukat. A célszám eltalálása után a készülék „Yes" vagy „No" hangot ad ki. Amikor csak egy játékos marad, a játék véget ér, és az a játékos lesz a győztes. A játékban több mint két játékosnak kell részt vennie.

- **G18 Killer - Triple (303; 305; 307; 309; 311; 313; 315; 317; 319; 321)**

Az (*3; *5; *7; *9; *11; *13; *15; *17; *19; *21) a játékos kezdeti életértékét jelenti. A játékba való belépés után a készülék a „SEL" feliratot jeleníti meg, hogy jelezze a játékosoknak, hogyan válasszák ki a saját pontszámukat. Amikor az első játékos kiválasztotta a számát, nyomja meg a „NEXT" gombot, hogy a következő játékos is kiválaszthassa a saját számát. Minden játékosnak más számot kell választania. Amikor minden játékos befejezte a számválasztást, a játék megkezdődik. Először a játékosnak háromszor el kell találnia a saját számát, hogy megszerezze a „gyilkos" minősítést. Miután gyilkos lett, a játékos megpróbálja eltalálni az ellenfelek számát, és akkor

az ellenfél elveszíti az egyik „életét”. Ha a gyilkos eltalálja a saját számát, elveszíti a „gyilkos” minősítést, és egy „életet” is elveszíti. A játékosnak újra háromszor el kell találnia a saját számát, hogy visszaszerezze a „gyilkos” minősítést. A gyilkosnak meg kell próbálnia elvenni az ellenfelek „életét”, a lehető leggyorsabban eltalálva a pontszámukat. A célszám eltalálása után a készülék „Yes” vagy „No” hangot ad ki. Amikor csak egy játékos marad, a játék véget ér, és az a játékos lesz a győztes. A játékban több mint két játékosnak kell részt vennie.

- **G19 All Five (51; 61; 71; 81; 91)**

Egy kör három dobást jelent. Minden körben minden játékosnak ötzel osztható pontszámot kell elérnie. Minden „ötös” egy pontot ér. Például: a játékos három, hét és tíz pontot dob három dobással. Mivel a húsz pont összege osztható öt négyessel, a játékos négy pontot szerez (4x5 = 20). Ezen felül, ha a három dobás összege nem osztható ötöt, vagy a körben egyetlen darts sem kerül a megfelelő mezőbe (elvéti a céltáblát vagy eltalálja a „gumiabroncs” (külső gyűrű) esetén nem járnak pontok. Az (51; 61; 71; 81; 91) opció a játékos számára kijelölt pontszámokat jelenti. Az a játékos nyer, aki elsőként éri el vagy haladja meg a kijelölt pontszámot.

- **G20 Shanghai (101; 105; 110; 115)**

101 – Találd el sorban az 1-től 20-ig terjedő bármely mezőt és a célpont közepét; 105 – Találd el sorban az 5-től 20-ig terjedő bármely mezőt és a célpont közepét; 110 – Találd el sorban a 10-től 20-ig terjedő bármely mezőt és a célpont közepét; 115 – Találjon el tizenöt és húsz közötti bármely mezőt, majd a céltábla közepét egymás után. Minden játékos csak egy dartsot dobhat minden számmezőre, és automatikusan továbblép a következő mezőre. Pontokat akkor szerez, ha eltalálja a mezőt, ha nem, akkor nem szerez pontokat. Miután a céltábla közepének eltalálásával a játék véget ért, a legmagasabb pontszámot elérő játékos nyeri a játékot.

- **G21 Shanghai (201; 205; 210; 215)**

201 – Találd el egymás után az 1–20 közötti kettős mezőket és a célpont közepét; 205 – Találd el egymás után az 5–20 közötti kettős mezőket és a célpont közepét; 210 – Találd el egymás után a 10–20 közötti kettős mezőket és a célpont közepét; 215 - Találd el egymás után a 15-től 20-ig terjedő kettős mezőt és a céltáblát. Minden játékos csak egy dartsot dobhat minden számmezőre, és automatikusan továbblép a következő mezőre. Pontokat akkor szerez, ha eltalálja a célt, ha nem, akkor nem szerez pontokat. Miután a céltáblát eltalálták, a legmagasabb pontszámot elérő játékos nyeri a játékot.

- **G22 Shanghai (301; 305; 310; 315)**

301 – Találd el egymás után az 1-től 20-ig terjedő hármas mezőket és a céltáblát; 305 – Találd el egymás után az 5-től 20-ig terjedő hármas mezőket és a céltáblát; 310 – Találd el egymás után a 10-től 20-ig terjedő hármas mezőket és a céltáblát; 315 – Találd el egymás után a 15-től 20-ig terjedő hármas mezőt és a céltáblát. Minden játékos csak egy dartsot dobhat minden számmezőre, és automatikusan továbblép a következő mezőre. Pontokat akkor szerez, ha eltalálja a célt, ha nem, akkor nem szerez pontokat. Miután a céltáblát eltalálták, a legmagasabb pontszámot elérő játékos nyeri a játékot.

- **G23 Golf (10; 20; 30; 40; 50; 60; 70; 80; 90)**

Az (10; 20; 30; 40; 50; 60; 70; 80; 90) a játékos számára kijelölt pontokat jelenti. A játékosnak egymás után el kell találnia az 1-től 18-ig terjedő számmezőket. Az első körben egyet, a másodikban kettőt, stb. Ha a mezőt eltalálja, a készülék „Yes” vagy „No” hangot ad ki. A játékosnak a lehető legalacsonyabb pontszámot kell elérnie. Az a játékos, aki eléri vagy túllépi a pontkorlátot, kiesik a játékból. Ha egy körben háromszor elvéti a célt, az „rossz dobásnak” számít, és öt pontot ér. A hármas mező eltalálása egy pontot ér; a kettős eltalálása két pontot ér; az egyes mező eltalálása három pontot ér. A játékos a három darts közül bármelyiket felhasználhatja a kör befejezéséhez, de csak az utolsó dartsot használhatja pontszerzésre. Ha a kör utolsó darts nem találja el a céltáblát, a kör szintén öt pontként számít. Az a játékos, aki eléri vagy túllépi a kijelölt pontszámot, kiesik a játékból. Ha csak egy játékos marad, ő nyer; vagy az összes 18 kör befejezése után az a játékos nyer, akinek a legkevesebb pontja van.

- **G24 Bingo (132; 141; 168; 189)**

A készülék automatikusan megjeleníti a célmezőt. Az a játékos nyer, aki elsőként háromszor eltalálja az összes kijelölt célmezőt. Ha a szegmens eltalálásra kerül, a készülék „Yes” vagy „No” hangot ad ki. 132 – Találd el a mezőket a következő sorrendben: 15, 4, 8, 14, 3; 141 – Találd el a mezőket a következő sorrendben: 17, 13, 9, 7, 1; 168 – Találd el a mezőket a következő sorrendben: 20, 16, 12, 6, 2; 189 - Találd el a mezőket a következő sorrendben: 19, 10, 18, 5, 11. A játékosnak háromszor el kell találnia a kijelölt számmezőt, hogy továbbléphessen a következő mezőre. Egy mező eltalálása egyszer számít; a kettős mező kétszer számít; a hármas pedig háromszor.

- **G25 Big Little – Simple (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21)**

Az (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21) opció a játékos kezdeti életértékét jelenti. A játék kezdetén a készülék véletlenszerűen kijelöli az első játékos célszámát. Ha a játékos az első vagy a második dartsával eltalálja a célt, a következő dartsával új célt jelölhet ki a következő játékos számára; ha a játékos csak a harmadik dartsával találja el a célt, vagy nem jelöl ki helyesen új célt a következő játékos számára, a készülék véletlenszerűen jeleníti meg az új célt a következő játékos számára; ha a játékos egyik három dobással sem találja el a célt, a játékos elveszíti az egyik „életét”, és eközben a következő játékosnak ugyanarra a célra kell dobnia. Ha a célt eltalálják, a készülék „Yes” vagy „No” hangot ad ki. Lehetséges az egy-, két- vagy háromszoros találat. Amikor a játékos eredeti életpontja nullára csökken, a játékos kiesik a játékból. Végül, amikor csak egy játékos marad, a játék véget ér, és az a játékos nyer.

- **G26 Big Little - Nehéz (H03; H05; H07; H09; H11; H13; H15; H17; H19; H21)**

Az (*3; *5; *7; *9; *11; *13; *15; *17; *19; *21) opció a játékos kezdeti életerejét jelöli. A játék kezdetén a készülék véletlenszerűen kijelöli az első játékos célszámát. Ha a játékos az első vagy a második dartsával eltalálja a célt, a következő dartsával új célt jelölhet ki a következő játékos számára; ha a játékos csak a harmadik dartsával találja el a célt, vagy nem jelöl ki helyesen új célt a következő játékos számára, a készülék véletlenszerűen jeleníti meg az új célt a következő játékos számára; ha a játékos nem találja el a célt mindhárom dartsával, a játékos elveszíti az egyik „életét”, és eközben a következő játékosnak el kell találnia ugyanazt a célt. Ha a célt eltalálják, a készülék „Yes” vagy „No” hangot ad ki. Csak a kijelölt cél ugyanazon mezőjének eltalálása megengedett. Például, ha a cél a „dupla 15”, a „szimpla 15” vagy a „hármas 15” eltalálása nem érvényes, csak a „dupla 15” számít. Amikor a játékos eredeti életértéke nullára csökken, a játékos kiesik a játékból. Végül, amikor csak egy játékos marad, a játék véget ér, és az a játékos nyer.

- **G27 Gotcha (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901)**

(101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901) ezek a meghatározott pontértékek, amelyeket a játékosoknak el kell érniük. Minden játékos 0 ponttal kezd. A pontszámot hozzáadják, amikor eltalálják a mezőt. Az a játékos nyer, aki elsőként éri el a meghatározott pontszámot. Ha egy játékos túllépi a meghatározott pontszámot, kiesik a körből, és a pontszáma visszatér a körben elért dobás előtti állapotra. A játékosok „bombázhatják” a többi játékost, ami nullára csökkenti azok pontszámát. Ez akkor történik, ha a dobó játékos pontszáma minden eldobott dartsnál megegyezik egy másik játékos pontszámával.

PROBLÉMAMEGOLDÁS

- **Nincs áramellátás** – Győződjön meg arról, hogy a tápegység csatlakozik-e a konnektorhoz, és hogy a tápegység csatlakozója be van-e dugva a tárcsa tápcsatlakozójába.
- **A j**áték **nem rögzíti az eredményeket** – Ellenőrizze, hogy a játék be van-e állítva „Beállítások” vagy „Szünet” módba van állítva. Ezután ellenőrizze, hogy az érzékelők vagy a funkciógombok nincsenek-e elakadva vagy beszorulva.
- **Beragadt szegmens vagy gomb** – Szállítás közben, sőt a darts tárcsa normál használata során is előfordulhat, hogy az érzékelő elemek időnként beragadnak, és nem rögzítik a találatokat. Ilyen esetben Figyelmeztető hangjelzés hallatszik, és a jelzőfény villogni kezd, jelezve, hogy az elem elakadt. Ha óvatosan kiveszi a dartsot az elemből, vagy ujjával enyhe nyomást gyakorolva óvatosan előre-hátra mozgatja az elemet, az általában gyorsan felszabadítja azt. Ezt követően folytathatja a játékot, és az eredmények pontosan onnan folytatódnak, ahol megszakadtak.
- **Törött dartshegyek eltávolítása** – Ne használjon éles vagy fém eszközöket a törött dartshegy eltávolításához – ezek károsíthatják a játéktáblát. Ha a dartshegy egy része kiáll a táblából, óvatosan távolítsa el az ujjaival vagy műanyag fogóval. Ha a letört hegy egy síkban van a céltábla felületével, és nem lehet megfogni, ne próbálja erővel átnyomni a mezőn; ez kiszélesítheti a lyukat, vagy megrongálhatja a tábla érzékelőjét. Vegye fel a kapcsolatot egy hivatalos szervizzel, vagy használjon speciális, puha hegyek eltávolítására szolgáló eszközt (ún. tip remover), ha a gyártó ilyet kínál. Minél nehezebb a darts, annál nagyobb a hegy letörésének kockázata – használja a gyártó által ajánlott hegyeket, és cserélje ki azokat rendszeresen.
- **Áramellátási vagy elektromágneses zavarok** – Szélsőséges helyzetekben, amikor jelentős elektromágneses zavarok lépnek fel, az elektromos rendszer leállhat vagy hibás eredményeket adhat. Példák: erős viharok, extrém feszültségingadozások, alacsony feszültség esetén, vagy ha a darts játékot túl közel helyezik el elektromos motorokhoz vagy mikrohullámú sütők közelében. A készülék normál működésének helyreállításához húzza ki a tápegységet a konnektorból, és várjon néhány másodpercet, mielőtt újra csatlakoztatná. Ebben az esetben természetesen meg kell győződnie arról, hogy a zavarok okát megszüntették.

A DARTTÁLCA ÁPOLÁSA

FONTOS! Nedves ruhával történő tisztítás előtt húzza ki a csatlakozót a konnektorból. A darts-táblákat kizárólag nedves ruhával tisztítsa! A tápegység nem érintkezhet nedvességgel! Gyakori használat esetén a készülék elülső felülete valószínűleg szennyeződik a használat során. Az elülső felületet, a gombokat és a képernyőt nedves ruhával tisztítsa meg. Javasoljuk, hogy használjon vizet és kis mennyiségű enyhe tisztítószert. Ezután törölje szárazra egy puha, száraz ruhával. Ha hosszabb ideig nem szándékozik használni a céltáblát, érdemes letakarni egy ruhával, hogy megvédje a portól. A terméket mindig száraz és tiszta helyen, szobahőmérsékleten tárolja.

A készülék elektromos és elektronikus berendezés. Ne feledje betartani a helyi előírásokat: a használt elektromos berendezéseket vigye el a megfelelő hulladékgyűjtő pontra.



Grazie per aver acquistato questo gioco elettronico di freccette con alimentatore incluso. Il suo sistema di punteggio computerizzato rende il gioco facile e divertente. Possono giocare fino a 8 giocatori contemporaneamente. Il bersaglio offre 27 giochi con 202 varianti, effetti sonori, musica e messaggi vocali in inglese. Prima di iniziare a giocare, leggi attentamente le istruzioni e conservale per il futuro.

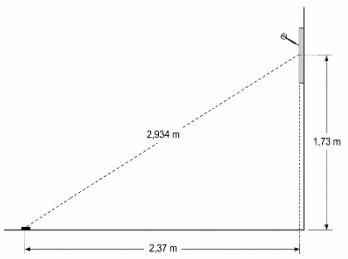
AVVERTENZE

- 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 nel bersaglio; mai contro 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.
- Il bersaglio per freccette può essere utilizzato esclusivamente con l'alimentatore in dotazione. L'uso di un alimentatore di tipo non corretto causerà il danneggiamento del circuito del bersaglio. Non utilizzare l'apparecchio se l'alimentatore, il cavo o la spina sono danneggiati. Non collegare o scollegare l'alimentatore con le mani bagnate. Scollegare afferrando la spina, mai il cavo.
- Spegnere il bersaglio e scollegere l'alimentazione quando non viene utilizzato.

CONTENUTO DELLA CONFEZIONE

Il set comprende: un bersaglio elettronico per freccette, un alimentatore, 12 freccette con punte morbide, 50 punte di ricambio, un manuale di istruzioni e il materiale necessario per il montaggio.

MONTAGGIO



Per il montaggio utilizzare gli elementi di fissaggio in dotazione: tasselli e viti. Fissare il bersaglio secondo 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. Assicurarsi che davanti al bersaglio vi siano circa 3 m di spazio libero. Avvitare 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 disco non aderisce perfettamente alla parete. Dopo l'installazione, verificare che il disco aderisca saldamente alla parete e non si sposti durante l'uso.

DATI TECNICI

Il dispositivo è alimentato esclusivamente dall'alimentatore di rete in dotazione con uscita in corrente continua (DC).
Parametri di ingresso dell'alimentatore: 100–240 V CA, 50/60 Hz.
Parametri di uscita dell'alimentatore: 5 V CC, 0,5 A (2,5 W).
Costruzione: l'alimentatore è un dispositivo di classe II (doppio isolamento), il che significa che non richiede un cavo di protezione. Simboli: il simbolo della casetta sull'alimentatore indica che l'alimentatore e il dispositivo sono destinati esclusivamente all'uso in ambienti interni. Il simbolo di polarità sulla spina CC indica quale parte della spina è positiva e quale negativa.

COLLEGAMENTO E AVVIO

Inserire la spina DC dell'alimentatore nella presa di alimentazione dell'apparecchio, prestando attenzione alla corretta polarità (polo positivo e negativo secondo il simbolo sull'alimentatore). Quindi collegare l'alimentatore alla presa di corrente (230 V). Accendere il disco secondo le istruzioni riportate nel manuale d'uso: selezionare il gioco, il numero di giocatori e iniziare la partita. Al termine del gioco, scollegare l'alimentatore dalla rete elettrica, estraendo prima la spina di alimentazione.

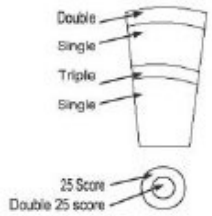
AVVISO IMPORTANTE

- Il bersaglio è destinato esclusivamente all'uso con freccette leggere con punte morbide. Si consiglia di utilizzare le freccette incluse nel set. Non provare a utilizzare freccette da darts con punte in acciaio né

Non utilizzare freccette più lunghe (la lunghezza massima della punta è di 2,5 cm) né più pesanti (il peso massimo della freccetta è di 12 g), poiché ciò danneggerebbe il 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 tiri avvengono troppo ravvicinati, rimuovere il secondo dardo e tirare nuovamente per registrare correttamente il punteggio.

SISTEMA DI PUNTEGGIO

- "Single" - punti assegnati dal segmento
- "Double" - punti conteggiati dal segmento doppio
- "Triple" - punti triplicati del segmento
- "Bull's-Eye" - 25 punti
- "Double Bull's-Eye" - 50 punti



DESCRIZIONE DEI PULSANTI

- Pulsante GAME — premere questo pulsante per visualizzare il menu dei giochi sullo schermo e selezionare un gioco. Durante il gioco, premere questo pulsante per terminare la partita in corso e tornare allo stato iniziale del gioco.
- Pulsante OPTION — premere questo pulsante per selezionare diverse varianti di gioco.
- Pulsante PLAYER/SCORE — all'avvio, utilizzare questo pulsante per impostare il numero di giocatori; durante il gioco, utilizzare questo pulsante per controllare il punteggio di ciascun giocatore.
- Pulsante DOUBLE — Solo per il gioco "G01".
- Pulsante HANDICAP — utilizzare questo pulsante per impostare il livello di difficoltà del gioco individualmente per ogni giocatore. Ad esempio: 4 giocatori stanno giocando al gioco “G01”. Il primo giocatore può impostare il punteggio iniziale a 801; il secondo a 201; il terzo a 501; il quarto a 301.
- Pulsante SOUND — questo pulsante consente di regolare il volume degli altoparlanti. Sono disponibili 8 livelli, dal silenziamento al volume massimo.
- Pulsante MISS — premi questo pulsante per ridurre il numero di tiri rimanenti quando un tiro non colpisce un segmento.
- Pulsante ELIMINATE/TEAM — all'inizio, premi questo pulsante per impostare la modalità a squadre; durante il gioco, premi questo pulsante per azzerare o ripristinare il punteggio del lancio corrente.
- Pulsante START/NEXT — Premere questo pulsante per iniziare la partita e passare al giocatore successivo.
- Pulsante CYBERMATCH — Premere il pulsante per giocare contro il dispositivo, per un totale di cinque livelli (C1–professionale, C2–esperto, C3–senior, C4–intermedio, C5–principiante).

CONFIGURAZIONE DEL GIOCO

Accendi la console: questa avvierà un test automatico. Quando senti un segnale acustico, premi uno qualsiasi dei nove pulsanti funzione in alto per accedere al gioco «G01»; in alternativa, al termine del test automatico, la console passerà direttamente al gioco «G01».

1. Premi il pulsante GAME per selezionare un gioco a tua scelta, finché non viene visualizzato.
2. Premere il pulsante OPTION per selezionare le diverse varianti di gioco.
3. Premere il pulsante PLAYER per impostare il numero di giocatori.
4. Premere il pulsante HANDICAP per impostare diversi livelli di difficoltà per ciascun giocatore. Ogni pressione del pulsante modifica il livello di un grado.
5. Premere il pulsante START per iniziare la partita una volta completata la configurazione.

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

- **G01 Count Down (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901)**

Il gioco consiste nel sottrarre i punteggi ottenuti dal punteggio iniziale. Vince il giocatore che per primo raggiunge esattamente lo zero. Opzioni: per rendere il gioco più difficile, puoi premere il pulsante DOUBLE per impostare ulteriori limiti relativi all'inizio e alla fine della partita.

- Double In (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901) - per iniziare, il giocatore deve centrare un campo doppio.
- Double Out (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901) - per vincere, il giocatore deve centrare un doppio; ogni colpo riduce il punteggio a zero. Raggiungere "1" o andare oltre lo zero può essere considerato un CRASH, e il punteggio torna al risultato precedente.
- Double In/Out (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901) - il giocatore deve centrare una casella doppia per iniziare e terminare la partita.

- **G02 Simple Cricket (000; 020; 025)**

I punti vengono assegnati quando vengono colpiti i numeri: 15, 16, 17, 18, 19, 20 e il centro del bersaglio. Il giocatore che per primo colpisce tutte le caselle sopra indicate tre volte è il vincitore. 000 - Il giocatore può colpire qualsiasi casella tra 15, 16, 17, 18, 19, 20 e il centro del bersaglio (bull's eye). Non c'è un ordine prestabilito per i singoli settori; 020 - Il giocatore deve prima centrare il 20 tre volte, poi centrare 19, 18, 17, 16, 15 e il centro del bersaglio (bull's eye) in sequenza; 025 - Il giocatore deve prima centrare il centro del bersaglio (bull's eye) tre volte, quindi centrare 15, 16, 17, 18, 19 e 20 in sequenza. Ogni casella ha tre indicatori LED. Dopo un colpo, si accende un indicatore. Quando tutti gli indicatori sono accesi, il gioco termina. Vince il giocatore che per primo accende tutti gli indicatori.

- **G03 Scram Cricket (A00 - solo per 2 giocatori)**

I punti vengono assegnati solo quando vengono colpiti i numeri 15, 16, 17, 18, 19, 20 e il centro del bersaglio (bull's eye). Il gioco consiste in due turni. Nel primo turno, il giocatore numero uno cerca di "chiudere" tutti i settori sopra indicati (colpendo tre volte ogni settore - dal 15 al 20 e il centro del bersaglio (bull's eye)). Quando il giocatore numero uno colpisce un settore qualsiasi tre volte, significa che "chiude" quel settore. Il giocatore numero due non riceve alcun punto dopo aver colpito quel campo. Il giocatore numero due cerca di ottenere il maggior numero di punti possibile, colpendo i campi a punti che il giocatore numero uno non ha ancora chiuso. Quando il giocatore numero uno chiude tutti i campi a punti, il primo round termina. Nel secondo round, i due giocatori si scambiano i ruoli. Ora il giocatore numero due cerca di chiudere tutte le caselle, mentre il giocatore numero uno guadagna punti. Il gioco termina quando il giocatore numero due chiude tutte le caselle. Vince il giocatore con il punteggio più alto.

- **G04 Score Cricket (E00; E20; E25)**

I punti vengono assegnati solo quando vengono colpiti i numeri 15, 16, 17, 18, 19, 20 e il centro del bersaglio (bull's eye). E00 - Il giocatore può colpire qualsiasi campo 15, 16, 17, 18, 19, 20 e il centro del bersaglio (bull's eye). Non c'è un ordine specifico per i singoli campi; E20
- Il giocatore deve prima centrare il 20 per tre volte, poi il 19, il 18, il 17, il 16, il 15 e il centro del bersaglio (bull's eye) in ordine; E25 - Il giocatore deve prima centrare il centro del bersaglio (bull's eye) tre volte, quindi centrare 15, 16, 17, 18, 19 e 20 in sequenza. Ogni segmento ha tre indicatori LED. Dopo un singolo colpo, si accenderà un indicatore. Ogni campo è considerato "aperto" quando viene colpito tre volte. Tuttavia, il campo verrà "chiuso" e non potrà essere conquistato se tutti i giocatori lo colpiscono tre volte. Ogni giocatore deve colpire tre volte un campo di punteggio affinché questo diventi "aperto" e possa essere conteggiato. Prima che gli avversari completino i tre colpi necessari per aprire il campo di punteggio, il giocatore può continuare a colpire il campo "aperto" per ottenere punteggi più alti. Dopo che tutti i giocatori avranno completato tre colpi nello stesso campo di punteggio, questo verrà "chiuso" e non potrà essere conteggiato nuovamente. Quando tutti i giocatori avranno "chiuso" tutti i campi di punteggio, il vincitore sarà il giocatore con il punteggio più alto.

- **G05 Cut Throat Cricket (C00; C20; C25)**

I punti vengono assegnati solo se vengono colpiti i numeri 15, 16, 17, 18, 19, 20 e il centro del bersaglio (bull's eye). C00 - Il giocatore può colpire qualsiasi casella tra 15, 16, 17, 18, 19, 20 e il centro del bersaglio (bull's eye). Non c'è un ordine specifico per i singoli segmenti; C20 — il giocatore deve prima centrare il 20 tre volte, poi il 19, 18, 17, 16, 15 e il bull's-eye. C25 — il giocatore deve prima centrare il bull's-eye tre volte, poi il 15, 16, 17, 18, 19 e il 20. Ogni segmento ha tre indicatori LED. Dopo un singolo colpo, si accenderà un indicatore. Ogni casella viene considerata "aperta" quando viene colpita tre volte. Ma la casella diventerà
"chiuso" e non potrà essere conquistato se tutti i giocatori lo colpiscono tre volte. I punti conquistati da un determinato giocatore verranno aggiunti a tutti gli avversari. Ogni giocatore deve colpire tre volte un campo a punti affinché questo possa passare a

stato "aperto" ed essere valutato. Prima che gli avversari effettuino tre tiri per aprire un campo di punteggio, il giocatore può continuare a tirare nel campo di punteggio "aperto" per ottenere punteggi più alti rispetto agli avversari. Dopo che tutti i giocatori avranno completato tre tiri nello stesso campo di punteggio, tale campo verrà "chiuso" e non potrà essere conteggiato nuovamente. Quando tutti i giocatori avranno "chiuso" tutti i campi di punteggio, il vincitore sarà il giocatore con il punteggio più basso.

- **G06 Double Score Cricket (D00; D20; D25)**

I punti vengono conteggiati solo quando vengono colpiti i numeri 15, 16, 17, 18, 19, 20 e il centro del bersaglio. D00 - Il giocatore può colpire qualsiasi campo tra 15, 16, 17, 18, 19, 20 e il centro del bersaglio. Non c'è un ordine specifico per i singoli campi; D20 - Il giocatore deve prima colpire il 20 tre volte, quindi colpire 19, 18, 17, 16, 15 e il centro del bersaglio (bull's eye) in sequenza; D25 - Il giocatore deve prima centrare il centro del bersaglio tre volte, quindi centrare 15, 16, 17, 18, 19 e 20 in ordine. Il gioco è lo stesso del "Score Cricket", con l'eccezione che il giocatore deve prima centrare ogni casella a doppio punteggio per continuare a giocare.

- **G07 Shove-A-Penny Cricket (P00; P20; P25 - almeno 2 giocatori**)

I punti vengono assegnati solo se vengono colpiti i numeri 15, 16, 17, 18, 19, 20 e il centro del bersaglio (bull's eye). P00 - Il giocatore può colpire qualsiasi casella tra 15, 16, 17, 18, 19, 20 e il centro del bersaglio (bull's eye). Non c'è un ordine specifico per le singole caselle; P20
- Il giocatore deve prima centrare il 20 tre volte, quindi centrare 19, 18, 17, 16, 15 e il centro del bersaglio (bull's eye) in sequenza; P25 - Il giocatore deve prima centrare il centro (bull's eye) del bersaglio tre volte, quindi centrare 15, 16, 17, 18, 19 e 20 in sequenza. Il gioco è simile al gioco "Simple Cricket". Le eccezioni sono le seguenti: se un giocatore colpisce un campo più di tre volte, il punteggio in eccesso viene aggiunto al giocatore successivo. Tuttavia, dopo che un giocatore ha colpito un campo tre volte e lo ha "chiuso", se quel giocatore colpisce nuovamente quel campo, il punteggio in eccesso non viene aggiunto al giocatore successivo. Ad esempio: il giocatore numero 1 colpisce due volte il campo 16 e i tre indicatori per il campo 16 ne attiveranno due. Successivamente, il giocatore colpisce il campo 16 per la terza volta e l'eccedenza di due volte verrà aggiunta al giocatore numero due. Ora il giocatore numero due può
«chiudere» la casella 16, colpendo solo una volta. Ma se il giocatore numero uno colpisce la casella 16 tre volte, allora si accenderanno i tre indicatori relativi a quella casella e la casella verrà chiusa. A questo punto, se il giocatore numero uno ottiene un doppio su quella casella, il doppio in eccesso non verrà aggiunto al giocatore numero due. Vince il giocatore che colpisce tre volte tutte le caselle.

- **G08 Round Clock (5; 10; 15; 20)**

L'opzione (5; 10; 15; 20) significa che i punti vengono assegnati dopo aver colpito un campo qualsiasi. 5 Colpisci i campi da 1 a 5; 10 Colpisci i campi da 1 a 10; 15 Colpisci i campi da 1 a 15; 20 Colpisci i campi da 1 a 20. Il giocatore deve colpire un campo in base all'indicazione del dispositivo. Se il campo viene colpito, apparirà il campo successivo e il dispositivo emetterà un suono "Yes"; oppure: "No". Vince il giocatore che per primo colpisce tutti i campi.

- **G09 Round Clock-Double (205; 210; 215; 220)**

L'opzione (205; 210; 215; 220) indica che viene conteggiato solo il colpo su un campo a doppio punteggio. 205 - Colpire i campi da 1 a 5; 210 - Colpire i campi da 1 a 10; 215 - Colpire i campi da 1 a 15; 220 - Colpire i campi da 1 a 20. Il giocatore deve lanciare le freccette nel campo indicato dal dispositivo. Se il campo viene colpito, apparirà il campo successivo e il dispositivo emetterà un suono "Yes"; oppure: "No". Il giocatore che per primo colpisce tutti i campi a doppio punteggio è il vincitore.

- **G10 Round Clock-Triple (305; 310; 315; 320)**

L'opzione (305; 310; 315; 320) indica che viene conteggiato solo il colpo su un campo a triplo punteggio. 305 - Colpire i campi da 1 a 5; 310 - Colpire i campi da 1 a 10; 315 - Colpire i campi da 1 a 15; 320 - Colpire i campi da 1 a 20. Il giocatore deve lanciare le freccette nel campo indicato dal dispositivo. Se il campo viene colpito, apparirà il campo successivo e il dispositivo emetterà un suono "Yes"; oppure: "No". Il giocatore che per primo colpisce tutti i campi da triplo è il vincitore.

- **G11 Legs Over (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21)**

L'opzione (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21) indica il valore iniziale della vita del giocatore. Ogni giocatore deve cercare di ottenere un punteggio pari o superiore alla somma dei tre tiri effettuati dal giocatore precedente (all'inizio il dispositivo mostrerà il punteggio del primo giocatore). Quando un giocatore ottiene meno punti del giocatore precedente in tre tiri, gli verrà tolta una "vita". A sua volta, se il giocatore non lancia, ma preme immediatamente il pulsante START, perderà comunque una "vita". Quando il valore della vita del giocatore è pari a zero, il giocatore viene eliminato. Quando rimane un solo giocatore, il gioco termina e quel giocatore vince. A questo gioco dovrebbero partecipare più di 2 giocatori.

- **G12 Legs Under (U03; U05; U07; U09; U11; U13; U15; U17; U19; U21)**

L'opzione (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21) indica il valore iniziale della vita del giocatore. Ogni giocatore deve cercare di ottenere un punteggio inferiore o uguale alla somma dei tre tiri effettuati dal giocatore precedente. (All'inizio il dispositivo mostrerà il punteggio del primo giocatore). Quando un giocatore ottiene più punti in tre tiri rispetto al punteggio del giocatore precedente, gli verrà sottratta una "vita". A sua volta, se il giocatore non lancia i dardi, ma preme immediatamente il pulsante START, perderà una "vita"; se preme il pulsante ELIMINATE/TEAM, il dispositivo azzererà il punteggio attuale e aggiungerà 60 punti al totale; se preme il pulsante MISS, il dispositivo aggiungerà comunque 60 punti. Quando il valore delle vite del giocatore è pari a zero, il giocatore viene eliminato. Quando rimane un solo giocatore, il gioco termina e quel giocatore vince. Al gioco dovrebbero partecipare più di due giocatori.

- **G13 Count Up (100; 200; 300; 400; 500; 600; 700; 800; 900)**

Il punteggio di ogni giocatore viene incrementato di uno dopo ogni colpo. Vince il primo giocatore che raggiunge o supera il limite di punti selezionato. Il primo giocatore che raggiunge o supera il punteggio prestabilito è il vincitore.

- **G14 High Score (H03; H05; H07; H09; H11; H13; H15; H17; H19; H21)**

Tutti i campi danno punti. L'opzione (*3; *5; *7; *9; *11; *13; *15; *17; *19; *21) indica i turni assegnati al giocatore. Un turno consiste in tre tiri. Al termine dei turni assegnati, vince il giocatore con il punteggio più alto.

- **G15 Shoot out (-03; -05; -07; -09; -11; -13; -15; -17; -19; -21)**

L'opzione (*3; *5; *7; *9; *11; *13; *15; *17; *19; *21) indica il valore iniziale dei punti vita del giocatore. Il dispositivo indicherà casualmente una casella numerica su cui tirare. Il giocatore deve centrare la casella numerica entro 10 secondi, altrimenti perde il turno.
Il dispositivo indicherà casualmente un campo numerico. Il giocatore ha 10 secondi per centrarlo. Una volta centrato, il dispositivo riprodurrà il messaggio
"Yes" o "No". Colpendo il bersaglio a punteggio singolo, doppio o triplo, il dispositivo sottrarrà un punto dal totale. Vince il giocatore che per primo riduce il numero di punti a zero.

- **G16 Killer (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21)**

L'opzione (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21) indica il valore iniziale dei punti vita del giocatore. All'avvio del gioco, il dispositivo visualizzerà "SEL" per indicare ai giocatori come selezionare il proprio punteggio. Quando il primo giocatore avrà selezionato il proprio punteggio, premere il pulsante "NEXT" per consentire al giocatore successivo di effettuare la propria scelta. Tutti i giocatori devono avere un numero di punti diverso. Quando tutti i giocatori hanno finito di scegliere il proprio livello di punti, il gioco ha inizio. Per prima cosa, il giocatore deve indovinare il proprio numero per ottenere lo status di "assassino". Una volta diventato assassino, il giocatore cerca di indovinare il numero degli avversari; in tal caso, l'avversario perderà una "vita". Se l'assassino indovina il proprio numero, perderà lo status di "assassino" e perderà anche una "vita". Il giocatore deve indovinare nuovamente il proprio numero per riottenere lo status di "assassino". L'assassino deve cercare di togliere una "vita" agli avversari, indovinando il loro numero di punti il più rapidamente possibile. Dopo aver colpito il numero di destinazione, il dispositivo emetterà la voce "Yes" o "No". Quando rimane un solo giocatore, il gioco termina e quel giocatore diventa il vincitore. Al gioco devono partecipare più di due giocatori.

- **G17 Killer - Double (203; 205; 207; 209; 211; 213; 215; 217; 219; 221)**

L'opzione (*3; *5; *7; *9; *11; *13; *15; *17; *19; *21) indica il valore iniziale dei punti vita del giocatore. All'avvio del gioco, il dispositivo visualizzerà "SEL" per indicare ai giocatori come scegliere il proprio punteggio. Quando il primo giocatore avrà scelto il proprio numero, premere il pulsante "NEXT" per consentire al giocatore successivo di scegliere il proprio numero. Tutti i giocatori devono avere un numero diverso. Quando tutti i giocatori hanno finito di scegliere il proprio numero, il gioco ha inizio. Per prima cosa, un giocatore deve centrare il proprio numero due volte per ottenere la qualifica di "assassino". Diventato assassino, il giocatore cerca di centrare i numeri degli avversari; in tal caso, l'avversario perderà una "vita". Se l'assassino colpisce il proprio numero, perderà il titolo di "assassino" e perderà anche una
«vita». Il giocatore deve ottenere nuovamente due volte il proprio punteggio per ottenere il titolo di «assassino». L'assassino deve cercare di togliere una «vita» agli avversari, indovinando il loro punteggio il più rapidamente possibile. Dopo aver centrato il numero di destinazione, il dispositivo emetterà la voce "Yes" o "No". Quando rimane un solo giocatore, il gioco termina e quel giocatore diventa il vincitore. Al gioco dovrebbero partecipare più di due giocatori.

- **G18 Killer - Triple (303; 305; 307; 309; 311; 313; 315; 317; 319; 321)**

L'opzione (*3; *5; *7; *9; *11; *13; *15; *17; *19; *21) indica il valore iniziale dei punti vita del giocatore. All'avvio del gioco, il dispositivo visualizzerà "SEL" per indicare ai giocatori come scegliere il proprio punteggio. Quando il primo giocatore ha scelto il proprio numero, premere il pulsante "NEXT" per consentire al giocatore successivo di scegliere il proprio numero. Tutti i giocatori devono avere un numero diverso. Quando tutti i giocatori hanno finito di scegliere il proprio numero, il gioco ha inizio. Per prima cosa, il giocatore deve indovinare il proprio numero tre volte per ottenere la qualifica di "killer". Una volta diventato killer, il giocatore cerca di indovinare i numeri degli avversari, e allora

l'avversario perderà una «vita». Se l'assassino ottiene il proprio numero, perderà la qualifica di «assassino» e perderà anche una "vita". Il giocatore deve colpire nuovamente il proprio numero per tre volte per ottenere la qualifica di "assassino". L'assassino deve cercare di togliere una "vita" agli avversari, colpendo il loro numero il più rapidamente possibile. Dopo aver colpito il numero di destinazione, il dispositivo emetterà la voce "Yes" o "No". Quando rimane un solo giocatore, il gioco termina e quel giocatore diventa il vincitore. Al gioco dovrebbero partecipare più di due giocatori.

- **G19 All Five (51; 61; 71; 81; 91)**

Un turno consiste in tre lanci. Ad ogni turno, ogni giocatore deve ottenere un totale divisibile per cinque. Ogni "cinque" vale un punto. Ad esempio: un giocatore ottiene un tre, un sette e un dieci in tre tiri. Poiché la somma di venti è divisibile per cinque (quattro volte), il giocatore ottiene quattro punti (4x5 = 20). Inoltre, se la somma dei tre tiri non è divisibile per cinque o se nessuna freccetta in quel turno viene posizionata nel campo corretto (mancato bersaglio o colpo in "pneumatico" (anello esterno), non vengono assegnati punti. L'opzione (51; 61; 71; 81; 91) indica i punti prefissati per il giocatore. Il giocatore che per primo raggiunge o supera i punti prefissati è il vincitore.

- **G20 Shanghai (101; 105; 110; 115)**

101 - Colpire in sequenza un campo qualsiasi da uno a venti e il centro del bersaglio; 105 - Colpire in sequenza un campo qualsiasi da cinque a venti e il centro del bersaglio; 110 - Colpire in sequenza un campo qualsiasi da dieci a venti e il centro del bersaglio; 115 - Colpire qualsiasi casella da quindici a venti e il centro del bersaglio in sequenza. Ogni giocatore può lanciare solo un dardo per ogni casella numerata e passare automaticamente alla casella successiva. Otterrà punti se colpisce, mentre se non colpisce non otterrà punti. Al termine, dopo aver colpito il centro del bersaglio, il vincitore sarà il giocatore con il punteggio più alto.

- **G21 Shanghai (201; 205; 210; 215)**

201 - Colpire in sequenza il doppio campo da uno a venti e il centro del bersaglio; 205 - Colpire in sequenza il doppio campo da cinque a venti e il centro del bersaglio; 210 - Colpire in sequenza il doppio campo da dieci a venti e il centro del bersaglio; 215 - Colpisci il doppio campo da quindici a venti e il centro del bersaglio in sequenza. Ogni giocatore può lanciare un solo dardo per ogni casella numerata e passare automaticamente alla casella successiva. Guadagnerà punti se colpisce, mentre se non colpisce non otterrà punti. Al termine, dopo aver colpito il centro del bersaglio, vince il giocatore con il punteggio più alto.

- **G22 Shanghai (301; 305; 310; 315)**

301 - Colpire in sequenza i tripli da uno a venti e il centro del bersaglio; 305 - Colpire in sequenza i tripli da cinque a venti e il centro del bersaglio; 310 - Colpire in sequenza i tripli da dieci a venti e il centro del bersaglio; 315 - Colpisci il triplo campo da quindici a venti e il centro del bersaglio in sequenza. Ogni giocatore può lanciare un solo dardo per ogni casella numerata e passare automaticamente alla casella successiva. Guadagnerà punti se colpisce, mentre se non colpisce non otterrà punti. Al termine, dopo aver colpito il centro del bersaglio, vince il giocatore con il punteggio più alto.

- **G23 Golf (10; 20; 30; 40; 50; 60; 70; 80; 90)**

L'opzione (10; 20; 30; 40; 50; 60; 70; 80; 90) indica i punti assegnati al giocatore. Il giocatore deve colpire i numeri da uno a diciotto in ordine. Colpire uno nel primo turno, poi due nel secondo turno, ecc. Se il segmento viene colpito, il dispositivo emetterà un suono "Yes"; oppure "No". Il giocatore deve ottenere il punteggio più basso possibile. Il giocatore che raggiunge o supera il limite di punti viene eliminato dal gioco. Se manca il bersaglio tre volte in un turno, ciò costituisce un “lancio sbagliato” e conta come cinque punti. Colpire un campo triplo conta come un punto; colpire un campo doppio conta come due punti; colpire un campo singolo conta come tre punti. Il giocatore può usare una qualsiasi delle tre freccette per terminare il turno, ma può usare solo l'ultima freccetta per segnare un punto. Se l'ultimo dardo del turno non colpisce il bersaglio, il turno verrà comunque conteggiato come cinque punti. Il giocatore che raggiunge o supera il punteggio prestabilito viene eliminato dal gioco. Quando rimane un solo giocatore, questi vince; oppure, al termine di tutti i 18 turni, vince il giocatore con il punteggio più basso.

- **G24 Bingo (132; 141; 168; 189)**

La macchina visualizzerà automaticamente la casella di destinazione. Vince il giocatore che per primo colpisce tre volte tutte le caselle di destinazione designate. Se il segmento viene colpito, la macchina emetterà "Yes" o "No". 132 - Colpisci i numeri nell'ordine 15, 4, 8, 14, 3; 141 - Colpisci i numeri nell'ordine 17, 13, 9, 7, 1; 168 - Colpisci i numeri nell'ordine 20, 16, 12, 6, 2; 189 - Colpisci la casella nell'ordine 19, 10, 18, 5, 11. Il giocatore deve colpire tre volte la casella numerica indicata per passare alla casella successiva. Colpire una singola casella conta come uno; una doppia casella conta come due; una tripla conta come tre.

- **G25 Big Little - Simple (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21)**

L'opzione (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21) indica il valore iniziale della vita del giocatore. All'inizio, il dispositivo visualizzerà in modo casuale il numero obiettivo per il primo giocatore. Se il giocatore colpisce il bersaglio con il primo o il secondo dardo, può designare un nuovo bersaglio per il giocatore successivo con il dardo successivo; se il giocatore colpisce il bersaglio solo con il terzo dardo o non designa correttamente un nuovo bersaglio per il giocatore successivo, il dispositivo mostrerà casualmente un nuovo bersaglio per il giocatore successivo; se il giocatore non colpisce il bersaglio con nessuno dei tre dardi, perderà una "vita", mentre il giocatore successivo dovrà lanciare contro lo stesso bersaglio. Se il bersaglio viene colpito, il dispositivo emetterà un suono "Yes"; oppure "No". È possibile colpire il bersaglio con un singolo, doppio o triplo. Quando il valore iniziale delle vite del giocatore raggiunge lo zero, il giocatore viene eliminato dal gioco. Infine, quando rimane un solo giocatore, il gioco termina e quel giocatore vince.

- **G26 Big Little - Hard (H03; H05; H07; H09; H11; H13; H15; H17; H19; H21)**

L'opzione (*3; *5; *7; *9; *11; *13; *15; *17; *19; *21) indica il valore iniziale dei punti vita del giocatore. All'inizio, il dispositivo visualizzerà in modo casuale il numero obiettivo per il primo giocatore. Se il giocatore colpisce il bersaglio con il primo o il secondo dardo, può designare un nuovo bersaglio per il giocatore successivo con il dardo successivo; se il giocatore colpisce il bersaglio solo con il terzo dardo o non stabilisce correttamente il nuovo bersaglio per il giocatore successivo, il dispositivo mostrerà casualmente un nuovo bersaglio per il giocatore successivo; se il giocatore non colpisce il bersaglio con tutte e tre le freccette, perderà una "vita", mentre il giocatore successivo dovrà colpire lo stesso bersaglio. Se il bersaglio viene colpito, il dispositivo emetterà un suono "Yes"; oppure "No". È consentito solo colpire lo stesso campo per il bersaglio designato. Ad esempio, quando il bersaglio è il "doppio 15", colpire il "singolo 15" o il "triplo 15" non è corretto; solo il "doppio 15" viene conteggiato. Quando il valore iniziale delle vite del giocatore raggiunge lo zero, il giocatore viene eliminato dal gioco. Infine, quando rimane un solo giocatore, il gioco termina e quel giocatore vince.

- **G27 Gotcha (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901)**

(101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901) sono i punteggi specifici che i giocatori devono raggiungere. Ogni giocatore inizia con 0 punti. Il punteggio viene aggiunto quando si colpisce una casella. Il giocatore che raggiunge per primo il punteggio specificato vince. Se un giocatore supera il punteggio specificato, viene eliminato dal round e il suo punteggio torna allo stato precedente al lancio in quel round. I giocatori possono "bombardare" gli altri giocatori, azzerando il loro punteggio. Ciò accade quando il giocatore che lancia ha un punteggio uguale a quello di un altro giocatore ad ogni freccetta lanciata.

RISOLUZIONE DEI PROBLEMI

- **Mancanza di alimentazione** - Assicurati che l'alimentatore sia collegato alla presa di corrente e che la spina dell'alimentatore sia inserita nella presa di alimentazione sul disco.
- **Il gioco non registra i punteggi** - Verificare che il gioco sia impostato in modalità "Impostazioni" o in modalità "Pausa". Quindi, verificare che i sensori o i tasti funzione non siano bloccati o incastrati.
- **Segmento o pulsante bloccato** - Durante il trasporto, e anche durante il normale utilizzo del bersaglio, può capitare che gli elementi sensori si blocchino sporadicamente e non registrino i colpi. In tal caso
  Si udirà un segnale acustico di avviso e l'indicatore inizierà a lampeggiare, segnalando che l'elemento è bloccato. Rimuovendo delicatamente il dardo dall'elemento o muovendo delicatamente l'elemento avanti e indietro esercitando una leggera pressione con un dito, di solito è possibile sbloccarlo rapidamente. A questo punto è possibile riprendere il gioco e i punteggi proseguiranno esattamente dal punto in cui erano stati interrotti.
- **Rimozione delle punte rotte** - Non utilizzare strumenti affilati o metallici per estrarre l'elemento rotto: potrebbero danneggiare il campo di gioco. Se un frammento della punta sporge dalla superficie del bersaglio, rimuovilo con cautela con le dita o con delle pinze di plastica. Se la punta rotta è a filo con la superficie del bersaglio e non è possibile afferrarla, non cercare di spingerla con forza attraverso il bersaglio; ciò potrebbe allargare il foro o danneggiare il sensore del bersaglio. Contatta un centro di assistenza autorizzato oppure utilizza uno strumento dedicato alla rimozione delle punte morbide (il cosiddetto tip remover), se il produttore lo offre. Più pesante è la freccetta, maggiore è il rischio di rottura della punta: utilizza le punte raccomandate dal produttore e sostituiscile regolarmente.
- **Disturbi di alimentazione o elettromagnetici** - In casi estremi, in presenza di forti disturbi elettromagnetici, il sistema elettrico potrebbe smettere di funzionare o fornire risultati errati. Esempi: in caso di forti temporali, sbalzi di tensione estremi, bassa tensione o posizionamento del gioco troppo vicino a motori elettrici o a forni a microonde. Per ripristinare il normale funzionamento dell'apparecchio, scollegare l'alimentatore dalla presa e attendere alcuni secondi prima di ricollegarlo. In questo caso, è ovviamente necessario assicurarsi che la causa del malfunzionamento sia stata eliminata.

CURA DEL BERSAGLIO

IMPORTANTE! Prima di pulire con un panno umido, scollegare la spina dalla presa di corrente. I bersagli per le freccette devono essere puliti esclusivamente con un panno umido! L'alimentatore non deve entrare in contatto con l'umidità! In caso di uso frequente, la superficie frontale dell'apparecchio si sporcherà molto probabilmente a causa dell'utilizzo. La superficie frontale, i tasti e lo schermo devono essere puliti con un panno umido. Si consiglia di utilizzare una soluzione di acqua con una piccola quantità di detergente delicato. Successivamente, asciugare con un panno morbido e asciutto. Se non si intende utilizzare il bersaglio per un lungo periodo, è consigliabile coprirlo con un panno per proteggerlo dalla polvere. Conservare sempre il prodotto in un luogo asciutto e pulito, a temperatura ambiente.

L'apparecchio è un dispositivo elettrico ed elettronico. Ricordati di rispettare le normative locali: consegna le apparecchiature elettriche usate presso un punto di raccolta dei rifiuti appropriato.



Dėkojame, kad įsigijote šį elektroninį dartų žaidimą su pridedamu maitinimo šaltiniu. Kompiuterizuota taškų skaičiavimo sistema užtikrina, kad žaidimas būtų lengvas ir malonus. Vienu metu žaisti gali iki 8 žaidėjų. Lenta siūlo 27 žaidimus su 202 variantais, garso efektus, muziką ir balso pranešimus anglų kalba. Prieš pradėdami žaisti, susipažinkite su instrukcija ir ją išsaugokite ateityje.

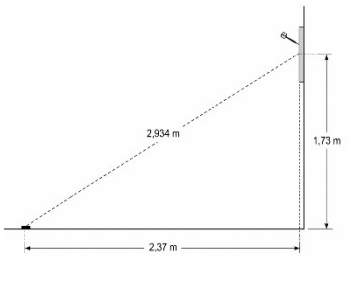
ĮSPĖJIMAI

- 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. Neleiskite, kad prietaisas ilgą laiką būtų veikiamas saulės spindulių.
- Montavimą turėtų atlikti suaugę asmenys. Nesiimkite savarankiškai remontuoti ar modifikuoti prietaiso; jei jis sugenda, kreipkitės į įgaliotą serviso centrą. Neardykite korpuso ar elektroninių komponentų.
- Dartų lenta gali būti naudojama tik su pridedamu maitinimo šaltiniu. Naudojant netinkamo tipo maitinimo šaltinį, bus sugadinta lentos grandinė. Nenaudokite prietaiso, jei maitinimo šaltinis, laidas ar kištukas yra sugadinti. Neprijunkite ir neatjunkite maitinimo šaltinio drėgnomis rankomis. Atjunkite laikydami už kištuko, niekada už laido.
- Išjunkite lentą ir atjunkite ją nuo maitinimo šaltinio, kai ji nenaudojama.

KOMPLEKTO SUDĖTIS

Komplektą sudaro: elektroninis dartų taikiklis, maitinimo blokas, 12 dartų su minkštais antgaliais, 50 atsarginių antgalių, naudojimo instrukcija, montavimo medžiagos.

MONTUOJIMAS



Montavimui naudokite pridedamus montavimo elementus: išsiskleidžiančius kaiščius ir varžtus. Tikslinę pritvirtinkite pagal montavimo brėžinį. Pakabinus tikslinę, jos centras turėtų būti 173 cm aukštyje nuo grindų. Metimo linija turėtų būti 237 cm atstumu nuo tikslinės plokštumos. Įsitikinkite, kad priešais taikinį yra apie 3 m laisvos erdvės. Įsukite du varžtus į atskaitos žymes, kol varžtų galvutės išlįs apie 1/2" iš sienos. Suderinkite montavimo skyles žaidimo gale su varžtų galvutėmis, tada pritvirtinkite žaidimą. Gali prireikti reguliuoti varžtus, kol skydas tvirtai priglus prie sienos. Po montavimo patikrinkite, ar skydas tvirtai priglus prie sienos ir nesislinksta naudojimo metu.

TECHNINIAI DUOMENYS

Įrenginys maitinamas tik pridedamu maitinimo šaltiniu su nuolatinės srovės (DC) išėjimu. Maitinimo šaltinio įėjimo parametrai: 100–240 V AC, 50/60 Hz.
Maitinimo šaltinio išėjimo parametrai: 5 V DC, 0,5 A (2,5 W).
Konstrukcija: maitinimo blokas yra II klasės įrenginys (dviguba izoliacija), o tai reiškia, kad jam nereikalingas apsauginis laidas.
Simboliai: ant maitinimo bloko esantis namelio simbolis reiškia, kad maitinimo blokas ir įrenginys skirti naudoti tik patalpose.
Poliarumo simbolis ant DC kištuko nurodo, kuri kištuko dalis yra teigiama, o kuri – neigiama.

PRIJUNGIMAS IR ĮJUNGIMAS

Įkiškite maitinimo bloko DC kištuką į prietaiso maitinimo lizdą, atkreipdami dėmesį į tinkamą poliškumą (teigiamas ir neigiamas poliai pagal simbolį ant maitinimo bloko). Tada prijunkite maitinimo šaltinį prie elektros lizdo (230 V). Įjunkite diską pagal naudojimo instrukcijoje pateiktą aprašymą – pasirinkite žaidimą, žaidėjų skaičių ir pradėkite žaidimą. Baigę žaidimą, atjunkite maitinimo šaltinį nuo elektros tinklo, pirmiausia ištraukdami maitinimo kištuką.

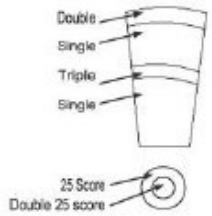
SVARBI PASTABA

- Lentelė skirta naudoti tik su lengvais strėlytėmis su minkštais antgaliais. Rekomenduojama naudoti komplekte esančias strėlytes. Nebandykite naudoti dartų žaidimui skirtų strėlyčių su plieniniais antgaliais arba

ilgesnių dartų strėlių (maksimalus strėlės ilgis – 2,5 cm) ar sunkesnių strėlių (maksimalus strėlės svoris – 12 g), nes tai gali sugadinti lentą. Tarp atskirų metimų reikia padaryti trumpą pertrauką, kad lentos mechanizmas ir elektronika galėtų teisingai užregistruoti rezultatą. Jei du metimai atliekami pernelyg greitai vienas po kito, ištraukite 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

- GAME mygtukas — paspauskite šį mygtuką, kad peržiūrėtumėte žaidimų meniu ekrane ir pasirinkite žaidimą. Žaidimo metu paspauskite šį mygtuką, kad baigtumėte esamą žaidimą ir grįžtumėte į pradinę žaidimo būseną.
- Mygtukas „OPTION“ — paspauskite šį mygtuką, kad pasirinkite įvairius žaidimo variantus.
- PLAYER/SCORE mygtukas — paleidžiant žaidimą naudokite šį mygtuką, kad nustatytumėte žaidėjų skaičių; žaidimo metu naudokite šį mygtuką, kad patikrintumėte kiekvieno žaidėjo rezultatą.
- Mygtukas DOUBLE — tik žaidimui „G01“.
- HANDICAP mygtukas — naudokite šį mygtuką, kad nustatytumėte žaidimo sudėtingumo lygį individualiai kiekvienam žaidėjui. Pavyzdžiui: 4 žaidėjai žaidžia žaidimą „G01“. Pirmasis žaidėjas gali nustatyti pradinį taškų skaičių 801; antrasis žaidėjas – 201; trečiasis žaidėjas – 501; ketvirtasis žaidėjas – 301.
- Mygtukas SOUND — šis mygtukas leidžia reguliuoti garsiakalbių garsumą. Yra 8 lygiai nuo tylos iki maksimalaus garsumo.
- MISS mygtukas — paspauskite šį mygtuką, kad sumažintumėte likusių metimų skaičių, jei metimas nepataiko į segmentą.
- Mygtukas ELIMINATE/TEAM — žaidimo pradžioje paspauskite šį mygtuką, kad nustatytumėte komandinį žaidimą; žaidimo metu paspauskite šį mygtuką, kad išvalytumėte arba atnaujintumėte dabartinio metimo rezultatą.
- START/NEXT mygtukas — paspauskite šį mygtuką, kad pradėtumėte žaidimą ir pereitumėte prie kito žaidėjo.
- Mygtukas CYBERMATCH — paspauskite šį mygtuką, kad žaistumėte prieš įrenginį, iš viso penki lygiai (C1 – profesionalus, C2 – ekspertas, C3 – senjoras, C4 – vidutinio lygio, C5 – pradedantysis).

ŽAIDIMO KONFIGŪRAVIMAS

Įjunkite konsolę, ir ji pradės automatinį testavimą. Kai pasigirs garso efektas, paspauskite bet kurį iš devynių funkcinių mygtukų viršuje, kad pereitumėte prie žaidimo „G01“; arba, baigus automatinį testavimą, konsolė taip pat iš karto pereis prie žaidimo „G01“.

1. Paspauskite mygtuką GAME, kad pasirinkite bet kurį žaidimą, kol jis bus rodomas ekrane.
2. Paspauskite mygtuką „OPTION“, kad pasirinkite įvairius žaidimų variantus.
3. Paspauskite mygtuką PLAYER, kad nustatytumėte žaidėjų skaičių.
4. Paspauskite mygtuką „HANDICAP“, kad nustatytumėte skirtingus sudėtingumo lygius kiekvienam žaidėjui. Kiekvieną kartą paspaudus mygtuką, lygis keičiasi vienu laipsniu.
5. Paspauskite mygtuką „START“, kad pradėtumėte žaidimą baigę konfigūraciją.

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

- **G01 Count Down (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901)**

Žaidimo esmė – iš pradinio taškų skaičiaus atimti gautus rezultatus. Laimi tas žaidėjas, kuris pirmasis pasiekia lygiai nulį. Galimybės: Norėdami padidinti žaidimo sudėtingumą, galite paspausti mygtuką „DOUBLE“, kad nustatytumėte papildomus žaidimo pradžios ir pabaigos apribojimus.

- Double In (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901) – norėdamas pradėti, žaidėjas turi pataikyti į dvigubą laukelį.
- Double Out (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901) – norėdamas laimėti, žaidėjas turi pataikyti į dvigubą laukelį, kiekvienas pataikymas sumažina rezultatą iki nulio. Pasiekus „1“ arba viršijus nulį, tai gali būti laikoma KRACH, o taškai grįžta prie ankstesnio rezultato.
- „Double In/Out“ (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901) – žaidėjas turi pataikyti į dvigubą laukelį, kad pradėtų ir baigtų žaidimą.

- **G02 Simple Cricket (000; 020; 025)**

Taškai skaičiuojami, kai pataikoma į laukelius: 15, 16, 17, 18, 19, 20 ir į taikinio centrą. Žaidėjas, kuris pirmasis tris kartus pataiko į visus minėtus laukelius, yra nugalėtojas. 000 – Žaidėjas gali pataikyti į bet kurį laukelį: 15, 16, 17, 18, 19, 20 ir į taikinio centrą (bull’s eye). Nėra nustatytos konkrečių laukelių tvarkos; 020 – Žaidėjas pirmiausia turi tris kartus pataikyti į 20, o tada paeiliui pataikyti į 19, 18, 17, 16, 15 ir į taikinio centrą (bull’s eye); 025 – žaidėjas pirmiausia turi tris kartus pataikyti į taikinio centrą (bull’s eye), o tada paeiliui pataikyti į 15, 16, 17, 18, 19 ir 20. Kiekviename laukelyje yra trys LED indikatoriai. Po vieno pataikymo užsidega vienas indikatorius. Užsidegus visiems indikatoriams, žaidimas baigiasi. Laimi tas žaidėjas, kuris pirmasis uždegs visus indikatorius.

- **G03 Scram Cricket (A00 – tik 2 žaidėjams)**

Taškai skaičiuojami tik tada, kai pataikoma į 15, 16, 17, 18, 19, 20 ir taikinio centrą (bull’s eye). Žaidimas susideda iš dviejų raundų. Pirmajame raunde pirmasis žaidėjas bando „uždaryti“ visus minėtus laukelius (tris kartus pataikyti į kiekvieną laukelį – nuo 15 iki 20 ir į taikinio centrą (bull’s eye). Kai pirmasis žaidėjas tris kartus pataiko į bet kurį taškų laukelį, tai reiškia, kad jis „uždaro“ tą taškų laukelį. Antrasis žaidėjas negauna jokių taškų pataikęs į tą laukelį. Antrasis žaidėjas bando surinkti kuo daugiau taškų, pataikydamas į taškinius laukelius, kurių pirmasis žaidėjas dar neuždarė. Kai pirmasis žaidėjas uždaro visus taškinius laukelius, pirmasis raundas baigiasi. Antrajame raunde abu žaidėjai apsikeičia vaidmenimis. Dabar antrasis žaidėjas bando uždaryti visus taškų laukelius, o pirmasis žaidėjas renka taškus. Žaidimas baigiasi, kai antrasis žaidėjas uždaro visus laukelius. Laimi žaidėjas, surinkęs daugiau taškų.

- **G04 Score Cricket (E00; E20; E25)**

Taškai skaičiuojami tik tada, kai pataikoma į 15, 16, 17, 18, 19, 20 ir taikinio centrą (bull’s eye). E00 – Žaidėjas gali pataikyti į bet kurį laukelį 15, 16, 17, 18, 19, 20 ir į taikinio centrą (bull’s eye). Nėra nustatytos konkrečios laukelių tvarkos; E20 - Žaidėjas pirmiausia turi tris kartus pataikyti į 20, o po to paeiliui pataikyti į 19, 18, 17, 16, 15 ir į taikinio centrą (bull’s eye); E25 – Žaidėjas pirmiausia turi tris kartus pataikyti į taikinio centrą (bull’s eye), o po to paeiliui pataikyti į 15, 16, 17, 18, 19 ir 20. Kiekviename segmente yra trys LED indikatoriai. Pataikius vieną kartą, užsidega vienas indikatorius. Kiekvienas laukelis yra „atidarytas“, kai laukelis pataikomas tris kartus. Tačiau laukelis bus „uždarytas“ ir jo nebus galima pelnyti, jei visi žaidėjai jį pataikys tris kartus. Kiekvienas žaidėjas turi tris kartus pataikyti į taškų laukelį, kad jis taptų „atviras“ ir būtų įskaitytas. Kol priešininkai nebaigs trijų pataikymų, kad atidarytų taškų laukelį, žaidėjas gali toliau pataikyti į „atvirą“ taškų laukelį, siekdamas gauti aukštesnius rezultatus. Kai visi žaidėjai tris kartus pataikys į tą patį taškų laukelį, jis bus „uždarytas“ ir jo nebus galima vėl įskaityti. Kai visi žaidėjai „uždarys“ visus taškų laukelius, nugalėtoju tampa žaidėjas, surinkęs daugiausiai taškų.

- **G05 Cut Throat Cricket (C00; C20; C25)**

Taškai skaičiuojami tik tada, kai pataikoma į 15, 16, 17, 18, 19, 20 ir taikinio centrą (bull’s eye). C00 – žaidėjas gali pataikyti į bet kurį iš laukelių 15, 16, 17, 18, 19, 20 ir taikinio centrą (bull’s eye). Nėra nustatytos konkrečios laukelių sekos; C20 — žaidėjas pirmiausia turi tris kartus pataikyti į 20, tada į 19, 18, 17, 16, 15 ir „bull’s-eye“. C25 — žaidėjas pirmiausia turi tris kartus pataikyti į bull’s-eye, tada į 15, 16, 17, 18, 19 ir 20. Kiekvienas segmentas turi tris LED indikatorius. Pataikius vieną kartą, užsidega vienas indikatorius. Kiekvienas taškų laukas laikomas „atviru“, kai į jį pataikoma tris kartus. Tačiau laukas taps „uždarytas“ ir jo nebus galima pelnyti, jei visi žaidėjai pataikys į jį tris kartus. Tam tikro žaidėjo pelnyti taškai bus pridėti visiems priešininkams. Kiekvienas žaidėjas turi tris kartus pataikyti į taškų laukelį, kad jis pereitų į

„atvirą“ lauką ir gauti taškus. Kol priešininkai neatliks trijų smūgių, kad atidarytų taškų laukelį, žaidėjas gali toliau smūgiuoti į „atvirą“ taškų laukelį, kad surinktų daugiau taškų nei priešininkai. Kai visi žaidėjai atliks tris smūgius į tą patį taškų laukelį, jis bus „uždarytas“ ir jo nebus galima vėl įskaityti. Kai visi žaidėjai „uždarys“ visus taškų laukelius, nugalėtoju tampa žaidėjas, surinkęs mažiausią taškų skaičių.

- **G06 „Double Score Cricket“ (D00; D20; D25)**

Taškai skaičiuojami tik tada, kai pataikoma į 15, 16, 17, 18, 19, 20 ir taikinio centrą. D00 – Žaidėjas gali pataikyti į bet kurį laukelį: 15, 16, 17, 18, 19, 20 ir taikinio centrą. Nėra nustatytos konkrečios laukelių sekos; D20 – Žaidėjas pirmiausia turi tris kartus pataikyti į 20, o tada paeiliui pataikyti į 19, 18, 17, 16, 15 ir taikinio centrą (bull’s eye); D25 – Žaidėjas pirmiausia turi tris kartus pataikyti į taikinio centrą, o tada paeiliui pataikyti į 15, 16, 17, 18, 19 ir 20. Žaidimas yra toks pat kaip „Score Cricket“, išskyrus tai, kad žaidėjas pirmiausia turi pataikyti į kiekvieną dvigubai vertinamą laukelį, kad galėtų tęsti žaidimą.

- **G07 „Shove-A-Penny Cricket“ (P00; P20; P25 – mažiausiai 2 žaidėjai**)

Taškai skaičiuojami tik tada, kai pataikoma į 15, 16, 17, 18, 19, 20 ir taikinio centrą (bull’s eye). P00 – Žaidėjas gali pataikyti į bet kurį iš laukelių 15, 16, 17, 18, 19, 20 ir į taikinio centrą (bull’s eye). Nėra nustatytos konkrečios laukelių sekos; P20 - Žaidėjas pirmiausia turi tris kartus pataikyti į 20, o tada paeiliui pataikyti į 19, 18, 17, 16, 15 ir į taikinio centrą (bull’s eye); P25 – Žaidėjas pirmiausia turi tris kartus pataikyti į taikinio centrą (bull’s eye), o tada paeiliui pataikyti į 15, 16, 17, 18, 19 ir 20. Žaidimas panašus į žaidimą „Simple Cricket“. Išimtys yra tokios: jei žaidėjas pataiko į taškų laukelį daugiau nei tris kartus, tuomet perteklius pridedamas kitam žaidėjui. Tačiau po to, kai žaidėjas tris kartus pataiko į taškų laukelį ir „uždaro“ tą laukelį, jei tas žaidėjas vėl pataiko į tą laukelį, tuomet perteklius kitam žaidėjui nepridedamas. Pavyzdžiui: žaidėjas numeris 1 du kartus pataiko į laukelį 16, o trys žymekliai laukeliui 16 įjungia du. Tada žaidėjas pataiko tris kartus į laukelį 16, o dvigubas perteklius bus pridėtas žaidėjui numeris du. Dabar žaidėjas numeris du gali „uždaryti“ 16-ąjį laukelį, pataikydamas į jį tik vieną kartą. Tačiau jei pirmasis žaidėjas pataikys į 16-ąjį laukelį tris kartus, tuomet užsidegs trys šio laukelio indikatoriai ir laukelis bus uždarytas. Dabar, jei pirmasis žaidėjas pataikys į šį laukelį du kartus, tuomet šis dvigubas perteklius nebus priskirtas antrajam žaidėjui. Laimi tas žaidėjas, kuris tris kartus pataikys į visus laukelius.

- **G08 Round Clock (5; 10; 15; 20)**

Pasirinkimas (5; 10; 15; 20) reiškia, kad taškai skaičiuojami pataikius į bet kurį taškų laukelį. 5 – pataikyti į laukelius, vertinamus nuo 1 iki 5; 10 – pataikyti į laukelius, vertinamus nuo 1 iki 10; 15 Pataikyk į laukelius, vertinamus nuo 1 iki 15; 20 Pataikyk į laukelius, vertinamus nuo 1 iki 20. Žaidėjas turi pataikyti į laukelį, kurį nurodo prietaisas. Jei laukelis bus pataikytas, pasirodys kitas laukelis, o prietaisas išleis garsą „Yes“; arba: „No“. Laimi tas žaidėjas, kuris pirmasis pataikys į visus laukelius.

- **G09 „Round Clock-Double“ (205; 210; 215; 220)**

Pasirinkimas (205; 210; 215; 220) reiškia, kad skaičiuojami tik dvigubai vertinami taškai. 205 – pataikyti į laukelius, vertinamus nuo 1 iki 5; 210 – pataikyti į laukelius, vertinamus nuo 1 iki 10; 215 – pataikyti į laukelius, vertinamus nuo 1 iki 15; 220 – pataikyti į laukelius, už kuriuos skiriama nuo 1 iki 20 taškų. Žaidėjas turi mesti strėles į laukelį, nurodytą prietaiso ekrane. Jei laukelis bus pataikytas, pasirodys kitas laukelis, o prietaisas išleis garsą „Yes“ arba „No“. Žaidėjas, kuris pirmasis pataikys į visus dvigubai taškus duodančius laukelius, yra nugalėtojas.

- **G10 Round Clock-Triple (305; 310; 315; 320)**

Pasirinkimas (305; 310; 315; 320) reiškia, kad skaičiuojami tik pataikymai į trigubai taškus duodančius laukelius. 305 – pataikyk į laukelius nuo 1 iki 5; 310 – pataikyk į laukelius nuo 1 iki 10; 315 – pataikyk į laukelius nuo 1 iki 15; 320 – pataikyti į laukelius, už kuriuos skiriama nuo 1 iki 20 taškų. Žaidėjas turi mesti strėles į laukelį, nurodytą prietaiso ekrane. Jei laukelis bus pataikytas, pasirodys kitas laukelis, o prietaisas išleis garsą „Yes“ arba „No“. Žaidėjas, kuris pirmasis pataikys į visus laukelius, už kuriuos skiriama triguba taškų vertė, yra nugalėtojas.

- **G11 Legs Over (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21)**

Pasirinkimas (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21) reiškia pradinę žaidėjo gyvybės vertę. Kiekvienas žaidėjas turėtų stengtis pasiekti rezultatą, kuris būtų didesnis arba lygus trijų metimų sumai, kurią pasiekė prieš jį žaidęs žaidėjas (pradžioje prietaisas parodys pirmojo žaidėjo rezultato vertę). Kai žaidėjas per tris metimus surinks mažiau taškų nei prieš jį žaidęs žaidėjas, jam bus atimta viena „gyvybė“. Savo ruožtu, jei žaidėjas nemes, bet iš karto paspaudžia mygtuką „START“, tas žaidėjas taip pat praranda vieną „gyvybę“. Kai žaidėjo gyvybės vertė yra nulis, žaidėjas bus pašalintas. Kai liks tik vienas žaidėjas, žaidimas baigsis, o tas žaidėjas laimės. Šiame žaidime turėtų dalyvauti daugiau nei 2 žaidėjai.

- **G12 Legs Under (U03; U05; U07; U09; U11; U13; U15; U17; U19; U21)**

Parinktis (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21) reiškia pradinę žaidėjo gyvybės vertę. Kiekvienas žaidėjas turėtų bandyti surinkti taškų skaičių, mažesnį arba lygų ankstesnio žaidėjo trijų metimų sumai. (Pradžioje prietaisas parodys pirmojo žaidėjo rezultato vertę). Kai kuris nors žaidėjas per tris metimus surinks daugiau taškų nei ankstesnio žaidėjo vertė, jam bus atimta viena „gyvybė“. Tuo tarpu, jei žaidėjas nemes, o iš karto paspaus mygtuką „START“, jis praras vieną „gyvybę“; jei žaidėjas paspaus mygtuką „ELIMINATE/TEAM“, prietaisas ištrins esamą rezultatą ir pridės 60 taškų prie sumos; jei žaidėjas paspaus mygtuką „MISS“, prietaisas taip pat pridės 60 taškų. Kai žaidėjo gyvybių skaičius tampa lygus nuliui, žaidėjas bus eliminuotas. Kai liks tik vienas žaidėjas, žaidimas baigsis, o tas žaidėjas laimės. Žaidime turėtų dalyvauti daugiau nei du žaidėjai.

- **G13 „Count Up“ (100; 200; 300; 400; 500; 600; 700; 800; 900)**

Kiekvieno žaidėjo rezultatas po kiekvieno pataikymo skaičiuojamas nuo nulio. Laimi pirmasis žaidėjas, pasiekęs arba viršijęs pasirinktą taškų limitą. Pirmasis žaidėjas, pasiekęs arba viršijęs nustatytą rezultatą, yra nugalėtojas.

- **G14 Aukščiausias rezultatas (H03; H05; H07; H09; H11; H13; H15; H17; H19; H21)**

Taškai skaičiuojami už visus laukelius. Parinktis (*3; *5; *7; *9; *11; *13; *15; *17; *19; *21) reiškia žaidėjo nustatytus ėjimus. Vienas ėjimas apima tris metimus. Pasibaigus nustatytiems ėjimams, laimi žaidėjas, surinkęs daugiausiai taškų.

- **G15 Shoot out (-03; -05; -07; -09; -11; -13; -15; -17; -19; -21)**

Parinktis (*3; *5; *7; *9; *11; *13; *15; *17; *19; *21) reiškia pradinę žaidėjo gyvybės vertę. Įrenginys atsitiktinai parinks skaičių laukelį, į kurį reikia mesti. Žaidėjas turi pataikyti į skaičių laukelį per 10 sekundžių, kitaip praranda savo ėjimą.
Įrenginys atsitiktinai parodys skaičių laukelį. Žaidėjas turi 10 sekundžių pataikyti. Pataikius, įrenginys atkurs pranešimą „Yes“ arba „No“. Pataikius į viengubai, dvigubai arba trigubai vertinamą taikinį, prietaisas atims vieną tašką iš bendro skaičiaus. Laimi tas žaidėjas, kuris pirmasis sumažina taškų skaičių iki nulio.

- **G16 Killer (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21)**

Pasirinkimas (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21) reiškia pradinę žaidėjo gyvybės vertę. Pradėjus žaidimą, prietaisas parodys „SEL“, kad žaidėjams būtų nurodyta, kaip pasirinkti sau taškų skaičių. Kai pirmasis žaidėjas pasirinks taškų skaičių, paspauskite mygtuką „NEXT“, kad galėtų pasirinkti kitas žaidėjas. Visi žaidėjai turėtų turėti skirtingą taškų skaičių. Kai visi žaidėjai baigs pasirinkti savo taškų lygį, žaidimas prasideda. Pirmiausia žaidėjas turėtų pataikyti į savo skaičių, kad gautų „žudiko“ statusą. Tapęs žudiku, žaidėjas bando pataikyti į priešininkų skaičių, ir tada priešininkas praranda vieną „gyvybę“. Jei žudikas pataiko į savo skaičių, jis praranda „žudiko“ statusą ir taip pat praranda vieną „gyvybę“. Žaidėjas turi vėl pataikyti į savo skaičių, kad atgautų „žudiko“ statusą. Žudikas turi bandyti atimti „gyvybes“ iš priešininkų, kuo greičiau pataikydamas į jų taškų skaičių. Pataikius į tikslą, prietaisas išleis balsą „Yes“ arba „No“. Kai lieka tik vienas žaidėjas, žaidimas baigiasi, o tas žaidėjas tampa nugalėtoju. Žaidime turėtų dalyvauti daugiau nei du žaidėjai.

- **G17 Killer - Double (203; 205; 207; 209; 211; 213; 215; 217; 219; 221)**

Parinktis (*3; *5; *7; *9; *11; *13; *15; *17; *19; *21) reiškia pradinę žaidėjo gyvybės vertę. Pradėjus žaidimą, prietaisas parodys „SEL“, kad žaidėjams būtų nurodyta, kaip pasirinkti sau taškų skaičių. Kai pirmasis žaidėjas pasirinks savo skaičių, paspauskite mygtuką „NEXT“, kad savo skaičių galėtų pasirinkti kitas žaidėjas. Visi žaidėjai turėtų turėti skirtingus skaičius. Kai visi žaidėjai baigs pasirinkti savo skaičių, žaidimas prasideda. Pirmiausia žaidėjas turėtų du kartus pataikyti į savo skaičių, kad gautų „žudiko“ statusą. Tapęs žudiku, žaidėjas bando pataikyti į priešininkų skaičius, o tada priešininkas praranda vieną „gyvybę“. Jei žudikas pataiko į savo skaičių, jis praranda „žudiko“ statusą, taip pat praranda vieną
„gyvybę“. Žaidėjas turi dar du kartus pataikyti į savo skaičių, kad gautų „žudiko“ statusą. Žudikas turi bandyti atimti „gyvybę“ iš priešininkų, kuo greičiau pataikydamas į jų taškų skaičių. Pataikius į tikslą, prietaisas išleis balsą „Yes“ arba „No“. Kai lieka tik vienas žaidėjas, žaidimas baigiasi, o tas žaidėjas tampa nugalėtoju. Žaidime turėtų dalyvauti daugiau nei du žaidėjai.

- **G18 Killer - Triple (303; 305; 307; 309; 311; 313; 315; 317; 319; 321)**

Parinktis (*3; *5; *7; *9; *11; *13; *15; *17; *19; *21) reiškia pradinę žaidėjo gyvybės vertę. Pradėjus žaidimą, prietaisas parodys „SEL“, kad žaidėjams būtų nurodyta, kaip pasirinkti sau taškų skaičių. Kai pirmasis žaidėjas pasirinks savo skaičių, paspauskite mygtuką „NEXT“, kad savo skaičių galėtų pasirinkti kitas žaidėjas. Visi žaidėjai turėtų turėti skirtingus skaičius. Kai visi žaidėjai baigs pasirinkti savo skaičių, prasideda žaidimas. Pirmiausia žaidėjas turėtų tris kartus pataikyti į savo skaičių, kad gautų „žudiko“ kvalifikaciją. Tapęs žudiku, žaidėjas bando pataikyti į priešininkų skaičius, o tada

priešininkas praranda vieną „gyvybę“. Jei žudikas pataiko į savo skaičių, jis praranda „žudiko“ statusą ir taip pat praranda vieną „gyvybę“. Žaidėjas turėtų vėl tris kartus pataikyti į savo skaičių, kad atgautų „žudiko“ statusą. Žudikas turėtų bandyti atimti „gyvybes“ iš priešininkų, kuo greičiau pataikydamas į jų taškų skaičių. Pataikius į tikslą, prietaisas išleis balsą „Yes“ arba „No“. Kai lieka tik vienas žaidėjas, žaidimas baigiasi, o tas žaidėjas tampa nugalėtoju. Žaidime turėtų dalyvauti daugiau nei du žaidėjai.

- **G19 All Five (51; 61; 71; 81; 91)**

Vienas raundas reiškia tris metimus. Kiekviename raunde kiekvienas žaidėjas turi surinkti sumą, dalinamą iš penkių. Kiekvienas „penketas“ skaičiuojamas kaip vienas taškas. Pavyzdžiui: žaidėjas per tris metimus išmeta tris, septynis ir dešimt. Kadangi dvidešimties suma dalinama iš penkių keturių, žaidėjas surenka keturis taškus (4x5 = 20). Be to, jei trijų metimų suma nėra dalinama iš penkių arba nė vienas žaidimo metu mestas diskas nepatenka į reikiamą laukelį (nepataikymas į taikinį arba pataikymas į
„padangą“ (išorinis žiedas), taškai neskiriami. Pasirinkimas (51; 61; 71; 81; 91) reiškia žaidėjui nustatytus taškus. Žaidėjas, kuris pirmasis pasiekia arba viršija nustatytus taškus, yra nugalėtojas.

- **G20 Šanchajus (101; 105; 110; 115)**

101 – Pataikykite bet kurį laukelį nuo vieno iki dvidešimties ir taikinio centrą paeiliui; 105 – Pataikykite bet kurį laukelį nuo penkių iki dvidešimties ir taikinio centrą paeiliui; 110 – Pataikykite bet kurį laukelį nuo dešimties iki dvidešimties ir taikinio centrą paeiliui; 115 – pataikykite į bet kurį laukelį nuo penkiolikos iki dvidešimties ir į taikinio centrą paeiliui. Kiekvienas žaidėjas gali mesti tik vieną strėlę į kiekvieną skaičių laukelį ir automatiškai pereiti prie kito laukelio. Jis gaus taškus, jei pataikys, o jei nepataikys, taškų negaus. Po to, kai pataikoma į taikinio centrą, nugalėtoju tampa žaidėjas, surinkęs daugiausiai taškų.

- **G21 Šanchajus (201; 205; 210; 215)**

201 – Pataikyk į dvigubą laukelį nuo vieno iki dvidešimties ir į taikinio centrą paeiliui; 205 – Pataikyk į dvigubą laukelį nuo penkių iki dvidešimties ir į taikinio centrą paeiliui; 210 – Pataikyk į dvigubą laukelį nuo dešimties iki dvidešimties ir į taikinio centrą paeiliui; 215 – Pataikykite į dvigubą laukelį nuo penkiolikos iki dvidešimties ir į taikinio centrą paeiliui. Kiekvienas žaidėjas gali mesti tik vieną strėlę į kiekvieną skaičių laukelį ir automatiškai pereiti prie kito laukelio. Jis gaus taškus, jei pataikys, o jei nepataikys, taškų negaus. Po to, kai pataikoma į taikinio centrą, nugalėtoju tampa žaidėjas, surinkęs daugiausiai taškų.

- **G22 Šanchajus (301; 305; 310; 315)**

301 – pataikykite į trigubus laukelius nuo vieno iki dvidešimties ir į taikinio centrą paeiliui; 305 – pataikykite į trigubus laukelius nuo penkių iki dvidešimties ir į taikinio centrą paeiliui; 310 – pataikykite į trigubus laukelius nuo dešimties iki dvidešimties ir į taikinio centrą paeiliui; 315 – pataikykite į trigubą laukelį nuo penkiolikos iki dvidešimties ir į taikinio centrą paeiliui. Kiekvienas žaidėjas gali mesti tik vieną strėlę į kiekvieną skaičių laukelį ir automatiškai pereiti prie kito laukelio. Jis gaus taškus, jei pataikys, o jei nepataikys, taškų negaus. Po to, kai pataikoma į taikinio centrą, nugalėtoju tampa žaidėjas, surinkęs daugiausiai taškų.

- **G23 Golfas (10; 20; 30; 40; 50; 60; 70; 80; 90)**

Pasirinkimas (10; 20; 30; 40; 50; 60; 70; 80; 90) reiškia žaidėjui paskirtus taškus. Žaidėjas turi pataikyti į skaičių laukelius nuo vieno iki aštuoniolikos paeiliui. Pirmą kartą pataikykite vieną, antrą kartą – du ir t. t. Jei pataikysite į segmentą, prietaisas išleis garsą „Yes“ arba „No“. Žaidėjas turi surinkti kuo mažesnį rezultatą. Žaidėjas, kuris pasiekia arba viršija taškų limitą, iškrenta iš žaidimo. Jei per ėjimą tris kartus nepataiko, tai reiškia „blogą metimą“ ir skaičiuojama kaip penki taškai. Pataikymas į trigubą laukelį skaičiuojamas kaip vienas taškas; pataikymas į dvigubą – kaip du taškai; pataikymas į viengubą laukelį – kaip trys taškai. Žaidėjas gali naudoti bet kurį iš trijų strėlių, kad baigtų ėjimą, bet gali naudoti tik paskutinę strėlę, kad gautų tašką. Jei paskutinis metimas ture nepataiko į taikinį, ėjimas taip pat skaičiuojamas kaip penki taškai. Žaidėjas, kuris surinks arba viršys nustatytą taškų skaičių, bus pašalintas iš žaidimo. Kai lieka tik vienas žaidėjas, jis laimi; arba po visų 18 turų pabaigos nugalėtoju tampa žaidėjas, surinkęs mažiausią taškų skaičių.

- **G24 Bingo (132; 141; 168; 189)**

Įrenginys automatiškai parodys tikslinius laukelius. Laimi tas žaidėjas, kuris pirmasis tris kartus pataikys į visus nustatytus tikslinius laukelius. Jei segmentas bus pataikytas, įrenginys išleis „Yes“ arba „No“. 132 – Pataikyk laukelius tokia tvarka: 15, 4, 8, 14, 3; 141 – Pataikyk laukelius tokia tvarka: 17, 13, 9, 7, 1; 168 – Pataikyk laukelius tokia tvarka: 20, 16, 12, 6, 2; 189 – Pataikykite laukelį seka 19, 10, 18, 5, 11. Žaidėjas turi tris kartus pataikyti nurodytą skaičių laukelį, kad pereitų prie kito laukelio. Pataikymas į vieną laukelį skaičiuojamas kaip vienas; dvigubas laukelis skaičiuojamas kaip du; trigubas skaičiuojamas kaip trys.

- **G25 Big Little – Simple (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21)**

Parinktis (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21) reiškia pradinę žaidėjo gyvybės vertę. Pradžioje įrenginys atsitiktinai parodys tikslinį skaičių pirmajam žaidėjui. Jei žaidėjas pataiko į taikinį pirmuoju arba antruoju strėle, jis gali nustatyti naują taikinį kitam žaidėjui su kitu strėle; jei žaidėjas pataiko į taikinį tik trečiuoju strėle arba neteisingai nustato naują taikinį kitam žaidėjui, prietaisas atsitiktinai parodys naują taikinį kitam žaidėjui; jei žaidėjas nepataikys į tikslą nė vienu iš trijų metimų, jis praras vieną „gyvybę“, o tuo tarpu kitas žaidėjas turės mesti į tą patį tikslą. Jei tikslas bus pataikytas, prietaisas išleis balsą „Yes“ arba „No“. Galima pataikyti į viengubą, dvigubą arba trigubą tikslą. Kai pradinis žaidėjo gyvybių skaičius pasiekia nulį, žaidėjas bus pašalintas iš žaidimo. Galiausiai, kai lieka tik vienas žaidėjas, žaidimas baigiasi, o tas žaidėjas laimi.

- **G26 Big Little - Hard (H03; H05; H07; H09; H11; H13; H15; H17; H19; H21)**

Parinktis (*3; *5; *7; *9; *11; *13; *15; *17; *19; *21) nurodo pradinę žaidėjo gyvybės vertę. Pradžioje įrenginys atsitiktinai parodys tikslinį skaičių pirmajam žaidėjui. Jei žaidėjas pataiko į tikslą pirmuoju arba antruoju strėle, jis gali nustatyti naują tikslą kitam žaidėjui su kitu strėle; jei žaidėjas pataiko į tikslą tik trečiuoju strėle arba neteisingai nustato naują tikslą kitam žaidėjui, prietaisas atsitiktinai parodys naują tikslą kitam žaidėjui; jei žaidėjas nepataikys į tikslą visais trimis strėlytėmis, jis praras vieną „gyvybę“, o kitas žaidėjas turės pataikyti į tą patį tikslą. Jei tikslas bus pataikytas, prietaisas išleis balsą „Yes“ arba „No“. Leidžiama pataikyti tik į tą patį laukelį, kuris buvo nustatytas kaip tikslas. Pavyzdžiui, kai tikslas yra „dvigubas 15“, pataikyti į „viengubą 15“ arba „trigubą 15“ yra neteisinga, skaičiuojamas tik „dvigubas 15“. Kai pradinis žaidėjo gyvybių skaičius pasiekia nulį, žaidėjas bus pašalintas iš žaidimo. Galiausiai, kai lieka tik vienas žaidėjas, žaidimas baigiasi, o tas žaidėjas laimi.

- **G27 Gotcha (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901)**

(101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901) – tai nustatyti taškų skaičiai, kuriuos žaidėjai turi surinkti. Kiekvienas žaidėjas pradeda nuo 0 taškų. Taškai bus pridėti, kai bus pataikyta į laukelį. Laimi tas žaidėjas, kuris pirmasis surinks nustatytą taškų skaičių. Jei žaidėjas viršija nustatytą taškų skaičių, jis iškrenta iš raundo, o jo rezultatas grįžta į padėtį, buvusią prieš metimą tame raunde. Žaidėjai gali „bombarduoti“ kitus žaidėjus, o tai sumažina jų rezultatą iki nulio. Taip atsitinka, kai metantis žaidėjas kiekvienu mestu disku pasiekia tokį patį rezultatą kaip ir kitas žaidėjas.

PROBLEMŲ SPRENDIMAS

- **Nėra maitinimo** – Įsitikinkite, kad maitinimo blokas yra prijungtas prie elektros lizdo ir kad maitinimo bloko kištukas yra įjungtas į disko maitinimo lizdą.
- Ž**aidimas neregistruoja rezultatų** – Patikrinkite, ar žaidimas nėra nustatytas į „Nustatymai“ arba „Pauzė“. Tada patikrinkite, ar jutikliai ar funkciniai mygtukai nėra užstrigę ar įstrigę.
- **Užstrigęs segmentas arba mygtukas** – Transportavimo metu ar netgi įprastai naudojant dartų lentą gali atsitikti, kad jutikliai retkarčiais užstrigs ir nefiksuos pataikymų. Tokiu atveju pasigirs įspėjamasis signalas, o indikatorius pradės mirgėti, signalizuodamas apie užstrigusį elementą. Švelniai ištraukus strėlę iš elemento arba švelniai judinant elementą pirmyn ir atgal, šiek tiek spaudžiant pirštu, paprastai jį pavyksta greitai išlaisvinti. Tada žaidimą galima tęsti, o rezultatai bus skaičiuojami toliau nuo tos pačios vietos, kurioje buvo sustabdyti.
- **Sulūžusių strėlių pašalinimas** – Nenaudokite aštrių ar metalinių įrankių sulūžusiam elementui išimti – jie gali pažeisti žaidimo lauką. Jei strėlės fragmentas kyšo virš taikinio paviršiaus, atsargiai jį pašalinkite pirštais arba plastikinėmis žnyplėmis. Jei sulūžęs antgalis yra viename lygyje su taikinio paviršiumi ir jo neįmanoma paimti, nebandykite jo jėga stumti per laukelį; tai gali išplėsti skylę arba pažeisti lentos jutiklį. Susisiekite su įgaliotu servisu arba naudokite specialų minkštų antgalių pašalinimo įrankį (vadinamąjį „tip remover“), jei gamintojas jį siūlo. Kuo sunkesnis strėlė, tuo didesnė antgalio lūžimo rizika – naudokite gamintojo rekomenduojamus antgalius ir reguliariai juos keiskite.
- **Maitinimo ar elektromagnetiniai trikdžiai** – Ekstremaliomis aplinkybėmis, kai pasitaiko dideli elektromagnetiniai trikdžiai, elektrinė sistema gali nustoti veikti arba rodyti klaidingus rezultatus. Pavyzdžiai: esant stiprioms audroms, ekstremaliems įtampos svyravimams, žemai įtampai arba jei žaidimas yra pastatytas pernelyg arti elektros variklių ar šalia mikrobangų krosnelių. Norėdami atkurti įprastą įrenginio veikimą, atjunkite maitinimo bloką iš rozetės ir palaukite keletą sekundžių prieš vėl jį prijungdami. Tokiu atveju, žinoma, reikia įsitikinti, kad sutrikimų priežastis buvo pašalinta.

DARTŲ TARSKOS PRIEŽIŪRA

SVARBU! Prieš valydami drėgnu skudurėliu, ištraukite kištuką iš rozetės. Dartų lentą valykite tik drėgnu skudurėliu! Maitinimo blokas neturi liestis su drėgme! Dažnai naudojant prietaisą, jo priekinis paviršius greičiausiai susiteps. Priekinį paviršių, mygtukus ir ekraną valykite drėgnu skudurėliu. Rekomenduojame naudoti vandenį su nedideliu kiekiu švelnaus ploviklio. Po to nusausinkite minkštu, sausu skudurėliu. Jei ketinate ilgiau nenaudoti disko, verta jį uždengti skudurėliu, kad apsaugotumėte nuo dulkių. Visada laikykite produktą sausoje ir švarioje vietoje, kambario temperatūroje.

Prietaisas yra elektros ir elektroninė įranga. Atminkite, kad reikia laikytis vietinių teisės aktų: naudotą elektros įrangą atiduokite į atitinkamą atliekų surinkimo punktą.



Paldies, ka iegādājāties šo elektronisko šautriņu spēli ar pievienoto barošanas bloku. Tās datorizētā punktu skaitīšanas sistēma padara spēli vieglu un patīkamu. Vienlaikus spēlēt var līdz pat 8 spēlētājiem. Mērķis piedāvā 27 spēles ar 202 variantiem, skaņas efektus, mūziku un balss paziņojumus angļu valodā. Pirms spēles sākšanas iepazīstieties ar instrukciju un saglabājiet to turpmākai lietošanai.

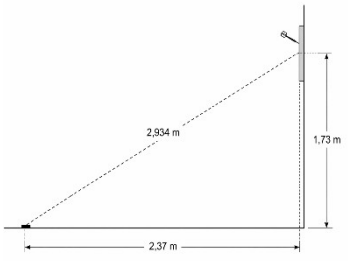
BRĪDINĀJUMI

- 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.
- Dartu mērķi drīkst lietot tikai ar pievienoto barošanas bloku. Nepareiza tipa barošanas bloka izmantošana izraisīs mērķa elektriskās shēmas bojājumus. Nelietojiet ierīci, ja barošanas bloks, vads vai spraudnis ir bojāts. Nepievienojiet un neatvienojiet barošanas bloku ar slapjām rokām. Atvienojiet, satverot spraudni, nekad ne pa vadu.
- Kad mērķis netiek izmantots, izslēdziet to un atvienojiet no strāvas padeves.

KOMPLEKTA SATURS

Komplektā ietilpst: elektroniskais šautriņu mērķis, barošanas bloks, 12 šautriņas ar mīkstiem uzgaļiem, 50 rezerves uzgaļi, lietošanas instrukcija, montāžas piederumi.

MONTAŽA



Montāžai izmantojiet komplektā iekļautos montāžas elementus: izplešamos tapus un skrūves. Piestipriniet mērķi saskaņā ar montāžas rasējumu. Pēc uzstādīšanas mērķa centrs jāatrodas 173 cm virs grīdas. Metiena līnija jāatrodas 237 cm attālumā no mērķa plaknes. Pārliecinieties, ka priekšā mērķim ir aptuveni 3 m brīvas telpas. Ieskrūvējiet divas skrūves atskaites atzīmēs, līdz skrūvju galviņas izvirzīsies aptuveni 1/2" no sienas. Sasakiet spēles aizmugurē esošos montāžas caurumus ar skrūvju galviņām, pēc tam uzstādiet spēli. Var būt nepieciešams pielāgot skrūves, līdz disks cieši piekļaujas sienai. Pēc uzstādīšanas pārbaudiet, vai disks stabili piekļaujas sienai un neizkustas lietošanas laikā.

TECHNISKIE DATI

Ierīce tiek barota tikai ar komplektācijā iekļauto tīkla barošanas bloku ar līdzstrāvas (DC) izeju. Barošanas bloka ieejas parametri: 100–240 V AC, 50/60 Hz.
Barošanas bloka izejas parametri: 5 V DC, 0,5 A (2,5 W).
Konstrukcija: barošanas bloks ir II klases ierīce (divkārša izolācija), kas nozīmē, ka tam nav nepieciešams aizsardzības vads. Simboli: mājiņas simbols uz barošanas bloka norāda, ka barošanas bloks un ierīce ir paredzēti lietošanai tikai telpās. Polaritātes simbols uz DC spraudņa norāda, kura spraudņa daļa ir pozitīva un kura negatīva.

PIEVIENOŠANA UN UZSĀKŠANA

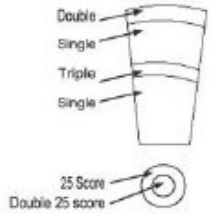
Ievietojiet barošanas bloka DC spraudni ierīces barošanas ligzdā, pievēršot uzmanību pareizajai polaritātei (pozitīvais un negatīvais pols atbilstoši simbolam uz barošanas bloka). Pēc tam pieslēdziet barošanas bloku pie elektrotīkla rozetes (230 V). Ieslēdziet disku saskaņā ar lietošanas instrukcijā sniegto aprakstu – izvēlieties spēli, spēlētāju skaitu un sāciet spēli. Pēc spēles beigām atvienojiet barošanas bloku no elektrotīkla, vispirms izvelkot barošanas spraudni.

SVARĪGA PIEZĪME

- Mērķis ir paredzēts lietošanai tikai ar vieglām šautrām ar mīkstiem galiem. Ieteicams lietot komplektā iekļautās šautras. Nemēģiniet izmantot dartu spēlei paredzētas šautras ar tērauda galiem vai

Nedrīkst izmantot garākas šautriņas (maksimālais smaile garums ir 2,5 cm) vai smagākas šautriņas (maksimālais šautriņas svars ir 12 g), jo tas var sabojāt mērķi. Starp metieniem ir jāievēro neliela pauze, lai mērķa mehānisms un elektronika varētu pareizi reģistrēt rezultātu. Ja divi metieni notiek pārāk tuvu viens otram, izņemiet otro šautriņu un metiet vēlreiz, lai pareizi reģistrētu savu rezultātu.

PUNKTU SISTĒMA



- "Single" – punkti, kas 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

- Poga GAME — nospiediet šo pogu, lai apskatītu spēļu izvēlni ekrānā un izvēlētos spēli. Spēles laikā nospiediet šo pogu, lai pabeigtu pašreizējo spēli un atgrieztos sākotnējā spēles stāvoklī.
- OPTION poga — nospiediet pogu, lai izvēlētos dažādus spēles variantus.
- Poga PLAYER/SCORE — spēles sākumā izmantojiet šo pogu, lai iestatītu spēlētāju skaitu; spēles laikā izmantojiet šo pogu, lai pārbaudītu katra spēlētāja rezultātu.
- Poga DOUBLE — tikai spēlei „G01".
- Poga HANDICAP — izmantojiet šo pogu, lai katram spēlētājam individuāli iestatītu spēles grūtības līmeni. Piemēram: 4 spēlētāji spēlē spēli „G01". Pirmais spēlētājs var iestatīt sākuma punktu 801; otrais spēlētājs — 201; trešais spēlētājs — 501; ceturtais spēlētājs — 301.
- Poga SOUND — šī poga ļauj regulēt skaļruņu skaļumu. Ir pieejami 8 līmeņi no klusuma līdz maksimālajam skaļumam.
- Poga MISS — nospiediet šo pogu, lai samazinātu atlikušo metienu skaitu, ja metiens neiekļūst segmentā.
- Poga ELIMINATE/TEAM — sākot spēli, nospiediet šo pogu, lai iestatītu komandu spēli; spēles laikā nospiediet šo pogu, lai dzēstu vai atsāktu pašreizējā metiena rezultātu.
- Poga START/NEXT — nospiediet šo pogu, lai sāktu spēli un pārietu pie nākamā spēlētāja.
- Poga CYBERMATCH — nospiediet pogu, lai spēlētu pret ierīci, kopā pieci līmeņi (C1 — profesionālis, C2 — eksperts, C3 — seniors, C4 — vidēji pieredzējis, C5 — iesācējs).

SPĒLES KONFIGURĀCIJA

Ieslēdziet spēļu paneli, un tas sāks pašpārbaudi. Kad atskanēs skaņas efekts, nospiediet jebkuru no deviņām funkciju pogām augšā, lai pārietu uz spēli „G01"; vai arī pēc pašpārbaudes pabeigšanas spēļu panelis automātiski pāriet uz spēli „G01".

1. Nospiediet pogu GAME, lai izvēlētos jebkuru spēli, līdz tā tiek parādīta.
2. Nospiediet pogu OPTION, lai izvēlētos dažādus spēļu variantus.
3. Nospiediet PLAYER pogu, lai iestatītu spēlētāju skaitu.
4. Nospiediet pogu HANDICAP, lai katram spēlētājam iestatītu dažādus grūtības līmeņus. Katru reizi, kad nospiežat pogu, līmenis mainās par vienu pakāpi.
5. Nospiediet pogu START, lai sāktu spēli pēc konfigurācijas pabeigšanas.

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

- **G01 Count Down (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901)**

Spēles mērķis ir atņemt secīgus rezultātus no sākotnējā punktu skaita. Uzvar tas spēlētājs, kurš pirmais sasniedz tieši nulli. Iespējas: Lai padarītu spēli grūtāku, vari nospiest pogu DOUBLE, lai noteiktu papildu ierobežojumus spēles sākšanai un beigšanai.

- Double In (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901) – lai sāktu, spēlētājam ir jātrāpa dubultlauciņā.
- Double Out (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901) – lai uzvarētu, spēlētājam ir jātrāpa dubultlauciņā, katrs trāpījums samazina rezultātu līdz nullei. Ja tiek sasniegts „1" vai pārsniegta nulle, to var uzskatīt par KRACH, un punkti atgriežas pie iepriekšējā rezultāta.
- Double In/Out (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901) – spēlētājam ir jātrāpa dubultlauciņā, lai sāktu un pabeigtu spēli.

- **G02 Simple Cricket (000; 020; 025)**

Punkti tiek piešķirti, ja tiek trāpīti laukumi: 15, 16, 17, 18, 19, 20 un mērķa centrs. Spēlētājs, kurš pirmais trīs reizes trāpa visos iepriekš minētajos laukos, ir uzvarētājs. 000 – Spēlētājs var trāpīt jebkurā no laukiem 15, 16, 17, 18, 19, 20 un mērķa centrā (bull's eye). Nav noteiktas secības atsevišķajiem laukiem; 020 - Spēlētājam vispirms trīs reizes jātrāpa 20, pēc tam secīgi jātrāpa 19, 18, 17, 16, 15 un mērķa centrs (bull's eye); 025 – Spēlētājam vispirms trīs reizes jātrāpa mērķa centrā (bull's eye), pēc tam secīgi jātrāpa 15, 16, 17, 18, 19 un 20. Katram laukam ir trīs LED indikatori. Pēc viena trāpījuma iedegsies viens indikators. Kad iedegsies visi indikatori, spēle beigsies. Uzvar tas spēlētājs, kurš pirmais iedegs visus indikatorus.

- **G03 Scram Cricket (A00 – tikai 2 spēlētājiem)**

Punkti tiek piešķirti tikai tad, ja tiek trāpīts 15, 16, 17, 18, 19, 20 un mērķa centrā (bull's eye). Spēle sastāv no divām kārtām. Pirmajā kārtā pirmais spēlētājs mēģina „aizvērt" visus iepriekš minētos laukus (trīs reizes trāpīt katrā laukā – no 15 līdz 20 un mērķa centrā (bull's eye)). Kad pirmais spēlētājs trīs reizes trāpa jebkurā punktējamā laukā, tas nozīmē, ka viņš „aizver" šo punktējamo lauku. Otrais spēlētājs nesaņem nekādus punktus, trāpot šo laukumu. Otrais spēlētājs mēģina iegūt pēc iespējas vairāk punktu, trāpot punktus nesošos laukumos, kurus pirmais spēlētājs vēl nav aizvēris. Kad pirmais spēlētājs ir aizvēris visus punktus nesošos laukumus, pirmā kārta ir beigusies. Otrajā kārtā abi spēlētāji maina lomas. Tagad otrā numura spēlētājs mēģina aizvērt visus punktu laukus, bet pirmā numura spēlētājs gūst punktus. Spēle beidzas, kad otrā numura spēlētājs ir aizvēris visus laukus. Spēlētājs ar lielāku punktu skaitu uzvar.

- **G04 Score Cricket (E00; E20; E25)**

Punkti tiek piešķirti tikai tad, ja tiek trāpīts 15, 16, 17, 18, 19, 20 un mērķa centrā (bull's eye). E00 - Spēlētājs var trāpīt jebkurā laukā 15, 16, 17, 18, 19, 20 un mērķa centrā (bull's eye). Nav noteiktas secības atsevišķiem laukiem; E20 - Spēlētājam vispirms trīs reizes jātrāpa 20, pēc tam secīgi jātrāpa 19, 18, 17, 16, 15 un mērķa centrs (bull's eye); E25 – Spēlētājam vispirms trīs reizes jātrāpa mērķa centrā (bull's eye), pēc tam secīgi jātrāpa 15, 16, 17, 18, 19 un 20. Katram segmentam ir trīs LED indikatori. Pēc viena trāpījuma iedegsies viens indikators. Katrs laukums tiek uzskatīts par
„atvērts", ja laukums ir trāpīts trīs reizes. Taču laukums tiks „aizvērts" un to vairs nevarēs iegūt, ja visi spēlētāji to trāpīs trīs reizes. Katram spēlētājam ir trīs reizes jātrāpa punktējamajā laukā, lai tas pārietu „atvērtā" stāvoklī un varētu tikt punktēts. Pirms pretinieki pabeidz trīs trāpījumus, lai atvērtu punktējamo lauku, spēlētājs var turpināt trāpīt „atvērtā" punktējamajā laukā, lai iegūtu augstākus rezultātus. Pēc tam, kad visi spēlētāji būs trīs reizes trāpījuši tajā pašā punktu laukā, šis lauks tiks „aizvērts" un to vairs nevarēs atkārtoti ieskaitīt. Kad visi spēlētāji būs „aizvēruši" visus punktu laukus, par uzvarētāju kļūst spēlētājs ar visaugstāko rezultātu.

- **G05 Cut Throat Cricket (C00; C20; C25)**

Punkti tiek piešķirti tikai tad, ja tiek trāpīts 15, 16, 17, 18, 19, 20 un mērķa centrā (bull's eye). C00 — Spēlētājs var trāpīt jebkurā no laukiem 15, 16, 17, 18, 19, 20 un mērķa centrā (bull's eye). Nav noteiktas secības atsevišķajiem laukiem; C20 — spēlētājam vispirms trīs reizes jātrāpa 20, pēc tam 19, 18, 17, 16, 15 un bull's-eye. C25 — spēlētājam vispirms trīs reizes jātrāpa bull's-eye, pēc tam 15, 16, 17, 18, 19 un 20. Katram segmentam ir trīs LED indikatori. Pēc viena trāpījuma iedegsies viens indikators. Katrs punktu laukums tiek uzskatīts par „atvērtu", kad tajā ir trāpīts trīs reizes. Taču laukums kļūs
„slēgts" un to vairs nevarēs iegūt, ja visi spēlētāji to trāpīs trīs reizes. Konkrētā spēlētāja iegūtie punkti tiks pieskaitīti visiem pretiniekiem. Katram spēlētājam ir trīs reizes jātrāpa punktējamajā laukā, lai tas pārietu

„atvērtā” stāvoklī un par to tiek piešķirti punkti. Pirms pretinieki veic trīs trāpījumus, lai atvērtu punktu laukumu, spēlētājs var turpināt trāpīt „atvērtā” punktu laukuma, lai iegūtu augstākus rezultātus nekā pretinieki. Pēc tam, kad visi spēlētāji ir veikuši trīs trāpījumus tajā pašā punktu laukuma, šis laukums tiek „aizvērts” un to vairs nevar atkārtoti ieskaitīt. Kad visi spēlētāji ir „aizvēruši” visus punktu laukus, par uzvarētāju kļūst spēlētājs ar zemāko rezultātu.

- **G06 Double Score Cricket (D00; D20; D25)**

Punkti tiek piešķirti tikai tad, ja tiek trāpīts 15, 16, 17, 18, 19, 20 un mērķa centrā. D00 – Spēlētājs var trāpīt jebkurā laukā 15, 16, 17, 18, 19, 20 un mērķa centrā. Nav noteiktas secības atsevišķiem laukiem; D20 – Spēlētājam vispirms trīs reizes jātrāpa 20, pēc tam secīgi jātrāpa 19, 18, 17, 16, 15 un mērķa centrs (bull’s eye); D25 – Spēlētājam vispirms trīs reizes jātrāpa mērķa centrā, pēc tam secīgi jātrāpa 15, 16, 17, 18, 19 un 20. Spēle ir tāda pati kā spēlē „Score Cricket”, izņemot to, ka spēlētājam vispirms jātrāpa katrā laukā, kas dod dubultos punktus, lai turpinātu spēli.

- **G07 Shove-A-Penny Cricket (P00; P20; P25 – vismaz 2 spēlētāji**)

Punkti tiek piešķirti tikai tad, ja tiek trāpīts 15., 16., 17., 18., 19., 20. laukā vai mērķa centrā (bull’s eye). P00 – Spēlētājs var trāpīt jebkurā no laukiem 15, 16, 17, 18, 19, 20 un mērķa centrā (bull’s eye). Nav noteiktas secības atsevišķiem laukiem; P20
- Spēlētājam vispirms trīs reizes jātrāpa 20, pēc tam secīgi jātrāpa 19, 18, 17, 16, 15 un mērķa centrs (bull’s eye); P25 – Spēlētājam vispirms trīs reizes jātrāpa mērķa centrā (bull’s eye), pēc tam secīgi jātrāpa 15, 16, 17, 18, 19 un 20. Spēle ir līdzīga spēlei „Simple Cricket”. Izņēmumi ir šādi: ja konkrētais spēlētājs trāpa punktētajā laukā vairāk nekā trīs reizes, tad pārpalikums tiek pieskaitīts nākamajam spēlētājam. Bet pēc tam, kad konkrētais spēlētājs trīs reizes ir trāpījis punktētajā laukā un „aizvēris” šo lauku, ja šis spēlētājs atkal trāpa šajā laukā, tad pārpalikums netiek pieskaitīts nākamajam spēlētājam. Piemēram: 1. numura spēlētājs divas reizes trāpa 16. laukā, un trīs rādītāji 16. laukam ieslēdz divus. Pēc tam spēlētājs trāpa trīs reizes 16. laukā, un divkāršais pārpalikums tiek pieskaitīts 2. numura spēlētājam. Tagad 2. numura spēlētājs var
„aizvērt” 16. laukumu, trāpot to tikai vienu reizi. Bet, ja pirmais spēlētājs trāpa 16. laukumā trīs reizes, tad šim laukumam iedegsies trīs indikatori un laukums tiks aizvērt. Tagad, ja pirmais spēlētājs trāpa divnieku šim laukumam, tad divu reizes pārsvars netiks pieskaitīts otrajam spēlētājam. Spēlētājs, kurš trīs reizes trāpa visos laukumos, uzvar.

- **G08 Round Clock (5; 10; 15; 20)**

Opcija (5; 10; 15; 20) nozīmē, ka punkti tiek piešķirti pēc jebkura punktētā laukuma trāpīšanas. 5 Trāpīt laukumos ar punktiem no 1 līdz 5; 10 Trāpīt laukumos ar punktiem no 1 līdz 10; 15 Trāpiet laukos ar punktiem no 1 līdz 15; 20 Trāpiet laukos ar punktiem no 1 līdz 20. Spēlētājam ir jātrāpa laukā ar punktiem atbilstoši ierīces norādījumam. Ja laukā tiek trāpīts, parādās nākamais laukums, un ierīce atskaņo skaņu „Yes”; vai: „No”. Uzvar tas spēlētājs, kurš pirmais trāpa visos laukos ar punktiem.

- **G09 Round Clock-Double (205; 210; 215; 220)**

Opcija (205; 210; 215; 220) nozīmē, ka tiek ņemti vērā tikai trāpījumi laukos ar dubultu punktu vērtību. 205 – trāpījumi laukos ar punktu vērtību no 1 līdz 5; 210 – trāpījumi laukos ar punktu vērtību no 1 līdz 10; 215 – trāpījumi laukos ar punktu vērtību no 1 līdz 15; 220 – trāpījums laukos ar punktu vērtību no 1 līdz 20. Spēlētājam ir jāmet šautriņas laukā, kuru norāda ierīce. Ja laukā tiek trāpīts, parādās nākamais laukums, un ierīce atskaņo skaņu „Yes” vai „No”. Spēlētājs, kurš pirmais trāpa visos laukos ar dubultu punktu vērtību, ir uzvarētājs.

- **G10 Round Clock-Triple (305; 310; 315; 320)**

Opcija (305; 310; 315; 320) nozīmē, ka tiek ņemti vērā tikai trīskāršā punktu laukuma trāpījumi. 305 – Trāpiet punktu laukumos no 1 līdz 5; 310 – Trāpiet punktu laukumos no 1 līdz 10; 315 – Trāpiet punktu laukumos no 1 līdz 15; 320 – trāpījums laukos ar punktu vērtību no 1 līdz 20. Spēlētājam ir jāmet šautriņas laukā, kuru norāda ierīce. Ja laukā tiek trāpīts, parādās nākamais laukums, un ierīce atskaņo skaņu „Yes” vai „No”. Spēlētājs, kurš pirmais trāpa visos laukos ar trīskāršu punktu vērtību, ir uzvarētājs.

- **G11 Legs Over (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21)**

Opcija (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21) apzīmē spēlētāja sākotnējo dzīvības punktu skaitu. Katram spēlētājam jācenšas sasniegt rezultātu, kas ir lielāks vai vienāds ar iepriekšējā spēlētāja trīs metienu summu (sākumā ierīce parādīs pirmā spēlētāja rezultātu). Ja spēlētājs trīs metienos iegūst mazāk punktu nekā iepriekšējais spēlētājs, viņam tiek atņemta viena „dzīvība”. Savukārt, ja spēlētājs nemet, bet uzreiz nospiež pogu START, arī šis spēlētājs zaudē vienu „dzīvību”. Kad spēlētāja dzīvības vērtība ir nulle, spēlētājs tiek izslēgts. Kad paliek tikai viens spēlētājs, spēle beidzas, un šis spēlētājs uzvar. Šajā spēlē jāpiedalās vairāk nekā 2 spēlētājiem.

- **G12 Legs Under (U03; U05; U07; U09; U11; U13; U15; U17; U19; U21)**

Opcija (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21) norāda spēlētāja sākotnējo dzīvības vērtību. Katram spēlētājam jācenšas iegūt punktu skaitu, kas ir mazāks vai vienāds ar iepriekšējā spēlētāja trīs metienu summu. (Sākumā ierīce parādīs pirmā spēlētāja rezultātu). Ja kāds spēlētājs trīs metienos iegūs vairāk punktu nekā iepriekšējā spēlētāja rezultāts, viņam tiks atņemta viena „dzīvība". Savukārt, ja spēlētājs nemet šautriņas, bet uzreiz nospiež pogu START, viņš zaudē vienu „dzīvību"; ja spēlētājs nospiež pogu ELIMINATE/TEAM, ierīce dzēš pašreizējo rezultātu un pievieno 60 punktus summai; ja spēlētājs nospiež pogu MISS, ierīce arī pievieno 60 punktus. Kad spēlētāja dzīvības vērtība ir nulle, spēlētājs tiek izslēgts. Kad paliek tikai viens spēlētājs, spēle beidzas, un šis spēlētājs uzvar. Spēlē jāpiedalās vairāk nekā diviem spēlētājiem.

- **G13 Count Up (100; 200; 300; 400; 500; 600; 700; 800; 900)**

Katra spēlētāja rezultāts tiek summēts no nulles pēc katra trāpījuma. Uzvar pirmais spēlētājs, kurš sasniedz vai pārsniedz izvēlēto punktu limitu. Pirmais spēlētājs, kurš sasniedz vai pārsniedz noteikto rezultātu, ir uzvarētājs.

- **G14 Augstākais rezultāts (H03; H05; H07; H09; H11; H13; H15; H17; H19; H21)**

Visi lauki tiek vērtēti. Opcija (*3; *5; *7; *9; *11; *13; *15; *17; *19; *21) norāda uz spēlētāja noteiktām kārtām. Viena kārta ietver trīs metienus. Pēc noteikto kārtu beigām uzvar spēlētājs ar augstāko rezultātu.

- **G15 Shoot out (-03; -05; -07; -09; -11; -13; -15; -17; -19; -21)**

Opcija (*3; *5; *7; *9; *11; *13; *15; *17; *19; *21) norāda uz spēlētāja sākotnējo dzīvības punktu skaitu. Ierīce nejauši norādīs skaitļu laukumu, uz kuru jāmet. Spēlētājam 10 sekunžu laikā jātrāpa skaitļu laukums, pretējā gadījumā viņš zaudē kārtu.
Ierīce nejauši norādīs skaitļu laukumu. Spēlētājam ir 10 sekundes, lai trāpītu. Pēc trāpījuma ierīce atskaņos ziņojumu „Yes" vai „No". Trāpot mērķa laukumu ar vienkāršu, dubultu vai trīskāršu punktu vērtību, ierīce atskaitīs vienu punktu no kopējā skaita. Uzvar tas spēlētājs, kurš pirmais samazinās punktu skaitu līdz nullei.

- **G16 Killer (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21)**

Opcija (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21) norāda spēlētāja sākotnējo dzīvības punktu skaitu. Pēc spēles sākšanas ierīce parādīs „SEL", lai norādītu spēlētājiem, kā izvēlēties sev punktu skaitu. Kad pirmais spēlētājs ir izvēlējies punktu skaitu, nospiediet pogu „NEXT", lai izvēlētos nākamo spēlētāju. Visiem spēlētājiem jābūt atšķirīgam punktu skaitam. Kad visi spēlētāji ir pabeiguši izvēlēties savu punktu līmeni, spēle sākas. Vispirms spēlētājam jāuzmin savs skaitlis, lai iegūtu „slepkavas" statusu. Kļūstot par slepkavu, spēlētājs cenšas uzminēt pretinieku skaitļus, un tad pretinieks zaudē vienu „dzīvību". Ja slepkava trāpa savā skaitlī, viņš zaudē „slepkavas" statusu, kā arī vienu „dzīvību". Spēlētājam atkārtoti jātrāpa savā skaitlī, lai atgūtu „slepkavas" statusu. Slepkavam jācenšas atņemt „dzīvības" pretiniekiem, pēc iespējas ātrāk trāpot viņu punktu skaitļos. Pēc trāpījuma mērķa skaitlī ierīce atskaņos balsi „Yes" vai „No". Kad paliek tikai viens spēlētājs, spēle beidzas, un šis spēlētājs kļūst par uzvarētāju. Spēlē jāpiedalās vairāk nekā diviem spēlētājiem.

- **G17 Killer - Double (203; 205; 207; 209; 211; 213; 215; 217; 219; 221)**

Opcija (*3; *5; *7; *9; *11; *13; *15; *17; *19; *21) norāda spēlētāja sākotnējo dzīvības punktu skaitu. Pēc spēles sākšanas ierīce parādīs „SEL", lai norādītu spēlētājiem, kā izvēlēties sev punktu skaitu. Kad pirmais spēlētājs ir izvēlējies savu skaitli, nospiediet pogu „NEXT", lai nākamais spēlētājs varētu izvēlēties savu skaitli. Visiem spēlētājiem jābūt atšķirīgam skaitlim. Kad visi spēlētāji ir pabeiguši savu skaitļu izvēli, spēle sākas. Vispirms spēlētājam divas reizes jāuzmin savs skaitlis, lai iegūtu „slepkavas" statusu. Kļūstot par slepkavu, spēlētājs cenšas uzminēt pretinieku skaitļus, un tad pretinieks zaudē vienu „dzīvību". Ja slepkava trāpa savā skaitlī, viņš zaudē „slepkavas" statusu, kā arī zaudē vienu „dzīvība". Spēlētājam ir atkārtoti divreiz jāuzmin savs skaitlis, lai iegūtu „slepkavas" statusu. Slepkavam jācenšas atņemt pretiniekiem „dzīvību", pēc iespējas ātrāk uzminot viņu punktu skaitu. Pēc mērķa skaitļa trāpīšanas ierīce atskaņos balsi „Yes" vai „No". Kad paliek tikai viens spēlētājs, spēle beidzas, un šis spēlētājs kļūst par uzvarētāju. Spēlē jāpiedalās vairāk nekā diviem spēlētājiem.

- **G18 Killer - Triple (303; 305; 307; 309; 311; 313; 315; 317; 319; 321)**

Opcija (*3; *5; *7; *9; *11; *13; *15; *17; *19; *21) norāda spēlētāja sākotnējo dzīvības punktu skaitu. Pēc spēles sākšanas ierīce parādīs „SEL", lai norādītu spēlētājiem, kā izvēlēties sev punktu skaitu. Kad pirmais spēlētājs ir izvēlējies savu skaitli, nospiediet pogu „NEXT", lai nākamais spēlētājs varētu izvēlēties savu skaitli. Visiem spēlētājiem jābūt atšķirīgam skaitlim. Kad visi spēlētāji ir pabeiguši savu skaitļu izvēli, spēle sākas. Vispirms spēlētājam trīs reizes jāuzmin savs skaitlis, lai iegūtu „slepkavas" statusu. Kļūstot par slepkavu, spēlētājs cenšas uzminēt pretinieku skaitļus, un tad

pretinieks zaudē vienu „dzīvību”. Ja slepkava trāpa savā skaitlī, viņš zaudē „slepkavas” statusu, kā arī zaudē vienu „dzīvību”. Spēlētājam ir atkārtoti trīs reizes jātrāpa savam skaitlim, lai iegūtu „slepkavas” statusu. Slepkavam ir jācenšas atņemt „dzīvību” pretiniekiem, pēc iespējas ātrāk trāpot viņu punktu skaitļus. Pēc trāpījuma mērķa skaitlī ierīce atskaņos balsi „Yes” vai „No”. Kad paliek tikai viens spēlētājs, spēle beidzas, un šis spēlētājs kļūst par uzvarētāju. Spēlē jāpiedalās vairāk nekā diviem spēlētājiem.

- **G19 All Five (51; 61; 71; 81; 91)**

Viena kārta nozīmē trīs metienus. Katrā kārtā katram spēlētājam ir jāiegūst summa, kas dalās ar pieci. Katrs „pieci” tiek skaitīts kā viens punkts. Piemēram: spēlētājs trīs metienos iegūst trīs, septiņus un desmit. Tā kā summa divdesmit ir dalāma ar pieciem, spēlētājs iegūst četrus punktus (4x5 = 20). Turklāt, ja trīs metienu summa nav dalāma ar pieciem vai neviens šautriņas metiens kārtā nav trāpījis pareizajā laukā (aizmest garām mērķi vai trāpīt „riepu” (ārējo gredzenu), punkti netiek piešķirti. Variants (51; 61; 71; 81; 91) nozīmē spēlētājam noteiktos punktus. Spēlētājs, kurš pirmais sasniedz vai pārsniedz noteiktos punktus, ir uzvarētājs.

- **G20 Shanghai (101; 105; 110; 115)**

101 – Trāpiet jebkurā laukā no viena līdz divdesmit un mērķa centrā secīgi; 105 – Trāpiet jebkurā laukā no pieciem līdz divdesmit un mērķa centrā secīgi; 110 – Trāpiet jebkurā laukā no desmit līdz divdesmit un mērķa centrā secīgi; 115 – trāpiet jebkurā laukā no piecpadsmit līdz divdesmit un mērķa centrā secīgi. Katrs spēlētājs drīkst mest tikai vienu šautriņu uz katru skaitļu laukumu un automātiski pāriet uz nākamo laukumu. Punktus viņš iegūst, ja trāpa, bet, ja netrāpa, punktus nesaņem. Pēc tam, kad ir trāpīts mērķa centrā, par uzvarētāju kļūst spēlētājs ar visaugstāko rezultātu.

- **G21 Shanghai (201; 205; 210; 215)**

201 – Trāpiet secīgi divkāršajā laukā no viena līdz divdesmit un mērķa centrā; 205 – Trāpiet secīgi divkāršajā laukā no pieciem līdz divdesmit un mērķa centrā; 210 – Trāpiet secīgi divkāršajā laukā no desmit līdz divdesmit un mērķa centrā; 215 - Trāpiet dubultlauciņā no piecpadsmit līdz divdesmit un mērķa centrā secīgi. Katrs spēlētājs drīkst mest tikai vienu šautriņu uz katru skaitļu laukumu un automātiski pāriet uz nākamo laukumu. Punktus viņš iegūst, ja trāpa, bet, ja netrāpa, punktus nesaņem. Pēc tam, kad ir trāpīts mērķa centrā, par uzvarētāju kļūst spēlētājs ar visaugstāko rezultātu.

- **G22 Shanghai (301; 305; 310; 315)**

301 – trāpiet trīskāršajā laukā no viena līdz divdesmit un mērķa centrā secīgi; 305 – trāpiet trīskāršajā laukā no pieciem līdz divdesmit un mērķa centrā secīgi; 310 – trāpiet trīskāršajā laukā no desmit līdz divdesmit un mērķa centrā secīgi; 315 – Trāpiet trīskāršajā laukā no piecpadsmit līdz divdesmit un mērķa centrā secīgi. Katrs spēlētājs drīkst mest tikai vienu šautriņu uz katru skaitļu laukumu un automātiski pāriet uz nākamo laukumu. Punktus viņš iegūst, ja trāpa, bet, ja netrāpa, punktus nesaņem. Pēc tam, kad ir trāpīts mērķa centrā, par uzvarētāju kļūst spēlētājs ar visaugstāko rezultātu.

- **G23 Golfs (10; 20; 30; 40; 50; 60; 70; 80; 90)**

Opcija (10; 20; 30; 40; 50; 60; 70; 80; 90) nozīmē spēlētājam noteiktos punktus. Spēlētājam ir jātrāpa skaitļu laukā no viena līdz astoņpadsmit secīgi. Trāpi vienu pirmajā kārtā, tad divus otrajā kārtā utt. Ja segments tiek trāpīts, ierīce atskaņos balsi „Yes” vai „No”. Spēlētājam ir jāiegūst pēc iespējas zemāks rezultāts. Spēlētājs, kurš sasniedz vai pārsniedz punktu limitu, izstājas no spēles. Ja kārtā trīs reizes netrāpa, tas nozīmē „slikts metiens” un tiek skaitīts kā pieci punkti. Trīskāršā laukuma trāpījums tiek skaitīts kā viens punkts; divkāršā laukuma trāpījums tiek skaitīts kā divi punkti; vienkāršā laukuma trāpījums tiek skaitīts kā trīs punkti. Spēlētājs var izmantot jebkuru no trim šautrām, lai pabeigtu kārtu, bet var izmantot tikai pēdējo šautru, lai gūtu punktu. Ja pēdējais metiens kārtā netrāpa mērķī, kārtas rezultāts arī tiek uzskatīts par pieciem punktiem. Spēlētājs, kurš sasniedz vai pārsniedz noteiktos punktus, tiek izslēgts no spēles. Kad paliek tikai viens spēlētājs, viņš uzvar; vai pēc visu 18 kārtu beigām par uzvarētāju kļūst spēlētājs ar vismazāko punktu skaitu.

- **G24 Bingo (132; 141; 168; 189)**

Ierīce automātiski parādīs mērķa laukumu. Spēlētājs, kurš pirmais trīs reizes trāpīs visos norādītajos mērķa laukumos, uzvar. Ja segments tiek trāpīts, ierīce izsniegs „Yes” vai „No”. 132 – Trāpiet laukā secībā 15, 4, 8, 14, 3; 141 – Trāpiet laukā secībā 17, 13, 9, 7, 1; 168 – Trāpiet laukā secībā 20, 16, 12, 6, 2; 189 – Trāpiet laukā secībā 19, 10, 18, 5, 11. Spēlētājam trīs reizes jātrāpa norādītajā skaitļu laukā, lai pārietu uz nākamo lauku. Trāpījums vienā laukā tiek skaitīts kā viens; dubultā laukā tiek skaitīts kā divi; trīskāršā laukā tiek skaitīts kā trīs.

- **G25 Big Little - Simple (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21)**

Opcija (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21) norāda spēlētāja sākotnējo dzīvības vērtību. Sākumā ierīce nejauši parādīs mērķa skaitli pirmajam spēlētājam. Ja spēlētājs trāpa mērķī ar pirmo vai otro šautriņu, viņš var noteikt jaunu mērķi nākamajam spēlētājam ar nākamo šautriņu; ja spēlētājs trāpa mērķī tikai ar trešo šautriņu vai nepareizi nosaka jauno mērķi nākamajam spēlētājam, ierīce nejauši parādīs jaunu mērķi nākamajam spēlētājam; ja spēlētājs netrāpa mērķī ar nevienu no trim bumbiņām, spēlētājs zaudē vienu „dzīvību", un tajā pašā laikā nākamajam spēlētājam būs jāmet uz to pašu mērķi. Ja mērķis tiek trāpīts, ierīce atskaņos balsi „Yes" vai „No". Ir iespējams trāpīt vienkāršu, dubultu vai trīskāršu mērķi. Kad spēlētāja sākotnējais dzīvības skaits sasniedz nulli, spēlētājs tiek izslēgts no spēles. Beidzot, kad paliek tikai viens spēlētājs, spēle beidzas, un šis spēlētājs uzvar.

- **G26 Big Little - Hard (H03; H05; H07; H09; H11; H13; H15; H17; H19; H21)**

Opcija (*3; *5; *7; *9; *11; *13; *15; *17; *19; *21) norāda spēlētāja sākotnējo dzīvības punktu skaitu. Sākumā ierīce nejauši parādīs mērķa skaitli pirmajam spēlētājam. Ja spēlētājs trāpa mērķī ar pirmo vai otro šautriņu, viņš var noteikt jaunu mērķi nākamajam spēlētājam ar nākamo šautriņu; ja spēlētājs trāpa mērķī tikai ar trešo šautriņu vai pareizi nenoteic jaunu mērķi nākamajam spēlētājam, ierīce nejauši parādīs jaunu mērķi nākamajam spēlētājam; ja spēlētājs netrāpa mērķī ar visiem trim šautriņām, spēlētājs zaudē vienu „dzīvību", un tajā pašā laikā nākamajam spēlētājam būs jātrāpa tajā pašā mērķī. Ja mērķis tiek trāpīts, ierīce atskaņos balsi „Yes" vai „No". Ir atļauts trāpīt tikai tajā pašā laukā, kas norādīts kā mērķis. Piemēram, ja mērķis ir „dubultā 15", trāpījums „vienkāršajā 15" vai „trīskāršajā 15" ir nepareizs, tiek ņemta vērā tikai „dubultā 15". Kad spēlētāja sākotnējā dzīvības vērtība sasniedz nulli, spēlētājs tiek izslēgts no spēles. Beidzot, kad paliek tikai viens spēlētājs, spēle beidzas, un šis spēlētājs uzvar.

- **G27 Gotcha (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901)**

(101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901) ir noteikti punktu skaiti, kurus spēlētājiem ir jāsasniedz. Katrs spēlētājs sāk ar 0 punktiem. Rezultāts tiek pieskaitīts, kad tiek trāpīts laukā. Spēlētājs, kurš pirmais sasniedz noteiktos punktus, uzvar. Ja spēlētājs pārsniedz noteiktos punktus, viņš izkrīt no kārtas, un spēlētāja rezultāts atgriežas pie stāvokļa, kāds tas bija pirms metiena šajā kārtā. Spēlētāji var „bombardēt" citus spēlētājus, kas samazina viņu rezultātu līdz nullei. Tas notiek, ja metējam spēlētājam katrā metienā ir tāds pats rezultāts kā citam spēlētājam.

PROBLĒMU RISINĀŠANA

- **Nav strāvas padeves** – Pārliecinieties, ka barošanas bloks ir pievienots elektriskajai rozetei un ka barošanas bloka spraudnis ir pievienots diska strāvas pieslēguma ligzdai.
- **Spēle nereģistrē rezultātus** – Pārbaudiet, vai spēle nav iestatīta režīmā „Iestatījumi" vai režīmā „Pauze". Pēc tam pārbaudiet, vai sensoru elementi vai funkciju taustiņi nav bloķēti vai iesprūduši.
- **Bloķēts segments vai poga** – Transportēšanas laikā vai pat dārza mērķa diska parastā lietošanas laikā var gadīties, ka sensoru elementi laiku pa laikam bloķējas un neregistrē trāpījumus. Šādā gadījumā
  skanēs brīdinājuma signāls, un indikators sāks mirgot, norādot uz bloķētu elementu. Viegli izvelkot šautriņu no elementa vai viegli pārvietojot elementu uz priekšu un atpakaļ, viegli piespiežot ar pirkstu, parasti to ātri var atbrīvot. Pēc tam var atsākt spēli, un rezultāti tiks turpināti tieši no brīža, kurā tie tika pārtraukti.
- **Lūzušo dārzu izņemšana** – Nelietojiet asus vai metāla instrumentus, lai izņemtu lūzušo dārzu – tie var sabojāt spēles laukumu. Ja dārza daļa izvirzās virs mērķa virsmas, uzmanīgi izņemiet to ar pirkstiem vai plastmasas knaiblēm. Ja salauztais uzgalis atrodas vienā līmenī ar mērķa virsmu un to nevar satvert, nemēģiniet to ar spēku izspiest cauri laukam; tas var paplašināt caurumu vai sabojāt mērķa sensoru. Sazinieties ar autorizētu servisu vai izmantojiet speciālu mīksto uzgaļu noņemšanas rīku (t. s. tip remover), ja ražotājs to piedāvā. Jo smagāka ir šautriņa, jo lielāks ir uzgaļa lūšanas risks – izmantojiet ražotāja ieteiktos uzgaļus un regulāri tos nomainiet.
- **Enerģijas padeves vai elektromagnētiskie traucējumi** – Ekstrēmos gadījumos, kad rodas ievērojami elektromagnētiskie traucējumi, elektriskā sistēma var pārtraukt darboties vai sniegt nepareizus rezultātus. Piemēri: stipru negaisu gadījumā, ekstremālu sprieguma svārstību gadījumā, zema sprieguma gadījumā vai ja šautriņu spēle atrodas pārāk tuvu elektromotoriem vai mikroviļņu krāsnīm. Lai atjaunotu ierīces normālu darbību, atvienojiet barošanas bloku no rozetes un pagaidiet dažas sekundes, pirms to atkal pievienojat. Šajā gadījumā, protams, ir jāpārliecinās, ka traucējumu cēlonis ir novērsts.

DARTU MĒRĶA KOPŠANA

SVARĪGI! Pirms tīrīšanas ar mitru drāniņu izvelciet kontaktdakšu no rozetes. Dārzu mērķus drīkst tīrīt tikai ar mitru drāniņu! Barošanas bloks nedrīkst nonākt saskarē ar mitrumu! Ja ierīci izmanto bieži, tās priekšējā virsma, visticamāk, kļūs netīra. Priekšējo virsmu, pogas un ekrānu tīriet ar mitru drānu. Ieteicams izmantot ūdens šķīdumu ar nelielu daudzumu maiga mazgāšanas līdzekļa. Pēc tam nosusiniet ar mīkstu, sausu drāniņu. Ja neplānojat izmantot mērķi ilgāku laiku, ieteicams to pārklāt ar drāniņu, lai pasargātu no putekļiem. Vienmēr glabājiet produktu sausā un tīrā vietā istabas temperatūrā.

Ierīce ir elektriskā un elektroniskā iekārta. Atcerieties ievērot vietējos noteikumus: nolietoto elektrisko aprīkojumu nododiet atbilstošā atkritumu savākšanas punktā.



Hartelijk dank voor de aankoop van dit elektronische dartspel met bijgeleverde voeding. Dankzij het geautomatiseerde scoresysteem is het spel eenvoudig en leuk om te spelen. Er kunnen maximaal 8 spelers tegelijk spelen. Het bord biedt 27 spellen met 202 varianten, geluidseffecten, muziek en gesproken instructies in het Engels. Lees de handleiding voordat u begint met spelen en bewaar deze voor later.

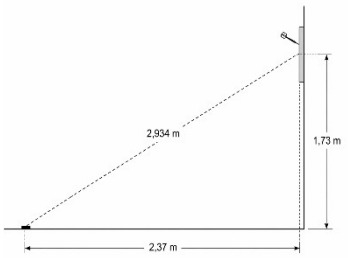
WAARSCHUWINGEN

- 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 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.
- De dartbord mag uitsluitend worden gebruikt met de meegeleverde voeding. Het gebruik van een verkeerd type voeding zal schade aan het circuit van het bord veroorzaken. Gebruik het apparaat niet als de voeding, het snoer of de stekker beschadigd zijn. Sluit de voeding niet aan of los deze niet los met natte handen. Trek de stekker uit het stopcontact door de stekker vast te pakken, nooit het snoer.
- Schakel de dartbord uit en koppel deze los van de stroomvoorziening wanneer deze niet wordt gebruikt.

INHOUD VAN DE SET

De set bestaat uit: een elektronisch dartbord, een voeding, 12 darts met zachte punten, 50 reservepunten, een handleiding en bevestigingsmateriaal.

MONTAGE



Gebruik voor de montage de meegeleverde bevestigingsmaterialen: pluggen en schroeven. Bevestig het bord 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 bord bevinden. 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 bord uit met de schroefkoppen en monteer vervolgens het bord. Het kan nodig zijn de schroeven bij te stellen totdat de schijf strak tegen de muur ligt. Controleer na de montage of de schijf stevig tegen de muur ligt en niet verschuift tijdens het gebruik.

TECHNISCHE GEGEVENS

Het apparaat wordt uitsluitend gevoed door de meegeleverde netvoeding met gelijkstroomuitgang (DC).
Ingangsparameters van de netvoeding: 100–240 V AC, 50/60 Hz.
Uitgangsparameters van de voeding: 5 V DC, 0,5 A (2,5 W).
Constructie: de voeding is een apparaat van klasse II (dubbele isolatie), wat betekent dat er geen aardingsdraad nodig is.
Symbolen: het huisje op de voeding geeft aan dat de voeding en het apparaat uitsluitend bedoeld zijn voor gebruik binnenshuis.
Het polariteitssymbool op de DC-stekker geeft aan welk deel van de stekker positief is en welk deel negatief.

AANSLUITEN EN IN GEBRUIK NEMEN

Steek de DC-stekker van de voeding in de voedingsaansluiting van het apparaat en let daarbij op de juiste polariteit (positieve en negatieve pool volgens het symbool op de voeding). Sluit vervolgens de voeding aan op een stopcontact (230 V). Schakel de schijf in volgens de beschrijving in de handleiding – kies een spel, het aantal spelers en begin het spel. Koppel na afloop van het spel de voeding los van het net door eerst de stekker uit het stopcontact te halen.

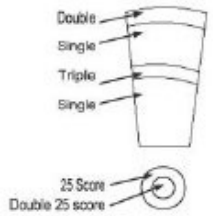
BELANGRIJKE OPMERKING

- De dartbord 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 te gebruiken, noch

Gebruik geen langere dartpijlen (maximale lengte van de punt: 2,5 cm) of zwaardere dartpijlen (het maximale gewicht van een dartpijl is 12 g), omdat dit schade aan het bord kan veroorzaken. Wacht even tussen de worpen, zodat het mechanisme en de elektronica van het bord de score correct kunnen registreren. Als twee worpen te dicht op elkaar volgen, haal dan de tweede dart eruit en gooi opnieuw om uw 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

- GAME-knop — druk op deze knop om het spellenmenu op het scherm te bekijken en een spel te selecteren. Druk tijdens het spel op deze knop om het huidige spel te beëindigen en terug te keren naar de startpositie van het spel.
- De OPTION-knop — druk op deze knop om verschillende spelvarianten te selecteren.
- PLAYER/SCORE-knop — gebruik deze knop bij het opstarten om het aantal spelers in te stellen; gebruik deze knop tijdens het spel om de score van elke speler te bekijken.
- DOUBLE-knop — Alleen voor spel „G01".
- HANDICAP-knop — gebruik deze knop om de moeilijkheidsgraad van het spel voor elke speler afzonderlijk in te stellen. Bijvoorbeeld: 4 spelers spelen het spel „G01". Speler één kan een startpunt van 801 instellen; speler twee 201; speler drie 501; speler vier 301.
- Knop SOUND — met deze knop kunt u het volume van de luidsprekers regelen. Er zijn 8 niveaus beschikbaar, van gedempt tot maximaal volume.
- De MISS-knop — druk op deze knop om het aantal resterende worpen te verminderen wanneer een worp het segment niet raakt.
- ELIMINATE/TEAM-knop — druk bij de start op deze knop om een teamspel in te stellen; druk tijdens het spel op deze knop om de score van de huidige worp te wissen of opnieuw te starten.
- START/NEXT-knop — Druk op deze knop om het spel te starten en door te gaan naar de volgende speler.
- CYBERMATCH-knop — Druk op deze knop om tegen het apparaat te spelen, in totaal vijf niveaus (C1–professioneel, C2–expert, C3–senior, C4–gemiddeld, C5–beginner).

SPELCONFIGURATIE

Schakel het bord in, waarna het bord een zelftest start. Zodra u een geluidseffect hoort, drukt u op een willekeurige knop van de negen functieknoppen hierboven om naar het spel „G01" te gaan; of het bord gaat na afloop van de zelftest ook direct naar het spel „G01".

1. Druk op de GAME-knop om een willekeurig spel te selecteren totdat het wordt weergegeven.
2. Druk op de OPTION-knop om verschillende spelvarianten te selecteren.
3. Druk op de PLAYER-knop om het aantal spelers in te stellen.
4. Druk op de HANDICAP-knop om verschillende moeilijkheidsgraden voor elke speler in te stellen. Elke keer dat u op de knop drukt, verandert de moeilijkheidsgraad met één niveau.
5. Druk op de START-knop om het spel te starten nadat de configuratie is voltooid.

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-veld 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 dat aangeeft 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

- **G01 Count Down (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901)**

Het spel bestaat uit het aftrekken van opeenvolgende scores van het beginpuntentotaal. De speler die als eerste precies nul bereikt, wint. Opties: Om het spel moeilijker te maken, kun je op de knop DOUBLE drukken om extra beperkingen in te stellen voor het begin en einde van het spel.

- Double In (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901) - om te beginnen moet de speler een dubbelveld raken.
- Double Out (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901) - om te winnen moet de speler een dubbelveld raken; elke treffer brengt de score terug naar nul. Het bereiken van "1" of het overschrijden van nul kan worden beschouwd als een KRACH, en de score keert terug naar de vorige stand.
- Double In/Out (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901) – de speler moet een dubbelveld raken om het spel te beginnen en te beëindigen.

- **G02 Simple Cricket (000; 020; 025)**

Er worden punten toegekend wanneer de velden 15, 16, 17, 18, 19, 20 en het midden van de schijf worden geraakt. De speler die als eerste alle bovengenoemde velden drie keer raakt, is de winnaar. 000 - De speler mag elk van de velden 15, 16, 17, 18, 19, 20 en het midden van de schijf (bull's eye) raken. Er is geen vaste volgorde voor de afzonderlijke velden; 020 - De speler moet eerst driemaal 20 raken en vervolgens achtereenvolgens 19, 18, 17, 16, 15 en het midden van de schijf (bull's eye); 025 - De speler moet eerst drie keer het midden van de schijf (bull's eye) raken en vervolgens achtereenvolgens 15, 16, 17, 18, 19 en 20 raken. Elk veld heeft drie LED-indicatoren. Na één treffer gaat één indicator branden. Zodra alle indicatoren branden, is het spel afgelopen. De speler die als eerste alle indicatoren laat branden, wint.

- **G03 Scram Cricket (A00 - alleen voor 2 spelers)**

Er worden alleen punten toegekend als de 15, 16, 17, 18, 19, 20 en het midden van de schijf (bull's eye) worden geraakt. Het spel bestaat uit twee rondes. In de eerste ronde probeert speler één alle bovengenoemde velden te 'sluiten' (drie keer elk veld raken - 15 tot 20 en het midden van de schijf (bull's eye)). Wanneer speler één een willekeurig scorend veld drie keer raakt, betekent dit dat hij het scorende veld 'sluit'. Speler nummer twee krijgt geen punten als hij dat veld raakt. Speler nummer twee probeert zoveel mogelijk punten te scoren door de scorende velden te raken die speler nummer één nog niet heeft gesloten. Zodra speler nummer één alle scorende velden heeft gesloten, is de eerste ronde afgelopen. In de tweede ronde wisselen beide spelers van rol. Nu probeert speler twee alle scorecellen te sluiten, terwijl speler één punten scoort. Het spel eindigt wanneer speler twee alle velden heeft gesloten. De speler met het hoogste aantal punten wint.

- **G04 Score Cricket (E00; E20; E25)**

Punten worden alleen toegekend als 15, 16, 17, 18, 19, 20 en het midden van de schijf (bull's eye) worden geraakt. E00 - De speler mag elk veld 15, 16, 17, 18, 19, 20 en het midden van de schijf (bull's eye) raken. Er is geen specifieke volgorde voor de afzonderlijke velden; E20
- De speler moet eerst drie keer 20 raken en vervolgens achtereenvolgens 19, 18, 17, 16, 15 en het midden van de schijf (bull's eye); E25 - De speler moet eerst drie keer het midden van de schijf (bull's eye) raken en vervolgens achtereenvolgens 15, 16, 17, 18, 19 en 20 raken. Elk segment heeft drie LED-indicatoren. Na één treffer gaat één indicator branden. Elk veld wordt
"open" wanneer het veld drie keer is geraakt. Maar het veld wordt "gesloten" en kan niet worden gescoord als alle spelers het drie keer raken. Elke speler moet een scoreveld drie keer raken om het in de status 'open' te brengen en te scoren. Voordat tegenstanders hun drie treffers hebben voltooid om het scoreveld te openen, kan een speler doorgaan met het raken van het 'open' scoreveld om hogere scores te behalen. Nadat alle spelers drie treffers op hetzelfde scoringsveld hebben gemaakt, wordt dit veld 'gesloten' en kan het niet opnieuw worden gescoord. Wanneer alle spelers alle scoringsvelden hebben 'gesloten', wordt de speler met de hoogste score de winnaar.

- **G05 Cut Throat Cricket (C00; C20; C25)**

Punten worden alleen toegekend als 15, 16, 17, 18, 19, 20 en het midden van de schijf (bull's eye) worden geraakt. C00 - De speler mag elk van de velden 15, 16, 17, 18, 19, 20 en het midden van de schijf (bull's eye) raken. Er is geen specifieke volgorde voor de afzonderlijke velden; C20 — de speler moet eerst drie keer 20 raken, daarna 19, 18, 17, 16, 15 en de bull's-eye. C25 — de speler moet eerst drie keer de bull's-eye raken, daarna 15, 16, 17, 18, 19 en 20. Elk segment heeft drie LED-indicatoren. Na één treffer gaat één indicator branden. Elk puntveld wordt 'open' wanneer het veld drie keer is geraakt. Maar het veld wordt
'gesloten' en kan niet meer worden gescoord als alle spelers het drie keer hebben geraakt. De punten die een speler heeft gescoord, worden bij alle tegenstanders opgeteld. Elke speler moet een scoringsveld drie keer raken, zodat het kan overgaan in

de status „open” hebben en punten opleveren. Voordat de tegenstanders drie treffers hebben gemaakt om een scoreveld te openen, kan een speler doorgaan met het raken van het 'open' scoreveld om hogere scores te behalen dan de tegenstanders. Nadat alle spelers drie treffers in hetzelfde scoreveld hebben gemaakt, wordt dit veld 'gesloten' en kan het niet opnieuw worden gescoord. Wanneer alle spelers alle scorecampjes hebben 'gesloten', wint de speler met de laagste score.

- **G06 Double Score Cricket (D00; D20; D25)**

Punten worden alleen toegekend wanneer 15, 16, 17, 18, 19, 20 en het midden van de schijf worden geraakt. D00 - De speler mag elk van de velden 15, 16, 17, 18, 19, 20 en het midden van de schijf raken. Er is geen specifieke volgorde voor de afzonderlijke velden; D20 - De speler moet eerst drie keer 20 raken en vervolgens 19, 18, 17, 16, 15 en het midden van de schijf (bull’s eye) in volgorde raken; D25 - De speler moet eerst drie keer het midden van de schijf raken en vervolgens 15, 16, 17, 18, 19 en 20 in volgorde raken. Het spel is hetzelfde als bij "Score Cricket", met dien verstande dat de speler eerst elk veld met dubbele punten moet raken om het spel voort te zetten.

- **G07 Shove-A-Penny Cricket (P00; P20; P25 - minimaal 2 spelers**)

Er worden alleen punten toegekend als de nummers 15, 16, 17, 18, 19, 20 en het midden van de schijf (bull’s eye) worden geraakt. P00 - De speler mag elk van de velden 15, 16, 17, 18, 19, 20 en het midden van de schijf (bull’s eye) raken. Er is geen specifieke volgorde voor de afzonderlijke velden; P20
- De speler moet eerst drie keer 20 raken en vervolgens 19, 18, 17, 16, 15 en het midden van de schijf (bull’s eye) in volgorde raken; P25 - De speler moet eerst drie keer het midden (bull’s eye) van de schijf raken en vervolgens 15, 16, 17, 18, 19 en 20 achter elkaar raken. Het spel is vergelijkbaar met het spel „Simple Cricket”. De uitzonderingen zijn als volgt: als een speler een scoreveld meer dan drie keer raakt, wordt het overschot toegevoegd aan de volgende speler. Maar nadat een speler een scoreveld drie keer heeft geraakt en dat veld heeft "gesloten", wordt het overschot niet toegevoegd aan de volgende speler als die speler dat veld opnieuw raakt. Bijvoorbeeld: speler nummer 1 raakt veld 16 twee keer, en de drie tellers voor veld 16 worden op twee gezet. Vervolgens raakt de speler veld 16 voor de derde keer, en het overschot van twee wordt toegevoegd aan speler nummer twee. Nu kan speler nummer twee
„veld 16 sluiten” door het slechts één keer te raken. Maar als speler nummer één veld 16 drie keer raakt, gaan de drie indicatoren voor dat veld branden en wordt het veld gesloten. Als speler nummer één nu een twee gooit voor dat veld, wordt het overschot van twee keer niet bij speler nummer twee opgeteld. De speler die alle velden drie keer raakt, wint.

- **G08 Round Clock (5; 10; 15; 20)**

De optie (5; 10; 15; 20) betekent dat punten worden toegekend bij het raken van een willekeurig puntveld. 5 Raak de velden met punten 1 tot en met 5; 10 Raak de velden met punten 1 tot en met 10; 15 Raak de velden met punten van 1 tot 15; 20 Raak de velden met punten van 1 tot 20. De speler moet een veld met punten raken op basis van de aanwijzing van het apparaat. Als het veld wordt geraakt, verschijnt het volgende veld en geeft het apparaat het geluid "Yes" of "No" weer. De speler die als eerste alle velden met punten raakt, wint.

- **G09 Round Clock-Double (205; 210; 215; 220)**

Optie (205; 210; 215; 220) betekent dat alleen een treffer in een veld met dubbele punten telt. 205 - Raak velden met punten van 1 tot 5; 210 - Raak velden met punten van 1 tot 10; 215 - Raak velden met punten van 1 tot 15; 220 - Raak de vakken met 1 tot 20 punten. De speler moet de darts in een vak gooien op basis van de aanwijzing van het apparaat. Als het vak wordt geraakt, verschijnt het volgende vak en geeft het apparaat het geluid "Yes" of "No" weer. De speler die als eerste alle dubbel-vakken raakt, is de winnaar.

- **G10 Round Clock-Triple (305; 310; 315; 320)**

De optie (305; 310; 315; 320) betekent dat alleen het raken van een drievoudig scorend veld telt. 305 - Raak de scorende velden van 1 tot 5; 310 - Raak de scorende velden van 1 tot 10; 315 - Raak de scorende velden van 1 tot 15; 320 - Raak de vakken met 1 tot 20 punten. De speler moet de darts naar een vak gooien op basis van de aanwijzing van het apparaat. Als het vak wordt geraakt, verschijnt het volgende vak en geeft het apparaat het geluid "Yes" of "No" weer. De speler die als eerste alle vakken met drievoudige punten raakt, is de winnaar.

- **G11 Legs Over (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21)**

Optie (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21) staat voor het aanvankelijke aantal levens van de speler. Elke speler moet proberen een score te behalen die hoger is dan of gelijk is aan de som van de drie worpen van de vorige speler (aan het begin geeft het apparaat de score van de eerste speler weer). Wanneer een speler in drie worpen minder punten behaalt dan de vorige speler, verliest hij één "leven". Als een speler daarentegen niet gooit, maar direct op de START-knop drukt, verliest deze speler ook één 'leven'. Wanneer de levenswaarde van een speler nul is, wordt de speler uitgeschakeld. Zodra er nog maar één speler over is, eindigt het spel en wint deze speler. Aan dit spel moeten meer dan 2 spelers deelnemen.

- **G12 Legs Under (U03; U05; U07; U09; U11; U13; U15; U17; U19; U21)**

De optie (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21) geeft de startwaarde van de levenspunten van de speler aan. Elke speler moet proberen een aantal punten te behalen dat kleiner is dan of gelijk is aan de som van de drie worpen in de beurt van de vorige speler. (In het begin geeft het apparaat de score van de eerste speler weer). Wanneer een speler in drie worpen meer punten behaalt dan de score van de vorige speler, verliest hij één "leven". Als een speler daarentegen niet met de dartpijlen gooit, maar direct op de START-knop drukt, verliest de speler één 'leven'; als de speler op de ELIMINATE/TEAM-knop drukt, wist het apparaat de huidige score en telt het 60 punten bij de som op; als de speler op de MISS-knop drukt, telt het apparaat eveneens 60 punten bij. Wanneer de levenswaarde van de speler nul is, wordt de speler uitgeschakeld. Wanneer er nog maar één speler over is, eindigt het spel en wint die speler. Er moeten meer dan twee spelers aan het spel deelnemen.

- **G13 Count Up (100; 200; 300; 400; 500; 600; 700; 800; 900)**

De score van elke speler wordt na elke treffer vanaf nul opgeteld. De eerste speler die de gekozen puntenlimiet bereikt of overschrijdt, wint. De eerste speler die de vastgestelde score bereikt of overschrijdt, is de winnaar.

- **G14 High Score (H03; H05; H07; H09; H11; H13; H15; H17; H19; H21)**

Alle velden leveren punten op. De optie (*3; *5; *7; *9; *11; *13; *15; *17; *19; *21) geeft de toegewezen beurten van de speler aan. Eén beurt bestaat uit drie worpen. Na afloop van de toegewezen beurten wint de speler met de hoogste score.

- **G15 Shoot-out (-03; -05; -07; -09; -11; -13; -15; -17; -19; -21)**

De optie (*3; *5; *7; *9; *11; *13; *15; *17; *19; *21) geeft de startwaarde van de levenspunten van de speler aan. Het apparaat wijst willekeurig een cijferveld aan om te gooien. De speler moet het cijferveld binnen 10 seconden raken, anders verliest hij zijn beurt.
Het apparaat wijst willekeurig een cijferveld aan. De speler heeft 10 seconden om te raken. Na een treffer speelt het apparaat het bericht
"Yes" of "No". Als het doelveld met enkelvoudige, dubbele of drievoudige punten wordt geraakt, trekt het apparaat één punt van het totaal af. De speler die als eerste het aantal punten tot nul terugbrengt, wint.

- **G16 Killer (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21)**

De optie (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21) staat voor het startlevenspunt van de speler. Bij het starten van het spel geeft het apparaat 'SEL' weer om de spelers aan te geven hoe ze hun aantal punten moeten kiezen. Zodra de eerste speler zijn aantal punten heeft gekozen, drukt u op de knop 'NEXT' zodat de volgende speler aan de beurt is. Alle spelers moeten een ander aantal punten hebben. Zodra alle spelers klaar zijn met het kiezen van hun eigen puntenniveau, begint het spel. Eerst moet de speler zijn eigen nummer raken om de status van "moordenaar" te verkrijgen. Als moordenaar probeert de speler de nummers van zijn tegenstanders te raken, waarna de tegenstander één "leven" verliest. Als de moordenaar zijn eigen getal raakt, verliest hij de status van 'moordenaar' en verliest hij ook één 'leven'. De speler moet zijn getal opnieuw raken om de status van 'moordenaar' terug te krijgen. De moordenaar moet proberen de tegenstanders een 'leven' af te nemen door zo snel mogelijk hun puntentotaal te raken. Nadat het doelsgetal is geraakt, zal het apparaat de stem "Yes" of "No" laten horen. Wanneer er nog maar één speler over is, eindigt het spel en wordt die speler de winnaar. Er moeten meer dan twee spelers aan het spel deelnemen.

- **G17 Killer - Double (203; 205; 207; 209; 211; 213; 215; 217; 219; 221)**

De optie (*3; *5; *7; *9; *11; *13; *15; *17; *19; *21) staat voor de startwaarde van het leven van de speler. Bij het starten van het spel geeft het apparaat "SEL" weer om de spelers aan te geven hoe ze hun aantal punten moeten kiezen. Zodra de eerste speler zijn aantal heeft gekozen, drukt u op de knop "NEXT" zodat de volgende speler zijn aantal kan kiezen. Alle spelers moeten een ander getal hebben. Zodra alle spelers hun eigen getal hebben gekozen, begint het spel. Eerst moet een speler zijn getal twee keer raken om de status van "moordenaar" te verkrijgen. Als moordenaar probeert de speler de getallen van zijn tegenstanders te raken, waarna de tegenstander één "leven" verliest. Als de moordenaar zijn eigen nummer raakt, verliest hij de status van 'moordenaar' en verliest hij ook één
„leven”. De speler moet zijn eigen aantal punten nogmaals twee keer raken om de titel „moordenaar” te behalen. De moordenaar moet proberen de „levens” van zijn tegenstanders af te nemen door zo snel mogelijk hun aantal punten te raken. Nadat het doelgetal is geraakt, zal het apparaat de stem "Yes" of "No" laten horen. Wanneer er nog maar één speler over is, eindigt het spel en wordt die speler de winnaar. Er moeten meer dan twee spelers aan het spel deelnemen.

- **G18 Killer - Triple (303; 305; 307; 309; 311; 313; 315; 317; 319; 321)**

De optie (*3; *5; *7; *9; *11; *13; *15; *17; *19; *21) staat voor de startwaarde van de levenspunten van de speler. Bij het starten van het spel geeft het apparaat "SEL" weer om de spelers aan te geven hoe ze hun aantal punten moeten kiezen. Zodra de eerste speler zijn aantal heeft gekozen, drukt u op de knop "NEXT" zodat de volgende speler zijn aantal kan kiezen. Alle spelers moeten een ander getal hebben. Zodra alle spelers hun getal hebben gekozen, begint het spel. Eerst moet een speler zijn getal drie keer raken om de kwalificatie "moordenaar" te behalen. Als moordenaar probeert de speler de getallen van zijn tegenstanders te raken, en dan

De tegenstander verliest één „leven”. Als de moordenaar zijn eigen getal raakt, verliest hij de status van „moordenaar” en verliest hij ook één
'leven'. De speler moet zijn getal opnieuw drie keer raken om de status van 'moordenaar' te verkrijgen. De moordenaar moet proberen de tegenstanders een 'leven' af te nemen door zo snel mogelijk hun puntentotaal te raken. Nadat het doelsgetal is geraakt, zal het apparaat de stem "Yes" of "No" laten horen. Wanneer er nog maar één speler over is, eindigt het spel en wordt die speler de winnaar. Er moeten meer dan twee spelers aan het spel deelnemen.

- **G19 All Five (51; 61; 71; 81; 91)**

Eén beurt bestaat uit drie worpen. Bij elke beurt moet elke speler een som behalen die deelbaar is door vijf. Elke "vijf" telt als één punt. Bijvoorbeeld: een speler gooit drie, zeven en tien bij drie worpen. Omdat de som van twintig deelbaar is door vijf, scoort de speler vier punten (4x5 = 20). Bovendien, als de som van de drie worpen niet deelbaar is door vijf of als geen enkele dart in de beurt in het juiste veld terechtkomt (het doel wordt gemist of geraakt in
„band” (buitenste ring), worden er geen punten toegekend. Optie (51; 61; 71; 81; 91) geeft de vastgestelde punten voor de speler aan. De speler die als eerste de vastgestelde punten bereikt of overschrijdt, is de winnaar.

- **G20 Shanghai (101; 105; 110; 115)**

101 - Raak achtereenvolgens een willekeurig veld tussen één en twintig en het midden van de schijf; 105 - Raak achtereenvolgens een willekeurig veld tussen vijf en twintig en het midden van de schijf; 110 - Raak achtereenvolgens een willekeurig veld tussen tien en twintig en het midden van de schijf; 115 - Raak willekeurig een vakje tussen vijftien en twintig en het midden van de schijf, één voor één. Elke speler mag slechts één dart naar elk cijferveld gooien en gaat automatisch door naar het volgende veld. Hij krijgt punten als hij raakt, en als hij niet raakt, krijgt hij geen punten. Nadat het midden van de schijf is geraakt, wordt de speler met de hoogste score de winnaar.

- **G21 Shanghai (201; 205; 210; 215)**

201 - Raak achtereenvolgens het dubbele veld van één tot twintig en het midden van de schijf; 205 - Raak achtereenvolgens het dubbele veld van vijf tot twintig en het midden van de schijf; 210 - Raak achtereenvolgens het dubbele veld van tien tot twintig en het midden van de schijf; 215 - Raak achtereenvolgens het dubbele veld van vijftien tot twintig en het midden van de schijf. Elke speler mag slechts één dart naar elk cijferveld gooien en gaat automatisch door naar het volgende veld. Hij krijgt punten als hij raakt, en als hij niet raakt, krijgt hij geen punten. Nadat het midden van de schijf is geraakt, wordt de speler met de hoogste score de winnaar.

- **G22 Shanghai (301; 305; 310; 315)**

301 - Raak achtereenvolgens de drievoudige velden van één tot twintig en het midden van de schijf; 305 - Raak achtereenvolgens de drievoudige velden van vijf tot twintig en het midden van de schijf; 310 - Raak achtereenvolgens de drievoudige velden van tien tot twintig en het midden van de schijf; 315 - Raak achtereenvolgens het drievoudige veld van vijftien tot twintig en het midden van de schijf. Elke speler mag slechts één dart naar elk cijferveld gooien en gaat automatisch door naar het volgende veld. Hij krijgt punten als hij raakt, en als hij niet raakt, krijgt hij geen punten. Nadat het midden van de schijf is geraakt, wordt de speler met de hoogste score de winnaar.

- **G23 Golf (10; 20; 30; 40; 50; 60; 70; 80; 90)**

De optie (10; 20; 30; 40; 50; 60; 70; 80; 90) geeft de toegewezen punten voor de speler aan. De speler moet achtereenvolgens de cijfervelden van één tot achttien raken. Raak er één in de eerste beurt, vervolgens twee in de tweede beurt, enzovoort. Als een segment wordt geraakt, geeft het apparaat de stem "Yes" of "No" weer. De speler moet een zo laag mogelijke score behalen. Een speler die de puntenlimiet bereikt of overschrijdt, ligt uit het spel. Als hij drie keer mist in een beurt, betekent dit een "slechte worp" en telt dit als vijf punten. Het raken van een drievoudig vak telt als één punt; het raken van een dubbel telt als twee punten; het raken van een enkel vak telt als drie punten. De speler mag elk van de drie darts gebruiken om de beurt af te sluiten, maar mag alleen de laatste dart gebruiken om een punt te scoren. Als de laatste dart van de beurt het bord niet raakt, telt de beurt ook als vijf punten. Een speler die het vastgestelde aantal punten bereikt of overschrijdt, wordt uit het spel gezet. Als er nog maar één speler over is, wint deze; of na afloop van alle 18 beurten wordt de speler met het laagste aantal punten de winnaar.

- **G24 Bingo (132; 141; 168; 189)**

Het apparaat geeft automatisch het doelvak weer. De speler die als eerste driemaal alle aangewezen doelvakken raakt, wint. Als een segment wordt geraakt, geeft het apparaat "Yes" of "No" weer. 132 - Raak de vakjes in de volgorde 15, 4, 8, 14, 3; 141 - Raak de vakjes in de volgorde 17, 13, 9, 7, 1; 168 - Raak de vakjes in de volgorde 20, 16, 12, 6, 2; 189 - Raak het vakje in de volgorde 19, 10, 18, 5, 11. De speler moet het aangegeven nummervakje driemaal raken om door te gaan naar het volgende vakje. Het raken van een enkel vakje telt als één; een dubbel vakje telt als twee; een drievoudig vakje telt als drie.

- **G25 Big Little - Simple (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21)**

De optie (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21) geeft de startwaarde van de levenspunten van de speler aan. In het begin geeft het apparaat willekeurig een streefgetal weer voor de eerste speler. Als de speler het doel met de eerste of tweede dart raakt, mag hij met de volgende dart een nieuw doel voor de volgende speler bepalen; als de speler het doel pas met de derde dart raakt of geen correct nieuw doel voor de volgende speler bepaalt, zal het apparaat willekeurig een nieuw doel voor de volgende speler weergeven; als de speler het doel met geen van de drie pijlen raakt, verliest de speler één 'leven', terwijl de volgende speler op hetzelfde doel moet gooien. Als het doel wordt geraakt, geeft het apparaat de stem 'Yes' of 'No' weer. Het is mogelijk om het doel enkel, dubbel of drievoudig te raken. Wanneer de oorspronkelijke levenswaarde van een speler nul bereikt, wordt de speler uit het spel geëlimineerd. Ten slotte, wanneer er nog maar één speler over is, eindigt het spel en wint die speler.

- **G26 Big Little - Hard (H03; H05; H07; H09; H11; H13; H15; H17; H19; H21)**

De optie (*3; *5; *7; *9; *11; *13; *15; *17; *19; *21) geeft de startwaarde van de levenspunten van de speler aan. Aan het begin geeft het apparaat willekeurig een doelnummer weer voor de eerste speler. Als de speler het doel met de eerste of tweede dart raakt, mag hij met de volgende dart een nieuw doel voor de volgende speler bepalen; als de speler het doel pas met de derde dart raakt of geen correct nieuw doel voor de volgende speler vaststelt, toont het apparaat willekeurig een nieuw doel voor de volgende speler; als de speler het doel niet met alle drie de pijlen raakt, verliest de speler één „leven”, terwijl de volgende speler hetzelfde doel moet raken. Als het doel wordt geraakt, zal het apparaat de stem „Yes” of „No” laten horen. Het is alleen toegestaan om hetzelfde veld te raken voor het vastgestelde doel. Als het doel bijvoorbeeld "dubbele 15" is, is het raken van "enkele 15" of "drievoudige 15" ongeldig; alleen "dubbele 15" telt. Wanneer het oorspronkelijke aantal levens van een speler nul bereikt, wordt de speler uit het spel geëlimineerd. Ten slotte, wanneer er nog maar één speler over is, eindigt het spel en wint die speler.

- **G27 Gotcha (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901)**

(101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901) zijn dit de vastgestelde puntentotalen die spelers moeten behalen. Elke speler begint met 0 punten. De score wordt bijgeschreven wanneer een veld wordt geraakt. De speler die als eerste het vastgestelde aantal punten bereikt, wint. Als een speler het vastgestelde aantal punten overschrijdt, valt hij uit de ronde en wordt zijn score teruggezet naar de stand van vóór de worp in die ronde. Spelers kunnen andere spelers 'bombarderen', waardoor hun score op nul wordt gezet. Dit gebeurt wanneer de werpende speler bij elke geworpen dart een score heeft die gelijk is aan de score van een andere speler.

PROBLEEMOPLOSSING

- **Geen stroom** - Controleer of de voeding is aangesloten op een stopcontact en of de stekker van de voeding is aangesloten op de voedingsaansluiting op de schijf.
- **Het spel registreert geen scores** - Controleer of het spel is ingesteld op de modus „Instellingen” of op de modus "Pauze". Controleer vervolgens of de sensoren of functietoetsen niet geblokkeerd of vastzitten.
- **Een vastzittend segment of een vastzittende knop** - Tijdens het transport, en zelfs tijdens normaal gebruik van de dartschijf, kan het voorkomen dat de sensoren af en toe vastlopen en geen treffers registreren. In dat geval
  Er klinkt een waarschuwingssignaal en het lampje begint te knipperen om aan te geven dat het onderdeel vastzit. Door de dart voorzichtig uit het onderdeel te halen of het onderdeel voorzichtig heen en weer te bewegen met lichte druk van uw vinger, komt het meestal snel los. Vervolgens kunt u het spel hervatten en worden de scores precies vanaf het moment waarop ze werden onderbroken voortgezet.
- **Verwijderen van afgebroken punten** - Gebruik geen scherpe of metalen gereedschappen om een afgebroken punt te verwijderen – deze kunnen het speelveld beschadigen. Als een stukje van de punt boven het oppervlak van de schijf uitsteekt, verwijder dit dan voorzichtig met uw vingers of een plastic tang. Als de afgebroken tip gelijk ligt met het oppervlak van de schijf en niet te pakken is, probeer deze dan niet met geweld door het veld te duwen; dit kan het gat vergroten of de sensor van de schijf beschadigen. Neem contact op met een erkende service of gebruik een speciaal gereedschap voor het verwijderen van zachte punten (een zogenaamde tip remover), indien de fabrikant dit aanbiedt. Hoe zwaarder de dart, hoe groter het risico dat de punt breekt – gebruik de door de fabrikant aanbevolen punten en vervang deze regelmatig.
- **Stroom- of elektromagnetische storingen** - In extreme situaties, wanneer er aanzienlijke elektromagnetische storingen optreden, kan het elektrische systeem stoppen met werken of onjuiste resultaten geven. Voorbeelden: bij zware onweersbuien, extreme spanningsschommelingen, lage spanning of wanneer het dartspel te dicht bij elektromotoren of in de buurt van magnetrons wordt geplaatst. Om de normale werking van het apparaat te herstellen, haalt u de stekker uit het stopcontact en wacht u enkele seconden voordat u deze weer aansluit. Zorg er in dit geval uiteraard voor dat de oorzaak van de storing is verholpen.

ONDERHOUD VAN HET DARTBORD

BELANGRIJK! Haal de stekker uit het stopcontact voordat u het apparaat met een vochtige doek schoonmaakt. Reinig de dartborden uitsluitend met een vochtige doek! De voeding mag niet in contact komen met vocht! Bij veelvuldig gebruik zal de voorkant van het apparaat waarschijnlijk vuil worden. Reinig de voorkant, de toetsen en het scherm met een vochtige doek. Wij raden aan een oplossing van water met een kleine hoeveelheid mild schoonmaakmiddel te gebruiken. Veeg het vervolgens droog met een zachte, droge doek. Als u het dartbord voor langere tijd niet gaat gebruiken, is het raadzaam het af te dekken met een doek om het tegen stof te beschermen. Bewaar het product altijd op een droge en schone plaats, bij kamertemperatuur.

Het apparaat is een elektrisch en elektronisch apparaat. Houd u aan de lokale voorschriften: lever afgedankte elektrische apparatuur in bij een geschikt afvalinzamelpunt.



Obrigado por adquirir este jogo eletrónico de dardos com fonte de alimentação incluída. O seu sistema de pontuação computadorizado torna o jogo fácil e divertido. Podem jogar até 8 jogadores ao mesmo tempo. O alvo oferece 27 jogos com 202 variantes, efeitos sonoros, música e mensagens de voz em inglês. Antes de começar a jogar, leia o manual de instruções e guarde-o para referência futura.

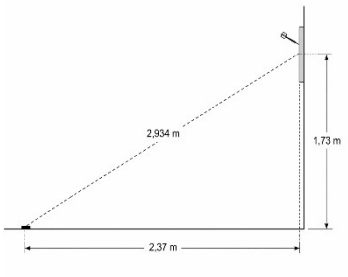
AVISOS

- Este produto não é um brinquedo. O produto destina-se a jovens a partir dos 14 anos e a adultos. Os menores de idade só devem utilizar o produto sob a supervisão de um adulto. O produto contém peças pequenas — risco de ingestão. Manter fora do alcance das crianças pequenas.
- Atire os dardos apenas no alvo; nunca em pessoas, animais ou outros objetos. Utilize apenas pontas macias; a utilização de dardos com pontas de aço pode danificar o alvo e causar ferimentos.
- Escolha uma parede estável e vertical com pelo menos 3 m de espaço livre à frente do alvo. Evite locais próximos de passagens, portas e janelas. Certifique-se de que o alvo está bem fixado e não pode cair.
- Utilize o aparelho apenas em ambientes interiores. Proteja-o da humidade, da chuva, de temperaturas elevadas e baixas, bem como da exposição direta a fontes de calor. Não o exponha à luz solar durante longos períodos.
- A montagem deve ser realizada por adultos. Não efetue reparações nem alterações no aparelho por conta própria; em caso de avaria, contacte um serviço de assistência autorizado. Não desmonte a caixa nem os componentes eletrónicos.
- O alvo de dardos só pode ser utilizado com a fonte de alimentação incluída. A utilização de um tipo de fonte de alimentação inadequado causará danos no circuito do alvo. Não utilize o aparelho se a fonte de alimentação, o cabo ou a ficha estiverem danificados. Não ligue nem desligue a fonte de alimentação com as mãos molhadas. Desligue-a segurando na ficha, nunca no cabo.
- Desligue o alvo e retire-o da tomada quando não estiver a ser utilizado.

CONTEÚDO DA EMBALAGEM

O conjunto inclui: alvo eletrónico para dardos, fonte de alimentação, 12 dardos com pontas macias, 50 pontas de substituição, manual de instruções, materiais de montagem.

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 da superfície do alvo. Certifique-se de que existe cerca de 3 m de espaço livre à frente do alvo. Aperte os dois parafusos nos marcadores de referência até que as cabeças dos parafusos fiquem salientes cerca de 1/2" 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 disco fique bem encostado à parede. Após a montagem, verifique se o disco está firmemente encostado à parede e não se desloca durante a utilização.

DADOS TÉCNICOS

O dispositivo é alimentado exclusivamente pela fonte de alimentação incluída com saída de corrente contínua (CC).
Parâmetros de entrada da fonte de alimentação: 100–240 V CA, 50/60 Hz.
Parâmetros de saída da fonte de alimentação: 5 V CC, 0,5 A (2,5 W).
Construção: a fonte de alimentação é um dispositivo de classe II (dupla isolamento), o que significa que não requer um fio de proteção.
Símbolos: o símbolo da casinha na fonte de alimentação indica que a fonte e o dispositivo se destinam exclusivamente a utilização em ambientes interiores. O símbolo de polaridade na ficha DC indica qual a parte da ficha que é positiva e qual a negativa.

LIGAÇÃO E ARRANQUE

Insira a ficha DC da fonte de alimentação na tomada de alimentação do dispositivo, prestando atenção à polaridade correta (polo positivo e negativo de acordo com o símbolo na fonte de alimentação). Em seguida, ligue a fonte de alimentação à tomada de rede (230 V). Ligue o disco de acordo com as instruções do manual de utilização – selecione o jogo, o número de jogadores e inicie a partida. Após o término do jogo, desligue a fonte de alimentação da rede, retirando primeiro a ficha da tomada.

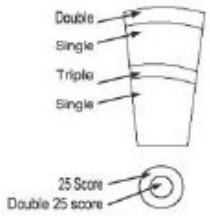
AVISO IMPORTANTE

- 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

Não utilize dardos mais compridos (comprimento máximo da ponta: 2,5 cm) nem dardos mais pesados (peso máximo do dardo: 12 g), pois isso danificará o alvo. Entre cada lançamento, faça uma breve pausa para que o mecanismo e os componentes eletrónicos do alvo registem corretamente o resultado. Se dois lançamentos forem efetuados com intervalo demasiado curto, retire o segundo dardo e volte a lançar para que o seu resultado seja registado corretamente.

SISTEMA DE PONTUAÇÃO

- «Single» - pontos atribuídos pelo segmento
- "Double" - pontos contabilizados do segmento em dobro
- "Triple" - pontos contabilizados do segmento triplo
- "Bull's-Eye" - 25 pontos
- "Double Bull's-Eye" - 50 pontos



DESCRIÇÃO DOS BOTÕES

- Botão GAME — prima este botão para percorrer o menu de jogos no ecrã e selecionar um jogo. Durante o jogo, prima este botão para terminar a partida atual e regressar ao estado inicial do jogo.
- Botão OPTION — prima este botão para selecionar diferentes variantes de jogo.
- Botão PLAYER/SCORE — ao iniciar o jogo, utilize este botão para definir o número de jogadores; durante o jogo, utilize este botão para verificar a pontuação de cada jogador.
- Botão DOUBLE — Apenas para o jogo «G01».
- Botão HANDICAP — utilize este botão para definir o nível de dificuldade do jogo individualmente para cada jogador. Por exemplo: 4 jogadores jogam o jogo «G01». O primeiro jogador pode definir o ponto de partida em 801; o segundo jogador em 201; o terceiro jogador em 501; o quarto jogador em 301.
- Botão SOUND — este botão permite regular o volume dos altifalantes. Estão disponíveis 8 níveis, desde o silêncio até ao volume máximo.
- Botão MISS — prima este botão para reduzir o número de lançamentos restantes quando um lançamento não acertar num segmento.
- Botão ELIMINATE/TEAM — no início do jogo, prima este botão para configurar o jogo em equipa; durante o jogo, prima este botão para limpar ou reiniciar o resultado do lançamento atual.
- Botão START/NEXT — Prima este botão para iniciar o jogo e passar para o jogador seguinte.
- Botão CYBERMATCH — Prima o botão para jogar contra a máquina, num total de cinco níveis (C1 – profissional, C2 – especialista, C3 – sénior, C4 – intermédio, C5 – principiante).

CONFIGURAÇÃO DO JOGO

Ligue a placa e esta iniciará um autoteste. Quando ouvir um efeito sonoro, prima qualquer um dos nove botões de função situados na parte superior para aceder ao jogo «G01»; ou, após a conclusão do autoteste, a placa também passa diretamente para o jogo «G01».

1. Prima o botão GAME para selecionar qualquer jogo até que este seja exibido.
2. Prima a tecla OPTION para selecionar diferentes variantes de jogos.
3. Prima a tecla PLAYER para definir o número de jogadores.
4. Prima o botão HANDICAP para definir diferentes níveis de dificuldade para cada jogador. Cada vez que premir o botão, o nível muda um grau.
5. Prima o botão START para iniciar o jogo após concluir a configuração.

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

- **G01 Count Down (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901)**

O jogo consiste em subtrair os resultados sucessivos da pontuação inicial. O jogador que chegar primeiro a exatamente zero ganha. Opções: Para tornar o jogo mais difícil, pode premir o botão DOUBLE para definir restrições adicionais relativas ao início e ao fim do jogo.

- Double In (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901) - para começar, o jogador tem de acertar no campo duplo.
- Double Out (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901) - para ganhar, o jogador tem de acertar num campo duplo; cada acerto reduz a pontuação para zero. Atingir «1» ou ultrapassar zero pode ser considerado um KRACH, e a pontuação volta ao resultado anterior.
- Double In/Out (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901) - o jogador tem de acertar num campo duplo para iniciar e terminar o jogo.

- **G02 Simple Cricket (000; 020; 025)**

Os pontos são contabilizados quando são acertados os campos: 15, 16, 17, 18, 19, 20 e o centro do alvo. O jogador que acertar primeiro em todos os campos acima três vezes é o vencedor. 000 - O jogador pode acertar em qualquer campo 15, 16, 17, 18, 19, 20 e no centro do alvo (bull's eye). Não há uma ordem definida para os campos individuais; 020 - O jogador deve primeiro acertar no 20 três vezes e, em seguida, acertar no 19, 18, 17, 16, 15 e no centro do alvo (bull's eye) por ordem; 025 - O jogador deve primeiro acertar no centro do alvo (bull's eye) três vezes e, em seguida, acertar em 15, 16, 17, 18, 19 e 20, por ordem. Cada campo tem três indicadores LED. Após um acerto, um indicador acende-se. Quando todos os indicadores estiverem acesos, o jogo termina. O jogador que acender primeiro todos os indicadores ganha.

- **G03 Scram Cricket (A00 - apenas para 2 jogadores)**

Os pontos só são contabilizados quando os números 15, 16, 17, 18, 19, 20 e o centro do alvo (bull's eye) são acertados. O jogo é composto por duas rondas. Na primeira ronda, o jogador número um tenta «fechar» todos os campos acima referidos (acertar três vezes em cada campo - 15 a 20 e o centro do alvo (bull's eye)). Quando o jogador número um acerta em qualquer campo pontuado três vezes, isso significa que «fecha» o campo pontuado. O jogador número dois não recebe quaisquer pontos ao acertar nesse campo. O jogador número dois tenta ganhar o máximo de pontos possível, acertando nos campos pontuados que o jogador número um ainda não fechou. Quando o jogador número um fechar todos os campos pontuados, a primeira ronda será concluída. Na segunda ronda, ambos os jogadores trocam de papéis. Agora, o jogador número dois tenta fechar todas as casas pontuadas, enquanto o jogador número um ganha pontos. O jogo termina quando o jogador número dois fechar todas as casas. O jogador com a maior pontuação ganha.

- **G04 Score Cricket (E00; E20; E25)**

Os pontos são contabilizados apenas quando os números 15, 16, 17, 18, 19, 20 e o centro do alvo (bull's eye) são acertados. E00 - O jogador pode acertar em qualquer campo 15, 16, 17, 18, 19, 20 e no centro do alvo (bull's eye). Não há uma ordem específica para os campos individuais; E20
- O jogador deve primeiro acertar no 20 três vezes e, em seguida, acertar no 19, 18, 17, 16, 15 e no centro do alvo (bull's eye), por ordem; E25 - O jogador deve primeiro acertar no centro do alvo (bull's eye) três vezes e, em seguida, acertar 15, 16, 17, 18, 19 e 20, por ordem. Cada segmento tem três indicadores LED. Após um único acerto, acende-se um indicador. Cada campo é pontuado «aberto» quando for atingido três vezes. Mas o campo ficará «fechado» e não poderá ser pontuado se todos os jogadores o atingirem três vezes. Cada jogador deve acertar três vezes num campo de pontuação para que este passe para o estado «aberto» e possa ser pontuado. Antes de os adversários completarem as três tacadas necessárias para abrir o campo de pontuação, o jogador pode continuar a acertar no campo de pontuação «aberto» para obter pontuações mais elevadas. Depois de todos os jogadores terem completado três acertos no mesmo campo de pontuação, esse campo será «fechado» e não poderá ser pontuado novamente. Quando todos os jogadores «fecharem» todos os campos de pontuação, o vencedor será o jogador com a pontuação mais alta.

- **G05 Cut Throat Cricket (C00; C20; C25)**

Os pontos só são contabilizados quando os números 15, 16, 17, 18, 19, 20 e o centro do alvo (bull's eye) forem acertados. C00 - O jogador pode acertar em qualquer um dos números 15, 16, 17, 18, 19, 20 e no centro do alvo (bull's eye). Não há uma ordem específica para os campos individuais; C20 — o jogador deve primeiro acertar o 20 três vezes, depois o 19, 18, 17, 16, 15 e o bull's-eye. C25 — o jogador deve primeiro acertar no bull's-eye três vezes, depois no 15, 16, 17, 18, 19 e 20. Cada segmento tem três indicadores LED. Após um acerto, acende-se um indicador. Cada campo pontuado fica «aberto» quando for acertado três vezes. Mas o campo ficará
«fechado» e não poderá ser conquistado se todos os jogadores o acertarem três vezes. Os pontos conquistados por um determinado jogador serão adicionados a todos os adversários. Cada jogador deve acertar três vezes num campo pontuado para que este passe para

estado «aberto» e ser pontuado. Antes de os adversários realizarem três acertos para abrir um campo pontuável, o jogador pode continuar a acertar no campo pontuável «aberto» para obter pontuações mais altas do que os adversários. Depois de todos os jogadores terem concluído três acertos no mesmo campo pontuável, esse campo será «fechado» e não poderá ser pontuado novamente. Quando todos os jogadores «fecharem» todas as casas de pontuação, o vencedor é o jogador com a pontuação mais baixa.

- **G06 Double Score Cricket (D00; D20; D25)**

Os pontos são contabilizados apenas quando os números 15, 16, 17, 18, 19, 20 e o centro do alvo forem atingidos. D00 - O jogador pode acertar em qualquer um dos números 15, 16, 17, 18, 19, 20 e no centro do alvo. Não há uma ordem específica para os números; D20 - O jogador deve primeiro acertar no 20 três vezes e, em seguida, acertar no 19, 18, 17, 16, 15 e no centro do alvo (bull's eye) por ordem; D25 - O jogador deve primeiro acertar no centro do alvo três vezes e, em seguida, acertar 15, 16, 17, 18, 19 e 20, por ordem. O jogo é igual ao «Score Cricket», com a exceção de que o jogador deve primeiro acertar em cada campo com pontuação dupla para continuar o jogo.

- **G07 Shove-A-Penny Cricket (P00; P20; P25 - pelo menos 2 jogadores**)

Os pontos só são contabilizados quando os números 15, 16, 17, 18, 19, 20 e o centro do alvo (bull's eye) forem acertados. P00 - O jogador pode acertar em qualquer um dos campos 15, 16, 17, 18, 19, 20 e no centro do alvo (bull's eye). Não há uma ordem específica para os campos; P20
- O jogador deve primeiro acertar no 20 três vezes e, em seguida, acertar no 19, 18, 17, 16, 15 e no centro do alvo (bull's eye) por ordem; P25 - O jogador deve primeiro acertar no centro (bull's eye) do alvo três vezes e, em seguida, acertar no 15, 16, 17, 18, 19 e 20, por ordem. O jogo é semelhante ao jogo «Simple Cricket». As exceções são as seguintes: se um jogador acertar num campo pontuado mais de três vezes, o excedente será adicionado ao jogador seguinte. Mas depois de um jogador acertar três vezes num campo pontuado e «fechar» esse campo, se esse jogador voltar a acertar nesse campo, o excedente não será adicionado ao jogador seguinte. Por exemplo: o jogador número 1 acerta duas vezes no campo 16, e os três marcadores para o campo 16 ativam dois. Em seguida, o jogador acerta três vezes no campo 16, e o excedente de duas vezes será adicionado ao jogador número dois. Agora, o jogador número dois pode
«fechar» a casa 16, acertando-a apenas uma vez. Mas se o jogador número um acertar na casa 16 três vezes, então os três indicadores dessa casa acenderão e a casa será fechada. Agora, se o jogador número um acertar um dois nessa casa, o excedente de duas vezes não será adicionado ao jogador número dois. O jogador que acertar três vezes em todas as casas ganha.

- **G08 Round Clock (5; 10; 15; 20)**

A opção (5; 10; 15; 20) significa que os pontos são contabilizados após acertar em qualquer campo pontuado. 5 Acertar nos campos pontuados de 1 a 5; 10 Acertar nos campos pontuados de 1 a 10; 15 Acerte nos campos pontuados de 1 a 15; 20 Acerte nos campos pontuados de 1 a 20. O jogador deve acertar num campo pontuado de acordo com a indicação do dispositivo. Se o campo for acertado, aparecerá o próximo campo e o dispositivo emitirá o som «Yes»; ou: «No». O jogador que acertar primeiro em todos os campos pontuados ganha.

- **G09 Round Clock-Double (205; 210; 215; 220)**

A opção (205; 210; 215; 220) significa que apenas os acertos nos campos com pontuação dupla são contabilizados. 205 - Acertar nos campos pontuados de 1 a 5; 210 - Acertar nos campos pontuados de 1 a 10; 215 - Acertar nos campos pontuados de 1 a 15; 220 - Acertar nos campos pontuados de 1 a 20. O jogador deve lançar os dardos num campo pontuado de acordo com a indicação do dispositivo. Se o campo for acertado, aparecerá o campo seguinte e o dispositivo emitirá o som «Yes»; ou: «No». O jogador que acertar primeiro em todos os campos pontuados com o dobro de pontos é o vencedor.

- **G10 Round Clock-Triple (305; 310; 315; 320)**

A opção (305; 310; 315; 320) significa que apenas os acertos nos campos pontuados com o triplo são contabilizados. 305 - Acerte nos campos pontuados de 1 a 5; 310 - Acerte nos campos pontuados de 1 a 10; 315 - Acerte nos campos pontuados de 1 a 15; 320 - Acertar nos campos pontuados de 1 a 20. O jogador deve lançar os dardos num campo pontuado de acordo com a indicação do dispositivo. Se o campo for acertado, aparecerá o campo seguinte e o dispositivo emitirá o som «Yes»; ou: «No». O jogador que acertar primeiro em todos os campos pontuados com triplo é o vencedor.

- **G11 Legs Over (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21)**

A opção (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21) indica o valor inicial de vida do jogador. Cada jogador deve tentar obter um resultado igual ou superior à soma dos três lançamentos do jogador anterior (no início, o dispositivo indicará o valor do resultado do primeiro jogador). Quando um jogador obtiver menos pontos nos três lançamentos do que o jogador anterior, perderá uma «vida». Por outro lado, se o jogador não lançar, mas premir imediatamente o botão START, esse jogador também perderá uma «vida». Quando o valor da vida do jogador for zero, o jogador será eliminado. Quando restar apenas um jogador, o jogo termina e esse jogador ganha. Neste jogo, devem participar mais de 2 jogadores.

- **G12 Legs Under (U03; U05; U07; U09; U11; U13; U15; U17; U19; U21)**

A opção (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21) indica o valor inicial de vida do jogador. Cada jogador deve tentar obter um número de pontos menor ou igual à soma dos três lançamentos do jogador anterior. (No início, o dispositivo indicará o valor do resultado do primeiro jogador). Quando um jogador obtiver mais pontos em três lançamentos do que o valor do jogador anterior, perderá uma «vida». Por outro lado, se o jogador não lançar os dardos, mas premir imediatamente o botão START, perderá uma «vida»; se o jogador premir o botão ELIMINATE/TEAM, o aparelho zerará o resultado atual e adicionará 60 pontos à soma; se o jogador premir o botão MISS, o aparelho também adicionará 60 pontos. Quando a vida do jogador for zero, o jogador será eliminado. Quando restar apenas um jogador, o jogo termina e esse jogador ganha. O jogo deve ter mais de dois jogadores.

- **G13 Count Up (100; 200; 300; 400; 500; 600; 700; 800; 900)**

A pontuação de cada jogador é incrementada a partir de zero após cada acerto. Vence o primeiro jogador que atingir ou ultrapassar o limite de pontos selecionado. O primeiro jogador a atingir ou ultrapassar a pontuação definida é o vencedor.

- **G14 Pontuação Máxima (H03; H05; H07; H09; H11; H13; H15; H17; H19; H21)**

Todos os campos são pontuados. A opção (*3; *5; *7; *9; *11; *13; *15; *17; *19; *21) indica as jogadas designadas do jogador. Uma jogada corresponde a três lançamentos. Após o término das jogadas designadas, o jogador com a pontuação mais alta vence.

- **G15 Shoot out (-03; -05; -07; -09; -11; -13; -15; -17; -19; -21)**

A opção (*3; *5; *7; *9; *11; *13; *15; *17; *19; *21) indica o valor inicial de vida do jogador. O dispositivo indicará aleatoriamente um campo numérico para acertar. O jogador deve acertar no campo numérico no prazo de 10 segundos; caso contrário, perde a sua vez. O dispositivo indicará aleatoriamente um campo numérico. O jogador tem 10 segundos para acertar. Após acertar, o dispositivo reproduzirá a mensagem
«Yes» ou «No». Ao acertar num campo de destino com pontuação simples, dupla ou tripla, o dispositivo subtrai um ponto do total. Vence o jogador que, em primeiro lugar, reduzir o número de pontos a zero.

- **G16 Killer (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21)**

A opção (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21) indica o valor inicial de vida do jogador. Ao entrar no jogo, o dispositivo exibirá «SEL» para indicar aos jogadores como escolher o número de pontos para si próprios. Quando o primeiro jogador escolher o número de pontos, prima o botão «NEXT» para que o jogador seguinte possa escolher. Todos os jogadores devem ter um número de pontos diferente. Quando todos os jogadores terminarem de escolher o seu próprio nível de pontos, o jogo começa. Primeiro, o jogador deve acertar no seu próprio número para obter a qualificação de «assassino». Ao tornar-se assassino, o jogador tenta acertar no número dos adversários, e então o adversário perderá uma «vida». Se o assassino acertar no seu próprio número, perde o estatuto de «assassino» e também perde uma «vida». O jogador deve acertar novamente no seu número para recuperar a qualificação de «assassino». O assassino deve tentar tirar «vidas» aos adversários, acertando nos seus números o mais rapidamente possível. Após acertar no número alvo, o dispositivo emitirá a voz «Yes»; ou «No». Quando restar apenas um jogador, o jogo termina e esse jogador é o vencedor. O jogo deve ter mais de dois jogadores.

- **G17 Killer - Double (203; 205; 207; 209; 211; 213; 215; 217; 219; 221)**

A opção (*3; *5; *7; *9; *11; *13; *15; *17; *19; *21) indica o valor inicial de vida do jogador. Ao entrar no jogo, o dispositivo exibirá «SEL» para indicar aos jogadores como escolher o número de pontos para si próprios. Quando o primeiro jogador escolher o seu número, prima o botão «NEXT» para que o jogador seguinte possa escolher o seu número. Todos os jogadores devem ter um número diferente. Quando todos os jogadores terminarem de escolher o seu número, o jogo começa. Primeiro, o jogador deve acertar no seu número duas vezes para obter a qualificação de «assassino». Ao tornar-se assassino, o jogador tenta acertar nos números dos adversários, e então o adversário perde uma «vida». Se o assassino acertar no seu próprio número, perderá o estatuto de «assassino» e perderá também uma
«vida». O jogador deve acertar novamente duas vezes no seu número para obter a qualificação de «assassino». O assassino deve tentar tirar a «vida» aos adversários, acertando o mais rapidamente possível no número de pontos deles. Após acertar no número alvo, o dispositivo emitirá a voz «Yes»; ou «No». Quando restar apenas um jogador, o jogo termina e esse jogador é o vencedor. O jogo deve contar com mais de dois jogadores.

- **G18 Killer - Triple (303; 305; 307; 309; 311; 313; 315; 317; 319; 321)**

A opção (*3; *5; *7; *9; *11; *13; *15; *17; *19; *21) indica o valor inicial de vida do jogador. Ao entrar no jogo, o dispositivo exibirá «SEL» para indicar aos jogadores como escolher o número de pontos para si próprios. Quando o primeiro jogador escolher o seu número, prima o botão «NEXT» para que o jogador seguinte possa escolher o seu número. Todos os jogadores devem ter um número diferente. Quando todos os jogadores terminarem de escolher o seu número, o jogo começa. Primeiro, o jogador deve acertar no seu número três vezes para obter a qualificação de «assassino». Ao tornar-se assassino, o jogador tenta acertar nos números dos adversários e, então,

o adversário perde uma «vida». Se o assassino acertar no seu próprio número, perde a qualificação de «assassino» e também perde uma «vida». O jogador deve acertar novamente três vezes no seu número para recuperar a qualificação de «assassino». O assassino deve tentar tirar «vidas» aos adversários, acertando nos seus números o mais rapidamente possível. Após acertar no número alvo, o dispositivo emitirá a voz «Yes»; ou «No». Quando restar apenas um jogador, o jogo termina e esse jogador é o vencedor. O jogo deve contar com mais de dois jogadores.

- **G19 All Five (51; 61; 71; 81; 91)**

Uma volta consiste em três lançamentos. Em cada volta, cada jogador deve obter uma soma divisível por cinco. Cada «cinco» conta como um ponto. Por exemplo: um jogador obtém três, sete e dez em três lançamentos. Como a soma de vinte é divisível por cinco, o jogador ganha quatro pontos (4x5 = 20). Além disso, se a soma dos três lançamentos não for divisível por cinco ou se nenhum dardo na rodada for colocado no campo correto (falha no alvo ou acerto em
«pneu» (anel exterior), não são atribuídos pontos. A opção (51; 61; 71; 81; 91) indica os pontos definidos para o jogador. O jogador que primeiro atingir ou ultrapassar os pontos definidos é o vencedor.

- **G20 Xangai (101; 105; 110; 115)**

101 - Acerte qualquer campo de um a vinte e o centro do alvo, sucessivamente; 105 - Acerte qualquer campo de cinco a vinte e o centro do alvo, sucessivamente; 110 - Acerte qualquer campo de dez a vinte e o centro do alvo, sucessivamente; 115 - Acerte em qualquer campo entre o quinze e o vinte e no centro do alvo, sucessivamente. Cada jogador pode lançar apenas um dardo em cada campo numérico e passar automaticamente para o campo seguinte. Ganhará pontos se acertar e, se não acertar, não ganhará pontos. Após terminar com um acerto no centro do alvo, o jogador com a pontuação mais alta será o vencedor.

- **G21 Shanghai (201; 205; 210; 215)**

201 - Acertar, sucessivamente, o campo duplo de um a vinte e o centro do alvo; 205 - Acertar, sucessivamente, o campo duplo de cinco a vinte e o centro do alvo; 210 - Acertar, sucessivamente, o campo duplo de dez a vinte e o centro do alvo; 215 - Acerte o campo duplo de quinze a vinte e o centro do alvo, sucessivamente. Cada jogador pode lançar apenas um dardo em cada campo numérico e passa automaticamente para o campo seguinte. Ganhará pontos se acertar e, se não acertar, não ganhará pontos. Após terminar com um acerto no centro do alvo, o jogador com a pontuação mais alta é declarado vencedor.

- **G22 Shanghai (301; 305; 310; 315)**

301 - Acerte os campos triplos de um a vinte e o centro do alvo, um de cada vez; 305 - Acerte os campos triplos de cinco a vinte e o centro do alvo, um de cada vez; 310 - Acerte os campos triplos de dez a vinte e o centro do alvo, um de cada vez; 315 - Acerte o campo triplo de quinze a vinte e o centro do alvo, sucessivamente. Cada jogador pode lançar apenas um dardo em cada campo numérico e passa automaticamente para o campo seguinte. Ganhará pontos se acertar e, se não acertar, não ganhará pontos. Após terminar com um acerto no centro do alvo, o jogador com a pontuação mais alta é declarado vencedor.

- **G23 Golf (10; 20; 30; 40; 50; 60; 70; 80; 90)**

A opção (10; 20; 30; 40; 50; 60; 70; 80; 90) indica os pontos atribuídos ao jogador. O jogador deve acertar nos números de um a dezoito, por ordem. Acertar um na primeira volta, depois dois na segunda volta, e assim sucessivamente. Se o número for acertado, o dispositivo emitirá a voz «Yes»; ou «No». O jogador deve obter a pontuação mais baixa possível. O jogador que atingir ou ultrapassar o limite de pontos é eliminado do jogo. Se falhar três vezes numa volta, isso significa um «mau lançamento» e conta como cinco pontos. Acertar num campo triplo conta como um ponto; acertar num campo duplo conta como dois pontos; acertar num campo simples conta como três pontos. O jogador pode usar qualquer um dos três dardos para terminar a sua vez, mas só pode usar o último dardo para marcar um ponto. Se o último dardo da jogada não acertar no alvo, a jogada também será contada como cinco pontos. O jogador que atingir ou ultrapassar os pontos designados será eliminado do jogo. Quando restar apenas um jogador, este ganha; ou, após a conclusão de todas as 18 jogadas, o vencedor é o jogador com o menor número de pontos.

- **G24 Bingo (132; 141; 168; 189)**

A máquina exibirá automaticamente o campo-alvo. O jogador que, em primeiro lugar, acertar três vezes em todos os campos-alvo designados, ganha. Se o segmento for acertado, a máquina emitirá «Yes»; ou «No». 132 - Acerte o campo na ordem 15, 4, 8, 14, 3; 141 - Acerte o campo na ordem 17, 13, 9, 7, 1; 168 - Acerte o campo na ordem 20, 16, 12, 6, 2; 189 - Acerte o campo na ordem 19, 10, 18, 5, 11. O jogador deve acertar o campo numérico indicado três vezes para passar para o campo seguinte. Acertar num campo simples conta como um; um campo duplo conta como dois; um campo triplo conta como três.

- **G25 Big Little - Simple (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21)**

A opção (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21) indica o valor inicial de vida do jogador. No início, o dispositivo exibirá aleatoriamente o número-alvo para o primeiro jogador. Se o jogador acertar no alvo com o primeiro ou o segundo dardo, pode definir um novo alvo para o jogador seguinte com o dardo seguinte; se o jogador acertar no alvo apenas com o terceiro dardo ou não definir corretamente um novo alvo para o jogador seguinte, o dispositivo exibirá aleatoriamente um novo alvo para o jogador seguinte; se o jogador não acertar no alvo com nenhuma das três bolas, perderá uma «vida», e entretanto o jogador seguinte terá de lançar contra o mesmo alvo. Se o alvo for atingido, o dispositivo emitirá a voz «Yes»; ou «No». É possível acertar num alvo simples, duplo ou triplo. Quando o valor inicial de vidas do jogador chegar a zero, o jogador será eliminado do jogo. Por fim, quando restar apenas um jogador, o jogo termina e esse jogador ganha.

- **G26 Big Little - Hard (H03; H05; H07; H09; H11; H13; H15; H17; H19; H21)**

A opção (*3; *5; *7; *9; *11; *13; *15; *17; *19; *21) indica o valor inicial de vida do jogador. No início, o dispositivo exibirá aleatoriamente um número-alvo para o primeiro jogador. Se o jogador acertar no alvo com o primeiro ou o segundo dardo, pode definir um novo alvo para o jogador seguinte com o dardo seguinte; se o jogador acertar no alvo apenas com o terceiro dardo ou não definir corretamente um novo alvo para o jogador seguinte, o dispositivo exibirá aleatoriamente um novo alvo para o jogador seguinte; se o jogador não acertar no alvo com todas as três dardos, perderá uma «vida», e entretanto o jogador seguinte terá de acertar no mesmo alvo. Se o alvo for acertado, o dispositivo emitirá a voz «Yes»; ou «No». Só é permitido acertar no mesmo campo para o alvo designado. Por exemplo, quando o alvo é o «duplo 15», acertar no «simples 15» ou no «triplo 15» é inválido; apenas o «duplo 15» é válido. Quando o valor inicial de vidas do jogador chegar a zero, o jogador será eliminado do jogo. Por fim, quando restar apenas um jogador, o jogo termina e esse jogador vence.

- **G27 Gotcha (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901)**

(101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901) são valores de pontos específicos que os jogadores têm de atingir. Cada jogador começa com 0 pontos. A pontuação será adicionada quando o campo for atingido. O jogador que atingir primeiro os pontos especificados ganha. Se um jogador ultrapassar a pontuação definida, é eliminado da ronda e a sua pontuação volta ao valor que tinha antes do lançamento nessa ronda. Os jogadores podem «bombardear» outros jogadores, o que reduz a pontuação destes a zero. Isto acontece quando o jogador que lança tem uma pontuação igual à de outro jogador em cada dardo lançado.

RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS

- **Sem alimentação** - Certifique-se de que o adaptador de corrente está ligado à tomada elétrica e que a ficha do adaptador está ligada à entrada de alimentação no disco.
- **O jogo não regista os resultados** - Verifique se o jogo está definido no modo «Definições» ou no modo «Pausa». Em seguida, verifique se os sensores ou as teclas de função não estão bloqueados ou encravados.
- **Segmento ou botão bloqueado** - Durante o transporte, e mesmo durante a utilização normal do alvo de dardos, pode acontecer que os elementos sensores bloqueiem ocasionalmente e não registem os acertos. Nesse caso Um sinal de aviso soará e o indicador começará a piscar, sinalizando que o elemento está bloqueado. Retirar cuidadosamente o dardo do elemento ou movê-lo suavemente para a frente e para trás, aplicando uma ligeira pressão com o dedo, normalmente liberta-o rapidamente. Em seguida, pode retomar o jogo e os resultados serão continuados exatamente a partir do momento em que foram interrompidos.
- **Remoção de pontas partidas** - Não utilize ferramentas afiadas ou metálicas para retirar o elemento partido – estas podem danificar o campo de jogo. Se um fragmento da ponta sobressair da superfície do alvo, remova-o com cuidado com os dedos ou com um alicate de plástico. Se a ponta partida estiver ao nível da superfície do alvo e não for possível agarrá-la, não tente empurrá-la à força através do campo; isso pode alargar o orifício ou danificar o sensor do alvo. Contacte um serviço de assistência autorizado ou utilize uma ferramenta específica para remover pontas macias (o chamado «tip remover»), caso o fabricante a disponibilize. Quanto mais pesada for a dardo, maior é o risco de a ponta se partir – utilize as pontas recomendadas pelo fabricante e substitua-as regularmente.
- **Interferências de alimentação ou eletromagnéticas** - Em situações extremas, quando ocorrem interferências eletromagnéticas significativas, o sistema elétrico pode deixar de funcionar ou apresentar resultados errados. Exemplos: em caso de tempestades fortes, picos de tensão extremos, baixa tensão ou colocação do jogo de dardos demasiado perto de motores elétricos ou de fornos micro-ondas. Para restabelecer o funcionamento normal do aparelho, desligue o adaptador da tomada e aguarde alguns segundos antes de o voltar a ligar. Neste caso, certifique-se, naturalmente, de que a causa das perturbações foi eliminada.

CUIDADOS COM O ALVO DE DARDOS

IMPORTANTE! Antes de limpar com um pano húmido, retire a ficha da tomada. Os alvos de dardos devem ser limpos exclusivamente com um pano húmido! O transformador não pode entrar em contacto com a humidade! Em caso de utilização frequente, é provável que a superfície frontal do aparelho fique suja devido ao uso. A superfície frontal, as teclas e o ecrã devem ser limpos com um pano húmido. Recomendamos a utilização de uma solução de água com uma pequena quantidade de detergente suave. Em seguida, seque com um pano macio e seco. Se não pretender utilizar o alvo durante um longo período de tempo, é aconselhável cobri-lo com um pano para o proteger do pó. Guarde sempre o produto num local seco e limpo, à temperatura ambiente.

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.



Vă mulțumim că ați achiziționat acest joc electronic de darts, care include un adaptor de alimentare. Sistemul său computerizat de punctare face ca jocul să fie ușor și plăcut. Până la 8 jucători pot juca simultan. Ținta oferă 27 de jocuri cu 202 de variante, efecte sonore, muzică și mesaje vocale în limba engleză. Înainte de a începe jocul, citiți manualul de instrucțiuni și păstrați-l pentru viitor.

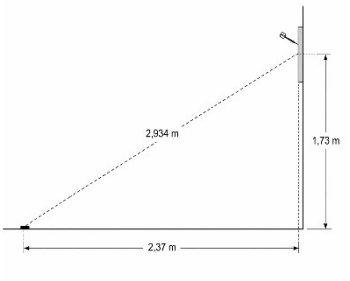
AVERTISMENTE

- Produsul nu este o jucărie. Produsul este destinat tinerilor cu vârsta de peste 14 ani și adulților. Persoanele minore ar trebui să utilizeze produsul numai sub supravegherea unui adult. Produsul conține piese mici — risc de înghițire. A se păstra la îndemâna copiilor mici.
- Aruncați darts-urile numai în țintă; niciodată în oameni, animale sau alte obiecte. Folosiți numai vârfuri moi; utilizarea darts-urilor cu vârfuri de oțel poate deteriora ținta și poate provoca răni.
- Alegeți un perete stabil, vertical, cu cel puțin 3 m de spațiu liber în fața țintei. Evitați locurile din apropierea coridoarelor, ușilor și ferestrelor. Asigurați-vă că ținta este fixată bine și nu poate cădea.
- Utilizați aparatul numai în interior. Protejați-l de umiditate, ploaie, temperaturi ridicate și scăzute, precum și de expunerea directă la surse de căldură. Nu îl expuneți la razele solare pentru perioade îndelungate.
- Instalarea trebuie efectuată de către persoane adulte. Nu efectuați reparații sau modificări ale aparatului; în caz de defectare, contactați un service autorizat. Nu demontați carcasa sau componentele electronice.
- Ținta de darts poate fi utilizată numai cu sursa de alimentare inclusă. Utilizarea unui tip de sursă de alimentare necorespunzător va provoca deteriorarea circuitului țintei. Nu utilizați dispozitivul dacă sursa de alimentare, cablul sau ștecherul sunt deteriorate. Nu conectați și nu deconectați sursa de alimentare cu mâinile ude. Deconectați-o apucând ștecherul, niciodată cablul.
- Opriți ținta și deconectați-o de la sursa de alimentare atunci când nu este utilizată.

CONȚINUTUL SETULUI

Setul conține: țintă electronică pentru darts, sursă de alimentare, 12 săgeți cu vârfuri moi, 50 de vârfuri de rezervă, manual de utilizare, materiale de montare.

MONTAJ



Pentru montare, utilizați elementele de montare incluse: dibluri și șuruburi. Fixați ținta conform schemei de montare. Centrul țintei, după montare, trebuie să se afle la 173 cm deasupra podelei. Linia de aruncare trebuie să se afle la 237 cm de suprafața țintei. Asigurați-vă că există aproximativ 3 m de spațiu liber în fața țintei. Înșurubați două șuruburi în marcajele de referință, până când capetele șuruburilor ies cu aproximativ 1/2" din perete. Aliniați orificiile de montare din spatele țintei cu capetele șuruburilor, apoi montați ținta. Poate fi necesar să reglați șuruburile până când discul se lipește strâns de perete. După montare, verificați dacă discul se lipește stabil de perete și nu se deplasează în timpul utilizării.

DATE TEHNICE

Dispozitivul este alimentat exclusiv de adaptorul de rețea inclus, cu ieșire de curent continuu (DC). Parametri de intrare ai adaptorului: 100–240 V CA, 50/60 Hz.
Parametrii de ieșire ai adaptorului: 5 V DC, 0,5 A (2,5 W).
Construcție: sursa de alimentare este un dispozitiv de clasa II (izolație dublă), ceea ce înseamnă că nu necesită un cablu de protecție.
Simboluri: simbolul casei de pe sursa de alimentare indică faptul că sursa de alimentare și dispozitivul sunt destinate exclusiv utilizării în interior. Simbolul de polaritate de pe mufa DC indică care parte a mufei este pozitivă și care este negativă.

CONECTARE ȘI PUNERE ÎN FUNCȚIUNE

Introduceți mufa DC a sursei de alimentare în priza de alimentare a dispozitivului, având grijă la polaritatea corectă (polul pozitiv și cel negativ conform simbolului de pe sursa de alimentare). Apoi conectați adaptorul de alimentare la priza de rețea (230 V). Porniți discul conform instrucțiunilor din manualul de utilizare – selectați jocul, numărul de jucători și începeți jocul. După terminarea jocului, deconectați adaptorul de alimentare de la rețea, scoțând mai întâi ștecherul de rețea.

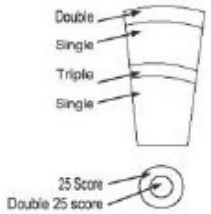
ATENȚIE

- Ținta este destinată exclusiv utilizării cu darts ușoare, cu vârfuri moi. Se recomandă utilizarea darts-urilor incluse în set. Nu încercați să utilizați darts-uri de darts cu vârfuri de oțel sau

Nu folosiți săgeți mai lungi (lungimea maximă a vârfului este de 2,5 cm) sau mai grele (greutatea maximă a săgeții este de 12 g), deoarece acest lucru va deteriora ținta. Între aruncări, faceți o scurtă pauză pentru ca mecanismul și sistemul electronic al țintei să înregistreze corect scorul. Dacă două aruncări au loc prea aproape una de alta, scoateți a doua săgeată și aruncați din nou pentru a vă înregistra corect scorul.

SISTEMUL DE PUNCTAJ

- „Single” – puncte calculate din 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

- Butonul GAME — apăsați acest buton pentru a parcurge meniul de jocuri de pe ecran și a selecta un joc. În timpul jocului, apăsați acest buton pentru a încheia jocul curent și a reveni la starea inițială a jocului.
- Butonul OPTION — apăsați acest buton pentru a selecta diferite variante de joc.
- Butonul PLAYER/SCORE — la pornire, utilizați acest buton pentru a seta numărul de jucători; în timpul jocului, utilizați acest buton pentru a verifica scorul fiecărui jucător.
- Butonul DOUBLE — Numai pentru jocul „G01”.
- Butonul HANDICAP — utilizați acest buton pentru a seta nivelul de dificultate al jocului individual pentru fiecare jucător. De exemplu: 4 jucători joacă jocul „G01”. Primul jucător poate seta punctul de start la 801; al doilea jucător la 201; al treilea jucător la 501; al patrulea jucător la 301.
- Butonul SOUND — acest buton permite reglarea volumului difuzoarelor. Sunt disponibile 8 niveluri, de la silențios la volum maxim.
- Butonul MISS — apasă acest buton pentru a reduce numărul de aruncări rămase atunci când aruncarea nu nimerește segmentul.
- Butonul ELIMINATE/TEAM — la începutul jocului, apăsați acest buton pentru a seta jocul în echipă; în timpul jocului, apăsați acest buton pentru a șterge sau a reinițializa scorul aruncării curente.
- Butonul START/NEXT — Apăsați acest buton pentru a începe jocul și a trece la următorul jucător.
- Butonul CYBERMATCH — Apăsați butonul pentru a juca împotriva dispozitivului, în total cinci niveluri (C1 – profesionist, C2 – expert, C3 – senior, C4 – intermediar, C5 – începător).

CONFIGURAREA JOCULUI

Porniți panoul, iar acesta va începe autotestarea. Când se aude un efect sonor, apăsați oricare dintre cele nouă butoane funcționale de mai sus pentru a trece la jocul „G01”; sau, după finalizarea autotestării, panoul va trece direct la jocul „G01”.

1. Apăsați butonul GAME pentru a selecta orice joc, până când acesta este afișat.
2. Apăsați butonul OPTION pentru a selecta diferite variante de jocuri.
3. Apăsați butonul PLAYER pentru a seta numărul de jucători.
4. Apăsați butonul HANDICAP pentru a seta diferite niveluri de dificultate pentru fiecare jucător. Fiecare apăsare a butonului modifică nivelul cu un grad.
5. Apăsați butonul START pentru a începe jocul după finalizarea configurării.

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 semnifică 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

- **G01 Count Down (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901)**

Jocul constă în scăderea rezultatelor succesive din numărul inițial de puncte. Jucătorul care ajunge primul la exact zero câștigă. Opțiuni: Pentru a face jocul mai dificil, poți apăsa butonul DOUBLE pentru a seta restricții suplimentare privind începutul și sfârșitul jocului.

- Double In (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901) - pentru a începe, jucătorul trebuie să nimerească un câmp dublu.
- Double Out (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901) - pentru a câștiga, jucătorul trebuie să nimerească un câmp dublu, fiecare lovitură reducând scorul la zero. Atingerea „1" sau depășirea zero poate fi considerată un KRACH, iar scorul revine la rezultatul anterior.
- Double In/Out (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901) – jucătorul trebuie să nimerească o casă dublă pentru a începe și a încheia jocul.

- **G02 Simple Cricket (000; 020; 025)**

Punctele sunt acordate atunci când sunt atinse casele: 15, 16, 17, 18, 19, 20 și centrul țintei. Jucătorul care nimerește primul toate casetele de mai sus de trei ori este câștigătorul. 000 - Jucătorul poate nimeri orice casetă dintre 15, 16, 17, 18, 19, 20 și centrul țintei (bull's eye). Nu există o ordine prestabilită pentru fiecare câmp; 020 - Jucătorul trebuie mai întâi să nimerească 20 de trei ori, apoi să nimerească 19, 18, 17, 16, 15 și centrul țintei (bull's eye) în ordine; 025 - Jucătorul trebuie mai întâi să nimerească centrul țintei (bull's eye) de trei ori, apoi să nimerească 15, 16, 17, 18, 19 și 20, în ordine. Fiecare câmp are trei indicatoare LED. După o singură lovitură, un indicator se va aprinde. După aprinderea tuturor indicatoarelor, jocul se termină. Jucătorul care aprinde primul toate indicatoarele câștigă.

- **G03 Scram Cricket (A00 - doar pentru 2 jucători)**

Punctele se acordă doar atunci când sunt atinse 15, 16, 17, 18, 19, 20 și centrul țintei (bull's eye). Jocul constă în două runde. În prima rundă, jucătorul numărul unu încearcă să „închidă" toate câmpurile menționate mai sus (să nimerească de trei ori fiecare câmp – de la 15 la 20 și centrul țintei (bull's eye)). Când jucătorul numărul unu nimerește de trei ori orice câmp punctat, aceasta înseamnă că „închide" câmpul respectiv. Jucătorul numărul doi nu primește niciun punct după ce lovește acel câmp. Jucătorul numărul doi încearcă să obțină cât mai multe puncte, lovind câmpurile punctate pe care jucătorul numărul unu nu le-a închis încă. Când jucătorul numărul unu închide toate câmpurile punctate, prima rundă se încheie. În a doua rundă, cei doi jucători își schimbă rolurile. Acum, jucătorul numărul doi încearcă să închidă toate casetele de punctaj, iar jucătorul numărul unu câștigă puncte. Jocul se termină când jucătorul numărul doi închide toate casetele. Jucătorul cu cel mai mare număr de puncte câștigă.

- **G04 Score Cricket (E00; E20; E25)**

Punctele se acordă numai atunci când sunt atinse 15, 16, 17, 18, 19, 20 și centrul țintei (bull's eye). E00 - Jucătorul poate nimeri orice câmp 15, 16, 17, 18, 19, 20 și centrul țintei (bull's eye). Nu există o ordine specifică pentru câmpurile individuale; E20 - Jucătorul trebuie mai întâi să nimerească 20 de trei ori, apoi să nimerească 19, 18, 17, 16, 15 și centrul țintei (bull's eye) în ordine; E25 - Jucătorul trebuie mai întâi să nimerească centrul țintei (bull's eye) de trei ori, apoi să nimerească 15, 16, 17, 18, 19 și 20, în ordine. Fiecare segment are trei indicatoare LED. După o singură lovitură, se va aprinde un indicator. Fiecare câmp este „deschis" atunci când este lovit de trei ori. Dar câmpul va fi „închis" și nu va putea fi punctat dacă toți jucătorii îl lovesc de trei ori. Fiecare jucător trebuie să nimerească de trei ori câmpul de punctaj pentru ca acesta să treacă în starea „deschis" și să poată fi punctat. Înainte ca adversarii să termine cele trei lovituri pentru a deschide câmpul de punctaj, jucătorul poate continua să nimerească câmpul de punctaj „deschis" pentru a obține scoruri mai mari. După ce toți jucătorii au terminat cele trei lovituri în același câmp de punctaj, acesta va fi „închis" și nu va mai putea fi punctat din nou. Când toți jucătorii „închid" toate câmpurile de punctaj, câștigătorul este jucătorul cu cel mai mare scor.

- **G05 Cut Throat Cricket (C00; C20; C25)**

Punctele se acordă numai dacă sunt atinse 15, 16, 17, 18, 19, 20 și centrul țintei (bull's eye). C00 – Jucătorul poate atinge orice câmp dintre 15, 16, 17, 18, 19, 20 și centrul țintei (bull's eye). Nu există o ordine specifică pentru fiecare câmp; C20 — jucătorul trebuie să nimerească mai întâi 20 de trei ori, apoi 19, 18, 17, 16, 15 și bull's-eye. C25 — jucătorul trebuie să nimerească mai întâi bull's-eye de trei ori, apoi 15, 16, 17, 18, 19 și 20. Fiecare segment are trei indicatoare LED. După o singură lovitură, se va aprinde un indicator. Fiecare casetă de punctaj este „deschisă" atunci când caseta este nimerită de trei ori. Dar caseta va fi „închis" și nu va mai putea fi câștigat dacă toți jucătorii îl nimeresc de trei ori. Punctele câștigate de un anumit jucător vor fi adăugate tuturor adversarilor. Fiecare jucător trebuie să nimerească de trei ori un câmp de punctaj pentru ca acesta să poată trece în

starea „deschisă” și să fie punctate. Înainte ca adversarii să realizeze trei lovituri pentru a deschide un câmp de punctaj, jucătorul poate continua să lovească în câmpul de punctaj „deschis” pentru a obține scoruri mai mari decât adversarii. După ce toți jucătorii au terminat cele trei lovituri în același câmp de punctaj, câmpul respectiv va fi „închis” și nu va mai putea fi punctat din nou. Când toți jucătorii „închid” toate câmpurile de punctaj, câștigătorul este jucătorul cu cel mai mic scor.

- **G06 Double Score Cricket (D00; D20; D25)**

Punctele se acordă doar atunci când sunt atinse 15, 16, 17, 18, 19, 20 și centrul țintei. D00 - Jucătorul poate atinge orice câmp dintre 15, 16, 17, 18, 19, 20 și centrul țintei. Nu există o ordine specifică pentru câmpurile individuale; D20 - Jucătorul trebuie să nimerească mai întâi 20 de trei ori, apoi să nimerească 19, 18, 17, 16, 15 și centrul țintei (bull’s eye) în ordine; D25 - Jucătorul trebuie mai întâi să nimerească centrul țintei de trei ori, apoi să nimerească 15, 16, 17, 18, 19 și 20 în ordine. Jocul este același ca în jocul „Score Cricket”, cu excepția faptului că jucătorul trebuie mai întâi să nimerească fiecare câmp cu punctaj dublu pentru a continua jocul.

- **G07 Shove-A-Penny Cricket (P00; P20; P25 - cel puțin 2 jucători**)

Punctele se acordă numai dacă se nimeresc 15, 16, 17, 18, 19, 20 și centrul țintei (bull’s eye). P00 - Jucătorul poate nimeri orice câmp dintre 15, 16, 17, 18, 19, 20 și centrul țintei (bull’s eye). Nu există o ordine specifică pentru câmpurile individuale; P20 - Jucătorul trebuie să nimerească mai întâi 20 de trei ori, apoi să nimerească 19, 18, 17, 16, 15 și centrul țintei (bull’s eye) în ordine; P25 - Jucătorul trebuie mai întâi să nimerească centrul (bull’s eye) al țintei de trei ori, apoi să nimerească 15, 16, 17, 18, 19 și 20 în ordine. Jocul este similar cu jocul „Simple Cricket”. Excepțiile sunt următoarele: dacă un jucător nimerește un câmp punctat de mai mult de trei ori, atunci surplusul va fi adăugat următorului jucător. Dar după ce un jucător nimerește de trei ori un câmp punctat și „închide” acel câmp, dacă acel jucător nimerește din nou acel câmp, atunci surplusul nu va fi adăugat următorului jucător. De exemplu: jucătorul numărul 1 lovește de două ori câmpul 16, iar cele trei marcaje pentru câmpul 16 vor activa două. Apoi, jucătorul lovește de trei ori câmpul 16, iar surplusul de două ori va fi adăugat jucătorului numărul doi. Acum, jucătorul numărul doi poate „închide” caseta 16, lovind-o o singură dată. Dar dacă jucătorul numărul unu lovește caseta 16 de trei ori, atunci cele trei indicatoare pentru această casetă se vor aprinde și caseta va fi închisă. Acum, dacă jucătorul numărul unu lovește de două ori această casetă, atunci surplusul de două lovituri nu va fi adăugat jucătorului numărul doi. Jucătorul care lovește de trei ori toate casetele câștigă.

- **G08 Round Clock (5; 10; 15; 20)**

Opțiunea (5; 10; 15; 20) înseamnă că punctele sunt acordate după lovirea oricărui câmp punctat. 5 Lovire câmpuri punctate de la 1 la 5; 10 Lovire câmpuri punctate de la 1 la 10; 15 Nimereste casele punctate de la 1 la 15; 20 Nimereste casele punctate de la 1 la 20. Jucătorul trebuie să nimerească o casă punctată conform indicației dispozitivului. Dacă casa este nimerită, va apărea următoarea casă, iar dispozitivul va emite sunetul „Yes”; sau: „No”. Jucătorul care nimerește primul toate casele punctate câștigă.

- **G09 Round Clock-Double (205; 210; 215; 220)**

Opțiunea (205; 210; 215; 220) înseamnă că doar lovitura unui câmp cu punctaj dublu este luată în considerare. 205 - Lovire a câmpurilor cu punctaj de la 1 la 5; 210 - Lovire a câmpurilor cu punctaj de la 1 la 10; 215 - Lovire a câmpurilor cu punctaj de la 1 la 15; 220 - Nimerirea caselor cu punctaj de la 1 la 20. Jucătorul trebuie să arunce dartsurile în casele cu punctaj, conform indicației dispozitivului. Dacă casa este nimerită, va apărea următoarea casă, iar dispozitivul va emite sunetul „Yes”; sau: „No”. Jucătorul care nimerește primul toate casele cu punctaj dublu este câștigătorul.

- **G10 Round Clock-Triple (305; 310; 315; 320)**

Opțiunea (305; 310; 315; 320) înseamnă că doar lovirea unui câmp cu punctaj triplu este luată în considerare. 305 - Lovește câmpurile cu punctaj de la 1 la 5; 310 - Lovește câmpurile cu punctaj de la 1 la 10; 315 - Lovește câmpurile cu punctaj de la 1 la 15; 320 - Nimerirea caselor cu punctaj de la 1 la 20. Jucătorul trebuie să arunce dartsurile în casele cu punctaj conform indicației dispozitivului. Dacă casa este nimerită, va apărea următoarea casă, iar dispozitivul va emite sunetul „Yes”; sau: „No”. Jucătorul care nimerește primul toate casele cu punctaj triplu este câștigătorul.

- **G11 Legs Over (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21)**

Opțiunea (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21) reprezintă valoarea inițială a vieții jucătorului. Fiecare jucător trebuie să încerce să obțină un scor mai mare sau egal cu suma celor trei aruncări ale jucătorului anterior (la început, dispozitivul va afișa scorul primului jucător). Când un jucător obține mai puține puncte în cele trei aruncări decât jucătorul anterior, i se va lua o „viață”. Pe de altă parte, dacă jucătorul nu aruncă, ci apasă imediat butonul START, acesta va pierde, de asemenea, o „viață”. Când valoarea vieții jucătorului este zero, jucătorul va fi eliminat. Când rămâne un singur jucător, jocul se termină, iar jucătorul respectiv câștigă. La acest joc ar trebui să participe mai mult de 2 jucători.

- **G12 Legs Under (U03; U05; U07; U09; U11; U13; U15; U17; U19; U21)**

Opțiunea (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21) indică valoarea inițială a vieții jucătorului. Fiecare jucător trebuie să încerce să obțină un număr de puncte mai mic sau egal cu suma celor trei aruncări din rândul jucătorului anterior. (La început, dispozitivul va afișa valoarea scorului pentru primul jucător). Când un jucător obține mai multe puncte în cele trei aruncări decât valoarea jucătorului anterior, i se va lua o „viață". Pe de altă parte, dacă jucătorul nu aruncă darts-urile, ci apasă imediat butonul START, jucătorul va pierde o „viață"; dacă jucătorul apasă butonul ELIMINATE/TEAM, dispozitivul va șterge scorul curent și va adăuga 60 de puncte la total; dacă jucătorul apasă butonul MISS, dispozitivul va adăuga, de asemenea, 60 de puncte. Când valoarea vieții jucătorului este zero, jucătorul va fi eliminat. Când rămâne un singur jucător, jocul se termină, iar jucătorul respectiv câștigă. La joc ar trebui să participe mai mult de doi jucători.

- **G13 Count Up (100; 200; 300; 400; 500; 600; 700; 800; 900)**

Scorul fiecărui jucător este adăugat de la zero după fiecare lovitură. Câștigă primul jucător care atinge sau depășește limita de puncte selectată. Primul jucător care atinge sau depășește scorul stabilit este câștigătorul.

- **G14 High Score (H03; H05; H07; H09; H11; H13; H15; H17; H19; H21)**

Toate casetele sunt punctate. Opțiunea (*3; *5; *7; *9; *11; *13; *15; *17; *19; *21) indică rândurile desemnate ale jucătorului. Un rând cuprinde trei aruncări. La finalul rândurilor desemnate, jucătorul cu cel mai mare scor câștigă.

- **G15 Shoot out (-03; -05; -07; -09; -11; -13; -15; -17; -19; -21)**

Opțiunea (*3; *5; *7; *9; *11; *13; *15; *17; *19; *21) indică valoarea inițială a vieții jucătorului. Aparatul va indica aleatoriu un câmp numeric pe care jucătorul trebuie să-l nimerească. Jucătorul trebuie să nimerească câmpul numeric în termen de 10 secunde, altfel își pierde rândul.
Dispozitivul va indica aleatoriu un câmp numeric. Jucătorul are 10 secunde pentru a-l nimeri. După ce îl nimerește, dispozitivul va reda mesajul
„Yes" sau „No". Dacă nimerește câmpul țintă cu punctaj simplu, dublu sau triplu, dispozitivul va scădea un punct din total. Câștigă jucătorul care reduce primul numărul de puncte la zero.

- **G16 Killer (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21)**

Opțiunea (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21) reprezintă valoarea inițială a vieții jucătorului. La intrarea în joc, dispozitivul va afișa „SEL" pentru a indica jucătorilor cum să aleagă numărul de puncte pentru ei. Când primul jucător alege numărul de puncte, apăsați butonul „NEXT" pentru ca următorul jucător să poată alege. Toți jucătorii trebuie să aibă un număr diferit de puncte. Când toți jucătorii au terminat de ales propriul nivel de puncte, jocul începe. Mai întâi, jucătorul trebuie să nimerească propriul număr pentru a obține statutul de „ucigaș". Devenind ucigaș, jucătorul încearcă să nimerească numărul adversarilor, iar atunci adversarul va pierde o „viață". Dacă ucigașul nimerește propriul număr, acesta își pierde statutul de „ucigaș" și pierde, de asemenea, o „viață". Jucătorul trebuie să-și nimerească din nou numărul pentru a-și recâștiga statutul de „ucigaș". Ucigașul trebuie să încerce să le ia „viața" adversarilor, nimerindu-le numărul de puncte cât mai repede posibil. După ce nimerește numărul țintă, dispozitivul va emite vocea „Yes" sau „No". Când rămâne un singur jucător, jocul se termină, iar jucătorul respectiv devine câștigător. La joc ar trebui să participe mai mult de doi jucători.

- **G17 Killer - Double (203; 205; 207; 209; 211; 213; 215; 217; 219; 221)**

Opțiunea (*3; *5; *7; *9; *11; *13; *15; *17; *19; *21) reprezintă valoarea inițială a vieții jucătorului. La intrarea în joc, aparatul va afișa „SEL" pentru a indica jucătorilor cum să-și aleagă numărul de puncte. Când primul jucător își alege numărul, apăsați butonul „NEXT" pentru ca următorul jucător să-și poată alege numărul. Toți jucătorii trebuie să aibă un număr diferit. Când toți jucătorii au terminat de ales propriul număr, jocul începe. Mai întâi, jucătorul trebuie să nimerească numărul său de două ori pentru a obține calificarea de „ucigaș". Devenind ucigaș, jucătorul încearcă să nimerească numerele adversarilor, iar atunci adversarul va pierde o „viață". Dacă ucigașul nimerește propriul număr, își pierde statutul de „ucigaș" și, de asemenea, pierde o
„viață". Jucătorul trebuie să nimerească din nou de două ori numărul său pentru a obține calificarea de „ucigaș". Ucigașul trebuie să încerce să le ia „viața" adversarilor, nimerind cât mai repede numărul lor de puncte. După atingerea numărului țintă, dispozitivul va emite vocea „Yes" sau „No". Când rămâne un singur jucător, jocul se termină, iar jucătorul respectiv devine câștigător. La joc ar trebui să participe mai mult de doi jucători.

- **G18 Killer - Triple (303; 305; 307; 309; 311; 313; 315; 317; 319; 321)**

Opțiunea (*3; *5; *7; *9; *11; *13; *15; *17; *19; *21) reprezintă valoarea inițială a vieții jucătorului. La intrarea în joc, aparatul va afișa „SEL" pentru a indica jucătorilor cum să-și aleagă numărul de puncte. Când primul jucător își alege numărul, apăsați butonul „NEXT" pentru ca următorul jucător să-și poată alege numărul. Toți jucătorii trebuie să aibă un număr diferit. După ce toți jucătorii au terminat de ales propriul număr, jocul începe. Mai întâi, jucătorul trebuie să nimerească numărul său de trei ori pentru a obține calificarea de „ucigaș". Devenind ucigaș, jucătorul încearcă să nimerească numerele adversarilor, iar atunci

adversarul va pierde o „viață”. Dacă ucigașul nimerește propriul număr, își va pierde calitatea de „ucigaș” și va pierde, de asemenea, o „viață”. Jucătorul trebuie să-și nimerească din nou numărul de trei ori pentru a obține titlul de „ucigaș”. Ucigașul trebuie să încerce să le ia „viața” adversarilor, nimerindu-le numărul de puncte cât mai repede posibil. După ce nimerește numărul țintă, dispozitivul va emite vocea „Yes”; sau „No”. Când rămâne un singur jucător, jocul se termină, iar jucătorul respectiv devine câștigător. La joc ar trebui să participe mai mult de doi jucători.

- **G19 All Five (51; 61; 71; 81; 91)**

O rundă înseamnă trei aruncări. La fiecare rundă, fiecare jucător trebuie să obțină o sumă divizibilă cu cinci. Fiecare „cinci” contează ca un punct. De exemplu: jucătorul obține trei, șapte și zece la cele trei aruncări. Deoarece suma de douăzeci este divizibilă cu cinci de patru ori, jucătorul obține patru puncte (4x5 = 20). În plus, dacă suma celor trei aruncări nu este divizibilă cu cinci sau dacă niciun disc din tură nu este plasat în câmpul corespunzător (ratarea țintei sau lovirea în „anvelopa” (inelul exterior), nu se acordă puncte. Opțiunea (51; 61; 71; 81; 91) indică punctele stabilite pentru jucător. Jucătorul care atinge sau depășește primul punctele stabilite este câștigătorul.

- **G20 Shanghai (101; 105; 110; 115)**

101 - Nimereste orice caseta de la unu la douazeci si centrul tarcii, pe rând; 105 - Nimereste orice caseta de la cinci la douazeci si centrul tarcii, pe rând; 110 - Nimereste orice caseta de la zece la douazeci si centrul tarcii, pe rând; 115 - Nimereste orice caseta de la cincisprezece la douazeci si centrul tarcii, pe rând. Fiecare jucător poate arunca doar o singură săgeată în fiecare casetă numerică și va trece automat la următoarea casetă. Va câștiga puncte dacă nimerește, iar dacă nu nimerește, nu va câștiga puncte. După ce se termină prin nimerirea centrului țintei, câștigătorul este jucătorul cu cel mai mare scor.

- **G21 Shanghai (201; 205; 210; 215)**

201 - Nimereste pe rând câmpul dublu de la unu la douăzeci și centrul țintei; 205 - Nimereste pe rând câmpul dublu de la cinci la douăzeci și centrul țintei; 210 - Nimereste pe rând câmpul dublu de la zece la douăzeci și centrul țintei; 215 - Nimereste pe rând caseta dublă de la cincisprezece la douăzeci si centrul tarcii. Fiecare jucător poate arunca doar o singură săgeată în fiecare câmp numeric și va trece automat la următorul câmp. Va obține puncte dacă nimerește, iar dacă nu nimerește, nu va obține puncte. După ce se termină prin nimerirea centrului țintei, câștigătorul este jucătorul cu cel mai mare scor.

- **G22 Shanghai (301; 305; 310; 315)**

301 - Nimereste casele triple de la unu la douazeci si centrul tarcii, pe rând; 305 - Nimereste casele triple de la cinci la douazeci si centrul tarcii, pe rând; 310 - Nimereste casele triple de la zece la douazeci si centrul tarcii, pe rând; 315 - Nimereste triplul de la cincisprezece la douazeci si centrul tarcii, pe rând. Fiecare jucător poate arunca doar o singură săgeată în fiecare câmp numeric și va trece automat la următorul câmp. Va obține puncte dacă nimerește, iar dacă nu nimerește, nu va obține puncte. După ce se termină prin nimerirea centrului țintei, câștigătorul este jucătorul cu cel mai mare scor.

- **G23 Golf (10; 20; 30; 40; 50; 60; 70; 80; 90)**

Opțiunea (10; 20; 30; 40; 50; 60; 70; 80; 90) reprezintă punctele alocate jucătorului. Jucătorul trebuie să nimerească casetele numerice de la unu la optsprezece, în ordine. Nimereste una în prima rundă, apoi două în a doua rundă, etc. Dacă segmentul este nimerit, dispozitivul va emite un sunet „Yes” sau „No”. Jucătorul trebuie să obțină cel mai mic scor posibil. Jucătorul care atinge sau depășește limita de puncte este eliminat din joc. Dacă ratează de trei ori într-o rundă, aceasta se consideră o „aruncare greșită” și se numără ca cinci puncte. Lovirea unui câmp triplu se numără ca un punct; lovirea unui câmp dublu se numără ca două puncte; lovirea unui câmp simplu se numără ca trei puncte. Jucătorul poate folosi oricare dintre cele trei darts pentru a-și încheia runda, dar poate folosi doar ultimul dart pentru a înscrie un punct. Dacă ultimul dard al rundei nu lovește ținta, runda va fi, de asemenea, considerată ca fiind de cinci puncte. Jucătorul care atinge sau depășește punctajul stabilit va fi eliminat din joc. Când rămâne un singur jucător, acesta câștigă; sau, după terminarea tuturor celor 18 runde, câștigătorul este jucătorul cu cel mai mic număr de puncte.

- **G24 Bingo (132; 141; 168; 189)**

Aparatul va afișa automat câmpul țintă. Jucătorul care atinge primul de trei ori toate câmpurile țintă desemnate câștigă. Dacă segmentul este atins, aparatul va emite „Yes” sau „No”. 132 - Nimereste caseta in ordinea 15, 4, 8, 14, 3; 141 - Nimereste caseta in ordinea 17, 13, 9, 7, 1; 168 - Nimereste caseta in ordinea 20, 16, 12, 6, 2; 189 - Nimereste caseta in ordinea 19, 10, 18, 5, 11. Jucatorul trebuie sa nimereasca de trei ori caseta numerica indicata pentru a trece la urmatoarea caseta. Nimerirea unei singure casete se pune o data; o caseta dubla se pune de doua ori; una tripla se pune de trei ori.

- **G25 Big Little - Simplu (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21)**

Opțiunea (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21) indică valoarea inițială a vieții jucătorului. La început, dispozitivul va afișa aleatoriu numărul țintă pentru primul jucător. Dacă jucătorul nimerește ținta cu prima sau a doua săgeată, poate desemna o nouă țintă pentru următorul jucător cu următoarea săgeată; dacă jucătorul nimerește ținta doar cu a treia săgeată sau nu desemnează corect o nouă țintă pentru următorul jucător, dispozitivul va afișa aleatoriu o nouă țintă pentru următorul jucător; dacă jucătorul nu nimerește ținta cu niciuna dintre cele trei săgeți, jucătorul va pierde o „viață", iar între timp următorul jucător va trebui să arunce la aceeași țintă. Dacă ținta este nimerită, dispozitivul va emite un sunet „Yes"; sau „No". Este posibilă nimerirea unei ținte simple, duble sau triple. Când valoarea inițială a vieții jucătorului ajunge la zero, jucătorul va fi eliminat din joc. În cele din urmă, când rămâne un singur jucător, jocul se termină, iar jucătorul respectiv câștigă.

- **G26 Big Little - Hard (H03; H05; H07; H09; H11; H13; H15; H17; H19; H21)**

Opțiunea (*3; *5; *7; *9; *11; *13; *15; *17; *19; *21) indică valoarea inițială a vieții jucătorului. La început, dispozitivul va afișa aleatoriu un număr țintă pentru primul jucător. Dacă jucătorul nimerește ținta cu prima sau a doua săgeată, poate stabili o nouă țintă pentru următorul jucător cu următoarea săgeată; dacă jucătorul nimerește ținta doar cu a treia săgeată sau nu stabilește corect o nouă țintă pentru următorul jucător, dispozitivul va afișa aleatoriu o nouă țintă pentru următorul jucător; dacă jucătorul nu nimerește ținta cu toate cele trei săgeți, jucătorul va pierde o „viață", iar între timp următorul jucător va trebui să nimerească aceeași țintă. Dacă ținta este nimerită, dispozitivul va emite un sunet „Yes"; sau „No". Este permisă doar nimerirea aceluiași câmp pentru ținta stabilită. De exemplu, când ținta este „dublu 15", lovirea „simplului 15" sau a „triplu 15" este incorectă, doar „dublu 15" este valid. Când valoarea inițială a vieții jucătorului ajunge la zero, jucătorul va fi eliminat din joc. În cele din urmă, când rămâne un singur jucător, jocul se termină, iar jucătorul respectiv câștigă.

- **G27 Gotcha (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901)**

(101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901) sunt valorile de puncte specificate pe care jucătorii trebuie să le atingă. Fiecare jucător începe cu 0 puncte. Punctajul va fi adăugat atunci când caseta este lovită. Jucătorul care atinge primul punctele specificate câștigă. Dacă un jucător depășește punctajul specificat, este eliminat din rundă, iar punctajul său revine la valoarea de dinaintea aruncării din acea rundă. Jucătorii pot „bombarda" alți jucători, ceea ce le reduce punctajul la zero. Acest lucru se întâmplă atunci când jucătorul care aruncă are un punctaj egal cu cel al altui jucător la fiecare disc aruncat.

REZOLVAREA PROBLEMELOR

- **Nu există alimentare cu energie electrică** - Asigură-te că adaptorul de alimentare este conectat la o priză electrică și că ștecherul adaptorului este conectat la priza de alimentare de pe disc.
- **Jocul nu înregistrează rezultatele** - Verificați dacă jocul a fost setat în modul „Setări" sau în modul „Pauză". Apoi verificați dacă elementele senzorilor sau tastele funcționale nu sunt blocate sau blocate.
- **Segment sau buton blocat** - În timpul transportului și chiar și în timpul utilizării normale a țintei de darts, se poate întâmpla ca elementele senzorilor să se blocheze sporadic și să nu înregistreze loviturile. În acest caz
  Se va auzi un semnal de avertizare, iar indicatorul va începe să clipească, semnalând blocarea elementului. Scoaterea ușoară a săgeții din element sau mișcarea ușoară a elementului înainte și înapoi, aplicând o ușoară presiune cu degetul, îl va elibera de obicei rapid. Apoi, jocul poate fi reluat, iar scorul va continua exact de la momentul în care a fost întrerupt.
- **Îndepărtarea vârfurilor rupte** - Nu folosiți unelte ascuțite sau metalice pentru a scoate elementul rupt – acestea pot deteriora suprafața de joc. Dacă o bucată din vârf iese peste suprafața țintei, îndepărtați-o cu grijă cu degetele sau cu o pensetă de plastic. Dacă vârful rupt este la același nivel cu suprafața țintei și nu poate fi prins, nu încercați să-l împingeți cu forța prin câmp; acest lucru poate lărgi orificiul sau poate deteriora senzorul țintei. Contactați un service autorizat sau utilizați o unealtă specială pentru îndepărtarea vârfurilor moi (așa-numitul tip remover), dacă producătorul o oferă. Cu cât dartsul este mai greu, cu atât riscul de rupere a vârfului este mai mare – utilizați vârfurile recomandate de producător și înlocuiți-le regulat.
- **Interferențe de alimentare sau electromagnetice** - În situații extreme, când există interferențe electromagnetice semnificative, sistemul electric poate înceta să funcționeze sau poate afișa rezultate eronate. Exemple: în cazul furtunilor puternice, al variațiilor extreme de tensiune, al tensiunii scăzute sau al amplasării jocului de darts prea aproape de motoare electrice sau în apropierea cuptoarelor cu microunde. Pentru a restabili funcționarea normală a dispozitivului, deconectați adaptorul de alimentare de la priză și așteptați câteva secunde înainte de a-l reconecta. În acest caz, asigurați-vă, desigur, că cauza perturbărilor a fost eliminată.

ÎNGRIJIREA ȚINTELOR DE DART

IMPORTANT! Înainte de a curăța cu o cârpă umedă, scoateți ștecherul din priză. Țintele de darts trebuie curățate exclusiv cu o cârpă umedă! Sursa de alimentare nu trebuie să intre în contact cu umezeala! În cazul utilizării frecvente, suprafața frontală a dispozitivului se va murdări cel mai probabil în urma utilizării. Suprafața frontală, tastele și ecranul trebuie curățate cu o cârpă umedă. Vă recomandăm să utilizați o soluție de apă cu o cantitate mică de detergent delicat. Apoi ștergeți cu o cârpă moale și uscată. Dacă nu intenționați să utilizați ținta pentru o perioadă mai lungă de timp, este recomandat să o acoperiți cu o cârpă pentru a o proteja de praf. Păstrați întotdeauna produsul într-un loc uscat și curat, la temperatura camerei.

Aparatul este un echipament electric și electronic. Respectați reglementările locale: duceți echipamentul electric uzat la un punct de colectare a deșeurilor corespunzător.



Ďakujeme za zakúpenie tejto elektronickej hry na šípky s priloženým napájacím adaptérom. Vďaka jej počítačovému systému bodovania je hra jednoduchá a zábavná. Zároveň môže hrať až 8 hráčov. Terč ponúka 27 hier s 202 variantmi, zvukové efekty, hudbu a hlasové hlásenia v anglickom jazyku. Pred začatím hry si prečítajte návod a uschovajte ho pre budúce použitie.

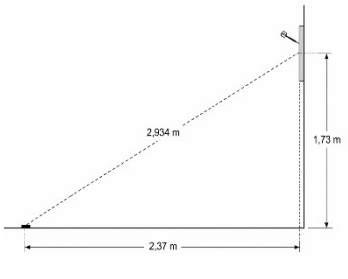
UPOZORNENIA

- 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.
- Používajte zariadenie 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 súčasti.
- Terč na šípky sa smie používať výlučne s priloženým napájacím zdrojom. Použitie nesprávneho typu napájacieho zdroja spôsobí poškodenie obvodu terča. Nepoužívajte zariadenie, ak je napájací zdroj, kábel alebo zástrčka poškodená. Nepripájajte ani neodpájajte napájací zdroj mokrými rukami. Odpájajte ho uchopením za zástrčku, nikdy za kábel.
- Keď terč nepoužívate, vypnite ho a odpojte od napájania.

OBSAH BALENIA

Súčasťou balenia sú: elektronický terč na šípky, napájací adaptér, 12 šípok s mäkkými hrotmi, 50 náhradných hrotov, návod na použitie, montážny materiál.

MONTÁŽ



Na montáž použite priložené montážne prvky: hmoždinky a skrutky. Terč upevnite podľa montážneho nákresu. Stred terča by mal byť po zavesení 173 cm nad podlahou. Hádzacia čiara by mala byť 237 cm od roviny terča. Uistite sa, že pred terčom je približne 3 m voľného priestoru. 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 namontujte hru. Možno bude potrebné skrutky dotiahnuť, kým sa terč tesne neprilieha k stene. Po montáži skontrolujte, či sa terč stabilne prilieha k stene a neposúva sa počas používania.

TECHNICKÉ ÚDAJE

Zariadenie je napájané výhradne priloženým sieťovým adaptérom s výstupom jednosmerného prúdu (DC).
Vstupné parametre adaptéra: 100–240 V AC, 50/60 Hz.
Výstupné parametre napájacieho zdroja: 5 V DC, 0,5 A (2,5 W).
Konštrukcia: napájací zdroj je zariadenie triedy II (dvojitá izolácia), čo znamená, že nevyžaduje ochranný vodič.
Symbolika: symbol domčeka na napájacom zdroji znamená, že napájací zdroj a zariadenie sú určené výlučne na použitie v interiéri. Symbol polarity na konektore DC označuje, ktorá časť konektora je kladná a ktorá záporná.

PRIPOJENIE A SPUSTENIE

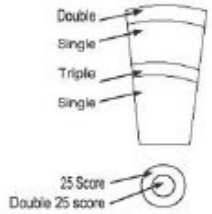
Zasuňte DC konektor napájacieho zdroja do napájacieho konektora na zariadení, pričom dbajte na správnu polaritu (kladný a záporný pól podľa symbolu na napájacom zdroji). Následne pripojte napájací adaptér do sieťovej zásuvky (230 V). Zapnite disk podľa pokynov v návode na použitie – vyberte hru, počet hráčov a začnite hrať. Po skončení hry odpojte napájací adaptér od siete tak, že najskôr vytiahnete sieťovú zástrčku.

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 hru v šípky s oceľovými hrotmi ani

Nepoužívajte dlhšie 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 hody si urobte krátku prestávku, aby mechanizmus a elektronika terča správne zaznamenali výsledok. Ak sú dva hody 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

- Tlačidlo GAME — stlačte toto tlačidlo, aby ste prechádzali ponukou hier na obrazovke a vybrali hru. Počas hry stlačte toto tlačidlo, aby ste ukončili aktuálnu hru a vrátili sa do počiatočného stavu hry.
- Tlačidlo OPTION — stlačením tohto tlačidla vyberiete rôzne varianty hier.
- Tlačidlo PLAYER/SCORE — pri spustení hry použite toto tlačidlo na nastavenie počtu hráčov; počas hry použite toto tlačidlo na kontrolu skóre každého hráča.
- Tlačidlo DOUBLE — iba pre hru „G01“.
- Tlačidlo HANDICAP — použite toto tlačidlo na nastavenie úrovne obtiažnosti hry individuálne pre každého hráča. Napríklad: 4 hráči hrajú hru „G01“. Prvý hráč môže nastaviť počiatočný bod 801; druhý hráč 201; tretí hráč 501; štvrtý hráč 301.
- Tlačidlo SOUND — toto tlačidlo umožňuje regulovať hlasitosť reproduktorov. K dispozícii je 8 úrovní od stíšenia až po maximálnu hlasitosť.
- Tlačidlo MISS — stlačte toto tlačidlo, aby ste znížili počet zostávajúcich hodov, ak hod nezasiahne segment.
- Tlačidlo ELIMINATE/TEAM — pri spustení stlačte toto tlačidlo, aby ste nastavili tímovú hru; počas hry stlačte toto tlačidlo, aby ste vymazali alebo obnovili výsledok aktuálneho hodu.
- Tlačidlo START/NEXT — stlačte toto tlačidlo, aby ste začali hru a prešli k ďalšiemu hráčovi.
- Tlačidlo CYBERMATCH — Stlačte toto tlačidlo, aby ste hrali proti zariadeniu, celkom päť úrovní (C1 – profesionál, C2 – expert, C3 – senior, C4 – stredne pokročilý, C5 – začiatočník).

NASTAVENIE HRY

Zapnite konzolu a tá začne vykonávať autotest. Keď zaznie zvukový efekt, stlačte ľubovoľné z deviatich funkčných tlačidiel v hornej časti, aby ste prešli do hry „G01“; alebo po ukončení autotestu konzola prejde priamo do hry „G01“.

1. Stlačte tlačidlo GAME, aby ste vybrali ľubovoľnú hru, kým sa nezobrazí.
2. Stlačte tlačidlo OPTION, aby ste vybrali rôzne varianty hier.
3. Stlačte tlačidlo PLAYER, aby ste nastavili počet hráčov.
4. Stlačte tlačidlo HANDICAP, aby ste nastavili rôzne úrovne obtiažnosti pre každého hráča. Každým stlačením tlačidla sa úroveň zmení o jeden stupeň.
5. Stlačte tlačidlo START, aby ste po dokončení konfigurácie začali hrať.

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

- **G01 Count Down (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901)**

Hra spočíva v odpočítavaní jednotlivých výsledkov od počiatočného počtu bodov. Vyhráva ten hráč, ktorý ako prvý dosiahne presne nulu. Možnosti: Ak chcete hru sťažiť, môžete stlačiť tlačidlo DOUBLE a nastaviť dodatočné obmedzenia týkajúce sa začiatku a konca hry.

- Double In (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901) – na začiatok musí hráč trafiť pole s dvojnásobnou hodnotou.
- Double Out (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901) – aby vyhral, musí hráč trafiť dvojité pole, každé trafenie zníži skóre na nulu. Dosiahnutie „1“ alebo prekročenie nuly sa považuje za KRACH a skóre sa vráti na predchádzajúcu hodnotu.
- Double In/Out (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901) – hráč musí trafiť pole s dvojnásobným bodovým hodnotením, aby začal a ukončil hru.

- **G02 Simple Cricket (000; 020; 025)**

Body sa pripisujú, keď sú zasiahnuté políčka: 15, 16, 17, 18, 19, 20 a stred terča. Hráč, ktorý ako prvý trafí všetky uvedené políčka trikrát, je víťazom. 000 – Hráč môže trafiť ľubovoľné políčko 15, 16, 17, 18, 19, 20 a stred terča (bull’s eye). Pre jednotlivé polia nie je stanovené poradie; 020 – Hráč musí najprv trafil 20 trikrát a potom trafil 19, 18, 17, 16, 15 a stred terča (bull’s eye) postupne; 025 – Hráč musí najprv trafiť stred terča (bull’s eye) trikrát a potom trafiť 15, 16, 17, 18, 19 a 20 v poradí. Každé pole má tri LED indikátory. Po jednom zásahu sa rozsvieti jeden indikátor. Po rozsvietení všetkých indikátorov sa hra končí. Hráč, ktorý ako prvý rozsvieti všetky indikátory, vyhráva.

- **G03 Scram Cricket (A00 – len pre 2 hráčov)**

Body sa pripisujú len v prípade, ak sú zasiahnuté čísla 15, 16, 17, 18, 19, 20 a stred terča (bull’s eye). Hra sa skladá z dvoch kôl. V prvom kole sa hráč číslo jeden pokúsi „uzavrieť“ všetky vyššie uvedené polia (trafiť trikrát do každého poľa – 15 až 20 a stred terča (bull’s eye)). Keď hráč číslo jeden trafí do ľubovoľného bodovaného poľa trikrát, znamená to, že dané bodované pole „uzavrie“. Hráč číslo dva nezískava žiadne body po zásahu tohto poľa. Hráč číslo dva sa snaží získať čo najviac bodov zásahom do bodovaných polí, ktoré hráč číslo jeden ešte nezavrel. Keď hráč číslo jeden uzavrie všetky bodované polia, prvé kolo sa skončí. V druhom kole si obaja hráči vymenia úlohy. Teraz sa hráč číslo dva snaží uzavrieť všetky bodované políčka a hráč číslo jeden získava body. Hra končí, keď hráč číslo dva uzavrie všetky políčka. Víťazí hráč s vyšším počtom bodov.

- **G04 Score Cricket (E00; E20; E25)**

Body sa počítajú len vtedy, ak sú zasiahnuté políčka 15, 16, 17, 18, 19, 20 a stred terča (bull’s eye). E00 – Hráč môže trafiť ľubovoľné pole 15, 16, 17, 18, 19, 20 a stred terča (bull’s eye). Pre jednotlivé polia nie je stanovené žiadne poradie; E20
- Hráč musí najprv trafil 20 trikrát, a potom po sebe trafil 19, 18, 17, 16, 15 a stred terča (bull’s eye); E25 – Hráč musí najprv trafiť stred terča (bull’s eye) trikrát a potom trafiť 15, 16, 17, 18, 19 a 20 v poradí. Každý segment má tri LED indikátory. Po jednom zásahu sa rozsvieti jeden indikátor. Každé pole je „otvorené“, keď je pole trafené trikrát. Pole sa však „uzavrie“ a nebude možné v ňom získať body, ak ho všetci hráči trafia trikrát. Každý hráč musí trafit bodované pole trikrát, aby sa mohlo stať „otvoreným“ a bolo možné zaň získať body. Kým súperi nedokončia tri zásahy na otvorenie bodovaného poľa, hráč môže pokračovať v streľbe na „otvorené“ bodované pole, aby dosiahol vyššie skóre. Potom, čo všetci hráči dokončia tri zásahy do toho istého bodovaného poľa, toto pole sa „uzavrie“ a nebude možné ho znovu započítať. Keď všetci hráči „uzavrú“ všetky bodované polia, víťazom sa stáva hráč s najvyšším skóre.

- **G05 Cut Throat Cricket (C00; C20; C25)**

Body sa pripisujú len v prípade, ak sa trafia čísla 15, 16, 17, 18, 19, 20 a stred terča (bull’s eye). C00 – Hráč môže trafiť ľubovoľné pole s číslom 15, 16, 17, 18, 19, 20 a stred terča (bull’s eye). Pre jednotlivé políčka nie je stanovené žiadne poradie; C20 — hráč musí najprv trafit 20 trikrát, potom 19, 18, 17, 16, 15 a bull’s-eye. C25 — hráč musí najprv trafiť bull’s-eye trikrát, potom 15, 16, 17, 18, 19 a 20. Každý segment má tri LED indikátory. Po jednom zásahu sa rozsvieti jeden indikátor. Každé bodované pole je „otvorené“, keď je pole trafené trikrát. Pole sa však stane „uzavreté“ a nebude možné ho získať, ak ho všetci hráči trafia trikrát. Body získané daným hráčom sa pripočítajú všetkým súperom. Každý hráč musí trikrát trafiť bodované pole, aby sa mohlo premeniť na

stav „otvorený“ a môžu byť bodované. Kým súperi nevykonajú tri zásahy na otvorenie bodovacieho poľa, hráč môže pokračovať v zásahoch do „otvoreného“ bodovacieho poľa, aby dosiahol vyššie skóre ako súperi. Potom, čo všetci hráči dokončia tri zásahy do toho istého bodovacieho poľa, toto pole sa „uzavrie“ a nebude možné ho znovu započítať. Keď všetci hráči „uzavrú“ všetky bodované polia, víťazom sa stáva hráč s najnižším skóre.

- **G06 Double Score Cricket (D00; D20; D25)**

Body sa počítajú len vtedy, ak sú zasiahnuté polia 15, 16, 17, 18, 19, 20 a stred terča. D00 – Hráč môže zasiahnuť ľubovoľné pole 15, 16, 17, 18, 19, 20 a stred terča. Pre jednotlivé polia nie je stanovené žiadne poradie; D20 – Hráč musí najprv trafit 20 trikrát a potom po sebe trafit 19, 18, 17, 16, 15 a stred terča (bull’s eye); D25 – Hráč musí najprv trafit stred terča trikrát a potom trafit 15, 16, 17, 18, 19 a 20 v poradí. Hra je rovnaká ako v hre „Score Cricket“, s výnimkou toho, že hráč musí najprv trafit každé pole s dvojnásobným bodovaním, aby mohol pokračovať v hre.

- **G07 Shove-A-Penny Cricket (P00; P20; P25 – minimálne 2 hráči**)

Body sa pripisujú len v prípade, ak sa trafia čísla 15, 16, 17, 18, 19, 20 a stred terča (bull’s eye). P00 – Hráč môže trafiť ľubovoľné pole 15, 16, 17, 18, 19, 20 a stred terča (bull’s eye). Pre jednotlivé polia nie je stanovené žiadne poradie; P20 - Hráč musí najprv trafit 20 trikrát a potom po sebe trafit 19, 18, 17, 16, 15 a stred terča (bull’s eye); P25 – Hráč musí najprv trafiť stred terča (bull’s eye) trikrát a potom trafiť 15, 16, 17, 18, 19 a 20 v poradí. Hra je podobná hre „Simple Cricket“. Výnimky sú nasledujúce: ak daný hráč trafí do bodovaného poľa viac ako trikrát, prebytok sa pripočíta nasledujúcemu hráčovi. Ale potom, čo daný hráč trikrát trafí do bodovaného poľa a „uzavrie“ toto pole, ak tento hráč opäť trafí do tohto poľa, prebytok sa nepripočíta nasledujúcemu hráčovi. Napríklad: hráč číslo 1 trafí dvakrát pole 16 a tri ukazovatele pre pole 16 zapnú dva. Potom hráč trafí trojku do poľa 16 a prebytok dvoch bodov sa pripočíta hráčovi číslo dva. Teraz hráč číslo dva môže
„uzavrieť“ pole 16 tak, že ho trafí len raz. Ak však hráč číslo jeden trafí pole 16 trikrát, rozsvietia sa tri indikátory pre toto pole a pole sa uzavrie. Ak teraz hráč číslo jeden hodí dvojku pre toto pole, prebytok dvoch bodov sa nepridá hráčovi číslo dva. Vyhráva ten hráč, ktorý trikrát trafí všetky polia.

- **G08 Round Clock (5; 10; 15; 20)**

Možnosť (5; 10; 15; 20) znamená, že body sa pripisujú po zásahu ľubovoľného bodovaného poľa. 5 Zásah poľa s bodmi od 1 do 5; 10 Zásah poľa s bodmi od 1 do 10; 15 Trafte políčka s bodmi od 1 do 15; 20 Trafte políčka s bodmi od 1 do 20. Hráč musí trafiť políčko s bodmi podľa pokynov zariadenia. Ak je políčko trafené, objaví sa ďalšie políčko a zariadenie vydá zvuk „Yes“; alebo: „No“. Hráč, ktorý ako prvý trafí všetky políčka s bodmi, vyhráva.

- **G09 Round Clock-Double (205; 210; 215; 220)**

Možnosť (205; 210; 215; 220) znamená, že sa počíta iba zásah do poľa s dvojnásobným bodovaním. 205 – zásah do poľa s bodovaním od 1 do 5; 210 – zásah do poľa s bodovaním od 1 do 10; 215 – zásah do poľa s bodovaním od 1 do 15; 220 – Trafiť polia s bodovým hodnotením od 1 do 20. Hráč musí hodiť šípky do bodovaného poľa na základe pokynov zariadenia. Ak je pole trafené, objaví sa ďalšie pole a zariadenie vydá zvuk „Yes“; alebo: „No“. Hráč, ktorý ako prvý trafí všetky polia s dvojnásobným bodovým hodnotením, je víťazom.

- **G10 Round Clock-Triple (305; 310; 315; 320)**

Možnosť (305; 310; 315; 320) znamená, že sa počíta len zásah do poľa s trojnásobným bodovaním. 305 – Trafte body od 1 do 5; 310 – Trafte body od 1 do 10; 315 – Trafte body od 1 do 15; 320 – Trafenie políčok s bodovým hodnotením od 1 do 20. Hráč musí hodiť šípky do bodovaného políčka podľa pokynov zariadenia. Ak je políčko trafené, objaví sa ďalšie políčko a zariadenie vydá zvuk „Yes“; alebo: „No“. Hráč, ktorý ako prvý trafí všetky políčka s trojnásobným bodovým hodnotením, je víťazom.

- **G11 Legs Over (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21)**

Možnosť (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21) označuje počiatočnú hodnotu života hráča. Každý hráč by sa mal snažiť dosiahnuť výsledok vyšší alebo rovnaký ako súčet troch hodov v poradí predchádzajúceho hráča (na začiatku zariadenie zobrazí hodnotu výsledku prvého hráča). Ak hráč získa v troch hadoch menej bodov ako predchádzajúci hráč, stratí jeden „život“. Naopak, ak hráč nehádže, ale hneď stlačí tlačidlo START, tiež stratí jeden „život“. Keď hodnota života hráča klesne na nulu, hráč je vyradený. Keď zostane len jeden hráč, hra končí a tento hráč vyhráva. V tejto hre by malo hrať viac ako 2 hráči.

- **G12 Legs Under (U03; U05; U07; U09; U11; U13; U15; U17; U19; U21)**

Možnosť (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21) označuje počiatočnú hodnotu života hráča. Každý hráč by sa mal pokúsiť získať počet bodov menší alebo rovný súčtu troch hodov v poradí predchádzajúceho hráča. (Na začiatku zariadenie zobrazí hodnotu výsledku pre prvého hráča). Keď niektorý hráč získa v troch hádzaní viac bodov ako hodnota pre predchádzajúceho hráča, bude mu odobratý jeden „život“. Naopak, ak hráč nehádže šípkami, ale hneď stlačí tlačidlo START, stratí jeden „život“; ak hráč stlačí tlačidlo ELIMINATE/TEAM, zariadenie vynuluje aktuálny výsledok a k súčtu pripočíta 60 bodov; ak hráč stlačí tlačidlo MISS, zariadenie takisto pripočíta 60 bodov. Keď hodnota života hráča klesne na nulu, hráč bude vyradený. Keď zostane len jeden hráč, hra končí a tento hráč vyhráva. V hre by malo byť viac ako dvaja hráči.

- **G13 Count Up (100; 200; 300; 400; 500; 600; 700; 800; 900)**

Skóre každého hráča sa po každom zásahu zvyšuje od nuly. Vyhráva prvý hráč, ktorý dosiahne alebo prekročí zvolený limit bodov. Prvý hráč, ktorý dosiahne alebo prekročí stanovený výsledok, je víťazom.

- **G14 High Score (H03; H05; H07; H09; H11; H13; H15; H17; H19; H21)**

Všetky políčka sa bodujú. Možnosť (*3; *5; *7; *9; *11; *13; *15; *17; *19; *21) označuje určené ťahy hráča. Jeden ťah sa týka troch hodov. Po ukončení určených ťahov vyhráva hráč s najvyšším skóre.

- **G15 Shoot out (-03; -05; -07; -09; -11; -13; -15; -17; -19; -21)**

Možnosť (*3; *5; *7; *9; *11; *13; *15; *17; *19; *21) určuje počiatočnú hodnotu života hráča. Zariadenie náhodne vyberie číselné pole, na ktoré sa má hodiť. Hráč musí trafiť číselné pole do 10 sekúnd, inak stráca kolo.
Zariadenie náhodne určí číselné pole. Hráč má 10 sekúnd na zásah. Po zásahu zariadenie prehrá hlásenie „Yes“ alebo „No“. Ak trafí cieľové pole s jednoduchým, dvojitým alebo trojitým bodovaním, zariadenie odpočíta jeden bod z celkového počtu. Vyhráva hráč, ktorý ako prvý zníži počet bodov na nulu.

- **G16 Killer (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21)**

Možnosť (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21) označuje počiatočnú hodnotu života hráča. Po vstupe do hry zariadenie zobrazí „SEL“, aby hráčom ukázalo, ako si majú vybrať počet bodov pre seba. Keď si prvý hráč vyberie počet bodov, stlačte tlačidlo „NEXT“, aby si mohol vybrať ďalší hráč. Všetci hráči by mali mať iný počet bodov. Keď všetci hráči dokončia výber svojho počtu bodov, hra sa začne. Najskôr by mal hráč trafiť svoje vlastné číslo, aby získal status „vrah“. Keď sa stane vrahom, hráč sa snaží trafiť číslo súpera, a potom súper stratí jeden „život“. Ak zabijak trafí svoje vlastné číslo, stratí status „zabijaka“ a tiež stratí jeden „život“. Hráč by mal opäť trafiť svoje číslo, aby znovu získal kvalifikáciu „zabijaka“. Zabijak by sa mal pokúsiť odobrať „život“ súperom tým, že čo najskôr trafí ich počet bodov. Po trafení cieľového čísla zariadenie vydá hlas „Yes“ alebo „No“. Keď zostane len jeden hráč, hra končí a tento hráč sa stáva víťazom. V hre by malo byť viac ako dvaja hráči.

- **G17 Killer - Double (203; 205; 207; 209; 211; 213; 215; 217; 219; 221)**

Možnosť (*3; *5; *7; *9; *11; *13; *15; *17; *19; *21) označuje počiatočnú hodnotu života hráča. Po vstupe do hry zariadenie zobrazí „SEL“, aby hráčom ukázalo, ako si majú vybrať počet bodov pre seba. Keď si prvý hráč vyberie svoje číslo, stlačte tlačidlo „NEXT“, aby si svoje číslo mohol vybrať ďalší hráč. Všetci hráči by mali mať iné číslo. Keď všetci hráči dokončia výber svojho čísla, hra sa začne. Najskôr by mal hráč trafiť svoje číslo dvakrát, aby získal kvalifikáciu „vrah“. Keď sa stane vrahom, hráč sa snaží trafiť čísla súperov, a potom súper stratí jeden „život“. Ak zabijak trafí svoje číslo, stratí kvalifikáciu „zabijaka“ a tiež stratí jeden
„život“. Hráč by mal opäť dvakrát trafiť svoje číslo, aby získal titul „zabijaka“. Zabijak by sa mal pokúsiť odobrať „život“ súperom tak, že čo najskôr trafí ich počet bodov. Po trafení cieľového čísla zariadenie vydá hlas „Yes“ alebo „No“. Keď zostane len jeden hráč, hra končí a tento hráč sa stáva víťazom. V hre by malo byť viac ako dvaja hráči.

- **G18 Killer - Triple (303; 305; 307; 309; 311; 313; 315; 317; 319; 321)**

Možnosť (*3; *5; *7; *9; *11; *13; *15; *17; *19; *21) označuje počiatočnú hodnotu života hráča. Po vstupe do hry zariadenie zobrazí „SEL“, aby hráčom ukázalo, ako si majú vybrať počet bodov pre seba. Keď si prvý hráč vyberie svoje číslo, stlačte tlačidlo „NEXT“, aby si svoje číslo mohol vybrať ďalší hráč. Všetci hráči by mali mať iné číslo. Keď všetci hráči dokončia výber svojho čísla, hra sa začína. Najskôr by mal hráč trafiť svoje číslo trikrát, aby získal kvalifikáciu „zabijaka“. Keď sa stane zabijakom, hráč sa snaží trafiť čísla súperov, a potom

súper stratí jeden „život“. Ak zabijak trafí svoje číslo, stratí status „zabijaka“ a zároveň stratí jeden „život“. Hráč by mal opäť trafil svoje číslo trikrát, aby získal kvalifikáciu „zabijaka“. Zabijak by sa mal pokúsiť odobrať „život“ súperom tým, že čo najskôr trafí ich počet bodov. Po trafení cieľového čísla zariadenie vydá hlas „Yes“ alebo „No“. Keď zostane len jeden hráč, hra končí a tento hráč sa stáva víťazom. V hre by malo byť viac ako dvaja hráči.

- **G19 All Five (51; 61; 71; 81; 91)**

Jedno kolo znamená tri hody. V každom kole by mal každý hráč dosiahnuť súčet deliteľný piatimi. Každá „päťka“ sa počíta ako jeden bod. Napríklad: hráč hodí v troch hádzaní trojku, sedmičku a desiatku. Keďže súčet dvadsať je deliteľný piatimi štvorkami, hráč získa štyri body (4x5 = 20). Okrem toho, ak súčet za tri hádzania nie je deliteľný piatimi alebo žiadna šípka v kole nepadne do správneho poľa (netrafenie terča alebo zásah do „pneumatika“ (vonkajší krúžok), body sa neudeľujú. Možnosť (51; 61; 71; 81; 91) označuje stanovený počet bodov pre hráča. Hráč, ktorý ako prvý dosiahne alebo prekročí stanovený počet bodov, je víťazom.

- **G20 Shanghai (101; 105; 110; 115)**

101 – Trafte ľubovoľné pole od jedného do dvadsať a stred terča postupne; 105 – Trafte ľubovoľné pole od päť do dvadsať a stred terča postupne; 110 – Trafte ľubovoľné pole od desať do dvadsať a stred terča postupne; 115 – Trafiť ľubovoľné pole od pätnásť do dvadsať a stred terča postupne. Každý hráč môže hodiť iba jeden šípku na každé číselné pole a automaticky prejsť na ďalšie pole. Body získa, ak trafí, a ak netrafí, body nezíska. Po ukončení trafením stredu terča sa víťazom stáva hráč s najvyšším skóre.

- **G21 Shanghai (201; 205; 210; 215)**

201 – Trafiť postupne dvojité pole od jedného do dvadsať a stred terča; 205 – Trafiť postupne dvojité pole od päť do dvadsať a stred terča; 210 – Trafiť postupne dvojité pole od desať do dvadsať a stred terča; 215 – Traf dvojité pole od pätnásť do dvadsať a stred terča postupne. Každý hráč môže hodiť iba jeden šíp do každého číselného poľa a automaticky prejsť do ďalšieho poľa. Body získa, ak trafí, a ak netrafí, body nezíska. Po ukončení trafením stredu terča sa víťazom stáva hráč s najvyšším skóre.

- **G22 Shanghai (301; 305; 310; 315)**

301 – Traf trojité pole od jedného do dvadsať a stred terča postupne; 305 – Traf trojité pole od päť do dvadsať a stred terča postupne; 310 – Traf trojité pole od desať do dvadsať a stred terča postupne; 315 – Traf trojité pole od pätnásť do dvadsať a stred terča postupne. Každý hráč môže hodiť iba jeden šíp do každého čísla a automaticky prejsť na ďalšie číslo. Body získa, ak trafí, a ak netrafí, body nezíska. Po ukončení trafením stredu terča sa víťazom stáva hráč s najvyšším skóre.

- **G23 Golf (10; 20; 30; 40; 50; 60; 70; 80; 90)**

Možnosť (10; 20; 30; 40; 50; 60; 70; 80; 90) označuje body určené pre hráča. Hráč by mal postupne trafiť čísla od jedného do osemnásť. Trafte jedno v prvom kole, potom dve v druhom kole atď. Ak je segment trafený, zariadenie vydá hlas „Yes“ alebo „No“. Hráč by mal dosiahnuť čo najnižší výsledok. Hráč, ktorý dosiahne alebo prekročí limit bodov, vypadáva z hry. Ak v kole trikrát netrafí, znamená to „zlý hod“ a počíta sa to ako päť bodov. Trafenie trojitého poľa sa počíta ako jeden bod; trafenie dvojitého poľa sa počíta ako dva body; trafenie do jedného poľa sa počíta ako tri body. Hráč môže použiť ľubovoľnú z troch šípok na ukončenie ťahu, ale na získanie bodu môže použiť len poslednú šípku. Ak posledný šípok v kole nezasiahne terč, kolo sa tiež počíta ako päť bodov. Hráč, ktorý dosiahne alebo prekročí stanovený počet bodov, je vylúčený z hry. Keď zostane len jeden hráč, vyhráva; alebo po ukončení všetkých 18 kôl sa víťazom stáva hráč s najnižším počtom bodov.

- **G24 Bingo (132; 141; 168; 189)**

Zariadenie automaticky zobrazí cieľové políčko. Hráč, ktorý ako prvý trikrát trafí všetky určené cieľové políčka, vyhráva. Ak je segment trafený, zariadenie vydá hlásenie „Yes“; alebo „No“. 132 – Trafte políčko v poradí 15, 4, 8, 14, 3; 141 – Trafte políčko v poradí 17, 13, 9, 7, 1; 168 – Trafte políčko v poradí 20, 16, 12, 6, 2; 189 – Trafte pole v poradí 19, 10, 18, 5, 11. Hráč by mal trikrát trafiť uvedené číselné pole, aby postúpil na ďalšie pole. Trafenie do jedného poľa sa počíta ako jeden bod; dvojité pole sa počíta ako dva body; trojité sa počíta ako tri body.

- **G25 Big Little – Simple (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21)**

Možnosť (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21) označuje počiatočnú hodnotu života hráča. Na začiatku zariadenie náhodne zobrazí cieľové číslo pre prvého hráča. Ak hráč trafí cieľ prvým alebo druhým šípkou, môže určiť nový cieľ pre ďalšieho hráča ďalšou šípkou; ak hráč trafí cieľ až treťou šípkou alebo neurčí správne nový cieľ pre ďalšieho hráča, zariadenie náhodne zobrazí nový cieľ pre ďalšieho hráča; ak hráč netrafí cieľ žiadnym z troch šípok, hráč stratí jeden „život“ a medzitým bude musieť ďalší hráč hádzať na ten istý cieľ. Ak je cieľ trafený, zariadenie vydá hlas „Yes“; alebo „No“. Je možné trafiť cieľ jednoducho, dvojnásobne alebo trojnásobne. Keď pôvodná hodnota života hráča klesne na nulu, hráč je vyradený z hry. Nakoniec, keď zostane len jeden hráč, hra končí a tento hráč vyhráva.

- **G26 Big Little – ťažká úroveň (H03; H05; H07; H09; H11; H13; H15; H17; H19; H21)**

Možnosť (*3; *5; *7; *9; *11; *13; *15; *17; *19; *21) označuje počiatočnú hodnotu života hráča. Na začiatku zariadenie náhodne zobrazí cieľové číslo pre prvého hráča. Ak hráč trafí cieľ prvým alebo druhým šípkou, môže určiť nový cieľ pre ďalšieho hráča ďalšou šípkou; ak hráč trafí cieľ až treťou šípkou alebo správne neurčí nový cieľ pre ďalšieho hráča, zariadenie náhodne zobrazí nový cieľ pre ďalšieho hráča; ak hráč netrafí cieľ všetkými tromi šípkami, stratí jeden „život“ a ďalší hráč bude musieť trafiť ten istý cieľ. Ak je cieľ trafený, zariadenie vydá hlas „Yes“ alebo „No“. Je povolené trafiť iba to isté pole pre určený cieľ. Napríklad, ak je cieľom „dvojitá 15“, zásah „jednoduchá 15“ alebo „trojitá 15“ je neplatný, počíta sa len „dvojitá 15“. Keď pôvodná hodnota života hráča klesne na nulu, hráč je vyradený z hry. Nakoniec, keď zostane len jeden hráč, hra končí a tento hráč vyhráva.

- **G27 Gotcha (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901)**

(101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901) sú to určité bodové hodnoty, ktoré musia hráči dosiahnuť. Každý hráč začína s 0 bodmi. Skóre sa pripočíta, keď je pole zasiahnuté. Hráč, ktorý ako prvý dosiahne určený počet bodov, vyhráva. Ak hráč prekročí stanovený počet bodov, vypadáva z kola a jeho skóre sa vráti do stavu pred hodom v tomto kole. Hráči môžu „bombardovať“ ostatných hráčov, čím znížia ich skóre na nulu. Stane sa tak, ak má hádzajúci hráč pri každom hodenom šípke rovnaké skóre ako iný hráč.

RIEŠENIE PROBLÉMOV

- **Chýba napájanie** – Uistite sa, že napájací adaptér je zapojený do elektrickej zásuvky a že zástrčka adaptéra je zapojená do napájacieho konektora na disku.
- **Hra nezaznamenáva výsledky** – Skontrolujte, či je hra nastavená v režime „Nastavenia“ alebo v režime „Pauza“. Následne skontrolujte, či nie sú senzory alebo funkčné tlačidlá zablokované alebo zaseknuté.
- **Zablokovaný segment alebo tlačidlo** – Počas prepravy, a dokonca aj pri bežnom používaní terča na šípky sa môže stať, že sa senzorové prvky občas zablokujú a nebudú zaznamenávať zásahy. V takom prípade
  Ozve sa výstražný signál a kontrolka začne blikať, čím signalizuje zablokovaný prvok. Jemné vyberanie šípky z prvku alebo jemné pohybovanie prvkom dopredu a dozadu s použitím ľahkého tlaku prstom ho zvyčajne rýchlo uvoľní. Potom môžete pokračovať v hre a výsledky budú pokračovať presne od momentu, v ktorom boli prerušené.
- **Odstraňovanie zlomených hrotov** – Na vyberanie zlomeného hrotu nepoužívajte ostré ani kovové nástroje – mohli by poškodiť hraciu plochu. Ak časť hrotu vyčnieva nad povrch terča, opatrne ju odstráňte prstami alebo plastovými kliešťami. Ak je zlomená špička v jednej rovine s povrchom terča a nedá sa uchopiť, nesnažte sa ju silou pretlačiť cez terč; mohlo by to rozšíriť otvor alebo poškodiť senzor terča. Obráťte sa na autorizovaný servis alebo použite špeciálny nástroj na odstraňovanie mäkkých hrotov (tzv. tip remover), ak ich výrobca ponúka. Čím ťažší je šípka, tým väčšie je riziko zlomenia hrotu – používajte hroty odporúčané výrobcom a pravidelne ich vymieňajte.
- **Poruchy napájania alebo elektromagnetické rušenie** – V extrémnych situáciách, keď dochádza k výraznému elektromagnetickému rušeniu, môže elektrický systém prestať fungovať alebo poskytovať nesprávne výsledky. Príklady: v prípade silných búrok, extrémnych výkyvov napätia, nízkeho napätia alebo umiestnenia šípkovej hry príliš blízko elektromotorov alebo v blízkosti mikrovlnných rúr. Na obnovenie normálnej prevádzky zariadenia odpojte napájací adaptér zo zásuvky a pred opätovným pripojením počkajte niekoľko sekúnd. V tomto prípade sa samozrejme uistite, že príčina poruchy bola odstránená.

ÚDRŽBA TERČA NA ŠÍPKY

DÔLEŽITÉ! Pred čistením vlhkou handričkou je potrebné vytiahnuť zástrčku zo zásuvky. Terče na šípky čistite výlučne vlhkou handričkou! Napájací adaptér nesmie prísť do kontaktu s vlhkosťou! Pri častom používaní sa predná časť zariadenia pravdepodobne zašpiní. Prednú časť, tlačidlá a displej čistite vlhkou handričkou. Odporúčame použiť roztok vody s malým množstvom jemného čistiaceho prostriedku. Následne utrite do sucha mäkkou, suchou handričkou. Ak nemáte v úmysle terč dlhší čas používať, odporúča sa ho zakryť handričkou, aby bol chránený pred prachom. Produkt vždy skladujte na suchom a čistom mieste pri izbovej teplote.

Toto zariadenie je elektrické a elektronické zariadenie. Nezabudnite dodržiavať miestne predpisy: vyraďované elektrické zariadenia odovzdajte do príslušného zberného dvora.



Zahvaljujemo se vam za nakup te elektronske igre v pikado s priloženim napajalnikom. Njen računalniški sistem točkovanja omogoča enostavno in prijetno igranje. Hkrati lahko igra do 8 igralcev. Tarča ponuja 27 iger z 202 različicami, zvočne učinke, glasbo in glasovna sporočila v angleškem jeziku. Pred začetkom igre se seznanite z navodili in jih shranite za prihodnost.

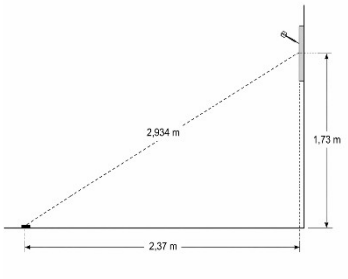
OPOZORILA ⚠

- 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.
- Tarča za pikado se sme uporabljati izključno s priloženim napajalnikom. Uporaba napačnega tipa napajalnika bo povzročila poškodbo vezja tarče. Naprave ne uporabljajte, če so napajalnik, kabel ali vtič poškodovani. Napajalnika ne priključujte ali odklapljajte z mokrimi rokami. Odklapljajte ga tako, da primeš za vtič, nikoli za kabel.
- Ko tarčo ne uporabljate, jo izklopite in odklopite iz omrežja.

VSEBINA KOMPLETA

Komplet vsebuje: elektronsko tarčo za pikado, napajalnik, 12 pikad z mehkimi konicami, 50 rezervnih konic, navodila za uporabo, material za montažo.

MONTAŽA 🛠



Za montažo uporabite priložene montažne elemente: ekspanzijske čepe in vijake. Tarčo pritrdite v skladu z montažno risbo. Središče bull's-eye naj bo po namestitvi 173 cm nad tlemi. Črta za met naj bo 237 cm od ravnine tarče. Prepričajte se, da je pred tarčo približno 3 m prostega prostora. V referenčne oznake vijačite dva vijaka, 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 se plošča ne prilega tesno ob steno. Po namestitvi preverite, ali se plošča stabilno prilega ob steno in se med uporabo ne premika.

TEHNIČNI PODATKI

Naprava se napaja izključno s priloženim omrežnim napajalnikom z izhodom enosmernega toka (DC). Vhodni parametri napajalnika: 100–240 V AC, 50/60 Hz.
Izhodni parametri napajalnika: 5 V DC, 0,5 A (2,5 W).
Konstrukcija: napajalnik je naprava razreda II (dvojna izolacija), kar pomeni, da ne potrebuje zaščitnega vodnika. Simboli: simbol hišice na napajalniku pomeni, da sta napajalnik in naprava namenjena izključno za uporabo v zaprtih prostorih. Simbol polaritete na DC-vtiču označuje, kateri del vtiča je pozitiven in kateri negativen.

PRIKLJUČITEV IN ZAČETEK DELOVANJA

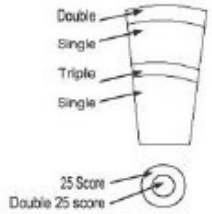
Vtaknite DC-vtič napajalnika v napajalno vtičnico na napravi, pri tem pa pazite na pravilno polarizacijo (pozitivni in negativni pol v skladu s simbolom na napajalniku). Nato napajalnik priključite v omrežno vtičnico (230 V). Vklopite ploščo v skladu z navodili v priročniku za uporabo – izberite igro, število igralcev in začnite igro. Po končani igri odklopite napajalnik iz omrežja, tako da najprej izvlečete omrežni vtič.

POMEMBNO OPOZORILO

- Tarča je namenjena izključno za uporabo z lahkimi pikadami z mehkimi konicami. Priporočamo uporabo pikad, ki so priložene kompletu. Ne poskušajte uporabljati pikad za igro darts z jeklenimi konicami niti

daljših puščic za igro pikada (največja dolžina konice je 2,5 cm) ali težjih puščic (največja teža puščice je 12 g), saj bi 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, izvlecite drugo puščico in ponovno vržite, da se vaš rezultat pravilno zabeleži.

SISTEM TOČKOVANJA



- »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

- Gumb GAME — pritisnite ta gumb, da si ogledate meni iger na zaslonu in izberete igro. Med igro pritisnite ta gumb, da končate tekočo igro in se vrnete v začetno stanje igre.
- Gumb OPTION — pritisnite ta gumb, da izberete različne različice iger.
- Gumb PLAYER/SCORE — ob zagonu igre uporabite ta gumb za nastavitev števila igralcev; med igro uporabite ta gumb za pregled rezultata vsakega igralca.
- Gumb DOUBLE — samo za igro „G01“.
- Gumb HANDICAP — uporabite ta gumb, da nastavite stopnjo težavnosti igre individualno za vsakega igralca. Na primer: 4 igralci igrajo igro „G01“. Prvi igralec lahko nastavi začetno točko 801; drugi igralec 201; tretji igralec 501; četrti igralec 301.
- Gumb SOUND — ta gumb omogoča nastavitev glasnosti zvočnikov. Na voljo je 8 stopenj od utišanja do največje glasnosti.
- Gumb MISS — pritisnite ta gumb, da zmanjšate število preostalih metov, če met ne zadene segmenta.
- Gumb ELIMINATE/TEAM — med zagonom pritisnite ta gumb, da nastavite igro v ekipah; med igro pritisnite ta gumb, da izbrišete ali ponovite rezultat trenutnega meta.
- Gumb START/NEXT — pritisnite ta gumb, da začnete igro in preidete na naslednjega igralca.
- Gumb CYBERMATCH — pritisnite gumb, da igrate proti napravi, skupaj pet stopenj (C1–profesionalna, C2–strokovna, C3–senior, C4–napredna, C5–začetna).

NASTAVITVE IGRE

Vklopite ploščo, nato pa bo plošča začela s samopreverjanjem. Ko se oglasi zvočni signal, pritisnite kateri koli od devetih funkcijskih gumbov zgoraj, da preidete na igro »G01«; ali pa bo plošča po končanem samopreverjanju tudi sama prešla neposredno na igro »G01«.

1. Pritisnite gumb GAME, da izberete katero koli igro, dokler se ta ne prikaže.
2. Pritisnite gumb OPTION, da izberete različne različice iger.
3. Pritisnite gumb PLAYER, da nastavite število igralcev.
4. Pritisnite gumb HANDICAP, da nastavite različne stopnje težavnosti za vsakega igralca. Vsaka pritiska na gumb spremeni stopnjo za eno stopnjo.
5. Pritisnite gumb START, da začnete igro po končani konfiguraciji.

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

- **G01 Count Down (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901)**

Igra temelji na odštevanju zaporednih rezultatov od začetnega števila točk. Zmaga igralec, ki prvi doseže natanko nič. Možnosti: Če želite igro otežiti, lahko pritisnete gumb DOUBLE, da nastavite dodatne omejitve glede začetka in konca igre.

- Double In (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901) – za začetek mora igralec zadeti polje z dvojno vrednostjo.
- Double Out (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901) – da bi zmagal, mora igralec zadeti dvojno polje, vsak zadetek pa zmanjša rezultat na nič. Doseganje „1“ ali preseganje ničle se šteje za KRACH, točke pa se vrnejo na prejšnji rezultat.
- Double In/Out (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901) – igralec mora zadeti dvojno polje, da začne in konča igro.

- **G02 Simple Cricket (000; 020; 025)**

Točke se dodelijo, ko se zadenejo polja: 15, 16, 17, 18, 19, 20 in središče tarče. Igralec, ki prvi trikrat zadene vsa zgoraj navedena polja, je zmagovalec. 000 – Igralec lahko zadene katero koli polje 15, 16, 17, 18, 19, 20 in središče tarče (bull’s eye). Za posamezna polja ni določenega vrstnega reda; 020 – Igralec mora najprej trikrat zadeti 20, nato pa po vrsti zadeti 19, 18, 17, 16, 15 in središče tarče (bull’s eye); 025 – Igralec mora najprej trikrat zadeti središče tarče (bull’s eye), nato pa po vrsti zadeti 15, 16, 17, 18, 19 in 20. Vsako polje ima tri LED-indikatorje. Po enem zadetku se prižge en indikator. Ko se prižgejo vsi indikatorji, se igra konča. Igralec, ki prvi prižge vse indikatorje, zmaga.

- **G03 Scram Cricket (A00 – samo za 2 igralca)**

Točke se štejejo le, če so zadeti 15, 16, 17, 18, 19, 20 in središče tarče (bull’s eye). Igra je sestavljena iz dveh krogov. V prvem krogu prvi igralec poskuša »zaprti« vsa zgoraj navedena polja (trikrat zadeti vsako polje – od 15 do 20 in središče tarče (bull’s eye)). Ko igralec številka ena trikrat zadene katero koli točkovno polje, to pomeni, da je to polje »zaprl«. Igralec številka dva ne prejme nobenih točk, ko zadene to polje. Igralec številka dva poskuša zbrati čim več točk z zadetki v točkovana polja, ki jih igralec številka ena še ni zaprl. Ko igralec številka ena zapre vsa točkovana polja, se prvi krog konča. V drugem krogu si igralca zamenjata vlogi. Sedaj igralec številka dva poskuša zapreti vsa polja za točke, igralec številka ena pa zbira točke. Igra se konča, ko igralec številka dva zapre vsa polja. Igralec z več točkami zmaga.

- **G04 Score Cricket (E00; E20; E25)**

Točke se štejejo le, če so zadeti 15, 16, 17, 18, 19, 20 in središče tarče (bull’s eye). E00 – Igralec lahko zadene katero koli polje 15, 16, 17, 18, 19, 20 in središče tarče (bull’s eye). Za posamezna polja ni določenega vrstnega reda; E20 - Igralec mora najprej trikrat zadeti številko 20, nato pa po vrsti zadeti številke 19, 18, 17, 16, 15 in središče tarče (bull’s eye); E25 – Igralec mora najprej trikrat zadeti sredino tarče (bull’s eye), nato pa po vrsti zadeti 15, 16, 17, 18, 19 in 20. Vsak segment ima tri LED-indikatorje. Po enem zadetku se prižge en indikator. Vsako polje se šteje za »odprto«, ko je polje zadeto trikrat. Polje pa se »zapre« in ga ni mogoče osvojiti, če ga vsi igralci zadenejo trikrat. Vsak igralec mora trikrat zadeti točkovno polje, da se to preklopi v stanje „odprto“ in se lahko točkuje. Preden nasprotniki zaključijo tri zadetke za odprtje točkovnega polja, lahko igralec nadaljuje z zadetki v „odprto“ točkovno polje, da doseže višje rezultate. Ko vsi igralci zaključijo tri zadetke na istem polju za točke, se to polje »zapre« in ga ni mogoče ponovno točkovati. Ko vsi igralci »zaprijo« vsa polja za točke, zmaga igralec z najvišjim rezultatom.

- **G05 Cut Throat Cricket (C00; C20; C25)**

Točke se dodelijo le, če so zadeti polji 15, 16, 17, 18, 19, 20 in središče tarče (bull’s eye). C00 – Igralec lahko zadene katero koli polje 15, 16, 17, 18, 19, 20 in središče tarče (bull’s eye). Za posamezna polja ni določenega vrstnega reda; C20 — igralec mora najprej trikrat zadeti 20, nato 19, 18, 17, 16, 15 in bull’s-eye. C25 — igralec mora najprej trikrat zadeti bull’s-eye, nato 15, 16, 17, 18, 19 in 20. Vsak segment ima tri LED-indikatorje. Po enem zadetku se prižge en indikator. Vsako polje se šteje za »odprto«, ko je trikrat zadeto. Polje pa bo »zaprto« in ga ne bo mogoče osvojiti, če ga vsi igralci zadenejo trikrat. Točke, ki jih osvoji določen igralec, se prištejejo vsem nasprotnikom. Vsak igralec mora trikrat zadeti polje, da se lahko preide v

v stanju »odprto« in se točkujejo. Preden nasprotniki izvedejo tri zadetke, da odprejo točkovno polje, lahko igralec nadaljuje z zadetki v „odprto“ točkovno polje, da doseže višje rezultate kot nasprotniki. Ko vsi igralci zaključijo tri zadetke v istem točkovnem polju, se to polje „zapre“ in ga ni mogoče ponovno točkovati. Ko vsi igralci »zaprenejo« vsa točkovna polja, zmaga igralec z najnižjim rezultatom.

- **G06 Double Score Cricket (D00; D20; D25)**

Točke se štejejo le, če so zadeti 15, 16, 17, 18, 19, 20 in središče tarče. D00 – Igralec lahko zadene katero koli polje 15, 16, 17, 18, 19, 20 in središče tarče. Za posamezna polja ni določenega vrstnega reda; D20 – Igralec mora najprej trikrat zadeti 20, nato pa po vrstnem redu zadeti 19, 18, 17, 16, 15 in središče tarče (bull’s eye); D25 – Igralec mora najprej trikrat zadeti središče tarče, nato pa v zaporedju zadeti 15, 16, 17, 18, 19 in 20. Igra je enaka kot v igri »Score Cricket«, z izjemo, da mora igralec najprej zadeti vsako polje z dvojno točkovanjem, da lahko nadaljuje igro.

- **G07 Shove-A-Penny Cricket (P00; P20; P25 – vsaj 2 igralca**)

Točke se dodelijo le, če se zadenejo polja 15, 16, 17, 18, 19, 20 in središče tarče (bull’s eye). P00 – Igralec lahko zadene katero koli polje 15, 16, 17, 18, 19, 20 in središče tarče (bull’s eye). Za posamezna polja ni določenega vrstnega reda; P20 - Igralec mora najprej trikrat zadeti 20, nato pa po vrsti zadeti 19, 18, 17, 16, 15 in središče tarče (bull’s eye); P25 – Igralec mora najprej trikrat zadeti središče (bull’s eye) tarče, nato pa po vrsti zadeti 15, 16, 17, 18, 19 in 20. Igra je podobna igri »Simple Cricket«. Izjeme so naslednje: če določen igralec zadene polje z točkami več kot trikrat, se presežek prišteje naslednjemu igralcu. Toda ko določen igralec trikrat zadene polje z točkami in to polje »zapre«, se v primeru, da ta igralec ponovno zadene to polje, presežek ne prišteje naslednjemu igralcu. Na primer: igralec številka 1 dvakrat zadene polje 16, pri čemer se trije kazalci za polje 16 vklopijo dva. Nato igralec trikrat zadene polje 16, pri čemer se presežek dveh dodeli igralcu številka dva. Sedaj lahko igralec številka dva „zaprite“ polje 16 tako, da ga zadeneš le enkrat. Če pa igralec številka ena zadene polje 16 trikrat, se prižgejo trije indikatorji za to polje in polje se zapre. Če igralec številka ena zdaj zadene dvojko za to polje, se presežek dveh točk ne prišteje igralcu številka dva. Igralec, ki trikrat zadene vsa polja, zmaga.

- **G08 Round Clock (5; 10; 15; 20)**

Možnost (5; 10; 15; 20) pomeni, da se točke prištevajo ob zadetku katerega koli polja s točkami. 5 Zadetki polj s točkami od 1 do 5; 10 Zadetki polj s točkami od 1 do 10; 15 Zadeti polji s točkami od 1 do 15; 20 Zadeti polji s točkami od 1 do 20. Igralec mora zadeti polje s točkami v skladu z navodili naprave. Če je polje zadeto, se prikaže naslednje polje, naprava pa izda zvok »Yes«; ali: »No«. Igralec, ki prvi zadene vsa polja s točkami, zmaga.

- **G09 Round Clock-Double (205; 210; 215; 220)**

Možnost (205; 210; 215; 220) pomeni, da se upošteva le zadetek polja z dvojno vrednostjo. 205 – Zadetek polja z vrednostjo od 1 do 5; 210 – Zadetek polja z vrednostjo od 1 do 10; 215 – Zadetek polja z vrednostjo od 1 do 15; 220 – Zadetek polja z vrednostjo od 1 do 20. Igralec mora vržati pikado v polje z vrednostjo, ki ga določi naprava. Če je polje zadeto, se prikaže naslednje polje, naprava pa izda zvok »Yes« ali »No«. Igralec, ki prvi zadene vsa polja z dvojno vrednostjo, je zmagovalec.

- **G10 Round Clock-Triple (305; 310; 315; 320)**

Možnost (305; 310; 315; 320) pomeni, da se upošteva le zadetek polja s trojno točkovno vrednostjo. 305 – Zadeti morate polja s točkovno vrednostjo od 1 do 5; 310 – Zadeti morate polja s točkovno vrednostjo od 1 do 10; 315 – Zadeti morate polja s točkovno vrednostjo od 1 do 15; 320 – Zadetek polja s točkami od 1 do 20. Igralec mora vržati pikado v polje s točkami na podlagi navedbe naprave. Če je polje zadeto, se prikaže naslednje polje, naprava pa izda zvok »Yes«; ali: »No«. Igralec, ki prvi zadene vsa polja s trojnimi točkami, je zmagovalec.

- **G11 Legs Over (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21)**

Možnost (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21) označuje začetno vrednost življenja igralca. Vsak igralec si mora prizadevati doseči rezultat, ki je višji ali enak vsoti treh metov v vrsti za prejšnjega igralca (na začetku bo naprava prikazala vrednost rezultata za prvega igralca). Ko igralec v treh metih doseže manj točk kot prejšnji igralec, se mu odvzame eno »življenje«. Če pa igralec ne vrže kocke, ampak takoj pritisne gumb START, prav tako izgubi eno »življenje«. Ko vrednost življenja igralca pade na nič, je igralec izločen. Ko ostane le en igralec, se igra konča in ta igralec zmaga. V tej igri mora sodelovati več kot 2 igralca.

- **G12 Legs Under (U03; U05; U07; U09; U11; U13; U15; U17; U19; U21)**

Možnost (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21) označuje začetno vrednost življenja igralca. Vsak igralec mora poskusiti doseči število točk, ki je manjše ali enako vsoti treh metov v vrsti za prejšnjega igralca. (Na začetku bo naprava prikazala vrednost rezultata za prvega igralca). Ko kateri koli igralec v treh metih doseže več točk kot je vrednost za prejšnjega igralca, se mu odvzame eno »življenje«. Če pa igralec ne vrže šipk, ampak takoj pritisne gumb START, izgubi eno »življenje«; če igralec pritisne gumb ELIMINATE/TEAM, naprava izbriše trenutni rezultat in k skupnemu seštevku doda 60 točk; če igralec pritisne gumb MISS, naprava prav tako doda 60 točk. Ko je vrednost življenja igralca enaka nič, je igralec izločen. Ko ostane le en igralec, se igra konča in ta igralec zmaga. V igri mora sodelovati več kot dva igralca.

- **G13 Count Up (100; 200; 300; 400; 500; 600; 700; 800; 900)**

Rezultat vsakega igralca se po vsakem zadetku sešteva od nič. Zmaga prvi igralec, ki doseže ali preseže izbrano število točk. Prvi igralec, ki doseže ali preseže določen rezultat, je zmagovalec.

- **G14 Najvišji rezultat (H03; H05; H07; H09; H11; H13; H15; H17; H19; H21)**

Vsa polja se točkujejo. Možnost (*3; *5; *7; *9; *11; *13; *15; *17; *19; *21) označuje določene kroge igralca. En krog obsega tri mete. Po koncu določenih krogov zmaga igralec z najvišjim rezultatom.

- **G15 Shoot out (-03; -05; -07; -09; -11; -13; -15; -17; -19; -21)**

Možnost (*3; *5; *7; *9; *11; *13; *15; *17; *19; *21) označuje začetno število življenj igralca. Naprava naključno izbere številčno polje, na katerega je treba metati. Igralec mora zadeti številčno polje v 10 sekundah, sicer izgubi svoj krog. Naprava naključno izbere številčno polje. Igralec ima 10 sekund časa za zadetek. Po zadetku naprava predvaja sporočilo „Yes“ ali „No“. Če zadene polje, ki prinaša enojno, dvojno ali trojno točkovanje, bo naprava odštela eno točko od skupnega seštevka. Zmaga igralec, ki prvi zmanjša število točk na nič.

- **G16 Killer (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21)**

Možnost (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21) pomeni začetno število življenjskih točk igralca. Ob vstopu v igro bo naprava prikazala »SEL«, da igralcem pokaže, kako izbrati število točk zase. Ko prvi igralec izbere število točk, pritisnite gumb »NEXT«, da lahko izbere naslednji igralec. Vsi igralci morajo imeti različno število točk. Ko vsi igralci končajo z izbiro svojega števila točk, se igra začne. Najprej mora igralec zadeti svoje število, da pridobi status »morilca«. Ko postane morilec, igralec poskuša zadeti številko nasprotnika, pri čemer nasprotnik izgubi eno »življenje«. Če morilec zadene svojo številko, izgubi status »morilca« in tudi eno »življenje«. Igralec mora ponovno zadeti svojo številko, da ponovno pridobi status »morilca«. Morilec mora poskušati odvzeti »življenje« nasprotnikom tako, da čim prej zadene njihovo število točk. Po zadetku ciljne številke bo naprava izdala glas »Yes« ali »No«. Ko ostane le en igralec, se igra konča in ta igralec postane zmagovalec. V igri mora sodelovati več kot dva igralca.

- **G17 Killer - Double (203; 205; 207; 209; 211; 213; 215; 217; 219; 221)**

Možnost (*3; *5; *7; *9; *11; *13; *15; *17; *19; *21) pomeni začetno vrednost življenja igralca. Ob vstopu v igro bo naprava prikazala »SEL«, da igralcem pokaže, kako izbrati število točk zase. Ko prvi igralec izbere svojo številko, pritisnite gumb »NEXT«, da lahko svojo številko izbere naslednji igralec. Vsi igralci morajo imeti različno število. Ko vsi igralci končajo z izbiro svojega števila, se igra začne. Najprej mora igralec dvakrat zadeti svoje število, da pridobi status »morilca«. Ko postane morilec, igralec poskuša zadeti številke nasprotnikov, pri čemer nasprotnik izgubi eno »življenje«. Če morilec zadene svojo številko, izgubi status »morilca« in izgubi eno
„življenje“. Igralec mora ponovno dvakrat zadeti svojo številko, da si prisluži naziv „morilca“. Morilec mora poskusiti odvzeti „življenje“ nasprotnikom tako, da čim prej zadene njihovo število točk. Po zadetku ciljne številke bo naprava izdala glas »Yes« ali »No«. Ko ostane le en igralec, se igra konča in ta igralec postane zmagovalec. V igri mora sodelovati več kot dva igralca.

- **G18 Killer - Triple (303; 305; 307; 309; 311; 313; 315; 317; 319; 321)**

Možnost (*3; *5; *7; *9; *11; *13; *15; *17; *19; *21) pomeni začetno vrednost življenja igralca. Ob vstopu v igro bo naprava prikazala »SEL«, da igralcem pokaže, kako izbrati število točk zase. Ko prvi igralec izbere svojo številko, pritisnite gumb »NEXT«, da lahko svojo številko izbere naslednji igralec. Vsi igralci morajo imeti različno število. Ko vsi igralci končajo z izbiro svojega števila, se igra začne. Najprej mora igralec trikrat zadeti svoje število, da si prisluži naziv »morilca«. Ko postane morilec, igralec poskuša zadeti številke nasprotnikov, nato pa

nasprotnik izgubi eno »življenje«. Če morilec zadene svojo številko, izgubi status »morilca« in prav tako izgubi eno »življenje«. Igralec mora ponovno trikrat zadeti svojo številko, da si ponovno pridobi naziv »morilca«. Morilec mora poskušati odvzeti »življenje« nasprotnikom tako, da čim prej zadene njihovo število točk. Po zadetku ciljne številke bo naprava izdala glas »Yes« ali »No«. Ko ostane le en igralec, se igra konča in ta igralec postane zmagovalec. V igri mora sodelovati več kot dva igralca.

- **G19 All Five (51; 61; 71; 81; 91)**

En krog pomeni tri mete. V vsakem krogu mora vsak igralec doseči vsoto, ki je deljiva s pet. Vsaka »petica« šteje kot ena točka. Na primer: igralec v treh metih doseže tri, sedem in deset. Ker je vsota dvajset deljiva s petimi štiricami, igralec osvoji štiri točke (4x5 = 20). Poleg tega, če vsota treh metov ni deljiva s petimi ali če nobena letvica v krogu ni padla v pravo polje (zgrešitev tarče ali zadetek v
„pnevmatika“ (zunanji obroč), točke se ne dodelijo. Možnost (51; 61; 71; 81; 91) pomeni določene točke za igralca. Igralec, ki prvi doseže ali preseže določene točke, je zmagovalec.

- **G20 Shanghai (101; 105; 110; 115)**

101 – Zadeti katero koli polje od ena do dvajset in središče tarče po vrsti; 105 – Zadeti katero koli polje od pet do dvajset in središče tarče po vrsti; 110 – Zadeti katero koli polje od deset do dvajset in središče tarče po vrsti; 115 – Zadeti katero koli polje od petnajst do dvajset in središče tarče po vrsti. Vsak igralec lahko vrže le eno puščico na vsako številčno polje in samodejno preide na naslednje polje. Točke dobi, če zadene, če pa ne zadene, ne dobi točk. Ko konča z zadetkom v središče tarče, zmaga igralec z najvišjim rezultatom.

- **G21 Shanghai (201; 205; 210; 215)**

201 – Zadeti dvojno polje od ena do dvajset in središče tarče po vrsti; 205 – Zadeti dvojno polje od pet do dvajset in središče tarče po vrsti; 210 – Zadeti dvojno polje od deset do dvajset in središče tarče po vrsti; 215 – Zadeti dvojno polje od petnajst do dvajset in središče tarče po vrsti. Vsak igralec lahko vrže le eno puščico v vsako številčno polje in samodejno preide na naslednje polje. Točke dobi, če zadene, če pa ne zadene, ne dobi točk. Ko se igra konča z zadetkom v središče tarče, zmaga igralec z najvišjim rezultatom.

- **G22 Shanghai (301; 305; 310; 315)**

301 – Zadeti morate trojno polje od ena do dvajset in sredino tarče po vrstnem redu; 305 – Zadeti morate trojno polje od pet do dvajset in sredino tarče po vrstnem redu; 310 – Zadeti morate trojno polje od deset do dvajset in sredino tarče po vrstnem redu; 315 – Zadeti morate trojno polje od petnajst do dvajset in središče tarče po vrsti. Vsak igralec lahko vrže le eno puščico v vsako številčno polje in samodejno preide na naslednje polje. Točke osvoji, če zadene, če pa ne zadene, ne osvoji točk. Ko se igra konča z zadetkom središča tarče, zmaga igralec z najvišjim rezultatom.

- **G23 Golf (10; 20; 30; 40; 50; 60; 70; 80; 90)**

Možnost (10; 20; 30; 40; 50; 60; 70; 80; 90) pomeni določene točke za igralca. Igralec mora zaporedoma zadeti številčno polje od ena do osemnajst. Zadeti eno v prvem krogu, nato dve v drugem krogu itd. Če je segment zadet, bo naprava izdala glas »Yes« ali »No«. Igralec mora doseči čim nižji rezultat. Igralec, ki doseže ali preseže omejitev točk, izpade iz igre. Če v krogu trikrat zgreši, to pomeni »slab met« in se šteje kot pet točk. Zadetek trojnega polja se šteje kot ena točka; zadetek dvojnega polja se šteje kot dve točki; zadetek enojnega polja se šteje kot tri točke. Igralec lahko uporabi katero koli od treh letvic, da zaključi krog, vendar lahko za točke uporabi le zadnjo letvico. Če zadnji letalec v krogu ne zadene tarče, se ta krog prav tako šteje kot pet točk. Igralec, ki doseže ali preseže določeno število točk, je izločen iz igre. Ko ostane le en igralec, ta zmaga; ali pa po koncu vseh 18 krogov zmaga igralec z najmanjšim številom točk.

- **G24 Bingo (132; 141; 168; 189)**

Naprava bo samodejno prikazala ciljno polje. Igralec, ki prvi trikrat zadene vsa določena ciljna polja, zmaga. Če je segment zadet, bo naprava izdala »Yes« ali »No«. 132 – Zadeti polje v zaporedju 15, 4, 8, 14, 3; 141 – Zadeti polje v zaporedju 17, 13, 9, 7, 1; 168 – Zadeti polje v zaporedju 20, 16, 12, 6, 2; 189 – Zadeti polje v zaporedju 19, 10, 18, 5, 11. Igralec mora trikrat zadeti navedeno številčno polje, da preide na naslednje polje. Zadetek v enojno polje se šteje kot ena točka; dvojno polje se šteje kot dve točki; trojno polje se šteje kot tri točke.

- **G25 Big Little – Simple (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21)**

Možnost (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21) označuje začetno vrednost življenja igralca. Na začetku naprava naključno prikaže ciljno število za prvega igralca. Če igralec zadene cilj s prvim ali drugim letalom, lahko z naslednjim letalom določi nov cilj za naslednjega igralca; če igralec zadene cilj šele s tretjim letalom ali ne določi pravilno novega cilja za naslednjega igralca, bo naprava naključno prikazala nov cilj za naslednjega igralca; če igralec ne zadene cilja z nobeno od treh metalk, izgubi eno »življenje«, medtem ko mora naslednji igralec metati na isti cilj. Če je cilj zadet, naprava izda glas »Yes« ali »No«. Mogoče je zadeti enojni, dvojni ali trojni cilj. Ko prvotna vrednost življenja igralca doseže nič, je igralec izločen iz igre. Končno, ko ostane le en igralec, se igra konča in ta igralec zmaga.

- **G26 Big Little – Hard (H03; H05; H07; H09; H11; H13; H15; H17; H19; H21)**

Možnost (*3; *5; *7; *9; *11; *13; *15; *17; *19; *21) označuje začetno število življenj igralca. Na začetku naprava naključno prikaže ciljno število za prvega igralca. Če igralec zadene cilj s prvim ali drugim letalom, lahko z naslednjim letalom določi nov cilj za naslednjega igralca; če igralec zadene cilj šele s tretjim letalom ali ne določi pravilno novega cilja za naslednjega igralca, bo naprava naključno prikazala nov cilj za naslednjega igralca; če igralec ne zadene cilja z vsemi tremi meti, izgubi eno »življenje«, naslednji igralec pa mora zadeti isti cilj. Če je cilj zadet, naprava izda glas »Yes« ali »No«. Dovoljen je le zadetek v isto polje za določen cilj. Na primer, če je cilj »dvojna 15«, je zadetek »enojne 15« ali »trojne 15« neveljaven, velja le »dvojna 15«. Ko prvotna vrednost življenja igralca doseže nič, je igralec izločen iz igre. Ko ostane le en igralec, se igra konča in ta igralec zmaga.

- **G27 Gotcha (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901)**

(101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901) so določene točkovne vrednosti, ki jih morajo igralci doseči. Vsak igralec začne z 0 točkami. Rezultat se prišteje, ko je polje zadeto. Igralec, ki prvi doseže določene točke, zmaga. Če igralec preseže določeno število točk, izpade iz kroga, njegov rezultat pa se vrne na stanje pred metom v tem krogu. Igralci lahko »bombardirajo« druge igralce, kar njihov rezultat zniža na nič. To se zgodi, ko ima igralec, ki meče, pri vsakem metu enako število točk kot drug igralec.

REŠEVANJE PROBLEMOV

- **Ni napajanja** – Preverite, ali je napajalnik priključen na električno vtičnico in ali je vtič napajalnika vstavljen v vtičnico na plošči.
- **Igra ne beleži rezultatov** – Preverite, ali je igra nastavljena v načinu »Nastavitve« ali v načinu „Pavza“. Nato preverite, ali senzorji ali funkcijske tipke niso blokirani ali zataknjeni.
- **Zablokiran segment ali gumb** – Med prevozom ali celo med običajno uporabo tarče za pikado se lahko zgodi, da se senzorski elementi občasno zablokirajo in ne beležijo zadetkov. V tem primeru Zazvonil bo opozorilni signal, indikator pa bo začel utripati, kar pomeni, da je element zablokiran. Če puščico previdno izvlečete iz elementa ali element z rahlim pritiskom prsta nežno premikate naprej in nazaj, se ta običajno hitro sprosti. Nato lahko nadaljujete z igro, rezultati pa se bodo nadaljevali točno od trenutka, ko so bili prekinjeni.
- **Odstranjevanje zlomljenih konic** – Za odstranjevanje zlomljenega elementa ne uporabljajte ostrih ali kovinskih orodij – ta lahko poškodujejo igralno polje. Če del konice štrli nad površino tarče, ga previdno odstranite s prsti ali plastičnimi kleščami. Če je zlomljeni konici poravnan s površino tarče in ga ni mogoče ujeti, ga ne poskušajte s silo potisniti skozi igralno polje; to lahko razširi luknjo ali poškoduje senzor tarče. Obrnite se na pooblaščeni servis ali uporabite namensko orodje za odstranjevanje mehkih konic (t. i. tip remover), če ga proizvajalec ponuja. Čim težji je pikado, tem večje je tveganje za zlom konice – uporabljajte konice, ki jih priporoča proizvajalec, in jih redno menjajte.
- **Motnje v napajanju ali elektromagnetne motnje** – V skrajnih primerih, ko pride do znatnih elektromagnetnih motenj, lahko električni sistem preneha delovati ali prikazuje napačne rezultate. Primeri: v primeru močnih nevihte, ekstremnih nihanj napetosti, nizke napetosti ali namestitve igre v bližini električnih motorjev ali mikrovalovnih pečic. Da bi ponovno vzpostavili normalno delovanje naprave, izključite napajalnik iz vtičnice in počakajte nekaj sekund, preden ga ponovno priključite. V tem primeru seveda poskrbite, da je vzrok motenj odpravljen.

NEGA TARČE ZA DARTE

POMEMBNO! Pred čiščenjem z vlažno krpo izključite napajalnik iz vtičnice. Tarče za pikado čistite izključno z vlažno krpo! Napajalnik ne sme priti v stik z vlago! Pri pogosti uporabi se bo sprednja površina naprave najverjetneje umažila. Sprednjo površino, tipke in zaslon očistite z vlažno krpo. Priporočamo uporabo raztopine vode z majhno količino blagega detergenta. Nato jo obrišite do suhega z mehko, suho krpo. Če tarče ne nameravate uporabljati dalj časa, jo je vredno prekriti s krpo, da jo zaščitite pred prahom. Izdelek vedno shranjujte na suhem in čistem mestu pri sobni temperaturi.

Naprava je električna in elektronska oprema. Upoštevajte lokalne predpise: rabljeno električno opremo odnesite na ustrezno zbirno mesto za odpadke.



Tack för att du har köpt detta elektroniska dartspel med medföljande strömadapter. Det datoriserade poängsystemet gör spelet enkelt och roligt. Upp till 8 spelare kan spela samtidigt. Darttavlan erbjuder 27 spel med 202 varianter, ljudeffekter, musik och röstmeddelanden på engelska. Läs igenom bruksanvisningen innan du börjar spela och spara den för framtida bruk.

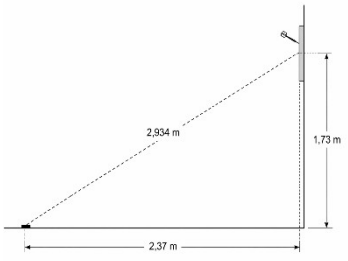
VARNINGAR

- 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 darttavlan; kasta aldrig mot människor, djur eller andra föremål. Använd endast mjuka spetsar; användning av dartpilar med stålspetsar kan skada darttavlan 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.
- Darttavlan får endast användas med den medföljande strömförsörjningen. Användning av fel typ av strömförsörjning kommer att skada tavlans kretsar. Använd inte enheten om strömförsörjningen, sladden eller kontakten är skadade. Anslut eller koppla inte bort strömförsörjningen med våta händer. Koppla bort genom att ta tag i kontakten, aldrig i sladden.
- Stäng av skivans ström och koppla bort den från elnätet när den inte används.

INNEHÅLL I FÖRPACKNINGEN

I paketet ingår: en elektronisk darttavla, strömadapter, 12 dartpilar med mjuka spetsar, 50 reservspetsar, bruksanvisning, monteringsmaterial.

MONTERING



Använd de medföljande monteringsdelarna för montering: expansionspluggar och skruvar. Fäst tavlan enligt monteringsritningen. Bullseye-centrum ska efter upphängning befinna sig 173 cm över golvet. Kastlinjen ska befinna sig 237 cm från tavlans yta. 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. Efter monteringen, kontrollera att skivan sitter stadigt mot väggen och inte rör sig under användning.

TEKNISKA DATA

Enheten drivs uteslutande av den medföljande nätadaptern med likströmsutgång (DC). Nätadapterns ingångsparametrar: 100–240 V AC, 50/60 Hz.
Nätadapterns utgångsparametrar: 5 V DC, 0,5 A (2,5 W).
Konstruktion: Strömförsörjaren är en klass II-enhet (dubbelisolering), vilket innebär att den inte kräver någon jordledare.
Symboler: Hus-symbolen på strömförsörjaren anger att strömförsörjaren och enheten endast är avsedda för användning inomhus. Polaritetssymbolen på DC-kontakten visar vilken del av kontakten som är positiv och vilken som är negativ.

ANSLUTNING OCH START

Sätt in DC-kontakten från strömförsörjningen i strömuttaget på enheten och se till att polariteten är korrekt (plus- och minuspolerna enligt symbolen på strömförsörjningen). Anslut sedan strömförsörjningen till ett eluttag (230 V). Starta skivan enligt beskrivningen i bruksanvisningen – välj spel, antal spelare och starta spelet. När spelet är slut, koppla bort strömförsörjningen från elnätet genom att först dra ut nätkontakten.

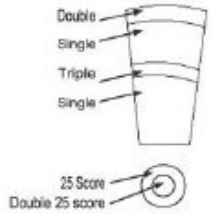
VIKTIG INFORMATION

- Skivan 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

Använd inte längre dartpilar (maximal spetslängd 2,5 cm) eller tyngre dartpilar (maximal vikt 12 g), eftersom detta kan skada darttavlan. Gör en kort paus mellan varje kast så att tavlans mekanism och elektronik kan registrera resultatet korrekt. Om två kast sker för tätt inpå varandra, ta bort den andra pilen och kasta igen 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

- GAME-knappen — tryck på denna knapp för att bläddra igenom spelmenyn på skärmen och välja ett spel. Under spelet trycker du på denna knapp för att avsluta det aktuella spelet och återgå till spelets startläge.
- OPTION-knappen – tryck på knappen för att välja mellan olika spelvarianter.
- PLAYER/SCORE-knappen — använd denna knapp vid start för att ställa in antalet spelare; använd denna knapp under spelet för att kontrollera varje spelares poäng.
- DOUBLE-knappen — Endast för spelet ”G01”.
- HANDICAP-knappen — använd denna knapp för att ställa in svårighetsgraden individuellt för varje spelare. Exempel: 4 spelare spelar spelet ”G01”. Spelare 1 kan ställa in startpoängen till 801; spelare 2 till 201; spelare 3 till 501; spelare 4 till 301.
- SOUND-knappen — med denna knapp kan du reglera högtalarnas volym. Det finns 8 nivåer från tyst till maximal volym.
- MISS-knappen – tryck på den här knappen för att minska antalet återstående kast när ett kast inte träffar ett segment.
- Knappen ELIMINATE/TEAM — tryck på denna knapp vid start för att ställa in lagspel; tryck på denna knapp under spelets gång för att rensa eller återställa resultatet för det aktuella kastet.
- START/NEXT-knappen — Tryck på denna knapp för att starta spelet och gå vidare till nästa spelare.
- CYBERMATCH-knappen — Tryck på knappen för att spela mot enheten, totalt fem nivåer (C1–proffs, C2–expert, C3–senior, C4–medelavancerad, C5–nybörjare).

SPELKONFIGURATION

Slå på spelplattan så startar den en självtest. När en ljudsignal hörs trycker du på valfri knapp bland de nio funktionsknapparna ovan för att gå till spelet ”G01”; alternativt går spelplattan direkt till spelet ”G01” när självtestet är klart.

1. Tryck på GAME-knappen för att välja ett spel tills det visas.
2. Tryck på OPTION-knappen för att välja olika spelvarianter.
3. Tryck på PLAYER-knappen för att ställa in antalet spelare.
4. Tryck på HANDICAP-knappen för att ställa in olika svårighetsgrader för varje spelare. Varje gång du trycker på knappen ändras nivån med ett steg.
5. Tryck på START-knappen för att starta spelet när konfigurationen är klar.

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 (poäng 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 (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 målssegmentet inte har träffats.

SPELREGLER

- **G01 Count Down (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901)**

Spelet går ut på att dra av de olika resultaten från den ursprungliga poängsumman. Den spelare som först når exakt noll vinner. Alternativ: För att göra spelet svårare kan du trycka på DOUBLE-knappen för att ställa in ytterligare begränsningar för när spelet ska börja och sluta.

- Double In (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901) – för att starta måste spelaren träffa ett dubbelfält.
- Double Out (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901) – för att vinna måste spelaren träffa ett dubbelfält, varje träff minskar poängen till noll. Att nå ”1” eller överskrida noll kan betraktas som KRACH, och poängen återgår till föregående resultat.
- Double In/Out (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901) – spelaren måste träffa ett dubbelfält för att både inleda och avsluta spelet.

- **G02 Simple Cricket (000; 020; 025)**

Poäng tilldelas när fälten 15, 16, 17, 18, 19, 20 och mitten av måltavlan träffas. Den spelare som först träffar alla ovanstående fält tre gånger är vinnaren. 000 – Spelaren kan träffa valfritt fält 15, 16, 17, 18, 19, 20 och mitten av måltavlan (bull’s eye). Det finns ingen fastställd ordning för de enskilda fälten; 020 – Spelaren måste först träffa 20 tre gånger och sedan träffa 19, 18, 17, 16, 15 och mitten av måltavlan (bull’s eye) i tur och ordning; 025 – Spelaren måste först träffa mittpunkten (bull’s eye) tre gånger och sedan träffa 15, 16, 17, 18, 19 och 20 i tur och ordning. Varje fält har tre LED-indikatorer. När ett fält träffas en gång tänds en indikator. När alla indikatorer lyser är spelet slut. Den spelare som först tänder alla indikatorer vinner.

- **G03 Scram Cricket (A00 – endast för 2 spelare)**

Poäng tilldelas endast när 15, 16, 17, 18, 19, 20 och mittpunkten (bull’s eye) träffas. Spelet består av två omgångar. I den första omgången försöker spelare ett att ”stänga” alla ovanstående fält (träffa tre gånger i varje fält – 15 till 20 och mittpunkten (bull’s eye). När spelare ett träffar ett poängfält tre gånger betyder det att han ”stänger” det poängfältet. Spelare nummer två får inga poäng när han träffar detta fält. Spelare nummer två försöker få så många poäng som möjligt genom att träffa poängfält som spelare nummer ett ännu inte har stängt. När spelare nummer ett har stängt alla poängfält avslutas den första omgången. I den andra omgången byter de båda spelarna roller. Nu försöker spelare nummer två stänga alla poängfält, medan spelare nummer ett samlar poäng. Spelet avslutas när spelare nummer två har stängt alla fält. Den spelare som har flest poäng vinner.

- **G04 Score Cricket (E00; E20; E25)**

Poäng räknas endast när 15, 16, 17, 18, 19, 20 och mitten av måltavlan (bull’s eye) träffas. E00 – Spelaren kan träffa valfritt fält 15, 16, 17, 18, 19, 20 och mitten av måltavlan (bull’s eye). Det finns ingen bestämd ordning för de enskilda fälten; E20
- Spelaren måste först träffa 20 tre gånger och därefter träffa 19, 18, 17, 16, 15 och mittpunkten (bull’s eye) i tur och ordning; E25 – Spelaren måste först träffa mittpunkten (bull’s eye) tre gånger och sedan träffa 15, 16, 17, 18, 19 och 20 i tur och ordning. Varje segment har tre LED-indikatorer. Efter en träff tänds en indikator. Varje fält räknas som ”öppet” när fältet har träffats tre gånger. Men fältet blir ”stängt” och kan inte tas om alla spelare träffar det tre gånger. Varje spelare måste träffa ett poängfält tre gånger för att det ska övergå till ”öppet” läge och kunna poängsättas. Innan motståndarna har avslutat sina tre träffar för att öppna poängfältet kan spelaren fortsätta att träffa det ”öppna” poängfältet för att få högre poäng. När alla spelare har träffat samma poängfält tre gånger kommer fältet att ”stängas” och kan inte räknas igen. När alla spelare har ”stängt” alla poängfält blir den spelare som har den högsta poängen vinnare.

- **G05 Cut Throat Cricket (C00; C20; C25)**

Poäng tilldelas endast när 15, 16, 17, 18, 19, 20 och mittpunkten (bull’s eye) träffas. C00 – Spelaren kan träffa valfritt fält bland 15, 16, 17, 18, 19, 20 och mittpunkten (bull’s eye). Det finns ingen fastställd ordning för de enskilda fälten; C20 — spelaren måste först träffa 20 tre gånger, därefter 19, 18, 17, 16, 15 och bull’s-eye. C25 — spelaren måste först träffa bull’s-eye tre gånger, därefter 15, 16, 17, 18, 19 och 20. Varje segment har tre LED-indikatorer. Efter en träff tänds en indikator. Varje poängfält är ”öppet” när fältet har träffats tre gånger. Men fältet blir
”stängt” och kan inte vinnas om alla spelare träffar det tre gånger. Poäng som en spelare vinner läggs till alla motståndare. Varje spelare måste träffa ett poängfält tre gånger för att det ska övergå till

i ”öppet” läge och ge poäng. Innan motståndarna har gjort tre träffar för att öppna ett poängfält kan spelaren fortsätta att träffa det ”öppna” poängfältet för att få högre poäng än motståndarna. När alla spelare har gjort tre träffar i samma poängfält stängs fältet och kan inte räknas igen. När alla spelare har ”stängt” alla poängfält blir den spelare som har lägst poäng vinnare.

- **G06 Double Score Cricket (D00; D20; D25)**

Poäng räknas endast när 15, 16, 17, 18, 19, 20 och mitten av måltavlan träffas. D00 – Spelaren kan träffa valfritt fält 15, 16, 17, 18, 19, 20 och mitten av måltavlan. Det finns ingen fastställd ordning för de enskilda fälten; D20 – Spelaren måste först träffa 20 tre gånger och sedan träffa 19, 18, 17, 16, 15 och mittpunkten (bull’s eye) i tur och ordning; D25 – Spelaren måste först träffa mittpunkten tre gånger och sedan träffa 15, 16, 17, 18, 19 och 20 i ordning. Spelet är detsamma som i spelet ”Score Cricket”, med undantaget att spelaren först måste träffa varje fält som ger dubbla poäng för att fortsätta spelet.

- **G07 Shove-A-Penny Cricket (P00; P20; P25 – minst 2 spelare**)

Poäng tilldelas endast om 15, 16, 17, 18, 19, 20 och mittpunkten (bull’s eye) träffas. P00 – Spelaren kan träffa valfritt fält bland 15, 16, 17, 18, 19, 20 och mittpunkten (bull’s eye). Det finns ingen fastställd ordning för de enskilda fälten; P20 - Spelaren måste först träffa 20 tre gånger och sedan träffa 19, 18, 17, 16, 15 och mittpunkten (bull’s eye) i tur och ordning; P25 – Spelaren måste först träffa mitten (bull’s eye) av skivan tre gånger och sedan träffa 15, 16, 17, 18, 19 och 20 i tur och ordning. Spelet liknar spelet ”Simple Cricket”. Undantagen är följande: om en spelare träffar ett poängfält mer än tre gånger, läggs överskottet till nästa spelare. Men efter att en spelare har träffat ett poängfält tre gånger och ”stängt” det fältet, läggs inte överskottet till nästa spelare om den spelaren träffar det fältet igen. Till exempel: spelare nummer 1 träffar fält 16 två gånger, och de tre markörerna för fält 16 aktiverar två. Därefter träffar spelaren fält 16 en tredje gång, och överskottet på två gånger läggs till spelare nummer två. Nu kan spelare nummer två ”stänga” fält 16 genom att träffa det endast en gång. Men om spelare nummer ett träffar fält 16 tre gånger, tänds de tre indikatorerna för det fältet och fältet stängs. Om spelare nummer ett nu träffar två för det fältet, läggs inte överskottet på två till spelare nummer två. Den spelare som träffar alla fält tre gånger vinner.

- **G08 Round Clock (5; 10; 15; 20)**

Alternativet (5; 10; 15; 20) innebär att poäng tilldelas när ett valfritt poängfält träffas. 5 Träffa fält med poäng från 1 till 5; 10 Träffa fält med poäng från 1 till 10; 15 Träffa poängfält från 1 till 15; 20 Träffa poängfält från 1 till 20. Spelaren måste träffa ett poängfält enligt enhetens anvisning. Om fältet träffas visas nästa fält och enheten avger ljudet ”Yes”; eller: ”No”. Den spelare som först träffar alla poängfält vinner.

- **G09 Round Clock-Double (205; 210; 215; 220)**

Alternativet (205; 210; 215; 220) innebär att endast träffar på fält med dubbla poäng räknas. 205 – Träffar på fält med poäng från 1 till 5; 210 – Träffar på fält med poäng från 1 till 10; 215 – Träffar på fält med poäng från 1 till 15; 220 – Träffar fält som ger 1 till 20 poäng. Spelaren måste kasta dartpilarna mot ett poängfält enligt enhetens anvisning. Om fältet träffas visas nästa fält och enheten avger ljudet ”Yes” eller ”No”. Den spelare som först träffar alla fält som ger dubbla poäng är vinnaren.

- **G10 Round Clock-Triple (305; 310; 315; 320)**

Alternativet (305; 310; 315; 320) innebär att endast träffar på fält med trippelpoäng räknas. 305 – Träffa fält med poäng från 1 till 5; 310 – Träffa fält med poäng från 1 till 10; 315 – Träffa fält med poäng från 1 till 15; 320 – Träffar fält med poäng från 1 till 20. Spelaren måste kasta dartpilarna mot ett poängfält enligt enhetens anvisning. Om fältet träffas visas nästa fält och enheten avger ljudet ”Yes” eller ”No”. Den spelare som först träffar alla fält med trippelpoäng är vinnaren.

- **G11 Legs Over (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21)**

Alternativ (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21) anger spelarens initiala livsvärde. Varje spelare ska försöka uppnå ett resultat som är högre än eller lika med summan av de tre kast som den föregående spelaren gjort (i början visar enheten resultatet för den första spelaren). När en spelare får färre poäng än den föregående spelaren i sina tre kast, förlorar spelaren ett ”liv”. Om en spelare däremot inte kastar utan omedelbart trycker på START-knappen förlorar denne också ett ”liv”. När spelarens livsvärde är noll elimineras spelaren. När endast en spelare återstår avslutas spelet och denna spelare vinner. I detta spel bör fler än 2 spelare delta.

- **G12 Legs Under (U03; U05; U07; U09; U11; U13; U15; U17; U19; U21)**

Alternativet (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21) anger spelarens startvärde. Varje spelare ska försöka få ett poängtal som är lägre än eller lika med summan av de tre kast som den föregående spelaren gjort. (I början visar enheten poängvärdet för den första spelaren). När en spelare får fler poäng i tre kast än värdet för den föregående spelaren, förlorar spelaren ett ”liv”. Om en spelare däremot inte kastar dartpilarna utan omedelbart trycker på START-knappen, förlorar spelaren ett ”liv”; om spelaren trycker på ELIMINATE/TEAM-knappen, nollställer enheten det aktuella resultatet och lägger till 60 poäng till summan; om spelaren trycker på MISS-knappen lägger enheten också till 60 poäng. När spelarens livsvärde är noll elimineras spelaren. När endast en spelare återstår avslutas spelet och den spelaren vinner. Spelet bör ha fler än två deltagare.

- **G13 Count Up (100; 200; 300; 400; 500; 600; 700; 800; 900)**

Varje spelares poäng läggs till från noll efter varje träff. Den första spelaren som når eller överskrider den valda poänggränsen vinner. Den första spelaren som når eller överskrider den angivna poängen är vinnaren.

- **G14 High Score (H03; H05; H07; H09; H11; H13; H15; H17; H19; H21)**

Alla fält ger poäng. Alternativet (*3; *5; *7; *9; *11; *13; *15; *17; *19; *21) anger spelarens angivna turer. En tur omfattar tre kast. När de angivna turerna är slut vinner spelaren med högst poäng.

- **G15 Shoot out (-03; -05; -07; -09; -11; -13; -15; -17; -19; -21)**

Alternativet (*3; *5; *7; *9; *11; *13; *15; *17; *19; *21) anger spelarens initiala livspoäng. Enheten väljer slumpmässigt ett sifferfält som ska träffas. Spelaren måste träffa sifferfältet inom 10 sekunder, annars förlorar hen sin tur.
Enheten visar slumpmässigt ett nummerfält. Spelaren har 10 sekunder på sig att träffa. Efter träffen spelar enheten upp meddelandet
”Yes” eller ”No”. Om man träffar ett målfält som ger enkel, dubbel eller trippel poäng drar enheten bort en poäng från totalen. Den spelare som först får ner poängen till noll vinner.

- **G16 Killer (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21)**

Alternativet (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21) anger spelarens startpoäng. När spelet startar visar enheten ”SEL” för att visa spelarna hur de ska välja sitt poängantal. När den första spelaren har valt sitt poängantal trycker du på knappen ”NEXT” så att nästa spelare kan välja. Alla spelare ska ha olika poäng. När alla spelare har valt sin poängnivå börjar spelet. Först måste spelaren träffa sin egen siffra för att kvalificera sig som ”mördare”. När spelaren blir mördare försöker hen träffa motståndarnas siffror, och då förlorar motståndaren ett ”liv”. Om mördaren träffar sitt eget nummer förlorar mördaren statusen som ”mördare” och förlorar också ett ”liv”. Spelaren måste träffa sitt nummer igen för att återfå statusen som ”mördare”. Mördaren ska försöka ta ”liv” från motståndarna genom att träffa deras poäng så snabbt som möjligt. När måltalet träffas avger enheten ljudet ”Yes” eller ”No”. När endast en spelare återstår avslutas spelet och den spelaren utses till vinnare. Spelet bör ha fler än två deltagare.

- **G17 Killer - Double (203; 205; 207; 209; 211; 213; 215; 217; 219; 221)**

Alternativ (*3; *5; *7; *9; *11; *13; *15; *17; *19; *21) anger spelarens initiala livspoäng. När du går in i spelet visar enheten ”SEL” för att visa spelarna hur de ska välja sitt poängtal. När den första spelaren har valt sitt tal trycker du på knappen ”NEXT” så att nästa spelare kan välja sitt tal. Alla spelare ska ha olika siffror. När alla spelare har valt sin siffra börjar spelet. Först måste spelaren träffa sin egen siffra två gånger för att få titeln ”mördare”. När spelaren blir mördare försöker hen träffa motståndarnas siffror, och då förlorar motståndaren ett ”liv”. Om mördaren träffar sitt eget nummer förlorar han sin status som ”mördare” och förlorar också ett
”liv”. Spelaren måste träffa sitt nummer två gånger till för att få titeln ”mördare”. Mördaren ska försöka ta ”liv” från motståndarna genom att så snabbt som möjligt träffa deras poängsiffra. När måltalet träffas avger enheten ljudet ”Yes” eller ”No”. När endast en spelare återstår avslutas spelet och den spelaren utses till vinnare. Spelet bör ha fler än två deltagare.

- **G18 Killer - Triple (303; 305; 307; 309; 311; 313; 315; 317; 319; 321)**

Alternativ (*3; *5; *7; *9; *11; *13; *15; *17; *19; *21) anger spelarens initiala livspoäng. När du går in i spelet visar enheten ”SEL” för att visa spelarna hur de ska välja sitt poängtal. När den första spelaren har valt sitt tal trycker du på knappen ”NEXT” så att nästa spelare kan välja sitt tal. Alla spelare ska ha olika siffror. När alla spelare har valt sin siffra börjar spelet. Först måste spelaren träffa sin siffra tre gånger för att kvalificera sig som ”mördare”. När spelaren blir mördare försöker hen träffa motståndarnas siffror, och då

motståndaren förlorar ett ”liv”. Om mördaren träffar sitt eget nummer förlorar han sin status som ”mördare” och förlorar även ett
”liv”. Spelaren måste träffa sitt nummer tre gånger igen för att återfå titeln ”mördare”. Mördaren ska försöka ta ”liv” från motståndarna genom att så snabbt som möjligt träffa deras poängnummer. När måltalet träffas avger enheten ljudet ”Yes” eller ”No”. När endast en spelare återstår avslutas spelet och den spelaren utses till vinnare. Spelet bör ha fler än två deltagare.

- **G19 All Five (51; 61; 71; 81; 91)**

En omgång består av tre kast. Vid varje omgång ska varje spelare få en summa som är delbar med fem. Varje ”femma” räknas som en poäng. Till exempel: en spelare får tre, sju och tio i tre kast. Eftersom summan tjugo är delbar med fem fyror får spelaren fyra poäng (4x5 = 20). Dessutom, om summan för de tre kasten inte är delbar med fem eller om ingen pil i omgången hamnar i rätt fält (missar måltavlan eller träffar
”däcket” (ytterringen) tilldelas inga poäng. Alternativet (51; 61; 71; 81; 91) anger de poäng som spelaren ska uppnå. Den spelare som först når eller överskrider de angivna poängen är vinnaren.

- **G20 Shanghai (101; 105; 110; 115)**

101 – Träffa valfritt fält mellan ett och tjugo och mitten av måltavlan i tur och ordning; 105 – Träffa valfritt fält mellan fem och tjugo och mitten av måltavlan i tur och ordning; 110 – Träffa valfritt fält mellan tio och tjugo och mitten av måltavlan i tur och ordning; 115 – Träffa valfritt fält mellan femton och tjugo samt mitten av måltavlan i tur och ordning. Varje spelare får bara kasta en pil mot varje nummerfält och går automatiskt vidare till nästa fält. Poäng erhålls vid träff, och om ingen träff uppnås erhålls inga poäng. När träffar på skivans mitt har avslutats utses den spelare med högst poäng till vinnare.

- **G21 Shanghai (201; 205; 210; 215)**

201 – Träffa det dubbla fältet från ett till tjugo och mitten av måltavlan i tur och ordning; 205 – Träffa det dubbla fältet från fem till tjugo och mitten av måltavlan i tur och ordning; 210 – Träffa det dubbla fältet från tio till tjugo och mitten av måltavlan i tur och ordning; 215 – Träffa dubbla fält från femton till tjugo och mitten av måltavlan i tur och ordning. Varje spelare får bara kasta en pil mot varje nummerfält och går automatiskt vidare till nästa fält. Poäng erhålls vid träff, och om man missar erhålls inga poäng. När man avslutar genom att träffa mittpunkten på måltavlan utses den spelare som har den högsta poängen till vinnare.

- **G22 Shanghai (301; 305; 310; 315)**

301 – Träffa trippelrutorna från ett till tjugo och mitten av måltavlan i tur och ordning; 305 – Träffa trippelrutorna från fem till tjugo och mitten av måltavlan i tur och ordning; 310 – Träffa trippelrutorna från tio till tjugo och mitten av måltavlan i tur och ordning; 315 – Träffa trippelrutan från femton till tjugo och mitten av måltavlan i tur och ordning. Varje spelare får bara kasta en pil mot varje nummerfält och går automatiskt vidare till nästa fält. Poäng erhålls vid träff, och om man missar erhålls inga poäng. När man avslutar genom att träffa mittpunkten på måltavlan utses den spelare som har den högsta poängen till vinnare.

- **G23 Golf (10; 20; 30; 40; 50; 60; 70; 80; 90)**

Alternativet (10; 20; 30; 40; 50; 60; 70; 80; 90) anger poäng som spelaren ska uppnå. Spelaren ska träffa siffrorna från ett till arton i ordning. Träffa ett i första omgången, sedan två i andra omgången, osv. Om segmentet träffas avger enheten ljudet ”Yes” eller ”No”. Spelaren ska uppnå så lågt resultat som möjligt. En spelare som når eller överskrider poänggränsen åker ur spelet. Om man missar tre gånger under en omgång räknas det som ett ”dåligt kast” och ger fem poäng. Att träffa ett trippelrutor räknas som en poäng; att träffa ett dubbelrutor räknas som två poäng; att träffa ett enkelrutor räknas som tre poäng. Spelaren kan använda vilken som helst av de tre dartpilarna för att avsluta sin tur, men kan endast använda den sista dartpilen för att få poäng. Om den sista pilspetsen i turen inte träffar måltavlan räknas turen också som fem poäng. En spelare som når eller överskrider det angivna poängantalet blir utslagen ur spelet. När det bara finns en spelare kvar vinner denne; eller efter att alla 18 turer har avslutats blir den spelare som har lägst poängantal vinnare.

- **G24 Bingo (132; 141; 168; 189)**

Enheten visar automatiskt målrutan. Den spelare som först träffar alla angivna målrutor tre gånger vinner. Om ett segment träffas avger enheten ”Yes” eller ”No”. 132 – Träffa rutorna i ordningen 15, 4, 8, 14, 3; 141 – Träffa rutorna i ordningen 17, 13, 9, 7, 1; 168 – Träffa rutorna i ordningen 20, 16, 12, 6, 2; 189 – Träffa rutan i ordningen 19, 10, 18, 5, 11. Spelaren måste träffa den angivna sifferrutan tre gånger för att gå vidare till nästa ruta. Att träffa en enkel ruta räknas som en gång; en dubbel ruta räknas som två gånger; en trippel räknas som tre gånger.

- **G25 Big Little – Enkel (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21)**

Alternativet (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21) anger spelarens initiala livspoäng. I början visar enheten slumpmässigt ett mål för den första spelaren. Om spelaren träffar målet med den första eller andra pilen kan hen ange ett nytt mål för nästa spelare med nästa pil; om spelaren träffar målet först med den tredje pilen eller inte anger ett korrekt nytt mål för nästa spelare, visar enheten slumpmässigt ett nytt mål för nästa spelare; om spelaren inte träffar målet med någon av de tre pilarna förlorar spelaren ett ”liv”, och under tiden måste nästa spelare kasta mot samma mål. Om målet träffas avger enheten ljudet ”Yes” eller ”No”. Det är möjligt att träffa målet en, två eller tre gånger. När spelarens ursprungliga livsvärde når noll elimineras spelaren från spelet. Slutligen, när endast en spelare återstår, avslutas spelet och den spelaren vinner.

- **G26 Big Little - Hard (H03; H05; H07; H09; H11; H13; H15; H17; H19; H21)**

Alternativet (*3; *5; *7; *9; *11; *13; *15; *17; *19; *21) anger spelarens initiala livspoäng. I början visar enheten slumpmässigt ett mål för den första spelaren. Om spelaren träffar målet med den första eller andra pilen kan hen ange ett nytt mål för nästa spelare med nästa pil; om spelaren träffar målet först med den tredje pilen eller inte anger ett korrekt nytt mål för nästa spelare, visar enheten slumpmässigt ett nytt mål för nästa spelare; om spelaren inte träffar målet med alla tre pilarna förlorar spelaren ett ”liv”, och samtidigt måste nästa spelare träffa samma mål. Om målet träffas avger enheten ljudet ”Yes” eller ”No”. Det är endast tillåtet att träffa samma fält för det angivna målet. Till exempel, när målet är ”dubbel 15”, är det fel att träffa ”enkel 15” eller ”trippel 15”, endast ”dubbel 15” räknas. När spelarens ursprungliga livsvärde når noll, elimineras spelaren från spelet. Slutligen, när endast en spelare återstår, avslutas spelet och den spelaren vinner.

- **G27 Gotcha (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901)**

(101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901) är specifika poängvärden som spelarna måste uppnå. Varje spelare börjar med 0 poäng. Poängen läggs till när fältet träffas. Den spelare som först uppnår de angivna poängen vinner. Om en spelare överskrider det angivna poängtalet åker hen ut ur omgången och spelarens poäng återgår till det som gällde före kastet i den omgången. Spelare kan ”bombardera” andra spelare, vilket sänker deras poäng till noll. Detta sker när den kastande spelaren har samma poäng som en annan spelare vid varje kastad pil.

FELSÖKNING

- **Ingen strömförsörjning** – Kontrollera att nätadaptern är ansluten till ett eluttag och att nätadapterns kontakt är ansluten till strömuttaget på skivan.
- **Spelet registrerar inte resultaten** – Kontrollera om spelet är inställt på läget ”Inställningar” eller på läget ”Paus”. Kontrollera sedan om sensorerna eller funktionsknapparna är blockerade eller fastnade.
- **Fastnat segment eller knapp** – Under transport, och även vid normal användning av darttavlan, kan det hända att sensorerna ibland fastnar och inte registrerar träffar. I sådana fall
  Ett varningssignal ljuder och indikatorn börjar blinka för att signalera att en del har fastnat. Om du försiktigt drar ut pilen ur delen eller försiktigt rör delen fram och tillbaka med ett lätt tryck med fingret brukar den oftast lossna snabbt. Därefter kan spelet återupptas och poängen räknas vidare exakt från den punkt där det avbröts.
- **Borttagning av brutna spetsar** – Använd inte vassa eller metalliska verktyg för att ta bort en bruten spets – de kan skada spelplanen. Om en del av spetsen sticker ut över måltavlan, ta bort den försiktigt med fingrarna eller en plastpincett. Om den trasiga spetsen ligger i jämnhöjd med måltavlan och inte går att få tag i, försök inte trycka igenom den med våld; det kan vidga hålet eller skada måltavlans sensor. Kontakta en auktoriserad serviceverkstad eller använd ett specialverktyg för att ta bort mjuka spetsar (en så kallad tip remover), om tillverkaren erbjuder ett sådant. Ju tyngre dartpilen är, desto större är risken att spetsen går av – använd de spetsar som tillverkaren rekommenderar och byt ut dem regelbundet.
- **Strömstörningar eller elektromagnetiska störningar** – I extrema situationer, när det förekommer betydande elektromagnetiska störningar, kan det elektriska systemet sluta fungera eller ge felaktiga resultat. Exempel: vid kraftiga åskväder, extrema spänningsvariationer, låg spänning eller om dartspelet placeras för nära elmotorer eller i närheten av mikrovågsugnar. För att återställa enhetens normala funktion, koppla ur strömförsörjningen från vägguttaget och vänta några sekunder innan du ansluter den igen. I detta fall måste du naturligtvis se till att orsaken till störningarna har åtgärdats.

SKÖTSEL AV DARTTAVLAN

VIKTIGT! Dra ur kontakten ur vägguttaget innan du rengör med en fuktig trasa. Darttavlorna får endast rengöras med en fuktig trasa! Strömförsörjningen får inte komma i kontakt med fukt! Vid frekvent användning kommer enhetens framsida sannolikt att bli smutsig. Rengör framsidan, knapparna och skärmen med en fuktig trasa. Vi rekommenderar att du använder en lösning av vatten med en liten mängd milt rengöringsmedel. Torka sedan av med en mjuk, torr trasa. Om du inte tänker använda darttavlan under en längre tid är det bra att täcka över den med en trasa för att skydda den mot damm. Förvara alltid produkten på en torr och ren plats, i rumstemperatur.

Enheten är en elektrisk och elektronisk produkt. Tänk på att följa lokala bestämmelser: lämna uttjänt elektrisk utrustning till en lämplig återvinningsstation.



Дякуємо за придбання цієї електронної гри в дартс із блоком живлення в комплекті. Її комп'ютеризована система підрахунку очок робить гру простою та приємною. Одночасно можуть грати до 8 гравців. Мішень пропонує 27 ігор з 202 варіантами, звукові ефекти, музику та голосові повідомлення англійською мовою. Перед початком гри слід ознайомитися з інструкцією та зберегти її на майбутнє.

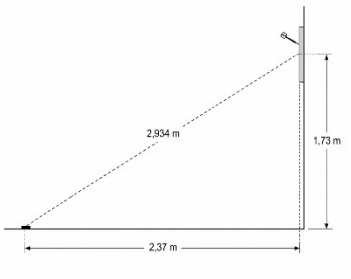
ПОПЕРЕДЖЕННЯ

- 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.
- Мішень для дартсу можна використовувати виключно з доданим блоком живлення. Використання блоку живлення невідповідного типу призведе до пошкодження схеми мішені. Не використовуйте пристрій, якщо блок живлення, шнур або вилка пошкоджені. Не підключайте та не відключайте блок живлення мокрими руками. Відключайте, тримаючи за вилку, ніколи за шнур.
- Вимкніть мішень і від'єднайте її від джерела живлення, коли вона не використовується.

КОМПЛЕКТАЦІЯ

У комплект входять: електронна мішень для дартсу, блок живлення, 12 дротиків із м'якими наконечниками, 50 запасних наконечників, інструкція з експлуатації, кріпильні матеріали.

МОНТАЖ



Для монтажу використовуйте комплектні кріпильні елементи: дюбелі та гвинти. Закріпіть мішень відповідно до монтажного креслення. Після підвішування центр «буллз-ай» повинен знаходитися на висоті 173 см над підлогою. Лінія кидка повинна знаходитися на відстані 237 см від площини мішені. 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". Вирівняйте монтажні отвори на задній частині гри з головками гвинтів, а потім встановіть гру. Може знадобитися регулювання гвинтів, поки диск не буде щільно прилягати до стіни. Після монтажу перевірте, чи диск стабільно прилягає до стіни і не зміщується під час використання.

ТЕХНІЧНІ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Пристрій живиться виключно від комплектного мережевого блоку живлення з виходом постійного струму (DC). Вхідні параметри блоку живлення: 100–240 В змінного струму, 50/60 Гц.
Вихідні параметри блоку живлення: 5 В DC, 0,5 А (2,5 Вт).
Конструкція: блок живлення є пристроєм класу II (подвійна ізоляція), що означає, що він не потребує захисного провідника.
Символіка: символ будиночка на блоці живлення означає, що блок живлення та пристрій призначені виключно для використання в приміщенні. Символ полярності на штекері DC вказує, яка частина штекера є позитивною, а яка — негативною.

ПІДКЛЮЧЕННЯ ТА ЗАПУСК

Вставте штекер DC блоку живлення в роз'єм живлення на пристрої, звертаючи увагу на правильну полярність (позитивний і негативний полюси відповідно до символу на блоці живлення). Потім підключіть блок живлення до мережевої розетки (230 В). Увімкніть диск відповідно до опису в інструкції з експлуатації – виберіть гру, кількість гравців і розпочніть гру. Після закінчення гри відключіть блок живлення від мережі, спочатку витягнувши мережевий штекер.

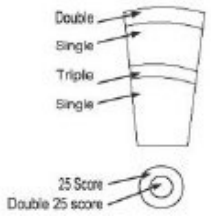
ВАЖЛИВА ІНФОРМАЦІЯ

- 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 або

Не використовуйте дартс із занадто довгими наконечниками (максимальна довжина наконечника — 2,5 см) або занадто важкі дротики (максимальна вага дротика — 12 г), оскільки це може пошкодити мішень. Між кидками слід робити невелику паузу, щоб механізм і електроніка мішені правильно зафіксували результат. Якщо два кидки відбулися занадто близько один до одного, вийміть другий дротик і киньте знову, щоб правильно записати свій результат.

СИСТЕМА ПІДРАХУНКУ ОЧОК

- «Single» — бали, 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

- Кнопка GAME — натисніть цю кнопку, щоб переглянути меню ігор на екрані та вибрати гру. Під час гри натисніть цю кнопку, щоб завершити поточну гру та повернутися до початкового стану гри.
- Кнопка OPTION — натисніть цю кнопку, щоб вибрати різні варіанти ігор.
- Кнопка PLAYER/SCORE — під час запуску використовуйте цю кнопку, щоб встановити кількість гравців; під час гри використовуйте цю кнопку, щоб перевірити результат кожного гравця.
- Кнопка DOUBLE — тільки для гри «G01».
- Кнопка HANDICAP — використовуйте цю кнопку, щоб встановити рівень складності гри індивідуально для кожного гравця. Наприклад: 4 гравці грають у гру «G01». Перший гравець може встановити стартовий бал 801; другий гравець — 201; третій гравець — 501; четвертий гравець — 301.
- Кнопка SOUND — ця кнопка дозволяє регулювати гучність динаміків. Доступно 8 рівнів від вимкнення звуку до максимальної гучності.
- Кнопка MISS — натисніть цю кнопку, щоб зменшити кількість залишкових кидків, якщо кидок не потрапив у сегмент.
- Кнопка ELIMINATE/TEAM — під час старту натисніть цю кнопку, щоб встановити командну гру; під час гри натисніть цю кнопку, щоб очистити або відновити результат поточного кидка.
- Кнопка START/NEXT — натисніть цю кнопку, щоб розпочати гру та перейти до наступного гравця.
- Кнопка CYBERMATCH — натисніть кнопку, щоб зіграти проти пристрою, загалом п'ять рівнів (C1 — професійний, C2 — експерт, C3 — старший, C4 — середній, C5 — початковий).

НАЛАШТУВАННЯ ГРИ

Увімкніть ігрову панель, після чого вона розпочне автотестування. Коли пролунає музичний сигнал, натисніть будь-яку з дев'яти функціональних кнопок, розташованих зверху, щоб перейти до гри «G01»; або після завершення автотестування ігрова панель також перейде безпосередньо до гри «G01».

1. Натисніть кнопку GAME, щоб вибрати будь-яку гру, поки вона не з'явиться на екрані.
2. Натисніть кнопку OPTION, щоб вибрати різні варіанти ігор.
3. Натисніть кнопку PLAYER, щоб встановити кількість гравців.
4. Натисніть кнопку HANDICAP, щоб встановити різні рівні складності для кожного гравця. Кожне натискання кнопки змінює рівень на один ступінь.
5. Натисніть кнопку START, щоб розпочати гру після завершення налаштування.

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 Down (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901)**

Суть гри полягає у відніманні чергових результатів від початкової кількості очок. Перемагає той гравець, який першим досягне рівно нуля. Параметри: щоб ускладнити гру, можна натиснути кнопку DOUBLE, щоб встановити додаткові обмеження щодо початку та закінчення гри.

- Double In (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901) — щоб почати, гравець повинен потрапити на подвійне поле.
- Double Out (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901) — щоб виграти, гравець повинен потрапити на подвійне поле, кожне влучання зменшує результат до нуля. Досягнення «1» або перевищення нуля можна вважати КРАХОМ, і рахунок повертається до попереднього результату.
- Double In/Out (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901) — гравець повинен влучити у подвійне поле, щоб розпочати та завершити гру.

- **G02 Simple Cricket (000; 020; 025)**

Очки нараховуються, коли потрапляють поля: 15, 16, 17, 18, 19, 20 і центр мішені. Гравець, який першим влучить у всі вищезазначені поля тричі, стає переможцем. 000 — Гравець може влучити в будь-яке поле 15, 16, 17, 18, 19, 20 та центр мішені (bull's eye). Немає встановленого порядку для окремих секторів; 020 - Гравець повинен спочатку влучити в 20 тричі, а потім влучити в 19, 18, 17, 16, 15 і центр мішені (bull's eye) по черзі; 025 — гравець повинен спочатку влучити в центр мішені (bull's eye) три рази, а потім по черзі влучити в 15, 16, 17, 18, 19 і 20. Кожне поле має три світлодіодні індикатори. Після одного влучання загориться один індикатор. Після загоряння всіх індикаторів гра закінчується. Гравець, який першим запалить усі індикатори, виграє.

- **G03 Scram Cricket (A00 — тільки для 2 гравців)**

Очки нараховуються лише у разі влучання в 15, 16, 17, 18, 19, 20 та центр мішені (bull's eye). Гра складається з двох раундів. У першому раунді перший гравець намагається «закрити» всі вищезазначені поля (влучити тричі в кожне поле — від 15 до 20 та центр мішені (bull's eye)). Коли гравець номер один влучить у будь-яке поле, що приносить очки, тричі, це означає, що він «закриває» це поле. Гравець номер два не отримує жодних очок після влучання в це поле. Гравець номер два намагається набрати якомога більше очок, влучаючи в очкові поля, які гравець номер один ще не закрив. Коли гравець номер один закриє всі очкові поля, перший раунд буде завершено. У другому раунді обидва гравці міняються ролями. Тепер гравець номер два намагається закрити всі поля, за які нараховуються очки, а гравець номер один набирає очки. Гра закінчується, коли гравець номер два закриє всі поля. Перемагає гравець з більшою кількістю очок.

- **G04 Score Cricket (E00; E20; E25)**

Очки нараховуються тільки тоді, коли влучено в 15, 16, 17, 18, 19, 20 та центр мішені (bull's eye). E00 - Гравець може влучити в будь-яке поле 15, 16, 17, 18, 19, 20 та центр мішені (bull's eye). Немає визначеного порядку для окремих полів; E20 - Гравець повинен спочатку тричі влучити в 20, а потім по черзі влучити в 19, 18, 17, 16, 15 та центр мішені (bull's eye); E25 — Гравець повинен спочатку влучити в центр мішені (bull's eye) тричі, а потім по черзі влучити в 15, 16, 17, 18, 19 і 20. Кожен сегмент має три світлодіодні індикатори. Після одного влучання загориться один індикатор. Кожне поле вважається «відкритим», коли в поле влучать тричі. Але поле стане «закритим» і його не можна буде заробити, якщо всі гравці влучать у нього тричі. Кожен гравець повинен тричі влучити в поле, щоб воно перейшло в стан «відкрите» і давало очки. До того, як суперники завершать три влучання, щоб відкрити поле, гравець може продовжувати влучати в «відкрите» поле, щоб набрати більше очок. Після того, як всі гравці завершать три влучання в одне й те саме поле, це поле стане «закритим» і його не можна буде зарахувати знову. Коли всі гравці «закриють» усі поля, переможцем стає гравець з найвищим результатом.

- **G05 Cut Throat Cricket (C00; C20; C25)**

Очки нараховуються лише у разі влучання в сектори 15, 16, 17, 18, 19, 20 та центр мішені (bull's eye). C00 — гравець може влучити в будь-який сектор 15, 16, 17, 18, 19, 20 та центр мішені (bull's eye). Немає визначеного порядку для окремих секторів; C20 — гравець повинен спочатку влучити в 20 тричі, потім у 19, 18, 17, 16, 15 та bull's-eye. C25 — гравець повинен спочатку влучити в bull's-eye тричі, потім у 15, 16, 17, 18, 19 та 20. Кожен сегмент має три світлодіодні індикатори. Після одного влучання загориться один індикатор. Кожне поле вважається «відкритим», коли в нього влучили тричі. Але поле стане «закритим» і його не можна буде заробити, якщо всі гравці влучать у нього тричі. Очки, зароблені даним гравцем, додаються всім суперникам. Кожен гравець повинен тричі влучити в поле, щоб воно перейшло в

статус «відкрите» і приносити очки. До того, як суперники зроблять три влучання, щоб відкрити поле для нарахування очок, гравець може продовжувати влучати у «відкрите» поле, щоб набрати більше очок, ніж суперники. Після того, як усі гравці зроблять три влучання в одне й те саме поле, це поле буде «закрите» і його не можна буде зарахувати знову. Коли всі гравці «закриють» усі поля, переможцем стає гравець з найнижчим результатом.

- **G06 Double Score Cricket (D00; D20; D25)**

Очки нараховуються тільки тоді, коли влучено в 15, 16, 17, 18, 19, 20 та центр мішені. D00 — Гравець може влучити в будь-яке поле 15, 16, 17, 18, 19, 20 та центр мішені. Немає визначеного порядку для окремих полів; D20 — гравець повинен спочатку влучити в 20 тричі, а потім по черзі влучити в 19, 18, 17, 16, 15 та центр мішені (bull's eye); D25 — Гравець повинен спочатку тричі влучити в центр мішені, а потім по черзі влучити в 15, 16, 17, 18, 19 і 20. Гра така сама, як у грі «Score Cricket», за винятком того, що гравець повинен спочатку влучити в кожне поле, що приносить подвійні очки, щоб продовжити гру.

- **G07 Shove-A-Penny Cricket (P00; P20; P25 — щонайменше 2 гравці**)

Очки нараховуються лише у разі влучання в сектори 15, 16, 17, 18, 19, 20 та центр мішені (bull's eye). P00 - Гравець може влучити в будь-яке поле 15, 16, 17, 18, 19, 20 та центр мішені (bull's eye). Немає визначеного порядку для окремих полів; P20 - Гравець повинен спочатку влучити в 20 тричі, а потім по черзі влучити в 19, 18, 17, 16, 15 та центр мішені (bull's eye); P25 - Гравець повинен спочатку влучити в центр (bull's eye) мішені тричі, а потім влучити в 15, 16, 17, 18, 19 і 20 по черзі. Гра схожа на гру «Simple Cricket». Винятки такі: якщо даний гравець влучить у поле, що приносить очки, більше ніж три рази, то надлишок буде додано наступному гравцеві. Але після того, як даний гравець тричі влучить у поле, що приносить очки, і «закриє» це поле, якщо цей гравець знову влучить у це поле, то надлишок не буде додано наступному гравцеві. Наприклад: гравець номер 1 двічі потрапляє в поле 16, і три показники для поля 16 включають два. Потім гравець потрапляє трійкою в поле 16, і надлишок у два рази буде додано гравцеві номер два. Тепер гравець номер два може
«закрити» поле 16, влучивши в нього лише один раз. Але якщо гравець номер один влучить у поле 16 тричі, тоді три індикатори для цього поля загоряться, і поле буде закрито. Тепер, якщо гравець номер один влучить у «двійку» для цього поля, надлишок у два рази не буде додано гравцеві номер два. Гравець, який тричі влучить у всі поля, виграє.

- **G08 Round Clock (5; 10; 15; 20)**

Опція (5; 10; 15; 20) означає, що очки нараховуються після влучання в будь-яке поле, що приносить очки. 5 Влучання в поля, що приносять від 1 до 5 очок; 10 Влучання в поля, що приносять від 1 до 10 очок; 15 Влучіть у поля з балами від 1 до 15; 20 Влучіть у поля з балами від 1 до 20. Гравець повинен влучити у поле з балами відповідно до вказівки пристрою. Якщо поле буде влучено, з'явиться наступне поле, а пристрій видасть звук «Yes»; або: «No». Гравець, який першим влучить у всі поля з балами, виграє.

- **G09 Round Clock-Double (205; 210; 215; 220)**

Опція (205; 210; 215; 220) означає, що зараховується лише влучання в поле з подвійним балом. 205 — влучання в поля з балами від 1 до 5; 210 — влучання в поля з балами від 1 до 10; 215 — влучання в поля з балами від 1 до 15; 220 — влучання в сектори з балами від 1 до 20. Гравець повинен кинути дротики в сектор, вказаний пристроєм. Якщо сектор буде влучено, з'явиться наступний сектор, а пристрій видасть звук «Yes»; або: «No». Гравець, який першим влучить у всі сектори з подвійним балом, стає переможцем.

- **G10 Round Clock-Triple (305; 310; 315; 320)**

Опція (305; 310; 315; 320) означає, що зараховується лише влучання в поле з потрійним балом. 305 — влучіть у поля з балами від 1 до 5; 310 — влучіть у поля з балами від 1 до 10; 315 — влучіть у поля з балами від 1 до 15; 320 — влучання в сектори з оцінкою від 1 до 20. Гравець повинен кинути дротики в сектор відповідно до вказівки пристрою. Якщо сектор буде влучено, з'явиться наступний сектор, а пристрій видасть звук «Yes»; або: «No». Гравець, який першим влучить у всі сектори з потрійною оцінкою, стає переможцем.

- **G11 Legs Over (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21)**

Опція (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21) означає початкове значення життя гравця. Кожен гравець повинен намагатися досягти результату, більшого або рівного сумі трьох кидків у черзі попереднього гравця (на початку пристрій покаже значення результату для першого гравця). Коли гравець набере за три кидки менше очок, ніж попередній гравець, у нього буде відібрано одне «життя». У свою чергу, якщо гравець не кине кубики, а відразу натисне кнопку START, він також втратить одне «життя». Коли значення життя гравця дорівнює нулю, гравець вибуває. Коли залишиться тільки один гравець, гра закінчується, і цей гравець перемагає. У цій грі має брати участь більше ніж 2 гравці.

- **G12 Legs Under (U03; U05; U07; U09; U11; U13; U15; U17; U19; U21)**

Опція (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21) означає початкове значення життя гравця. Кожен гравець повинен спробувати набрати кількість очок, меншу або рівну сумі трьох кидків у черзі попереднього гравця. (На початку пристрій покаже значення результату для першого гравця). Коли якийсь гравець набере за три кидки більше очок, ніж значення для попереднього гравця, у нього буде відібрано одне «життя». У свою чергу, якщо гравець не кине дротики, а відразу натисне кнопку START, він втратить одне «життя»; якщо гравець натисне кнопку ELIMINATE/TEAM, пристрій очистить поточний результат і додасть 60 очок до суми; якщо гравець натисне кнопку MISS, пристрій також додасть 60 очок. Коли кількість «життя» гравця дорівнює нулю, гравець вибуває. Коли залишається лише один гравець, гра закінчується, і цей гравець перемагає. У грі має брати участь більше двох гравців.

- **G13 Count Up (100; 200; 300; 400; 500; 600; 700; 800; 900)**

Результат кожного гравця додається від нуля після кожного влучання. Перемагає перший гравець, який досягне або перевищить обраний ліміт очок. Перший гравець, який досягне або перевищить визначений результат, стає переможцем.

- **G14 High Score (H03; H05; H07; H09; H11; H13; H15; H17; H19; H21)**

Усі поля приносять очки. Опція (*3; *5; *7; *9; *11; *13; *15; *17; *19; *21) означає визначені ходи гравця. Один хід складається з трьох кидків. Після завершення визначених ходів гравець з найвищим результатом перемагає.

- **G15 Shoot out (-03; -05; -07; -09; -11; -13; -15; -17; -19; -21)**

Опція (*3; *5; *7; *9; *11; *13; *15; *17; *19; *21) визначає початкове значення життя гравця. Пристрій випадково вкаже числове поле для кидка. Гравець повинен влучити в числове поле протягом 10 секунд, інакше він втрачає хід.
Пристрій випадково вкаже числове поле. Гравець має 10 секунд на влучання. Після влучання пристрій відтворить повідомлення «Yes» або «No». Влучивши в цільове поле з одинарним, подвійним або потрійним балом, пристрій відніме один бал із загальної суми. Перемагає гравець, який першим зменшить кількість балів до нуля.

- **G16 Killer (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21)**

Опція (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21) означає початкове значення життя гравця. Після входу в гру пристрій відобразить «SEL», щоб вказати гравцям, як вибрати кількість очок для себе. Коли перший гравець вибере кількість очок, натисніть кнопку «NEXT», щоб наступний гравець міг зробити вибір. Усі гравці повинні мати різну кількість очок. Коли всі гравці завершать вибір власного рівня очок, гра розпочинається. Спочатку гравець повинен влучити у власне число, щоб отримати статус «вбивці». Ставши вбивцею, гравець намагається влучити у число супротивників, і тоді супротивник втратить одне «життя». Якщо вбивця вгадає власне число, він втратить статус «вбивці», а також одне «життя». Гравець повинен знову вгадати своє число, щоб повернути собі статус «вбивці». Вбивця повинен спробувати забрати «життя» у супротивників, вгадавши їхні числа якомога швидше. Після влучання в цільове число пристрій видасть голос «Yes»; або «No». Коли залишиться тільки один гравець, гра закінчується, і цей гравець стає переможцем. У грі має брати участь більше двох гравців.

- **G17 Killer - Double (203; 205; 207; 209; 211; 213; 215; 217; 219; 221)**

Опція (*3; *5; *7; *9; *11; *13; *15; *17; *19; *21) означає початкове значення життя гравця. Після входу в гру пристрій відобразить «SEL», щоб вказати гравцям, як вибрати кількість очок для себе. Коли перший гравець вибере своє число, натисніть кнопку «NEXT», щоб наступний гравець міг вибрати своє число. Усі гравці повинні мати різні числа. Коли всі гравці закінчать вибирати своє число, гра розпочинається. Спочатку гравець повинен влучити у своє число двічі, щоб отримати статус «вбивці». Ставши вбивцею, гравець намагається влучити у числа супротивників, і тоді супротивник втратить одне «життя». Якщо вбивця влучить у власне число, він втратить статус «вбивці», а також втратить одне
«життя». Гравець повинен знову двічі вгадати своє число, щоб отримати статус «вбивці». Вбивця повинен спробувати забрати «життя» у супротивників, вгадавши їхні бали якомога швидше. Після влучання в цільове число пристрій видасть голос «Yes»; або «No». Коли залишиться тільки один гравець, гра закінчується, і цей гравець стає переможцем. У грі має брати участь більше двох гравців.

- **G18 Killer - Triple (303; 305; 307; 309; 311; 313; 315; 317; 319; 321)**

Опція (*3; *5; *7; *9; *11; *13; *15; *17; *19; *21) означає початкове значення життя гравця. Після входу в гру пристрій відобразить «SEL», щоб вказати гравцям, як вибрати кількість очок для себе. Коли перший гравець вибере своє число, натисніть кнопку «NEXT», щоб наступний гравець міг вибрати своє число. Усі гравці повинні мати різні числа. Коли всі гравці закінчать вибирати своє число, гра розпочинається. Спочатку гравець повинен вгадати своє число тричі, щоб отримати кваліфікацію «вбивці». Ставши вбивцею, гравець намагається вгадати числа супротивників, і тоді

супротивник втратить одне «життя». Якщо вбивця влучить у власне число, він втратить статус «вбивці», а також втратить одне «життя». Гравець повинен знову втричі влучити у свою цифру, щоб отримати статус «вбивці». Вбивця повинен спробувати забрати «життя» у супротивників, влучивши якомога швидше у їхню цифру. Після влучання в цільове число пристрій видасть голос «Yes»; або «No». Коли залишиться тільки один гравець, гра закінчується, і цей гравець стає переможцем. У грі має брати участь більше двох гравців.

- **G19 All Five (51; 61; 71; 81; 91)**

Один хід означає три кидки. У кожному ході кожен гравець повинен набрати суму, кратну п'яти. Кожна «п'ятірка» зараховується як один бал. Наприклад: гравець отримує три, сім і десять у трьох кидках. Оскільки сума двадцять ділиться на п’ять чотирьох, гравець отримує чотири очки (4x5 = 20). Крім того, якщо сума за три кидки не ділиться на п’ять або жодна дротик у ході не потрапила у відповідне поле (промах або влучання в
«Шина» (зовнішнє кільце) — очки не нараховуються. Варіант (51; 61; 71; 81; 91) означає визначені очки для гравця. Переможцем стає той гравець, який першим набере або перевищить визначену кількість очок.

- **G20 Shanghai (101; 105; 110; 115)**

101 — влучіть у будь-яке поле від одного до двадцяти та центр мішені по черзі; 105 — влучіть у будь-яке поле від п’яти до двадцяти та центр мішені по черзі; 110 — влучіть у будь-яке поле від десяти до двадцяти та центр мішені по черзі; 115 - Влучіть у будь-яке поле від п'ятнадцяти до двадцяти та центр мішені по черзі. Кожен гравець може кинути лише одну дротик у кожну числову секцію і автоматично перейти до наступної секції. Він отримає очки, якщо влучить, а якщо не влучить, то очок не отримає. Після завершення гри влученням у центр мішені переможцем стає гравець з найвищим результатом.

- **G21 Shanghai (201; 205; 210; 215)**

201 — Попади по черзі у подвійне поле від одиниці до двадцяти та у центр мішені; 205 — Попади по черзі у подвійне поле від п’яти до двадцяти та у центр мішені; 210 — Попади по черзі у подвійне поле від десяти до двадцяти та у центр мішені; 215 - Потрапте в подвійне поле від п'ятнадцяти до двадцяти та центр мішені по черзі. Кожен гравець може кинути лише один дротик у кожне числове поле і автоматично перейти до наступного поля. Він отримає очки, якщо влучить, а якщо не влучить, то очок не отримає. Після завершення гри влученням у центр мішені переможцем стає гравець з найвищим результатом.

- **G22 Shanghai (301; 305; 310; 315)**

301 — влучіть у потрійні поля від одного до двадцяти та центр мішені по черзі; 305 — влучіть у потрійні поля від п’яти до двадцяти та центр мішені по черзі; 310 — влучіть у потрійні поля від десяти до двадцяти та центр мішені по черзі; 315 - Потрапити в потрійне поле від п'ятнадцяти до двадцяти та центр мішені по черзі. Кожен гравець може кинути лише один дротик у кожне числове поле і автоматично перейти до наступного поля. Він отримає очки, якщо влучить, а якщо не влучить, то очок не отримає. Після завершення гри влученням у центр мішені переможцем стає гравець з найвищим результатом.

- **G23 Гольф (10; 20; 30; 40; 50; 60; 70; 80; 90)**

Варіант (10; 20; 30; 40; 50; 60; 70; 80; 90) означає визначені бали для гравця. Гравець повинен по черзі влучити в числові поля від одного до вісімнадцяти. Влучіть один раз у першому турі, потім два рази у другому турі тощо. Якщо сегмент буде влучений, пристрій видасть голос «Yes»; або «No». Гравець повинен отримати якомога нижчий результат. Гравець, який досягне або перевищить ліміт очок, вибуває з гри. Якщо він тричі промахнеться за хід, це означає «поганий кидок» і зараховується як п’ять очок. Влучання в потрійне поле зараховується як одне очко; влучання в подвійне — як два очки; влучання в одинарне поле — як три очки. Гравець може використати будь-яку з трьох дротиків, щоб завершити хід, але може використати лише останню дротик, щоб заробити очко. Якщо останній дротик у ході не влучить у мішень, цей хід також зараховується як п'ять очок. Гравець, який набере або перевищить визначену кількість очок, вибуває з гри. Коли залишається лише один гравець, він перемагає; або після завершення всіх 18 ходів переможцем стає гравець з найменшою кількістю очок.

- **G24 Бінго (132; 141; 168; 189)**

Пристрій автоматично відобразить цільове поле. Гравець, який першим тричі влучить у всі визначені цільові поля, виграє. Якщо сегмент буде влучений, пристрій видасть «Yes»; або «No». 132 — влучіть у поля в порядку 15, 4, 8, 14, 3; 141 — влучіть у поля в порядку 17, 13, 9, 7, 1; 168 — влучіть у поля в порядку 20, 16, 12, 6, 2; 189 - Влучіть у поле в порядку 19, 10, 18, 5, 11. Гравець повинен тричі влучити у вказане числове поле, щоб перейти до наступного поля. Влучання в одинарне поле зараховується як один раз; подвійне поле зараховується як два рази; потрійне зараховується як три рази.

- **G25 Big Little - Simple (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21)**

Параметр (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21) позначає початкове значення життя гравця. На початку пристрій випадковим чином відобразить цільове число для першого гравця. Якщо гравець влучить у ціль першим або другим дротиком, він може визначити нову ціль для наступного гравця наступним дротиком; якщо гравець влучить у ціль лише третім дротиком або не визначить правильно нову ціль для наступного гравця, пристрій випадково покаже нову ціль для наступного гравця; якщо гравець не влучить у ціль жодною з трьох дротиків, гравець втратить одне «життя», а тим часом наступний гравець повинен буде кинути в ту саму ціль. Якщо ціль буде влучена, пристрій видасть голос «Yes»; або «No». Можливе влучання в одинарну, подвійну або потрійну ціль. Коли початкова кількість «життя» гравця досягне нуля, гравець вибуває з гри. Нарешті, коли залишається лише один гравець, гра закінчується, і цей гравець перемагає.

- **G26 Big Little - Hard (H03; H05; H07; H09; H11; H13; H15; H17; H19; H21)**

Параметр (*3; *5; *7; *9; *11; *13; *15; *17; *19; *21) визначає початкове значення життя гравця. На початку пристрій випадковим чином відобразить цільове число для першого гравця. Якщо гравець влучить у ціль першим або другим дротиком, він може визначити нову ціль для наступного гравця наступним дротиком; якщо гравець влучить у ціль лише третім дротиком або не визначить правильно нову ціль для наступного гравця, пристрій випадково покаже нову ціль для наступного гравця; якщо гравець не влучить у ціль усіма трьома дротиками, він втратить одне «життя», а наступний гравець повинен буде влучити в ту саму ціль. Якщо ціль буде влучена, пристрій видасть голосове повідомлення «Yes»; або «No». Дозволено влучати лише в те саме поле для визначеної цілі. Наприклад, коли ціллю є «подвійна 15», влучання в «одинарну 15» або «потрійну 15» є неправильним, зараховується лише «подвійна 15». Коли початкова кількість життів гравця досягне нуля, гравець вибуває з гри. Нарешті, коли залишається лише один гравець, гра закінчується, і цей гравець перемагає.

- **G27 Gotcha (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901)**

(101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901) — це певні бали, яких гравці повинні досягти. Кожен гравець починає з 0 балів. Результат додається, коли поле потрапляє в ціль. Гравець, який першим набере визначену кількість балів, перемагає. Якщо гравець перевищить визначену кількість очок, він вибуває з раунду, а його результат повертається до стану, що був до кидка в цьому раунді. Гравці можуть «бомбардувати» інших гравців, що зменшує їхній результат до нуля. Це відбувається, коли гравець, що кидає, має результат, рівний результату іншого гравця, при кожному кидку дротика.

ВИРІШЕННЯ ПРОБЛЕМ

- **Відсутність живлення** — Переконайтеся, що блок живлення підключено до електричної розетки, а штекер блоку живлення вставлено в гніздо живлення на тарілці.
- **Гра не реєструє результати** — Перевірте, чи гра встановлена в режимі «Налаштування» або в режимі «Пауза». Потім перевірте, чи не заблоковані або не заклинилися сенсорні елементи або функціональні клавіші.
- **Заблокований сегмент або кнопка** — Під час транспортування, а навіть під час звичайного використання мішені для дартсу може трапитися, що сенсорні елементи час від часу блокуються і не реєструють влучання. У такому випадку
  пролунає попереджувальний сигнал, а індикатор почне блимати, сигналізуючи про застряглий елемент. Акуратне виймання дротика з елемента або легке рухання елементом вперед і назад з легким натисканням пальцем зазвичай швидко його звільняє. Після цього можна відновити гру, і результати будуть продовжуватися саме з того моменту, на якому вони були перервані.
- **Видалення зламаних наконечників** - Не використовуйте гострі або металеві інструменти для виймання зламаного елемента – вони можуть пошкодити ігрове поле. Якщо фрагмент наконечника виступає над поверхнею мішені, обережно видаліть його пальцями або пластиковими щипцями. Якщо зламаний наконечник знаходиться на одному рівні з поверхнею мішені і його неможливо схопити, не намагайтеся силою проштовхнути його через поле; це може розширити отвір або пошкодити датчик мішені. Зверніться до авторизованого сервісного центру або скористайтеся спеціальним інструментом для видалення м'яких наконечників (так званим tip remover), якщо виробник його пропонує. Чим важча дротик, тим більший ризик зламати наконечник – використовуйте наконечники, рекомендовані виробником, і регулярно їх замінюйте.
- **Перебої в електропостачанні або електромагнітні перешкоди** — у крайніх випадках, коли виникають значні електромагнітні перешкоди, електрична система може перестати працювати або видавати неправильні результати. Приклади: під час сильних гроз, екстремальних коливань напруги, низької напруги або розміщення гри в дартс занадто близько до електродвигунів чи поблизу мікрохвильових печей. Щоб відновити нормальну роботу пристрою, від’єднайте блок живлення від розетки та зачекайте кілька секунд перед повторним підключенням. У цьому випадку, звичайно, слід переконатися, що причина перебоїв усунена.

ДОГЛЯД ЗА МІШЕННЯМ ДЛЯ ДАРТ

ВАЖЛИВО! Перед чищенням вологою серветкою витягніть вилку з розетки. Диски для дартсу слід чистити виключно вологою серветкою! Блок живлення не повинен контактувати з вологою! У разі частого використання передня поверхня пристрою, швидше за все, забрудниться. Передню поверхню, клавіші та екран слід чистити вологою серветкою. Рекомендуємо використовувати розчин води з невеликою кількістю м'якого миючого засобу. Потім витріть насухо м'якою сухою серветкою. Якщо ви не плануєте користуватися мішенню протягом тривалого часу, варто накрити її серветкою, щоб захистити від пилу. Завжди зберігайте виріб у сухому та чистому місці при кімнатній температурі.

Пристрій є електричним та електронним обладнанням. Пам'ятайте про дотримання місцевих нормативних вимог: відпрацьоване електричне обладнання здавайте до відповідного пункту збору відходів.



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