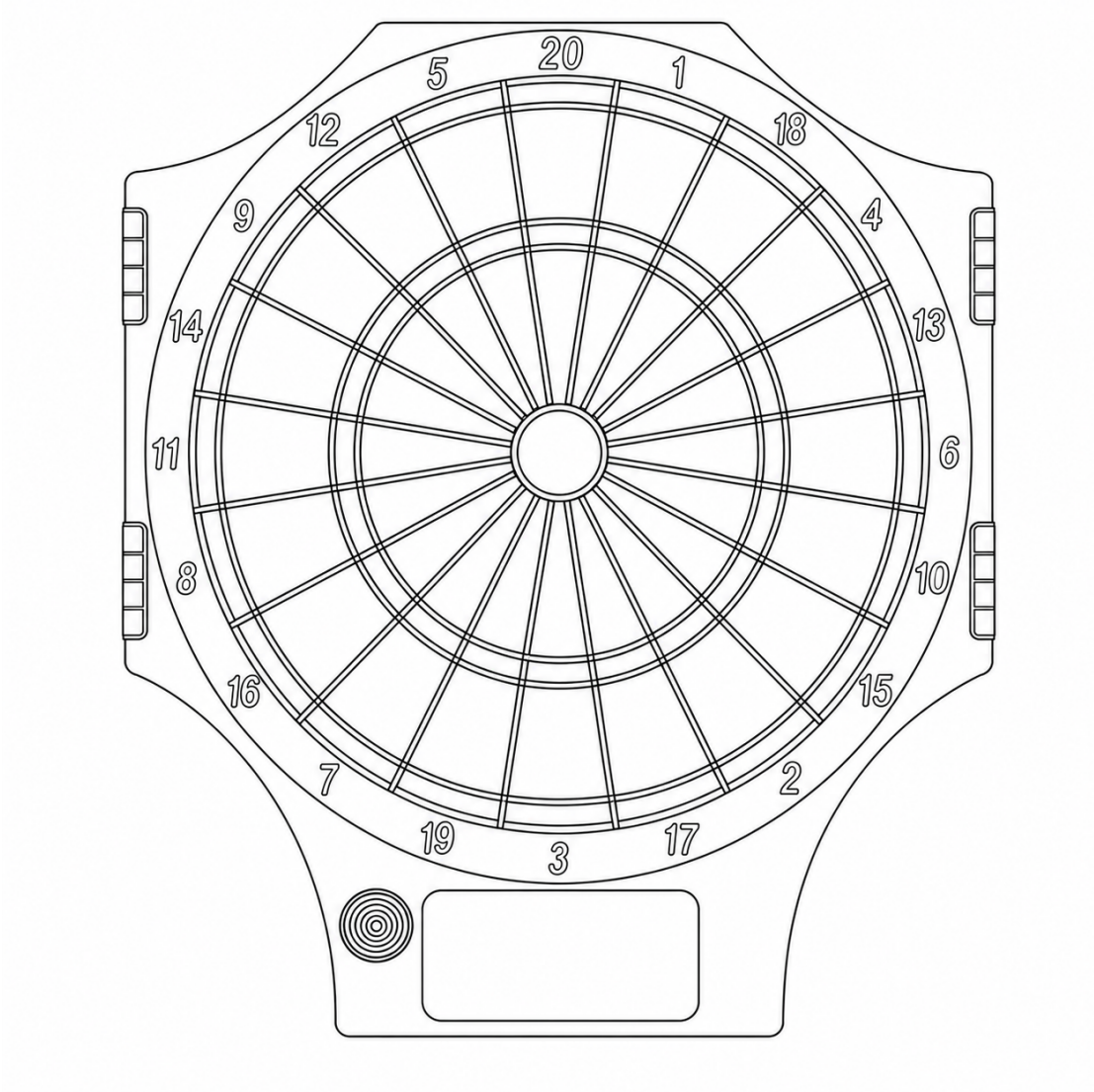
TDE109



3. Manual instruction **EN**

9. Instrukcja obsługi **PL**

15. Návod k obsluze **CZ**

21. Manuel instruktion **DA**

27. Gebrauchsanweisung **DE**

34. Manual de instrucciones **ES**

40. Käsijuhend **ET**

46. Manuel d'instruction **FR**

52. Kézi utasítás **HU**

58. Manuale di istruzioni **IT**

64. Naudojimo instrukcijos **LT**

70. Rokasgrāmatas instrukcija **LV**

76. Handmatige instructie **NL**

82. Manual de instruções **PT**

88. Instrucțiuni manuale **RO**

94.Návod na obsluhu **SK**

100. Navodila za uporabo **SL**

106. Instruktionsbok **SV**

112. Інструкція з експлуатації **UK**

Thank you for purchasing this electronic darts game. Its computerised scoring system makes the game easy and enjoyable. With 31 built-in games and over 285 options and variations to choose from, both beginners and more experienced players will find games to suit them. Up to 8 players can play at the same time. Before starting the game, please read the instructions and keep them for future reference.

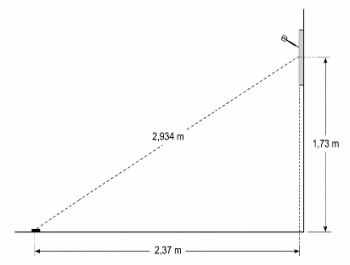
WARNINGS

- 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 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.
- Assembly should be carried out by adults. Do not attempt to repair or modify the appliance yourself; if it is damaged, contact an authorised service centre. Do not dismantle the casing or electronic components.

CONTENTS OF THE SET

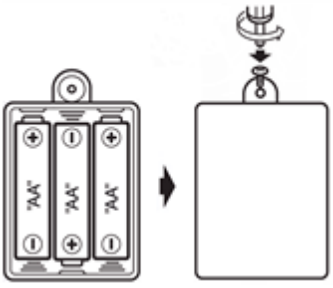
The set includes: an electronic dartboard, 6 darts with soft tips, 50 spare tips, a user manual, and assembly materials.

INSTALLATION



Use the included mounting components for installation: wall plugs and screws.
Mount the board in accordance with the installation diagram. Once hung, the centre of the bullseye should be 173 cm above the floor. The throw line should be 237 cm from the surface the target. After installation, check that the target is firmly attached to the wall and does not move during use. 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 about 1/2 cm from the wall. Align the on the back of the game with the screw heads, then mount the game. You may need to adjust the screws until the disc fits snugly against the wall.

INSTALLATION



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

BATTERY SAFETY

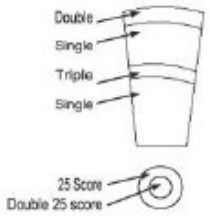
- Batteries should be replaced by an adult.
- Disposable batteries must not be recharged.
- Rechargeable batteries must be removed from the device before charging.
- Rechargeable batteries must only be charged under adult supervision.
- Do not mix different types of batteries or new and used batteries.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

IMPORTANT NOTE

- The dartboard is intended for use with lightweight darts with soft tips only. We recommend using the darts included in the set. Do not attempt to use steel-tipped darts, longer darts (maximum tip length 2.5 cm) or heavier darts (maximum dart weight 12 g), as this will damage the board. Please allow a short pause between throws to ensure the board's mechanism and electronics can correctly register the score. If two throws are made too close together, remove the second dart and throw again to ensure your score is recorded correctly.

SCORING SYSTEM

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



DESCRIPTION OF BUTTONS

- Press and hold the "GAME/POWER" button to switch off the power. Press the "GAME/POWER" button to switch on the power or change the game number whilst the power is on.
- The "OPTION" button is used to select a sub-game.

AUDIBLE SIGNALS

- "Laser" – a sound that plays when the dart hits the board.
- "Double" – a sound indicating a hit in the Double sector (score x2)
- "Triple" – a sound indicating a hit in the Triple segment (scoring 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.
- "Winner" – the sound indicates the first winner has been determined.
- "Bull's-Eye" – a sound indicating a hit in the Bull's-Eye segment (25 points)
- "Next" – the sound indicates the next player to play after the previous player has thrown three darts
- "Ye" – the sound indicates that the target segment has been hit.
- "Sorry" – this sound indicates that the target segment has not been hit*.
- is used to select the number of players before starting the game; the default value is 2.
- The "DOUBLE" button is used exclusively for G01 and G02 modes; for details, please refer to the game manual.
- The "SOUND" button is used to adjust the volume from 0 to 7; the default volume is 5. Press and hold the "SOUND" button for 3 seconds to switch the scoring for the inner/outer centre of the target (50/50)/(25/50) (for G01, G02).
- The "START/NEXT" button is used to start the game or move on to the next player.
- If any button or roll number is held down for longer than 10 seconds, the following message will appear on the LCD display

*The number of beeps may vary depending on the model and game mode.

RULES OF THE GAME

- **G01 Count Down (301, 501, 601, 701, 801, 901, 999)**

After each hit, the number of points scored on that roll is deducted from the player's score; the player whose score drops to 0 wins. If a player's score drops below 0, this is called a "burst", the score for that round is cancelled and reset to the previous round's score. A player may select the "Double" option before the game begins:

- Double In – to start, the player must hit the double.
- Double Out – to end the game, the double must be hit; if the player's score drops to 1, the result of that round is cancelled and reset to the previous round's score.
- Double In/Out – the double area must be hit to start scoring points or to end the game; if the player's score drops to 1, the result of that round is cancelled and restored to the previous round.

If there is more than 1 player and only 1 player remains in the game, the game ends and the last player takes the final position directly. Toggling the 50/25 function: press and hold for 3 seconds; the score for the inner/outer bullseye is 50/50 or 25/50. With the option to choose 50/50 bull (both inner and outer bullseyes are 50) or 25/50 bull (inner bullseye is 50 and outer is 25), a total of 14 variants can be selected in each game.

- **G02 Team Count Down**

The game involves 2–4 teams; the rules are the same as **in G01**

- **G03 Round Clock (105, 110, 115, 120; 205, 210, 215, 220; 305, 310, 315, 320)**
  - (105, 110, 115, 120) a hit in any area scores a point
  - (205, 210, 215, 220) – a hit in any double area scores one point
  - (305, 310, 315, 320) – a hit in a triple area scores points

5" number 1 – number 5, "10" number 1 – number 10, "15" – number 1 – number 15, "20" – number 1 – number 20. The player must hit the displayed number; if the target is hit, the next number appears on the screen; the player who hits all the numbers wins. If there is more than 1 player and only 1 player remains in the game, the game ends and the last player takes the final position directly.

- **G04 Count Up (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)**

Each player's points are added up for each successful throw, and the player whose score reaches or exceeds the set target is the winner. If there is more than one player and only one player remains at the end of the game, the game ends and the last player is immediately placed in last position.

- **G05 Standard Cricket (E00, E20, E25)**

Only 15, 16, 17, 18, 19, 20 and the 'bull's eye' count. Scoring rules:

  - Single segment – 1 point
  - Double segment – 2 points
  - Triple – 3 points

E00 – any number to start with, order does not matter. E20 — hit the '20' 3 times to start, followed by 19, 18, 17, 16, 15 and the 'bull's eye'. E25 — hit the 'bull's' 3 times to start, followed by 15, 16, 17, 18, 19, 20. Each number on the board is represented by 3 LCD segments; if the number is hit, the corresponding LCD segment lights up. To open a number and start scoring points, the number must be hit 3 times. However, if all players have 'opened' a given number, it is 'closed' and no player can score points for it. A player should 'open' a target as early as possible to start scoring points. If a player 'opens' a number and an opponent does not 'close' that target, the player may continue to hit that number to achieve a higher score. Once each player has hit a number three times and closed it, no further points are awarded for hitting that number, and the player should choose another number. If a player **'closes'** all the numbers, the game ends and the player with the highest score wins.

- **G06 No Score Cricket (000, 020, 025)**

Only hits in sections 15, 16, 17, 18, 19, 20 and the 'bull's eye' count. Scoring rules:

  - Single segment – 1 point
  - Double segment – 2 points
  - Triple – 3 points

000 — any number to start with, order does not matter. 020 — hit the '20' three times to start, followed by 19, 18, 17, 16, 15 and the 'bull's eye'. 025 — hit "bull's" 3 times to start, followed by 15, 16, 17, 18, 19, 20. Each number is represented by 3 LCD segments; if the number is hit, the corresponding LCD segment is displayed. The winner is the player who is the first to hit all the correct numbers 3 times. If there is more than 1 player and only 1 player remains in the game, the game ends and the last player takes the last position directly.

- **G07 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25)**

Only the numbers 15, 16, 17, 18, 19, 20 and the 'bull's eye' are valid. Scoring rules:

  - Single segment – 1 point
  - Double segment – 2 points
  - Triple – 3 points

C00 – any number to start with; the order doesn't matter. C20 — hit the '20' three times to start; the subsequent sequences are 19, 18, 17, 16, 15 and the 'bull's eye'. C25 — hit the "bull's eye" 3 times to start, followed by 15, 16, 17, 18, 19, 20. Each number is represented by 3 LCD segments; if the number is hit, the corresponding LCD segment lights up. To open a number and start scoring points, the number must be hit 3 times. However, if all players have 'opened' a given number, it is 'closed' and no player can score points for it. Points are awarded to all players except the current one. A player should 'open' a target as early as possible to enable scoring. If a player 'opens' a number and an opponent does not 'close' that target, the player may continue to hit that number to achieve a higher score. Once a player has hit a number three times and 'closed' that number, further hits on that number do not score points; the player should choose another number. If a player **'closes'** all the numbers, the game ends and the player with the lowest score wins.

- **G08 KILLER CRICKET (H00, H20, H25)**

The game is similar to G06 No Score Cricket, EXCEPT that when you 'close' a number and your opponents have not, you can eliminate your opponent's points by hitting the same number again. The winner is the player who has 'closed' all the numbers. If there is more than one player and only one player remains in the game, the game ends and the last player is placed directly in last position.

- **G09 Low Pitch Cricket (L00, L20, L25)**

The game is similar to G05 Standard Cricket. EXCEPT that the numbers to hit in the game have been changed from "15 to 20 and the bullseye" to "1 to 6 and the bullseye".

- **G10 SHOOT OUT (-05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19, -21)**

The computer will randomly display a number for the player to hit. One point will be deducted for each successful hit. Points from the single, double and triple areas of the target number are valid. The first player to reach zero, starting from the starting point, wins. If the player fails to hit the target within 10 seconds, the throw is considered a miss, and the target will automatically change to another random number, which the player must hit with their next throw. -05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19, -21 denote starting points 05, 07, 09, 11, 13, 15, 17, 19, 21 respectively.

- **G11 Hi-Score (003, 004… 014…)**

This applies when any scoring segment is hit. (03,04…15…) indicates the total number of throws per game. There are three throws per round. Hit single point segments to score x1. Hit double point segments to score x2. Hitting triple point segments scores x3. Once all rounds are complete, the player with the highest score is the winner.

- **G12 ShangHai (101, 105, 110, 115)**

Each player must move around the board to score points from 1 to 20, and then hit the centre of the bullseye. A dart must be thrown for each number, and the player with the highest score wins. The computer will display the number the player must hit. Each player can score points on any valid segments (single X 1, double X 2, triple X 3), and the options vary as follows:

- L01: the game starts from segment 1
- L05: the game starts from segment 5
- L10: the game starts from segment 10
- L15: the game starts from segment 15

Once all rounds are complete, the player with the highest score is the winner.

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

O03 – O21 indicates between 3 and 21 lives. If a player's score is lower than the previous player's, one life light will go out, meaning they lose one life. If a player presses 'Start/Next' to skip a turn, one life light will go out, meaning they lose one life. A player is eliminated from the game when they lose all their lives. The last player remaining is the winner. This game requires at least 2 players.

- **G14 Legs Under (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)**

This game is played in the same way as G13 Legs Over, with the following EXCEPTION. The target score is the lowest score in each round. A missed throw should be counted as 60 by pressing the 'NEXT' button. U03-U21 denotes 3 to 21 lives. The display in Cricket mode will count down how many lives remain.

- **G15 HALVE-IT (H12)**

This game consists of 12 rounds of three throws each. The aim is to score as many points as possible from the designated numbers. The designated numbers for each round are:

Round	12	13	14	D	15	16	17	T	18	19	20	B	Total:
Player													

D: Double T: Triple B: Bull

Points are awarded only for hits within the designated area. All hits are scored at face value. If all three of a player's throws miss the designated area, their total score for those throws is halved. The player with the highest score at the end is the winner.

- **G16 Big Little – Straight (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

(3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) represent the player's remaining lives. The board generates a target number at the start of the game. If the player hits the target with their first or second throw, they may generate a new target with their remaining throws. If the player generates a new target on the second roll, they do not need a third roll; if the player hits the target on the third roll or misses completely, the electronic target will randomly generate a new target for the next player. If a player fails to hit the designated target in a given turn, they lose 1 life, their lives are reduced by 1, and the next player continues throwing. If a player's lives drop to 0, they are eliminated from the game. A double or triple of the number on the target is also valid. The last player standing is the winner. At least 2 players are required to play.

- **G17 Big Little - Hard (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

(H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21) indicates the number of life points remaining for the player. Hit exactly the same number as the target. The difference lies in whether it is a single, double or triple hit. The remaining rules are the same as in **G16 Big Little – Simple**.

- **G18 Color (100, 200, 300, 400, 500)**

At the start of the game, Player 1 chooses a colour with the first roll; the colours for Players 3, 5 and 7 are the same as Player 1's; the colours for Players 2, 4, 6 and 8 are the opposite; the two colours are black and brown; 20 is black, 1 is brown, and so on. The bullseye cannot be chosen as a colour. The roll in which the colour is chosen does not count towards the three rolls until a colour has been chosen. If a colour is not chosen, the current player cannot pass the turn to the next player. If a colour is chosen, scoring begins. Points are awarded for numbers in the player's colour and for hitting the centre of the bullseye. Numbers in the opponent's colour do not score points. The player whose score is the first to exceed the set target is the winner. If there is more than one player and only one player remains in the game, the game ends and the last player is immediately placed in last position.

- **G19 Bonus Colour (100, 200, 300, 400, 500)**

Essentially, the rules are the same as in G18 Colour, except that: if a player throws darts into an opponent's colour, all players in that colour receive points added to their total scores. If there is more than one player left and only one player remains in the game, the game ends and the last player is immediately placed in last position.

- **G20 Correctional Colour (100, 200, 300, 400, 500)**

Essentially, the rules are the same as in G18 Colour, except that: if a player throws a dart in an opponent's colour, those points are deducted from that player's total score. If there is more than one player left in the game, the game ends and the last player takes the last position directly.

- **G21 Colour without scoring (3, 4, 5, 6, 7)**

At the start of the game, Player 1 chooses a colour with the first throw. The colours for Players 3, 5 and 7 are the same as Player 1's, and the colours for Players 2, 4, 6 and 8 are the opposite. The two colours are black and brown; 20 is black, 1 is brown, and so on. The bullseye cannot be chosen as a colour. The roll used to choose a colour does not count towards the three rolls until a colour has been chosen. If a colour is not chosen, the current player cannot pass the turn to the next player. Once a colour has been chosen, the darts game begins. Hitting a segment in the player's colour and the centre of the target increases the number of life points by 1. Hitting a segment in the opponent's colour reduces the number of life points by 1. A player is eliminated if their number of life points drops to 0. At the start of the game, each player has 3, 4, 5, 6 or 7 life points. When only 1 player remains, the game ends and the last player is the winner. At least 2 people must play this game.

- **G22 Free-Dart Colour (5, 10, 15, 20)**

At the start of the game, Player 1 chooses a colour with their first throw. Players 3, 5 and 7 have the same colour as Player 1, whilst Players 2, 4, 6 and 8 have the opposite colour. The two colours are black and brown, where 20 is black, 1 is brown, and so on. The centre of the board cannot be chosen as a colour. The throw that selects the colour does not count towards the three throws until a colour has been chosen. If a colour is not chosen, the current player cannot pass to the next player. If a colour is chosen, scoring begins. Points are awarded for hits on the target in the player's colour and in the centre of the target. Hits in the opponent's colour do not score. 5, 10, 15, 20 are the set number of throws. Once the set number of throws has been completed, the game ends and the player with the highest score is the winner.

- **G23 Shooting I (- - -)**

Each player throws 3 darts in a single round; the points are totalled for each player, and the player with the highest score receives 1 point for that round. If a player's points reach 7, that player is declared the winner and the game ends. The higher the score, the better the position.

- **G24 Shooting II (- - -)**

Essentially, the rules are the same as in G23, except that: Only 15, 16, 17, 18, 19, 20 and the Bullseye count.

- **G25 Shooting III (- - -)**

Essentially, the rules are the same as in G23 Shooting, except that: if a player's score is 4 or the number of turns is 7, the game ends. The higher the score, the better the position.

- **G26 Shooting IV (- - -)**

Essentially, the rules are the same as in G25 Shooting III, except that: Only 15, 16, 17, 18, 19, 20 and Bullseye count.

- **G27 Bingo (132, 141, 168, 189)**

The target number is displayed on the LCD screen; the player who is first to hit all targets 3 times wins. 132 – targets displayed in the order 15, 4, 8, 14, 3. 141 – display target numbers in the order 17, 13, 9, 7, 1. 168 – display targets in the order: 20, 16, 12, 6, 2. 189 – display targets in the order 19, 10, 18, 5, 11. Each target must be hit 3 times before moving on to the next one. A single area counts as 1 hit. A double area counts as 2 hits. A triple area counts as 3 hits.

- **G28 Killer (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

(3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) represent the player's lives. Before the game begins, the message 'SEL' appears on the LED display, indicating that each player must select their target number. If the first player has selected a target number by throwing a dart, that number is shown on the LCD display. Press "NEXT" to select the next player's target. Once all players have finished selecting their targets, the game begins. Players start throwing darts. Only the player who hits their target becomes the killer and kills another player. If a player's number is hit by an opponent (who is the killer), their life is reduced by 1 and this is shown on the LCD screen. If the killer hits their own number, they are disqualified and their life is reduced by 1. The killer should reduce the opponent's life points as much as possible. If a player misses a number on the target, the target will emit a beep. The numbers (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) represent the players' starting health points. The last player remaining wins, and the game ends. At least 2 players must take part in the game.

- **G29 Killer - Double (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)**

Only numbers within the double area. Only numbers within the double area count. The remaining rules are the same as in **G28 Killer.**

- **G30 Killer-Triple (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)**

Only the number in the triple area counts. The other rules are the same as in **G28 Killer.**

- **G31 Golf (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)**

(10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90) are the fixed scores. The game selects a target number according to the turn order from 1 to 18 (1 for turn 1, 2 for turn 2, and so on). The player should aim for the lowest possible score. If all throws miss the target, the score increases by 5. A hit in the triple zone scores 1 point. A hit in the double zone scores 2 points. A hit in the single zone scores 3 points. You may throw 1, 2 or 3 darts to end this turn; the last throw counts. If you hit a single area and are satisfied with a score of 3 points, you may proceed to the next round. If you achieve a score you are not satisfied with, you may continue throwing at the dartboard. However, if you ultimately miss the dartboard, unfortunately this counts as 5 points. A player is eliminated if their points reach or exceed the set number. If only 1 player remains or a total of 18 turns have been completed, the game ends. The fewer points, the better the position.

TROUBLESHOOTING

- **No power** - Check that the batteries are inserted correctly, or that they are weak or flat.
- **The game is not recording scores** – Check whether the game is in setup mode or has been paused. Press the START/NEXT button to see if the game starts. You can also check whether any score segments or function buttons are stuck. There is a required electronic and mechanical response time between throws. If two throws are made too close together, remove the second dart and throw again to register the score correctly.
- **Stuck segment or button** – During transport or in the course of normal play, the scoring segments may become temporarily stuck. In this situation, automatic scoring will be suspended. You can unblock the segment by gently removing the dart or moving the segment with your finger. The game can then be resumed and the scoring functions will return to normal.
- **Removing broken tips** – Do not use sharp or metal tools to remove a broken tip – they 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 soft tip removal tool (a so-called 'tip remover'), if the manufacturer offers 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 the event of electromagnetic interference, the dartboard's electronics may malfunction or stop working. (For example: a severe storm, strong electromagnetic interference, electrostatic discharge, proximity to an electric motor or a microwave oven). To restore normal operation, remove the batteries for a few seconds and then reinsert them. Also remember to remove the source of the interference.

CARE OF THE DARTBOARD

IMPORTANT! Remove the batteries before cleaning with a damp cloth. Darts boards should only be cleaned with a damp cloth! Do not allow water to enter the battery compartment, buttons or electronics. 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 ensure you comply with local regulations: take your old electrical equipment to a designated waste collection point.



Dziękujemy za zakup tej elektronicznej gry w darta. Jej skomputeryzowany system punktacji sprawia, że gra jest łatwa i przyjemna. Dzięki 31 wbudowanym grom i ponad 285 opcjom/wariantom do wyboru zarówno początkujący, jak i bardziej zaawansowani gracze znajdą gry odpowiednie dla siebie. Jednocześnie może grać maksymalnie 8 graczy. Przed rozpoczęciem gry prosimy o zapoznanie się z instrukcją i zachowanie jej na przyszłość.

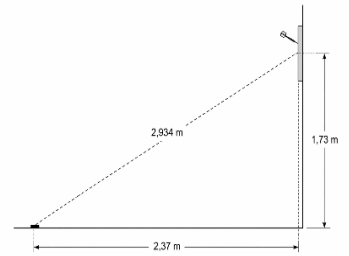
OSTRZEŻENIA

- 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 rzutkami wyłącznie w tarczę; nigdy w ludzi, zwierzęta ani w inne przedmioty. Używać tylko miękkich końcówek; stosowanie lotek ze stalowymi końcówkami może uszkodzić tarczę i spowodować obrażenia.
- Wybierz stabilną, pionową ścianę z co najmniej 3 m wolnej przestrzeni przed tarczą. Unikaj miejsc w pobliżu przejść, drzwi i okien. Upewnij się, że tarcza jest pewnie zamocowana i nie może spaść.
- Używaj urządzenia tylko wewnątrz pomieszczeń. Chroń je przed wilgocią, deszczem, wysoką i niską temperaturą oraz bezpośrednim działaniem źródeł ciepła. Nie wystawiaj na długotrwałe działanie promieni słonecznych.
- Montażu powinny dokonywać osoby dorosłe. Nie dokonuj samodzielnych napraw ani przeróbek urządzenia; w razie uszkodzenia skontaktuj się z autoryzowanym serwisem. Nie demontuj obudowy ani elementów elektronicznych.

ZAWARTOŚĆ ZESTAWU

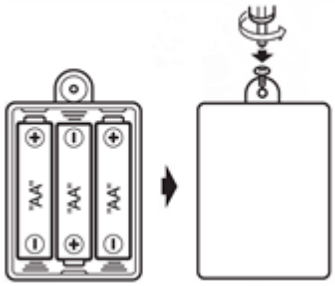
W skład zestawu wchodzą: tarcza elektroniczna do rzutek, 6 rzutek z miękkimi końcówkami, 50 zapasowych końcówek, instrukcja obsługi, materiały montażowe.

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. Po montażu sprawdź, czy tarcza stabilnie przylega do ściany i nie przesuwa się podczas użytkowania. Upewnij się, że przed tarczą znajduje się około 3 m wolnej przestrzeni. Wkręć dwie śruby w znaczniki odniesienia, aż łby śrub będą wystawać około 1/2 ze ściany. Wyrównaj otwory montażowe z tyłu gry z łbami śrub, a następnie zamontuj grę. Konieczne może być wyregulowanie śrub do momentu, aż tarcza będzie ściśle przylegać do ściany.

INSTALACJA



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

BEZPIECZEŃSTWO BATERII

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

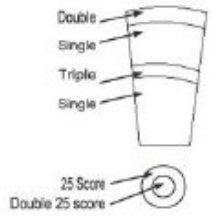
WAŻNA UWAGA

- Tarcza jest przeznaczona wyłącznie do użytku z lekkimi rzutkami 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 rzutką i ponownie rzuć, aby poprawnie zapisać swój wynik.

SYSTEM PUNKTACJI

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



OPIS PRZYCISKÓW

- Naciśnij i przytrzymaj przycisk „GAME/POWER", aby wyłączyć zasilanie. Naciśnij przycisk „GAME/POWER", aby włączyć zasilanie lub zmienić numer gry, gdy zasilanie jest włączone.
- Przycisk „OPTION" służy do wyboru podgry.
- Przycisk „PLAYER" służy do wyboru liczby graczy przed rozpoczęciem gry; domyślna wartość to 2.
- Przycisk „DOUBLE" służy wyłącznie do trybów G01 i G02; szczegółowe informacje można znaleźć w instrukcji obsługi gry.
- Przycisk „SOUND" służy do regulacji głośności w zakresie od 0 do 7; domyślna głośność to 5. Naciśnij i przytrzymaj przycisk „ SOUND" przez 3 sekundy, aby przełączyć punktację wewnętrznego/zewnętrznego środka tarczy (50/50)/(25/50) (dla G01, G02).
- Przycisk „START/NEXT" służy do rozpoczęcia gry lub przejścia do następnego gracza.
- Jeśli jakikolwiek przycisk lub numer rzutu zostanie przytrzymany dłużej niż 10 sekund, na wyświetlaczu LCD pojawi się komunikat

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.
- „Winner'" - dźwięk oznacza pojawienie się pierwszego zwycięzcy.
- „Bull's-Eye" - dźwięk informuje o trafieniu w pole Bull's-Eye (liczenie 25)
- „Next" - 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*.

*Ilość sygnałów dźwiękowych może się różnić – w zależności od modelu i trybu gry.

ZASADY GRY

- **G01 Count Down (301, 501, 601, 701, 801, 901, 999)**

Po każdym trafieniu od wyniku gracza odejmuje się liczbę punktów uzyskanych danym rzutem.; gracz, którego wynik spadnie do 0, wygrywa. Jeśli wynik gracza spadnie poniżej 0, nazywa się to „burst", wynik tej rundy zostaje anulowany i przywrócony do stanu z poprzedniej rundy. Gracz może wybrać opcję „Double" przed rozpoczęciem gry:

- Double In - aby rozpocząć, gracz musi trafić pole podwójne.
- Double Out - aby zakończyć grę, należy trafić w pole podwójne; jeśli wynik gracza spadnie do 1, wynik tej rundy zostanie anulowany i przywrócony do stanu z poprzedniej rundy.
- Double In/ Out - obszar podwójny musi zostać trafiony, aby rozpocząć zdobywanie punktów lub zakończyć grę; jeśli wynik gracza spadnie do 1, wynik tej rundy zostaje anulowany i przywrócony z poprzedniej rundy.

Jeśli jest więcej niż 1 gracz, a do gry pozostał tylko 1 gracz, gra się kończy, a ostatni gracz zajmuje bezpośrednio ostatnią pozycję. Przełączanie funkcji 50/25: naciśnij i przytrzymaj przez 3 sekundy, wynik wewnętrznego/zewnętrznego bullseye wynosi 50/50 lub 25/50. Dzięki opcji wyboru 50/50 bull (zarówno wewnętrzne, jak i zewnętrzne bull's eye to 50) lub 25/50 bull (wewnętrzne bull's eye to 50, a zewnętrzne to 25), w każdej grze można wybrać łącznie 14 wariantów.

- **G02 Drużyna Count Down**

W grze biorą udział 2–4 drużyny, zasady są takie same jak **w G01**

- **G03 Round Clock (105, 110, 115, 120; 205, 210, 215, 220; 305, 310, 315, 320)**
  - (105,110,115, 120) trafienie w dowolny obszar daje punkt
  - (205, 210, 215, 220) – trafienie w dowolny obszar podwójny daje punkt
  - (305, 310, 315, 320) – trafienie w potrójny obszar daje punkty

5” liczba 1 – liczba 5, „10” liczba 1 – liczba 10, „15” – liczba 1 – liczba 15, „20” – liczba 1 – liczba 20. Gracz musi trafić w wyświetlony numer; jeśli cel zostanie trafiony, na ekranie pojawi się kolejny numer; gracz, który trafi wszystkie numery, wygrywa. Jeśli jest więcej niż 1 gracz, a do gry pozostał tylko 1 gracz, gra się kończy, a ostatni gracz zajmuje bezpośrednio ostatnią pozycję.

- **G04 Count Up (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)**

Punkty każdego gracza są sumowane za każdy trafiony rzut, a gracz, którego wynik osiągnie lub przekroczy ustawiony wynik, zostaje zwycięzcą. Jeśli jest więcej niż 1 gracz, a do końca gry pozostał tylko 1 gracz, gra zostaje zakończona, a ostatni gracz zajmuje bezpośrednio ostatnią pozycję.

- **G05 Standardowy Cricket (E00, E20, E25)**

Liczą się tylko 15, 16, 17, 18, 19, 20 i „bull’s eye”. Zasady punktacji:

  - Pole pojedyncze – 1 punkt
  - Pole podwójne – 2 punkty
  - Pole potrójne – 3 punkty

E00 – dowolna liczba na początek, kolejność nie ma znaczenia. E20 — traf 3 razy w „20”, aby rozpocząć, kolejne kolejności to 19, 18, 17, 16, 15 i „bull’s eye”. E25 — traf „bull’s” 3 razy, aby rozpocząć, a kolejność to 15, 16, 17, 18, 19, 20. Każda liczba na tarczy jest wyrażona przez 3 segmenty LCD, jeśli liczba zostanie trafiona, wyświetla się odpowiedni segment LCD. Aby otworzyć liczbę i rozpocząć zdobywanie punktów, liczba musi zostać trafiona 3 razy. Jeśli jednak wszyscy gracze „otworzyli” daną liczbę, zostaje ona „zamknięta” i żaden z graczy nie może zdobywać za nią punktów. Gracz powinien „otworzyć” cel jak najwcześniej, aby umożliwić zdobywanie punktów. Jeśli gracz „otworzy” liczbę, a przeciwnik nie „zamknie” tego celu, gracz może nadal trafiać w tę liczbę, aby uzyskać wyższy wynik. Gdy każdy gracz trafi w numer trzy razy i zamknie go, nie ma już punktów za trafianie w ten numer, a gracz powinien wybrać inny numer. Jeśli gracz **„zamknie”** wszystkie numery, gra się kończy, a zwycięzcą zostaje gracz z najwyższym wynikiem.

- **G06 No Score Cricket (000, 020, 025)**

Liczą się tylko trafienia w pola 15, 16, 17, 18, 19, 20 oraz „bull’s eye”. Zasady punktacji:

  - Pole pojedyncze – 1 punkt
  - Pole podwójne – 2 punkty
  - Pole potrójne – 3 punkty

000 — dowolna liczba na początek, kolejność nie ma znaczenia. 020 — traf 3 razy w „20”, aby rozpocząć, a kolejne liczby to 19, 18, 17, 16, 15 i „bull’s eye”. 025 — traf „bull’s” 3 razy na start, a kolejne kolejności to 15, 16, 17, 18, 19, 20. Każda liczba jest wyrażona przez 3 segmenty LCD, jeśli liczba zostanie trafiona, wyświetla się odpowiedni segment LCD. Zwycięzcą jest gracz, który jako pierwszy trafi wszystkie prawidłowe liczby 3 razy. Jeśli jest więcej niż 1 gracz, a do gry pozostał tylko 1 gracz, gra się kończy, a ostatni gracz zajmuje bezpośrednio ostatnią pozycję.

- **G07 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25)**

Prawidłowe są tylko liczby 15, 16, 17, 18, 19, 20 oraz „bull’s eye”. Zasady punktacji:

  - Pole pojedyncze – 1 punkt
  - Pole podwójne – 2 punkty
  - Pole potrójne – 3 punkty

C00 – dowolna liczba na start, kolejność nie ma znaczenia. C20 — traf 3 razy w „20”, aby rozpocząć, kolejne kolejności to 19, 18, 17, 16, 15 i „bull’s eye”. C25 — traf „bull’s eye” 3 razy, aby rozpocząć, a kolejne kolejności to 15, 16, 17, 18, 19, 20. Każda liczba jest wyrażona przez 3 segmenty LCD, jeśli liczba zostanie trafiona, wyświetla się odpowiedni segment LCD. Aby otworzyć liczbę i rozpocząć zdobywanie punktów, liczba musi zostać trafiona 3 razy. Jeśli jednak wszyscy gracze „otworzyli” daną liczbę, zostaje ona „zamknięta” i żaden z graczy nie może zdobywać za nią punktów. Punkty są dodawane wszystkim graczom oprócz aktualnego. Gracz powinien „otworzyć” cel jak najwcześniej, aby umożliwić zdobywanie punktów. Jeśli gracz „otworzy” liczbę, a przeciwnik nie „zamknie” tego celu, gracz może nadal trafiać w tę liczbę, aby uzyskać wyższy wynik. Gdy gracz trafi w liczbę trzy razy i „zamknie” tę liczbę, dalsze trafianie w tę liczbę nie daje punktów; gracz powinien wybrać inną liczbę. Jeśli gracz **„zamknie”** wszystkie liczby, gra się kończy, a wygrywa gracz z najniższym wynikiem.

- **G08 KILLER CRICKET (H00, H20, H25)**

Gra jest podobna do gry G06 No Score Cricket, Z WYJĄTKIEM tego, że gdy „zamkniesz” liczbę, a twoi przeciwnicy tego nie zrobią, możesz wyeliminować punkty przeciwnika, trafiając ponownie tę samą liczbę. Zwycięzcą zostaje gracz, który „zamknął” wszystkie liczby. Jeśli jest więcej niż 1 gracz i pozostał tylko 1 gracz do gry, gra się kończy, a ostatni gracz zajmuje bezpośrednio ostatnią pozycję.

- **G09 Low Pitch Cricket (L00, L20, L25)**

Gra jest podobna do gry G05 Standard Cricket. Z WYJĄTKIEM tego, że liczby do trafienia w grze zostały zmienione z „15 do 20 i bull's eye” na „1 do 6 i bull's eye”.

- **G10 SHOOT OUT (-05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19, -21)**

Komputer losowo wyświetli liczbę, w którą gracz ma trafić. Za każde trafne trafienie zostanie odjęty jeden punkt. Punkty z pojedynczego, podwójnego i potrójnego obszaru docelowej liczby są ważne. Wygrywa pierwszy gracz, który osiągnie zero, zaczynając od punktu startowego. Jeśli gracz nie trafi w tarczę w ciągu 10 sekund, rzut jest uznawany za niecelny, a tarcza automatycznie zmieni się na inną losową liczbę, którą gracz będzie musiał trafić następnym rzutem. -05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19, -21 oznaczają odpowiednio punkty startowe 05, 07, 09, 11, 13, 15, 17, 19, 21.

- **G11 Hi-Score (003, 004… 014…)**

Jest to ważne, gdy trafiony zostanie dowolny segment punktowy. (03,04…15…) oznacza wybór łącznej liczby rzutów w każdej grze. W każdej rundzie są trzy rzuty. Traf w pojedyncze segmenty punktowe, aby uzyskać wynik x1. Traf w podwójne segmenty punktowe, aby uzyskać wynik x2. Trafienie w potrójne segmenty punktowe daje wynik x3. Po zakończeniu wszystkich rund gracz z najwyższą liczbą punktów zostaje zwycięzcą.

- **G12 ShangHai (101, 105, 110, 115)**

Każdy gracz musi poruszać się po planszy, aby zdobyć punkty od 1 do 20, a następnie trafić w środek tarczy. Należy rzucać rzutką dla każdej liczby, a gracz, który uzyska najwyższy wynik, wygrywa. Komputer wyświetli liczbę, którą gracz musi trafić. Każdy gracz może zdobywać punkty na dowolnych prawidłowych segmentach (pojedyncze X 1, podwójne X 2, potrójne X 3), a wybory są zróżnicowane w następujący sposób:

- L01: gra rozpoczyna się od segmentu 1
- L05: gra rozpoczyna się od segmentu 5
- L10: gra rozpoczyna się od segmentu 10
- L15: gra rozpoczyna się od segmentu 15

Po zakończeniu wszystkich rund gracz z najwyższym wynikiem zostaje zwycięzcą.

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

O03 –O21 oznacza od 3 do 21 żyć. Jeśli wynik gracza jest niższy od wyniku poprzedniego gracza, zgaśnie jedna lampka życia, co oznacza, że traci on jedno życie. Jeśli gracz naciśnie „Start/Next", aby zrezygnować z 1 tury, zgaśnie jedna lampka życia, co oznacza, że traci jedno życie. Gracz zostanie wyeliminowany z gry, gdy straci wszystkie życia. Zwycięzcą zostaje ostatni gracz, który przetrwał. Do tej gry potrzeba co najmniej 2 graczy.

- **G14 Legs Under (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)**

Ta gra toczy się tak samo jak gra G13 Legs over, z następującym WYJĄTKIEM. Docelowy wynik to najniższy wynik w każdej rundzie. Niecelny rzut należy policzyć jako 60, naciskając przycisk „NEXT". U03-U21 oznacza od 3 do 21 żyć. Wyświetlacz w trybie Cricket będzie odliczał, ile żyć pozostało.

- **G15 HALVE-IT (H12)**

W tej grze jest 12 rund po trzy rzuty. Celem jest zdobycie jak największej liczby punktów z wyznaczonych liczb. Wyznaczone liczby dla każdej rundy to:

Runda	12	13	14	D	15	16	17	T	18	19	20	B	Razem:
Gracz													

D: Podwójny T: Potrójny B: Bull

Punkty przyznawane są wyłącznie za trafienie w wyznaczony obszar. Wszystkie trafienia są punktowane według wartości nominalnej. Jeśli wszystkie trzy rzuty gracza nie trafią w wyznaczony obszar, jego łączna liczba punktów za te rzuty zostaje zmniejszona o połowę. Gracz z najwyższą liczbą punktów na koniec jest zwycięzcą.

- **G16 Big Little – Prosta (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

(3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) reprezentują pozostałe życia gracza. Tarcza generuje liczbę docelową na początku gry. jeśli gracz trafi w cel pierwszym lub drugim rzutem, może wygenerować nowy cel pozostałymi rzutami. Jeśli gracz wygeneruje nowy cel drugim rzutem, nie potrzebuje trzeciego rzutu; jeśli gracz trafi w cel trzecim rzutem lub całkowicie chybi, elektroniczna tarcza wygeneruje losowo nowy cel dla następnego gracza. Jeżeli gracz nie trafi w wyznaczony cel w danej turze, traci 1 życie, jego życia zmniejszają się o 1, a następny gracz kontynuuje rzucanie. Jeśli liczba żyć gracza spadnie do 0, opuszcza on grę. Podwójna lub potrójna wartość liczby na tarczy jest również ważna. Zwycięzcą zostaje ostatni gracz. Do gry potrzeba co najmniej 2 graczy.

- **G17 Big Little - Trudny (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

(H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21) oznacza liczbę pozostałych punktów życia gracza. Trafić dokładnie taką samą liczbę jak cel. Różnica polega na tym, czy jest to trafienie pojedyncze, podwójne czy potrójne. Pozostałe zasady są takie same jak w **G16 Big Little – Simple**.

- **G18 Color (100, 200, 300, 400, 500)**

Na początku gry gracz 1 wybiera kolor pierwszym rzutem, kolor graczy 3, 5, 7 jest taki sam jak gracza 1, kolor graczy 2, 4, 6, 8 jest przeciwny, dwa kolory to czarny i brązowy, 20 to czarny, 1 to brązowy i tak dalej. Bull's eye nie może być wybrany jako kolor. Rzut, w którym wybiera się kolor, nie wlicza się do trzech rzutów, dopóki kolor nie zostanie wybrany. Jeśli kolor nie zostanie wybrany, obecny gracz nie może przekazać kolejki następnemu graczowi. Jeśli kolor zostanie wybrany, rozpoczyna się punktacja. Punkty przyznawane są za numery w kolorze gracza oraz za trafienie w środek tarczy. Numery w kolorze przeciwnika nie dają punktów. Gracz, którego wynik jako pierwszy przekroczy ustawiony wynik, jest zwycięzcą. Jeśli jest więcej niż 1 gracz i pozostał tylko 1 gracz do gry, gra się kończy, a ostatni gracz zajmuje bezpośrednio ostatnią pozycję.

- **G19 Bonus Color (100, 200, 300, 400, 500)**

Zasadniczo zasady są takie same jak w G18 Kolor, z wyjątkiem tego, że: jeśli gracz rzuci rzutki w kolor przeciwnika, wszyscy gracze w tym kolorze otrzymają punkty dodane do ich łącznych wyników. Jeśli jest więcej niż 1 gracz, a do gry pozostał tylko 1 gracz, gra się kończy, a ostatni gracz zajmuje bezpośrednio ostatnią pozycję.

- **G20 Correctional Color (100, 200, 300, 400, 500)**

Zasadniczo zasady są takie same jak w G18 Color, z wyjątkiem tego, że: jeśli gracz rzuci rzutką w kolor przeciwnika, punkty te zostaną odjęte od łącznego wyniku tego gracza. Jeśli jest więcej niż 1 gracz, a do gry pozostał tylko 1 gracz, gra się kończy, a ostatni gracz zajmuje bezpośrednio ostatnią pozycję.

- **G21 Kolor bez punktacji (3, 4, 5, 6, 7)**

Na początku gry gracz 1 wybiera kolor pierwszym rzutem. Kolor graczy 3, 5 i 7 jest taki sam jak gracza 1, a kolor graczy 2, 4, 6 i 8 jest przeciwny. Dwa kolory to czarny i brązowy, 20 to czarny, 1 to brązowy i tak dalej. Bullseye nie może być wybrany jako kolor. Rzut, który służy do wyboru koloru, nie wlicza się do trzech rzutów, dopóki kolor nie zostanie wybrany. Jeśli kolor nie zostanie wybrany, obecny gracz nie może przekazać kolejki następnemu graczowi. Po wybraniu koloru rozpoczyna się rzut rzutką. Trafienie w pole w kolorze gracza oraz w środek tarczy zwiększa liczbę punktów życia o 1. Trafienie w pole w kolorze przeciwnika zmniejsza liczbę punktów życia o 1. Gracz odpada, jeśli jego liczba punktów życia spadnie do 0. Na początku gry każdy gracz ma 3, 4, 5, 6 lub 7 punktów życia. Gdy pozostaje tylko 1 gracz, gra się kończy, a ostatni gracz zostaje zwycięzcą. W tę grę muszą grać co najmniej 2 osoby.

- **G22 Free-Dart Color (5, 10, 15, 20)**

Na początku gry gracz 1 wybiera kolor pierwszym rzutem. Kolor graczy 3, 5 i 7 jest taki sam jak gracza 1, a kolor graczy 2, 4, 6 i 8 jest przeciwny. Dwa kolory to czarny i brązowy, gdzie 20 to czarny, 1 to brązowy i tak dalej. Środek tarczy nie może być wybrany jako kolor. Rzut, który wybiera kolor, nie wlicza się do trzech rzutów, dopóki kolor nie zostanie wybrany. Jeśli kolor nie zostanie wybrany, obecny gracz nie może przejść do następnego gracza. Jeśli kolor zostanie wybrany, rozpoczyna się punktacja. Punkty przyznaje się za trafienia w tarczę w kolorze gracza oraz w środek tarczy. Trafienia w kolorze przeciwnika nie są punktowane. 5, 10, 15, 20 to ustawiona liczba rzutów. Po zakończeniu ustalonej liczby rzutów gra się kończy, a zwycięzcą zostaje gracz z najwyższym wynikiem.

- **G23 Shooting I (- - -)**

Każdy gracz rzuca 3 rzutkami w jednej rundzie, punkty są sumowane dla każdego gracza, a gracz z najwyższym wynikiem otrzymuje 1 punkt za tę rundę. Jeśli punkty gracza osiągną 7, gracz ten zostaje zwycięzcą i gra się kończy. Im wyższy wynik, tym lepsza pozycja.

- **G24 Shooting II (- - -)**

Zasadniczo zasady są takie same jak w rzutach G23, z wyjątkiem tego, że: Liczą się tylko 15, 16, 17, 18, 19, 20 i Bullseye.

- **G25 Shooting III (- - -)**

Zasadniczo zasady są takie same jak w G23 Strzelanie, z wyjątkiem tego, że: jeśli punkty gracza wynoszą 4 lub liczba tur wynosi 7, gra się kończy. Im wyższy wynik, tym lepsza pozycja.

- **G26 Shooting IV (- - -)**

Zasadniczo zasady są takie same jak w G25 Strzelanie III, z wyjątkiem tego, że: Tylko 15, 16, 17, 18, 19, 20 i Bullseye są ważne.

- **G27 Bingo (132, 141, 168, 189)**

Numer celu wyświetla się na ekranie LCD, gracz, który jako pierwszy trafi wszystkie cele 3 razy, wygrywa. 132 - wyświetlanie celów w kolejności 15, 4, 8, 14, 3. 141 - wyświetlanie liczb docelowych w kolejności 17, 13, 9, 7, 1. 168 - wyświetl cel w kolejności: 20, 16, 12, 6, 2. 189 - wyświetlaj cel w kolejności 19, 10, 18, 5, 11. Każdy cel musi zostać trafiony 3 razy, a następnie przechodzi się do następnego. Pojedynczy obszar liczy się jako 1 trafienie. Podwójny obszar liczy się jako 2 trafienia. Potrójny obszar liczy się jako 3 trafienia.

- **G28 Killer (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

(3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) reprezentują życia gracza. Przed rozpoczęciem gry na wyświetlaczu LED pojawia się napis „SEL", co oznacza, że każdy gracz musi wybrać swój numer docelowy. Jeśli pierwszy gracz wybrał numer docelowy poprzez rzut rzutką, numer ten

wyświetla się na wyświetlaczu LCD. Naciśnij „NEXT”, aby wybrać cel następnego gracza. Gdy wszyscy gracze zakończą wybieranie celów, gra się rozpoczyna. Gracze zaczynają rzucać rzutkami. Tylko gracz, który trafi w swój cel, staje się zabójcą i zabija innego gracza. Jeśli liczba gracza zostanie trafiona przez przeciwnika (będącego zabójcą), jego życie zmniejsza się o 1 i wyświetla się na ekranie LCD. Jeśli zabójca trafi w swój numer, zostaje zdyskwalifikowany, a jego życie zmniejsza się o 1. Zabójca powinien zmniejszyć liczbę punktów życia przeciwnika tak bardzo, jak to możliwe. Jeśli gracz nie trafi w numer na tarczy, tarcza wyemituje sygnał dźwiękowy. Liczby (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) oznaczają początkowe punkty życia graczy. Ostatni pozostały gracz wygrywa, a gra się kończy. W grze muszą brać udział co najmniej 2 graczy.

- **G29 Killer - Double (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)**

Tylko liczby znajdujące się w obszarze podwójnym. Tylko liczby w obszarze podwójnym są ważne. Pozostałe zasady są takie same jak w **G28 Killer.**

- **G30 Killer-Triple (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)**

Tylko liczba w obszarze potrójnym jest ważna. Pozostałe zasady są takie same jak w **G28 Killer.**

- **G31 Golf (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)**

(10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90) to ustalone wyniki. Gra wybiera numer docelowy według kolejności tur od 1 do 18 (1 dla 1 tury, 2 dla 2 tury itd.). Gracz powinien uzyskać jak najniższy wynik. Jeśli wszystkie rzuty nie trafią w cel, wynik wzrasta o 5. Trafienie w obszar potrójny daje 1 punkt. Trafienie w obszar podwójny daje 2 punkty. Trafienie w obszar pojedynczy daje 3 punkty. Możesz rzucić 1, 2 lub 3 rzutki, aby zakończyć tę turę; ostatni rzut jest ważny. Jeśli trafisz w obszar pojedynczy i zadowala cię wynik 3 punktów, możesz przejść do następnej rundy. Jeśli uzyskasz wynik, który cię nie zadowala, możesz kontynuować rzucanie do tarczy. Jeśli jednak ostatecznie nie trafisz w tarczę, niestety liczy się to jako 5 punktów. Gracz odpada, jeśli jego punkty osiągną lub przekroczą ustaloną liczbę. Jeśli pozostaje tylko 1 gracz lub zakończy się łącznie 18 tur, gra się kończy. Im mniej punktów, tym lepsza pozycja.

ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW

- **Brak zasilania** - Sprawdź, czy baterie są prawidłowo włożone, czy też są słabe lub rozładowane.
- **Gra nie rejestruje wyników** - Sprawdź, czy gra jest w trybie konfiguracji lub czy została wstrzymana. Naciśnij przycisk START/NEXT, aby sprawdzić, czy gra się uruchomi. Możesz również sprawdzić, czy któreś segmenty punktowe lub przyciski funkcyjne nie są zablokowane. Pomiędzy rzutami wymagany jest czas reakcji elektronicznej i mechanicznej. Jeśli dwa rzuty nastąpią zbyt blisko siebie, wyciągnij drugą rzutką i rzuć ponownie, aby prawidłowo zarejestrować wynik.
- **Zablokowany segment lub przycisk** - Podczas transportu lub w trakcie normalnej gry segmenty punktowe mogą się chwilowo zablokować. W takiej sytuacji automatyczne liczenie punktów zostanie wstrzymane. Delikatnie wyjmując rzutkę lub poruszając segmentem palcem, można go odblokować. Gra może wtedy zostać wznowiona, a funkcje punktacji wrócą do normy.
- **Usuwanie złamanych końcówek** - 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 tarczy. Skontaktuj się z autoryzowanym serwisem albo użyj dedykowanego narzędzia do usuwania miękkich końcówek (tzw. tip remover), jeśli producent je oferuje. Im cięższa rzutka, tym większe ryzyko złamania końcówki – stosuj końcówki zalecane przez producenta i regularnie je wymieniaj.
- **Zakłócenia zasilania lub elektromagnetyczne** - W przypadku wystąpienia zakłóceń elektromagnetycznych elektronika tarczy do rzutek może działać nieprawidłowo lub przestać działać. (Na przykład: silna burza, silne zakłócenia elektromagnetyczne, wyładowania elektrostatyczne, bliskość silnika elektrycznego lub kuchenki mikrofalowej). Aby przywrócić normalne działanie gry, wyjmij baterie na kilka sekund, a następnie włóż je ponownie. Pamiętaj również o usunięciu źródła zakłóceń.

PIELĘGNACJA TARCZY DO RZUTEK

WAŻNE! Przed czyszczeniem wilgotną ściereczką należy wyciągnąć baterie. Tarcze do rzutek należy czyścić wyłącznie wilgotną ściereczką! Nie dopuszczaj do przedostania się wody do komory baterii, przycisków ani elektroniki. 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 vám za zakoupení této elektronické šipkové hry. Díky počítačovému systému bodování je hra snadná a zábavná. S 31 vestavěnými hrami a více než 285 možnostmi a variantami si na své přijdou jak začátečníci, tak i zkušenější hráči. Hrát může až 8 hráčů najednou. Před zahájením hry si prosím přečtěte návod a uschovejte jej pro budoucí použití.

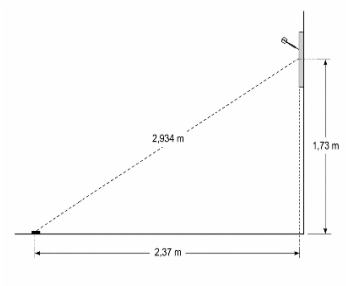
UPOZORNĚNÍ

- Tento výrobek není hračka. Je určen pro mládež od 14 let a dospělé. Nezletilí by měli výrobek používat pouze pod dohledem dospělé osoby. Výrobek obsahuje malé části – nebezpečí spolknutí. Uchovávejte mimo dosah malých dětí.
- Šipky házejte pouze na terč, nikdy na lidi, zvířata nebo jiné předměty. Používejte pouze šipky s měkkými hroty; použití šipek s ocelovými hroty může poškodit terč a způsobit zranění.
- Vyberte stabilní, svislou stěnu s volným prostorem alespoň 3 m před terčem. Vyhněte se umístění v blízkosti průchodů, dveří a oken. Ujistěte se, že je terč pevně upevněn a nemůže spadnout.
- Zařízení používejte pouze v interiéru. Chraňte jej před vlhkostí, deštěm, vysokými a nízkými teplotami a přímým vystavením zdrojům tepla. Nevystavujte jej dlouhodobému slunečnímu záření.
- Montáž by měli provádět dospělí. Nepokoušejte se zařízení opravovat nebo upravovat sami; pokud je poškozené, obraťte se na autorizovaný servis. Nerozebírejte kryt ani elektronické součásti.

OBSAH SADY

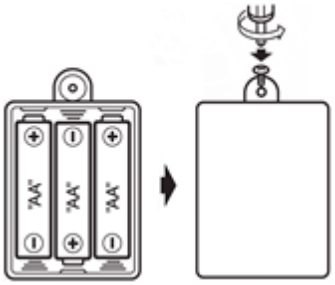
Sada obsahuje: elektronický terč, 6 šipek s měkkými hroty, 50 náhradních hrotů, návod k použití a montážní materiál.

INSTALACE



K instalaci použijte přiložené montážní komponenty: hmoždinky a šrouby.
Desku namontujte podle instalačního schématu. Po zavěšení by měl být střed terče 173 cm nad podlahou. Házecí čára by měla být 237 cm od povrchu terče. Po instalaci zkontrolujte, zda je terč pevně připevněn ke zdi a během používání se nepohybuje. Zajistěte, aby před terčem byl volný prostor přibližně 3 m. Zašroubujte dva šrouby do referenčních značek, dokud hlavy šroubů nevyčnívají asi 1/2 cm ze zdi. Zarovnejte na zadní straně terče s hlavami šroubů a poté terč namontujte. Možná budete muset šrouby upravit, dokud disk těsně nepřilne ke zdi.

INSTALACE



Šipkový terč je napájen 3 bateriemi typu AA (LR6) o napětí 1,5 V. Pro vložení baterií lze otevřít přihrádku na baterie na zadní straně. Pro úsporu energie je tento šipkový terč vybaven funkcí automatického vypnutí. Pokud se šipkový terč nepoužívá, automaticky se po 30 minutách vypne. Baterie nejsou součástí balení.

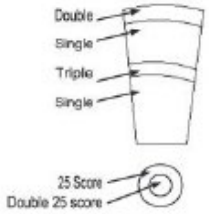
BEZPEČNOST BATERIÍ

- Výměnu baterií by měl provádět dospělý.
- Jednorázové baterie se nesmí dobíjet.
- Před nabíjením je nutné dobíjecí baterie z přístroje vyjmout.
- Dobíjecí baterie smí být nabíjeny pouze pod dohledem dospělé osoby.
- Nesmí se míchat různé typy baterií ani nové a použité baterie.
- Používejte pouze baterie stejného nebo ekvivalentního typu, jak je doporučeno.
- Vložte baterie se správnou polaritou.
- Vyjměte použité baterie ze zařízení.
- Nezkratujte napájecí svorky.
- Vyjměte baterie, pokud se produkt nebude delší dobu používat.
- Pokud dojde k úniku elektrolytu z baterie, nedotýkejte se ho holýma rukama. Baterie opatrně vyjměte a přihrádku na baterie vyčistěte suchým hadříkem. Pokud se elektrolyt dostane do kontaktu s pokožkou nebo do očí, opláchněte je velkým množstvím vody a vyhledejte lékařskou pomoc.
- Baterie uchovávejte mimo dosah dětí; spolknutí baterie může být zdraví škodlivé.
- Nevhazujte baterie do ohně ani do vody. Použité baterie zlikvidujte v určeném sběrném místě; nevyhazujte je s domovním odpadem.

DŮLEŽITÁ POZNÁMKA

- Šipkový terč je určen výhradně pro použití s lehkými šipkami s měkkými hroty. Doporučujeme používat šipky dodávané v sadě. Nepoužívejte šipky s ocelovými hroty, delší šipky (maximální délka hrotu 2,5 cm) ani těžší šipky (maximální hmotnost šipky 12 g), protože by tím došlo k poškození terče. Mezi jednotlivými hody prosím vyčkejte krátkou chvíli, aby mechanismus a elektronika terče mohly správně zaznamenat skóre. Pokud jsou dva hody provedeny příliš blízko za sebou, vyjměte druhou šipku a hodte znovu, aby bylo vaše skóre zaznamenáno správně.

SYSTÉM BODOVÁNÍ



- „Single“ – body získané ze segmentu
- „Double“ – body získané ze segmentu se zdvojnásobí
- „Triple“ – body získané ze segmentu ztrojnásobené
- „Bull’s-Eye“ – 25 bodů
- „Double Bull’s-Eye“ – 50 bodů

POPIS TLAČÍTEK

- Stiskněte a podržte tlačítko „GAME/POWER“ pro vypnutí napájení. Stiskněte tlačítko „GAME/POWER“ pro zapnutí napájení nebo změnu čísla hry, když je napájení zapnuté.
- Tlačítko „OPTION“ slouží k výběru podhry.

ZVUKOVÉ SIGNÁLY

- „Laser“ – zvuk, který se ozve, když šipka zasáhne terč.
- „Double“ – zvuk signalizující zásah do sektoru Double (skóre x2)
- „Triple“ – zvuk signalizující zásah do segmentu Triple (skóre x3)
- „Score“ – zvuk signalizující, že v aktuální hře bylo dosaženo skóre.
- „Close“ – zvuk signalizující uzavření segmentu, ve kterém se skóruje.
- „Open“ – zvuk signalizující otevření segmentu, ve kterém se boduje.
- „Winner“ – zvuk signalizující, že byl určen první vítěz.
- „Bull’s-Eye“ – zvuk označující zásah do segmentu Bull’s-Eye (25 bodů)
- „Next“ – zvuk signalizující, že po hodu tří šipek předchozím hráčem je na řadě další hráč
- „Ye“ – zvuk signalizující zásah do cílového segmentu.
- „Sorry“ – tento zvuk signalizuje, že cílový segment nebyl zasažen*.
- slouží k výběru počtu hráčů před zahájením hry; výchozí hodnota je 2.
- Tlačítko „DOUBLE“ se používá výhradně pro režimy G01 a G02; podrobnosti najdete v příručce ke hře.
- Tlačítko „SOUND“ slouží k nastavení hlasitosti v rozmezí 0 až 7; výchozí hlasitost je 5. Stisknutím a podržením tlačítka „SOUND“ po dobu 3 sekund přepnete bodování pro vnitřní/vnější střed terče (50/50)/(25/50) (pro G01, G02).
- Tlačítko „START/NEXT“ slouží ke spuštění hry nebo k přechodu na dalšího hráče.
- Pokud je jakékoli tlačítko nebo číslo hodu stisknuto déle než 10 sekund, na LCD displeji se zobrazí následující zpráva

*Počet pípnutí se může lišit v závislosti na modelu a herním režimu.

PRAVIDLA HRY

- **G01 Odpočítávání (301, 501, 601, 701, 801, 901, 999)**

Po každém zásahu se počet bodů získaných v daném hodu odečte od skóre hráče; vyhrává hráč, jehož skóre klesne na 0. Pokud skóre hráče klesne pod 0, jedná se o „burst“, skóre pro dané kolo se zruší a resetuje na skóre z předchozího kola. Hráč si může před začátkem hry vybrat možnost „Double“:

- Double In – na začátku musí hráč trefit double.
- Double Out – pro ukončení hry musí být trefeno double; pokud skóre hráče klesne na 1, výsledek daného kola je zrušen a skóre se vrátí na hodnotu z předchozího kola.
- Double In/Out – pro zahájení bodování nebo ukončení hry je nutné trefit dvojité pole; pokud skóre hráče klesne na 1, výsledek daného kola se zruší a obnoví se skóre z předchozího kola.

Pokud je ve hře více než 1 hráč a ve hře zůstane pouze 1 hráč, hra končí a poslední hráč zaujme přímo finální pozici.
Přepínání funkce 50/25: stiskněte a podržte tlačítko po dobu 3 sekund; skóre pro vnitřní/vnější terč je 50/50 nebo 25/50. Díky možnosti volby 50/50 bull (vnitřní i vnější terč mají hodnotu 50) nebo 25/50 bull (vnitřní terč má hodnotu 50 a vnější 25) lze v každé hře vybrat celkem 14 variant.

- **G02 Týmový odpočet**

Hra zahrnuje 2–4 týmy; pravidla jsou stejná jako **v G01**

- **G03 Round Clock (105, 110, 115, 120; 205, 210, 215, 220; 305, 310, 315, 320)**
  - (105, 110, 115, 120) zásah v jakékoli oblasti přináší bod
  - (205, 210, 215, 220) – zásah v jakékoli dvojité oblasti přináší jeden bod
  - (305, 310, 315, 320) – zásah v trojité oblasti přináší body

5” číslo 1 – číslo 5, „10” číslo 1 – číslo 10, „15” – číslo 1 – číslo 15, „20” – číslo 1 – číslo 20. Hráč musí trefit zobrazené číslo; pokud je cíl zasažen, na obrazovce se objeví další číslo; vyhrává hráč, který trefí všechna čísla. Pokud je ve hře více než 1 hráč a ve hře zůstane pouze 1 hráč, hra končí a poslední hráč zaujme přímo konečnou pozici.

- **G04 Count Up (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)**

Body každého hráče se sčítají za každý úspěšný hod a vítězem se stává ten hráč, jehož skóre dosáhne nebo překročí stanovený cíl. Pokud hraje více než jeden hráč a na konci hry zbývá pouze jeden hráč, hra končí a tento hráč je okamžitě zařazen na poslední místo.

- **G05 Standardní kriket (E00, E20, E25)**

Počítají se pouze 15, 16, 17, 18, 19, 20 a „bull's eye". Pravidla bodování:

  - Jeden segment – 1 bod
  - Dvojitý segment – 2 body
  - Trojitý segment – 3 body

E00 – libovolné číslo na začátek, pořadí nezáleží. E20 – na začátek trefte třikrát „20", následuje 19, 18, 17, 16, 15 a „bull's eye". E25 — na začátek trefte 3x „bull's", následuje 15, 16, 17, 18, 19, 20. Každé číslo na terči je znázorněno 3 LCD segmenty; pokud je číslo trefeno, rozsvítí se odpovídající LCD segment. Chcete-li číslo „otevřít" a začít sbírat body, musíte do něj trefit třikrát. Pokud však všichni hráči dané číslo „otevřeli", je „uzavřeno" a žádný hráč za něj nemůže získat body. Hráč by měl cíl „otevřít" co nejdříve, aby mohl začít sbírat body. Pokud hráč „otevře" číslo a soupeř tento cíl „nezavře", může hráč pokračovat v zásazích tohoto čísla, aby dosáhl vyššího skóre. Jakmile každý hráč zasáhne číslo třikrát a uzavře ho, za zásah tohoto čísla se již žádné další body neudělují a hráč by si měl vybrat jiné číslo. Pokud hráč **„uzavře"** všechna čísla, hra končí a vyhrává hráč s nejvyšším skóre.

- **G06 No Score Cricket (000, 020, 025)**

Počítají se pouze zásahy v sekcích 15, 16, 17, 18, 19, 20 a „bull's eye". Pravidla bodování:

  - Jeden segment – 1 bod
  - Dvojitý segment – 2 body
  - Trojitý segment – 3 body

000 — libovolné číslo na začátek, pořadí nezáleží. 020 — trefte třikrát „20" na začátek, následuje 19, 18, 17, 16, 15 a „bull's eye". 025 — na začátku trefte třikrát „bull's", následuje 15, 16, 17, 18, 19, 20. Každé číslo je reprezentováno 3 segmenty LCD; pokud je číslo trefeno, zobrazí se odpovídající segment LCD. Vítězem se stává hráč, který jako první trefí všechna správná čísla třikrát. Pokud je ve hře více než jeden hráč a ve hře zůstane pouze jeden hráč, hra končí a poslední hráč zaujme přímo poslední pozici.

- **G07 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25)**

Platná jsou pouze čísla 15, 16, 17, 18, 19, 20 a „bull's eye". Pravidla bodování:

  - Jeden segment – 1 bod
  - Dvojitý segment – 2 body
  - Trojitý segment – 3 body

C00 – libovolné číslo na začátek; pořadí nezáleží. C20 — na začátek trefte třikrát „20"; následující sekvence jsou 19, 18, 17, 16, 15 a „bull's eye". C25 — na začátek trefte „bull's eye" třikrát, následuje 15, 16, 17, 18, 19, 20. Každé číslo je reprezentováno 3 segmenty LCD; pokud je číslo trefeno, rozsvítí se odpovídající segment LCD. Aby se číslo „otevřelo" a začalo se za něj získávat body, musí být zasaženo třikrát. Pokud však všichni hráči dané číslo „otevřeli", je „uzavřeno" a žádný hráč za něj nemůže získat body. Body se udělují všem hráčům kromě aktuálního. Hráč by měl cíl „otevřít" co nejdříve, aby bylo možné získávat body. Pokud hráč „otevře" číslo a soupeř tento cíl „nezavře", může hráč pokračovat v zásazích tohoto čísla, aby dosáhl vyššího skóre. Jakmile hráč zasáhne číslo třikrát a „uzavře" ho, další zásahy tohoto čísla nepřinášejí body; hráč by si měl vybrat jiné číslo. Pokud hráč **„uzavře"** všechna čísla, hra končí a vyhrává hráč s nejnižším skóre.

- **G08 KILLER CRICKET (H00, H20, H25)**

Hra je podobná hře G06 No Score Cricket, S VÝJIMKOU toho, že když „uzavřete" číslo a vaši soupeři ne, můžete eliminovat body soupeře tím, že trefíte stejné číslo znovu. Vítězem se stává hráč, který „uzavřel" všechna čísla. Pokud je ve hře více než jeden hráč a ve hře zůstane pouze jeden hráč, hra končí a poslední hráč je umístěn přímo na poslední pozici.

- **G09 Low Pitch Cricket (L00, L20, L25)**

Hra je podobná hře G05 Standard Cricket. S TÍM, ŽE čísla, která je třeba trefit, se změnila z „15 až 20 a střed terče" na „1 až 6 a střed terče".

- **G10 SHOOT OUT (-05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19, -21)**

Počítač náhodně zobrazí číslo, které má hráč trefit. Za každý úspěšný zásah se odečte jeden bod. Platí body z oblastí single, double a triple cílového čísla. Vyhrává první hráč, který se od startovního bodu dostane na nulu. Pokud se hráči nepodaří trefit cíl do 10 sekund, hod se považuje za neúspěšný a cíl se automaticky změní na jiné náhodné číslo, které musí hráč trefit svým dalším hodem. -05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19, -21 označují startovní body 05, 07, 09, 11, 13, 15, 17, 19, 21.

- **G11 Hi-Score (003, 004… 014…)**

To platí, když je zasažen jakýkoli bodovaný segment. (03,04…15…) označuje celkový počet hodů na hru. V každém kole jsou tři hody. Zasažením segmentů s jedním bodem získáte x1. Zasažením segmentů s dvojnásobným bodem získáte x2. Zasažením segmentů s trojnásobným bodem získáte x3. Jakmile jsou všechna kola dokončena, vyhrává hráč s nejvyšším skóre.

- **G12 ShangHai (101, 105, 110, 115)**

Každý hráč se musí pohybovat po hrací desce, aby získal body od 1 do 20, a poté trefil střed terče. Na každé číslo se musí hodit jeden šipka a vyhrává hráč s nejvyšším skóre. Počítač zobrazí číslo, které musí hráč trefit. Každý hráč může získávat body na jakémkoli platném segmentu (jednoduchý X 1, dvojitý X 2, trojitý X 3) a možnosti se liší následovně:

- L01: hra začíná v segmentu 1
- L05: hra začíná v segmentu 5
- L10: hra začíná v segmentu 10
- L15: hra začíná v segmentu 15

Jakmile jsou všechna kola dokončena, vyhrává hráč s nejvyšším skóre.

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

O03 – O21 označuje počet životů v rozmezí 3 až 21. Pokud je skóre hráče nižší než skóre předchozího hráče, zhasne jedna kontrolka života, což znamená, že hráč ztratí jeden život. Pokud hráč stiskne tlačítko „Start/Next“ (Start/Další), aby přeskočil tah, zhasne jedna kontrolka života, což znamená, že ztratí jeden život. Hráč je vyřazen ze hry, když ztratí všechny své životy. Vítězem se stává poslední zbývající hráč. Tato hra vyžaduje minimálně 2 hráče.

- **G14 Legs Under (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)**

Tato hra se hraje stejným způsobem jako G13 Legs Over, s následující VÝJIMKOU. Cílovým skóre je nejnižší skóre v každém kole. Neúspěšný hod by měl být započítán jako 60 bodů stisknutím tlačítka „NEXT“. U03-U21 označuje 3 až 21 životů. Displej v režimu Cricket bude odpočítávat, kolik životů zbývá.

- **G15 HALVE-IT (H12)**

Tato hra se skládá z 12 kol po třech hodech. Cílem je získat co nejvíce bodů z určených čísel. Určená čísla pro každé kolo jsou:

Kolo	12	13	14	D	15	16	17	T	18	19	20	B	Celkem:
Hráč													

D: Dvojitý T: Trojnásobek B: Bull

Body se udělují pouze za zásahy do vyznačené oblasti. Všechny zásahy se bodují podle nominální hodnoty. Pokud všechny tři hody hráče minou vyznačenou oblast, jejich celkové skóre za tyto hody se sníží na polovinu. Hráč s nejvyšším skóre na konci je vítězem.

- **G16 Big Little – Straight (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

(3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) představují zbývající životy hráče. Hrací deska vygeneruje cílové číslo na začátku hry. Pokud hráč trefí cíl prvním nebo druhým hodem, může si zbývajícími hody vygenerovat nový cíl. Pokud si hráč vygeneruje nový cíl při druhém hodu, třetí hod není nutný; pokud hráč trefí cíl při třetím hodu nebo zcela mine, elektronický terč náhodně vygeneruje nový cíl pro dalšího hráče. Pokud hráč v daném tahu netrefí určený cíl, ztratí 1 život, jeho počet životů se sníží o 1 a házení pokračuje další hráč. Pokud počet životů hráče klesne na 0, je vyřazen ze hry. Platí také dvojnásobek nebo trojnásobek čísla na terči. Vítězem se stává poslední zbývající hráč. K hraní jsou zapotřebí alespoň 2 hráči.

- **G17 Big Little – těžká (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

(H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21) označuje počet životů, které hráči zbývají. Trefte přesně stejné číslo jako cíl. Rozdíl spočívá v tom, zda se jedná o jednoduchý, dvojitý nebo trojitý zásah. Ostatní pravidla jsou stejná jako v **G16 Big Little – Simple**.

- **G18 Barva (100, 200, 300, 400, 500)**

Na začátku hry si hráč 1 prvním hodem vybere barvu; barvy pro hráče 3, 5 a 7 jsou stejné jako barva hráče 1; barvy pro hráče 2, 4, 6 a 8 jsou opačné; těmito dvěma barvami jsou černá a hnědá; číslo 20 je černé, číslo 1 je hnědé a tak dále. Bullseye nelze zvolit jako barvu. Hod, při kterém se barva vybírá, se nezapočítává do tří hodů, dokud není barva vybrána. Pokud není barva vybrána, aktuální hráč nemůže předat tah dalšímu hráči. Pokud je barva vybrána, začíná bodování. Body se udělují za čísla v barvě hráče a za zásah do středu terče. Čísla v barvě soupeře body nepřinášejí. Vítězem se stává hráč, jehož skóre jako první překročí stanovený cíl. Pokud je ve hře více než jeden hráč a ve hře zůstane pouze jeden hráč, hra končí a poslední hráč je okamžitě umístěn na poslední pozici.

- **G19 Bonusová barva (100, 200, 300, 400, 500)**

Pravidla jsou v podstatě stejná jako v G18 Barva, s výjimkou toho, že: pokud hráč hodí šipky do barvy soupeře, všichni hráči v této barvě získají body, které se přičtou k jejich celkovému skóre. Pokud zbývá více než jeden hráč a ve hře zůstane pouze jeden hráč, hra končí a poslední hráč je okamžitě umístěn na poslední pozici.

- **G20 Correctional Colour (100, 200, 300, 400, 500)**

Pravidla jsou v podstatě stejná jako v G18 Colour, s výjimkou toho, že: pokud hráč hodí šipku do barvy soupeře, jsou tyto body odečteny z celkového skóre tohoto hráče. Pokud ve hře zbývá více než jeden hráč, hra končí a poslední hráč se přímo umístí na poslední pozici.

- **G21 Colour bez bodování (3, 4, 5, 6, 7)**

Na začátku hry si hráč 1 prvním hodem vybere barvu. Barvy pro hráče 3, 5 a 7 jsou stejné jako barvy hráče 1 a barvy pro hráče 2, 4, 6 a 8 jsou opačné. Tyto dvě barvy jsou černá a hnědá; 20 je černá, 1 je hnědá a tak dále. Bullseye nelze zvolit jako barvu. Hod použitý k výběru barvy se nezapočítává do tří hodů, dokud není barva vybrána. Pokud není barva vybrána, aktuální hráč nemůže předat tah dalšímu hráči. Jakmile je barva vybrána, začíná hra šipkami. Zásah do segmentu v barvě hráče a do středu terče zvyšuje počet životních bodů o 1. Zásah do segmentu v barvě soupeře sníží počet životních bodů o 1. Hráč je vyřazen, pokud jeho počet životních bodů klesne na 0. Na začátku hry má každý hráč 3, 4, 5, 6 nebo 7 životních bodů. Když zbývá pouze 1 hráč, hra končí a poslední hráč je vítězem. Tuto hru musí hrát alespoň 2 osoby.

- **G22 Free-Dart Colour (5, 10, 15, 20)**

Na začátku hry si hráč 1 svým prvním hodem vybere barvu. Hráči 3, 5 a 7 mají stejnou barvu jako hráč 1, zatímco hráči 2, 4, 6 a 8 mají opačnou barvu. Dvě barvy jsou černá a hnědá, kde 20 je černá, 1 je hnědá a tak dále. Střed terče nelze zvolit jako barvu. Hod, kterým se vybírá barva, se nezapočítává do tří hodů, dokud není barva vybrána. Pokud není barva vybrána, aktuální hráč nemůže předat hru dalšímu hráči. Jakmile je barva vybrána, začíná bodování. Body se udělují za zásahy do terče v barvě hráče a do středu terče. Zásahy do barvy soupeře se nepočítají. 5, 10, 15, 20 je stanovený počet hodů. Jakmile je stanovený počet hodů dokončen, hra končí a hráč s nejvyšším skóre je vítězem.

- **G23 Střelba I (- - -)**

Každý hráč hodí v jednom kole 3 šipky; body se sčítají pro každého hráče a hráč s nejvyšším skóre získá za dané kolo 1 bod. Pokud hráč dosáhne 7 bodů, je prohlášen za vítěze a hra končí. Čím vyšší skóre, tím lepší pozice.

- **G24 Shooting II (- - -)**

Pravidla jsou v podstatě stejná jako v G23, s výjimkou toho, že se počítají pouze 15, 16, 17, 18, 19, 20 a Bullseye.

- **G25 Střelba III (- - -)**

Pravidla jsou v podstatě stejná jako v G23 Střelba, s výjimkou toho, že: pokud je skóre hráče 4 nebo počet tahů 7, hra končí. Čím vyšší skóre, tím lepší pozice.

- **G26 Střelba IV (- - -)**

Pravidla jsou v podstatě stejná jako v G25 Střelba III, s výjimkou toho, že se počítají pouze čísla 15, 16, 17, 18, 19, 20 a Bullseye.

- **G27 Bingo (132, 141, 168, 189)**

Číslo terče se zobrazí na LCD displeji; vyhrává hráč, který jako první trefí všechny terče třikrát. 132 – terče se zobrazují v pořadí 15, 4, 8, 14, 3. 141 – zobrazte čísla terčů v pořadí 17, 13, 9, 7, 1. 168 – zobrazte terče v pořadí: 20, 16, 12, 6, 2. 189 – zobrazte terče v pořadí 19, 10, 18, 5, 11. Každý terč musí být zasažen třikrát, než se přejde k dalšímu. Jednoduchá oblast se počítá jako 1 zásah. Dvojitá oblast se počítá jako 2 zásahy. Trojitá oblast se počítá jako 3 zásahy.

- **G28 Killer (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

(3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) představují životy hráče. Před začátkem hry se na LED displeji objeví zpráva „SEL“, což znamená, že si každý hráč musí vybrat své cílové číslo. Pokud si první hráč vybral cílové číslo hodem šipky, toto číslo se zobrazí na LCD displeji. Stisknutím tlačítka „NEXT“ vyberete cíl dalšího hráče. Jakmile všichni hráči dokončí výběr svých cílů, hra začíná. Hráči začnou házet šipky. Pouze hráč, který trefí svůj cíl, se stane zabijákem a zabije jiného hráče. Pokud je číslo hráče zasaženo soupeřem (který je zabijákem), jeho život se sníží o 1 a toto se zobrazí na LCD displeji. Pokud zabiják trefí své vlastní číslo, je diskvalifikován a jeho život se sníží o 1. Zabiják by měl co nejvíce snížit životní body soupeře. Pokud hráč mine číslo na terči, terč vydá pípnutí. Čísla (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) představují počáteční body zdraví hráčů. Vyhrává poslední zbývající hráč a hra končí. Hry se musí zúčastnit alespoň 2 hráči.

- **G29 Killer – Double (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)**

Pouze čísla v oblasti double. Počítají se pouze čísla v oblasti double. Ostatní pravidla jsou stejná jako v **G28 Killer.**

- **G30 Killer-Triple (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)**

Počítá se pouze číslo v trojité oblasti. Ostatní pravidla jsou stejná jako v **G28 Killer.**

- **G31 Golf (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)**

(10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90) jsou pevně dané body. Hra vybere cílové číslo podle pořadí tahů v rozmezí 1 až 18 (1 pro tah 1, 2 pro tah 2 atd.). Hráč by se měl snažit dosáhnout co nejnižšího skóre. Pokud všechny hody minou cíl, skóre se zvýší o 5 bodů. Zásah do trojité zóny přináší 1 bod. Zásah do dvojité zóny přináší 2 body. Zásah do jednoduché zóny přináší 3 body. K ukončení tohoto tahu můžete hodit 1, 2 nebo 3 šipky; počítá se poslední hod. Pokud trefíte jednoduchou zónu a jste spokojeni se skóre 3 bodů, můžete postoupit do dalšího kola. Pokud dosáhnete skóre, se kterým nejste spokojeni, můžete pokračovat v házení na terč. Pokud však nakonec minete terč, bohužel se to počítá jako 5 bodů. Hráč je vyřazen, pokud jeho body dosáhnou nebo překročí stanovený počet. Pokud zbývá pouze 1 hráč nebo bylo dokončeno celkem 18 tahů, hra končí. Čím méně bodů, tím lepší pozice.

ŘEŠENÍ PROBLÉMŮ

- **Žádné napájení** – Zkontrolujte, zda jsou baterie správně vloženy, nebo zda nejsou slabé či vybitá.
- **Hra nezaznamenává skóre** – Zkontrolujte, zda je hra v režimu nastavení nebo zda byla pozastavena. Stiskněte tlačítko START/NEXT a zkontrolujte, zda se hra spustí. Můžete také zkontrolovat, zda nejsou zaseknuté některé segmenty skóre nebo funkční tlačítka. Mezi hody je vyžadována určitá elektronická a mechanická odezva. Pokud jsou dva hody provedeny příliš blízko u sebe, odstraňte druhý šipku a hodte znovu, aby se skóre zaznamenalo správně.
- **Zaseknutý segment nebo tlačítko** – Během přepravy nebo v průběhu běžné hry se mohou skórovací segmenty dočasně zaseknout. V této situaci bude automatické skórování pozastaveno. Segment můžete odblokovat jemným odstraněním šipky nebo posunutím segmentu prstem. Hru lze poté obnovit a skórovací funkce se vrátí do normálu.
- **Odstranění zlomených hrotů** – K odstranění zlomeného hrotu nepoužívejte ostré nebo kovové nástroje – mohly by poškodit hrací plochu. Pokud fragment hrotu vyčnívá nad povrch terče, opatrně jej odstraňte prsty nebo plastovou pinzetou. Pokud je zlomený hrot v jedné rovině s povrchem terče a nelze jej uchopit, nesnažte se jej protlačit skrz terč; mohlo by to zvětšit otvor nebo poškodit senzor terče. Obraťte se na autorizované servisní středisko 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.
- **Elektrické nebo elektromagnetické rušení** – V případě elektromagnetického rušení může dojít k poruše nebo zastavení činnosti elektroniky terče. (Například: silná bouřka, silné elektromagnetické rušení, elektrostatický výboj, blízkost elektromotoru nebo mikrovlnné trouby). Chcete-li obnovit normální provoz, vyjměte na několik sekund baterie a poté je znovu vložte. Nezapomeňte také odstranit zdroj rušení.

PÉČE O TERČ

DŮLEŽITÉ! Před čištěním vlhkým hadříkem vyjměte baterie. Šipkové terče by se měly čistit pouze vlhkým hadříkem! Nedovolte, aby se voda dostala do prostoru pro baterie, tlačítek nebo elektroniky. Při častém používání se přední povrch zařízení pravděpodobně zašpiní. Čelní 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 šipkový terč nehodláte delší dobu používat, je vhodné jej zakrýt hadříkem, aby byl chráněn před prachem. Výrobek vždy skladujte na suchém a čistém místě při pokojové teplotě.

Toto zařízení je elektrické a elektronické zařízení. Dodržujte prosím místní předpisy: odevzdejte své staré elektrické zařízení do určeného sběrného dvora.



Tak, fordi du har købt dette elektroniske dartspil. Det computerbaserede pointsystem gør spillet nemt og underholdende. Med 31 indbyggede spil og over 285 muligheder og variationer at vælge imellem vil både begyndere og mere erfarne spillere finde spil, der passer til dem. Op til 8 spillere kan spille på samme tid. Før du starter spillet, bedes du læse vejledningen og gemme den til senere brug.

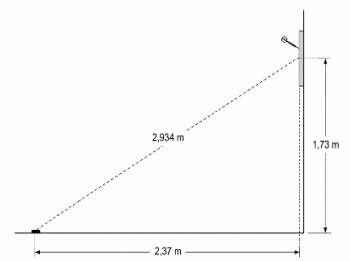
ADVARSEL

- Dette produkt er ikke et legetøj. Det er beregnet til unge fra 14 år og voksne. Mindreårige må kun bruge produktet under opsyn af en voksen. Produktet indeholder små dele – risiko for at sluge. Opbevares utilgængeligt for små børn.
- Kast kun dartpile mod dartskiven; kast aldrig mod mennesker, dyr eller andre genstande. Brug kun dartpile med bløde spidser; brug af dartpile med stålspidser kan beskadige dartskiven og forårsage personskade.
- Vælg en stabil, lodret væg med mindst 3 m fri plads foran dartskiven. Undgå placeringer i nærheden af gangarealer, døre og vinduer. Sørg for, at dartskiven er fastgjort sikkert og ikke kan falde ned.
- Brug kun enheden indendørs. Beskyt den mod fugt, regn, høje og lave temperaturer samt direkte udsættelse for varmekilder. Udsæt den ikke for langvarig sollys.
- Montering skal udføres af voksne. Forsøg ikke at reparere eller modificere apparatet selv; hvis det er beskadiget, skal du kontakte et autoriseret servicecenter. Demonter ikke kabinettet eller de elektroniske komponenter.

INDHOLD I SÆTTET

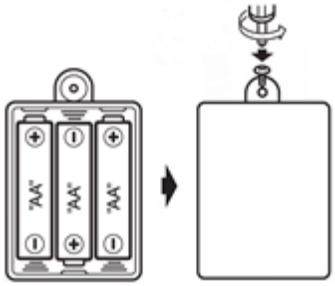
Sættet indeholder: en elektronisk dartskive, 6 dartpile med bløde spidser, 50 ekstra spidser, en brugervejledning og monteringsmateriale.

INSTALLATION



Brug de medfølgende monteringskomponenter til installation: vægplugger og skruer.
Monter tavlen i overensstemmelse med installationsdiagrammet. Når den er hængt op, skal midten af bullseye være 173 cm over gulvet. Kastelinjen skal være 237 cm fra overfladen målet. Efter montering skal du kontrollere, at målet sidder fast på væggen og ikke bevæger sig under brug. Sørg for, at der er ca. 3 m fri plads foran målet. Skru to skruer ind i referencemærkerne, indtil skruehovederne stikker ca. 1/2 cm ud fra væggen. Juster på bagsiden af spillet med skruehovederne, og monter derefter spillet. Det kan være nødvendigt at justere skruerne, indtil skiven sidder tæt mod væggen.

INSTALLATION



Dartskiven drives af 3 x 1,5 V AA (LR6) batterier. Batterirummet kan åbnes bagfra for at sætte batterierne i. For at spare på batterierne er denne dartskive udstyret med en automatisk slukkefunktion. Hvis dartskiven ikke er i brug, slukker den automatisk efter 30 minutter. Batterier medfølger ikke.

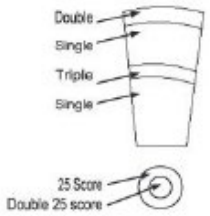
BATTERISIKKERHED

- Batterier skal udskiftes af en voksen.
- Engangsbatterier må ikke genoplades.
- Genopladelige batterier skal fjernes fra enheden inden opladning.
- Genopladelige batterier må kun oplades under opsyn af en voksen.
- Bland ikke forskellige batterityper eller nye og brugte batterier.
- Brug kun batterier af samme eller tilsvarende type som anbefalet.
- Sæt batterierne i med den korrekte polaritet.
- Fjern brugte batterier fra enheden.
- Kortslut ikke strømterminalerne.
- Fjern batterierne, hvis produktet ikke skal bruges i længere tid.
- Hvis et batteri lækker, må du ikke røre ved elektrolytten med bare hænder. Fjern batterierne forsigtigt, og rengør batterirummet med en tør klud. Hvis elektrolytten kommer i kontakt med din hud eller dine øjne, skal du skylle med rigeligt vand og konsultere en læge.
- Opbevar batterier utilgængeligt for børn; indtagelse af et batteri kan være sundhedsfarligt.
- Batterier må ikke smides i ild eller vand. Aflever brugte batterier på et dertil indrettet indsamlingssted; de må ikke smides ud med husholdningsaffaldet.

VIGTIGT

- Dartskiven er udelukkende beregnet til brug med lette dartpile med bløde spidser. Vi anbefaler, at du bruger de dartpile, der følger med sættet. Forsøg ikke at bruge dartpile med stålspidser, længere dartpile (maksimal spidslængde 2,5 cm) eller tungere dartpile (maksimal vægt 12 g), da dette vil beskadige skiven. Vent et øjeblik mellem kastene for at sikre, at tavlens mekanisme og elektronik kan registrere pointen korrekt. Hvis to kast foretages for tæt på hinanden, skal du fjerne den anden pil og kaste igen for at sikre, at din score registreres korrekt.

POINT-SYSTEM



- "Single" – point scoret fra segmentet
- "Double" – point scoret fra segmentet fordobles
- "Triple" – point scoret fra segmentet tredoblet
- "Bull's-Eye" – 25 point
- "Double Bull's-Eye" – 50 point

BESKRIVELSE AF KNAPPER

- Hold knappen "GAME/POWER" nede for at slukke for strømmen. Tryk på knappen "GAME/POWER" for at tænde for strømmen eller skifte spilnummer, mens strømmen er tændt.
- "OPTION"-knappen bruges til at vælge et underspil.

LYDSIGNALER

- "Laser" – en lyd, der afspilles, når pilen rammer tavlen.
- "Double" – en lyd, der angiver et hit i Double-sektoren (score x2)
- "Triple" – en lyd, der angiver et hit i Triple-segmentet (score x3)
- "Score" – en lyd, der angiver, at der er opnået en score i det aktuelle spil.
- "Close" – en lyd, der angiver afslutningen af det segment, der scores.
- "Open" – en lyd, der angiver åbningen af det segment, der scores.
- "Winner" – lyden angiver, at den første vinder er fundet.
- "Bull's-Eye" – en lyd, der angiver et hit i Bull's-Eye-segmentet (25 point)
- "Next" – lyden angiver, at den næste spiller skal spille, efter at den forrige spiller har kastet tre dartpile
- "Ye" – lyden angiver, at målssegmentet er blevet ramt.
- "Sorry" – denne lyd angiver, at målssegmentet ikke er blevet ramt*.
- bruges til at vælge antallet af spillere, før spillet starter; standardværdien er 2.
- "DOUBLE"-knappen bruges udelukkende til G01- og G02-tilstande; se spilmanualen for detaljer.
- "SOUND"-knappen bruges til at justere lydstyrken fra 0 til 7; standardlydstyrken er 5. Hold "SOUND"-knappen nede i 3 sekunder for at skifte pointtælling for målskivens indre/ydre center (50/50)/(25/50) (for G01, G02).
- "START/NEXT"-knappen bruges til at starte spillet eller gå videre til den næste spiller.
- Hvis en knap eller et terningetal holdes nede i mere end 10 sekunder, vises følgende besked på LCD-displayet

*Antallet af bip kan variere afhængigt af model og spiltilstand.

SPILLETS REGLER

- **<u>G01 Count Down (301, 501, 601, 701, 801, 901, 999)</u>**

Efter hvert slag trækkes antallet af point, der er scoret på det pågældende kast, fra spillerens score; den spiller, hvis score falder til 0, vinder. Hvis en spillers score falder til under 0, kaldes dette en "burst", og scoren for den pågældende runde annulleres og nulstilles til den forrige rundes score. En spiller kan vælge "Double"-indstillingen, før spillet begynder:

- Double In – for at starte skal spilleren ramme dobbelt.
- Double Out – for at afslutte spillet skal dobbeltfeltet rammes; hvis spillerens score falder til 1, annulleres resultatet af den pågældende runde og nulstilles til den forrige rundes score.
- Double In/Out – dobbeltfeltet skal rammes for at begynde at score point eller for at afslutte spillet; hvis spillerens score falder til 1, annulleres resultatet af den runde og gendannes til den forrige runde.

Hvis der er mere end 1 spiller, og kun 1 spiller er tilbage i spillet, slutter spillet, og den sidste spiller indtager den endelige placering direkte. Skift mellem 50/25-funktionen: tryk og hold nede i 3 sekunder; point for det indre/ydre bullseye er 50/50 eller 25/50. Med muligheden for at vælge 50/50 bull (både indre og ydre bullseye er 50) eller 25/50 bull (indre bullseye er 50 og ydre er 25) kan der vælges i alt 14 varianter i hvert spil.

- **<u>G02 Team Count Down</u>**

Spillet involverer 2–4 hold; reglerne er de samme som **i G01**

- **<u>G03 Round Clock (105, 110, 115, 120; 205, 210, 215, 220; 305, 310, 315, 320)</u>**
  - (105, 110, 115, 120) et hit i et hvilket som helst område giver et point
  - (205, 210, 215, 220) – et hit i et hvilket som helst dobbeltområde giver et point
  - (305, 310, 315, 320) – et hit i et tredobbelt område giver point

5" nummer 1 – nummer 5, "10" nummer 1 – nummer 10, "15" – nummer 1 – nummer 15, "20" – nummer 1 – nummer 20. Spilleren skal ramme det viste tal; hvis målet rammes, vises det næste tal på skærmen; den spiller, der rammer alle tallene, vinder. Hvis der er mere end 1 spiller, og kun 1 spiller er tilbage i spillet, slutter spillet, og den sidste spiller indtager direkte den endelige placering.

- **<u>G04 Count Up (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)</u>**

Hver spillers point lægges sammen for hvert vellykket kast, og den spiller, hvis pointtal når eller overstiger det fastsatte mål, er vinderen. Hvis der er mere end én spiller, og der kun er én spiller tilbage ved slutningen af spillet, afsluttes spillet, og den sidste spiller placeres straks på sidstepladsen.

- **G05 Standard Cricket (E00, E20, E25)**

Kun 15, 16, 17, 18, 19, 20 og "bull's eye" tæller. Pointregler:

  - Enkelt segment – 1 point
  - Dobbelt segment – 2 point
  - Triple – 3 point

E00 – ethvert tal til at starte med, rækkefølgen er ligegyldig. E20 — ram "20" 3 gange til at starte med, efterfulgt af 19, 18, 17, 16, 15 og "bull's eye". E25 — ram "bull's eye" 3 gange for at starte, efterfulgt af 15, 16, 17, 18, 19, 20. Hvert tal på tavlen er repræsenteret af 3 LCD-segmenter; hvis tallet rammes, lyser det tilhørende LCD-segment op. For at åbne et tal og begynde at score point skal tallet rammes 3 gange. Men hvis alle spillere har "åbnet" et givet tal, er det "lukket", og ingen spiller kan score point for det. En spiller bør "åbne" et mål så tidligt som muligt for at begynde at score point. Hvis en spiller 'åbner' et tal, og en modstander ikke 'lukker' det mål, kan spilleren fortsætte med at ramme det tal for at opnå en højere score. Når hver spiller har ramt et tal tre gange og lukket det, tildeles der ikke flere point for at ramme det tal, og spilleren skal vælge et andet tal. Hvis en spiller **'lukker'** alle tallene, slutter spillet, og spilleren med den højeste score vinder.

- **G06 No Score Cricket (000, 020, 025)**

Kun rammer i sektionerne 15, 16, 17, 18, 19, 20 og "bull's eye" tæller. Pointregler:

  - Enkelt segment – 1 point
  - Dobbelt segment – 2 point
  - Triple – 3 point

000 — ethvert tal til at starte med, rækkefølgen er ligegyldig. 020 — ram "20" tre gange til at starte med, efterfulgt af 19, 18, 17, 16, 15 og "bull's eye". 025 — ram "bull's" 3 gange til at starte med, efterfulgt af 15, 16, 17, 18, 19, 20. Hvert tal repræsenteres af 3 LCD-segmenter; hvis tallet rammes, vises det tilsvarende LCD-segment. Vinderen er den spiller, der først rammer alle de rigtige tal 3 gange. Hvis der er mere end 1 spiller, og kun 1 spiller er tilbage i spillet, slutter spillet, og den sidste spiller indtager direkte den sidste plads.

- **G07 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25)**

Kun tallene 15, 16, 17, 18, 19, 20 og "bull's eye" er gyldige. Pointregler:

  - Enkelt segment – 1 point
  - Dobbelt segment – 2 point
  - Triple – 3 point

C00 – ethvert tal til at starte med; rækkefølgen er ligegyldig. C20 — ram "20" tre gange til at starte med; de efterfølgende sekvenser er 19, 18, 17, 16, 15 og "bull's eye". C25 — ram "bull's eye" 3 gange for at starte, efterfulgt af 15, 16, 17, 18, 19, 20. Hvert tal repræsenteres af 3 LCD-segmenter; hvis tallet rammes, lyser det tilsvarende LCD-segment op. For at åbne et tal og begynde at score point skal tallet rammes 3 gange. Men hvis alle spillere har 'åbnet' et givet tal, er det 'lukket', og ingen spiller kan score point for det. Der tildeles point til alle spillere undtagen den aktuelle. En spiller bør 'åbne' et mål så tidligt som muligt for at gøre det muligt at score. Hvis en spiller 'åbner' et tal, og en modstander ikke 'lukker' det mål, kan spilleren fortsætte med at ramme det tal for at opnå en højere score. Når en spiller har ramt et tal tre gange og 'lukket' det tal, giver yderligere rammer på det tal ikke point; spilleren bør vælge et andet tal. Hvis en spiller **'lukker'** alle tallene, slutter spillet, og spilleren med den laveste score vinder.

- **G08 KILLER CRICKET (H00, H20, H25)**

Spillet ligner G06 No Score Cricket, BORT SET FRA at når du 'lukker' et tal, og dine modstandere ikke har gjort det, kan du fjerne dine modstanderes point ved at ramme det samme tal igen. Vinderen er den spiller, der har 'lukket' alle tallene. Hvis der er mere end én spiller, og kun én spiller er tilbage i spillet, slutter spillet, og den sidste spiller placeres direkte på sidstepladsen.

- **G09 Low Pitch Cricket (L00, L20, L25)**

Spillet ligner G05 Standard Cricket. BORT SET FRA at de numre, der skal rammes i spillet, er ændret fra "15 til 20 og bullseye" til "1 til 6 og bullseye".

- **G10 SHOOT OUT (-05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19, -21)**

Computeren viser tilfældigt et tal, som spilleren skal ramme. Der trækkes et point fra for hvert vellykket hit. Point fra enkelt-, dobbelt- og tredobbeltområderne omkring måltallet er gyldige. Den første spiller, der når nul, startende fra startpunktet, vinder. Hvis spilleren ikke rammer målet inden for 10 sekunder, betragtes kastet som en fejl, og målet skifter automatisk til et andet tilfældigt tal, som spilleren skal ramme med sit næste kast. -05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19, -21 angiver henholdsvis startpunkterne 05, 07, 09, 11, 13, 15, 17, 19, 21.

- **G11 Hi-Score (003, 004… 014…)**

Dette gælder, når et hvilket som helst scoringssegment rammes. (03,04…15…) angiver det samlede antal kast pr. spil. Der er tre kast pr. runde. Ram segmenter med enkelt point for at score x1. Ram segmenter med dobbelt point for at score x2. Ram segmenter med tredobbelt point for at score x3. Når alle runder er afsluttet, er spilleren med den højeste score vinderen.

- **G12 ShangHai (101, 105, 110, 115)**

Hver spiller skal bevæge sig rundt på brættet for at score point fra 1 til 20 og derefter ramme midten af bullseye. Der skal kastes en pil for hvert tal, og den spiller, der har den højeste score, vinder. Computeren viser det tal, som spilleren skal ramme. Hver spiller kan score point på alle gyldige segmenter (enkelt X 1, dobbelt X 2, tredobbelt X 3), og mulighederne varierer som følger:

- L01: spillet starter fra segment 1
- L05: spillet starter fra segment 5
- L10: spillet starter fra segment 10
- L15: spillet starter fra segment 15

Når alle runder er afsluttet, er spilleren med den højeste score vinderen.

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

O03 – O21 angiver mellem 3 og 21 liv. Hvis en spillers score er lavere end den forrige spillers, slukkes et livslys, hvilket betyder, at spilleren mister et liv. Hvis en spiller trykker på 'Start/Næste' for at springe en tur over, slukkes et livslys, hvilket betyder, at spilleren mister et liv. En spiller er ude af spillet, når vedkommende har mistet alle sine liv. Den sidste spiller, der er tilbage, er vinderen. Dette spil kræver mindst 2 spillere.

- **G14 Legs Under (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)**

Dette spil spilles på samme måde som G13 Legs Over, med følgende UNDTAGELSE. Målscoren er den laveste score i hver runde. Et forfejlet kast skal tælles som 60 ved at trykke på 'NEXT'-knappen. U03-U21 angiver 3 til 21 liv. Displayet i Cricket-tilstand tæller ned, hvor mange liv der er tilbage.

- **G15 HALVE-IT (H12)**

Dette spil består af 12 runder med tre kast hver. Målet er at score så mange point som muligt fra de angivne tal. De angivne tal for hver runde er:

Runde	12	13	14	D	15	16	17	T	18	19	20	B	I alt:
Spiller													

D: Dobbelt T: Trippel B: Bull

Der gives kun point for rammer inden for det angivne område. Alle rammer tæller til deres pålydende værdi. Hvis alle tre af en spillers kast rammer uden for det angivne område, halveres den samlede score for disse kast. Den spiller, der har den højeste score ved slutningen, er vinderen.

- **G16 Big Little – Straight (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

(3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) repræsenterer spillerens resterende liv. Brættet genererer et måltal ved spillets start. Hvis spilleren rammer målet med sit første eller andet kast, kan vedkommende generere et nyt mål med de resterende kast. Hvis spilleren genererer et nyt mål ved det andet kast, behøver vedkommende ikke et tredje kast; hvis spilleren rammer målet ved det tredje kast eller rammer helt forbi, genererer det elektroniske mål tilfældigt et nyt mål til den næste spiller. Hvis en spiller ikke rammer det angivne mål i en given tur, mister vedkommende 1 liv, antallet af liv reduceres med 1, og den næste spiller fortsætter med at kaste. Hvis en spillers liv falder til 0, er vedkommende ude af spillet. Et dobbelt eller tredobbelt af tallet på målet er også gyldigt. Den sidste spiller, der er tilbage, er vinderen. Der kræves mindst 2 spillere for at spille.

- **G17 Big Little - Svær (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

(H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21) angiver antallet af livspoint, der er tilbage for spilleren. Ram nøjagtigt det samme tal som målet. Forskellen ligger i, om det er et enkelt-, dobbelt- eller tredobbelt-træf. De øvrige regler er de samme som i **G16 Big Little – Simple**.

- **G18 Farve (100, 200, 300, 400, 500)**

I starten af spillet vælger spiller 1 en farve ved det første kast; farverne for spiller 3, 5 og 7 er de samme som spiller 1's; farverne for spiller 2, 4, 6 og 8 er de modsatte; de to farver er sort og brun; 20 er sort, 1 er brun og så videre. Bullseye kan ikke vælges som farve. Det kast, hvor farven vælges, tæller ikke med i de tre kast, før en farve er valgt. Hvis der ikke vælges en farve, kan den aktuelle spiller ikke give turen videre til den næste spiller. Hvis der vælges en farve, begynder pointtællingen. Der gives point for tal i spillerens farve og for at ramme midten af bullseye. Tal i modstanderens farve giver ikke point. Den spiller, hvis score først overstiger det fastsatte mål, er vinderen. Hvis der er mere end én spiller, og kun én spiller er tilbage i spillet, slutter spillet, og den sidste spiller placeres straks på sidstepladsen.

- **G19 Bonusfarve (100, 200, 300, 400, 500)**

Reglerne er i det væsentlige de samme som i G18 Farve, bortset fra at: hvis en spiller kaster dart i en modstanders farve, får alle spillere i den farve point, der lægges til deres samlede score. Hvis der er mere end én spiller tilbage, og kun én spiller er tilbage i spillet, slutter spillet, og den sidste spiller placeres straks på sidstepladsen.

- **G20 Correctional Colour (100, 200, 300, 400, 500)**

Reglerne er i det væsentlige de samme som i G18 Colour, bortset fra at: hvis en spiller kaster en pil i en modstanders farve, trækkes disse point fra den pågældende spillers samlede score. Hvis der er mere end én spiller tilbage i spillet, slutter spillet, og den sidste spiller indtager direkte sidstepladsen.

- **G21 Farve uden point (3, 4, 5, 6, 7)**

Ved spillets start vælger spiller 1 en farve med det første kast. Farverne for spiller 3, 5 og 7 er de samme som spiller 1's, og farverne for spiller 2, 4, 6 og 8 er de modsatte. De to farver er sort og brun; 20 er sort, 1 er brun osv. Bullseye kan ikke vælges som farve. Det kast, der bruges til at vælge en farve, tæller ikke med i de tre kast, før en farve er valgt. Hvis der ikke vælges en farve, kan den aktuelle spiller ikke give turen videre til den næste spiller. Når en farve er valgt, begynder dartspillet. Rammer man et segment i spillerens farve og midten af målet, øges antallet af livspoint med 1. At ramme et felt i modstanderens farve reducerer antallet af livspoint med 1. En spiller er ude, hvis antallet af livspoint falder til 0. Ved spillets start har hver spiller 3, 4, 5, 6 eller 7 livspoint. Når der kun er 1 spiller tilbage, slutter spillet, og den sidste spiller er vinderen. Der skal være mindst 2 personer for at spille dette spil.

- **G22 Free-Dart Colour (5, 10, 15, 20)**

I starten af spillet vælger spiller 1 en farve med sit første kast. Spiller 3, 5 og 7 har samme farve som spiller 1, mens spiller 2, 4, 6 og 8 har den modsatte farve. De to farver er sort og brun, hvor 20 er sort, 1 er brun og så videre. Midten af tavlen kan ikke vælges som farve. Det kast, der vælger farven, tæller ikke med i de tre kast, før en farve er valgt. Hvis der ikke vælges en farve, kan den aktuelle spiller ikke give turen videre til den næste spiller. Hvis der vælges en farve, begynder pointtællingen. Der gives point for rammer i spillerens farve og i midten af målet. Rammer i modstanderens farve giver ikke point. 5, 10, 15, 20 er det fastsatte antal kast. Når det fastsatte antal kast er afsluttet, slutter spillet, og spilleren med den højeste score er vinderen.

- **G23 Skydning I (- - -)**

Hver spiller kaster 3 dartpile i en enkelt runde; pointene lægges sammen for hver spiller, og den spiller, der har den højeste score, får 1 point for den runde. Hvis en spillers point når op på 7, kåres den spiller som vinder, og spillet slutter. Jo højere score, jo bedre placering.

- **G24 Shooting II (- - -)**

Reglerne er i det væsentlige de samme som i G23, bortset fra at: Kun 15, 16, 17, 18, 19, 20 og bullseye tæller.

- **G25 Skydning III (- - -)**

Reglerne er i det væsentlige de samme som i G23 Skydning, bortset fra at: hvis en spillers score er 4, eller antallet af ture er 7, slutter spillet. Jo højere score, jo bedre placering.

- **G26 Skydning IV (- - -)**

I det væsentlige er reglerne de samme som i G25 Skydning III, bortset fra at: Kun 15, 16, 17, 18, 19, 20 og Bullseye tæller.

- **G27 Bingo (132, 141, 168, 189)**

Måltallet vises på LCD-skærmen; den spiller, der først rammer alle mål 3 gange, vinder. 132 – mål vises i rækkefølgen 15, 4, 8, 14, 3. 141 – vis målnumre i rækkefølgen 17, 13, 9, 7, 1. 168 – vis mål i rækkefølgen: 20, 16, 12, 6, 2. 189 – vis målene i rækkefølgen 19, 10, 18, 5, 11. Hvert mål skal rammes 3 gange, før man går videre til det næste. Et enkelt område tæller som 1 rammer. Et dobbelt område tæller som 2 rammer. Et tredobbelt område tæller som 3 rammer.

- **G28 Killer (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

(3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) repræsenterer spillerens liv. Inden spillet begynder, vises meddelelsen 'SEL' på LED-displayet, hvilket angiver, at hver spiller skal vælge sit målnummer. Hvis den første spiller har valgt et målnummer ved at kaste en pil, vises dette nummer på LCD-displayet. Tryk på "NEXT" for at vælge den næste spillers mål. Når alle spillere er færdige med at vælge deres mål, begynder spillet. Spillerne begynder at kaste dartpile. Kun den spiller, der rammer sit mål, bliver dræberen og dræber en anden spiller. Hvis en spillers nummer rammes af en modstander (som er dræberen), reduceres vedkommendes liv med 1, og dette vises på LCD-skærmen. Hvis dræberen rammer sit eget nummer, diskvalificeres vedkommende, og vedkommendes liv reduceres med 1. Dræberen skal reducere modstanderens livspoint så meget som muligt. Hvis en spiller rammer forbi et tal på målet, afgiver målet et bip. Tallene (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) repræsenterer spillerens starthelbredspoint. Den sidste tilbageværende spiller vinder, og spillet slutter. Der skal være mindst 2 spillere med i spillet.

- **G29 Killer - Double (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)**

Kun tal inden for dobbeltområdet. Kun tal inden for dobbeltområdet tæller. De øvrige regler er de samme som i **G28 Killer.**

- **G30 Killer-Triple (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)**

Kun tallet i det tredobbelte område tæller. De øvrige regler er de samme som i **G28 Killer.**

- **G31 Golf (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)**

(10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90) er de faste pointtal. Spillet vælger et måltal i henhold til turordenen fra 1 til 18 (1 for tur 1, 2 for tur 2 osv.). Spilleren skal sigte efter det lavest mulige pointtal. Hvis alle kast rammer forbi målet, stiger pointtallet med 5. Et hit i tredobbeltzonen giver 1 point. Et hit i dobbeltzonen giver 2 point. Et hit i enkeltzonen giver 3 point. Du må kaste 1, 2 eller 3 pile for at afslutte denne tur; det sidste kast tæller. Hvis du rammer et enkelt område og er tilfreds med en score på 3 point, kan du gå videre til næste runde. Hvis du opnår en score, du ikke er tilfreds med, kan du fortsætte med at kaste mod dartskiven. Men hvis du i sidste ende rammer forbi dartskiven, tæller det desværre som 5 point. En spiller er ude, hvis vedkommendes point når eller overstiger det fastsatte antal. Hvis der kun er 1 spiller tilbage, eller der er gennemført i alt 18 runder, slutter spillet. Jo færre point, jo bedre placering.

FEJLFINDING

- **Ingen strøm** – Kontroller, at batterierne er sat korrekt i, eller at de er svage eller flade.
- **Spillet registrerer ikke point** – Kontroller, om spillet er i opsætningsmode eller er sat på pause. Tryk på START/NEXT-knappen for at se, om spillet starter. Du kan også kontrollere, om der er nogen pointssegmenter eller funktionsknapper, der sidder fast. Der er en påkrævet elektronisk og mekanisk responstid mellem kastene. Hvis to kast foretages for tæt på hinanden, skal du fjerne den anden pil og kaste igen for at registrere point korrekt.
- **Fastklemt segment eller knap** – Under transport eller i løbet af normal spil kan scoringssegmenterne midlertidigt sætte sig fast. I denne situation vil den automatiske scoring blive suspenderet. Du kan frigøre segmentet ved forsigtigt at fjerne pilen eller flytte segmentet med fingeren. Spillet kan derefter genoptages, og scoringsfunktionerne vil vende tilbage til normal.
- **Fjernelse af brudte spidser** – Brug ikke skarpe eller metalværktøjer til at fjerne en brudt spids – de kan beskadige spillefladen. Hvis et fragment af spidsen stikker op over tavlens overflade, skal du fjerne det forsigtigt med fingrene eller en plastpincet. Hvis den brudte spids flugter med tavlens overflade og ikke kan gribes, skal du ikke forsøge at tvinge den igennem tavlen; dette kan udvide hullet eller beskadige tavlens sensor. Kontakt et autoriseret servicecenter, eller brug et specialværktøj til fjernelse af softspidser (en såkaldt 'spidsfjerner'), hvis producenten tilbyder et sådant. Jo tungere pilen er, desto større er risikoen for, at spidsen knækker – brug spidser, der anbefales af producenten, og udskift dem regelmæssigt.
- **Strøm- eller elektromagnetisk interferens** – I tilfælde af elektromagnetisk interferens kan darttavlens elektronik fungere forkert eller holde op med at virke. (For eksempel: en voldsom storm, stærk elektromagnetisk interferens, elektrostatisk afladning, nærhed til en elmotor eller en mikrobølgeovn). For at genoprette normal drift skal du fjerne batterierne i et par sekunder og derefter sætte dem i igen. Husk også at fjerne kilden til interferensen.

PLEJE AF DARTTAVLEN

VIGTIGT! Fjern batterierne, før du rengør med en fugtig klud. Dartskiver må kun rengøres med en fugtig klud! Undgå, at der kommer vand ind i batterirummet, på knapperne eller i elektronikken. Ved hyppig brug vil enhedens forside sandsynligvis blive snavset. Rengør frontfladen, knapperne og skærmen 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, anbefales det at dække den til med en klud for at beskytte den mod støv. Opbevar altid produktet på et tørt og rent sted ved stuetemperatur.

Denne enhed er elektrisk og elektronisk udstyr. Sørg for at overholde de lokale regler: Aflever dit gamle elektriske udstyr på en godkendt affaldsindsamlingsplads.



Vielen Dank, dass Sie sich für dieses elektronische Dartspiel entschieden haben. Dank des computergesteuerten Punktesystems ist das Spiel einfach und macht Spaß. Mit 31 integrierten Spielen und über 285 Optionen und Varianten finden sowohl Anfänger als auch erfahrene Spieler das passende Spiel für sich. Es können bis zu 8 Spieler gleichzeitig spielen. Bitte lesen Sie vor Spielbeginn die Anleitung durch und bewahren Sie sie zum späteren Nachschlagen auf.

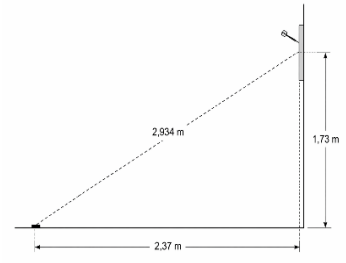
WARNHINWEISE

- Dieses Produkt ist kein Spielzeug. Es ist für Jugendliche ab 14 Jahren und Erwachsene bestimmt. Minderjährige sollten das Produkt nur unter Aufsicht von Erwachsenen verwenden. Das Produkt enthält Kleinteile – Verschluckungsgefahr. Außerhalb der Reichweite von kleinen Kindern aufbewahren.
- Werfen Sie Darts nur auf die Dartscheibe; niemals auf Personen, Tiere oder andere Gegenstände. Verwenden Sie ausschließlich Soft-Tip-Darts; die Verwendung von Steel-Tip-Darts kann die Dartscheibe beschädigen und zu Verletzungen führen.
- Wählen Sie eine stabile, senkrechte Wand mit mindestens 3 m freiem Raum vor der Dartscheibe. Vermeiden Sie Standorte in der Nähe von Durchgängen, Türen und Fenstern. Stellen Sie sicher, dass die Dartscheibe sicher befestigt ist und nicht herunterfallen kann.
- Verwenden Sie das Gerät nur in Innenräumen. Schützen Sie es vor Feuchtigkeit, Regen, hohen und niedrigen Temperaturen sowie direkter Einwirkung von Wärmequellen. Setzen Sie es nicht längerer Sonneneinstrahlung aus.
- Die Montage sollte von Erwachsenen durchgeführt werden. Versuchen Sie nicht, das Gerät selbst zu reparieren oder zu modifizieren; wenn es beschädigt ist, wenden Sie sich an einen autorisierten Kundendienst. Zerlegen Sie weder das Gehäuse noch die elektronischen Komponenten.

INHALT DES SETS

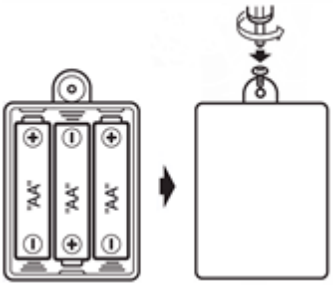
Das Set enthält: eine elektronische Dartscheibe, 6 Darts mit Soft-Spitzen, 50 Ersatzspitzen, eine Bedienungsanleitung und Montagematerial.

INSTALLATION



Verwenden Sie für die Installation die mitgelieferten Befestigungsteile: Dübel und Schrauben. Befestigen Sie die Scheibe gemäß der Montageanleitung. Nach dem Aufhängen sollte sich die Mitte des Bullseyes 173 cm über dem Boden befinden. Die Wurflinie sollte 237 cm von der Oberfläche. Überprüfen Sie nach der Montage, ob das Dartboard fest an der Wand sitzt und sich während des Gebrauchs nicht bewegt. Stellen Sie sicher, dass vor dem Dartboard etwa 3 m Freiraum vorhanden ist. Schrauben Sie zwei Schrauben in die Markierungen, bis die Schraubenköpfe etwa 1/2 cm aus der Wand herausragen. Richten Sie die Markierungen auf der Rückseite der Scheibe an den Schraubenköpfen aus und montieren Sie dann die Scheibe. Möglicherweise müssen Sie die Schrauben nachjustieren, bis die Scheibe bündig an der Wand anliegt.

INSTALLATION



Das Dartboard wird mit 3 x 1,5 V AA (LR6)-Batterien betrieben. Das Batteriefach lässt sich von der Rückseite öffnen, um die Batterien einzulegen. Um Batterielaufzeit zu sparen, ist dieses Dartboard mit einem Auto-Off-Modus ausgestattet. Wenn das Dartboard nicht benutzt wird, schaltet es sich nach 30 Minuten automatisch aus. Batterien sind nicht im Lieferumfang enthalten.

SICHERHEITSHINWEISE ZU BATTERIEN

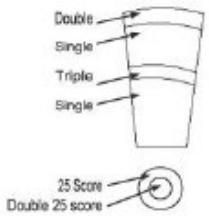
- Batterien sollten von einem Erwachsenen ausgetauscht werden.
- Einwegbatterien dürfen nicht wiederaufgeladen werden.
- Wiederaufladbare Batterien müssen vor dem Laden aus dem Gerät entfernt werden.
- Wiederaufladbare Batterien dürfen nur unter Aufsicht von Erwachsenen aufgeladen werden.
- Verwenden Sie keine unterschiedlichen Batterietypen oder neue und gebrauchte Batterien zusammen.
- Verwenden Sie nur Batterien des gleichen oder eines gleichwertigen Typs, wie empfohlen.
- Legen Sie die Batterien mit der richtigen Polarität ein.
- Entfernen Sie verbrauchte Batterien aus dem Gerät.
- Schließen Sie die Stromanschlüsse nicht kurz.
- Entfernen Sie die Batterien, wenn das Produkt über einen längeren Zeitraum nicht benutzt wird.
- Wenn eine Batterie ausläuft, berühren Sie den Elektrolyten nicht mit bloßen Händen. Entfernen Sie die Batterien vorsichtig und reinigen Sie das Batteriefach mit einem trockenen Tuch. Wenn der Elektrolyt mit Ihrer Haut oder Ihren Augen in Kontakt kommt, spülen Sie diese mit reichlich Wasser aus und suchen Sie einen Arzt auf.
- Bewahren Sie Batterien außerhalb der Reichweite von Kindern auf; das Verschlucken einer Batterie kann gesundheitsschädlich sein.
- Werfen Sie Batterien nicht ins Feuer oder ins Wasser. Entsorgen Sie gebrauchte Batterien an einer dafür vorgesehenen Sammelstelle; werfen Sie sie nicht mit dem Hausmüll weg.

WICHTIGER HINWEIS

- Die Dartscheibe ist ausschließlich für die Verwendung mit leichten Darts mit weichen Spitzen vorgesehen. Wir empfehlen, die im Set enthaltenen Darts zu verwenden. Versuchen Sie nicht, Darts mit Stahlspitzen, längere Darts (maximale Spitzenlänge 2,5 cm) oder schwerere Darts (maximales Dartgewicht 12 g) zu verwenden, da dies die Scheibe beschädigen würde. Bitte halten Sie zwischen den Würfen eine kurze Pause ein, damit der Mechanismus und die Elektronik des Boards die Punktzahl korrekt erfassen können. Wenn zwei Würfe zu kurz nacheinander erfolgen, entfernen Sie den zweiten Dart und werfen Sie erneut, um sicherzustellen, dass Ihre Punktzahl korrekt erfasst wird.

PUNKTESYSTEM

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



BESCHREIBUNG DER TASTEN

- Halten Sie die Taste „GAME/POWER“ gedrückt, um das Gerät auszuschalten. Drücken Sie die Taste „GAME/POWER“, um das Gerät einzuschalten oder die Spielnummer zu ändern, während das Gerät eingeschaltet ist.
- Die Taste „OPTION“ dient zur Auswahl eines Unter-Spiels.

AKUSTISCHE SIGNALE

- „Laser“ – ein Ton, der ertönt, wenn der Dart die Scheibe trifft.
- „Double“ – ein Ton, der einen Treffer im Double-Sektor anzeigt (Punktzahl x2)
- „Triple“ – ein Ton, der einen Treffer im Triple-Segment anzeigt (Punktzahl x3)
- „Score“ – ein Ton, der anzeigt, dass im aktuellen Spiel eine Punktzahl erzielt wurde.
- „Close“ – ein Ton, der das Ende des gerade gewerteten Segments anzeigt.
- „Open“ – ein Ton, der die Eröffnung des gerade gewerteten Segments anzeigt.
- „Winner“ – der Ton signalisiert, dass der erste Gewinner feststeht.
- „Bull’s-Eye“ – ein Ton, der einen Treffer im Bull’s-Eye-Segment anzeigt (25 Punkte)
- „Next“ – der Ton signalisiert, dass der nächste Spieler an der Reihe ist, nachdem der vorherige Spieler drei Darts geworfen hat
- „Ye“ – der Ton zeigt an, dass das Zielsegment getroffen wurde.
- „Sorry“ – dieser Ton zeigt an, dass das Zielsegment nicht getroffen wurde*.
- wird verwendet, um die Anzahl der Spieler vor Spielbeginn auszuwählen; der Standardwert ist 2.
- Die Taste „DOUBLE“ wird ausschließlich für die Modi G01 und G02 verwendet; Einzelheiten entnehmen Sie bitte der Spielanleitung.
- Die Taste „SOUND“ dient zur Einstellung der Lautstärke von 0 bis 7; die Standardlautstärke ist 5. Halten Sie die Taste „SOUND“ 3 Sekunden lang gedrückt, um die Wertung für das innere/äußere Zentrum der Zielscheibe (50/50)/(25/50) umzuschalten (für G01, G02).
- Die Taste „START/NEXT“ dient zum Starten des Spiels oder zum Weitergehen zum nächsten Spieler.
- Wenn eine Taste oder eine Wurfnummer länger als 10 Sekunden gedrückt gehalten wird, erscheint folgende Meldung auf dem LCD-Display

*Die Anzahl der Signaltöne kann je nach Modell und Spielmodus variieren.

SPIELREGELN

- **<u>G01 Countdown (301, 501, 601, 701, 801, 901, 999)</u>**

Nach jedem Treffer wird die bei diesem Wurf erzielte Punktzahl vom Punktestand des Spielers abgezogen; der Spieler, dessen Punktestand auf 0 sinkt, gewinnt. Wenn der Punktestand eines Spielers unter 0 fällt, spricht man von einem „Burst“; die Punktzahl für diese Runde wird annulliert und auf den Punktestand der vorherigen Runde zurückgesetzt. Ein Spieler kann vor Spielbeginn die Option „Double“ wählen:

- Double In – Zu Beginn muss der Spieler das Double treffen.
- Double Out – Um das Spiel zu beenden, muss die Doppelzahl getroffen werden; wenn die Punktzahl des Spielers auf 1 sinkt, wird das Ergebnis dieser Runde annulliert und auf die Punktzahl der vorherigen Runde zurückgesetzt.
- Double In/Out – Das Doppel muss getroffen werden, um Punkte zu erzielen oder das Spiel zu beenden; wenn die Punktzahl des Spielers auf 1 sinkt, wird das Ergebnis dieser Runde annulliert und auf die Punktzahl der vorherigen Runde zurückgesetzt.

Wenn mehr als 1 Spieler im Spiel ist und nur noch 1 Spieler übrig bleibt, endet das Spiel und der letzte Spieler nimmt direkt die Endposition ein.
Umschalten der 50/25-Funktion: 3 Sekunden lang gedrückt halten; die Punktzahl für das innere/äußere Bullseye beträgt 50/50 oder 25/50. Mit der Option, zwischen 50/50-Bull (sowohl inneres als auch äußeres Bullseye sind 50) oder 25/50-Bull (inneres Bullseye ist 50 und äußeres 25) zu wählen, stehen in jedem Spiel insgesamt 14 Varianten zur Auswahl.

- **<u>G02 Team Count Down</u>**

Das Spiel wird mit 2–4 Teams gespielt; die Regeln sind dieselben wie **in G01**

- **G03 Round Clock (105, 110, 115, 120; 205, 210, 215, 220; 305, 310, 315, 320)**
    - (105, 110, 115, 120) Ein Treffer in einem beliebigen Bereich bringt einen Punkt
    - (205, 210, 215, 220) – Ein Treffer in einem beliebigen Doppelbereich bringt einen Punkt
    - (305, 310, 315, 320) – Ein Treffer in einem Dreifachbereich bringt Punkte

5" Nummer 1 – Nummer 5, „10" Nummer 1 – Nummer 10, „15" – Nummer 1 – Nummer 15, „20" – Nummer 1 – Nummer 20. Der Spieler muss die angezeigte Zahl treffen; wird das Ziel getroffen, erscheint die nächste Zahl auf dem Bildschirm; der Spieler, der alle Zahlen trifft, gewinnt. Wenn mehr als 1 Spieler teilnimmt und nur noch 1 Spieler im Spiel ist, endet das Spiel und der letzte Spieler nimmt direkt die Endposition ein.

- **G04 Count Up (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)**

Die Punkte jedes Spielers werden für jeden erfolgreichen Wurf addiert, und der Spieler, dessen Punktzahl das festgelegte Ziel erreicht oder übertrifft, ist der Gewinner. Wenn es mehr als einen Spieler gibt und am Ende des Spiels nur noch ein Spieler übrig ist, endet das Spiel und der letzte Spieler wird sofort auf den letzten Platz gesetzt.

- **G05 Standard Cricket (E00, E20, E25)**

Es zählen nur 15, 16, 17, 18, 19, 20 und das „Bullseye". Wertungsregeln:

- Einzelnes Segment – 1 Punkt
- Doppelsegment – 2 Punkte
- Dreifach – 3 Punkte

E00 – beliebige Zahl zum Start, Reihenfolge spielt keine Rolle. E20 – treffe die „20" dreimal zum Start, gefolgt von 19, 18, 17, 16, 15 und dem „Bullseye". E25 – zu Beginn 3-mal das „Bullseye" treffen, gefolgt von 15, 16, 17, 18, 19, 20. Jede Zahl auf dem Spielfeld wird durch 3 LCD-Segmente dargestellt; wird die Zahl getroffen, leuchtet das entsprechende LCD-Segment auf. Um eine Zahl zu „öffnen" und Punkte zu sammeln, muss die Zahl dreimal getroffen werden. Wenn jedoch alle Spieler eine bestimmte Zahl „geöffnet" haben, ist sie „geschlossen" und kein Spieler kann dafür Punkte erzielen. Ein Spieler sollte ein Ziel so früh wie möglich „öffnen", um Punkte zu sammeln. Wenn ein Spieler eine Zahl „öffnet" und ein Gegner dieses Ziel nicht „schließt", darf der Spieler diese Zahl weiterhin treffen, um eine höhere Punktzahl zu erzielen. Sobald jeder Spieler eine Zahl dreimal getroffen und geschlossen hat, werden für das Treffen dieser Zahl keine weiteren Punkte vergeben, und der Spieler sollte eine andere Zahl wählen. Wenn ein Spieler alle Zahlen **„schließt"**, endet das Spiel und der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt.

- **G06 No Score Cricket (000, 020, 025)**

Es zählen nur Treffer in den Sektionen 15, 16, 17, 18, 19, 20 und im „Bullseye". Wertungsregeln:

- Einzelnes Segment – 1 Punkt
- Doppelsegment – 2 Punkte
- Dreifach – 3 Punkte

000 – beliebige Zahl zum Start, Reihenfolge spielt keine Rolle. 020 – treffe zu Beginn dreimal die „20", gefolgt von 19, 18, 17, 16, 15 und dem „Bullseye". 025 – zu Beginn dreimal das „Bullseye" treffen, gefolgt von 15, 16, 17, 18, 19, 20. Jede Zahl wird durch 3 LCD-Segmente dargestellt; wird die Zahl getroffen, wird das entsprechende LCD-Segment angezeigt. Gewinner ist der Spieler, der als Erster alle richtigen Zahlen dreimal getroffen hat. Wenn mehr als ein Spieler teilnimmt und nur noch ein Spieler im Spiel ist, endet das Spiel und der letzte Spieler belegt direkt den letzten Platz.

- **G07 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25)**

Es gelten nur die Zahlen 15, 16, 17, 18, 19, 20 und das „Bullseye". Wertungsregeln:

- Einzelnes Segment – 1 Punkt
- Doppelsegment – 2 Punkte
- Dreifach – 3 Punkte

C00 – beliebige Zahl zum Start; die Reihenfolge spielt keine Rolle. C20 – treffe die „20" dreimal zum Start; die nachfolgenden Zahlen sind 19, 18, 17, 16, 15 und das „Bullseye". C25 – treffe zu Beginn dreimal das „Bullseye", gefolgt von 15, 16, 17, 18, 19, 20. Jede Zahl wird durch 3 LCD-Segmente dargestellt; wenn die Zahl getroffen wird, leuchtet das entsprechende LCD-Segment auf. Um eine Zahl zu „öffnen" und Punkte zu sammeln, muss die Zahl dreimal getroffen werden. Wenn jedoch alle Spieler eine bestimmte Zahl „geöffnet" haben, ist sie „geschlossen" und kein Spieler kann dafür Punkte erzielen. Punkte werden an alle Spieler außer dem aktuellen vergeben. Ein Spieler sollte ein Ziel so früh wie möglich „öffnen", um Punkte sammeln zu können. Wenn ein Spieler eine Zahl „öffnet" und ein Gegner dieses Ziel nicht „schließt", darf der Spieler diese Zahl weiterhin treffen, um eine höhere Punktzahl zu erzielen. Sobald ein Spieler eine Zahl dreimal getroffen und diese Zahl „geschlossen" hat, bringen weitere Treffer auf diese Zahl keine Punkte mehr; der Spieler sollte eine andere Zahl wählen. Wenn ein Spieler alle Zahlen **„schließt"**, endet das Spiel und der Spieler mit der niedrigsten Punktzahl gewinnt.

- **G08 KILLER CRICKET (H00, H20, H25)**

Das Spiel ähnelt G06 No Score Cricket, ABER: Wenn du eine Zahl „schließt" und deine Gegner dies nicht getan haben, kannst du die Punkte deiner Gegner eliminieren, indem du dieselbe Zahl erneut triffst. Der Gewinner ist der Spieler, der alle Zahlen „geschlossen" hat.

Wenn es mehr als einen Spieler gibt und nur noch ein Spieler im Spiel ist, endet das Spiel und der letzte Spieler wird direkt auf den letzten Platz gesetzt.

- **G09 Low Pitch Cricket (L00, L20, L25)**

Das Spiel ähnelt G05 Standard Cricket. ABER die zu treffenden Zahlen im Spiel wurden von „15 bis 20 und das Bullseye“ zu „1 bis 6 und das Bullseye“ geändert.

- **G10 SHOOT OUT (-05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19, -21)**

Der Computer zeigt dem Spieler zufällig eine Zahl an, die er treffen muss. Für jeden erfolgreichen Treffer wird ein Punkt abgezogen. Punkte aus den Einzel-, Doppel- und Dreifachbereichen der Zielzahl sind gültig. Der erste Spieler, der ausgehend vom Startpunkt die Null erreicht, gewinnt. Wenn der Spieler das Ziel nicht innerhalb von 10 Sekunden trifft, gilt der Wurf als Fehlwurf, und das Ziel wechselt automatisch zu einer anderen Zufallszahl, die der Spieler mit seinem nächsten Wurf treffen muss. -05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19, -21 bezeichnen die Startpunkte 05, 07, 09, 11, 13, 15, 17, 19, 21.

- **G11 Hi-Score (003, 004… 014…)**

Dies gilt, wenn ein beliebiges Punktesegment getroffen wird. (03,04…15…) gibt die Gesamtzahl der Würfe pro Spiel an. Pro Runde gibt es drei Würfe. Das Treffen von Ein-Punkt-Segmenten bringt x1 Punkte. Das Treffen von Zwei-Punkt-Segmenten bringt x2 Punkte. Das Treffen von Drei-Punkt-Segmenten bringt x3 Punkte. Sobald alle Runden abgeschlossen sind, ist der Spieler mit der höchsten Punktzahl der Gewinner.

- **G12 ShangHai (101, 105, 110, 115)**

Jeder Spieler muss sich auf dem Spielfeld bewegen, um Punkte von 1 bis 20 zu erzielen, und dann die Mitte des Bullseyes treffen. Für jede Zahl muss ein Dart geworfen werden, und der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt. Der Computer zeigt die Zahl an, die der Spieler treffen muss. Jeder Spieler kann auf allen gültigen Segmenten Punkte erzielen (Einfach x 1, Doppelt x 2, Dreifach x 3), und die Optionen variieren wie folgt:

- L01: Das Spiel beginnt bei Segment 1
- L05: Das Spiel beginnt bei Segment 5
- L10: Das Spiel beginnt bei Segment 10
- L15: Das Spiel beginnt bei Segment 15

Sobald alle Runden abgeschlossen sind, ist der Spieler mit der höchsten Punktzahl der Gewinner.

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

O03 – O21 steht für 3 bis 21 Leben. Wenn die Punktzahl eines Spielers niedriger ist als die des vorherigen Spielers, erlischt eine Lebensanzeige, was bedeutet, dass er ein Leben verliert. Wenn ein Spieler auf „Start/Weiter“ drückt, um einen Zug zu überspringen, erlischt eine Lebensanzeige, was bedeutet, dass er ein Leben verliert. Ein Spieler scheidet aus dem Spiel aus, wenn er alle seine Leben verloren hat. Der letzte verbleibende Spieler ist der Gewinner. Für dieses Spiel sind mindestens 2 Spieler erforderlich.

- **G14 Legs Under (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)**

Dieses Spiel wird genauso gespielt wie G13 Legs Over, mit folgender AUSNAHME: Die Zielpunktzahl ist die niedrigste Punktzahl in jeder Runde. Ein verfehlter Wurf sollte durch Drücken der Taste „NEXT“ als 60 gewertet werden. U03-U21 steht für 3 bis 21 Leben. Die Anzeige im Cricket-Modus zählt herunter, wie viele Leben noch übrig sind.

- **G15 HALVE-IT (H12)**

Dieses Spiel besteht aus 12 Runden mit jeweils drei Würfen. Das Ziel ist es, mit den vorgegebenen Zahlen so viele Punkte wie möglich zu erzielen. Die vorgegebenen Zahlen für jede Runde sind:

Runde	12	13	14	D	15	16	17	T	18	19	20	B	Gesamt:
Spieler													

D: Doppelt T: Dreifach B: Bull

Punkte werden nur für Treffer innerhalb des markierten Bereichs vergeben. Alle Treffer werden mit ihrem Nennwert gewertet. Wenn alle drei Würfe eines Spielers den markierten Bereich verfehlen, wird die Gesamtpunktzahl für diese Würfe halbiert. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl am Ende ist der Gewinner.

- **G16 Big Little – Straight (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

(3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) stehen für die verbleibenden Leben des Spielers. Das Spielbrett generiert zu Beginn des Spiels eine Zielzahl. Trifft der Spieler das Ziel mit seinem ersten oder zweiten Wurf, darf er mit seinen verbleibenden Würfen ein neues Ziel generieren. Generiert der Spieler beim zweiten Wurf ein neues Ziel, benötigt er keinen dritten Wurf; trifft der Spieler das Ziel beim dritten Wurf oder verfehlt es komplett, generiert das elektronische Ziel zufällig ein neues Ziel für den nächsten Spieler. Wenn ein Spieler das festgelegte Ziel in einem bestimmten Zug nicht trifft, verliert er 1 Leben, seine Leben werden um 1 reduziert und der nächste Spieler wirft

weiter. Wenn die Leben eines Spielers auf 0 sinken, scheidet er aus dem Spiel aus. Eine doppelte oder dreifache Zahl des Zielwerts ist ebenfalls gültig. Der letzte verbleibende Spieler ist der Gewinner. Zum Spielen sind mindestens 2 Spieler erforderlich.

- **G17 Big Little – Schwer (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

(H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21) gibt die Anzahl der verbleibenden Lebenspunkte des Spielers an. Triff genau die gleiche Zahl wie die Zielzahl. Der Unterschied liegt darin, ob es sich um einen Einzel-, Doppel- oder Dreifachtreffer handelt. Die übrigen Regeln sind dieselben wie bei **G16 Big Little – Einfach**.

- **G18 Farbe (100, 200, 300, 400, 500)**

Zu Beginn des Spiels wählt Spieler 1 mit dem ersten Wurf eine Farbe aus; die Farben für die Spieler 3, 5 und 7 entsprechen denen von Spieler 1; die Farben für die Spieler 2, 4, 6 und 8 sind die entgegengesetzten; die beiden Farben sind Schwarz und Braun; 20 ist Schwarz, 1 ist Braun und so weiter. Das Bullseye kann nicht als Farbe gewählt werden. Der Wurf, bei dem die Farbe gewählt wird, zählt nicht zu den drei Würfen, bis eine Farbe gewählt wurde. Wenn keine Farbe gewählt wird, kann der aktuelle Spieler den Zug nicht an den nächsten Spieler weitergeben. Wenn eine Farbe gewählt wird, beginnt die Wertung. Punkte werden für Zahlen in der Farbe des Spielers und für das Treffen der Mitte des Bullseyes vergeben. Zahlen in der Farbe des Gegners bringen keine Punkte. Der Spieler, dessen Punktzahl als erster das festgelegte Ziel überschreitet, ist der Gewinner. Wenn es mehr als einen Spieler gibt und nur noch ein Spieler im Spiel ist, endet das Spiel und der letzte Spieler wird sofort auf den letzten Platz gesetzt.

- **G19 Bonus Colour (100, 200, 300, 400, 500)**

Im Wesentlichen gelten die gleichen Regeln wie bei G18 Farbe, mit folgender Ausnahme: Wenn ein Spieler Darts in die Farbe eines Gegners wirft, erhalten alle Spieler dieser Farbe Punkte, die zu ihrer Gesamtpunktzahl addiert werden. Wenn mehr als ein Spieler übrig ist und nur noch ein Spieler im Spiel verbleibt, endet das Spiel und der letzte Spieler wird sofort auf den letzten Platz gesetzt.

- **G20 Correctional Colour (100, 200, 300, 400, 500)**

Im Wesentlichen gelten die gleichen Regeln wie bei G18 Colour, mit folgender Ausnahme: Wenn ein Spieler einen Dart in die Farbe eines Gegners wirft, werden diese Punkte von der Gesamtpunktzahl dieses Spielers abgezogen. Wenn mehr als ein Spieler im Spiel verbleibt, endet das Spiel und der letzte Spieler nimmt direkt den letzten Platz ein.

- **G21 Colour ohne Punktewertung (3, 4, 5, 6, 7)**

Zu Beginn des Spiels wählt Spieler 1 mit dem ersten Wurf eine Farbe aus. Die Farben für die Spieler 3, 5 und 7 sind dieselben wie die von Spieler 1, und die Farben für die Spieler 2, 4, 6 und 8 sind die entgegengesetzten. Die beiden Farben sind Schwarz und Braun; 20 ist schwarz, 1 ist braun und so weiter. Das Bullseye kann nicht als Farbe gewählt werden. Der Wurf zur Farbauswahl zählt nicht zu den drei Würfen, bis eine Farbe gewählt wurde. Wenn keine Farbe gewählt wird, kann der aktuelle Spieler den Zug nicht an den nächsten Spieler weitergeben. Sobald eine Farbe gewählt wurde, beginnt das Dartspiel. Ein Treffer auf ein Segment in der Farbe des Spielers und auf die Mitte der Zielscheibe erhöht die Lebenspunkte um 1. Ein Treffer in einem Segment in der Farbe des Gegners verringert die Anzahl der Lebenspunkte um 1. Ein Spieler scheidet aus, wenn seine Anzahl an Lebenspunkten auf 0 sinkt. Zu Beginn des Spiels hat jeder Spieler 3, 4, 5, 6 oder 7 Lebenspunkte. Wenn nur noch 1 Spieler übrig ist, endet das Spiel und der letzte Spieler ist der Gewinner. Dieses Spiel muss von mindestens 2 Personen gespielt werden.

- **G22 Free-Dart Colour (5, 10, 15, 20)**

Zu Beginn des Spiels wählt Spieler 1 mit seinem ersten Wurf eine Farbe aus. Die Spieler 3, 5 und 7 haben dieselbe Farbe wie Spieler 1, während die Spieler 2, 4, 6 und 8 die entgegengesetzte Farbe haben. Die beiden Farben sind Schwarz und Braun, wobei 20 schwarz, 1 braun ist und so weiter. Die Mitte der Scheibe kann nicht als Farbe gewählt werden. Der Wurf, mit dem die Farbe ausgewählt wird, zählt nicht zu den drei Würfen, bis eine Farbe gewählt wurde. Wenn keine Farbe gewählt wird, kann der aktuelle Spieler nicht an den nächsten Spieler weitergeben. Wenn eine Farbe gewählt wurde, beginnt die Wertung. Punkte werden für Treffer auf der Zielscheibe in der Farbe des Spielers und in der Mitte der Zielscheibe vergeben. Treffer in der Farbe des Gegners zählen nicht. 5, 10, 15, 20 sind die festgelegte Anzahl an Würfen. Sobald die festgelegte Anzahl an Würfen abgeschlossen ist, endet das Spiel und der Spieler mit der höchsten Punktzahl ist der Gewinner.

- **G23 Schießen I (- - -)**

Jeder Spieler wirft in einer Runde 3 Darts; die Punkte werden für jeden Spieler addiert, und der Spieler mit der höchsten Punktzahl erhält 1 Punkt für diese Runde. Erreicht ein Spieler 7 Punkte, wird dieser Spieler zum Sieger erklärt und das Spiel endet. Je höher die Punktzahl, desto besser die Platzierung.

- **G24 Shooting II (- - -)**

Im Wesentlichen gelten die gleichen Regeln wie in G23, mit folgender Ausnahme: Es zählen nur 15, 16, 17, 18, 19, 20 und das Bullseye.

- **G25 Schießen III (- - -)**

Im Wesentlichen gelten die gleichen Regeln wie bei G23 Shooting, mit folgender Ausnahme: Wenn die Punktzahl eines Spielers 4 beträgt oder die Anzahl der Runden 7 erreicht, endet das Spiel. Je höher die Punktzahl, desto besser die Platzierung.

- **G26 Schießen IV (- - -)**

Im Wesentlichen gelten die gleichen Regeln wie bei G25 Schießen III, mit folgender Ausnahme: Es zählen nur 15, 16, 17, 18, 19, 20 und die Volltreffer.

- **G27 Bingo (132, 141, 168, 189)**

Die Zielnummer wird auf dem LCD-Bildschirm angezeigt; der Spieler, der als Erster alle Ziele dreimal trifft, gewinnt. 132 – Ziele werden in der Reihenfolge 15, 4, 8, 14, 3 angezeigt. 141 – Zielzahlen werden in der Reihenfolge 17, 13, 9, 7, 1 angezeigt. 168 – Ziele werden in der Reihenfolge 20, 16, 12, 6, 2 angezeigt. 189 – Ziele werden in der Reihenfolge 19, 10, 18, 5, 11 angezeigt. Jedes Ziel muss dreimal getroffen werden, bevor zum nächsten übergegangen wird. Ein einzelner Bereich zählt als 1 Treffer. Ein doppelter Bereich zählt als 2 Treffer. Ein dreifacher Bereich zählt als 3 Treffer.

- **G28 Killer (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

(3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) stehen für die Leben des Spielers. Bevor das Spiel beginnt, erscheint die Meldung „SEL“ auf dem LED-Display, was bedeutet, dass jeder Spieler seine Zielzahl auswählen muss. Wenn der erste Spieler durch einen Dartwurf eine Zielzahl ausgewählt hat, wird diese Zahl auf dem LCD-Display angezeigt. Drücke „NEXT“, um das Ziel des nächsten Spielers auszuwählen. Sobald alle Spieler ihre Ziele ausgewählt haben, beginnt das Spiel. Die Spieler beginnen mit dem Werfen der Darts. Nur der Spieler, der sein Ziel trifft, wird zum Killer und eliminiert einen anderen Spieler. Wenn die Zahl eines Spielers von einem Gegner (dem Killer) getroffen wird, verringert sich sein Leben um 1, was auf dem LCD-Bildschirm angezeigt wird. Trifft der Killer seine eigene Zahl, wird er disqualifiziert und sein Leben verringert sich um 1. Der Killer sollte die Lebenspunkte des Gegners so weit wie möglich verringern. Wenn ein Spieler eine Zahl auf der Zielscheibe verfehlt, gibt die Zielscheibe einen Piepton ab. Die Zahlen (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) stehen für die Start-Lebenpunkte der Spieler. Der letzte verbleibende Spieler gewinnt, und das Spiel endet. Mindestens 2 Spieler müssen am Spiel teilnehmen.

- **G29 Killer – Double (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)**

Nur Zahlen innerhalb des Double-Bereichs. Es zählen nur Zahlen innerhalb des Double-Bereichs. Die übrigen Regeln entsprechen denen von **G28 Killer.**

- **G30 Killer-Triple (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)**

Es zählt nur die Zahl im Triple-Bereich. Die übrigen Regeln entsprechen denen von **G28 Killer.**

- **G31 Golf (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)**

(10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90) sind die festgelegten Punktzahlen. Das Spiel wählt entsprechend der Spielreihenfolge eine Zielzahl zwischen 1 und 18 aus (1 für Zug 1, 2 für Zug 2 usw.). Der Spieler sollte versuchen, eine möglichst niedrige Punktzahl zu erzielen. Wenn alle Würfe das Ziel verfehlen, erhöht sich die Punktzahl um 5. Ein Treffer in der Dreifachzone bringt 1 Punkt. Ein Treffer in der Doppelzone bringt 2 Punkte. Ein Treffer in der Einfachzone bringt 3 Punkte. Du darfst 1, 2 oder 3 Darts werfen, um diesen Zug zu beenden; der letzte Wurf zählt. Wenn du eine Einfachzone triffst und mit einer Punktzahl von 3 Punkten zufrieden bist, darfst du zur nächsten Runde übergehen. Wenn du eine Punktzahl erzielst, mit der du nicht zufrieden bist, darfst du weiter auf die Dartscheibe werfen. Wenn du die Dartscheibe jedoch letztendlich verfehlst, zählt dies leider als 5 Punkte. Ein Spieler scheidet aus, wenn seine Punkte die festgelegte Zahl erreichen oder überschreiten. Wenn nur noch 1 Spieler übrig ist oder insgesamt 18 Runden absolviert wurden, endet das Spiel. Je weniger Punkte, desto besser die Platzierung.

FEHLERSUCHE

- **Keine Stromversorgung** – Überprüfen Sie, ob die Batterien richtig eingelegt sind oder ob sie schwach oder leer sind.
- **Das Spiel zeichnet keine Punkte auf** – Überprüfen Sie, ob sich das Spiel im Einstellungsmodus befindet oder pausiert wurde. Drücken Sie die START/NEXT-Taste, um zu sehen, ob das Spiel startet. Sie können auch überprüfen, ob Punktesegmente oder Funktionstasten klemmen. Zwischen den Würfen ist eine bestimmte elektronische und mechanische Reaktionszeit erforderlich. Wenn zwei Würfe zu kurz nacheinander erfolgen, entfernen Sie den zweiten Dart und werfen Sie erneut, um den Punktestand korrekt zu erfassen.
- **Klemmendes Segment oder Taste** – Während des Transports oder im normalen Spielverlauf können die Punktesegmente vorübergehend klemmen. In diesem Fall wird die automatische Punkteanzeige unterbrochen. Sie können das Segment entsperren, indem Sie den Dart vorsichtig entfernen oder das Segment mit dem Finger bewegen. Das Spiel kann dann fortgesetzt werden und die Punkteanzeige funktioniert wieder normal.
- **Entfernen gebrochener Spitzen** – Verwenden Sie keine scharfen oder metallenen Werkzeuge, um eine gebrochene Spitze zu entfernen – diese können die Spielfläche beschädigen. Wenn ein Fragment der Spitze über die Oberfläche der Dartscheibe hinausragt, entfernen Sie es vorsichtig mit den Fingern oder einer Kunststoffpinzette. Wenn die gebrochene Spitze bündig mit der Oberfläche der Dartscheibe abschließt und nicht gegriffen werden kann, versuchen Sie nicht, sie mit Gewalt durch die Dartscheibe zu drücken; dies kann das Loch vergrößern oder den Sensor der Dartscheibe beschädigen. Wenden Sie sich an ein autorisiertes Servicecenter oder verwenden Sie ein spezielles Werkzeug zum Entfernen von Soft-Spitzen (einen sogenannten „Tip Remover“), falls der Hersteller ein solches anbietet. Je schwerer der Dart, desto größer ist das Risiko, dass die Spitze bricht – verwenden Sie vom Hersteller empfohlene Spitzen und ersetzen Sie diese regelmäßig.
- **Strom- oder elektromagnetische Störungen** – Bei elektromagnetischen Störungen kann es zu Fehlfunktionen oder zum Ausfall der Elektronik des Dartboards kommen. (Beispiele: heftiges Gewitter, starke elektromagnetische Störungen, elektrostatische Entladung, Nähe zu einem Elektromotor oder einer Mikrowelle). Um den normalen Betrieb

wiederherzustellen, nehmen Sie die Batterien für einige Sekunden heraus und legen Sie sie dann wieder ein. Denken Sie auch daran, die Störquelle zu beseitigen.

PFLEGE DER DARTTAFEL

WICHTIG! Entfernen Sie die Batterien, bevor Sie das Gerät mit einem feuchten Tuch reinigen. Dartboards sollten nur mit einem feuchten Tuch gereinigt werden! Achten Sie darauf, dass kein Wasser in das Batteriefach, die Tasten oder die Elektronik gelangt. Bei häufigem Gebrauch verschmutzt die Vorderseite des Geräts wahrscheinlich. Reinigen Sie die Vorderseite, die Tasten und den Bildschirm mit einem feuchten Tuch. 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 das Dartboard längere Zeit nicht benutzen möchten, sollten Sie es mit einem Tuch abdecken, um es vor Staub zu schützen. Bewahren Sie das Produkt stets an einem trockenen und sauberen Ort bei Raumtemperatur auf.

Bei diesem Gerät handelt es sich um ein elektrisches und elektronisches Gerät. Bitte beachten Sie die örtlichen Vorschriften: Bringen Sie Ihre alten Elektrogeräte zu einer dafür vorgesehenen Sammelstelle.



Gracias por adquirir este juego electrónico de dardos. Su sistema de puntuación automatizado hace que el juego sea sencillo y divertido. Con 31 juegos incorporados y más de 285 opciones y variantes entre las que elegir, tanto los principiantes como los jugadores más experimentados encontrarán juegos a su medida. Pueden jugar hasta 8 jugadores a la vez. Antes de comenzar a jugar, lea las instrucciones y guárdelas para consultarlas en el futuro.

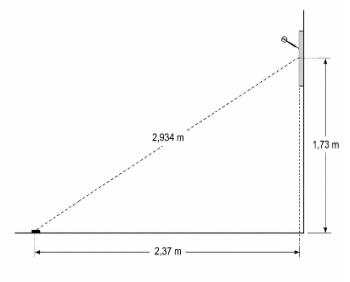
ADVERTENCIAS

- Este producto no es un juguete. Está destinado a jóvenes de 14 años o más y a adultos. Los menores solo deben utilizar el producto 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 tablero; nunca a personas, animales u otros objetos. Utiliza solo dardos de punta blanda; el uso de dardos de punta de acero puede dañar el tablero y causar lesiones.
- Elija una pared estable y vertical con al menos 3 m de espacio libre delante de la diana. Evite ubicaciones cerca de pasillos, puertas y ventanas. Asegúrese de que la diana esté bien fijada y no pueda caerse.
- Utilice el dispositivo únicamente en interiores. Protéjalo de la humedad, la lluvia, las temperaturas altas y bajas, y la exposición directa a fuentes de calor. No lo exponga a la luz solar durante periodos prolongados.
- El montaje debe ser realizado por adultos. No intente reparar ni modificar el aparato por su cuenta; si está dañado, póngase en contacto con un centro de servicio autorizado. No desmonte la carcasa ni los componentes electrónicos.

CONTENIDO DEL SET

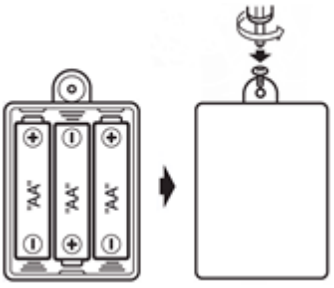
El conjunto incluye: una diana electrónica, 6 dardos con puntas blandas, 50 puntas de repuesto, un manual de usuario y materiales de montaje.

INSTALACIÓN



Utilice los componentes de montaje incluidos para la instalación: tacos y tornillos.
Monte el tablero siguiendo el esquema de instalación. Una vez colgado, el centro de la diana debe quedar a 173 cm del suelo. La línea de lanzamiento debe estar a 237 cm de la superficie del blanco. Tras la instalación, comprueba que el blanco esté bien fijado a la pared y no se mueva durante su uso. Asegúrate de que haya aproximadamente 3 m de espacio libre delante del blanco. Atornilla dos tornillos en las marcas de referencia hasta que las cabezas de los tornillos sobresalgan aproximadamente 1/2 cm de la pared. Alinea la parte trasera del juego con las cabezas de los tornillos y, a continuación, monta el juego. Es posible que tengas que ajustar los tornillos hasta que el disco quede bien pegado a la pared.

INSTALACIÓN



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

SEGURIDAD DE LAS PILAS

- Las pilas deben ser sustituidas por un adulto.
- Las pilas desechables no deben recargarse.
- Las pilas recargables deben retirarse del dispositivo antes de cargarlas.
- Las pilas recargables solo deben cargarse bajo la supervisión de un adulto.
- No mezcle diferentes tipos de pilas ni pilas nuevas con usadas.
- Utilice únicamente pilas del mismo tipo o de un tipo equivalente al recomendado.
- Inserte las pilas con la polaridad correcta.
- Retire las pilas gastadas del dispositivo.
- No cortocircuite los terminales de alimentación.
- Retire las pilas si no va a utilizar el producto durante un periodo prolongado.
- Si una pila tiene una fuga, no toque el electrolito con las manos desnudas. Retire las pilas con cuidado y limpie el compartimento de las pilas con un paño seco. Si el electrolito entra en contacto con la piel o los ojos, enjuague con abundante agua y consulte a un médico.
- Mantenga las pilas fuera del alcance de los niños; tragar una pila puede ser peligroso para la salud.
- No arroje las pilas al fuego ni al agua. Deseche las pilas usadas en un punto de recogida designado; no las tire con la basura doméstica.

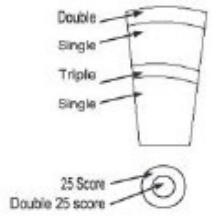
NOTA IMPORTANTE

- El tablero está diseñado para utilizarse únicamente con dardos ligeros de punta blanda. Recomendamos utilizar los dardos incluidos en el juego. No intentes utilizar dardos de punta de acero, dardos más largos (longitud máxima de la punta: 2,5 cm) ni dardos más pesados (peso máximo del dardo: 12 g), ya que esto dañaría el tablero. Deje una breve pausa entre lanzamientos para garantizar que el mecanismo y los componentes electrónicos del tablero puedan registrar correctamente la puntuación. Si

se realizan dos lanzamientos demasiado seguidos, retire el segundo dardo y vuelva a lanzar para asegurarse de que su puntuación se registre correctamente.

SISTEMA DE PUNTUACIÓN

- «Simple»: puntos obtenidos del segmento
- «Doble»: puntos obtenidos del segmento duplicados
- «Triple»: puntos obtenidos del segmento triplicados
- «Bull's-Eye» – 25 puntos
- «Doble centro»: 50 puntos



DESCRIPCIÓN DE LOS BOTONES

- Mantenga pulsado el botón «GAME/POWER» para apagar la máquina. Pulse el botón «GAME/POWER» para encender la máquina o cambiar el número de juego mientras está encendida.
- El botón «OPTION» se utiliza para seleccionar un subjuego.

SEÑALES SONORAS

- «Laser»: sonido que se reproduce cuando el dardo impacta en el tablero.
- «Double»: sonido que indica un acierto en el sector Double (puntuación x2).
- «Triple»: sonido que indica un acierto en el segmento Triple (puntuación x3).
- «Puntuación»: sonido que indica que se ha conseguido una puntuación en la partida actual.
- «Close»: sonido que indica el cierre del segmento en el que se está anotando.
- «Open»: sonido que indica la apertura del segmento en el que se está sumando la puntuación.
- «Winner»: el sonido indica que se ha determinado el primer ganador.
- «Bull's-Eye»: sonido que indica un acierto en el segmento Bull's-Eye (25 puntos).
- «Next»: sonido que indica que es el turno del siguiente jugador después de que el anterior haya lanzado tres dardos.
- «Sí»: sonido que indica que se ha acertado en el segmento objetivo.
- «Sorry»: este sonido indica que no se ha acertado en el segmento objetivo*.
- se utiliza para seleccionar el número de jugadores antes de comenzar la partida; el valor predeterminado es 2.
- El botón «DOUBLE» se utiliza exclusivamente para los modos G01 y G02; para más detalles, consulte el manual del juego.
- El botón «SOUND» se utiliza para ajustar el volumen de 0 a 7; el volumen predeterminado es 5. Mantenga pulsado el botón «SOUND» durante 3 segundos para cambiar la puntuación del centro interior/exterior de la diana (50/50)/(25/50) (para G01, G02).
- El botón «START/NEXT» se utiliza para iniciar el juego o pasar al siguiente jugador.
- Si se mantiene pulsado cualquier botón o número de tirada durante más de 10 segundos, aparecerá el siguiente mensaje en la pantalla LCD

*El número de pitidos puede variar según el modelo y el modo de juego.

REGLAS DEL JUEGO

- **G01 Cuenta atrás (301, 501, 601, 701, 801, 901, 999)**

Después de cada tirada, el número de puntos obtenidos en esa tirada se resta de la puntuación del jugador; gana el jugador cuya puntuación baje a 0. Si la puntuación de un jugador baja de 0, esto se denomina «burst», la puntuación de esa ronda se cancela y se restablece a la puntuación de la ronda anterior. Un jugador puede seleccionar la opción «Doble» antes de que comience el juego:

- Double In: para empezar, el jugador debe acertar en el doble.
- Double Out: para terminar el juego, hay que acertar en el doble; si la puntuación del jugador baja a 1, el resultado de esa ronda se anula y se restablece a la puntuación de la ronda anterior.
- Double In/Out: hay que acertar en la zona del doble para empezar a sumar puntos o para terminar la partida; si la puntuación del jugador baja a 1, el resultado de esa ronda se anula y se restablece a la ronda anterior.

Si hay más de un jugador y solo queda uno en el juego, este finaliza y el último jugador ocupa directamente la posición final.
Para alternar la función 50/25: mantenga pulsado durante 3 segundos; la puntuación de la diana interior/exterior es 50/50 o 25/50. Con la opción de elegir entre 50/50 (tanto la diana interior como la exterior valen 50) o 25/50 (la diana interior vale 50 y la exterior 25), se pueden seleccionar un total de 14 variantes en cada partida.

- **G02 Team Count Down**

En el juego participan de 2 a 4 equipos; las reglas son las mismas que **en G01**

- **G03 Round Clock (105, 110, 115, 120; 205, 210, 215, 220; 305, 310, 315, 320)**
  - (105, 110, 115, 120) un acierto en cualquier zona suma un punto
  - (205, 210, 215, 220): un acierto en cualquier zona doble suma un punto
  - (305, 310, 315, 320) – un acierto en una zona triple suma puntos

5" número 1 – número 5, "10" número 1 – número 10, "15" – número 1 – número 15, "20" – número 1 – número 20. El jugador debe acertar en el número mostrado; si se acierta en el objetivo, aparece el siguiente número en la pantalla; gana el jugador que acierte en

todos los números. Si hay más de un jugador y solo queda uno en el juego, este termina y el último jugador ocupa directamente la posición final.

- **G04 Contar hacia arriba (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)**

Se suman los puntos de cada jugador por cada lanzamiento acertado, y el jugador cuya puntuación alcance o supere el objetivo fijado es el ganador. Si hay más de un jugador y solo queda uno al final de la partida, esta termina y el último jugador pasa inmediatamente a ocupar la última posición.

- **G05 Críquet estándar (E00, E20, E25)**

Solo cuentan los números 15, 16, 17, 18, 19, 20 y la «diana». Reglas de puntuación:

  - Segmento único: 1 punto
  - Segmento doble: 2 puntos
  - Triple: 3 puntos

E00: cualquier número para empezar, el orden no importa. E20: acertar en el «20» 3 veces para empezar, seguido de 19, 18, 17, 16, 15 y la «diana». E25: acertar en la «diana» 3 veces para empezar, seguido de 15, 16, 17, 18, 19 y 20. Cada número del tablero está representado por 3 segmentos LCD; si se acierta en el número, se ilumina el segmento LCD correspondiente. Para «abrir» un número y empezar a sumar puntos, hay que acertar en él tres veces. Sin embargo, si todos los jugadores han «abierto» un número determinado, este se «cierra» y ningún jugador puede sumar puntos por él. Un jugador debe «abrir» un objetivo lo antes posible para empezar a sumar puntos. Si un jugador «abre» un número y un oponente no «cierra» ese objetivo, el jugador puede seguir acertando en ese número para conseguir una puntuación más alta. Una vez que cada jugador ha acertado tres veces en un número y lo ha cerrado, no se otorgan más puntos por acertar en ese número, y el jugador debe elegir otro número. Si un jugador **«cierra»** todos los números, el juego termina y gana el jugador con la puntuación más alta.

- **G06 No Score Cricket (000, 020, 025)**

Solo cuentan los aciertos en las secciones 15, 16, 17, 18, 19, 20 y la «diana». Reglas de puntuación:

  - Segmento único: 1 punto
  - Segmento doble: 2 puntos
  - Triple: 3 puntos

000: cualquier número para empezar, el orden no importa. 020: acierta tres veces en el «20» para empezar, seguido de 19, 18, 17, 16, 15 y la «diana». 025 — acertar el «bull's» 3 veces para empezar, seguido de 15, 16, 17, 18, 19, 20. Cada número está representado por 3 segmentos LCD; si se acierta el número, se muestra el segmento LCD correspondiente. El ganador es el jugador que sea el primero en acertar todos los números correctos tres veces. Si hay más de un jugador y solo queda uno en el juego, este termina y el último jugador ocupa directamente la última posición.

- **G07 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25)**

Solo son válidos los números 15, 16, 17, 18, 19, 20 y la «diana». Reglas de puntuación:

  - Segmento único: 1 punto
  - Segmento doble: 2 puntos
  - Triple: 3 puntos

C00: cualquier número para empezar; el orden no importa. C20: acertar tres veces en el «20» para empezar; las secuencias posteriores son 19, 18, 17, 16, 15 y la «diana». C25: acertar en la «diana» tres veces para empezar, seguido de 15, 16, 17, 18, 19 y 20. Cada número está representado por tres segmentos LCD; si se acierta en el número, se ilumina el segmento LCD correspondiente. Para «abrir» un número y empezar a sumar puntos, hay que acertar en él tres veces. Sin embargo, si todos los jugadores han «abierto» un número determinado, este se «cierra» y ningún jugador puede sumar puntos por él. Se otorgan puntos a todos los jugadores excepto al actual. Un jugador debe «abrir» un objetivo lo antes posible para poder sumar puntos. Si un jugador «abre» un número y un oponente no «cierra» ese objetivo, el jugador puede seguir golpeando ese número para conseguir una puntuación más alta. Una vez que un jugador ha golpeado un número tres veces y lo ha «cerrado», los golpes posteriores a ese número no suman puntos; el jugador debe elegir otro número. Si un jugador **«cierra»** todos los números, el juego termina y gana el jugador con la puntuación más baja.

- **G08 KILLER CRICKET (H00, H20, H25)**

El juego es similar al G06 No Score Cricket, EXCEPTO que cuando «cierras» un número y tus oponentes no lo han hecho, puedes eliminar los puntos de tu oponente al acertar el mismo número de nuevo. El ganador es el jugador que haya «cerrado» todos los números. Si hay más de un jugador y solo queda uno en el juego, este termina y el último jugador queda directamente en última posición.

- **G09 Low Pitch Cricket (L00, L20, L25)**

El juego es similar al G05 Críquet estándar. EXCEPTO que los números a acertar en el juego han cambiado de «del 15 al 20 y la diana» a «del 1 al 6 y la diana».

- **G10 SHOOT OUT (-05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19, -21)**

El ordenador mostrará aleatoriamente un número que el jugador deberá acertar. Se restará un punto por cada acierto. Son válidos los puntos de las áreas de simple, doble y triple del número objetivo. Gana el primer jugador que llegue a cero, partiendo del punto de partida. Si el jugador no acierta el objetivo en 10 segundos, el lanzamiento se considera fallido y el objetivo cambiará automáticamente a otro número aleatorio, que el jugador deberá acertar en su siguiente lanzamiento. -05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19, -21 indican los puntos de partida 05, 07, 09, 11, 13, 15, 17, 19 y 21, respectivamente.

- **G11 Puntuación máxima (003, 004… 014…)**

Esto se aplica cuando se acierta en cualquier segmento puntuable. (03, 04… 15…) indica el número total de tiradas por partida. Hay tres tiradas por ronda. Acertar en segmentos de un punto puntúa x1. Acertar en segmentos de dos puntos puntúa x2. Acertar en segmentos de tres puntos puntúa x3. Una vez completadas todas las rondas, el jugador con la puntuación más alta es el ganador.

- **G12 ShangHai (101, 105, 110, 115)**

Cada jugador debe moverse por el tablero para sumar puntos del 1 al 20 y, a continuación, acertar en el centro de la diana. Se debe lanzar un dardo por cada número, y el jugador con la puntuación más alta gana. El ordenador mostrará el número que el jugador debe acertar. Cada jugador puede sumar puntos en cualquier segmento válido (simple x 1, doble x 2, triple x 3), y las opciones varían de la siguiente manera:

- L01: el juego comienza en el segmento 1
- L05: el juego comienza en el segmento 5
- L10: el juego comienza en el segmento 10
- L15: el juego comienza en el segmento 15

Una vez completadas todas las rondas, el jugador con la puntuación más alta es el ganador.

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

O03 – O21 indica entre 3 y 21 vidas. Si la puntuación de un jugador es inferior a la del jugador anterior, se apagará una luz de vida, lo que significa que pierde una vida. Si un jugador pulsa «Start/Next» para saltarse un turno, se apagará una luz de vida, lo que significa que pierde una vida. Un jugador queda eliminado del juego cuando pierde todas sus vidas. El último jugador que quede es el ganador. Este juego requiere al menos 2 jugadores.

- **G14 Legs Under (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)**

Este juego se juega de la misma manera que el G13 Legs Over, con la siguiente EXCEPCIÓN. La puntuación objetivo es la puntuación más baja de cada ronda. Un lanzamiento fallido debe contarse como 60 pulsando el botón «NEXT». U03-U21 indica de 3 a 21 vidas. La pantalla en modo Cricket contará hacia atrás las vidas que quedan.

- **G15 HALVE-IT (H12)**

Este juego consta de 12 rondas de tres lanzamientos cada una. El objetivo es anotar tantos puntos como sea posible con los números designados. Los números designados para cada ronda son:

Ronda	12	13	14	D	15	16	17	T	18	19	20	B	Total:
Jugador													

D: Doble T: Triple B: Bull

Solo se otorgan puntos por los lanzamientos que caigan dentro de la zona designada. Todos los lanzamientos se puntúan según su valor nominal. Si los tres lanzamientos de un jugador no caen en la zona designada, su puntuación total por esos lanzamientos se reduce a la mitad. El jugador con la puntuación más alta al final es el ganador.

- **G16 Big Little – Recta (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

(3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) representan las vidas restantes del jugador. El tablero genera un número objetivo al inicio del juego. Si el jugador acierta en el objetivo con su primer o segundo lanzamiento, puede generar un nuevo objetivo con los lanzamientos restantes. Si el jugador genera un nuevo objetivo en el segundo lanzamiento, no necesita un tercer lanzamiento; si el jugador acierta en el objetivo en el tercer lanzamiento o falla por completo, el objetivo electrónico generará aleatoriamente un nuevo objetivo para el siguiente jugador. Si un jugador no acierta en el objetivo designado en un turno determinado, pierde 1 vida, sus vidas se reducen en 1 y el siguiente jugador continúa lanzando. Si las vidas de un jugador bajan a 0, queda eliminado del juego. También es válido un doble o un triple del número del objetivo. El último jugador que quede en pie es el ganador. Se requieren al menos 2 jugadores para jugar.

- **G17 Big Little - Difícil (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

(H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21) indica el número de puntos de vida que le quedan al jugador. Hay que acertar exactamente el mismo número que el del blanco. La diferencia radica en si se trata de un acierto simple, doble o triple. El resto de reglas son las mismas que en **G16 Big Little – Simple**.

- **G18 Color (100, 200, 300, 400, 500)**

Al comienzo de la partida, el jugador 1 elige un color con la primera tirada; los colores de los jugadores 3, 5 y 7 son los mismos que los del jugador 1; los colores de los jugadores 2, 4, 6 y 8 son los opuestos; los dos colores son el negro y el marrón; el 20 es negro, el 1 es marrón, y así sucesivamente. La diana no se puede elegir como color. La tirada en la que se elige el color no cuenta para las tres tiradas hasta que se haya elegido un color. Si no se elige un color, el jugador actual no puede pasar el turno al siguiente jugador. Si se elige un color, comienza la puntuación. Se otorgan puntos por los números del color del jugador y por acertar en el centro de la diana. Los números del color del oponente no suman puntos. El jugador cuya puntuación sea la primera en superar el objetivo fijado es el ganador. Si hay más de un jugador y solo queda uno en el juego, este termina y el último jugador pasa inmediatamente a la última posición.

- **G19 Bonus Colour (100, 200, 300, 400, 500)**

Básicamente, las reglas son las mismas que en G18 Color, salvo que: si un jugador lanza dardos al color de un oponente, todos los jugadores de ese color reciben puntos que se suman a su puntuación total. Si quedan más de un jugador y solo uno permanece en el juego, la partida termina y el último jugador pasa inmediatamente a la última posición.

- **G20 Color Correctivo (100, 200, 300, 400, 500)**

Básicamente, las reglas son las mismas que en G18 Color, salvo que: si un jugador lanza un dardo en el color de un oponente, esos puntos se restan de la puntuación total de ese jugador. Si queda más de un jugador en el juego, este termina y el último jugador ocupa directamente la última posición.

- **G21 Color sin puntuación (3, 4, 5, 6, 7)**

Al comienzo del juego, el Jugador 1 elige un color con el primer lanzamiento. Los colores de los Jugadores 3, 5 y 7 son los mismos que los del Jugador 1, y los colores de los Jugadores 2, 4, 6 y 8 son los opuestos. Los dos colores son el negro y el marrón; el 20 es negro, el 1 es marrón, y así sucesivamente. La diana no se puede elegir como color. La tirada utilizada para elegir un color no cuenta para las tres tiradas hasta que se haya elegido un color. Si no se elige un color, el jugador actual no puede pasar el turno al siguiente jugador. Una vez elegido el color, comienza la partida de dardos. Acertar en un segmento del color del jugador y en el centro de la diana aumenta el número de puntos de vida en 1. Acertar en un segmento del color del oponente reduce el número de puntos de vida en 1. Un jugador queda eliminado si su número de puntos de vida baja a 0. Al comienzo del juego, cada jugador tiene 3, 4, 5, 6 o 7 puntos de vida. Cuando solo queda 1 jugador, el juego termina y el último jugador es el ganador. Deben jugar al menos 2 personas.

- **G22 Free-Dart Color (5, 10, 15, 20)**

Al comienzo del juego, el jugador 1 elige un color con su primer lanzamiento. Los jugadores 3, 5 y 7 tienen el mismo color que el jugador 1, mientras que los jugadores 2, 4, 6 y 8 tienen el color opuesto. Los dos colores son el negro y el marrón, donde el 20 es negro, el 1 es marrón, y así sucesivamente. El centro del tablero no se puede elegir como color. El lanzamiento que selecciona el color no cuenta para los tres lanzamientos hasta que se haya elegido un color. Si no se elige un color, el jugador actual no puede pasar al siguiente jugador. Si se elige un color, comienza la puntuación. Se otorgan puntos por los impactos en la diana del color del jugador y en el centro de la diana. Los impactos en el color del oponente no suman puntos. 5, 10, 15 y 20 son el número establecido de lanzamientos. Una vez completado el número establecido de lanzamientos, el juego termina y el jugador con la puntuación más alta es el ganador.

- **G23 Tiro I (- - -)**

Cada jugador lanza 3 dardos en una sola ronda; se suman los puntos de cada jugador, y el jugador con la puntuación más alta recibe 1 punto por esa ronda. Si los puntos de un jugador alcanzan los 7, ese jugador es declarado ganador y el juego termina. Cuanto mayor sea la puntuación, mejor será la posición.

- **G24 Tiro II (- - -)**

Básicamente, las reglas son las mismas que en G23, salvo que: solo cuentan el 15, el 16, el 17, el 18, el 19, el 20 y la diana.

- **G25 Tiro III (- - -)**

Básicamente, las reglas son las mismas que en G23 Tiro, salvo que: si la puntuación de un jugador es 4 o el número de turnos es 7, el juego termina. Cuanto mayor sea la puntuación, mejor será la posición.

- **G26 Tiro IV (- - -)**

Básicamente, las reglas son las mismas que en G25 Tiro III, salvo que: solo cuentan el 15, el 16, el 17, el 18, el 19, el 20 y la diana.

- **G27 Bingo (132, 141, 168, 189)**

El número objetivo se muestra en la pantalla LCD; gana el jugador que sea el primero en acertar en todos los objetivos 3 veces. 132 – objetivos mostrados en el orden 15, 4, 8, 14, 3. 141 – muestra los números de los objetivos en el orden 17, 13, 9, 7, 1. 168 – muestra los objetivos en el orden: 20, 16, 12, 6, 2. 189 – muestra los objetivos en el orden 19, 10, 18, 5, 11. Cada objetivo debe ser alcanzado 3 veces antes de pasar al siguiente. Una zona simple cuenta como 1 impacto. Una zona doble cuenta como 2 impactos. Una zona triple cuenta como 3 impactos.

- **G28 Killer (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

(3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) representan las vidas del jugador. Antes de que comience el juego, aparece el mensaje «SEL» en la pantalla LED, lo que indica que cada jugador debe seleccionar su número objetivo. Si el primer jugador ha seleccionado un número objetivo lanzando un dardo, ese número se muestra en la pantalla LCD. Pulsa «NEXT» para seleccionar el objetivo del siguiente jugador. Una vez que todos los jugadores hayan terminado de seleccionar sus objetivos, comienza el juego. Los jugadores comienzan a lanzar dardos. Solo el jugador que acierte en su diana se convierte en el asesino y elimina a otro jugador. Si un oponente (que es el asesino) acierta en el número de un jugador, su vida se reduce en 1 y esto se muestra en la pantalla LCD. Si el asesino acierta en su propio número, queda descalificado y su vida se reduce en 1. El asesino debe reducir los puntos de vida del oponente tanto como sea posible. Si un jugador falla un número en la diana, esta emitirá un pitido. Los números (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) representan los puntos de salud iniciales de los jugadores. El último jugador que quede gana y el juego termina. Deben participar al menos 2 jugadores en el juego.

- **G29 Killer - Doble (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)**

Solo números dentro del área doble. Solo cuentan los números dentro del área doble. El resto de reglas son las mismas que en **G28 Killer.**

- **G30 Killer-Triple (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)**

Solo cuenta el número de la zona triple. El resto de reglas son las mismas que en **G28 Killer.**

- **G31 Golf (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)**

(10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90) son las puntuaciones fijas. El juego selecciona un número objetivo según el orden de turno, del 1 al 18 (1 para el turno 1, 2 para el turno 2, y así sucesivamente). El jugador debe intentar conseguir la puntuación más baja posible. Si todos los lanzamientos fallan el blanco, la puntuación aumenta en 5. Un acierto en la zona triple suma 1 punto. Un acierto en la zona doble suma 2 puntos. Un acierto en la zona simple suma 3 puntos. Puedes lanzar 1, 2 o 3 dardos para terminar este turno; cuenta el último lanzamiento. Si aciertas en una zona simple y estás satisfecho con una puntuación de 3 puntos, puedes pasar a la siguiente ronda. Si consigues una puntuación con la que no estás satisfecho, puedes seguir lanzando al tablero. Sin embargo, si finalmente fallas el tablero, lamentablemente esto cuenta como 5 puntos. Un jugador queda eliminado si sus puntos alcanzan o superan el número establecido. Si solo queda 1 jugador o se han completado un total de 18 turnos, el juego termina. Cuantos menos puntos, mejor es la posición.

SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

- **Sin alimentación**: comprueba que las pilas estén colocadas correctamente, o que no estén gastadas o descargadas.
- **El juego no registra las puntuaciones**: comprueba si el juego está en modo de configuración o si se ha pausado. Pulsa el botón START/NEXT para ver si el juego se inicia. También puedes comprobar si algún segmento de puntuación o botón de función está atascado. Existe un tiempo de respuesta electrónico y mecánico obligatorio entre lanzamientos. Si se realizan dos lanzamientos demasiado seguidos, retira el segundo dardo y lanza de nuevo para registrar la puntuación correctamente.
- **Segmento o botón atascado**: durante el transporte o en el transcurso del juego normal, los segmentos de puntuación pueden atascarse temporalmente. En esta situación, la puntuación automática se suspenderá. Puedes desbloquear el segmento retirando con cuidado el dardo o moviendo el segmento con el dedo. A continuación, se podrá reanudar el juego y las funciones de puntuación volverán a la normalidad.
- **Extracción de puntas rotas** – No utilice herramientas afiladas o metálicas para extraer una punta rota, ya que podrían dañar la superficie de juego. Si un fragmento de la punta sobresale por encima de la superficie del tablero, retírelo con cuidado con los dedos o con unas pinzas de plástico. Si la punta rota queda al ras de la superficie del tablero y no se puede agarrar, no intente forzarla a través del tablero; esto podría agrandar el agujero o dañar el sensor del tablero. Póngase en contacto con un centro de servicio técnico autorizado o utilice una herramienta específica para retirar puntas blandas (un «extractor de puntas»), si el fabricante ofrece una. Cuanto más pesado sea el dardo, mayor es el riesgo de que se rompa la punta: utilice las puntas recomendadas por el fabricante y sustitúyalas con regularidad.
- **Interferencias eléctricas o electromagnéticas**: en caso de interferencias electromagnéticas, los componentes electrónicos del tablero de dardos pueden funcionar mal o dejar de funcionar. (Por ejemplo: una tormenta intensa, fuertes interferencias electromagnéticas, descargas electrostáticas, proximidad a un motor eléctrico o a un horno microondas). Para restablecer el funcionamiento normal, retira las pilas durante unos segundos y vuelve a colocarlas. Recuerda también eliminar la fuente de la interferencia.

CUIDADO DE LA DIANA

¡IMPORTANTE! Retire las pilas antes de limpiar con un paño húmedo. ¡Las dianas solo deben limpiarse con un paño húmedo! No permita que entre agua en el compartimento de las pilas, los botones o los componentes electrónicos. Con el uso frecuente, es probable que la superficie frontal del dispositivo se ensucie. Limpia la superficie frontal, los botones 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 la diana durante un tiempo prolongado, es aconsejable cubrirla con un paño para protegerla del polvo. Guarda siempre el producto en un lugar seco y limpio a temperatura ambiente.



Este dispositivo es un equipo eléctrico y electrónico. Asegúrese de cumplir con la normativa local: lleve sus equipos eléctricos usados a un punto de recogida de residuos designado.

Täname teid selle elektroonilise noolemängu ostmise eest. Mängu arvutipõhine punktisüsteem muudab mängimise lihtsaks ja nauditavaks. 31 sisseehitatud mängu ja üle 285 valikuvõimaluse ning variatsiooni hulgast leiavad nii algajad kui ka kogenumad mängijad endale sobivaid mänge. Mängida saab korraga kuni 8 mängijat. Enne mängu alustamist lugege palun juhendit läbi ja hoidke see alles hilisemaks kasutamiseks.

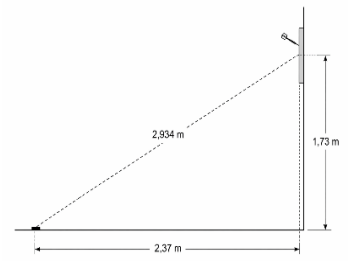
HOIATUSED

- See toode ei ole mänguasi. See on mõeldud 14-aastastele ja vanematele noortele ning täiskasvanutele. Alaealised tohivad toodet kasutada ainult täiskasvanu järelevalve all. Toode sisaldab väikeseid osi – neelamise oht. Hoidke väikeste laste käeulatusest eemal.
- Visake nooli ainult noolemängu sihtmärgile; ärge kunagi visake nooli inimeste, loomade või muude esemete pihta. Kasutage ainult pehme otsaga nooli; terasotsaga noolte kasutamine võib noolemängu sihtmärki kahjustada ja põhjustada vigastusi.
- Valige stabiilne, vertikaalne sein, mille ees on vähemalt 3 m vaba ruumi. Vältige asukohti läbikäikude, uste ja akende läheduses. Veenduge, et noolemängulaud on kindlalt kinnitatud ja ei saa kukkuda.
- Kasutage seadet ainult siseruumides. Kaitse seda niiskuse, vihma, kõrge ja madala temperatuuri ning otsese kuumuse eest. Ära jäta seda pikaks ajaks päikese kätte.
- Paigaldamine peab toimuma täiskasvanute poolt. Ärge üritage seadet ise parandada ega muuta; kui see on kahjustatud, pöörduge volitatud teeninduskeskuse poole. Ärge lahti monteerige korpust ega elektroonilisi komponente.

KOMPLEKTI SISU

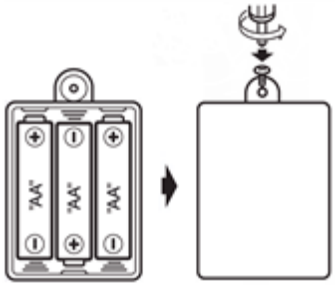
Komplekt sisaldab: elektroonilist dartsi, 6 pehme otsaga noolt, 50 varuotsa, kasutusjuhendit ja paigaldusmaterjale.

PAIGALDAMINE



Kasutage paigaldamiseks komplektis olevaid kinnitusdetaile: tüüblid ja kruvid.
Paigaldage sihtmärk vastavalt paigaldusjoonisele. Pärast riputamist peaks sihtmärgi keskpunkt asuma 173 cm kõrgusel põrandast. Viskejoon peaks asuma 237 cm kaugusel sihtmärgi pinnast sihtmärgist. Pärast paigaldamist kontrollige, et sihtmärk on kindlalt seinale kinnitatud ja ei liigu kasutamise ajal. Veenduge, et sihtmärgi ees on umbes 3 m vaba ruumi. Kruvige kaks kruvi viitemärkidesse, kuni kruvipead ulatuvad seinast välja umbes 1/2 cm. Joondage mängu tagaküljel olevad märgid kruvipeadega ja kinnitage seejärel mäng. Võib-olla on vaja kruvisid reguleerida, kuni ketas sobib tihedalt vastu seina.

PAIGALDAMINE



Dartsi toiteallikaks on 3 x 1,5 V AA (LR6) patareid. Patareikambri saab avada tagaküljelt, et patareid paigaldada. Patareide säästmiseks on see dartsi varustatud automaatse väljalülitumisrežiimiga. Kui dartsi ei kasutata, lülitub see 30 minuti pärast automaatselt välja. Patareid ei kuulu komplekti.

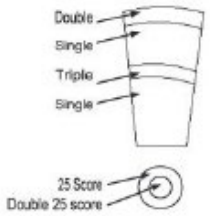
PATAREIDE OHUTUS

- Patareid peab vahetama täiskasvanu.
- Ühekordseid patareisid ei tohi laadida.
- Laetavad patareid tuleb enne laadimist seadmest eemaldada.
- Laetavaid patareisid tohib laadida ainult täiskasvanu järelevalve all.
- Ärge segage erinevat tüüpi patareisid ega uusi ja kasutatud patareisid.
- Kasutage ainult soovitatud tüüpi või samaväärseid patareisid.
- Paigaldage patareid õige polaarsusega.
- Eemaldage kasutatud akud seadmest.
- Ärge lühistage toitepoli.
- Eemaldage patareid, kui toodet ei kavatseta pikka aega kasutada.
- Kui patarei lekib, ärge puudutage elektrolüüti paljaste kätega. Eemaldage patareid ettevaatlikult ja puhastage patareipesa kuiva lapiga. Kui elektrolüüt puutub kokku teie naha või silmadega, loputage neid rohke veega ja pöörduge arsti poole.
- Hoidke patareid laste käeulatusest eemal; patarei neelamine võib olla tervisele ohtlik.
- Ärge visake patareisid tulle ega vette. Viige kasutatud patareid määratud kogumispunkti; ärge visake neid ära koos olmejäätmetega.

OLULINE MÄRKUS

- Dartsi sihtmärk on mõeldud kasutamiseks ainult kergete pehme otsaga nooltega. Soovitame kasutada komplektis kaasasolevaid nooli. Ärge kasutage terasotsaga nooli, pikemaid nooli (otsa maksimaalne pikkus 2,5 cm) ega raskemaid nooli (noole maksimaalne kaal 12 g), kuna see kahjustab sihtmärki. Palun tehke visete vahel lühike paus, et tagada, et sihtmärgi mehhanism ja elektroonika saaksid skoori õigesti registreerida. Kui kaks viset tehakse liiga lühikese vahega, eemaldage teine nool ja visake uuesti, et tagada skoori õige registreerimine.

PUNKTISÜSTEEM



- „Single" – punktid, mis on saadud segmendist
- „Double" – segmendist saadud punktid kahekordistuvad
- „Triple" – segmendist saadud punktid kolmekordistatakse
- „Bull's-Eye" – 25 punkti
- „Double Bull's-Eye" – 50 punkti

NUPUDE KIRJELDUS

- Vajutage ja hoidke all nuppu „GAME/POWER", et seade välja lülitada. Vajutage nuppu „GAME/POWER", et seade sisse lülitada või mängu numbrit muuta, kui seade on sisse lülitatud.
- Nuppu „OPTION" kasutatakse alamängu valimiseks.

HELISIGNAALID

- „Laser" – heli, mis kostab, kui nool tabab sihtmärki.
- „Double" – heli, mis näitab tabamust Double sektoris (punktisumma x2)
- „Triple" – heli, mis märgib tabamust kolmekordse segmendi piirkonnas (punktisumma x3)
- „Score" – heli, mis näitab, et praeguses mängus on saavutatud punktisumma.
- „Close" – heli, mis näitab, et punktisumma saavutamise segment on lõppenud.
- „Open" – heli, mis näitab punktisumma kogumise segmendi avamist.
- „Winner" – heli, mis näitab, et esimene võitja on selgunud.
- „Bull's-Eye" – heli, mis näitab tabamust Bull's-Eye segmendis (25 punkti)
- „Next" – heli, mis näitab, et pärast eelmise mängija kolme noole viskamist on järgmine mängija kord
- „Ye" – heli, mis näitab, et sihtmärgi segment on tabanud.
- „Sorry" – see heli näitab, et sihtmärki ei ole tabanud*.
- kasutatakse mängijate arvu valimiseks enne mängu alustamist; vaikimisi on see 2.
- Nuppu „DOUBLE" kasutatakse ainult režiimides G01 ja G02; täpsema info saamiseks vaadake mängu juhendit.
- Nuppu „SOUND" kasutatakse helitugevuse reguleerimiseks vahemikus 0–7; vaikimisi on helitugevus 5. Hoidke nuppu „SOUND" 3 sekundit all, et vahetada sihtmärgi sisemise/välimise keskosa punktisüsteemi (50/50)/(25/50) (režiimide G01 ja G02 puhul).
- Nuppu „START/NEXT" kasutatakse mängu alustamiseks või järgmise mängija juurde liikumiseks.
- Kui mõnda nuppu või viskenumbrit hoitakse all kauem kui 10 sekundit, ilmub LCD-ekraanile järgmine sõnum

*Piiksude arv võib sõltuvalt mudelist ja mängurežiimist erineda.

MÄNGUREEGLID

- **G01 Count Down (301, 501, 601, 701, 801, 901, 999)**

Pärast iga tabamust lahutatakse selle viske eest saadud punktid mängija punktisummast; võidab mängija, kelle punktisumma langeb 0-ni. Kui mängija punktisumma langeb alla 0, nimetatakse seda „burstiks", selle vooru punktisumma tühistatakse ja taastatakse eelmise vooru punktisummaks. Mängija võib enne mängu algust valida „Double" (kaks korda) valiku:

- Double In – alustamiseks peab mängija tabama double'i.
- Double Out – mängu lõpetamiseks tuleb tabada double; kui mängija punktisumma langeb 1-ni, tühistatakse selle vooru tulemus ja taastatakse eelmise vooru punktisumma.
- Double In/Out – punktide kogumise alustamiseks või mängu lõpetamiseks tuleb tabada double-ala; kui mängija punktisumma langeb 1-ni, tühistatakse selle vooru tulemus ja taastatakse eelmise vooru punktisumma.

Kui mängijaid on rohkem kui 1 ja mängus on jäänud alles vaid 1 mängija, lõpeb mäng ja viimane mängija saab kohe lõppseisu.
50/25 funktsiooni lülitamine: hoidke nuppu 3 sekundit all; sisemise/välimise bullseye punktisumma on 50/50 või 25/50. Võimalusega valida 50/50 bull (nii sisemine kui välimine bullseye on 50) või 25/50 bull (sisemine bullseye on 50 ja välimine 25), saab igas mängus valida kokku 14 varianti.

- **G02 Meeskonna loendamine**

Mängus osaleb 2–4 meeskonda; reeglid on samad kui **G01-s**

- **G03 Round Clock (105, 110, 115, 120; 205, 210, 215, 220; 305, 310, 315, 320)**
  - (105, 110, 115, 120) tabamus mis tahes alal annab ühe punkti
  - (205, 210, 215, 220) – tabamus mis tahes kahekordse alasse annab ühe punkti
  - (305, 310, 315, 320) – tabamus kolmekordses alas annab punkte

5" number 1 – number 5, „10" number 1 – number 10, „15" – number 1 – number 15, „20" – number 1 – number 20. Mängija peab tabama kuvatavat numbrit; kui sihtmärk on tabatud, ilmub ekraanile järgmine number; võidab mängija, kes tabab kõik numbrid. Kui mängijaid on rohkem kui 1 ja mängus jääb alles ainult 1 mängija, lõpeb mäng ja viimane mängija saab otse lõpppositsiooni.

- **G04 Count Up (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)**

Iga mängija punkte liidetakse kokku iga õnnestunud viske eest ning võitjaks osutub mängija, kelle punktisumma jõuab seatud sihtmärgini või ületab selle. Kui mängijaid on rohkem kui üks ja mängu lõpus on jäänud alles vaid üks mängija, lõpeb mäng ning viimane mängija paigutatakse kohe viimasele kohale.

- **G05 Standardkriket (E00, E20, E25)**

Arvestatakse ainult 15, 16, 17, 18, 19, 20 ja „bull's eye". Punktide arvestamise reeglid:

  - Üks segment – 1 punkt
  - Kahekordne segment – 2 punkti
  - Kolmekordne – 3 punkti

E00 – alustada võib mis tahes numbriga, järjekord ei ole oluline. E20 – alustada tuleb 3 tabamusega numbrile „20", millele järgnevad numbrid 19, 18, 17, 16, 15 ja „bull's eye". E25 – alusta 3 korda „bull's eye" tabamisega, millele järgnevad 15, 16, 17, 18, 19, 20. Iga number laual on esindatud 3 LCD-segmendiga; kui number tabatakse, süttib vastav LCD-segment. Numbri avamiseks ja punktide kogumise alustamiseks tuleb numbrit tabada 3 korda. Kui aga kõik mängijad on antud numbri „avanud", on see „suletud" ja ükski mängija ei saa selle eest punkte. Mängija peaks sihtmärgi „avama" võimalikult varakult, et alustada punktide kogumist. Kui mängija „avab" numbri ja vastane ei „sulge" seda sihtmärki, võib mängija jätkata selle numbri tabamist, et saavutada kõrgem skoor. Kui iga mängija on tabanud numbrit kolm korda ja selle sulgenud, ei anta selle numbri tabamise eest enam punkte ning mängija peaks valima teise numbri. Kui mängija **„sulgeb"** kõik numbrid, lõpeb mäng ja võidab mängija, kellel on kõrgeim skoor.

- **G06 No Score Cricket (000, 020, 025)**

Arvesse lähevad ainult tabamused sektsioonides 15, 16, 17, 18, 19, 20 ja „bull's eye". Punktide arvestamise reeglid:

  - Üks segment – 1 punkt
  - Kahekordne segment – 2 punkti
  - Kolmekordne – 3 punkti

000 — alguses mis tahes number, järjekord ei ole oluline. 020 — tabage alguses kolm korda „20", seejärel 19, 18, 17, 16, 15 ja „bull's eye". 025 — alusta 3 korda „bull's eye" tabamisega, millele järgnevad 15, 16, 17, 18, 19, 20. Iga numbrit esindab 3 LCD-segmenti; kui number tabatakse, kuvatakse vastav LCD-segment. Võitjaks on mängija, kes tabab esimesena kõik õiged numbrid 3 korda. Kui mängijaid on rohkem kui 1 ja mängus jääb alles ainult 1 mängija, lõpeb mäng ja viimane mängija võtab viimase koha otse.

- **G07 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25)**

Kehtivad ainult numbrid 15, 16, 17, 18, 19, 20 ja „bull's eye". Punktide arvestamise reeglid:

  - Üks segment – 1 punkt
  - Kahekordne segment – 2 punkti
  - Kolmekordne – 3 punkti

C00 – alustada võib mis tahes numbriga; järjekord ei ole oluline. C20 – alustada tuleb kolm korda tabada numbrit „20"; järgnevad numbrid on 19, 18, 17, 16, 15 ja „bull's eye". C25 – alusta „bull's eye" tabamisega 3 korda, millele järgnevad 15, 16, 17, 18, 19, 20. Iga numbrit esindab 3 LCD-segmenti; kui number tabatakse, süttib vastav LCD-segment. Numbri avamiseks ja punktide kogumise alustamiseks tuleb numbrit tabada 3 korda. Kui aga kõik mängijad on antud numbri „avanud", on see „suletud" ja ükski mängija ei saa selle eest punkte. Punkte antakse kõigile mängijatele peale hetke mängija. Mängija peaks sihtmärgi „avama" võimalikult varakult, et saaks punkte koguda. Kui mängija „avab" numbri ja vastane ei „sulge" seda sihtmärki, võib mängija jätkata selle numbri tabamist, et saavutada kõrgem skoor. Kui mängija on tabanud numbrit kolm korda ja selle „sulgenud", ei anna edasised tabamused selle numbri peale punkte; mängija peaks valima teise numbri. Kui mängija **„sulgeb"** kõik numbrid, lõpeb mäng ja võidab madalaima skooriga mängija.

- **G08 KILLER CRICKET (H00, H20, H25)**

Mäng on sarnane G06 No Score Cricketiga, VÄLJA ARVATUD see, et kui te „sulgete" numbri ja teie vastased ei ole seda teinud, võite teie vastase punktid nullida, tabades sama numbrit uuesti. Võitjaks on mängija, kes on „sulgenud" kõik numbrid. Kui mängijaid on rohkem kui üks ja mängus jääb alles ainult üks mängija, lõpeb mäng ja viimane mängija paigutatakse otse viimasele kohale.

- **G09 Low Pitch Cricket (L00, L20, L25)**

Mäng on sarnane G05 Standard Cricketiga. ERANDIKS on see, et tabatavad numbrid on muudetud „15–20 ja bullseye" asemel „1–6 ja bullseye".

- **G10 SHOOT OUT (-05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19, -21)**

Arvuti kuvab juhuslikult numbri, mida mängija peab tabama. Iga õnnestunud tabamuse eest arvatakse maha üks punkt. Kehtivad punktid sihtmärgi ühe-, kahe- ja kolmekordse väärtusega aladelt. Võidab esimene mängija, kes jõuab nullini, alustades algpunktist. Kui mängija ei suuda sihtmärki 10 sekundi jooksul tabada, loetakse viskamine ebaõnnestunuks ja sihtmärk muutub automaatselt teiseks juhuslikuks numbriks, mida mängija peab oma järgmise viskamisega tabama. -05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19, -21 tähistavad vastavalt algpunkte 05, 07, 09, 11, 13, 15, 17, 19, 21.

- **G11 Hi-Score (003, 004… 014…)**

See kehtib, kui tabatakse mis tahes punktisegment. (03,04…15…) näitab visete koguarvu mängu kohta. Igas voorus on kolm viset. Ühepunktiliste segmentide tabamisel saadakse x1. Kahepunktiliste segmentide tabamisel saadakse x2. Kolmepunktiliste segmentide tabamisel saadakse x3. Kui kõik voorud on lõppenud, on võitjaks mängija, kellel on kõrgeim punktisumma.

- **G12 ShangHai (101, 105, 110, 115)**

Iga mängija peab liikuma laual ringi, et saada punkte vahemikus 1–20, ja seejärel tabama bullseye'i keskpunkti. Iga numbri jaoks tuleb visata üks nool ja võidab mängija, kellel on kõrgeim punktisumma. Arvuti kuvab numbri, mida mängija peab tabama. Iga mängija saab punkte mis tahes kehtivalt segmendilt (ühekordne X 1, kahekordne X 2, kolmekordne X 3) ja valikud on järgmised:

- L01: mäng algab segmendist 1
- L05: mäng algab segmendist 5
- L10: mäng algab segmendist 10
- L15: mäng algab segmendist 15

Kui kõik voorud on lõppenud, on võitjaks mängija, kellel on kõige rohkem punkte.

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

O03 – O21 tähistab 3–21 elu. Kui mängija punktisumma on väiksem kui eelmisel mängijal, kustub üks eluvalgus, mis tähendab, et ta kaotab ühe elu. Kui mängija vajutab nuppu „Start/Next", et vahele jätta, kustub üks eluvalgus, mis tähendab, et ta kaotab ühe elu. Mängija langeb mängust välja, kui ta kaotab kõik oma elud. Viimane allesjäänud mängija on võitja. Selle mängu jaoks on vaja vähemalt 2 mängijat.

- **G14 Legs Under (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)**

Seda mängu mängitakse samamoodi kui G13 Legs Over, välja arvatud järgmine ERAND. Sihtmärk on iga vooru madalaim skoor. Ebaõnnestunud viske tulemuseks loetakse 60 punkti, vajutades nuppu „NEXT". U03-U21 tähistab 3–21 elu. Kriketi režiimis loendab ekraan, kui palju elusid on jäänud.

- **G15 HALVE-IT (H12)**

See mäng koosneb 12 voorust, milles on igaühes kolm viset. Eesmärk on koguda määratud numbritest võimalikult palju punkte. Iga vooru määratud numbrid on:

Voor	12	13	14	D	15	16	17	T	18	19	20	B	Kokku:
Mängija													

D: Kahekordne T: Kolmekordne B: Bull

Punkte antakse ainult määratud alasse tabanud visete eest. Kõik tabamused loetakse nimiväärtusega. Kui mängija kõik kolm viset jäävad määratud alast välja, vähendatakse nende visete kogupunktisummat poole võrra. Võitjaks on mängija, kellel on lõpus kõige rohkem punkte.

- **G16 Big Little – Straight (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

(3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) tähistavad mängija järelejäänud elusid. Mängulaual genereeritakse mängu alguses sihtmärk. Kui mängija tabab sihtmärki esimese või teise viskega, võib ta oma järelejäänud visetega genereerida uue sihtmärgi. Kui mängija genereerib uue sihtmärgi teise viskega, ei vaja ta kolmandat viset; kui mängija tabab sihtmärki kolmanda viskega või möödub sellest täielikult, genereerib elektrooniline sihtmärk järgmisele mängijale juhuslikult uue sihtmärgi. Kui mängija ei tabanud antud voorus määratud sihtmärki, kaotab ta 1 elu, tema elude arv väheneb 1 võrra ja järgmine mängija jätkab viskamist. Kui mängija elude arv langeb 0-ni, langeb ta mängust välja. Kehtib ka sihtmärgil oleva numbri kahekordne või kolmekordne tulemus. Võitjaks on viimane mängus püsiv mängija. Mängimiseks on vaja vähemalt 2 mängijat.

- **G17 Big Little – raske (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

(H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21) näitab mängija järelejäänud elupunktide arvu. Tuleb tabada täpselt sama number kui sihtmärgil. Erinevus seisneb selles, kas tegemist on ühe-, kahe- või kolmekordse tabamusega. Ülejäänud reeglid on samad kui mängus **G16 Big Little – Simple**.

- **G18 Värv (100, 200, 300, 400, 500)**

Mängu alguses valib mängija 1 esimese viskega värvi; mängijate 3, 5 ja 7 värvid on samad, mis mängijal 1; mängijate 2, 4, 6 ja 8 värvid on vastupidised; need kaks värvi on must ja pruun; 20 on must, 1 on pruun jne. Bullseye'd ei saa värviks valida. Värvi valimise viset ei arvestata kolme viske hulka, kuni värv on valitud. Kui värvi ei valita, ei saa praegune mängija oma korda järgmisele mängijale edasi anda. Kui värv on valitud, algab punktide lugemine. Punkte antakse mängija värvi numbrite eest ja bullseye'i keskele tabamise eest. Vastase

värvi numbrid ei anna punkte. Võitjaks on mängija, kelle punktisumma ületab esimesena seatud eesmärgi. Kui mängijaid on rohkem kui üks ja mängus on jäänud ainult üks mängija, lõpeb mäng ja viimane mängija paigutatakse kohe viimasele kohale.

- **G19 Bonus Colour (100, 200, 300, 400, 500)**

Põhimõtteliselt on reeglid samad kui G18 värvis, välja arvatud see, et kui mängija viskab nooli vastase värvi, saavad kõik selle värvi mängijad punkte, mis lisatakse nende kogupunktisummale. Kui mängus on jäänud rohkem kui üks mängija ja alles on jäänud ainult üks mängija, lõpeb mäng ja viimane mängija paigutatakse kohe viimasele kohale.

- **G20 Correctional Colour (100, 200, 300, 400, 500)**

Põhimõtteliselt on reeglid samad kui G18 värvis, välja arvatud see, et kui mängija viskab noole vastase värvi, arvatakse need punktid maha selle mängija kogupunktisummast. Kui mängus on jäänud rohkem kui üks mängija, lõpeb mäng ja viimane mängija asetatakse otse viimasele kohale.

- **G21 Värv ilma punktide arvestamiseta (3, 4, 5, 6, 7)**

Mängu alguses valib mängija 1 esimese viskega värvi. Mängijate 3, 5 ja 7 värvid on samad kui mängijal 1 ning mängijate 2, 4, 6 ja 8 värvid on vastupidised. Kaks värvi on must ja pruun; 20 on must, 1 on pruun jne. Bullseye'd ei saa värviks valida. Värvi valimiseks kasutatud viset ei arvestata kolme viske hulka enne, kui värv on valitud. Kui värvi ei valita, ei saa praegune mängija oma korda järgmisele mängijale edasi anda. Kui värv on valitud, algab noolemäng. Mängija värvi segmendi ja sihtmärgi keskpunkti tabamine suurendab elupunktide arvu 1 võrra. Vastase värvi segmendi tabamine vähendab elupunktide arvu 1 võrra. Mängija langeb mängust välja, kui tema elupunktide arv langeb 0-ni. Mängu alguses on igal mängijal 3, 4, 5, 6 või 7 elupunkti. Kui alles on jäänud vaid 1 mängija, lõpeb mäng ja viimane mängija on võitja. Seda mängu peab mängima vähemalt 2 inimest.

- **G22 Vaba noole värv (5, 10, 15, 20)**

Mängu alguses valib mängija 1 oma esimese viskega värvi. Mängijatel 3, 5 ja 7 on sama värv kui mängijal 1, samas kui mängijatel 2, 4, 6 ja 8 on vastupidine värv. Kaks värvi on must ja pruun, kus 20 on must, 1 on pruun jne. Tahvli keskkohta ei saa värviks valida. Värvi valimise viset ei arvestata kolme viske hulka enne, kui värv on valitud. Kui värvi ei valita, ei saa praegune mängija anda korda järgmisele mängijale. Kui värv on valitud, algab punktide lugemine. Punkte antakse tabamuste eest mängija värvi sihtmärgile ja sihtmärgi keskele. Tabamused vastase värvi sihtmärgile ei anna punkte. 5, 10, 15, 20 on kindlaksmääratud visete arv. Kui kindlaksmääratud visete arv on täis, lõpeb mäng ja võitjaks on mängija, kellel on kõige rohkem punkte.

- **G23 Laskmine I (- - -)**

Iga mängija viskab ühes voorus 3 noolt; iga mängija punktid liidetakse kokku ja mängija, kellel on kõrgeim punktisumma, saab selle vooru eest 1 punkti. Kui mängija punktisumma jõuab 7-ni, kuulutatakse see mängija võitjaks ja mäng lõpeb. Mida kõrgem punktisumma, seda parem koht.

- **G24 Shooting II (- - -)**

Põhimõtteliselt on reeglid samad kui G23-s, välja arvatud järgmine erand: arvestatakse ainult 15, 16, 17, 18, 19, 20 ja bullseye.

- **G25 Laskmine III (- - -)**

Põhimõtteliselt on reeglid samad kui G23 Shootingus, välja arvatud see, et kui mängija punktisumma on 4 või voorude arv on 7, lõpeb mäng. Mida kõrgem punktisumma, seda parem koht.

- **G26 Laskmine IV (- - -)**

Põhimõtteliselt on reeglid samad kui G25 Laskmine III-s, välja arvatud see, et arvestatakse ainult numbreid 15, 16, 17, 18, 19, 20 ja Bullseye.

- **G27 Bingo (132, 141, 168, 189)**

Sihtmärgi number kuvatakse LCD-ekraanil; võidab mängija, kes tabab kõiki sihtmärke 3 korda esimesena. 132 – sihtmärgid kuvatakse järjekorras 15, 4, 8, 14, 3. 141 – sihtmärkide numbrid kuvatakse järjekorras 17, 13, 9, 7, 1. 168 – sihtmärgid kuvatakse järjekorras: 20, 16, 12, 6, 2. 189 – sihtmärgid kuvatakse järjekorras 19, 10, 18, 5, 11. Iga sihtmärki tuleb tabada 3 korda, enne kui saab liikuda järgmise juurde. Üksikala loetakse 1 tabamuseks. Kahekordne ala loetakse 2 tabamuseks. Kolmekordne ala loetakse 3 tabamuseks.

- **G28 Killer (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

(3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) tähistavad mängija elusid. Enne mängu algust ilmub LED-ekraanile sõnum „SEL”, mis näitab, et iga mängija peab valima oma sihtmärgi numbri. Kui esimene mängija on sihtmärgi numbri valinud noole viskamisega, kuvatakse see number LCD-ekraanil. Vajutage nuppu „NEXT”, et valida järgmise mängija sihtmärk. Kui kõik mängijad on oma sihtmärkide valimise lõpetanud, algab mäng. Mängijad hakkavad nooli viskama. Ainult mängija, kes tabab oma sihtmärki, saab tapjaks ja tapab teise mängija. Kui mängija numbrit tabab vastane (kes on tapja), väheneb tema elu 1 võrra ja see kuvatakse LCD-ekraanil. Kui tapja tabab oma numbrit, diskvalifitseeritakse ta ja tema elu väheneb 1 võrra. Tapja peaks vähendama vastase elupunkte nii palju kui võimalik. Kui mängija ei tabanud numbrit märklaual, kostab märklaual piiks. Numbrite (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) väärtused vastavad mängijate algsetele elupunktidele. Viimane allesjäänud mängija võidab ja mäng lõpeb. Mängus peab osalema vähemalt 2 mängijat.

- **G29 Killer – Double (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)**

Ainult numbrid kahekordse ala piires. Arvestatakse ainult kahekordse ala piires olevaid numbreid. Ülejäänud reeglid on samad kui mängus **G28 Killer.**

- **G30 Killer-Triple (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)**

Arvesse lähevad ainult kolmekordse ala numbrid. Ülejäänud reeglid on samad kui mängus **G28 Killer.**

- **G31 Golf (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)**

(10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90) on kindlaksmääratud punktisummad. Mäng valib sihtmärgi numbri vastavalt käigu järjekorrale vahemikus 1–18 (1. käigule 1, 2. käigule 2 jne). Mängija peaks püüdma saavutada võimalikult madalat punktisummat. Kui kõik visked lähevad sihtmärgist mööda, suureneb punktisumma 5 võrra. Kolmekordse tsooni tabamine annab 1 punkti. Kahekordse tsooni tabamine annab 2 punkti. Ühekordse tsooni tabamine annab 3 punkti. Selle käigu lõpetamiseks võid visata 1, 2 või 3 noolt; arvestatakse viimast viset. Kui tabad ühekordset tsooni ja oled 3 punktiga rahul, võid minna järgmisesse vooru. Kui sa saavutad punktisumma, millega sa rahul ei ole, võid jätkata viskamist noolemängulauale. Kui sa aga lõpuks noolemängulauale ei tabanud, loetakse see kahjuks 5 punktiks. Mängija langeb välja, kui tema punktid jõuavad või ületavad seatud arvu. Kui alles on jäänud ainult 1 mängija või on läbitud kokku 18 vooru, lõpeb mäng. Mida vähem punkte, seda parem koht.

VEAKÕRVALDAMINE

- **Puudub toide** – kontrollige, kas patareid on õigesti paigaldatud või kas need on nõrgad või tühjad.
- **Mäng ei salvesta punkte** – Kontrollige, kas mäng on seadistusrežiimis või on pausile pandud. Vajutage nuppu START/NEXT, et vaadata, kas mäng käivitub. Samuti võite kontrollida, kas mõni punktisegment või funktsiooninupp on kinni jäänud. Visete vahel on vajalik elektrooniline ja mehaaniline reageerimisaeg. Kui kaks viset tehakse liiga lühikese ajavahemiku jooksul, eemaldage teine nool ja visake uuesti, et punktid registreeritaks õigesti.
- **Kinnijäänud segment või nupp** – Transportimise ajal või tavalise mängu käigus võivad punktisegmendid ajutiselt kinni jääda. Sellisel juhul peatatakse automaatne punktide arvestamine. Saate segmendi vabastada, eemaldades noole õrnalt või liigutades segmenti sõrmega. Seejärel saab mängu jätkata ja punktide arvestamine naaseb normaalsele tasemele.
- **Murtud otsikute eemaldamine** – Ärge kasutage murtud otsiku eemaldamiseks teravaid või metallist tööriistu – need võivad mängupinda kahjustada. Kui otsiku tükk ulatub tahvli pinnast kõrgemale, eemaldage see ettevaatlikult sõrmedega või plastist pintsetiga. Kui murtud otsik on tahvli pinnaga ühel tasapinnal ja seda ei ole võimalik haarata, ärge proovige seda tahvlist läbi suruda; see võib auku laiendada või kahjustada tahvli andurit. Võtke ühendust volitatud teeninduskeskusega või kasutage spetsiaalset pehme otsa eemaldusvahendit (nn „otsa eemaldajat"), kui tootja seda pakub. Mida raskem on nool, seda suurem on otsa purunemise oht – kasutage tootja soovitatud otsi ja vahetage neid regulaarselt.
- **Voolu- või elektromagnetiline häire** – Elektromagnetilise häire korral võib darttahvli elektroonika hakata töötama ebaõigesti või lakkab töötamast. (Näiteks: tugev torm, tugev elektromagnetiline häire, elektrostaatiline lahendus, lähedus elektrimootorile või mikrolaineahjule). Normaalse töö taastamiseks eemaldage patareid mõneks sekundiks ja asetage need seejärel uuesti paika. Pange ka tähele, et eemaldate häire allika.

DARTSITAHVELI HOOLDUS

TÄHTIS! Eemaldage patareid enne niiske lapiga puhastamist. Dartsi tahvleid tohib puhastada ainult niiske lapiga! Ärge laske vett sattuda patareipesa, nuppude või elektroonika sisse. Sagedase kasutamise korral võib seadme esipind määrduda. Puhastage esipinda, nuppe ja ekraani niiske lapiga. Soovitame kasutada vee ja väikese koguse pehme pesuvahendi lahust. Pühkige seejärel kuivaks pehme, kuiva lapiga. Kui te ei kavatse dartsi tahvlit pikka aega kasutada, on soovitatav katta see lapiga, et kaitsta seda tolmu eest. Hoidke toodet alati kuivas ja puhtas kohas toatemperatuuril.

See seade on elektri- ja elektroonikaseade. Palun järgige kohalikke eeskirju: viige vanad elektriseadmed määratud jäätmekogumispunkti.



Merci d'avoir acheté ce jeu de fléchettes électronique. Son système de comptage informatisé rend le jeu simple et agréable. Avec 31 jeux intégrés et plus de 285 options et variantes au choix, les débutants comme les joueurs plus expérimentés trouveront des jeux adaptés à leurs goûts. Jusqu'à 8 joueurs peuvent jouer en même temps. Avant de commencer à jouer, veuillez lire le mode d'emploi et le conserver pour pouvoir vous y référer ultérieurement.

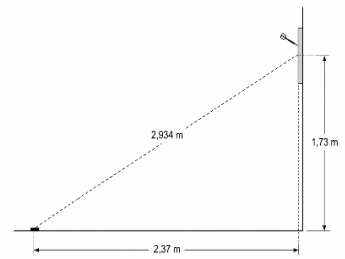
AVERTISSEMEN

- 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. Le produit contient de petites pièces — risque d'ingestion. Tenir hors de portée des jeunes enfants.
- Ne lancez les fléchettes que sur la cible ; ne les lancez jamais sur des personnes, des animaux ou d'autres objets. Utilisez uniquement 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 de passages, de portes et de fenêtres. Assurez-vous que la cible est solidement fixée et ne peut pas tomber.
- Utilisez l'appareil uniquement à l'intérieur. Protégez-le de l'humidité, de la pluie, des températures extrêmes et de l'exposition directe à des sources de chaleur. Ne l'exposez pas à la lumière du soleil pendant une durée prolongée.
- Le montage doit être effectué par des adultes. N'essayez pas de réparer ou de modifier l'appareil vous-même ; s'il est endommagé, contactez un centre de service agréé. Ne démontez pas le boîtier ni les composants électroniques.

CONTENU DU KIT

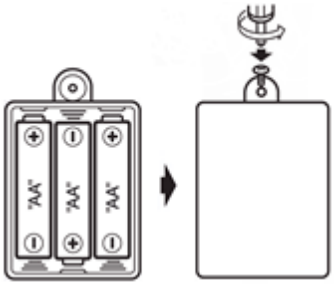
Le kit comprend : une cible électronique, 6 fléchettes à pointe souple, 50 pointes de rechange, un manuel d'utilisation et le matériel de montage.

INSTALLATION



Utilisez les éléments de fixation fournis pour l'installation : chevilles et vis.
Fixez le jeu de fléchettes conformément au schéma d'installation. Une fois accroché, le centre de la cible doit se trouver à 173 cm au-dessus du sol. La ligne de tir doit être à 237 cm de la surface de la cible. Après l'installation, vérifiez que la cible est solidement fixée au mur et qu'elle ne bouge pas pendant l'utilisation. Assurez-vous qu'il y a environ 3 m d'espace libre devant la cible. Vissez deux vis dans les repères de référence jusqu'à ce que les têtes de vis dépassent d'environ 1/2 cm du mur. Alignez les repères au dos du jeu avec les têtes de vis, puis fixez le jeu. Vous devrez peut-être ajuster les vis jusqu'à ce que le disque soit bien plaqué contre le mur.

INSTALLATION



Le jeu de fléchettes fonctionne avec 3 piles AA (LR6) de 1,5 V. Le compartiment à piles s'ouvre par l'arrière pour permettre l'installation des piles. Afin de préserver la durée de vie des piles, ce jeu de fléchettes est équipé d'un mode d'arrêt automatique. S'il n'est pas utilisé, il s'éteindra automatiquement au bout de 30 minutes. Les piles ne sont pas fournies.

SÉCURITÉ RELATIVE AUX PILES

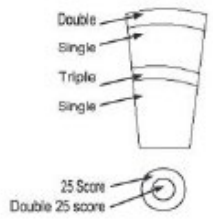
- Les piles doivent être remplacées par un adulte.
- Les piles jetables ne doivent pas être rechargées.
- Les piles rechargeables doivent être retirées de l'appareil avant d'être rechargées.
- Les piles rechargeables ne doivent être rechargées que sous la surveillance d'un adulte.
- Ne mélangez pas différents types de piles ou des piles neuves et usagées.
- N'utilisez que des piles du même type ou d'un type équivalent à celui recommandé.
- Insérez les piles en respectant la polarité.
- Retirez les piles usagées de l'appareil.
- Ne court-circuitez pas les bornes d'alimentation.
- Retirez les piles si le produit ne doit pas être utilisé pendant une longue période.
- Si une pile fuit, ne touchez pas l'électrolyte à mains nues. Retirez les piles avec précaution et nettoyez le compartiment à piles avec un chiffon sec. Si l'électrolyte entre en contact avec votre peau ou vos yeux, rincez abondamment à l'eau et consultez un médecin.
- Gardez les piles hors de portée des enfants ; l'ingestion d'une pile peut être dangereuse pour la santé.
- Ne jetez pas les piles au feu ou dans l'eau. Éliminez les piles usagées dans un point de collecte désigné ; ne les jetez pas avec les ordures ménagères.

REMARQUE IMPORTANTE

- Ce jeu de fléchettes est conçu pour être utilisé exclusivement avec des fléchettes légères à pointe souple. Nous vous recommandons d'utiliser les fléchettes fournies dans le kit. N'essayez pas d'utiliser des fléchettes à pointe en acier, des fléchettes plus longues (longueur maximale de la pointe : 2,5 cm) ou des fléchettes plus lourdes (poids maximal : 12 g), car

cela endommagerait le jeu. Veuillez respecter un court intervalle entre chaque lancer afin de permettre au mécanisme et au système électronique de la cible d'enregistrer correctement le score. Si deux lancers sont effectués trop rapidement l'un après l'autre, retirez la deuxième fléchette et relancez-vous pour vous assurer que votre score est correctement enregistré.

SYSTÈME DE POINTS



- « Simple » – points marqués à partir du segment
- « Double » – points marqués à partir du segment doublés
- « Triple » – points marqués par le segment multipliés par trois
- « Bull's-Eye » – 25 points
- « Double Bull's-Eye » – 50 points

DESCRIPTION DES BOUTONS

- Appuyez sur le bouton « GAME/POWER » et maintenez-le enfoncé pour mettre l'appareil hors tension. Appuyez sur le bouton « GAME/POWER » pour mettre l'appareil sous tension ou changer de jeu lorsque l'appareil est sous tension.
- Le bouton « OPTION » sert à sélectionner un sous-jeu.

SIGNALISATIONS SONORES

- « Laser » – un son qui retentit lorsque la fléchette touche la cible.
- « Double » : son indiquant un tir dans le secteur Double (score x2)
- « Triple » : son indiquant un tir dans le segment Triple (score x3)
- « Score » – un son indiquant qu'un score a été atteint dans la partie en cours.
- « Close » – un son indiquant la fin du segment en cours de score.
- « Open » : son indiquant l'ouverture du segment en cours de score.
- « Winner » – le son indique que le premier gagnant a été déterminé.
- « Bull's-Eye » – un son indiquant un tir dans le segment Bull's-Eye (25 points)
- « Next » – son indiquant que c'est au tour du joueur suivant de jouer après que le joueur précédent a lancé trois fléchettes
- « Ye » – ce son indique que le segment cible a été touché.
- « Sorry » – ce son indique que le segment cible n'a pas été touché*.
- est utilisé pour sélectionner le nombre de joueurs avant de commencer la partie ; la valeur par défaut est 2.
- Le bouton « DOUBLE » est utilisé exclusivement pour les modes G01 et G02 ; pour plus de détails, veuillez vous reporter au manuel du jeu.
- Le bouton « SOUND » sert à régler le volume de 0 à 7 ; le volume par défaut est 5. Appuyez sur le bouton « SOUND » et maintenez-le enfoncé pendant 3 secondes pour basculer entre les scores du centre intérieur/extérieur de la cible (50/50)/(25/50) (pour G01, G02).
- Le bouton « START/NEXT » sert à démarrer la partie ou à passer au joueur suivant.
- Si un bouton ou un numéro de lancer est maintenu enfoncé pendant plus de 10 secondes, le message suivant s'affiche sur l'écran LCD

*Le nombre de bips peut varier en fonction du modèle et du mode de jeu.

RÈGLES DU JEU

- **G01 Compte à rebours (301, 501, 601, 701, 801, 901, 999)**

Après chaque coup, le nombre de points marqués lors de ce lancer est déduit du score du joueur ; le joueur dont le score tombe à 0 gagne. Si le score d'un joueur passe en dessous de 0, on parle de « burst » : le score de ce tour est annulé et réinitialisé au score du tour précédent. Un joueur peut sélectionner l'option « Double » avant le début de la partie :

- Double In – pour commencer, le joueur doit toucher le double.
- Double Out – pour terminer la partie, le double doit être touché ; si le score du joueur tombe à 1, le résultat de ce tour est annulé et réinitialisé au score du tour précédent.
- Double In/Out – la zone double doit être touchée pour commencer à marquer des points ou pour terminer la partie ; si le score du joueur tombe à 1, le résultat de ce tour est annulé et rétabli à celui du tour précédent.

S'il y a plus d'un joueur et qu'il n'en reste plus qu'un, la partie se termine et le dernier joueur prend directement la dernière place. Activation/désactivation de la fonction 50/25 : appuyez et maintenez enfoncé pendant 3 secondes ; le score pour la zone centrale/externe de la cible est de 50/50 ou 25/50. Avec la possibilité de choisir entre le bull 50/50 (les centres intérieur et extérieur valent tous deux 50) ou le bull 25/50 (le centre intérieur vaut 50 et le centre extérieur 25), un total de 14 variantes peut être sélectionné à chaque partie.

- **G02 Compte à rebours par équipe**

Le jeu implique 2 à 4 équipes ; les règles sont les mêmes que **dans le G01**

- **G03 Round Clock (105, 110, 115, 120 ; 205, 210, 215, 220 ; 305, 310, 315, 320)**
  - (105, 110, 115, 120) : un coup dans n'importe quelle zone rapporte un point
  - (205, 210, 215, 220) – un coup dans n'importe quelle zone double rapporte un point
  - (305, 310, 315, 320) – un tir dans une zone triple rapporte des points

5” numéro 1 – numéro 5, « 10 » numéro 1 – numéro 10, « 15 » – numéro 1 – numéro 15, « 20 » – numéro 1 – numéro 20. Le joueur doit atteindre le numéro affiché ; si la cible est atteinte, le numéro suivant apparaît à l’écran ; le joueur qui atteint tous les numéros gagne. S'il y a plus d'un joueur et qu'il n'en reste plus qu'un, le jeu se termine et le dernier joueur prend directement la dernière place.

- **G04 Compte à rebours (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)**

Les points de chaque joueur sont additionnés à chaque lancer réussi, et le joueur dont le score atteint ou dépasse l'objectif fixé est déclaré vainqueur. S'il y a plusieurs joueurs et qu'il n'en reste plus qu'un à la fin de la partie, celle-ci prend fin et ce dernier joueur est immédiatement relégué à la dernière place.

- **G05 Cricket standard (E00, E20, E25)**

Seuls les 15, 16, 17, 18, 19, 20 et le « bull’s eye » comptent. Règles de score :

  - Segment simple – 1 point
  - Double segment – 2 points
  - Triple – 3 points

E00 – n’importe quel chiffre pour commencer, l’ordre n’a pas d’importance. E20 — touchez le « 20 » 3 fois pour commencer, puis le 19, le 18, le 17, le 16, le 15 et le « bull’s eye ». E25 — toucher le « bull’s » 3 fois pour commencer, suivi de 15, 16, 17, 18, 19, 20. Chaque numéro sur le tableau est représenté par 3 segments LCD ; si le numéro est touché, le segment LCD correspondant s’allume. Pour « ouvrir » un numéro et commencer à marquer des points, il faut le toucher 3 fois. Cependant, si tous les joueurs ont « ouvert » un numéro donné, celui-ci est « fermé » et aucun joueur ne peut marquer de points pour ce numéro. Un joueur doit « ouvrir » une cible le plus tôt possible pour commencer à marquer des points. Si un joueur « ouvre » un chiffre et qu'un adversaire ne « ferme » pas cette cible, le joueur peut continuer à frapper ce chiffre pour obtenir un score plus élevé. Une fois que chaque joueur a frappé un chiffre trois fois et l'a fermé, aucun point supplémentaire n'est attribué pour frapper ce chiffre, et le joueur doit choisir un autre chiffre. Si un joueur **« ferme »** tous les chiffres, le jeu se termine et le joueur ayant le score le plus élevé gagne.

- **G06 No Score Cricket (000, 020, 025)**

Seuls les coups dans les sections 15, 16, 17, 18, 19, 20 et le « bull’s eye » comptent. Règles de score :

  - Segment simple – 1 point
  - Double segment – 2 points
  - Triple – 3 points

000 — n'importe quel nombre pour commencer, l'ordre n'a pas d'importance. 020 — touchez le « 20 » trois fois pour commencer, puis le 19, le 18, le 17, le 16, le 15 et le « bull's eye ». 025 — toucher le « bull’s » 3 fois pour commencer, suivi de 15, 16, 17, 18, 19, 20. Chaque numéro est représenté par 3 segments LCD ; si le numéro est touché, le segment LCD correspondant s’affiche. Le gagnant est le joueur qui est le premier à avoir touché tous les numéros corrects 3 fois. S’il y a plus d’un joueur et qu’il n’en reste plus qu’un, la partie se termine et le dernier joueur prend directement la dernière place.

- **G07 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25)**

Seuls les numéros 15, 16, 17, 18, 19, 20 et le « bull’s eye » sont valides. Règles de score :

  - Segment simple – 1 point
  - Double segment – 2 points
  - Triple – 3 points

C00 – n’importe quel numéro pour commencer ; l’ordre n’a pas d’importance. C20 — touchez le « 20 » trois fois pour commencer ; les séquences suivantes sont 19, 18, 17, 16, 15 et le « bull’s eye ». C25 — toucher le « bull’s eye » 3 fois pour commencer, suivi de 15, 16, 17, 18, 19, 20. Chaque chiffre est représenté par 3 segments LCD ; si le chiffre est touché, le segment LCD correspondant s’allume. Pour « ouvrir » un numéro et commencer à marquer des points, il faut le toucher 3 fois. Cependant, si tous les joueurs ont « ouvert » un numéro donné, celui-ci est « fermé » et aucun joueur ne peut marquer de points pour ce numéro. Les points sont attribués à tous les joueurs sauf au joueur actuel. Un joueur doit « ouvrir » une cible le plus tôt possible pour pouvoir marquer des points. Si un joueur « ouvre » un chiffre et qu’un adversaire ne « ferme » pas cette cible, le joueur peut continuer à toucher ce chiffre pour obtenir un score plus élevé. Une fois qu’un joueur a touché un chiffre trois fois et l’a « fermé », les coups supplémentaires sur ce chiffre ne rapportent plus de points ; le joueur doit choisir un autre chiffre. Si un joueur **« ferme »** tous les chiffres, la partie se termine et le joueur ayant le score le plus bas gagne.

- **G08 KILLER CRICKET (H00, H20, H25)**

Le jeu est similaire au G06 No Score Cricket, SAUF que lorsque vous « fermez » un chiffre et que vos adversaires ne l’ont pas fait, vous pouvez éliminer les points de vos adversaires en touchant à nouveau le même chiffre. Le gagnant est le joueur qui a « fermé » tous les chiffres. S’il y a plus d’un joueur et qu’il n’en reste qu’un seul en jeu, la partie se termine et le dernier joueur est directement classé en dernière position.

- **G09 Low Pitch Cricket (L00, L20, L25)**

Le jeu est similaire au G05 Cricket standard. SAUF que les numéros à atteindre dans le jeu sont passés de « 15 à 20 et la bulle » à « 1 à 6 et la bulle ».

- **G10 SHOOT OUT (-05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19, -21)**

L'ordinateur affiche aléatoirement un chiffre que le joueur doit atteindre. Un point est déduit à chaque coup réussi. Les points provenant des zones simple, double et triple du chiffre cible sont valables. Le premier joueur à atteindre zéro, en partant du point de départ, gagne. Si le joueur ne parvient pas à atteindre la cible dans les 10 secondes, le lancer est considéré comme un échec, et la cible passe automatiquement à un autre chiffre aléatoire, que le joueur doit atteindre lors de son prochain lancer. -05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19, -21 désignent respectivement les points de départ 05, 07, 09, 11, 13, 15, 17, 19, 21.

- **G11 Meilleur score (003, 004… 014…)**

Cela s'applique lorsqu'un segment de score est touché. (03, 04… 15…) indique le nombre total de lancers par partie. Il y a trois lancers par manche. Toucher des segments à un point rapporte x1. Toucher des segments à deux points rapporte x2. Toucher des segments à trois points rapporte x3. Une fois toutes les manches terminées, le joueur ayant le score le plus élevé est déclaré vainqueur.

- **G12 ShangHai (101, 105, 110, 115)**

Chaque joueur doit se déplacer sur le plateau pour marquer des points de 1 à 20, puis toucher le centre de la cible. Un lancer doit être effectué pour chaque numéro, et le joueur ayant le score le plus élevé gagne. L'ordinateur affiche le numéro que le joueur doit toucher. Chaque joueur peut marquer des points sur n'importe quel segment valide (simple x 1, double x 2, triple x 3), et les options varient comme suit :

- L01 : le jeu commence au segment 1
- L05 : le jeu commence au segment 5
- L10 : le jeu commence au segment 10
- L15 : le jeu commence au segment 15

Une fois tous les tours terminés, le joueur ayant obtenu le score le plus élevé est déclaré vainqueur.

- **G13 « Legs Over » (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

O03 – O21 indique entre 3 et 21 vies. Si le score d'un joueur est inférieur à celui du joueur précédent, un voyant de vie s'éteint, ce qui signifie qu'il perd une vie. Si un joueur appuie sur « Start/Next » pour passer son tour, un voyant de vie s'éteint, ce qui signifie qu'il perd une vie. Un joueur est éliminé du jeu lorsqu'il a perdu toutes ses vies. Le dernier joueur restant est le gagnant. Ce jeu nécessite au moins 2 joueurs.

- **G14 Legs Under (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)**

Ce jeu se joue de la même manière que le G13 Legs Over, à l'EXCEPTION suivante. Le score cible est le score le plus bas de chaque manche. Un lancer manqué doit être comptabilisé comme 60 en appuyant sur le bouton « NEXT ». U03-U21 correspond à 3 à 21 vies. L'affichage en mode Cricket indiquera le nombre de vies restantes.

- **G15 HALVE-IT (H12)**

Ce jeu se compose de 12 manches de trois lancers chacune. Le but est de marquer autant de points que possible à partir des numéros désignés. Les numéros désignés pour chaque manche sont :

Tour	12	13	14	D	15	16	17	T	18	19	20	B	Total :
Joueur													

D : Double T : Triple B : Bull

Les points ne sont attribués que pour les lancers réussis dans la zone désignée. Tous les lancers réussis sont comptabilisés à leur valeur nominale. Si les trois lancers d'un joueur manquent la zone désignée, son score total pour ces lancers est divisé par deux. Le joueur ayant le score le plus élevé à la fin remporte la partie.

- **G16 Big Little – Straight (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

(3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) représentent les vies restantes du joueur. Le plateau génère un nombre cible au début de la partie. Si le joueur atteint la cible lors de son premier ou deuxième lancer, il peut générer une nouvelle cible avec ses lancers restants. Si le joueur génère une nouvelle cible lors du deuxième lancer, il n'a pas besoin d'un troisième lancer ; si le joueur atteint la cible lors du troisième lancer ou la rate complètement, la cible électronique génère aléatoirement une nouvelle cible pour le joueur suivant. Si un joueur ne parvient pas à atteindre la cible désignée lors d'un tour donné, il perd 1 vie, son nombre de vies est réduit de 1, et le joueur suivant continue à lancer. Si le nombre de vies d'un joueur tombe à 0, il est éliminé du jeu. Un double ou un triple du nombre figurant sur la cible est également valable. Le dernier joueur en lice est le gagnant. Au moins 2 joueurs sont requis pour jouer.

- **G17 Big Little - Difficile (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

(H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21) indique le nombre de points de vie restants pour le joueur. Il faut atteindre exactement le même nombre que la cible. La différence réside dans le fait qu'il s'agisse d'un simple, d'un double ou d'un triple. Les autres règles sont les mêmes que dans **G16 Big Little – Simple**.

- **G18 Couleur (100, 200, 300, 400, 500)**

Au début de la partie, le joueur 1 choisit une couleur lors du premier lancer ; les couleurs des joueurs 3, 5 et 7 sont les mêmes que celles du joueur 1 ; les couleurs des joueurs 2, 4, 6 et 8 sont inversées ; les deux couleurs sont le noir et le marron ; le 20 correspond au noir, le 1 au marron, et ainsi de suite. La cible ne peut pas être choisie comme couleur. Le lancer au cours duquel la couleur est choisie ne compte pas dans les trois lancers tant qu'une couleur n'a pas été choisie. Si aucune couleur n'est choisie, le joueur actuel ne peut pas passer son tour au joueur suivant. Si une couleur est choisie, le comptage des points commence. Des points sont attribués pour les numéros de la couleur du joueur et pour avoir touché le centre de la cible. Les numéros de la couleur de l'adversaire ne rapportent pas de points. Le joueur dont le score dépasse le premier l'objectif fixé est le gagnant. S'il y a plus d'un joueur et qu'il n'en reste qu'un seul en jeu, la partie se termine et le dernier joueur est immédiatement placé en dernière position.

- **G19 Bonus Couleur (100, 200, 300, 400, 500)**

Les règles sont essentiellement les mêmes que dans le G18 Couleur, à l'exception suivante : si un joueur lance des fléchettes dans la couleur d'un adversaire, tous les joueurs de cette couleur reçoivent des points qui s'ajoutent à leur score total. S'il reste plus d'un joueur et qu'un seul joueur est encore en jeu, la partie se termine et le dernier joueur est immédiatement placé en dernière position.

- **G20 Correctional Colour (100, 200, 300, 400, 500)**

Les règles sont essentiellement les mêmes que dans le G18 Couleur, à l'exception suivante : si un joueur lance une fléchette dans la couleur d'un adversaire, ces points sont déduits du score total de ce joueur. S'il reste plus d'un joueur en jeu, la partie se termine et le dernier joueur prend directement la dernière place.

- **G21 Couleur sans comptage (3, 4, 5, 6, 7)**

Au début de la partie, le joueur 1 choisit une couleur lors du premier lancer. Les couleurs des joueurs 3, 5 et 7 sont les mêmes que celles du joueur 1, et celles des joueurs 2, 4, 6 et 8 sont inversées. Les deux couleurs sont le noir et le marron ; le 20 est noir, le 1 est marron, et ainsi de suite. La bulle ne peut pas être choisie comme couleur. Le lancer utilisé pour choisir une couleur ne compte pas dans les trois lancers tant qu'une couleur n'a pas été choisie. Si aucune couleur n'est choisie, le joueur actuel ne peut pas passer son tour au joueur suivant. Une fois qu'une couleur a été choisie, la partie de fléchettes commence. Toucher un segment de la couleur du joueur et le centre de la cible augmente le nombre de points de vie de 1. Toucher un segment de la couleur de l'adversaire réduit le nombre de points de vie de 1. Un joueur est éliminé si son nombre de points de vie tombe à 0. Au début de la partie, chaque joueur dispose de 3, 4, 5, 6 ou 7 points de vie. Lorsqu'il ne reste plus qu'un seul joueur, la partie se termine et ce dernier est déclaré vainqueur. Il faut être au moins deux pour jouer à ce jeu.

- **G22 Free-Dart Colour (5, 10, 15, 20)**

Au début de la partie, le joueur 1 choisit une couleur lors de son premier lancer. Les joueurs 3, 5 et 7 ont la même couleur que le joueur 1, tandis que les joueurs 2, 4, 6 et 8 ont la couleur opposée. Les deux couleurs sont le noir et le marron, où 20 est noir, 1 est marron, et ainsi de suite. Le centre de la cible ne peut pas être choisi comme couleur. Le lancer qui détermine la couleur ne compte pas dans les trois lancers tant qu'une couleur n'a pas été choisie. Si aucune couleur n'est choisie, le joueur actuel ne peut pas passer au joueur suivant. Si une couleur est choisie, le comptage des points commence. Des points sont attribués pour les touches sur la cible de la couleur du joueur et au centre de la cible. Les touches sur la couleur de l'adversaire ne rapportent pas de points. 5, 10, 15, 20 sont le nombre de lancers défini. Une fois le nombre de lancers défini effectué, la partie se termine et le joueur ayant le score le plus élevé est déclaré vainqueur.

- **G23 Tir I (- - -)**

Chaque joueur lance 3 fléchettes en un seul tour ; les points sont additionnés pour chaque joueur, et le joueur ayant le score le plus élevé reçoit 1 point pour ce tour. Si le score d'un joueur atteint 7, ce joueur est déclaré vainqueur et la partie se termine. Plus le score est élevé, meilleure est la position.

- **G24 Tir II (- - -)**

Les règles sont essentiellement les mêmes que dans le G23, à l'exception suivante : seuls les 15, 16, 17, 18, 19, 20 et le centre comptent.

- **G25 Tir III (- - -)**

Les règles sont essentiellement les mêmes que dans le G23 Shooting, à l'exception suivante : si le score d'un joueur est de 4 ou si le nombre de tours est de 7, la partie se termine. Plus le score est élevé, meilleure est la position.

- **G26 Tir IV (- - -)**

Les règles sont essentiellement les mêmes que dans le G25 Tir III, à l'exception suivante : seuls les 15, 16, 17, 18, 19, 20 et le Bullseye comptent.

- **G27 Bingo (132, 141, 168, 189)**

Le numéro de la cible s'affiche sur l'écran LCD ; le joueur qui touche en premier toutes les cibles 3 fois gagne. 132 – cibles affichées dans l'ordre 15, 4, 8, 14, 3. 141 – cibles affichées dans l'ordre 17, 13, 9, 7, 1. 168 – cibles affichées dans l'ordre : 20, 16, 12, 6, 2. 189 – affiche les cibles dans l'ordre 19, 10, 18, 5, 11. Chaque cible doit être touchée 3 fois avant de passer à la suivante. Une zone simple compte pour 1 coup. Une zone double compte pour 2 coups. Une zone triple compte pour 3 coups.

- **G28 Killer (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

(3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) représentent les vies du joueur. Avant le début de la partie, le message « SEL » s'affiche sur l'écran LED, indiquant que chaque joueur doit sélectionner son numéro cible. Si le premier joueur a sélectionné un numéro cible en lançant une fléchette, ce numéro s'affiche sur l'écran LCD. Appuyez sur « NEXT » pour sélectionner la cible du joueur suivant. Une fois que tous les joueurs ont fini de sélectionner leurs cibles, la partie commence. Les joueurs commencent à lancer leurs fléchettes. Seul le joueur qui touche sa cible devient le tueur et élimine un autre joueur. Si le numéro d'un joueur est touché par un adversaire (qui est le tueur), sa vie est réduite de 1 et cela s'affiche sur l'écran LCD. Si le tueur touche son propre numéro, il est disqualifié et sa vie est réduite de 1. Le tueur doit réduire autant que possible les points de vie de son adversaire. Si un joueur rate un numéro sur la cible, celle-ci émet un bip. Les numéros (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) représentent les points de vie de départ des joueurs. Le dernier joueur restant gagne, et le jeu se termine. Au moins 2 joueurs doivent participer au jeu.

- **G29 Killer - Double (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)**

Uniquement les numéros situés dans la zone double. Seuls les numéros situés dans la zone double comptent. Les autres règles sont les mêmes que dans **le G28 Killer.**

- **G30 Killer-Triple (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)**

Seul le numéro de la zone triple compte. Les autres règles sont les mêmes que dans **le G28 Killer.**

- **G31 Golf (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)**

(10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90) sont les scores fixes. Le jeu sélectionne un nombre cible en fonction de l'ordre de jeu, compris entre 1 et 18 (1 pour le tour 1, 2 pour le tour 2, et ainsi de suite). Le joueur doit viser le score le plus bas possible. Si tous les lancers manquent la cible, le score augmente de 5. Un tir dans la zone triple rapporte 1 point. Un tir dans la zone double rapporte 2 points. Un tir dans la zone simple rapporte 3 points. Vous pouvez lancer 1, 2 ou 3 fléchettes pour terminer ce tour ; c'est le dernier lancer qui compte. Si vous touchez une zone simple et que vous êtes satisfait d'un score de 3 points, vous pouvez passer au tour suivant. Si vous obtenez un score qui ne vous satisfait pas, vous pouvez continuer à lancer sur la cible. Cependant, si vous manquez finalement la cible, cela compte malheureusement pour 5 points. Un joueur est éliminé si ses points atteignent ou dépassent le nombre fixé. S'il ne reste plus qu'un seul joueur ou si un total de 18 tours a été effectué, le jeu se termine. Moins il y a de points, meilleure est la position.

DÉPANNAGE

- **Pas d'alimentation** - Vérifiez que les piles sont correctement insérées, ou qu'elles ne sont pas faibles ou déchargées.
- **Le jeu n'enregistre pas les scores** – Vérifiez si le jeu est en mode configuration ou s'il a été mis en pause. Appuyez sur le bouton START/NEXT pour voir si le jeu démarre. Vous pouvez également vérifier si des segments de score ou des boutons de fonction sont bloqués. Un temps de réponse électronique et mécanique est nécessaire entre les lancers. Si deux lancers sont effectués trop près l'un de l'autre, retirez la deuxième fléchette et relancez pour enregistrer correctement le score.
- **Segment ou bouton bloqué** – Pendant le transport ou au cours d'une partie normale, les segments de score peuvent se bloquer temporairement. Dans ce cas, le comptage automatique sera suspendu. Vous pouvez débloquer le segment en retirant délicatement la fléchette ou en déplaçant le segment avec votre doigt. Le jeu peut alors reprendre et les fonctions de comptage reviendront à la normale.
- **Retrait des pointes cassées** – N'utilisez pas d'outils tranchants ou métalliques pour retirer une pointe cassée, car ils pourraient endommager la surface de jeu. Si un fragment de la pointe dépasse de la surface du jeu, retirez-le délicatement avec vos doigts ou une pince en plastique. Si la pointe cassée affleure la surface du jeu et ne peut être saisie, n'essayez pas de la forcer à travers le jeu ; cela pourrait agrandir le trou ou endommager le capteur du jeu. Contactez un centre de service 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.
- **Interférences électriques ou électromagnétiques** - En cas d'interférences électromagnétiques, les composants électroniques de la cible peuvent mal fonctionner ou cesser de fonctionner. (Par exemple : un orage violent, de fortes interférences électromagnétiques, une décharge électrostatique, la proximité d'un moteur électrique ou d'un four à micro-ondes). Pour rétablir le fonctionnement normal, retirez les piles pendant quelques secondes, puis réinsérez-les. Pensez également à éliminer la source des interférences.

ENTRETIEN DE LA CIBLE

IMPORTANT ! Retirez les piles avant de nettoyer l'appareil avec un chiffon humide. Les cibles de fléchettes ne doivent être nettoyées qu'avec un chiffon humide ! Ne laissez pas d'eau pénétrer dans le compartiment à piles, les boutons ou les composants électroniques. cas d'utilisation fréquente, la surface avant de l'appareil est susceptible de se salir. Nettoyez la surface avant, les boutons et l'écran avec 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 le jeu de fléchettes pendant une longue période, il est conseillé de le recouvrir d'un chiffon pour le protéger de la poussière. Rangez toujours le produit dans un endroit sec et propre, à température ambiante.

Cet appareil est un équipement électrique et électronique. Veuillez vous assurer de respecter la réglementation locale : apportez vos anciens équipements électriques à un point de collecte des déchets désigné.



Köszönjük, hogy megvásárolta ezt az elektronikus darts játékot. A számítógépes pontszámrendszernek köszönhetően a játék egyszerű és élvezetes. A 31 beépített játékmód és a több mint 285 választási lehetőség és variáció között mind a kezdők, mind a tapasztaltabb játékosok megtalálják a számukra legmegfelelőbb játékot. Egyszerre legfeljebb 8 játékos vehet részt a játékban. A játék megkezdése előtt kérjük, olvassa el a használati utasítást, és őrizze meg későbbi használ

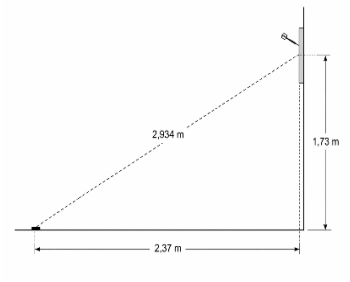
FIGYELMEZTETÉSEK

- Ez a termék nem játék. 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. Tartsa kisgyermekektől elzárva.
- A darts nyilakat kizárólag a darts táblára dobja; soha ne dobjon emberekre, állatokra vagy más tárgyakra. Kizárólag puha hegyű darts nyilakat használjon; az acélhegyű darts nyilak használata károsíthatja a darts táblát és sérülést okozhat.
- Válasszon egy stabil, függőleges falat, amely előtt legalább 3 m szabad hely van. Kerülje az átjárók, ajtók és ablakok közelében lévő helyeket. Győződjön meg arról, hogy a darts táblát biztonságosan rögzítették, és nem eshet le.
- A készüléket kizárólag beltéren használja. Védje a nedvességtől, esőtől, magas és alacsony hőmérséklettől, valamint a hőforrások közvetlen hatásától. Ne tegye ki hosszabb ideig napfénynek.
- Az összeszerelést felnőtteknek kell elvégezniük. Ne próbálja meg saját kezűleg javítani vagy módosítani a készüléket; ha megsérült, vegye fel a kapcsolatot egy hivatalos szervizközponttal. Ne szerelje szét a burkolatot vagy az elektronikus alkatrészeket.

A KÉSZLET TARTALMA

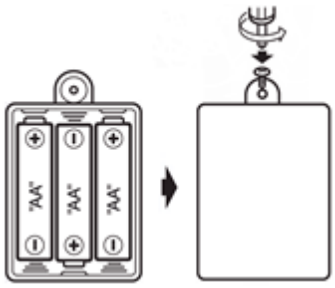
A készlet tartalma: elektronikus darts tábla, 6 puha hegyű darts nyíl, 50 tartalék hegy, használati útmutató és szerelési anyagok.

TELEPÍTÉS



A felszereléshez használja a mellékelt rögzítőelemeket: faldugókat és csavarokat.
Szerelje fel a táblát a szerelési ábra szerint. A felszerelés után a középpontnak 173 cm-re kell lennie a padlótól. A dobási vonalnak 237 cm-re kell lennie a célfelülettől. A felszerelés után ellenőrizze, hogy a darts táblája szilárdan rögzül-e a falhoz, és használat közben nem mozdul-e el. Gondoskodjon arról, hogy a darts tábla előtt körülbelül 3 m szabad hely legyen. Csavarjon be két csavart csavarjon be a jelölőpontokba, amíg a csavarfejek körülbelül 1/2 cm-re ki nem állnak a falból. Igazítsa a játék hátulján található jelöléseket a csavarfejekhez, majd szerelje fel a játékot. Lehet, hogy beállítania a csavarokat, amíg a korong szorosan illeszkedik a falhoz.

TELEPÍTÉS



A darts táblát 3 db 1,5 V-os AA (LR6) elem táplálja. Az elemtartó hátulról nyitható az elemek behelyezéséhez. Az elemek élettartamának meghosszabbítása érdekében a darts tábla automatikus kikapcsolási móddal rendelkezik. Ha a darts táblát nem használja, 30 perc elteltével automatikusan kikapcsol. Az elemek nem tartoznak a csomaghoz.

ELEMEK BIZTONSÁGA

- Az elemeket felnőttnek kell cserélnie.
- Az eldobható elemeket nem szabad újratölteni.
- Az újratölthető elemeket a töltés előtt ki kell venni a készülékből.
- Az újratölthető elemeket csak felnőtt felügyelete mellett szabad tölteni.
- Ne keverje össze különböző típusú elemeket, illetve új és használt elemeket.
- Csak az ajánlott típusú vagy azzal egyenértékű elemeket használja.
- Helyezze be az elemeket a megfelelő polaritással.
- Vegye ki a használt elemeket a készülékből.
- Ne rövidre zárja az áramellátó kapcsokat.
- Vegye ki az elemeket, ha a terméket hosszabb ideig nem fogja használni.
- Ha az elem szivárog, ne érintse meg az elektrolitot csupasz kézzel. Óvatosan vegye ki az elemeket, és tisztítsa meg az elemtartót egy száraz ruhával. Ha az elektrolit érintkezésbe kerül a bőrrel vagy a szemmel, bő vízzel öblítse le, és forduljon orvoshoz.
- Tartsa az elemeket gyermekektől elzárva; az elem lenyelése egészségre káros lehet.
- Ne dobja az elemeket tűzbe vagy vízbe. A használt elemeket a kijelölt gyűjtőhelyen adja le; ne dobja őket a háztartási hulladék közé.

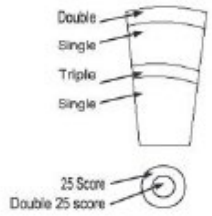
FONTOS MEGJEGYZÉS

- A darts táblát kizárólag puha hegyű, könnyű dartsokkal szabad használni. Javasoljuk a készletben található dartsok használatát. Ne próbáljon acélhegyű, hosszabb (a hegy hossza legfeljebb 2,5 cm) vagy nehezebb (a darts súlya legfeljebb 12 g) dartsokat használni, mivel ez károsíthatja a táblát. Kérjük, tartson rövid szünetet a dobások között, hogy a tábla

mechanizmusa és elektronikája megfelelően rögzíthesse a pontszámot. Ha két dobás túl közel következik egymáshoz, vegye ki a második dartsot, és dobjon újra, hogy a pontszámot helyesen rögzítsék.

PONTSZÁMÍTÁSI RENDSZER

- „Single” – a szegmensből szerzett pontok
- „Double” – a szegmensből szerzett pontok megduplázódnak
- „Triple” – a szegmensből szerzett pontok háromszorosát
- „Bull’s-Eye” – 25 pont
- „Double Bull’s-Eye” – 50 pont



A GOMBOK LEÍRÁSA

- Tartsa lenyomva a „GAME/POWER” gombot a készülék kikapcsolásához. Nyomja meg a „GAME/POWER” gombot a készülék bekapcsolásához vagy a játék számának megváltoztatásához, miközben a készülék be van kapcsolva.
- Az „OPTION” gombot az aljáték kiválasztásához használja.

HANGJELZÉSEK

- „Laser” – hang, amely akkor szólal meg, amikor a darts eltalálja a táblát.
- „Double” – a Double szektorba való találatot jelző hang (pontszám x2)
- „Triple” – a Triple szektorba való találatot jelző hang (pontszám x3)
- „Pontszám” – hang, amely jelzi, hogy a jelenlegi játékban pontszámot értek el.
- „Close” – hang, amely jelzi a pontszerző szegmens lezárását.
- „Open” – hang, amely jelzi a pontszerző szegmens megnyitását.
- „Winner” – a hang jelzi, hogy megvan az első nyertes.
- „Bull’s-Eye” – a Bull’s-Eye szegmens eltalálását jelző hang (25 pont)
- „Next” – a hang jelzi, hogy az előző játékos három darts dobása után a következő játékos következik
- „Ye” – a hang jelzi, hogy a célszegmens eltalálásra került.
- „Sorry” – ez a hang jelzi, hogy a célszegmens nem lett eltalálva*.
- A játék megkezdése előtt a játékosok számának kiválasztására szolgál; az alapértelmezett érték 2.
- A „DOUBLE” gomb kizárólag a G01 és G02 módokban használható; a részleteket lásd a játék kézikönyvében.
- A „SOUND” gomb a hangerő 0 és 7 közötti beállítására szolgál; az alapértelmezett hangerő 5. Tartsa lenyomva a „SOUND” gombot 3 másodpercig a cél belső/külső közepének pontszámváltásához (50/50)/(25/50) (G01, G02 esetén).
- A „START/NEXT” gomb a játék elindítására vagy a következő játékosra való átváltásra szolgál.
- Ha bármelyik gombot vagy a dobás számát 10 másodpercnél hosszabb ideig lenyomva tartja, a következő üzenet jelenik meg az LCD-kijelzőn

*A sípolások száma a modelltől és a játékmódtól függően változhat.

A JÁTÉK SZABÁLYAI

- **G01 Visszaszámlálás (301, 501, 601, 701, 801, 901, 999)**

Minden találat után a dobással elért pontszámot levonják a játékos pontszámából; az a játékos nyer, akinek a pontszáma 0-ra csökken. Ha egy játékos pontszáma 0 alá csökken, ezt „burst”-nak nevezik, az adott kör pontszámát törlik, és visszaállítják az előző kör pontszámára. A játékos a játék kezdete előtt kiválaszthatja a „Double” opciót:

- Double In – a játék kezdetén a játékosnak el kell találnia a duplát.
- Double Out – a játék befejezéséhez el kell találnia a duplát; ha a játékos pontszáma 1-re csökken, az adott kör eredménye törlődik, és a pontszám az előző kör pontszámára áll vissza.
- Double In/Out – a pontszerzés megkezdéséhez vagy a játék befejezéséhez el kell találni a duplát; ha a játékos pontszáma 1-re csökken, az adott kör eredménye törlődik, és visszaáll az előző kör pontszámára.

Ha több mint 1 játékos van, és csak 1 játékos marad a játékban, a játék véget ér, és az utolsó játékos közvetlenül megszerzi a végső pozíciót.
A 50/25 funkció váltása: tartsa lenyomva 3 másodpercig; a belső/külső bullseye pontszáma 50/50 vagy 25/50. Az 50/50 bull (mind a belső, mind a külső bullseye 50 pontot ér) vagy a 25/50 bull (a belső bullseye 50, a külső 25 pontot ér) opciók közül választhatva összesen 14 változat választható ki minden játékban.

- **G02 Csapat visszaszámlálás**

A játékban 2–4 csapat vesz részt; a szabályok megegyeznek **a G01-ben** leírtakkal

- **G03 Kerek óra (105, 110, 115, 120; 205, 210, 215, 220; 305, 310, 315, 320)**
  - (105, 110, 115, 120) bármely területen elért találat egy pontot ér
  - (205, 210, 215, 220) – bármely kettős területen elért találat egy pontot ér
  - (305, 310, 315, 320) – a hármas területen elért találat pontokat ér

5” 1-es – 5-ös, „10” 1-es – 10-es, „15” – 1-es – 15-ös, „20” – 1-es – 20-as. A játékosnak el kell találnia a kijelzett számot; ha eltalálja a célt, a következő szám jelenik meg a képernyőn; az a játékos nyer, aki eltalálja az összes számot. Ha több mint 1 játékos van, és csak 1 játékos marad a játékban, a játék véget ér, és az utolsó játékos közvetlenül megszerzi a végső pozíciót.

- **G04 Count Up (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)**

Minden sikeres dobás után összeadják az egyes játékosok pontjait, és az a játékos nyer, akinek a pontszáma eléri vagy meghaladja a kitűzött célt. Ha több játékos is részt vesz a játékban, és a játék végén csak egy játékos marad, a játék véget ér, és az utolsó játékos azonnal az utolsó helyre kerül.

- **G05 Standard krikett (E00, E20, E25)**

Csak a 15, 16, 17, 18, 19, 20 és a „bull’s eye” számít. Pontszámítási szabályok:

  - Egy szegmens – 1 pont
  - Dupla szegmens – 2 pont
  - Hármas – 3 pont

E00 – bármely számmal kezdhető, a sorrend nem számít. E20 – kezdésként 3-szor el kell találni a „20”-at, majd a 19-et, 18-at, 17-et, 16-ot, 15-öt és a „bull’s eye”-t. E25 — kezdésként 3-szor el kell találni a „bull’s eye”-t, majd a 15-öt, 16-ot, 17-et, 18-at, 19-et és a 20-at. A táblán minden számot 3 LCD-szegmens jelöl; ha a számot eltalálják, a megfelelő LCD-szegmens kigyullad. Ahhoz, hogy egy számot megnyisson és pontokat szerezzen, a számot háromszor el kell találnia. Ha azonban minden játékos „megnyitotta” egy adott számot, az „bezárul”, és egyetlen játékos sem szerezhet érte pontokat. A játékosnak a lehető leghamarabb „meg kell nyitnia” egy célt, hogy pontokat szerezhessen. Ha egy játékos „megnyit” egy számot, és az ellenfél nem „zárja le” azt a célt, a játékos folytathatja a szám eltalálását, hogy magasabb pontszámot érjen el. Miután minden játékos háromszor eltalált egy számot és lezárta azt, további pontok nem járnak a szám eltalálásáért, és a játékosnak másik számot kell választania. Ha egy játékos **„lezár”** minden számot, a játék véget ér, és a legmagasabb pontszámot elérő játékos nyer.

- **G06 No Score Cricket (000, 020, 025)**

Csak a 15, 16, 17, 18, 19, 20 szekciókban és a „bull’s eye”-ban elért találatok számítanak. Pontszámítási szabályok:

  - Egy szegmens – 1 pont
  - Kettős szegmens – 2 pont
  - Hármas – 3 pont

000 — bármely számmal kezdhető, a sorrend nem számít. 020 — kezdésként háromszor el kell találni a „20”-at, majd a 19-et, 18-at, 17-et, 16-ot, 15-öt és a „bull’s eye”-t. 025 — kezdésként háromszor el kell találni a „bull’s eye”-t, majd a 15-öt, 16-ot, 17-et, 18-at, 19-et és a 20-at. Minden számot 3 LCD-szegmens jelöl; ha a számot eltalálják, a megfelelő LCD-szegmens megjelenik. Az a játékos nyer, aki elsőként találja el mind a helyes számokat háromszor. Ha több mint egy játékos van, és csak egy játékos marad a játékban, a játék véget ér, és az utolsó játékos közvetlenül az utolsó helyet foglalja el.

- **G07 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25)**

Csak a 15, 16, 17, 18, 19, 20 számok és a „bull’s eye” érvényesek. Pontszámítási szabályok:

  - Egyetlen szegmens – 1 pont
  - Dupla szegmens – 2 pont
  - Hármas – 3 pont

C00 – bármely számmal kezdhető; a sorrend nem számít. C20 — kezdésként háromszor el kell találni a „20”-at; az ezt követő sorozat: 19, 18, 17, 16, 15 és a „bull’s eye”. C25 – kezdésként háromszor el kell találni a „bull’s eye”-t, majd a 15, 16, 17, 18, 19, 20 következik. Minden számot 3 LCD-szegmens jelöl; ha a számot eltalálják, a megfelelő LCD-szegmens kigyullad. Ahhoz, hogy egy számot megnyisson és pontokat szerezzen, a számot háromszor el kell találnia. Ha azonban minden játékos „megnyitotta” egy adott számot, az „bezárul”, és egyetlen játékos sem szerezhet érte pontokat. A pontokat az aktuális játékos kivételével minden játékos megkapja. A játékosnak a lehető leghamarabb „meg kell nyitnia” a célt, hogy pontokat szerezhessen. Ha egy játékos „megnyit” egy számot, és az ellenfél nem „zárja le” azt a célt, a játékos folytathatja a szám eltalálását, hogy magasabb pontszámot érjen el. Miután egy játékos háromszor eltalált egy számot és „lezárta” azt, a szám további eltalálásai nem érnek pontokat; a játékosnak másik számot kell választania. Ha egy játékos **„lezár”** minden számot, a játék véget ér, és a legalacsonyabb pontszámmal rendelkező játékos nyer.

- **G08 KILLER CRICKET (H00, H20, H25)**

A játék hasonló a G06 No Score Cricket-hez, KIVÉVE, hogy ha „lezársz” egy számot, és az ellenfelek még nem, akkor az ellenfelek pontjait eltüntetheted, ha újra eltalálod ugyanazt a számot. A győztes az a játékos, aki „lezárta” az összes számot. Ha több játékos van, és csak egy játékos marad a játékban, a játék véget ér, és az utolsó játékos közvetlenül az utolsó helyre kerül.

- **G09 Alacsony dobású krikett (L00, L20, L25)**

A játék hasonló a G05 Standard Cricket-hez. KIVÉVE, hogy a játékban eltalálandó számok „15-től 20-ig és a bullseye” helyett „1-től 6-ig és a bullseye” lettek.

- **G10 SHOOT OUT (-05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19, -21)**

A számítógép véletlenszerűen megjeleníti a játékos által eltalálandó számot. Minden sikeres találatért egy pontot vonnak le. A célszám egy-, két- és háromszoros területeiről szerzett pontok érvényesek. Az a játékos nyer, aki a kiindulási ponttól kezdve elsőként éri el a nullát. Ha a játékos 10 másodpercen belül nem találja el a célt, a dobás hibának minősül, és a cél automatikusan egy másik véletlenszerű számra változik, amelyet a játékosnak a következő dobásával el kell találnia. A -05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19, -21 jelölések a 05, 07, 09, 11, 13, 15, 17, 19, 21-es kiindulási pontokat jelölik.

- **G11 Hi-Score (003, 004… 014…)**

Ez akkor érvényes, ha bármely pontszerző szegmenst eltalálnak. (03,04…15…) jelzi a játékban elvégzett dobások teljes számát. Egy körben három dobás van. Az egypontos szegmensek eltalálása x1 pontot ér. A kétpontos szegmensek eltalálása x2 pontot ér. A hárompontos szegmensek eltalálása x3 pontot ér. Miután minden kör befejeződött, a legmagasabb pontszámot elérő játékos nyeri a játékot.

- **G12 ShangHai (101, 105, 110, 115)**

Minden játékosnak körbe kell haladnia a táblán, hogy 1-től 20-ig pontokat szerezzen, majd el kell találnia a bullseye közepét. Minden számhoz egy dartsot kell dobni, és a legmagasabb pontszámot elérő játékos nyer. A számítógép megjeleníti a játékosnak eltalálnia kellő számot. Minden játékos pontokat szerezhet bármely érvényes szegmensen (egyszeres X 1, kétszeres X 2, háromszoros X 3), és a lehetőségek a következőképpen változnak:

- L01: a játék az 1. szegmensről indul
- L05: a játék az 5. szegmensnél kezdődik
- L10: a játék a 10. szegmensből indul
- L15: a játék a 15. szegmensből indul

Miután minden kör befejeződött, a legmagasabb pontszámot elérő játékos nyeri a játékot.

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

O03 – O21 jelzi a 3 és 21 közötti életek számát. Ha egy játékos pontszáma alacsonyabb, mint az előző játékosé, egy életjelző lámpa kialszik, ami azt jelenti, hogy elveszít egy életet. Ha egy játékos a „Start/Next” gombra nyomva kihagy egy kört, egy életjelző lámpa kialszik, ami azt jelenti, hogy elveszít egy életet. A játékos kiesik a játékból, ha elveszíti az összes életét. Az utolsó játékos a győztes. Ehhez a játékhoz legalább 2 játékos szükséges.

- **G14 Legs Under (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)**

Ez a játék ugyanúgy zajlik, mint a G13 Legs Over, a következő KIVÉTELEKKEL. A célpontszám az egyes körök legalacsonyabb pontszáma. Az elhibázott dobást 60 pontként kell számolni a „NEXT” gomb megnyomásával. Az U03-U21 3-21 életet jelöl. A Cricket módban a kijelző visszaszámolja, hány élet maradt.

- **G15 HALVE-IT (H12)**

Ez a játék 12 fordulóból áll, amelyek mindegyike három dobásból áll. A cél az, hogy a kijelölt számokból minél több pontot szerezzen. Az egyes fordulók kijelölt számai:

Forduló	12	13	14	D	15	16	17	T	18	19	20	B	Összesen:
Játékos													

D: Dupla T: Hármas B: Bull

Pontokat csak a kijelölt területen belüli találatokért kapnak. Minden találat névértékén kerül pontszámításra. Ha egy játékos mindhárom dobása elkerüli a kijelölt területet, akkor az azokért járó összpontszám felére csökken. A végén a legmagasabb pontszámot elérő játékos nyeri a játékot.

- **G16 Big Little – Straight (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

(3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) a játékos fennmaradó életeit jelöli. A táblázat a játék kezdetén generál egy célszámot. Ha a játékos az első vagy a második dobásával eltalálja a célt, a fennmaradó dobásaival új célt generálhat. Ha a játékos a második dobással új célt generál, nincs szüksége harmadik dobásra; ha a játékos a harmadik dobással eltalálja a célt vagy teljesen elvéti, az elektronikus cél véletlenszerűen generál egy új célt a következő játékos számára. Ha egy játékos egy adott körben nem éri el a kijelölt célt, 1 életet veszít, életeinek száma 1-gyel csökken, és a következő játékos folytatja a dobást. Ha egy játékos életeinek száma 0-ra csökken, kiesik a játékból. A célszám kétszerese vagy háromszorosa is érvényes. Az utolsó játékos a győztes. A játékhoz legalább 2 játékos szükséges.

- **G17 Big Little - Nehéz (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

(H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21) jelzi a játékosnak megmaradt életpontjainak számát. Pontosan ugyanazt a számot kell eltalálni, mint a célszám. A különbség abban rejlik, hogy egyszeres, kétszeres vagy háromszoros találat-e. A többi szabály megegyezik a **G16 Big Little – Simple** szabályaival.

- **G18 Szín (100, 200, 300, 400, 500)**

A játék kezdetén az 1. játékos az első dobással kiválaszt egy színt; a 3., 5. és 7. játékos színei megegyeznek az 1. játékoséval; a 2., 4., 6. és 8. játékos színei pedig az ellenkezői; a két szín a fekete és a barna; a 20-as fekete, az 1-es barna, és így tovább. A középpont nem választható színként. Az a dobás, amelyben a színt kiválasztják, nem számít bele a három dobásba, amíg nem választottak színt. Ha nem választanak színt, az aktuális játékos nem adhatja át a sorát a következő játékosnak. Ha színt választanak, megkezdődik a pontszámítás. Pontokat a játékos színében lévő számokért és a bullseye közepének eltalálásáért kapnak. Az ellenfél színében lévő számok nem érnek pontokat. Az a játékos nyer, akinek a pontszáma elsőként haladja meg a kitűzött célt. Ha több játékos van, és csak egy játékos marad a játékban, a játék véget ér, és az utolsó játékos azonnal az utolsó helyre kerül.

- **G19 Bónusz szín (100, 200, 300, 400, 500)**

A szabályok lényegében megegyeznek a G18 Szín szabályaival, kivéve, hogy: ha egy játékos az ellenfél színébe dobja a dartsot, akkor az adott színben lévő összes játékos pontot kap, amelyet hozzáadnak a teljes pontszámukhoz. Ha több játékos is maradt, és csak egy játékos marad a játékban, a játék véget ér, és az utolsó játékos azonnal az utolsó helyre kerül.

- **G20 Korrekciós szín (100, 200, 300, 400, 500)**

A szabályok lényegében megegyeznek a G18 Colour szabályaival, azzal a kivétellel, hogy: ha egy játékos dartsot dob az ellenfél színébe, azokat a pontokat levonják az adott játékos összpontszámából. Ha több játékos is maradt a játékban, a játék véget ér, és az utolsó játékos közvetlenül az utolsó helyre kerül.

- **G21 Szín pontszám nélkül (3, 4, 5, 6, 7)**

A játék kezdetén az 1. játékos az első dobással kiválaszt egy színt. A 3., 5. és 7. játékos színei megegyeznek az 1. játékoséval, a 2., 4., 6. és 8. játékos színei pedig az ellenkezői. A két szín a fekete és a barna; a 20-as fekete, az 1-es barna, és így tovább. A bullseye nem választható színként. A szín kiválasztásához használt dobás nem számít bele a három dobásba, amíg nem választottak színt. Ha nem választanak színt, az aktuális játékos nem adhatja át a körét a következő játékosnak. Miután kiválasztották a színt, megkezdődik a darts játék. A játékos színének megfelelő szegmens és a célpont közepének eltalálása 1-gyel növeli az életpontok számát. Az ellenfél színével jelölt szegmens eltalálása 1-gyel csökkenti az életpontok számát. A játékos kiesik, ha az életpontjainak száma 0-ra csökken. A játék kezdetén minden játékosnak 3, 4, 5, 6 vagy 7 életpontja van. Amikor csak 1 játékos marad, a játék véget ér, és az utolsó játékos a győztes. Ezt a játékot legalább 2 embernek kell játszania.

- **G22 Free-Dart Colour (5, 10, 15, 20)**

A játék kezdetén az 1. játékos az első dobásával kiválaszt egy színt. A 3., 5. és 7. játékosnak ugyanaz a színe, mint az 1. játékosnak, míg a 2., 4., 6. és 8. játékosnak az ellenkező színe van. A két szín a fekete és a barna, ahol a 20-as fekete, az 1-es barna, és így tovább. A táblaközéppont nem választható színként. A színt kiválasztó dobás nem számít bele a három dobásba, amíg nem választottak színt. Ha nem választanak színt, az aktuális játékos nem adhatja át a következő játékosnak a dobást. Ha színt választottak, megkezdődik a pontszámítás. Pontokat a játékos színével jelölt célponton és a célpont közepén elért találatokért kapnak. Az ellenfél színével jelölt célponton elért találatok nem számítanak. 5, 10, 15, 20 a dobások meghatározott száma. Miután a meghatározott számú dobás befejeződött, a játék véget ér, és a legmagasabb pontszámot elérő játékos nyeri a játékot.

- **G23 Lövés I (- - -)**

Minden játékos 3 dartsot dob egy körben; a pontokat összeadják minden játékosnál, és a legmagasabb pontszámot elérő játékos 1 pontot kap az adott körben. Ha egy játékos pontszáma eléri a 7-et, azt a játékost nyertesnek nyilvánítják, és a játék véget ér. Minél magasabb a pontszám, annál jobb a helyezés.

- **G24 Shooting II (- - -)**

A szabályok lényegében megegyeznek a G23-ban leírtakkal, kivéve, hogy: Csak a 15, 16, 17, 18, 19, 20 és a Bullseye számít.

- **G25 Lövészet III (- - -)**

A szabályok lényegében megegyeznek a G23 Shooting szabályaival, azzal a kivétellel, hogy: ha egy játékos pontszáma 4, vagy a körök száma 7, a játék véget ér. Minél magasabb a pontszám, annál jobb a helyezés.

- **G26 Lövészet IV (- - -)**

A szabályok lényegében megegyeznek a G25 Shooting III-ban szereplő szabályokkal, azzal a kivétellel, hogy csak a 15, 16, 17, 18, 19, 20 és a Bullseye számít.

- **G27 Bingo (132, 141, 168, 189)**

A célszám az LCD képernyőn jelenik meg; az a játékos nyer, aki elsőként eltalálja az összes célt háromszor. 132 – a célszámok a következő sorrendben jelennek meg: 15, 4, 8, 14, 3. 141 – a célszámok a következő sorrendben jelennek meg: 17, 13, 9, 7, 1. 168 – a célszámok a következő sorrendben jelennek meg: 20, 16, 12, 6, 2. 189 – a célpontok megjelenítése a következő sorrendben: 19, 10, 18, 5, 11. Minden célpontot háromszor el kell találni, mielőtt a következőre lépne. Egy egyszerű terület 1 találatnak számít. Egy dupla terület 2 találatnak számít. Egy hármas terület 3 találatnak számít.

- **G28 Killer (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

(3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) a játékosok életét jelöli. A játék kezdete előtt a „SEL" üzenet jelenik meg a LED-kijelzőn, jelezve, hogy minden játékosnak ki kell választania a célszámát. Ha az első játékos dartsdobással kiválasztotta a célszámát, az a szám megjelenik az LCD-kijelzőn. Nyomja meg a „NEXT" gombot a következő játékos céljának kiválasztásához. Miután minden játékos befejezte a céljának kiválasztását, a játék megkezdődik. A játékosok elkezdenek dartsot dobálni. Csak az a játékos lesz a gyilkos, aki eltalálja a célszámát, és megöl egy másik játékost. Ha egy játékos számát eltalálja egy ellenfél (aki a gyilkos), az élete 1-gyel csökken, és ez megjelenik az LCD képernyőn. Ha a gyilkos eltalálja a saját számát, kizárják, és az élete 1-gyel csökken. A gyilkosnak a lehető legtöbb életpontot kell elvennie az ellenfelétől. Ha egy játékos elvéti a célszámot, a cél sípoló hangot ad ki. A számok (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) a játékosok kezdeti életerőpontjait jelzik. Az utolsó megmaradt játékos nyer, és a játék véget ér. A játékban legalább 2 játékosnak kell részt vennie.

- **G29 Killer - Double (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)**

Csak a dupla területen lévő számok. Csak a dupla területen lévő számok számítanak. A többi szabály megegyezik **a G28 Killerrel.**

- **G30 Killer-Triple (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)**

Csak a hármas területen lévő számok számítanak. A többi szabály megegyezik a **G28 Killer** szabályaival**.**

- **G31 Golf (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)**

(10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90) a rögzített pontszámok. A játék a játékrendnek megfelelően választ ki egy célszámot 1 és 18 között (1 az 1. körben, 2 a 2. körben, és így tovább). A játékosnak a lehető legalacsonyabb pontszámot kell megcéloznia. Ha az összes dobás elvéti a célt, a pontszám 5-tel nő. A hármas zónába való találat 1 pontot ér. A kettős zónába való találat 2 pontot ér. Az egyszerű zónába való találat 3 pontot ér. 1, 2 vagy 3 dartsot dobhatsz a kör befejezéséhez; az utolsó dobás számít. Ha eltalálsz egy egyszerű területet, és elégedett vagy a 3 ponttal, továbbmehetsz a következő körbe. Ha nem elégedett a pontszámmal, folytathatja a dobást a darts táblára. Ha azonban végül elvéti a darts táblát, sajnos ez 5 pontnak számít. A játékos kiesik, ha pontszáma eléri vagy meghaladja a meghatározott számot. Ha csak 1 játékos marad, vagy összesen 18 kör lezárult, a játék véget ér. Minél kevesebb a pont, annál jobb a helyezés.

HIBAELHÁRÍTÁS

- **Nincs áramellátás** – Ellenőrizze, hogy az elemek megfelelően vannak-e behelyezve, vagy hogy nem gyengék-e vagy lemerültek-e.
- **A játék nem rögzíti a pontszámokat** – Ellenőrizze, hogy a játék beállítási módban van-e, vagy szüneteltetve van-e. Nyomja meg a START/NEXT gombot, hogy megnézze, elindul-e a játék. Ellenőrizheti azt is, hogy nincs-e beragadt pontszám-szegmens vagy funkciógomb. A dobások között szükséges egy bizonyos elektronikus és mechanikus reakcióidő. Ha két dobás túl közel van egymáshoz, vegye ki a második dartsot, és dobjon újra, hogy a pontszámot helyesen rögzítse a rendszer.
- **Beragadt szegmens vagy gomb** – Szállítás közben vagy a normál játék során a pontszám-szegmensek ideiglenesen beragadhatnak. Ebben az esetben az automatikus pontszámítás felfüggesztésre kerül. A szegmenst úgy oldhatja fel, hogy óvatosan eltávolítja a dartsot, vagy ujjával megmozgatja a szegmenst. Ezután a játék folytatható, és a pontszámítási funkciók visszatérnek a normális működéshez.
- **Törött hegyek eltávolítása** – Ne használjon éles vagy fém eszközöket a törött hegy eltávolításához – ezek károsíthatják a játékfelületet. Ha a hegy egy darabja kiáll a tábla felületéből, óvatosan távolítsa el az ujjaival vagy műanyag csipesszel. Ha a törött hegy egy síkban van a tábla felületével, és nem lehet megfogni, ne próbálja erővel áttörni a táblán; ez kiszélesítheti a lyukat vagy károsíthatja a tábla érzékelőjét. Forduljon egy hivatalos szervizhez, vagy használjon speciális puha hegyeltávolító eszközt (ún. „hegyeltávolítót"), 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 zavar** – Elektromágneses zavar esetén a darts tábla elektronikája meghibásodhat vagy leállhat. (Például: súlyos vihar, erős elektromágneses zavar, elektrosztatikus kisülés, elektromos motor vagy mikrohullámú sütő közelsége). A normál működés helyreállításához vegye ki az elemeket néhány másodpercre, majd helyezze vissza őket. Ne felejtse el eltávolítani a zavar forrását sem.

A DÁRTTÁBLA ÁPOLÁSA

FONTOS! Nedves ruhával történő tisztítás előtt vegye ki az elemeket. A darts táblákat kizárólag nedves ruhával szabad tisztítani! Ne engedje, hogy víz kerüljön az elemtartóba, a gombokra vagy az elektronika részeire. Gyakori használat esetén a készülék elülső felülete valószínűleg piszkos lesz. Tisztítsa meg az elülső felületet, a gombokat és a képernyőt nedves ruhával. Javasoljuk, hogy használjon vizet és kis mennyiségű enyhe mosószert tartalmazó oldatot. Ezután törölje szárazra egy puha, száraz ruhával. Ha hosszabb ideig nem szándékozik használni a darts táblát, tanácsos egy ruhával letakarni, hogy megvédje a portól. A terméket mindig száraz és tiszta helyen, szobahőmérsékleten tárolja.

Ez a készülék elektromos és elektronikus berendezés. Kérjük, tartsa be a helyi előírásokat: vigye a régi elektromos berendezéseket egy kijelölt hulladékgyűjtő pontra.



Grazie per aver acquistato questo gioco di freccette elettronico. Il suo sistema di punteggio computerizzato rende il gioco semplice e divertente. Con 31 giochi integrati e oltre 285 opzioni e varianti tra cui scegliere, sia i principianti che i giocatori più esperti troveranno il gioco che fa per loro. Possono giocare fino a 8 giocatori contemporaneamente. Prima di iniziare a giocare, si prega di leggere le istruzioni e di conservarle per riferimento futuro.

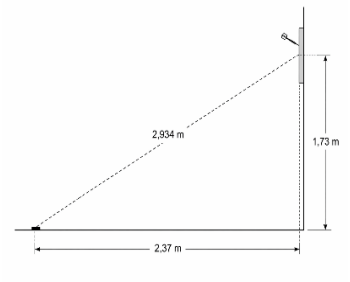
AVVERTENZE

- Questo prodotto non è un giocattolo. È destinato a giovani di età superiore ai 14 anni e ad adulti. I minori devono utilizzare il prodotto solo sotto la supervisione di un adulto. Il prodotto contiene piccole parti — rischio di ingestione. Tenere fuori dalla portata dei bambini piccoli.
- Lanciare le freccette solo verso il bersaglio; mai verso persone, animali o altri oggetti. Utilizzare esclusivamente freccette con punta morbida; l'uso di freccette con punta 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 posizioni vicino a passaggi, porte e finestre. Assicurarsi che il bersaglio sia fissato saldamente e non possa cadere.
- Utilizzare il dispositivo solo in ambienti interni. Proteggerlo da umidità, pioggia, temperature elevate e basse e dall'esposizione diretta a fonti di calore. Non esporlo alla luce solare per periodi prolungati.
- Il montaggio deve essere effettuato da adulti. Non tentare di riparare o modificare l'apparecchio da soli; se è danneggiato, contattare un centro di assistenza autorizzato. Non smontare l'involucro o i componenti elettronici.

CONTENUTO DEL SET

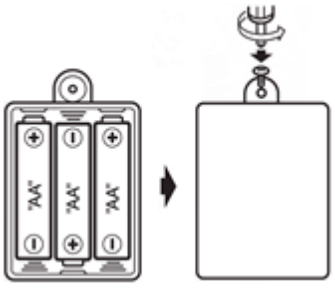
Il set include: un bersaglio elettronico, 6 freccette con punte morbide, 50 punte di ricambio, un manuale d'uso e il materiale per il montaggio.

INSTALLAZIONE



Per l'installazione utilizzare i componenti di montaggio inclusi: tasselli e viti.
Montare il bersaglio seguendo lo schema di installazione. Una volta appeso, il centro del bersaglio dovrebbe trovarsi a 173 cm dal pavimento. La linea di tiro dovrebbe trovarsi a 237 cm dalla superficie dal bersaglio. Dopo l'installazione, verificare che il bersaglio sia saldamente fissato alla parete e non si muova durante l'uso. Assicurarsi che ci siano circa 3 m di spazio libero davanti al bersaglio. Avvitare due viti nei segni di riferimento fino a quando le teste delle viti sporgono di circa 1/2 cm dalla parete. Allineare il sul retro del bersaglio con le teste delle viti, quindi montare il bersaglio. Potrebbe essere necessario regolare le viti fino a quando il disco non aderisce perfettamente alla parete.

INSTALLAZIONE



Il bersaglio è alimentato da 3 batterie AA (LR6) da 1,5 V. Il vano batterie può essere aperto dal retro per inserire le batterie. Per risparmiare la durata delle batterie, questo bersaglio è dotato di una modalità di spegnimento automatico. Se il bersaglio non è in uso, si spegnerà automaticamente dopo 30 minuti. Le batterie non sono incluse.

SICUREZZA DELLE BATTERIE

- La sostituzione delle batterie deve essere effettuata da un adulto.
- Le batterie usa e getta non devono essere ricaricate.
- Le batterie ricaricabili devono essere rimosse dal dispositivo prima della ricarica.
- Le batterie ricaricabili devono essere caricate solo sotto la supervisione di un adulto.
- Non mescolare tipi diversi di batterie o batterie nuove e usate.
- Utilizzare solo batterie dello stesso tipo o di tipo equivalente a quello raccomandato.
- Inserire le batterie con la polarità corretta.
- Rimuovere le batterie esaurite dal dispositivo.
- Non cortocircuitare i terminali di alimentazione.
- Rimuovere le batterie se il prodotto non verrà utilizzato per un lungo periodo di tempo.
- In caso di perdita da una batteria, non toccare l'elettrolito a mani nude. Rimuovere le batterie con cautela e pulire il vano batterie con un panno asciutto. Se l'elettrolito entra in contatto con la pelle o gli occhi, sciacquare abbondantemente con acqua e consultare un medico.
- Tenere le batterie fuori dalla portata dei bambini; l'ingestione di una batteria può essere pericolosa per la salute.
- Non gettare le batterie nel fuoco o nell'acqua. Smaltire le batterie usate presso un punto di raccolta designato; non gettarle insieme ai rifiuti domestici.

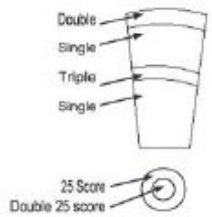
NOTA IMPORTANTE

- Il bersaglio è destinato esclusivamente all'uso con freccette leggere dotate di punte morbide. Si consiglia di utilizzare le freccette incluse nel set. Non utilizzare freccette con punta in acciaio, freccette più lunghe (lunghezza massima della punta: 2,5 cm) o più pesanti (peso massimo della freccetta: 12 g), poiché ciò danneggerebbe il bersaglio. Si prega di osservare una breve

pausa tra un lancio e l'altro per garantire che il meccanismo e l'elettronica del bersaglio possano registrare correttamente il punteggio. Se due lanci vengono effettuati a distanza troppo ravvicinata, rimuovere la seconda freccetta e lanciare nuovamente per garantire che il punteggio venga registrato correttamente.

SISTEMA DI PUNTEGGIO

- "Singolo" – punti segnati dal segmento
- "Doppio" – i punti segnati dal segmento vengono raddoppiati
- "Triplo" – punti del segmento triplicati
- "Bull's-Eye" – 25 punti
- "Doppio centro" – 50 punti



DESCRIZIONE DEI PULSANTI

- Tenere premuto il pulsante "GAME/POWER" per spegnere l'apparecchio. Premere il pulsante "GAME/POWER" per accendere l'apparecchio o per cambiare il numero di gioco mentre l'apparecchio è acceso.
- Il pulsante "OPTION" serve a selezionare un sottogioco.

SEGNALI ACUSTICI

- "Laser" – un suono che si sente quando la freccetta colpisce il bersaglio.
- "Double" – un suono che indica un colpo nel settore Double (punteggio x2)
- "Triple" – un suono che indica un colpo nel segmento Triple (punteggio x3)
- "Punteggio" – un suono che indica che è stato ottenuto un punteggio nella partita in corso.
- "Close" – un suono che indica la chiusura del segmento in cui si sta segnando.
- "Open" – un suono che indica l'apertura del segmento in cui si sta segnando.
- "Winner" – il suono indica che è stato determinato il primo vincitore.
- "Bull's-Eye" – un suono che indica un colpo nel segmento Bull's-Eye (25 punti)
- "Next" – il suono indica il giocatore successivo a cui spetta il turno dopo che il giocatore precedente ha lanciato tre freccette
- "Ye" – il suono indica che il segmento bersaglio è stato colpito.
- "Sorry" – questo suono indica che il segmento bersaglio non è stato colpito*.
- viene utilizzato per selezionare il numero di giocatori prima di iniziare la partita; il valore predefinito è 2.
- Il pulsante "DOUBLE" è utilizzato esclusivamente per le modalità G01 e G02; per i dettagli, consultare il manuale del gioco.
- Il pulsante "SOUND" serve a regolare il volume da 0 a 7; il volume predefinito è 5. Tenere premuto il pulsante "SOUND" per 3 secondi per cambiare il punteggio del centro interno/esterno del bersaglio (50/50)/(25/50) (per G01, G02).
- Il pulsante "START/NEXT" serve per avviare il gioco o passare al giocatore successivo.
- Se un pulsante o un numero di lancio viene tenuto premuto per più di 10 secondi, sul display LCD apparirà il seguente messaggio

*Il numero di bip può variare a seconda del modello e della modalità di gioco.

REGOLE DEL GIOCO

- **G01 Count Down (301, 501, 601, 701, 801, 901, 999)**

Dopo ogni tiro, il numero di punti segnati in quel lancio viene sottratto dal punteggio del giocatore; vince il giocatore il cui punteggio scende a 0. Se il punteggio di un giocatore scende sotto lo 0, si verifica un "burst": il punteggio di quel round viene annullato e riportato al punteggio del round precedente. Un giocatore può selezionare l'opzione "Double" prima dell'inizio del gioco:

- Double In – per iniziare, il giocatore deve centrare il doppio.
- Double Out – per terminare la partita, è necessario centrare il doppio; se il punteggio del giocatore scende a 1, il risultato di quel round viene annullato e riportato al punteggio del round precedente.
- Double In/Out – l'area del doppio deve essere colpita per iniziare a segnare punti o per terminare la partita; se il punteggio del giocatore scende a 1, il risultato di quel round viene annullato e riportato al round precedente.

Se c'è più di 1 giocatore e ne rimane solo 1 in gioco, la partita termina e l'ultimo giocatore conquista direttamente la posizione finale. Attivazione della funzione 50/25: tenere premuto per 3 secondi; il punteggio per il centro interno/esterno è 50/50 o 25/50. Con la possibilità di scegliere tra bull 50/50 (sia il centro interno che quello esterno valgono 50) o bull 25/50 (il centro interno vale 50 e quello esterno 25), è possibile selezionare un totale di 14 varianti in ogni partita.

- **G02 Team Count Down**

La partita coinvolge da 2 a 4 squadre; le regole sono le stesse **del G01**

- **G03 Round Clock (105, 110, 115, 120; 205, 210, 215, 220; 305, 310, 315, 320)**
  - (105, 110, 115, 120) un colpo in qualsiasi area vale un punto
  - (205, 210, 215, 220) – un colpo in qualsiasi area doppia vale un punto
  - (305, 310, 315, 320) – un colpo in un'area tripla fa guadagnare punti

5" numero 1 – numero 5, "10" numero 1 – numero 10, "15" – numero 1 – numero 15, "20" – numero 1 – numero 20. Il giocatore deve colpire il numero visualizzato; se il bersaglio viene colpito, sullo schermo appare il numero successivo; vince il giocatore che colpisce tutti

i numeri. Se c'è più di 1 giocatore e ne rimane solo 1 in gioco, la partita termina e l'ultimo giocatore conquista direttamente la posizione finale.

- **G04 Count Up (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)**

I punti di ciascun giocatore vengono sommati per ogni lancio riuscito, e vince il giocatore il cui punteggio raggiunge o supera l'obiettivo prefissato. Se i giocatori sono più di uno e alla fine della partita ne rimane solo uno, la partita termina e l'ultimo giocatore viene immediatamente collocato all'ultimo posto.

- **G05 Cricket Standard (E00, E20, E25)**

Contano solo 15, 16, 17, 18, 19, 20 e il "centro". Regole di punteggio:

  - Segmento singolo – 1 punto
  - Segmento doppio – 2 punti
  - Triplo – 3 punti

E00 – qualsiasi numero per iniziare, l'ordine non ha importanza. E20 — colpire il "20" 3 volte per iniziare, seguito da 19, 18, 17, 16, 15 e il "centro". E25 — colpire il "centro" 3 volte per iniziare, seguito da 15, 16, 17, 18, 19, 20. Ogni numero sul tabellone è rappresentato da 3 segmenti LCD; se il numero viene colpito, il segmento LCD corrispondente si illumina. Per "aprire" un numero e iniziare a guadagnare punti, il numero deve essere colpito 3 volte. Tuttavia, se tutti i giocatori hanno "aperto" un determinato numero, questo viene "chiuso" e nessun giocatore può guadagnare punti per esso. Un giocatore dovrebbe "aprire" un bersaglio il prima possibile per iniziare a guadagnare punti. Se un giocatore "apre" un numero e un avversario non "chiude" quel bersaglio, il giocatore può continuare a colpire quel numero per ottenere un punteggio più alto. Una volta che ogni giocatore ha colpito un numero tre volte e lo ha chiuso, non vengono assegnati ulteriori punti per aver colpito quel numero, e il giocatore deve scegliere un altro numero. Se un giocatore **"chiude"** tutti i numeri, il gioco termina e vince il giocatore con il punteggio più alto.

- **G06 No Score Cricket (000, 020, 025)**

Contano solo i colpi nelle sezioni 15, 16, 17, 18, 19, 20 e nel "centro". Regole di punteggio:

  - Segmento singolo – 1 punto
  - Doppio segmento – 2 punti
  - Triplo – 3 punti

000 — qualsiasi numero per iniziare, l'ordine non ha importanza. 020 — colpire il "20" tre volte per iniziare, seguito da 19, 18, 17, 16, 15 e il "centro". 025 — colpire il "bull's" 3 volte per iniziare, seguito da 15, 16, 17, 18, 19, 20. Ogni numero è rappresentato da 3 segmenti LCD; se il numero viene colpito, viene visualizzato il segmento LCD corrispondente. Vince il giocatore che per primo centra tutti i numeri corretti 3 volte. Se c'è più di 1 giocatore e ne rimane solo 1 in gioco, la partita termina e l'ultimo giocatore conquista direttamente l'ultima posizione.

- **G07 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25)**

Sono validi solo i numeri 15, 16, 17, 18, 19, 20 e il "centro". Regole di punteggio:

  - Segmento singolo – 1 punto
  - Segmento doppio – 2 punti
  - Triplo – 3 punti

C00 – qualsiasi numero per iniziare; l'ordine non ha importanza. C20 — colpire il "20" tre volte per iniziare; le sequenze successive sono 19, 18, 17, 16, 15 e il "centro". C25 — colpire il "centro" 3 volte per iniziare, seguito da 15, 16, 17, 18, 19, 20. Ogni numero è rappresentato da 3 segmenti LCD; se il numero viene colpito, il segmento LCD corrispondente si illumina. Per "aprire" un numero e iniziare a guadagnare punti, il numero deve essere colpito 3 volte. Tuttavia, se tutti i giocatori hanno "aperto" un determinato numero, questo viene "chiuso" e nessun giocatore può guadagnare punti per esso. I punti vengono assegnati a tutti i giocatori tranne quello attuale. Un giocatore dovrebbe "aprire" un bersaglio il prima possibile per poter guadagnare punti. Se un giocatore "apre" un numero e un avversario non "chiude" quel bersaglio, il giocatore può continuare a colpire quel numero per ottenere un punteggio più alto. Una volta che un giocatore ha colpito un numero tre volte e lo ha "chiuso", ulteriori colpi su quel numero non danno punti; il giocatore deve scegliere un altro numero. Se un giocatore **"chiude"** tutti i numeri, il gioco termina e vince il giocatore con il punteggio più basso.

- **G08 KILLER CRICKET (H00, H20, H25)**

Il gioco è simile al G06 No Score Cricket, TRANNE che quando si "chiude" un numero e gli avversari non l'hanno fatto, è possibile eliminare i punti dell'avversario colpendo nuovamente lo stesso numero. Il vincitore è il giocatore che ha "chiuso" tutti i numeri. Se c'è più di un giocatore e ne rimane solo uno in gioco, il gioco termina e l'ultimo giocatore viene collocato direttamente all'ultima posizione.

- **G09 Low Pitch Cricket (L00, L20, L25)**

Il gioco è simile al G05 Standard Cricket. TRANNE che i numeri da colpire nel gioco sono stati modificati da "da 15 a 20 e il centro" a "da 1 a 6 e il centro".

- **G10 SHOOT OUT (-05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19, -21)**

Il computer visualizzerà casualmente un numero che il giocatore dovrà colpire. Verrà detratto un punto per ogni colpo andato a segno. Sono validi i punti provenienti dalle aree singola, doppia e tripla del numero bersaglio. Vince il primo giocatore che raggiunge lo zero, partendo dal punto di partenza. Se il giocatore non riesce a colpire il bersaglio entro 10 secondi, il lancio viene considerato mancato e il bersaglio cambierà automaticamente in un altro numero casuale, che il giocatore dovrà colpire con il suo prossimo lancio. -05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19, -21 indicano rispettivamente i punti di partenza 05, 07, 09, 11, 13, 15, 17, 19, 21.

- **G11 Punteggio massimo (003, 004… 014…)**

Questo vale quando viene colpito un segmento a punti. (03,04…15…) indica il numero totale di tiri per partita. Ci sono tre tiri per round. Colpire i segmenti da un punto fa guadagnare x1. Colpire i segmenti da due punti fa guadagnare x2. Colpire i segmenti da tre punti fa guadagnare x3. Una volta completati tutti i round, il giocatore con il punteggio più alto è il vincitore.

- **G12 ShangHai (101, 105, 110, 115)**

Ogni giocatore deve muoversi sul tabellone per totalizzare punti da 1 a 20, e poi colpire il centro del bersaglio. È necessario lanciare una freccetta per ogni numero, e vince il giocatore con il punteggio più alto. Il computer visualizzerà il numero che il giocatore deve colpire. Ogni giocatore può totalizzare punti su qualsiasi segmento valido (singolo x 1, doppio x 2, triplo x 3), e le opzioni variano come segue:

- L01: il gioco inizia dal segmento 1
- L05: il gioco inizia dal segmento 5
- L10: il gioco inizia dal segmento 10
- L15: il gioco inizia dal segmento 15

Una volta completati tutti i turni, il giocatore con il punteggio più alto è il vincitore.

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

O03 – O21 indica da 3 a 21 vite. Se il punteggio di un giocatore è inferiore a quello del giocatore precedente, si spegnerà una luce delle vite, il che significa che perderà una vita. Se un giocatore preme "Start/Next" per saltare un turno, si spegnerà una luce delle vite, il che significa che perderà una vita. Un giocatore viene eliminato dal gioco quando perde tutte le sue vite. L'ultimo giocatore rimasto è il vincitore. Questo gioco richiede almeno 2 giocatori.

- **G14 Legs Under (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)**

Questo gioco si svolge allo stesso modo del G13 Legs Over, con la seguente ECCEZIONE. Il punteggio da raggiungere è il punteggio più basso di ogni round. Un lancio mancato va conteggiato come 60 premendo il pulsante "NEXT". U03-U21 indica da 3 a 21 vite. Il display in modalità Cricket mostrerà il conto alla rovescia delle vite rimanenti.

- **G15 HALVE-IT (H12)**

Questo gioco consiste in 12 round da tre tiri ciascuno. L'obiettivo è quello di totalizzare il maggior numero di punti possibile dai numeri designati. I numeri designati per ogni round sono:

Turno	12	13	14	D	15	16	17	T	18	19	20	B	Totale:
Giocatore													

D: Doppio T: Triplo B: Bull

I punti vengono assegnati solo per i colpi all'interno dell'area designata. Tutti i colpi vengono conteggiati al valore nominale. Se tutti e tre i lanci di un giocatore mancano l'area designata, il punteggio totale per quei lanci viene dimezzato. Il giocatore con il punteggio più alto alla fine è il vincitore.

- **G16 Big Little – Sequenza (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

(3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) rappresentano le vite rimanenti del giocatore. Il tabellone genera un numero bersaglio all'inizio del gioco. Se il giocatore colpisce il bersaglio con il primo o il secondo lancio, può generare un nuovo bersaglio con i lanci rimanenti. Se il giocatore genera un nuovo bersaglio al secondo lancio, non ha bisogno di un terzo lancio; se il giocatore colpisce il bersaglio al terzo lancio o lo manca completamente, il bersaglio elettronico genererà casualmente un nuovo bersaglio per il giocatore successivo. Se un giocatore non riesce a colpire il bersaglio designato in un determinato turno, perde 1 vita, le sue vite si riducono di 1 e il giocatore successivo continua a lanciare. Se le vite di un giocatore scendono a 0, viene eliminato dal gioco. È valido anche un doppio o un triplo del numero sul bersaglio. L'ultimo giocatore rimasto in gioco è il vincitore. Per giocare sono necessari almeno 2 giocatori.

- **G17 Big Little - Difficile (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

(H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21) indica il numero di punti vita rimanenti per il giocatore. Colpire esattamente lo stesso numero del bersaglio. La differenza sta nel fatto che si tratti di un colpo singolo, doppio o triplo. Le restanti regole sono le stesse del **G16 Big Little – Semplice**.

- **G18 Colore (100, 200, 300, 400, 500)**

All'inizio del gioco, il Giocatore 1 sceglie un colore con il primo lancio; i colori dei Giocatori 3, 5 e 7 sono gli stessi del Giocatore 1; i colori dei Giocatori 2, 4, 6 e 8 sono opposti; i due colori sono il nero e il marrone; il 20 è nero, l'1 è marrone e così via. Il centro del bersaglio non può essere scelto come colore. Il lancio in cui viene scelto il colore non conta ai fini dei tre lanci fino a quando non è stato scelto un colore. Se non viene scelto un colore, il giocatore attuale non può passare il turno al giocatore successivo. Se viene scelto un colore, inizia il punteggio. I punti vengono assegnati per i numeri del colore del giocatore e per aver colpito il centro del bullseye. I numeri del colore dell'avversario non danno punti. Il giocatore il cui punteggio supera per primo l'obiettivo prefissato è il vincitore. Se c'è più di un giocatore e ne rimane solo uno in gioco, la partita termina e l'ultimo giocatore viene immediatamente collocato all'ultima posizione.

- **G19 Bonus Colore (100, 200, 300, 400, 500)**

In sostanza, le regole sono le stesse del G18 Colore, tranne che: se un giocatore lancia le freccette nel colore di un avversario, tutti i giocatori di quel colore ricevono punti che si aggiungono al loro punteggio totale. Se sono rimasti più giocatori e ne rimane solo uno in gioco, la partita termina e l'ultimo giocatore viene immediatamente collocato all'ultimo posto.

- **G20 Correctional Colour (100, 200, 300, 400, 500)**

In sostanza, le regole sono le stesse del G18 Colour, tranne per il fatto che: se un giocatore lancia una freccetta nel colore di un avversario, quei punti vengono detratti dal punteggio totale di quel giocatore. Se nel gioco rimane più di un giocatore, il gioco termina e l'ultimo giocatore occupa direttamente l'ultima posizione.

- **G21 Colore senza punteggio (3, 4, 5, 6, 7)**

All'inizio del gioco, il Giocatore 1 sceglie un colore con il primo lancio. I colori per i Giocatori 3, 5 e 7 sono gli stessi del Giocatore 1, mentre quelli per i Giocatori 2, 4, 6 e 8 sono opposti. I due colori sono il nero e il marrone; il 20 è nero, l'1 è marrone e così via. Il centro non può essere scelto come colore. Il lancio utilizzato per scegliere un colore non conta ai fini dei tre lanci fino a quando non è stato scelto un colore. Se non viene scelto un colore, il giocatore attuale non può passare il turno al giocatore successivo. Una volta scelto un colore, inizia la partita di freccette. Colpire un segmento del colore del giocatore e il centro del bersaglio aumenta il numero di punti vita di 1. Colpire un segmento del colore dell'avversario riduce il numero di punti vita di 1. Un giocatore viene eliminato se il suo numero di punti vita scende a 0. All'inizio del gioco, ogni giocatore ha 3, 4, 5, 6 o 7 punti vita. Quando rimane un solo giocatore, il gioco termina e l'ultimo giocatore è il vincitore. Per giocare a questo gioco sono necessarie almeno 2 persone.

- **G22 Free-Dart Colour (5, 10, 15, 20)**

All'inizio del gioco, il Giocatore 1 sceglie un colore con il suo primo lancio. I Giocatori 3, 5 e 7 hanno lo stesso colore del Giocatore 1, mentre i Giocatori 2, 4, 6 e 8 hanno il colore opposto. I due colori sono il nero e il marrone, dove il 20 è nero, l'1 è marrone e così via. Il centro del bersaglio non può essere scelto come colore. Il tiro che seleziona il colore non conta ai fini dei tre tiri fino a quando non è stato scelto un colore. Se non viene scelto un colore, il giocatore attuale non può passare al giocatore successivo. Se viene scelto un colore, inizia il punteggio. I punti vengono assegnati per i colpi sul bersaglio nel colore del giocatore e al centro del bersaglio. I colpi nel colore dell'avversario non danno punti. 5, 10, 15, 20 sono il numero prestabilito di tiri. Una volta completato il numero prestabilito di tiri, il gioco termina e il giocatore con il punteggio più alto è il vincitore.

- **G23 Tiro I (- - -)**

Ogni giocatore lancia 3 freccette in un unico round; i punti vengono sommati per ogni giocatore e il giocatore con il punteggio più alto riceve 1 punto per quel round. Se i punti di un giocatore raggiungono 7, quel giocatore viene dichiarato vincitore e la partita termina. Più alto è il punteggio, migliore è la posizione.

- **G24 Tiro II (- - -)**

In sostanza, le regole sono le stesse del G23, tranne che: contano solo 15, 16, 17, 18, 19, 20 e il centro.

- **G25 Tiro III (- - -)**

In sostanza, le regole sono le stesse del G23 Tiro, tranne che: se il punteggio di un giocatore è 4 o il numero di turni è 7, il gioco termina. Più alto è il punteggio, migliore è la posizione.

- **G26 Tiro IV (- - -)**

In sostanza, le regole sono le stesse del G25 Tiro III, tranne che: contano solo 15, 16, 17, 18, 19, 20 e il centro.

- **G27 Bingo (132, 141, 168, 189)**

Il numero del bersaglio viene visualizzato sullo schermo LCD; vince il giocatore che per primo colpisce tutti i bersagli 3 volte. 132 – bersagli visualizzati nell'ordine 15, 4, 8, 14, 3. 141 – visualizza i numeri dei bersagli nell'ordine 17, 13, 9, 7, 1. 168 – visualizza i bersagli nell'ordine: 20, 16, 12, 6, 2. 189 – visualizza i bersagli nell'ordine 19, 10, 18, 5, 11. Ogni bersaglio deve essere colpito 3 volte prima di passare a quello successivo. Un'area singola conta come 1 colpo. Un'area doppia conta come 2 colpi. Un'area tripla conta come 3 colpi.

- **G28 Killer (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

(3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) rappresentano le vite del giocatore. Prima dell'inizio del gioco, sul display a LED appare il messaggio "SEL", che indica che ogni giocatore deve selezionare il proprio numero bersaglio. Se il primo giocatore ha selezionato un numero bersaglio lanciando una freccetta, quel numero viene visualizzato sul display LCD. Premere "NEXT" per selezionare il bersaglio del giocatore successivo. Una volta che tutti i giocatori hanno finito di selezionare i propri bersagli, il gioco ha inizio. I giocatori iniziano a lanciare le freccette. Solo il giocatore che colpisce il proprio bersaglio diventa il killer e uccide un altro giocatore. Se il numero di un giocatore viene colpito da un avversario (che è il killer), la sua vita viene ridotta di 1 e questo viene mostrato sullo schermo LCD. Se il killer colpisce il proprio numero, viene squalificato e la sua vita viene ridotta di 1. Il killer dovrebbe ridurre il più possibile i punti vita dell'avversario. Se un giocatore manca un numero sul bersaglio, il bersaglio emetterà un segnale acustico. I numeri (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) rappresentano i punti salute iniziali dei giocatori. Vince l'ultimo giocatore rimasto e il gioco termina. Almeno 2 giocatori devono partecipare al gioco.

- **G29 Killer - Doppio (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)**

Solo i numeri all'interno dell'area doppia. Contano solo i numeri all'interno dell'area doppia. Le altre regole sono le stesse del **G28 Killer.**

- **G30 Killer-Triplo (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)**

Conta solo il numero nell'area tripla. Le altre regole sono le stesse del **G28 Killer.**

- **G31 Golf (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)**

(10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90) sono i punteggi fissi. Il gioco seleziona un numero obiettivo in base all'ordine di turno compreso tra 1 e 18 (1 per il turno 1, 2 per il turno 2 e così via). Il giocatore deve cercare di ottenere il punteggio più basso possibile. Se tutti i tiri mancano il bersaglio, il punteggio aumenta di 5. Un colpo nella zona tripla vale 1 punto. Un colpo nella zona doppia vale 2 punti. Un colpo nella zona singola vale 3 punti. Puoi lanciare 1, 2 o 3 freccette per terminare questo turno; conta l'ultimo lancio. Se colpisci un'area singola e sei soddisfatto di un punteggio di 3 punti, puoi procedere al turno successivo. Se ottieni un punteggio di cui non sei soddisfatto, puoi continuare a lanciare al bersaglio. Tuttavia, se alla fine manchi il bersaglio, purtroppo questo conta come 5 punti. Un giocatore viene eliminato se i suoi punti raggiungono o superano il numero stabilito. Se rimane un solo giocatore o sono stati completati un totale di 18 turni, il gioco termina. Meno punti hai, migliore è la tua posizione.

RISOLUZIONE DEI PROBLEMI

- **Assenza di alimentazione** - Verificare che le batterie siano inserite correttamente o che non siano scariche o esaurite.
- **Il gioco non registra i punteggi** – Verifica se il gioco è in modalità di configurazione o è stato messo in pausa. Premi il pulsante START/NEXT per vedere se il gioco si avvia. Puoi anche controllare se qualche segmento del punteggio o pulsante funzione è bloccato. C'è un tempo di risposta elettronico e meccanico richiesto tra i lanci. Se due lanci vengono effettuati troppo ravvicinati, rimuovi la seconda freccetta e lancia di nuovo per registrare correttamente il punteggio.
- **Segmento o pulsante bloccato** – Durante il trasporto o nel corso del normale gioco, i segmenti di punteggio potrebbero bloccarsi temporaneamente. In questa situazione, il punteggio automatico verrà sospeso. È possibile sbloccare il segmento rimuovendo delicatamente la freccetta o spostando il segmento con un dito. Il gioco potrà quindi riprendere e le funzioni di punteggio torneranno alla normalità.
- **Rimozione delle punte rotte** – Non utilizzare strumenti affilati o metallici per rimuovere una punta rotta: potrebbero danneggiare la superficie di gioco. Se un frammento della punta sporge dalla superficie del bersaglio, rimuoverlo con cautela con le dita o con delle pinzette di plastica. Se la punta rotta è a filo con la superficie del bersaglio e non può essere afferrata, non cercare di spingerla con forza attraverso il bersaglio; ciò potrebbe allargare il foro o danneggiare il sensore del bersaglio. Contattare un centro di assistenza autorizzato o utilizzare uno strumento dedicato alla rimozione delle punte morbide (un cosiddetto "tip remover"), se il produttore ne offre uno. Più pesante è la freccetta, maggiore è il rischio che la punta si rompa: utilizzare le punte raccomandate dal produttore e sostituirle regolarmente.
- **Interferenze elettriche o elettromagnetiche** - In caso di interferenze elettromagnetiche, l'elettronica del bersaglio potrebbe funzionare male o smettere di funzionare. (Ad esempio: un forte temporale, forti interferenze elettromagnetiche, scariche elettrostatiche, vicinanza a un motore elettrico o a un forno a microonde). Per ripristinare il normale funzionamento, rimuovere le batterie per alcuni secondi e poi reinserirle. Ricordarsi inoltre di rimuovere la fonte dell'interferenza.

CURA DEL BERSAGLIO

IMPORTANTE! Rimuovere le batterie prima di pulire con un panno umido. I bersagli per freccette devono essere puliti solo con un panno umido! Evitare che l'acqua penetri nel vano batterie, nei pulsanti o nei componenti elettronici. Con un uso frequente, la superficie frontale del dispositivo è soggetta a sporcarsi. Pulire la superficie frontale, i pulsanti e lo schermo con un panno umido. Si consiglia di utilizzare una soluzione di acqua con una piccola quantità di detergente delicato. Quindi 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.

Questo dispositivo è un'apparecchiatura elettrica ed elettronica. Assicurarsi di rispettare le normative locali: portare le vecchie apparecchiature elettriche presso un punto di raccolta dei rifiuti designato.



Dėkojame, kad įsigijote šį elektroninį smiginio žaidimą. Kompiuterizuota taškų skaičiavimo sistema užtikrina, kad žaidimas būtų paprastas ir malonus. Dėl 31 įdiegtų žaidimų ir daugiau nei 285 pasirinkimo galimybių bei variantų tiek pradedantieji, tiek patyrę žaidėjai ras sau tinkamus žaidimus. Vienu metu žaisti gali iki 8 žaidėjų. Prieš pradėdami žaisti, perskaitykite instrukcijas ir jas išsaugokite, kad galėtumėte į jas atsižvelgti ateityje.

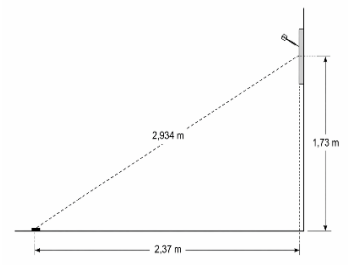
ĮSPĖJIMAI

- Šis produktas nėra žaislas. Jis skirtas jaunuoliams nuo 14 metų ir suaugusiems. Nepilnamečiai šį produktą turėtų naudoti tik prižiūrint suaugusiesiems. Produktas turi smulkių dalių – yra pavojus jas nuryti. Laikykite nepasiekiamoje vietoje mažiesiems vaikams.
- Dartus mesti tik į dartų lentą; niekada nemeskite į žmones, gyvūnus ar kitus objektus. Naudokite tik minkštus dartus; naudojant plieninius dartus galima sugadinti dartų lentą ir susižeisti.
- Pasirinkite stabilią, vertikalią sieną, priešais kurią būtų ne mažiau kaip 3 m laisvos erdvės. Venkite vietų šalia praėjimų, durų ir langų. Įsitikinkite, kad strėlių lenta yra tvirtai pritvirtinta ir negali nukristi.
- Naudokite prietaisą tik patalpose. Saugokite jį nuo drėgmės, lietaus, aukštos ir žemos temperatūros bei tiesioginio šilumos šaltinių poveikio. Nelaikykite jo ilgą laiką saulės spinduliuose.
- Surinkimą turi atlikti suaugusieji. Nebandykite patys remontuoti ar modifikuoti prietaiso; jei jis sugadintas, kreipkitės į įgaliotą aptarnavimo centrą. Neardykite korpuso ar elektroninių komponentų.

RINKINIO TURINYS

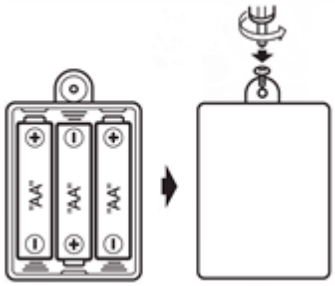
Komplekte yra: elektroninė dartų lenta, 6 dartai su minkštais antgaliais, 50 atsarginių antgalių, naudojimo instrukcija ir surinkimo medžiagos.

MONTUOJANT



Montavimui naudokite komplekte esančias montavimo detales: sieninius kaiščius ir varžtus. Tvirtinkite lentą pagal montavimo schemą. Pakabinus lentą, jos centro taškas turėtų būti 173 cm aukštyje nuo grindų. Metimo linija turėtų būti 237 cm atstumu nuo lentos paviršiaus tikslo. Po montavimo patikrinkite, ar lentelė tvirtai pritvirtinta prie sienos ir nejuda naudojimo metu. Užtikrinkite, kad priešais lentelę būtų apie 3 m laisvos erdvės. Įsukite du varžtus į atskaitos žymes, kol varžtų galvutės išsikiš apie 1/2 cm nuo sienos. Suderinkite žaidimo gale esančias žymes su varžtų galvutėmis, tada pritvirtinkite žaidimą. Gali prireikti reguliuoti varžtus, kol diskas prigluds prie sienos.

MONTUOJANT



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

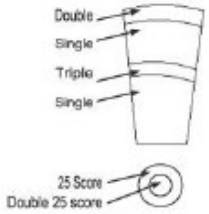
BATERIJŲ SAUGA

- Baterijas turėtų keisti suaugęs asmuo.
- Vienkartinių baterijų negalima įkrauti.
- Prieš įkraunant įrenginį, iš jo reikia išimti įkraunamas baterijas.
- Įkraunamas baterijas galima įkrauti tik prižiūrint suaugusiam asmeniui.
- Negalima maišyti skirtingų tipų baterijų arba naujų ir naudotų baterijų.
- Naudokite tik rekomenduojamo tipo arba lygiaverčio tipo baterijas.
- Įdėkite baterijas laikydamiesi teisingos poliškumo krypties.
- Išimkite naudotas baterijas iš prietaiso.
- Negalima sukelti maitinimo gnybtų trumpojo jungimo.
- Išimkite baterijas, jei prietaisu neketinate naudotis ilgą laiką.
- Jei baterija išsilieja, nelieskite elektrolito plikomis rankomis. Atsargiai išimkite baterijas ir išvalykite baterijų skyrių sausa šluoste. Jei elektrolitas pateko ant odos ar į akis, nuplaukite dideliu kiekiu vandens ir kreipkitės į gydytoją.
- Laikykite baterijas vaikams nepasiekiamoje vietoje; baterijos nurijimas gali būti pavojingas sveikatai.
- Nekiškite baterijų į ugnį ar vandenį. Naudotas baterijas išmeskite į tam skirtą surinkimo punktą; neišmeskite jų su buitinėmis atliekomis.

SVARBI PASTABA

- Ši dartų lenta skirta naudoti tik su lengvais dartais su minkštais antgaliais. Rekomenduojame naudoti komplekte esančius dartus. Nenaudokite dartų su plieniniais antgaliais, ilgesnių dartų (maksimalus antgalio ilgis – 2,5 cm) ar sunkesnių dartų (maksimalus darto svoris – 12 g), nes tai gali sugadinti lentą. Prieš mesti kitą strėlę, palaukite trumpą pauzę, kad lentos mechanizmas ir elektronika galėtų teisingai užregistruoti taškus. Jei du metimai buvo atlikti per greitai vienas po kito, išimkite antrąją strėlę ir mesti dar kartą, kad jūsų taškai būtų užregistruoti teisingai.

TAŠKŲ SKAIČIAVIMO SISTEMA



- „Viengubas“ – taškai, surinkti iš segmento
- „Double“ – taškai, gauti iš segmento, padvigubinti
- „Triple“ – taškai, surinkti iš segmento, padauginti iš trijų
- „Bull’s-Eye“ – 25 taškai
- „Dvigubas taikinys“ – 50 taškų

MYGTUKŲ APRAŠYMAS

- Paspauskite ir laikykite nuspaudę mygtuką „GAME/POWER“, kad išjungtumėte maitinimą. Paspauskite mygtuką „GAME/POWER“, kad įjungtumėte maitinimą arba pakeistumėte žaidimo numerį, kai maitinimas įjungtas.
- „OPTION“ mygtukas naudojamas pasirinkti papildomą žaidimą.

GARSO SIGNALAI

- „Laser“ – garsas, skambantis, kai strėlė pataiko į lentą.
- „Double“ – garsas, reiškiantis pataikymą į „Double“ sektorių (taškai x2)
- „Triple“ – garsas, reiškiantis pataikymą į „Triple“ segmentą (taškai x3)
- „Score“ – garsas, reiškiantis, kad dabartiniame žaidime surinkta taškų.
- „Close“ – garsas, reiškiantis, kad baigiamas taškų skaičiavimo segmentas.
- „Open“ – garsas, reiškiantis, kad prasideda taškų skaičiavimo segmentas.
- „Winner“ – garsas, reiškiantis, kad nustatytas pirmasis nugalėtojas.
- „Bull’s-Eye“ – garsas, reiškiantis pataikymą į „Bull’s-Eye“ segmentą (25 taškai)
- „Next“ – garsas, reiškiantis, kad po to, kai ankstesnis žaidėjas metė tris strėles, žaisti turi kitas žaidėjas
- „Ye“ – garsas, reiškiantis, kad pataikyta į tikslą.
- „Sorry“ – šis garsas reiškia, kad taikinio segmentas nebuvo pataikytas*.
- Naudojamas žaidėjų skaičiui pasirinkti prieš pradedant žaidimą; numatytoji reikšmė yra 2.
- „DOUBLE“ mygtukas naudojamas tik G01 ir G02 režimuose; išsamią informaciją rasite žaidimo instrukcijoje.
- „SOUND“ mygtukas naudojamas garsumui reguliuoti nuo 0 iki 7; numatytasis garsumas yra 5. Paspauskite ir laikykite „SOUND“ mygtuką 3 sekundes, kad perjungtumėte taškų skaičiavimą už vidinį/išorinį taikinio centrą (50/50)/(25/50) (G01, G02).
- Mygtukas „START/NEXT“ naudojamas žaidimui pradėti arba pereiti prie kito žaidėjo.
- Jei bet kuris mygtukas arba metimo numeris laikomas nuspaustas ilgiau nei 10 sekundžių, LCD ekrane pasirodys šis pranešimas

*Pieptelėjimų skaičius gali skirtis priklausomai nuo modelio ir žaidimo režimo.

ŽAIDIMO TAISYKLĖS

- **G01 Atgalinis skaičiavimas (301, 501, 601, 701, 801, 901, 999)**

Po kiekvieno metimo, to metimo metu surinkti taškai atimami iš žaidėjo taškų skaičiaus; laimi tas žaidėjas, kurio taškų skaičius nukrenta iki 0. Jei žaidėjo taškų skaičius nukrenta žemiau 0, tai vadinama „burst“, to raundo taškai anuliuojami ir nustatomi ankstesnio raundo taškai. Žaidėjas gali pasirinkti „Double“ parinktį prieš žaidimo pradžią:

- „Double In“ – norėdamas pradėti, žaidėjas turi pataikyti į dvigubą.
- „Double Out“ – norint baigti žaidimą, reikia pataikyti į dvigubą; jei žaidėjo taškų skaičius nukrenta iki 1, to raundo rezultatas anuliuojamas ir grąžinamas į ankstesnio raundo taškų skaičių.
- „Double In/Out“ – norint pradėti rinkti taškus arba baigti žaidimą, būtina pataikyti į dvigubo taško zoną; jei žaidėjo taškų skaičius nukrenta iki 1, to raundo rezultatas anuliuojamas ir grąžinamas į ankstesnį raundą.

Jei žaidėjų yra daugiau nei 1, o žaidime lieka tik 1 žaidėjas, žaidimas baigiasi, o paskutinis žaidėjas iš karto užima galutinę poziciją.
50/25 funkcijos perjungimas: paspauskite ir laikykite 3 sekundes; vidinio/išorinio taikinio balas yra 50/50 arba 25/50. Pasirinkus 50/50 taškų (tiek vidinis, tiek išorinis taikinys yra 50) arba 25/50 taškų (vidinis taikinys yra 50, o išorinis – 25), kiekviename žaidime galima pasirinkti iš viso 14 variantų.

- **G02 Komandų atgalinis skaičiavimas**

Žaidime dalyvauja 2–4 komandos; taisyklės yra tokios pačios kaip **G01**

- **G03 „Round Clock“ (105, 110, 115, 120; 205, 210, 215, 220; 305, 310, 315, 320)**
  - (105, 110, 115, 120) pataikymas į bet kurią zoną duoda tašką
  - (205, 210, 215, 220) – pataikymas į bet kurią dvigubą zoną duoda vieną tašką
  - (305, 310, 315, 320) – pataikymas į trigubą zoną duoda taškus

5” skaičius 1 – skaičius 5, „10” skaičius 1 – skaičius 10, „15” – skaičius 1 – skaičius 15, „20” – skaičius 1 – skaičius 20. Žaidėjas turi pataikyti į rodomą skaičių; jei pataikoma į taikinį, ekrane pasirodo kitas skaičius; laimi tas žaidėjas, kuris pataiko į visus skaičius. Jei žaidėjų yra daugiau nei 1, o žaidime lieka tik 1 žaidėjas, žaidimas baigiasi ir paskutinis žaidėjas iš karto užima galutinę poziciją.

- **G04 „Count Up“ (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)**

Už kiekvieną sėkmingą metimą skaičiuojami žaidėjo taškai, o laimi tas žaidėjas, kurio taškų skaičius pasiekia arba viršija nustatytą tikslą. Jei žaidėjų yra daugiau nei vienas ir žaidimo pabaigoje lieka tik vienas žaidėjas, žaidimas baigiasi, o paskutinis žaidėjas iš karto užima paskutinę vietą.

- **G05 Standartinis kriketas (E00, E20, E25)**

Skaičiuojami tik 15, 16, 17, 18, 19, 20 ir „bull's eye". Taškų skaičiavimo taisyklės:

  - Vienas segmentas – 1 taškas
  - Dvigubas segmentas – 2 taškai
  - Trigubas – 3 taškai

E00 – bet koks skaičius pradžiai, tvarka nesvarbi. E20 – pradžioje 3 kartus pataikykite į „20", po to į 19, 18, 17, 16, 15 ir „bull's eye". E25 — pradžioje 3 kartus pataikykite į „bull's", po to – į 15, 16, 17, 18, 19, 20. Kiekvienas skaičius lentelėje yra vaizduojamas 3 LCD segmentais; jei skaičius pataikomas, atitinkamas LCD segmentas užsidega. Norint „atidaryti" skaičių ir pradėti rinkti taškus, į jį reikia pataikyti 3 kartus. Tačiau jei visi žaidėjai „atidarė" tam tikrą skaičių, jis „uždaromas" ir nė vienas žaidėjas negali už jį gauti taškų. Žaidėjas turėtų „atidaryti" taikinį kuo anksčiau, kad galėtų pradėti rinkti taškus. Jei žaidėjas „atidaro" skaičių, o priešininkas to taikinio „neuždaro", žaidėjas gali toliau pataikyti į tą skaičių, kad pasiektų aukštesnį rezultatą. Kai kiekvienas žaidėjas tris kartus pataiko į skaičių ir jį uždaro, už pataikymą į tą skaičių daugiau taškų nesuteikiama, ir žaidėjas turėtų pasirinkti kitą skaičių. Jei žaidėjas **„uždaro"** visus skaičius, žaidimas baigiasi, o laimi žaidėjas, surinkęs daugiausiai taškų.

- **G06 „No Score Cricket" (000, 020, 025)**

Skaičiuojami tik pataikymai į 15, 16, 17, 18, 19, 20 sekcijas ir „bull's eye". Taškų skaičiavimo taisyklės:

  - Vienas segmentas – 1 taškas
  - Dvigubas segmentas – 2 taškai
  - Trigubas – 3 taškai

000 — bet koks skaičius pradžiai, tvarka nesvarbi. 020 — pradžioje tris kartus pataikykite į „20", po to į 19, 18, 17, 16, 15 ir „bull's eye". 025 — pradžioje tris kartus pataikykite į „bull's", po to – į 15, 16, 17, 18, 19, 20. Kiekvieną skaičių atvaizduoja 3 LCD segmentai; jei skaičius pataikytas, rodomas atitinkamas LCD segmentas. Laimi tas žaidėjas, kuris pirmasis 3 kartus pataiko visus teisingus skaičius. Jei žaidėjų yra daugiau nei 1, o žaidime lieka tik 1 žaidėjas, žaidimas baigiasi ir paskutinis žaidėjas užima paskutinę vietą.

- **G07 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25)**

Galioja tik skaičiai 15, 16, 17, 18, 19, 20 ir „bull's eye". Taškų skaičiavimo taisyklės:

  - Vienas segmentas – 1 taškas
  - Dvigubas segmentas – 2 taškai
  - Trigubas – 3 taškai

C00 – bet koks skaičius pradžiai; tvarka nesvarbi. C20 – pradžiai tris kartus pataikykite į „20"; tolesnės sekos yra 19, 18, 17, 16, 15 ir „bull's eye". C25 — pradžioje tris kartus pataikykite į „bull's eye", po to seka 15, 16, 17, 18, 19, 20. Kiekvieną skaičių atvaizduoja 3 LCD segmentai; jei skaičius pataikytas, atitinkamas LCD segmentas užsidega. Norint „atidaryti" skaičių ir pradėti rinkti taškus, į jį reikia pataikyti 3 kartus. Tačiau, jei visi žaidėjai „atidarė" tam tikrą skaičių, jis „uždaromas" ir nė vienas žaidėjas negali už jį gauti taškų. Taškai skiriami visiems žaidėjams, išskyrus esamąjį. Žaidėjas turėtų „atidaryti" taikinį kuo anksčiau, kad galėtų rinkti taškus. Jei žaidėjas „atidaro" skaičių, o priešininkas to taikinio „neuždaro", žaidėjas gali toliau pataikyti į tą skaičių, kad pasiektų aukštesnį rezultatą. Kai žaidėjas tris kartus pataiko į skaičių ir jį „uždaro", tolesni pataikymai į tą skaičių taškų nesuteikia; žaidėjas turėtų pasirinkti kitą skaičių. Jei žaidėjas **„uždaro"** visus skaičius, žaidimas baigiasi ir laimi žaidėjas, surinkęs mažiausią taškų skaičių.

- **G08 KILLER CRICKET (H00, H20, H25)**

Žaidimas yra panašus į G06 „No Score Cricket", IŠSKYRUS tai, kad kai „uždarote" skaičių, o jūsų priešininkai to nepadarė, galite panaikinti priešininkų taškus, vėl pataikydami į tą patį skaičių. Laimi žaidėjas, kuris „uždarė" visus skaičius. Jei žaidėjų yra daugiau nei vienas ir žaidime lieka tik vienas žaidėjas, žaidimas baigiasi, o paskutinis žaidėjas atsiduria tiesiogiai paskutinėje vietoje.

- **G09 „Low Pitch Cricket" (L00, L20, L25)**

Žaidimas yra panašus į G05 „Standard Cricket". IŠSKYRUS tai, kad žaidime pataikytini skaičiai buvo pakeisti iš „15–20 ir taikinio centras" į „1–6 ir taikinio centras".

- **G10 SHOOT OUT (-05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19, -21)**

Kompiuteris atsitiktinai parodys skaičių, kurį žaidėjas turi pataikyti. Už kiekvieną sėkmingą pataikymą bus atimtas vienas taškas. Galioja taškai iš viengubo, dvigubo ir trigubo taikinio skaičiaus sričių. Laimi pirmasis žaidėjas, kuris, pradėdamas nuo pradinio taško, pasiekia nulį. Jei žaidėjas nepataiko į taikinį per 10 sekundžių, metimas laikomas nepataikytu, o taikinys automatiškai pasikeis į kitą atsitiktinį skaičių, kurį žaidėjas turi pataikyti kitu metimu. -05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19, -21 žymi atitinkamai pradinius taškus 05, 07, 09, 11, 13, 15, 17, 19, 21.

- **G11 Aukščiausias rezultatas (003, 004… 014…)**

Tai taikoma, kai pataikoma į bet kurį taškų segmentą. (03,04…15…) nurodo bendrą metimų skaičių per žaidimą. Viename raunde yra trys metimai. Pataikykite į vieno taško segmentus, kad gautumėte x1 taškų. Pataikykite į dvigubo taško segmentus, kad gautumėte x2 taškų. Pataikykite į trigubo taško segmentus, kad gautumėte x3 taškų. Kai visi raundai baigti, laimi žaidėjas, surinkęs daugiausiai taškų.

- **G12 „ShangHai“ (101, 105, 110, 115)**

Kiekvienas žaidėjas turi judėti po lentą, kad surinktų taškus nuo 1 iki 20, o tada pataikyti į taikinio centrą. Kiekvienam skaičiui turi būti mestas po vieną strėlę, o laimi žaidėjas, surinkęs daugiausiai taškų. Kompiuteris parodys skaičių, į kurį žaidėjas turi pataikyti. Kiekvienas žaidėjas gali surinkti taškus bet kuriame galiojančiame segmente (viengubas X 1, dvigubas X 2, trigubas X 3), o variantai skiriasi taip:

- L01: žaidimas prasideda nuo 1 segmento
- L05: žaidimas prasideda nuo 5 segmento
- L10: žaidimas prasideda nuo 10 segmento
- L15: žaidimas prasideda nuo 15 segmento

Kai visi raundai baigiasi, žaidėjas, surinkęs daugiausiai taškų, tampa nugalėtoju.

- **G13 „Legs Over“ (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

O03 – O21 reiškia, kad yra nuo 3 iki 21 gyvybių. Jei žaidėjo rezultatas yra mažesnis nei ankstesnio žaidėjo, užges viena gyvybės lemputė, o tai reiškia, kad jis praranda vieną gyvybę. Jei žaidėjas paspaudžia „Start/Next“, kad praleistų ėjimą, užges viena gyvybės lemputė, o tai reiškia, kad jis praranda vieną gyvybę. Žaidėjas iškrenta iš žaidimo, kai praranda visas gyvybes. Paskutinis likęs žaidėjas yra nugalėtojas. Šiam žaidimui reikia mažiausiai 2 žaidėjų.

- **G14 „Legs Under“ (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)**

Šis žaidimas žaidžiamas taip pat kaip G13 „Legs Over“, su šia IŠIMTIMI. Tikslinis rezultatas yra mažiausias rezultatas kiekviename raunde. Nepataikytas metimas turėtų būti įskaitytas kaip 60, paspaudus mygtuką „NEXT“. U03-U21 reiškia nuo 3 iki 21 gyvybės. Ekrane „Cricket“ režimu bus rodomas likusių gyvybių skaičiaus atgalinis skaičiavimas.

- **G15 HALVE-IT (H12)**

Šis žaidimas susideda iš 12 raundų po tris metimus kiekviename. Tikslas – surinkti kuo daugiau taškų iš nurodytų skaičių. Kiekvieno raundo nurodyti skaičiai yra:

Ratas	12	13	14	D	15	16	17	T	18	19	20	B	Iš viso:
Žaidėjas													

D: Dvigubas T: Trigubas B: Bull

Taškai skiriami tik už pataikymus į nurodytą zoną. Visi pataikymai vertinami pagal nominalią vertę. Jei visi trys žaidėjo metimai nepataiko į nurodytą zoną, jų bendras taškų skaičius už tuos metimus sumažinamas perpus. Žaidėjas, surinkęs didžiausią taškų skaičių, yra nugalėtojas.

- **G16 „Big Little“ – eilė (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

(3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) reiškia žaidėjo likusius gyvybes. Lenta sukuria tikslą žaidimo pradžioje. Jei žaidėjas pataiko į tikslą pirmuoju arba antruoju metimu, jis gali sukurti naują tikslą likusiais metimais. Jei žaidėjas sukuria naują tikslą antruoju metimu, trečiojo metimo jam nereikia; jei žaidėjas pataiko į tikslą trečiuoju metimu arba visiškai praleidžia, elektroninis taikiklis atsitiktinai sukuria naują tikslą kitam žaidėjui. Jei žaidėjas per savo ėjimą nepataiko į nurodytą tikslą, jis praranda 1 gyvybę, jo gyvybių skaičius sumažėja 1, o mesti toliau pradeda kitas žaidėjas. Jei žaidėjo gyvybių skaičius sumažėja iki 0, jis iškrenta iš žaidimo. Taip pat galioja dvigubas ar trigubas skaičius, nurodytas ant taikinio. Laimėtojas yra paskutinis likęs žaidėjas. Žaisti reikia mažiausiai 2 žaidėjų.

- **G17 „Big Little“ – sudėtingas (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

(H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21) nurodo žaidėjui likusių gyvybės taškų skaičių. Pataikykite tiksliai tokį patį skaičių kaip taikinys. Skirtumas yra tik tai, ar pataikymas yra viengubas, dvigubas ar trigubas. Likusios taisyklės yra tokios pačios kaip **G16 „Big Little – Simple**“.

- **G18 Spalva (100, 200, 300, 400, 500)**

Žaidimo pradžioje 1-asis žaidėjas pirmuoju metimu pasirenka spalvą; 3-iojo, 5-ojo ir 7-ojo žaidėjų spalvos yra tokios pačios kaip 1-ojo žaidėjo; 2-ojo, 4-ojo, 6-ojo ir 8-ojo žaidėjų spalvos yra priešingos; dvi spalvos yra juoda ir ruda; 20 yra juoda, 1 yra ruda ir t. t. Bullseye negali būti pasirinktas kaip spalva. Metimas, kurio metu pasirenkama spalva, neįskaičiuojamas į tris metimus, kol spalva nėra pasirinkta. Jei spalva nėra pasirinkta, dabartinis žaidėjas negali perduoti ėjimo kitam žaidėjui. Jei spalva yra pasirinkta, prasideda taškų skaičiavimas. Taškai skiriami už žaidėjo spalvos skaičius ir už pataikymą į taikinio centrą. Už priešininko spalvos skaičius taškai

neskiriami. Laimi tas žaidėjas, kurio taškų skaičius pirmasis viršija nustatytą tikslą. Jei žaidėjų yra daugiau nei vienas ir žaidime lieka tik vienas žaidėjas, žaidimas baigiasi, o paskutinis žaidėjas iš karto atsiduria paskutinėje pozicijoje.

- **G19 „Bonus Colour“ (100, 200, 300, 400, 500)**

Iš esmės taisyklės yra tokios pačios kaip ir G18 spalvos žaidime, išskyrus tai, kad: jei žaidėjas meta strėles į priešininko spalvą, visi tos spalvos žaidėjai gauna taškus, kurie pridedami prie jų bendro taškų skaičiaus. Jei žaidime lieka daugiau nei vienas žaidėjas ir lieka tik vienas žaidėjas, žaidimas baigiasi, o paskutinis žaidėjas iš karto atsiduria paskutinėje pozicijoje.

- **G20 „Correctional Colour“ (100, 200, 300, 400, 500)**

Iš esmės taisyklės yra tokios pačios kaip ir G18 spalvų žaidime, išskyrus tai, kad: jei žaidėjas įmeta strėlę į priešininko spalvą, tie taškai atimami iš to žaidėjo bendro taškų skaičiaus. Jei žaidime lieka daugiau nei vienas žaidėjas, žaidimas baigiasi, o paskutinis žaidėjas iš karto užima paskutinę vietą.

- **G21 Spalva be taškų skaičiavimo (3, 4, 5, 6, 7)**

Žaidimo pradžioje 1-asis žaidėjas pirmuoju metimu pasirenka spalvą. 3-iojo, 5-ojo ir 7-ojo žaidėjų spalvos yra tokios pačios kaip 1-ojo žaidėjo, o 2-ojo, 4-ojo, 6-ojo ir 8-ojo žaidėjų spalvos yra priešingos. Dvi spalvos yra juoda ir ruda; 20 yra juoda, 1 yra ruda ir t. t. Bullseye negali būti pasirinktas kaip spalva. Metimas, naudojamas spalvai pasirinkti, neįskaičiuojamas į tris metimus, kol spalva nėra pasirinkta. Jei spalva nėra pasirinkta, dabartinis žaidėjas negali perduoti ėjimo kitam žaidėjui. Pasirinkus spalvą, prasideda dartų žaidimas. Pataikius į žaidėjo spalvos segmentą ir taikinio centrą, gyvybės taškų skaičius padidėja 1. Pataikius į priešininko spalvos segmentą, gyvybės taškų skaičius sumažėja 1. Žaidėjas iškrenta, jei jo gyvybės taškų skaičius nukrenta iki 0. Žaidimo pradžioje kiekvienas žaidėjas turi 3, 4, 5, 6 arba 7 gyvybės taškus. Kai lieka tik 1 žaidėjas, žaidimas baigiasi ir paskutinis žaidėjas yra nugalėtojas. Šį žaidimą turi žaisti mažiausiai 2 žmonės.

- **G22 „Free-Dart Colour“ (5, 10, 15, 20)**

Žaidimo pradžioje 1-asis žaidėjas pirmuoju metimu pasirenka spalvą. 3-iasis, 5-asis ir 7-asis žaidėjai turi tokią pačią spalvą kaip 1-asis žaidėjas, o 2-asis, 4-asis, 6-asis ir 8-asis žaidėjai – priešingą spalvą. Dvi spalvos yra juoda ir ruda, kur 20 yra juoda, 1 – ruda ir t. t. Lentos centras negali būti pasirinktas kaip spalva. Metimas, kuriuo pasirenkama spalva, neįskaičiuojamas į tris metimus, kol spalva nėra pasirinkta. Jei spalva nėra pasirinkta, dabartinis žaidėjas negali perduoti eilės kitam žaidėjui. Jei spalva yra pasirinkta, pradedamas taškų skaičiavimas. Taškai skiriami už pataikymus į žaidėjo spalvos taikinį ir į taikinio centrą. Pataikymai į priešininko spalvą taškų nesuteikia. 5, 10, 15, 20 yra nustatytas metimų skaičius. Kai nustatytas metimų skaičius yra baigtas, žaidimas baigiasi ir žaidėjas, surinkęs daugiausiai taškų, yra nugalėtojas.

- **G23 Šaudymas I (- - -)**

Kiekvienas žaidėjas per vieną raundą meta 3 strėles; kiekvieno žaidėjo taškai susumuojami, o žaidėjas, surinkęs daugiausiai taškų, gauna 1 tašką už tą raundą. Jei žaidėjo taškai pasiekia 7, tas žaidėjas skelbiamas nugalėtoju ir žaidimas baigiasi. Kuo didesnis taškų skaičius, tuo geresnė pozicija.

- **G24 Šaudymas II (- - -)**

Iš esmės taisyklės yra tokios pačios kaip G23, išskyrus tai, kad skaičiuojami tik 15, 16, 17, 18, 19, 20 ir „Bullseye“.

- **G25 Šaudymas III (- - -)**

Iš esmės taisyklės yra tokios pačios kaip G23 Šaudyme, išskyrus tai, kad: jei žaidėjo taškų skaičius yra 4 arba ėjimų skaičius yra 7, žaidimas baigiasi. Kuo didesnis taškų skaičius, tuo geresnė pozicija.

- **G26 Šaudymas IV (- - -)**

Iš esmės taisyklės yra tokios pačios kaip G25 Šaudymas III, išskyrus tai, kad: skaičiuojami tik 15, 16, 17, 18, 19, 20 ir „Bullseye“.

- **G27 Bingo (132, 141, 168, 189)**

Tikslinis skaičius rodomas LCD ekrane; laimi tas žaidėjas, kuris pirmasis 3 kartus pataiko į visus taikinius. 132 – taikiniai rodomi tokia tvarka: 15, 4, 8, 14, 3. 141 – taikiniai rodomi tokia tvarka: 17, 13, 9, 7, 1. 168 – taikiniai rodomi tokia tvarka: 20, 16, 12, 6, 2. 189 – rodykite taikinius tokia tvarka: 19, 10, 18, 5, 11. Kiekvieną taikinį reikia pataikyti 3 kartus, prieš pereidžiant prie kito. Viena sritis skaičiuojama kaip 1 pataikymas. Dviguba sritis skaičiuojama kaip 2 pataikymus. Triguba sritis skaičiuojama kaip 3 pataikymus.

- **G28 Killer (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

(3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) reiškia žaidėjo gyvybes. Prieš žaidimo pradžią LED ekrane pasirodo pranešimas „SEL“, nurodantis, kad kiekvienas žaidėjas turi pasirinkti savo tikslą. Jei pirmasis žaidėjas pasirinko tikslą, metęs strėlę, tas skaičius rodomas LCD ekrane. Paspauskite „NEXT“, kad pasirinkite kito žaidėjo tikslą. Kai visi žaidėjai baigia rinktis tikslus, prasideda žaidimas. Žaidėjai pradeda mesti strėles. Tik tas žaidėjas, kuris pataiko į savo tikslą, tampa žudiku ir nužudo kitą žaidėją. Jei priešininko (kuris yra žudikas) strėlė pataiko į žaidėjo skaičių, jo gyvybė sumažėja 1 tašku, ir tai parodoma LCD ekrane. Jei žudikas pataiko į savo skaičių, jis diskvalifikuojamas, o jo gyvybė sumažėja 1 tašku. Žudikas turėtų kuo labiau sumažinti priešininko gyvybės taškus. Jei žaidėjas nepataiko į taikinio skaičių, taikinys išduoda pyptelėjimą. Skaičiai (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) reiškia žaidėjų pradinius gyvybės taškus. Laimi paskutinis likęs žaidėjas, ir žaidimas baigiasi. Žaidime turi dalyvauti mažiausiai 2 žaidėjai.

- **G29 „Killer“ – „Double“ (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)**

Tik skaičiai dvigubo lauko ribose. Skaičiuojami tik skaičiai dvigubo lauko ribose. Kitos taisyklės yra tokios pačios kaip ir **G28 „Killer“.**

- **G30 „Killer-Triple“ (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)**

Skaičiuojamas tik skaičius, esantis trigubos zonos ribose. Kitos taisyklės yra tokios pačios kaip ir žaidime **G28 Killer.**

- **G31 „Golf“ (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)**

(10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90) yra fiksuoti taškai. Žaidimas pasirenka tikslą skaičių pagal ėjimų tvarką nuo 1 iki 18 (1 – 1-ajam ėjimui, 2 – 2-ajam ėjimui ir t. t.). Žaidėjas turėtų siekti kuo mažesnio taškų skaičiaus. Jei visi metimai nepataiko į taikinį, balas padidėja 5 taškais. Pataikymas į trigubą zoną duoda 1 tašką. Pataikymas į dvigubą zoną duoda 2 taškus. Pataikymas į viengubą zoną duoda 3 taškus. Galite mesti 1, 2 arba 3 strėles, kad baigtumėte šį ėjimą; skaičiuojamas paskutinis metimas. Jei pataikėte į viengubą zoną ir esate patenkinti 3 taškų rezultatu, galite pereiti į kitą raundą. Jei pasiekėte rezultatą, kuriuo nesate patenkinti, galite toliau mesti į dartų lentą. Tačiau, jei galiausiai nepataikysite į dartų lentą, deja, tai skaičiuojama kaip 5 taškai. Žaidėjas iškrenta, jei jo taškai pasiekia arba viršija nustatytą skaičių. Jei lieka tik 1 žaidėjas arba iš viso buvo atlikti 18 ėjimų, žaidimas baigiasi. Kuo mažiau taškų, tuo geresnė pozicija.

PROBLEMŲ ŠALINIMAS

- **Nėra maitinimo** – patikrinkite, ar baterijos įdėtos teisingai, ar jos nėra išsikrovusios ar išsekusios.
- **Žaidimas neregistruoja taškų** – Patikrinkite, ar žaidimas yra nustatymų režime arba buvo pristabdytas. Paspauskite mygtuką „START/NEXT“, kad patikrintumėte, ar žaidimas prasideda. Taip pat galite patikrinti, ar nėra užstrigusių taškų segmentų ar funkcinių mygtukų. Tarp metimų yra reikalingas elektroninis ir mechaninis reakcijos laikas. Jei du metimai atlikti pernelyg greitai vienas po kito, išimkite antrąją strėlę ir mesti dar kartą, kad taškai būtų užregistruoti teisingai.
- **Užstrigęs segmentas ar mygtukas** – Transportavimo metu arba įprasto žaidimo metu taškų skaičiavimo segmentai gali laikinai užstrigti. Tokiu atveju automatinis taškų skaičiavimas bus sustabdytas. Segmentą galite atblokuoti švelniai ištraukdami strėlę arba pajudindami segmentą pirštu. Tada žaidimą galima tęsti, o taškų skaičiavimo funkcijos vėl veiks įprastai.
- **Sulūžusių antgalių pašalinimas** – Nenaudokite aštrių ar metalinių įrankių sulūžusiam antgaliui pašalinti – jie gali pažeisti žaidimo paviršių. Jei antgalio fragmentas kyšo virš lentos paviršiaus, atsargiai jį pašalinkite pirštais arba plastikinėmis pincetėmis. Jei sulūžęs antgalis yra viename lygyje su lentos paviršiumi ir jo neįmanoma suimti, nebandykite jo išstumti per lentą; tai gali praplatinti skylę arba pažeisti lentos jutiklį. Kreipkitės į įgaliotą aptarnavimo centrą arba naudokite specialų minkštųjų antgalių pašalinimo įrankį (vadinamąjį „antgalių šalinimo įrankį“), jei gamintojas jį siūlo. Kuo sunkesnis strėlė, tuo didesnė antgalio lūžimo rizika – naudokite gamintojo rekomenduojamus antgalius ir reguliariai juos keiskite.
- **Elektros ar elektromagnetiniai trukdžiai** – Esant elektromagnetiniams trukdžiams, dartų lentos elektronika gali veikti netinkamai arba nustoti veikti. (Pavyzdžiui: stipri audra, stiprūs elektromagnetiniai trukdžiai, elektrostatinis iškrovimas, artumas elektros varikliui ar mikrobangų krosnelei). Norėdami atkurti įprastą veikimą, išimkite baterijas kelioms sekundėms, tada įdėkite jas atgal. Taip pat nepamirškite pašalinti trukdžių šaltinį.

DARTBOARD PRIEŽIŪRA

SVARBU! Prieš valydami drėgnu skudurėliu, išimkite baterijas. Dartų lentas reikia valyti tik drėgnu skudurėliu! Neleiskite vandeniui patekti į baterijų skyrių, mygtukus ar elektroninius komponentus. Dažnai naudojant prietaisą, jo priekinis paviršius gali susitepti. Priekinį paviršių, mygtukus ir ekraną valykite drėgnu skudurėliu. Rekomenduojame naudoti vandens tirpalą su nedideliu kiekiu švelnaus ploviklio. Po to nusausinkite minkštu, sausu skudurėliu. Jei neketinate naudoti dartų lentos ilgą laiką, patartina ją uždengti skudurėliu, kad apsaugotumėte nuo dulkių. Gaminį visada laikykite sausoje ir švarioje vietoje kambario temperatūroje.

Šis prietaisas yra elektros ir elektroninė įranga. Prašome laikytis vietinių taisyklių: seną elektros įrangą nuneškite į paskirtą atliekų surinkimo punktą.



Paldies, ka esat iegādājies šo elektronisko šautriņu spēli. Tās datorizētā punktu skaitīšanas sistēma padara spēli vienkāršu un aizraujošu. Ar 31 iebūvētu spēli un vairāk nekā 285 izvēles iespējām un variācijām gan iesācēji, gan pieredzējušāki spēlētāji atradīs sev piemērotas spēles. Vienlaikus var spēlēt līdz pat 8 spēlētājiem. Pirms spēles sākšanas lūdzu izlasiet instrukcijas un saglabājiet tās turpmākai izmantošanai.

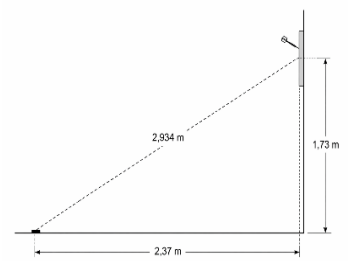
BRĪDINĀJUMI

- Šis produkts nav rotaļlieta. Tas ir paredzēts jauniešiem no 14 gadu vecuma un pieaugušajiem. Nepilngadīgie drīkst izmantot produktu tikai pieaugušo uzraudzībā. Produktā ir sīkas detaļas — pastāv norīšanas risks. Glabājiet bērniem nepieejamā vietā.
- Metiet šautriņas tikai uz šautriņu mērķa; nekad nemetiet uz cilvēkiem, dzīvniekiem vai citiem priekšmetiem. Lietojiet tikai šautriņas ar mīkstiem galiem; šautriņu ar tērauda galiem lietošana var sabojāt šautriņu mērķi un izraisīt traumas.
- Izvēlieties stabilu, vertikālu sienu, kuras priekšā ir vismaz 3 m brīvas telpas. Izvairieties no vietām pie gaiteņiem, durvīm un logiem. Pārliecinieties, ka šautuve ir droši nostiprināta un nevar nokrist.
- Ierīci lietojiet tikai telpās. Pasargājiet to no mitruma, lietus, augstām un zemām temperatūrām, kā arī tiešas saskares ar siltuma avotiem. Neatstājiet to ilgstoši saules gaismā.
- Montāžu drīkst veikt tikai pieaugušie. Nemēģiniet ierīci remontēt vai pārveidot paši; ja tā ir bojāta, sazinieties ar autorizētu servisa centru. Neizjauciet korpusu vai elektroniskās detaļas.

KOMPLEKTA SATURS

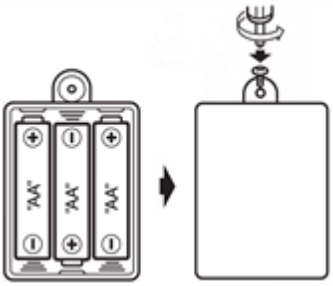
Komplektā ietilpst: elektroniskais šautriņu mērķis, 6 šautriņas ar mīkstiem galiem, 50 rezerves gali, lietošanas instrukcija un montāžas materiāli.

UZSTĀDĪŠANA



Uzstādīšanai izmantojiet komplektā iekļautos montāžas piederumus: sienas tapas un skrūves. Uzstādiet mērķi saskaņā ar uzstādīšanas shēmu. Pēc uzstādīšanas mērķa centra augstumam virs grīdas jābūt 173 cm. Metiena līnija no mērķa virsmas jāatrodas 237 cm attālumā mērķi. Pēc uzstādīšanas pārbaudiet, vai mērķis ir stingri piestiprināts pie sienas un lietošanas laikā nekustas. Nodrošiniet, lai priekšā mērķim būtu aptuveni 3 m brīvas telpas. Ieskrūvējiet divas skrūves atskaites atzīmēs, līdz skrūvju galvas izvirzās apmēram 1/2 cm no sienas. Sasveriet spēles aizmuguri ar skrūvju galvām, tad piestipriniet spēli. Varbūt būs nepieciešams noregulēt skrūves, līdz disks cieši pieguļ pie sienas.

UZSTĀDĪŠANA



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

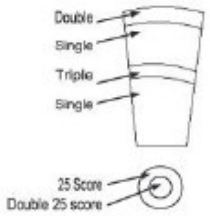
BATERIJU DROŠĪBA

- Baterijas drīkst mainīt tikai pieaugušais.
- Vienreizlietojamās baterijas nedrīkst uzlādēt.
- Pirms uzlādēšanas uzlādējamas baterijas ir jāizņem no ierīces.
- Uzlādējamas baterijas drīkst uzlādēt tikai pieaugušo uzraudzībā.
- Nekad nemaisiet dažāda veida baterijas vai jaunas un lietotas baterijas.
- Izmantojiet tikai tāda paša vai līdzvērtīga tipa baterijas, kā ieteikts.
- Ievietojiet baterijas ar pareizu polaritāti.
- Izņemiet izlietotās baterijas no ierīces.
- Nenodrošiniet strāvas kontaktu īsslēgumu.
- Izņemiet baterijas, ja ierīci ilgāku laiku neizmantosiet.
- Ja baterija noplūst, nepieskarieties elektrolītam ar kailām rokām. Uzmanīgi izņemiet baterijas un notīriet bateriju nodalījumu ar sausu drānu. Ja elektrolīts nonāk saskarē ar ādu vai acīm, noskalojiet ar lielu daudzumu ūdens un konsultējieties ar ārstu.
- Glabājiet baterijas bērniem nepieejamā vietā; baterijas norīšana var būt bīstama veselībai.
- Nemetiet baterijas ugunī vai ūdenī. Izlietotās baterijas nododiet atbilstošā savākšanas punktā; nemetiet tās kopā ar sadzīves atkritumiem.

SVARĪGA PIEZĪME

- Šī šautriņu mērķa plāksne ir paredzēta lietošanai tikai ar vieglām šautriņām ar mīkstiem galiem. Mēs iesakām izmantot komplektā iekļautās šautriņas. Nelietojiet šautriņas ar tērauda galiem, garākas šautriņas (maksimālais gala garums 2,5 cm) vai smagākas šautriņas (maksimālais svars 12 g), jo tas var sabojāt plāksni. Lūdzu, ievērojiet nelielu pauzi starp metieniem, lai nodrošinātu, ka mērķa mehānisms un elektronika var pareizi reģistrēt rezultātu. Ja divi metieni tiek veikti pārāk tuvu viens otram, izņemiet otro šautriņu un metiet vēlreiz, lai nodrošinātu, ka jūsu rezultāts tiek reģistrēts pareizi.

PUNKTU SKAITĪŠANAS SISTĒMA



- "Vienkāršais" – punkti, kas iegūti no segmenta
- "Double" – punkti, kas iegūti no segmenta, tiek dubultoti
- "Triple" – punkti, kas iegūti no segmenta, tiek trīskāršoti
- "Bull's-Eye" – 25 punkti
- "Double Bull's-Eye" – 50 punkti

POGU APRAKSTS

- Nospiediet un turiet nospiestu pogu „GAME/POWER", lai izslēgtu strāvu. Nospiediet pogu „GAME/POWER", lai ieslēgtu strāvu vai mainītu spēles numuru, kamēr strāva ir ieslēgta.
- Poga „OPTION" tiek izmantota, lai izvēlētos apakšspēli.

SKAŅAS SIGNĀLI

- „Laser" – skaņa, kas skan, kad šautra trāpa mērķī.
- „Double" – skaņa, kas norāda uz trāpījumu Double sektorā (punkti x2)
- „Triple" – skaņa, kas norāda uz trāpījumu „Triple" sektorā (punkti x3)
- „Score" – skaņa, kas norāda, ka pašreizējā spēlē ir gūti punkti.
- „Close" – skaņa, kas norāda uz punktiem piešķirtā segmenta slēgšanu.
- „Open" – skaņa, kas norāda uz punktiem piešķirto segmentu atvēršanu.
- „Winner" – skaņa, kas norāda, ka ir noskaidrots pirmais uzvarētājs.
- „Bull's-Eye" – skaņa, kas norāda uz trāpījumu Bull's-Eye segmentā (25 punkti)
- „Next" – skaņa, kas norāda, ka nākamais spēlētājs sāk spēlēt pēc tam, kad iepriekšējais spēlētājs ir metis trīs šautriņas
- „Ye" – skaņa, kas norāda, ka mērķa segments ir trāpīts.
- „Sorry" – šis skaņas signāls norāda, ka mērķa segments nav trāpīts*.
- tiek izmantota, lai izvēlētos spēlētāju skaitu pirms spēles sākuma; noklusējuma vērtība ir 2.
- Poga „DOUBLE" tiek izmantota tikai G01 un G02 režīmos; sīkāku informāciju skatiet spēles rokasgrāmatā.
- Poga „SOUND" tiek izmantota, lai regulētu skaļumu no 0 līdz 7; noklusējuma skaļums ir 5. Nospiediet un turiet pogu „SOUND" 3 sekundes, lai pārslēgtu punktu skaitīšanu mērķa iekšējā/ārējā centrā (50/50)/(25/50) (G01, G02).
- Poga „START/NEXT" tiek izmantota, lai sāktu spēli vai pārietu pie nākamā spēlētāja.
- Ja kāda poga vai metiena numurs tiek turēts nospiests ilgāk par 10 sekundēm, LCD displejā parādīsies šāds ziņojums

*Pīkstoņu skaits var atšķirties atkarībā no modeļa un spēles režīma.

SPĒLES NOTEIKUMI

- **<u>G01 Atpakaļskaitīšana (301, 501, 601, 701, 801, 901, 999)</u>**

Pēc katra metiena metienā iegūto punktu skaits tiek atskaitīts no spēlētāja rezultāta; uzvar tas spēlētājs, kura rezultāts nokrīt līdz 0. Ja spēlētāja rezultāts nokrīt zem 0, to sauc par "burst", šīs kārtas rezultāts tiek atcelts un atjaunots uz iepriekšējās kārtas rezultātu. Spēlētājs var izvēlēties "Double" opciju pirms spēles sākuma:

- Double In – lai sāktu, spēlētājam ir jātrāpa dubultā.
- Double Out – lai beigtu spēli, ir jātrāpa dubultā; ja spēlētāja rezultāts nokrīt līdz 1, šīs kārtas rezultāts tiek atcelts un atjaunots uz iepriekšējās kārtas rezultātu.
- Double In/Out – lai sāktu krāt punktus vai beigtu spēli, ir jātrāpa dubultā zonā; ja spēlētāja rezultāts nokrīt līdz 1, šīs kārtas rezultāts tiek anulēts un atjaunots uz iepriekšējās kārtas rezultātu.

Ja spēlē ir vairāk nekā 1 spēlētājs un spēlē paliek tikai 1 spēlētājs, spēle beidzas un pēdējais spēlētājs ieņem galīgo pozīciju tieši.
50/25 funkcijas pārslēgšana: nospiediet un turiet nospiestu 3 sekundes; iekšējā/ārējā mērķa punkti ir 50/50 vai 25/50. Ar iespēju izvēlēties 50/50 bull (gan iekšējais, gan ārējais bullseye ir 50) vai 25/50 bull (iekšējais bullseye ir 50 un ārējais ir 25), katrā spēlē var izvēlēties kopumā 14 variantus.

- **<u>G02 Komandu atskaite</u>**

Spēlē piedalās 2–4 komandas; noteikumi ir tādi paši **kā G01**

- **<u>G03 Round Clock (105, 110, 115, 120; 205, 210, 215, 220; 305, 310, 315, 320)</u>**
  - (105, 110, 115, 120) trāpījums jebkurā zonā dod vienu punktu
  - (205, 210, 215, 220) – trāpījums jebkurā dubultajā zonā dod vienu punktu
  - (305, 310, 315, 320) – trāpījums trīskāršajā zonā dod punktus

5" skaitlis 1 – skaitlis 5, "10" skaitlis 1 – skaitlis 10, "15" – skaitlis 1 – skaitlis 15, "20" – skaitlis 1 – skaitlis 20. Spēlētājam ir jātrāpa parādītajā skaitlī; ja mērķis ir trāpīts, ekrānā parādās nākamais skaitlis; uzvar tas spēlētājs, kurš trāpa visos skaitļos. Ja spēlētāju ir vairāk nekā 1 un spēlē paliek tikai 1 spēlētājs, spēle beidzas un pēdējais spēlētājs ieņem galīgo pozīciju tieši.

- **<u>G04 Skaitīšana uz augšu (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)</u>**

Par katru veiksmīgu metienu tiek summēti katra spēlētāja punkti, un uzvar tas spēlētājs, kura punktu skaits sasniedz vai pārsniedz noteikto mērķi. Ja spēlē piedalās vairāk nekā viens spēlētājs un spēles beigās paliek tikai viens spēlētājs, spēle beidzas un pēdējais spēlētājs nekavējoties tiek ierindots pēdējā vietā.

- **G05 Standarta krikets (E00, E20, E25)**

Tiek ņemti vērā tikai 15, 16, 17, 18, 19, 20 un „bull's eye". Punktu skaitīšanas noteikumi:

  - Vienots segments – 1 punkts
  - Dubultā segmenta – 2 punkti
  - Trīskāršs – 3 punkti

E00 – jebkurš skaitlis sākumā, secība nav svarīga. E20 — sākumā trīs reizes trāpiet „20", pēc tam 19, 18, 17, 16, 15 un „bull's eye". E25 — sākumā trīs reizes trāpiet „bull's eye", pēc tam 15, 16, 17, 18, 19, 20. Katru skaitli uz dēļa attēlo 3 LCD segmenti; ja skaitlis tiek trāpīts, iedegas atbilstošais LCD segments. Lai atvērtu skaitli un sāktu krāt punktus, skaitlis ir jātrāpa 3 reizes. Tomēr, ja visi spēlētāji ir „atvēruši" konkrētu skaitli, tas tiek „aizvērts" un neviens spēlētājs par to vairs nevar krāt punktus. Spēlētājam mērķis ir jā„atver" pēc iespējas ātrāk, lai sāktu krāt punktus. Ja spēlētājs „atver" skaitli un pretinieks ne„aizver" šo mērķi, spēlētājs var turpināt trāpīt šajā skaitlī, lai sasniegtu augstāku rezultātu. Kad katrs spēlētājs ir trāpījis skaitlī trīs reizes un to „aizvēris", par trāpījumiem šajā skaitlī vairs netiek piešķirti punkti, un spēlētājam jāizvēlas cits skaitlis. Ja spēlētājs **„aizver"** visus skaitļus, spēle beidzas un uzvar spēlētājs ar augstāko rezultātu.

- **G06 No Score Cricket (000, 020, 025)**

Tiek ņemti vērā tikai trāpījumi 15., 16., 17., 18., 19., 20. sektorā un „bull's eye". Punktu skaitīšanas noteikumi:

  - Vienots segments – 1 punkts
  - Dubultā sekcija – 2 punkti
  - Trīskāršs – 3 punkti

000 — jebkurš skaitlis sākumā, secība nav svarīga. 020 — trīs reizes trāpiet „20", pēc tam 19, 18, 17, 16, 15 un „bull's eye". 025 — sākumā trīs reizes trāpiet „bull's eye", pēc tam 15, 16, 17, 18, 19, 20. Katru skaitli attēlo 3 LCD segmenti; ja skaitlis ir trāpīts, tiek parādīts atbilstošais LCD segments. Uzvarētājs ir tas spēlētājs, kurš pirmais trīs reizes trāpa visus pareizos skaitļus. Ja spēlē ir vairāk nekā viens spēlētājs un spēlē paliek tikai viens spēlētājs, spēle beidzas un pēdējais spēlētājs ieņem pēdējo vietu.

- **G07 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25)**

Derīgi ir tikai skaitļi 15, 16, 17, 18, 19, 20 un „bull's eye". Punktu skaitīšanas noteikumi:

  - Vienots segments – 1 punkts
  - Dubultā segmenta – 2 punkti
  - Trīskāršs – 3 punkti

C00 – jebkurš skaitlis sākumā; secība nav svarīga. C20 — trīs reizes trāpiet „20", lai sāktu; turpmākās sekvences ir 19, 18, 17, 16, 15 un „bull's eye". C25 — sākumā trīs reizes trāpiet „bull's eye", pēc tam 15, 16, 17, 18, 19, 20. Katru skaitli attēlo 3 LCD segmenti; ja skaitlis ir trāpīts, iedegas atbilstošais LCD segments. Lai atvērtu skaitli un sāktu krāt punktus, skaitlis ir jātrāpa 3 reizes. Tomēr, ja visi spēlētāji ir „atvēruši" konkrētu skaitli, tas tiek „aizvērts" un neviens spēlētājs par to vairs nevar krāt punktus. Punkti tiek piešķirti visiem spēlētājiem, izņemot pašreizējo. Spēlētājam mērķis ir jā„atver" pēc iespējas ātrāk, lai varētu krāt punktus. Ja spēlētājs „atver" skaitli un pretinieks ne„aizver" šo mērķi, spēlētājs var turpināt trāpīt šajā skaitlī, lai sasniegtu augstāku rezultātu. Kad spēlētājs ir trāpījis skaitlī trīs reizes un „aizvēris" šo skaitli, turpmākie trāpījumi šajā skaitlī vairs nedod punktus; spēlētājam jāizvēlas cits skaitlis. Ja spēlētājs **„aizver"** visus skaitļus, spēle beidzas un uzvar spēlētājs ar zemāko rezultātu.

- **G08 KILLER CRICKET (H00, H20, H25)**

Spēle ir līdzīga G06 No Score Cricket, IZŅEMOT to, ka, ja jūs „noslēdzat" skaitli, bet jūsu pretinieki to nav izdarījuši, jūs varat atņemt pretinieku punktus, atkal trāpot to pašu skaitli. Uzvarētājs ir tas spēlētājs, kurš ir „noslēdzis" visus skaitļus. Ja spēlē ir vairāk nekā viens spēlētājs un spēlē paliek tikai viens spēlētājs, spēle beidzas un pēdējais spēlētājs tiek novietots tieši pēdējā vietā.

- **G09 Zema līmeņa krikets (L00, L20, L25)**

Spēle ir līdzīga G05 Standarta kriketam. IZŅEMOT to, ka spēlē trāpāmie skaitļi ir mainīti no „15 līdz 20 un bullseye" uz „1 līdz 6 un bullseye".

- **G10 SHOOT OUT (-05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19, -21)**

Dators nejauši parādīs skaitli, kuru spēlētājam jātrāpa. Par katru veiksmīgu trāpījumu tiek atskaitīts viens punkts. Punkti no mērķa skaitļa vienkāršās, dubultās un trīskāršās zonas ir derīgi. Uzvar pirmais spēlētājs, kurš, sākot no sākuma punkta, sasniedz nulli. Ja spēlētājs 10 sekunžu laikā netrāpa mērķi, metiens tiek uzskatīts par kļūdu, un mērķis automātiski mainās uz citu nejaušu skaitli, kuru spēlētājam jātrāpa ar nākamo metienu. -05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19, -21 apzīmē sākuma punktus 05, 07, 09, 11, 13, 15, 17, 19, 21 attiecīgi.

- **G11 Hi-Score (003, 004… 014…)**

Tas attiecas uz gadījumiem, kad tiek trāpīts jebkurā punktu segmentā. (03,04…15…) norāda kopējo metienu skaitu spēlē. Katrā kārtā ir trīs metieni. Trāpījums vienkāršā punkta segmentā dod x1 punktu. Trāpījums dubultā punkta segmentā dod x2 punktus. Trāpījums trīskāršā punkta segmentā dod x3 punktus. Kad visas kārtas ir pabeigtas, uzvar spēlētājs ar visaugstāko punktu skaitu.

- **G12 ShangHai (101, 105, 110, 115)**

Katram spēlētājam ir jāpārvietojas pa spēles laukumu, lai iegūtu punktus no 1 līdz 20, un pēc tam jātrāpa mērķa centrā. Par katru skaitli ir jāmet viena šautra, un uzvar spēlētājs ar visaugstāko punktu skaitu. Dators parādīs skaitli, kuru spēlētājam ir jātrāpa. Katrs spēlētājs var iegūt punktus jebkurā derīgajā segmentā (vienkāršais X 1, dubultais X 2, trīskāršais X 3), un opcijas ir šādas:

- L01: spēle sākas no 1. segmenta
- L05: spēle sākas no 5. segmenta
- L10: spēle sākas no 10. segmenta
- L15: spēle sākas no 15. segmenta

Kad visi raundi ir pabeigti, spēlētājs ar visaugstāko punktu skaitu ir uzvarētājs.

- **G13 „Legs Over“ (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

O03 – O21 norāda uz 3 līdz 21 dzīvību. Ja spēlētāja rezultāts ir zemāks nekā iepriekšējā spēlētāja, izdziest viena dzīvības gaisma, kas nozīmē, ka viņš zaudē vienu dzīvību. Ja spēlētājs nospiež pogu „Start/Next”, lai izlaistu kārtu, izdziest viena dzīvības gaisma, kas nozīmē, ka viņš zaudē vienu dzīvību. Spēlētājs tiek izslēgts no spēles, kad zaudē visas savas dzīvības. Pēdējais palikušais spēlētājs ir uzvarētājs. Šai spēlei ir nepieciešami vismaz 2 spēlētāji.

- **G14 Legs Under (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)**

Šo spēli spēlē tāpat kā G13 Legs Over, ar šādu IZŅĒMUMU. Mērķa rezultāts ir zemākais rezultāts katrā kārtā. Neveiksmīgs metiens jāuzskaita kā 60, nospiežot pogu „NEXT”. U03-U21 nozīmē 3 līdz 21 dzīvību. Displejs kriketa režīmā atskaitīs, cik daudz dzīvību ir palicis.

- **G15 HALVE-IT (H12)**

Šī spēle sastāv no 12 kārtām, katrā no kurām ir trīs metieni. Mērķis ir iegūt pēc iespējas vairāk punktu no norādītajiem skaitļiem. Norādītie skaitļi katrā kārtā ir:

Kārta	12	13	14	D	15	16	17	T	18	19	20	B	Kopā:
Spēlētājs													

D: Dubultā T: Trīskāršs B: Bull

Punkti tiek piešķirti tikai par trāpījumiem norādītajā zonā. Visi trāpījumi tiek vērtēti pēc nominālvērtības. Ja visi trīs spēlētāja metieni neiekļūst norādītajā zonā, viņa kopējais punktu skaits par šiem metieniem tiek samazināts uz pusi. Spēlētājs ar augstāko punktu skaitu beigās ir uzvarētājs.

- **G16 Big Little – Straight (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

(3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) attēlo spēlētāja atlikušās dzīvības. Spēles sākumā spēles laukums ģenerē mērķa skaitli. Ja spēlētājs trāpa mērķī ar pirmo vai otro metienu, viņš var ģenerēt jaunu mērķi ar atlikušajiem metieniem. Ja spēlētājs ģenerē jaunu mērķi ar otro metienu, trešais metiens nav nepieciešams; ja spēlētājs trāpa mērķī ar trešo metienu vai pilnībā netrāpa, elektroniskais mērķis nejauši ģenerēs jaunu mērķi nākamajam spēlētājam. Ja spēlētājs konkrētajā kārtā neizdodas trāpīt norādītajā mērķī, viņš zaudē 1 dzīvību, viņa dzīvību skaits samazinās par 1, un nākamais spēlētājs turpina mest. Ja spēlētāja dzīvību skaits samazinās līdz 0, viņš tiek izslēgts no spēles. Derīgs ir arī divkāršs vai trīskāršs mērķa skaitlis. Uzvar pēdējais palikušais spēlētājs. Lai spēlētu, ir nepieciešami vismaz 2 spēlētāji.

- **G17 Big Little - Grūts (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

(H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21) norāda spēlētājam atlikušo dzīvības punktu skaitu. Trāpiet tieši tādu pašu skaitli kā mērķī. Atšķirība ir tajā, vai tas ir vienkāršs, dubultais vai trīskāršs trāpījums. Pārējie noteikumi ir tādi paši kā **G16 Big Little – Simple**.

- **G18 Krāsa (100, 200, 300, 400, 500)**

Spēles sākumā 1. spēlētājs ar pirmo metienu izvēlas krāsu; 3., 5. un 7. spēlētāja krāsas ir tādas pašas kā 1. spēlētājam; 2., 4., 6. un 8. spēlētāja krāsas ir pretējās; abas krāsas ir melna un brūna; 20 ir melna, 1 ir brūna utt. Bullseye nevar izvēlēties kā krāsu. Metiens, kurā tiek izvēlēta krāsa, netiek ieskaitīts trīs metienu skaitā, kamēr krāsa nav izvēlēta. Ja krāsa netiek izvēlēta, pašreizējais spēlētājs nevar nodot kārtu nākamajam spēlētājam. Ja krāsa ir izvēlēta, sākas punktu skaitīšana. Punkti tiek piešķirti par skaitļiem spēlētāja krāsā un par trāpījumu mērķa centrā. Skaitļi pretinieka krāsā nedod punktus. Spēlētājs, kura rezultāts pirmais pārsniedz noteikto mērķi, ir uzvarētājs. Ja spēlētāju ir vairāk nekā viens un spēlē paliek tikai viens spēlētājs, spēle beidzas un pēdējais spēlētājs nekavējoties tiek ievietots pēdējā pozīcijā.

- **G19 Bonus Colour (100, 200, 300, 400, 500)**

Būtībā noteikumi ir tādi paši kā G18 krāsā, izņemot to, ka: ja spēlētājs met šautriņas pretinieka krāsā, visi šīs krāsas spēlētāji saņem punktus, kas tiek pieskaitīti viņu kopējam rezultātam. Ja spēlē ir palicis vairāk nekā viens spēlētājs un spēlē paliek tikai viens spēlētājs, spēle beidzas un pēdējais spēlētājs nekavējoties tiek ievietots pēdējā vietā.

- **G20 Correctional Colour (100, 200, 300, 400, 500)**

Būtībā noteikumi ir tādi paši kā G18 krāsā, izņemot to, ka: ja spēlētājs met šautriņu pretinieka krāsā, šie punkti tiek atskaitīti no šī spēlētāja kopējā rezultāta. Ja spēlē ir palicis vairāk nekā viens spēlētājs, spēle beidzas un pēdējais spēlētājs tieši ieņem pēdējo vietu.

- **G21 Krāsa bez punktu skaitīšanas (3, 4, 5, 6, 7)**

Spēles sākumā 1. spēlētājs ar pirmo metienu izvēlas krāsu. 3., 5. un 7. spēlētāju krāsas ir tādas pašas kā 1. spēlētājam, bet 2., 4., 6. un 8. spēlētāju krāsas ir pretējas. Abas krāsas ir melna un brūna; 20 ir melna, 1 ir brūna utt. Bullseye nevar izvēlēties kā krāsu. Metiens, kas tiek izmantots krāsas izvēlei, netiek ieskaitīts trīs metienu skaitā, kamēr krāsa nav izvēlēta. Ja krāsa netiek izvēlēta, pašreizējais spēlētājs nevar nodot kārtu nākamajam spēlētājam. Kad krāsa ir izvēlēta, sākas šautriņu spēle. Trāpījums segmentā spēlētāja krāsā un mērķa centrā palielina dzīvības punktu skaitu par 1. Trāpījums pretinieka krāsas segmentā samazina dzīvības punktu skaitu par 1. Spēlētājs tiek izslēgts, ja viņa dzīvības punktu skaits samazinās līdz 0. Spēles sākumā katram spēlētājam ir 3, 4, 5, 6 vai 7 dzīvības punkti. Kad paliek tikai 1 spēlētājs, spēle beidzas un pēdējais spēlētājs ir uzvarētājs. Šo spēli var spēlēt vismaz 2 cilvēki.

- **G22 Free-Dart Colour (5, 10, 15, 20)**

Spēles sākumā 1. spēlētājs ar savu pirmo metienu izvēlas krāsu. 3., 5. un 7. spēlētājam ir tā pati krāsa kā 1. spēlētājam, savukārt 2., 4., 6. un 8. spēlētājam ir pretējā krāsa. Abas krāsas ir melna un brūna, kur 20 ir melna, 1 ir brūna utt. Spēles laukuma centru nevar izvēlēties par krāsu. Metiens, ar kuru izvēlas krāsu, netiek ieskaitīts trīs metienu skaitā, kamēr krāsa nav izvēlēta. Ja krāsa netiek izvēlēta, pašreizējais spēlētājs nevar nodot kārtu nākamajam spēlētājam. Ja krāsa ir izvēlēta, sākas punktu skaitīšana. Punkti tiek piešķirti par trāpījumiem mērķī spēlētāja krāsā un mērķa centrā. Trāpījumi pretinieka krāsā netiek vērtēti. 5, 10, 15, 20 ir noteiktais metienu skaits. Kad noteiktais metienu skaits ir izpildīts, spēle beidzas un spēlētājs ar augstāko punktu skaitu ir uzvarētājs.

- **G23 Šaušana I (- - -)**

Katrs spēlētājs vienā kārtā met 3 šautriņas; tiek saskaitīti katra spēlētāja punkti, un spēlētājs ar visaugstāko punktu skaitu saņem 1 punktu par šo kārtu. Ja spēlētāja punktu skaits sasniedz 7, šis spēlētājs tiek pasludināts par uzvarētāju un spēle beidzas. Jo augstāks punktu skaits, jo labāka pozīcija.

- **G24 Metieni II (- - -)**

Būtībā noteikumi ir tādi paši kā G23, izņemot to, ka tiek ņemti vērā tikai 15, 16, 17, 18, 19, 20 un Bullseye.

- **G25 Šaušana III (- - -)**

Būtībā noteikumi ir tādi paši kā G23 Šaušanā, izņemot to, ka: ja spēlētāja rezultāts ir 4 vai kārtu skaits ir 7, spēle beidzas. Jo augstāks rezultāts, jo labāka pozīcija.

- **G26 Šaušana IV (- - -)**

Būtībā noteikumi ir tādi paši kā G25 Šaušanā III, izņemot to, ka: tiek ņemti vērā tikai 15, 16, 17, 18, 19, 20 un Bullseye.

- **G27 Bingo (132, 141, 168, 189)**

Mērķa numurs tiek parādīts LCD ekrānā; uzvar tas spēlētājs, kurš pirmais trāpa visos mērķos 3 reizes. 132 – mērķi tiek parādīti secībā 15, 4, 8, 14, 3. 141 – mērķu numuri tiek parādīti secībā 17, 13, 9, 7, 1. 168 – mērķi tiek parādīti secībā: 20, 16, 12, 6, 2. 189 – parādiet mērķus secībā 19, 10, 18, 5, 11. Katrs mērķis ir jātrāpa 3 reizes, pirms pāriet uz nākamo. Viena zona skaitās kā 1 trāpījums. Divkārša zona skaitās kā 2 trāpījumi. Trīskārša zona skaitās kā 3 trāpījumi.

- **G28 Killer (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

(3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) attēlo spēlētāja dzīvības. Pirms spēles sākuma LED displejā parādās ziņojums „SEL", norādot, ka katram spēlētājam ir jāizvēlas mērķa skaitlis. Ja pirmais spēlētājs ir izvēlējies mērķa skaitli, metot šautriņu, šis skaitlis tiek parādīts LCD displejā. Nospiediet „NEXT", lai izvēlētos nākamā spēlētāja mērķi. Kad visi spēlētāji ir pabeiguši mērķu izvēli, sākas spēle. Spēlētāji sāk mest šautriņas. Tikai tas spēlētājs, kurš trāpa savā mērķī, kļūst par „slepkavu" un nogalina citu spēlētāju. Ja pretinieks (kurš ir „slepkava") trāpa spēlētāja numurā, viņa dzīvības punkti samazinās par 1, un tas tiek parādīts LCD ekrānā. Ja „slepkava" trāpa savā numurā, viņš tiek diskvalificēts un viņa dzīvības punkti samazinās par 1. „Slepkavam" jāsamazina pretinieka dzīvības punkti pēc iespējas vairāk. Ja spēlētājs netrāpa mērķa numuru, mērķis izdod signālu. Numuri (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) atspoguļo spēlētāju sākotnējos veselības punktus. Uzvar pēdējais palikušais spēlētājs, un spēle beidzas. Spēlē jāpiedalās vismaz 2 spēlētājiem.

- **G29 Killer - Double (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)**

Tikai skaitļi dubultā laukuma robežās. Tiek ņemti vērā tikai skaitļi dubultā laukuma robežās. Pārējie noteikumi ir tādi paši kā spēlē **G28 Killer.**

- **G30 Killer-Triple (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)**

Tiek ņemts vērā tikai skaitlis trīskāršajā zonā. Pārējie noteikumi ir tādi paši kā **G28 Killer.**

- **G31 Golf (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)**

(10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90) ir fiksētie punktu skaitļi. Spēle izvēlas mērķa skaitli atbilstoši gājienu secībai no 1 līdz 18 (1 — 1. gājienam, 2 — 2. gājienam utt.). Spēlētājam jācenšas sasniegt iespējami zemāko punktu skaitu. Ja visi metieni neiekļūst mērķī, punkti palielinās par 5. Trīskāršajā zonā trāpījums dod 1 punktu. Divkāršajā zonā trāpījums dod 2 punktus. Vienkāršajā zonā trāpījums dod 3 punktus. Lai pabeigtu šo kārtu, varat mest 1, 2 vai 3 šautriņas; tiek ņemts vērā pēdējais metiens. Ja trāpāt vienkāršajā zonā un esat apmierināts ar 3 punktiem, varat turpināt nākamo kārtu. Ja sasniedzat punktu skaitu, ar kuru neesat apmierināts, varat turpināt mest uz dartu dēļa. Tomēr, ja galu galā netrāpāt dartu dēlī, diemžēl tas tiek uzskatīts par 5 punktiem. Spēlētājs tiek izslēgts, ja viņa punkti sasniedz vai pārsniedz noteikto skaitu. Ja paliek tikai 1 spēlētājs vai ir pabeigti kopumā 18 gājieni, spēle beidzas. Jo mazāk punktu, jo labāka pozīcija.

PROBLĒMU RISINĀŠANA

- **Nav strāvas** – pārbaudiet, vai baterijas ir ievietotas pareizi, vai tās nav vājas vai izlādējušās.
- **Spēle nereģistrē rezultātus** – Pārbaudiet, vai spēle atrodas iestatījumu režīmā vai ir apturēta. Nospiediet pogu START/NEXT, lai redzētu, vai spēle sākas. Jūs varat arī pārbaudīt, vai kāds no rezultātu segmentiem vai funkciju pogām nav iestrēdzis. Starp metieniem ir nepieciešams elektronisks un mehānisks reakcijas laiks. Ja divi metieni tiek veikti pārāk tuvu viens otram, izņemiet otro šautriņu un metiet atkārtoti, lai rezultāts tiktu reģistrēts pareizi.
- **Iestrēdzis segments vai poga** – Transportēšanas laikā vai parastās spēles gaitā rezultātu segmenti var uz laiku iestrēgt. Šādā situācijā automātiskā rezultātu reģistrēšana tiks apturēta. Jūs varat atbloķēt segmentu, viegli izņemot šautriņu vai pārvietojot segmentu ar pirkstu. Pēc tam spēli var atsākt, un rezultātu reģistrēšanas funkcijas atgriezīsies normālā režīmā.
- **Lūzušo uzgaļu noņemšana** – Nelietojiet asus vai metāla instrumentus, lai noņemtu lūzušo uzgali – tie var sabojāt spēles virsmu. Ja uzgala fragments izvirzās virs dēļa virsmas, uzmanīgi noņemiet to ar pirkstiem vai plastmasas pinceti. Ja lūzušais uzgalis ir vienā līmenī ar dēļa virsmu un to nevar satvert, nemēģiniet to ar spēku izvilkt cauri dēlim; tas var paplašināt caurumu vai sabojāt dēļa sensoru. Sazinieties ar autorizētu servisa centru vai izmantojiet speciālu mīksto uzgaļu noņemšanas rīku (tā saucamo „uzgaļu noņēmēju"), ja ražotājs tādu piedāvā. Jo smagāka ir šautra, jo lielāks ir risks, ka uzgalis salūzt – izmantojiet ražotāja ieteiktos uzgaļus un regulāri tos nomainiet.
- **Elektriskie vai elektromagnētiskie traucējumi** – elektromagnētisko traucējumu gadījumā šautuves elektronika var darboties nepareizi vai pārtraukt darbu. (Piemēram: spēcīga vētra, spēcīgi elektromagnētiskie traucējumi, elektrostatiskā izlāde, atrodoties tuvu elektromotoram vai mikroviļņu krāsnij). Lai atjaunotu normālu darbību, uz dažām sekundēm izņemiet baterijas un pēc tam ievietojiet tās atpakaļ. Atcerieties arī novērst traucējumu avotu.

DARTBOARD KOPŠANA

SVARĪGI! Pirms tīrīšanas ar mitru drānu izņemiet baterijas. Šautriņu mērķus drīkst tīrīt tikai ar mitru drānu! Neļaujiet ūdenim iekļūt bateriju nodalījumā, pogās vai elektroniskajās detaļās. Bieži lietojot ierīci, tās priekšējā virsma var kļūt netīra. Tīriet priekšējo virsmu, pogas un ekrānu ar mitru drānu. Ieteicams izmantot ūdens šķīdumu ar nelielu daudzumu maiga mazgāšanas līdzekļa. Pēc tam nosusiniet ar mīkstu, sausu drānu. Ja neplānojat dartu dēli lietot ilgu laiku, ieteicams to pārklāt ar drānu, lai pasargātu no putekļiem. Vienmēr glabājiet produktu sausā un tīrā vietā istabas temperatūrā.

Šī ierīce ir elektriskā un elektroniskā iekārta. Lūdzu, ievērojiet vietējos noteikumus: nogādājiet savu veco elektriskās iekārtas atkritumus norādītā atkritumu savākšanas punktā.



Hartelijk dank voor de aankoop van dit elektronische dartspel. Dankzij het geautomatiseerde scoresysteem is het spel eenvoudig en leuk om te spelen. Met 31 ingebouwde spellen en meer dan 285 opties en variaties om uit te kiezen, vinden zowel beginners als meer ervaren spelers spellen die bij hen passen. Er kunnen maximaal 8 spelers tegelijk spelen. Lees de gebruiksaanwijzing voordat u het spel start en bewaar deze voor later gebruik.

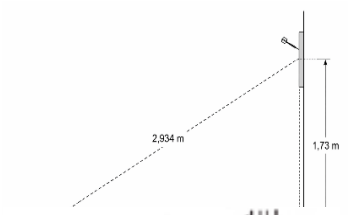
WAARSCHUWIN

- Dit product is geen speelgoed. Het is bedoeld voor jongeren van 14 jaar en ouder en volwassenen. Minderjarigen mogen het product alleen onder toezicht van een volwassene gebruiken. Het product bevat kleine onderdelen — risico op inslikken. Buiten bereik van kleine kinderen houden.
- Gooi darts alleen naar het dartbord; nooit naar mensen, dieren of andere voorwerpen. Gebruik alleen soft-tip darts; het gebruik van steel-tip darts kan het dartbord beschadigen en letsel veroorzaken.
- Kies een stabiele, verticale muur met ten minste 3 m vrije ruimte voor het dartbord. Vermijd locaties in de buurt van doorgangen, deuren en ramen. Zorg ervoor dat het dartbord stevig is bevestigd 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 langdurig zonlicht.
- De montage moet door volwassenen worden uitgevoerd. Probeer het apparaat niet zelf te repareren of aan te passen; neem bij schade contact op met een erkend servicecentrum. Demonteer de behuizing of elektronische onderdelen niet.

INHOUD VAN DE SET

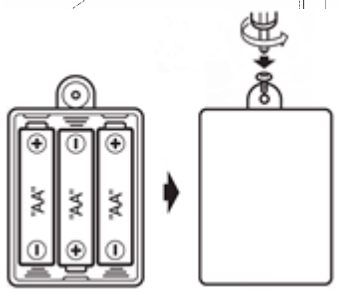
De set bevat: een elektronisch dartbord, 6 darts met zachte punten, 50 reservepunten, een gebruikershandleiding en montagemateriaal.

INSTALLATIE



Gebruik de meegeleverde bevestigingsmaterialen voor de installatie: pluggen en schroeven. Bevestig het bord volgens het installatieschema. Eenmaal opgehangen moet het midden van de bullseye zich 173 cm boven de vloer bevinden. De werplijn moet zich op 237 cm van het oppervlak het doel. Controleer na de installatie of het doel stevig aan de muur is bevestigd en niet beweegt tijdens het gebruik. Zorg ervoor dat er ongeveer 3 m vrije ruimte voor het doel is. Schroef twee schroeven in de referentiemarkeringen totdat de schroefkoppen ongeveer 1/2 cm uit de muur steken. Lijn de markeringen op de achterkant van het bord uit met de schroefkoppen en bevestig het bord vervolgens. Het kan nodig zijn de schroeven bijstellen totdat de schijf strak tegen de muur ligt.

INSTALLATIE



Het dartbord werkt op 3 x 1,5 V AA (LR6) batterijen. Het batterijvak kan aan de achterkant worden geopend om de batterijen te plaatsen. Om de levensduur van de batterijen te verlengen, is dit dartbord uitgerust met een automatische uitschakelmodus. Als het dartbord niet in gebruik is, schakelt het na 30 minuten automatisch uit. Batterijen zijn niet inbegrepen.

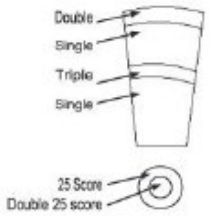
VEILIGHEID VAN DE BATTERIJEN

- Batterijen moeten door een volwassene worden vervangen.
- Wegwerpbatterijen mogen niet worden opgeladen.
- Oplaadbare batterijen moeten uit het apparaat worden gehaald voordat ze worden opgeladen.
- Oplaadbare batterijen mogen alleen onder toezicht van een volwassene worden opgeladen.
- Gebruik geen verschillende soorten batterijen of nieuwe en gebruikte batterijen door elkaar.
- Gebruik alleen batterijen van hetzelfde of een gelijkwaardig type als aanbevolen.
- Plaats de batterijen met de juiste polariteit.
- Verwijder gebruikte batterijen uit het apparaat.
- Sluit de voedingsaansluitingen niet kort.
- Verwijder de batterijen als het product gedurende langere tijd niet wordt gebruikt.
- Als een batterij lekt, raak de elektrolyt dan niet met blote handen aan. Verwijder de batterijen voorzichtig en reinig het batterijcompartiment met een droge doek. Als de elektrolyt in contact komt met uw huid of ogen, spoel dan met veel water en raadpleeg een arts.
- Houd batterijen buiten het bereik van kinderen; het inslikken van een batterij kan gevaarlijk zijn voor de gezondheid.
- Gooi batterijen niet in vuur of water. Voer gebruikte batterijen af bij een daarvoor bestemd inzamelpunt; gooi ze niet weg met het huishoudelijk afval.

BELANGRIJKE OPMERKING

- Het dartbord is uitsluitend bedoeld voor gebruik met lichte darts met zachte punten. Wij raden aan de darts uit de set te gebruiken. Probeer geen darts met stalen punten, langere darts (maximale puntlengte 2,5 cm) of zwaardere darts (maximaal gewicht 12 g) te gebruiken, aangezien dit het bord zal beschadigen. Wacht even tussen de worpen om ervoor te zorgen dat het mechanisme en de elektronica van het bord de score correct kunnen registreren. Als twee worpen te kort na elkaar worden gedaan, verwijder dan de tweede dart en gooi opnieuw om ervoor te zorgen dat je score correct wordt geregistreerd.

SCORESYSTEEM



- "Single" – punten gescoord uit het segment
- "Double" – punten gescoord uit het segment verdubbeld
- "Triple" – punten gescoord uit het segment verdrievoudigd
- "Bull's-Eye" – 25 punten
- "Double Bull's-Eye" – 50 punten

BESCHRIJVING VAN DE KNOPPEN

- Houd de "GAME/POWER"-knop ingedrukt om het apparaat uit te schakelen. Druk op de "GAME/POWER"-knop om het apparaat in te schakelen of het spelnummer te wijzigen terwijl het apparaat is ingeschakeld.
- De "OPTION"-knop wordt gebruikt om een subspel te selecteren.

GELUIDSSIGNALEN

- "Laser" – een geluid dat klinkt wanneer de dart het bord raakt.
- "Double" – een geluid dat aangeeft dat er in de Double-sector is geraakt (score x2)
- "Triple" – een geluid dat aangeeft dat er in het Triple-segment is geraakt (score x3)
- "Score" – een geluid dat aangeeft dat er een score is behaald in het huidige spel.
- "Close" – een geluid dat aangeeft dat het gescoorde segment is afgesloten.
- "Open" – een geluid dat aangeeft dat het gescoorde segment is geopend.
- "Winner" – het geluid geeft aan dat de eerste winnaar is bepaald.
- "Bull's-Eye" – een geluid dat aangeeft dat er een treffer is in het Bull's-Eye-segment (25 punten)
- "Next" – het geluid geeft aan dat de volgende speler aan de beurt is nadat de vorige speler drie darts heeft gegooid
- "Ye" – het geluid geeft aan dat het doelsegment is geraakt.
- "Sorry" – dit geluid geeft aan dat het doelsegment niet is geraakt*.
- wordt gebruikt om het aantal spelers te selecteren voordat het spel begint; de standaardwaarde is 2.
- De "DOUBLE"-knop wordt uitsluitend gebruikt voor de G01- en G02-modi; raadpleeg de spelhandleiding voor meer informatie.
- De "SOUND"-knop wordt gebruikt om het volume in te stellen van 0 tot 7; het standaardvolume is 5. Houd de "SOUND"-knop 3 seconden ingedrukt om de puntentelling voor het binnenste/buitenste midden van het doel (50/50)/(25/50) te wijzigen (voor G01, G02).
- De knop "START/NEXT" wordt gebruikt om het spel te starten of door te gaan naar de volgende speler.
- Als een knop of rolnummer langer dan 10 seconden ingedrukt wordt gehouden, verschijnt het volgende bericht op het LCD-scherm

*Het aantal piepjes kan variëren, afhankelijk van het model en de spelmodus.

SPELREGELS

- **<u>G01 Count Down (301, 501, 601, 701, 801, 901, 999)</u>**

Na elke worp wordt het aantal behaalde punten van de score van de speler afgetrokken; de speler wiens score op 0 komt, wint. Als de score van een speler onder 0 komt, wordt dit een "burst" genoemd; de score voor die ronde wordt geannuleerd en teruggezet naar de score van de vorige ronde. Een speler kan de "Double"-optie selecteren voordat het spel begint:

- Double In – om te beginnen moet de speler de double raken.
- Double Out – om het spel te beëindigen, moet de double worden geraakt; als de score van de speler daalt tot 1, wordt het resultaat van die ronde geannuleerd en teruggezet naar de score van de vorige ronde.
- Double In/Out – het dubbelgebied moet worden geraakt om punten te scoren of om het spel te beëindigen; als de score van de speler daalt tot 1, wordt het resultaat van die ronde geannuleerd en teruggezet naar de vorige ronde.

Als er meer dan 1 speler is en er slechts 1 speler in het spel overblijft, eindigt het spel en neemt de laatste speler direct de eindpositie in. De 50/25-functie in- of uitschakelen: houd 3 seconden ingedrukt; de score voor de binnenste/buitenste bullseye is 50/50 of 25/50. Met de optie om te kiezen voor 50/50 bull (zowel de binnenste als de buitenste bullseye zijn 50) of 25/50 bull (de binnenste bullseye is 50 en de buitenste is 25), kunnen in elk spel in totaal 14 varianten worden geselecteerd.

- **<u>G02 Team Count Down</u>**

Het spel wordt gespeeld met 2–4 teams; de regels zijn dezelfde als **in G01**

- **<u>G03 Round Clock (105, 110, 115, 120; 205, 210, 215, 220; 305, 310, 315, 320)</u>**
  - (105, 110, 115, 120) een treffer in elk gebied levert een punt op
  - (205, 210, 215, 220) – een treffer in een willekeurig dubbel gebied levert één punt op
  - (305, 310, 315, 320) – een treffer in een drievoudig gebied levert punten op

5" nummer 1 – nummer 5, "10" nummer 1 – nummer 10, "15" – nummer 1 – nummer 15, "20" – nummer 1 – nummer 20. De speler moet het weergegeven nummer raken; als het doel wordt geraakt, verschijnt het volgende nummer op het scherm; de speler die alle nummers raakt, wint. Als er meer dan 1 speler is en er blijft slechts 1 speler over in het spel, eindigt het spel en neemt de laatste speler direct de eindpositie in.

- **G04 Count Up (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)**

De punten van elke speler worden bij elke geslaagde worp bij elkaar opgeteld, en de speler wiens score het vastgestelde streefdoel bereikt of overschrijdt, is de winnaar. Als er meer dan één speler is en er aan het einde van het spel nog maar één speler over is, eindigt het spel en wordt de laatste speler onmiddellijk op de laatste plaats gezet.

- **G05 Standaard Cricket (E00, E20, E25)**

Alleen 15, 16, 17, 18, 19, 20 en de 'bull's eye' tellen mee. Scoreregels:

  - Enkel segment – 1 punt
  - Dubbel segment – 2 punten
  - Triple – 3 punten

E00 – elk getal om mee te beginnen, volgorde doet er niet toe. E20 — raak de '20' 3 keer om te beginnen, gevolgd door 19, 18, 17, 16, 15 en de 'bull's eye'. E25 — raak de 'bull' 3 keer om te beginnen, gevolgd door 15, 16, 17, 18, 19, 20. Elk nummer op het bord wordt weergegeven door 3 LCD-segmenten; als het nummer wordt geraakt, licht het bijbehorende LCD-segment op. Om een nummer te 'openen' en punten te gaan scoren, moet het nummer 3 keer worden geraakt. Als echter alle spelers een bepaald nummer hebben 'geopend', is het 'gesloten' en kan geen enkele speler er nog punten mee scoren. Een speler moet een doel zo vroeg mogelijk 'openen' om punten te gaan scoren. Als een speler een nummer 'opent' en een tegenstander dat doel niet 'sluit', mag de speler dat nummer blijven raken om een hogere score te behalen. Zodra elke speler een nummer drie keer heeft geraakt en het heeft gesloten, worden er geen punten meer toegekend voor het raken van dat nummer en moet de speler een ander nummer kiezen. Als een speler alle nummers **'sluit'**, eindigt het spel en wint de speler met de hoogste score.

- **G06 No Score Cricket (000, 020, 025)**

Alleen treffers in de secties 15, 16, 17, 18, 19, 20 en de 'bull's eye' tellen mee. Scoreregels:

  - Enkel segment – 1 punt
  - Dubbel segment – 2 punten
  - Triple – 3 punten

000 — elk getal om mee te beginnen, volgorde doet er niet toe. 020 — raak de '20' drie keer om te beginnen, gevolgd door 19, 18, 17, 16, 15 en de 'bull's eye'. 025 — raak de 'bull's' 3 keer om te beginnen, gevolgd door 15, 16, 17, 18, 19, 20. Elk getal wordt weergegeven door 3 LCD-segmenten; als het getal wordt geraakt, wordt het bijbehorende LCD-segment weergegeven. De winnaar is de speler die als eerste alle juiste nummers 3 keer raakt. Als er meer dan 1 speler is en er blijft slechts 1 speler over in het spel, eindigt het spel en neemt de laatste speler direct de laatste positie in.

- **G07 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25)**

Alleen de nummers 15, 16, 17, 18, 19, 20 en de 'bull's eye' zijn geldig. Scoreregels:

  - Enkel segment – 1 punt
  - Dubbel segment – 2 punten
  - Triple – 3 punten

C00 – elk getal om mee te beginnen; de volgorde doet er niet toe. C20 — raak de '20' drie keer om te beginnen; de daaropvolgende reeksen zijn 19, 18, 17, 16, 15 en de 'bull's eye'. C25 — raak de 'bull's eye' 3 keer om te beginnen, gevolgd door 15, 16, 17, 18, 19, 20. Elk getal wordt weergegeven door 3 LCD-segmenten; als het getal wordt geraakt, licht het bijbehorende LCD-segment op. Om een nummer te 'openen' en punten te kunnen scoren, moet het nummer 3 keer worden geraakt. Als echter alle spelers een bepaald nummer hebben 'geopend', is het 'gesloten' en kan geen enkele speler er nog punten mee scoren. Punten worden toegekend aan alle spelers behalve de huidige speler. Een speler moet een doel zo vroeg mogelijk 'openen' om punten te kunnen scoren. Als een speler een nummer 'opent' en een tegenstander dat doel niet 'sluit', mag de speler dat nummer blijven raken om een hogere score te behalen. Zodra een speler een nummer drie keer heeft geraakt en dat nummer heeft 'gesloten', leveren verdere treffers op dat nummer geen punten meer op; de speler moet een ander nummer kiezen. Als een speler alle nummers **'sluit'**, eindigt het spel en wint de speler met de laagste score.

- **G08 KILLER CRICKET (H00, H20, H25)**

Het spel is vergelijkbaar met G06 No Score Cricket, BEHALVE dat wanneer je een nummer 'sluit' en je tegenstanders dat niet hebben gedaan, je de punten van je tegenstanders kunt elimineren door hetzelfde nummer opnieuw te raken. De winnaar is de speler die alle nummers heeft 'gesloten'. Als er meer dan één speler is en er slechts één speler overblijft in het spel, eindigt het spel en wordt de laatste speler direct op de laatste plaats geplaatst.

- **G09 Low Pitch Cricket (L00, L20, L25)**

Het spel is vergelijkbaar met G05 Standaard Cricket. BEHALVE dat de te raken nummers in het spel zijn gewijzigd van "15 tot 20 en de bullseye" naar "1 tot 6 en de bullseye".

- **G10 SHOOT OUT (-05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19, -21)**

De computer toont willekeurig een getal dat de speler moet raken. Voor elke succesvolle treffer wordt één punt afgetrokken. Punten uit de enkel-, dubbel- en drievoudige zones van het doelgetal zijn geldig. De eerste speler die vanaf het startpunt nul bereikt, wint. Als de speler er niet in slaagt het doel binnen 10 seconden te raken, wordt de worp als een misser beschouwd en verandert het doel automatisch in een ander willekeurig getal, dat de speler bij zijn volgende worp moet raken. -05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19, -21 geven respectievelijk de startpunten 05, 07, 09, 11, 13, 15, 17, 19, 21 aan.

- **G11 Hi-Score (003, 004… 014…)**

Dit geldt wanneer een willekeurig scorend segment wordt geraakt. (03,04…15…) geeft het totale aantal worpen per spel aan. Er zijn drie worpen per ronde. Raak segmenten met één punt om x1 te scoren. Raak segmenten met twee punten om x2 te scoren. Het raken van segmenten met drie punten levert x3 op. Zodra alle rondes zijn voltooid, is de speler met de hoogste score de winnaar.

- **G12 ShangHai (101, 105, 110, 115)**

Elke speler moet rond het bord bewegen om punten te scoren van 1 tot 20, en vervolgens het midden van de bullseye raken. Voor elk getal moet een dart worden gegooid, en de speler met de hoogste score wint. De computer geeft het getal weer dat de speler moet raken. Elke speler kan punten scoren op alle geldige segmenten (enkel X 1, dubbel X 2, drievoudig X 3), en de opties variëren als volgt:

- L01: het spel begint bij segment 1
- L05: het spel begint bij segment 5
- L10: het spel begint bij segment 10
- L15: het spel begint bij segment 15

Zodra alle rondes zijn voltooid, is de speler met de hoogste score de winnaar.

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

O03 – O21 geeft aan dat er tussen de 3 en 21 levens zijn. Als de score van een speler lager is dan die van de vorige speler, gaat er één levenslampje uit, wat betekent dat hij een leven verliest. Als een speler op 'Start/Next' drukt om een beurt over te slaan, gaat er één levenslampje uit, wat betekent dat hij een leven verliest. Een speler wordt uit het spel geëlimineerd wanneer hij al zijn levens heeft verloren. De laatste overgebleven speler is de winnaar. Voor dit spel zijn minimaal 2 spelers nodig.

- **G14 Legs Under (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)**

Dit spel wordt op dezelfde manier gespeeld als G13 Legs Over, met de volgende UITZONDERING. De streefscore is de laagste score in elke ronde. Een gemiste worp moet worden geteld als 60 door op de 'NEXT'-knop te drukken. U03-U21 staat voor 3 tot 21 levens. Het display in de Cricket-modus telt af hoeveel levens er nog over zijn.

- **G15 HALVE-IT (H12)**

Dit spel bestaat uit 12 rondes van elk drie worpen. Het doel is om zoveel mogelijk punten te scoren met de aangewezen nummers. De aangewezen nummers voor elke ronde zijn:

Ronde	12	13	14	D	15	16	17	T	18	19	20	B	Totaal:
Speler													

D: Dubbel T: Drievoudig B: Bull

Punten worden alleen toegekend voor treffers binnen het aangewezen gebied. Alle treffers worden op hun nominale waarde gescoord. Als alle drie de worpen van een speler het aangewezen gebied missen, wordt hun totale score voor die worpen gehalveerd. De speler met de hoogste score aan het einde is de winnaar.

- **G16 Big Little – Straight (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

(3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) vertegenwoordigen de resterende levens van de speler. Het bord genereert een streefgetal aan het begin van het spel. Als de speler het doel raakt met zijn eerste of tweede worp, mag hij een nieuw doel genereren met zijn resterende worpen. Als de speler bij de tweede worp een nieuw doel genereert, is een derde worp niet nodig; als de speler het doel raakt bij de derde worp of volledig mist, genereert het elektronische doel willekeurig een nieuw doel voor de volgende speler. Als een speler er in een bepaalde beurt niet in slaagt het aangewezen doel te raken, verliest hij 1 leven, worden zijn levens met 1 verminderd en gaat de volgende speler verder met gooien. Als de levens van een speler dalen tot 0, wordt hij uit het spel geëlimineerd. Een dubbel of drievoud van het getal op het doel is ook geldig. De laatste speler die overblijft, is de winnaar. Er zijn minimaal 2 spelers nodig om te spelen.

- **G17 Big Little - Hard (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

(H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21) geeft het aantal resterende levenspunten van de speler aan. Raak precies hetzelfde getal als het doel. Het verschil zit hem in of het een enkele, dubbele of drievoudige treffer is. De overige regels zijn hetzelfde als in **G16 Big Little – Simple**.

- **G18 Kleur (100, 200, 300, 400, 500)**

Aan het begin van het spel kiest speler 1 bij de eerste worp een kleur; de kleuren voor spelers 3, 5 en 7 zijn dezelfde als die van speler 1; de kleuren voor spelers 2, 4, 6 en 8 zijn het tegenovergestelde; de twee kleuren zijn zwart en bruin; 20 is zwart, 1 is bruin, enzovoort. De bullseye kan niet als kleur worden gekozen. De worp waarin de kleur wordt gekozen, telt niet mee voor de drie worpen totdat er een kleur is gekozen. Als er geen kleur wordt gekozen, kan de huidige speler de beurt niet doorgeven aan de volgende speler. Als er een kleur is gekozen, begint het scoren. Er worden punten toegekend voor nummers in de kleur van de speler en voor het raken van het midden van de bullseye. Nummers in de kleur van de tegenstander leveren geen punten op. De speler wiens score als eerste het gestelde doel overschrijdt, is de winnaar. Als er meer dan één speler is en er slechts één speler in het spel overblijft, eindigt het spel en wordt de laatste speler onmiddellijk op de laatste positie geplaatst.

- **G19 Bonus Colour (100, 200, 300, 400, 500)**

In wezen zijn de regels hetzelfde als in G18 Kleur, behalve dat: als een speler darts in de kleur van een tegenstander gooit, alle spelers in die kleur punten krijgen die bij hun totale score worden opgeteld. Als er meer dan één speler over is en er slechts één speler in het spel overblijft, eindigt het spel en wordt de laatste speler onmiddellijk op de laatste plaats geplaatst.

- **G20 Correctional Colour (100, 200, 300, 400, 500)**

In wezen zijn de regels hetzelfde als in G18 Colour, met dit verschil: als een speler een dart in de kleur van een tegenstander gooit, worden die punten afgetrokken van de totale score van die speler. Als er meer dan één speler over is in het spel, eindigt het spel en neemt de laatste speler direct de laatste positie in.

- **G21 Kleur zonder scoren (3, 4, 5, 6, 7)**

Aan het begin van het spel kiest speler 1 met de eerste worp een kleur. De kleuren voor spelers 3, 5 en 7 zijn dezelfde als die van speler 1, en de kleuren voor spelers 2, 4, 6 en 8 zijn het tegenovergestelde. De twee kleuren zijn zwart en bruin; 20 is zwart, 1 is bruin, enzovoort. De bullseye kan niet als kleur worden gekozen. De worp die wordt gebruikt om een kleur te kiezen, telt niet mee voor de drie worpen totdat er een kleur is gekozen. Als er geen kleur is gekozen, kan de huidige speler de beurt niet doorgeven aan de volgende speler. Zodra er een kleur is gekozen, begint het dartspel. Het raken van een segment in de kleur van de speler en het midden van de schietschijf verhoogt het aantal levenspunten met 1. Als je een segment in de kleur van de tegenstander raakt, worden je levenspunten met 1 verminderd. Een speler is uitgeschakeld als zijn aantal levenspunten tot 0 daalt. Aan het begin van het spel heeft elke speler 3, 4, 5, 6 of 7 levenspunten. Wanneer er nog maar 1 speler over is, eindigt het spel en is de laatste speler de winnaar. Er moeten minstens 2 mensen meespelen.

- **G22 Free-Dart Colour (5, 10, 15, 20)**

Aan het begin van het spel kiest speler 1 een kleur met zijn eerste worp. Spelers 3, 5 en 7 hebben dezelfde kleur als speler 1, terwijl spelers 2, 4, 6 en 8 de tegenovergestelde kleur hebben. De twee kleuren zijn zwart en bruin, waarbij 20 zwart is, 1 bruin, enzovoort. Het midden van het bord kan niet als kleur worden gekozen. De worp waarmee de kleur wordt gekozen, telt niet mee voor de drie worpen totdat er een kleur is gekozen. Als er geen kleur is gekozen, kan de huidige speler niet doorgeven aan de volgende speler. Als er een kleur is gekozen, begint het scoren. Er worden punten toegekend voor treffers op het doel in de kleur van de speler en in het midden van het doel. Treffers in de kleur van de tegenstander leveren geen punten op. 5, 10, 15, 20 zijn het vastgestelde aantal worpen. Zodra het vastgestelde aantal worpen is voltooid, eindigt het spel en is de speler met de hoogste score de winnaar.

- **G23 Schieten I (- - -)**

Elke speler gooit 3 darts in één ronde; de punten worden voor elke speler bij elkaar opgeteld en de speler met de hoogste score krijgt 1 punt voor die ronde. Als de punten van een speler 7 bereiken, wordt die speler uitgeroepen tot winnaar en eindigt het spel. Hoe hoger de score, hoe beter de positie.

- **G24 Schieten II (- - -)**

In wezen zijn de regels hetzelfde als in G23, behalve dat: Alleen 15, 16, 17, 18, 19, 20 en de Bullseye tellen.

- **G25 Schieten III (- - -)**

In wezen zijn de regels hetzelfde als in G23 Schieten, behalve dat: als de score van een speler 4 is of het aantal beurten 7 bedraagt, het spel eindigt. Hoe hoger de score, hoe beter de positie.

- **G26 Schieten IV (- - -)**

In wezen zijn de regels dezelfde als in G25 Schieten III, behalve dat: Alleen 15, 16, 17, 18, 19, 20 en de Bullseye tellen.

- **G27 Bingo (132, 141, 168, 189)**

Het doelnummer wordt weergegeven op het LCD-scherm; de speler die als eerste alle doelen 3 keer raakt, wint. 132 – doelen worden weergegeven in de volgorde 15, 4, 8, 14, 3. 141 – doelnummers worden weergegeven in de volgorde 17, 13, 9, 7, 1. 168 – doelen worden weergegeven in de volgorde: 20, 16, 12, 6, 2. 189 – toon doelen in de volgorde 19, 10, 18, 5, 11. Elk doel moet 3 keer geraakt worden voordat je doorgaat naar het volgende. Een enkel gebied telt als 1 treffer. Een dubbel gebied telt als 2 treffers. Een drievoudig gebied telt als 3 treffers.

- **G28 Killer (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

(3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) vertegenwoordigen de levens van de speler. Voordat het spel begint, verschijnt het bericht 'SEL' op het LED-scherm, wat aangeeft dat elke speler zijn doelnummer moet selecteren. Als de eerste speler een doelnummer heeft geselecteerd door een dart te gooien, wordt dat nummer weergegeven op het LCD-scherm. Druk op "NEXT" om het doel van de volgende speler te selecteren. Zodra alle spelers klaar zijn met het selecteren van hun doelen, begint het spel. Spelers beginnen met het gooien van darts. Alleen de speler die zijn doel raakt, wordt de moordenaar en schakelt een andere speler uit. Als het nummer van een speler wordt geraakt door een tegenstander (die de moordenaar is), wordt zijn leven met 1 verminderd en wordt dit weergegeven op het LCD-scherm. Als de moordenaar zijn eigen nummer raakt, wordt hij gediskwalificeerd en wordt zijn leven met 1 verminderd. De moordenaar moet de levenspunten van de tegenstander zoveel mogelijk verminderen. Als een speler een nummer op het doel mist, geeft het doel een piepje. De nummers (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) vertegenwoordigen de startlevenspunten van de spelers. De laatste overgebleven speler wint en het spel eindigt. Er moeten ten minste 2 spelers aan het spel deelnemen.

- **G29 Killer - Double (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)**

Alleen nummers binnen het dubbele gebied. Alleen nummers binnen het dubbele gebied tellen mee. De overige regels zijn hetzelfde als in **G28 Killer.**

- **G30 Killer-Triple (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)**

Alleen het getal in het drievoudige gebied telt. De overige regels zijn hetzelfde als in **G28 Killer.**

- **G31 Golf (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)**

(10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90) zijn de vaste scores. Het spel kiest een streefgetal op basis van de beurtvolgorde, variërend van 1 tot 18 (1 voor beurt 1, 2 voor beurt 2, enzovoort). De speler moet streven naar de laagst mogelijke score. Als alle worpen het doel missen, wordt de score met 5 verhoogd. Een treffer in de drievoudige zone levert 1 punt op. Een treffer in de dubbele zone levert 2 punten op. Een treffer in de enkele zone levert 3 punten op. Je mag 1, 2 of 3 darts gooien om deze beurt af te sluiten; de laatste worp telt. Als je een enkel gebied raakt en tevreden bent met een score van 3 punten, mag je doorgaan naar de volgende ronde. Als je een score behaalt waar je niet tevreden mee bent, mag je doorgaan met gooien op het dartbord. Als je echter uiteindelijk het dartbord mist, telt dit helaas als 5 punten. Een speler wordt uitgeschakeld als zijn punten het vastgestelde aantal bereiken of overschrijden. Als er nog maar 1 speler over is of als er in totaal 18 beurten zijn voltooid, eindigt het spel. Hoe minder punten, hoe beter de positie.

PROBLEEMOPLOSSING

- **Geen stroom** - Controleer of de batterijen correct zijn geplaatst, of dat ze zwak of leeg zijn.
- **Het spel registreert geen scores** – Controleer of het spel in de instellingsmodus staat of is gepauzeerd. Druk op de START/NEXT-knop om te zien of het spel start. U kunt ook controleren of er score-segmenten of functieknoppen vastzitten. Er is een vereiste elektronische en mechanische reactietijd tussen worpen. Als twee worpen te dicht op elkaar worden gedaan, verwijder dan de tweede dart en gooi opnieuw om de score correct te registreren.
- **Vastzittend segment of knop** – Tijdens transport of tijdens normaal spel kunnen de scoresegmenten tijdelijk vast komen te zitten. In deze situatie wordt de automatische scoreweergave onderbroken. U kunt het segment deblokkeren door de dart voorzichtig te verwijderen of het segment met uw vinger te verschuiven. Het spel kan dan worden hervat en de scorefuncties werken weer normaal.
- **Gebroken punten verwijderen** – Gebruik geen scherpe of metalen gereedschappen om een gebroken punt te verwijderen – deze kunnen het speeloppervlak beschadigen. Als een fragment van de punt boven het oppervlak van het bord uitsteekt, verwijder dit dan voorzichtig met uw vingers of een plastic pincet. Als de gebroken punt gelijk ligt met het oppervlak van het bord en niet kan worden vastgepakt, probeer deze dan niet met geweld door het bord te duwen; dit kan het gat vergroten of de sensor van het bord beschadigen. Neem contact op met een erkend servicecentrum of gebruik een speciaal gereedschap voor het verwijderen van soft tips (een zogenaamde 'tip remover'), indien de fabrikant dit aanbiedt. Hoe zwaarder de dart, hoe groter het risico dat de tip breekt – gebruik tips die door de fabrikant worden aanbevolen en vervang ze regelmatig.
- **Stroom- of elektromagnetische interferentie** - In geval van elektromagnetische interferentie kan de elektronica van het dartbord defect raken of stoppen met werken. (Bijvoorbeeld: een zware storm, sterke elektromagnetische interferentie, elektrostatische ontlading, nabijheid van een elektromotor of een magnetron). Om de normale werking te herstellen, verwijdert u de batterijen enkele seconden en plaatst u ze vervolgens weer terug. Vergeet ook niet de bron van de interferentie te verwijderen.

ONDERHOUD VAN HET DARTBORD

BELANGRIJK! Verwijder de batterijen voordat u het dartbord met een vochtige doek schoonmaakt. Dartborden mogen alleen met een vochtige doek worden schoongemaakt! Zorg ervoor dat er geen water in het batterijcompartiment, de knoppen of de elektronica terechtkomt. Bij veelvuldig gebruik zal het voorpaneel van het apparaat waarschijnlijk vuil worden. Reinig de voorkant, de knoppen 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 niet van plan bent het dartbord voor langere tijd te gebruiken, is het raadzaam het met een doek af te dekken om het tegen stof te beschermen. Bewaar het product altijd op een droge en schone plaats bij kamertemperatuur.

Dit apparaat is elektrische en elektronische apparatuur. Zorg ervoor dat u zich aan de lokale voorschriften houdt: breng uw oude elektrische apparatuur naar een aangewezen afvalinzamelpunt.



Obrigado por adquirir este jogo de dardos eletrónico. O seu sistema de pontuação computadorizado torna o jogo fácil e divertido. Com 31 jogos integrados e mais de 285 opções e variações à escolha, tanto os principiantes como os jogadores mais experientes encontrarão jogos à sua medida. Podem jogar até 8 jogadores em simultâneo. Antes de iniciar o jogo, leia as instruções e guarde-as para referência futura.

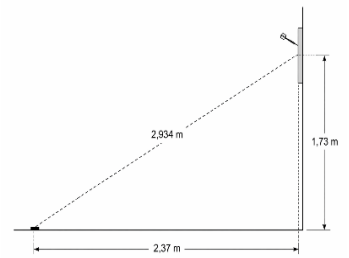
AVISOS

- Este produto não é um brinquedo. Destina-se a jovens com 14 anos ou mais e a adultos. Os menores só devem utilizar o produto sob a supervisão de um adulto. O produto contém peças pequenas — risco de ingestão. Manter fora do alcance de crianças pequenas.
- Atire dardos apenas para o alvo; nunca para pessoas, animais ou outros objetos. Utilize apenas dardos de ponta macia; a utilização de dardos de ponta 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 dispositivo apenas em ambientes interiores. Proteja-o da humidade, da chuva, de temperaturas elevadas e baixas e da exposição direta a fontes de calor. Não o exponha à luz solar prolongada.
- A montagem deve ser realizada por adultos. Não tente reparar ou modificar o aparelho por conta própria; se estiver danificado, contacte um centro de assistência autorizado. Não desmonte a caixa nem os componentes eletrónicos.

CONTEÚDO DO CONJUNTO

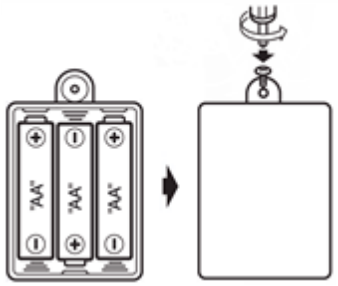
O conjunto inclui: um alvo de dardos eletrónico, 6 dardos com pontas macias, 50 pontas sobressalentes, um manual do utilizador e materiais de montagem.

INSTALAÇÃO



Utilize os componentes de montagem incluídos para a instalação: buchas e parafusos.
Monte o alvo de acordo com o diagrama de instalação. Depois de pendurado, o centro do olho de boi deve ficar a 173 cm acima do chão. A linha de lançamento deve ficar a 237 cm da superfície do alvo. Após a instalação, verifique se o alvo está firmemente fixado à parede e não se move durante a utilização. Certifique-se de que existe aproximadamente 3 m de espaço livre em frente ao alvo. Aparafuse dois parafusos nas marcas de referência até que as cabeças dos parafusos fiquem salientes cerca de 1/2 cm da parede. Alinhe a parte de trás do alvo com as cabeças dos parafusos e, em seguida, fixe o alvo. Pode ser necessário ajustar os parafusos até que o disco fique bem encostado à parede.

INSTALAÇÃO



O alvo de dardos é alimentado por 3 pilhas AA (LR6) de 1,5 V. O compartimento das pilhas pode ser aberto pela parte de trás para instalar as pilhas. Para poupar a vida útil das pilhas, este alvo de dardos está equipado com um modo de desligamento automático. Se o alvo de dardos não estiver a ser utilizado, desligar-se-á automaticamente após 30 minutos. As pilhas não estão incluídas.

SEGURANÇA DAS PILHAS

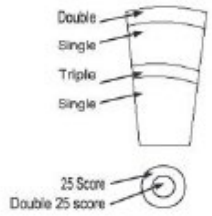
- As pilhas devem ser substituídas por um adulto.
- As pilhas descartáveis não devem ser recarregadas.
- As pilhas recarregáveis devem ser removidas do dispositivo antes de serem carregadas.
- As pilhas recarregáveis só devem ser carregadas sob a supervisão de um adulto.
- Não misture diferentes tipos de pilhas nem pilhas novas com usadas.
- Utilize apenas pilhas do mesmo tipo ou de um tipo equivalente ao recomendado.
- Insira as pilhas com a polaridade correta.
- Retire as pilhas usadas do dispositivo.
- Não provoque um curto-circuito nos terminais de alimentação.
- Retire as pilhas se o produto não for utilizado durante um longo período de tempo.
- Se uma pilha vazar, não toque no eletrólito com as mãos desprotegidas. Retire as pilhas com cuidado e limpe o compartimento das pilhas com um pano seco. Se o eletrólito entrar em contacto com a pele ou os olhos, lave com água em abundância e consulte um médico.
- Mantenha as pilhas fora do alcance das crianças; a ingestão de uma pilha pode ser perigosa para a saúde.
- Não deite as pilhas no fogo ou na água. Elimine as pilhas usadas num ponto de recolha designado; não as deite fora com o lixo doméstico.

NOTA IMPORTANTE

- O alvo destina-se a ser utilizado apenas com dardos leves com pontas macias. Recomendamos a utilização dos dardos incluídos no conjunto. Não tente utilizar dardos com pontas de aço, dardos mais compridos (comprimento máximo da ponta: 2,5 cm) ou dardos mais pesados (peso máximo do dardo: 12 g), pois isso danificará o alvo. Por favor, faça uma breve pausa entre os lançamentos para garantir que o mecanismo e os componentes eletrónicos do alvo registam corretamente a

pontuação. Se dois lançamentos forem efetuados com intervalo demasiado curto, retire o segundo dardo e lance novamente para garantir que a sua pontuação é registada corretamente.

SISTEMA DE PONTUAÇÃO



- «Simples» – pontos marcados no segmento
- "Duplo" – pontos marcados a partir do segmento duplicados
- "Triplo" – pontos obtidos no segmento triplicados
- "Bull's-Eye" – 25 pontos
- "Duplo centro" – 50 pontos

DESCRIÇÃO DOS BOTÕES

- Mantenha premido o botão «GAME/POWER» para desligar a alimentação. Prima o botão «GAME/POWER» para ligar a alimentação ou alterar o número do jogo enquanto a alimentação estiver ligada.
- O botão "OPTION" é utilizado para selecionar um subjogo.

SINAIS SONOROS

- "Laser" – um som que soa quando o dardo atinge o alvo.
- "Double" – um som que indica um acerto no setor Double (pontuação x2)
- "Triple" – um som que indica um acerto no segmento Triple (pontuação x3)
- "Pontuação" – um som que indica que foi obtida uma pontuação no jogo atual.
- "Close" – um som que indica o encerramento do segmento em que a pontuação está a ser obtida.
- "Open" – um som que indica a abertura do segmento que está a ser pontuado.
- "Winner" – o som indica que o primeiro vencedor foi determinado.
- "Bull's-Eye" – um som que indica um acerto no segmento Bull's-Eye (25 pontos)
- "Next" – o som indica que é a vez do próximo jogador jogar, após o jogador anterior ter lançado três dardos
- "Sim" – o som indica que o segmento alvo foi atingido.
- "Sorry" – este som indica que o segmento alvo não foi atingido*.
- é utilizado para selecionar o número de jogadores antes de iniciar o jogo; o valor predefinido é 2.
- O botão "DOUBLE" é utilizado exclusivamente nos modos G01 e G02; para mais detalhes, consulte o manual do jogo.
- O botão "SOUND" é utilizado para ajustar o volume de 0 a 7; o volume predefinido é 5. Mantenha premido o botão "SOUND" durante 3 segundos para alternar a pontuação do centro interior/exterior do alvo (50/50)/(25/50) (para G01, G02).
- O botão "START/NEXT" é utilizado para iniciar o jogo ou passar para o jogador seguinte.
- Se qualquer botão ou número de lançamento for mantido pressionado por mais de 10 segundos, a seguinte mensagem aparecerá no visor LCD

*O número de bipes pode variar dependendo do modelo e do modo de jogo.

REGRAS DO JOGO

- **<u>G01 Contagem Decrescente (301, 501, 601, 701, 801, 901, 999)</u>**

Após cada lançamento, o número de pontos obtidos nesse lançamento é deduzido da pontuação do jogador; o jogador cuja pontuação descer para 0 ganha. Se a pontuação de um jogador descer abaixo de 0, isto é chamado de «burst», a pontuação dessa ronda é cancelada e reposta para a pontuação da ronda anterior. Um jogador pode selecionar a opção «Double» antes do início do jogo:

- Double In – para começar, o jogador deve acertar no duplo.
- Double Out – para terminar o jogo, o duplo deve ser acertado; se a pontuação do jogador cair para 1, o resultado dessa ronda é cancelado e repostos para a pontuação da ronda anterior.
- Double In/Out – a área dupla deve ser acertada para começar a marcar pontos ou para terminar o jogo; se a pontuação do jogador cair para 1, o resultado dessa ronda é cancelado e repostos para a ronda anterior.

Se houver mais de 1 jogador e apenas 1 jogador permanecer no jogo, o jogo termina e o último jogador assume diretamente a posição final.
Alternar a função 50/25: mantenha premido durante 3 segundos; a pontuação para o centro interno/externo é 50/50 ou 25/50. Com a opção de escolher o alvo 50/50 (tanto o alvo interior como o exterior valem 50) ou o alvo 25/50 (o alvo interior vale 50 e o exterior 25), é possível selecionar um total de 14 variantes em cada jogo.

- **<u>G02 Contagem Decrescente por Equipas</u>**

O jogo envolve 2–4 equipas; as regras são as mesmas que **no G01**

- **<u>G03 Round Clock (105, 110, 115, 120; 205, 210, 215, 220; 305, 310, 315, 320)</u>**
  - (105, 110, 115, 120) um acerto em qualquer área vale um ponto
  - (205, 210, 215, 220) – um acerto em qualquer área dupla vale um ponto
  - (305, 310, 315, 320) – um acerto numa área tripla vale pontos

5" número 1 – número 5, "10" número 1 – número 10, "15" – número 1 – número 15, "20" – número 1 – número 20. O jogador deve acertar no número exibido; se o alvo for atingido, o número seguinte aparece no ecrã; o jogador que acertar em todos os números

ganha. Se houver mais de 1 jogador e apenas 1 jogador permanecer no jogo, o jogo termina e o último jogador assume diretamente a posição final.

- **G04 Contagem Ascendente (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)**

Os pontos de cada jogador são somados a cada lançamento bem-sucedido, e o jogador cuja pontuação atingir ou ultrapassar a meta estabelecida é o vencedor. Se houver mais do que um jogador e apenas um permanecer no final do jogo, o jogo termina e o último jogador é imediatamente colocado na última posição.

- **G05 Críquete Padrão (E00, E20, E25)**

Apenas os números 15, 16, 17, 18, 19, 20 e o «olho de boi» contam. Regras de pontuação:

  - Segmento único – 1 ponto
  - Segmento duplo – 2 pontos
  - Triplo – 3 pontos

E00 – qualquer número para começar, a ordem não importa. E20 — acertar no «20» 3 vezes para começar, seguido de 19, 18, 17, 16, 15 e no «olho do touro». E25 — acertar no «olho do touro» 3 vezes para começar, seguido de 15, 16, 17, 18, 19, 20. Cada número no tabuleiro é representado por 3 segmentos LCD; se o número for acertado, o segmento LCD correspondente acende-se. Para «abrir» um número e começar a marcar pontos, o número deve ser acertado 3 vezes. No entanto, se todos os jogadores tiverem «aberto» um determinado número, este fica «fechado» e nenhum jogador pode marcar pontos por ele. Um jogador deve «abrir» um alvo o mais cedo possível para começar a marcar pontos. Se um jogador «abrir» um número e um adversário não «fechar» esse alvo, o jogador pode continuar a acertar nesse número para alcançar uma pontuação mais elevada. Assim que cada jogador tiver acertado num número três vezes e o tiver fechado, não são atribuídos mais pontos por acertar nesse número, e o jogador deve escolher outro número. Se um jogador **«fechar»** todos os números, o jogo termina e o jogador com a pontuação mais elevada ganha.

- **G06 No Score Cricket (000, 020, 025)**

Apenas contam os acertos nas secções 15, 16, 17, 18, 19, 20 e no «olho de boi». Regras de pontuação:

  - Segmento único – 1 ponto
  - Segmento duplo – 2 pontos
  - Triplo – 3 pontos

000 — qualquer número para começar, a ordem não importa. 020 — acerte o «20» três vezes para começar, seguido de 19, 18, 17, 16, 15 e o «olho de boi». 025 — acertar no «bull's» 3 vezes para começar, seguido de 15, 16, 17, 18, 19, 20. Cada número é representado por 3 segmentos LCD; se o número for acertado, o segmento LCD correspondente é exibido. O vencedor é o jogador que for o primeiro a acertar em todos os números corretos 3 vezes. Se houver mais de 1 jogador e apenas 1 jogador permanecer no jogo, o jogo termina e o último jogador ocupa diretamente a última posição.

- **G07 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25)**

Apenas os números 15, 16, 17, 18, 19, 20 e o «olho de boi» são válidos. Regras de pontuação:

  - Segmento único – 1 ponto
  - Segmento duplo – 2 pontos
  - Triplo – 3 pontos

C00 – qualquer número para começar; a ordem não importa. C20 — acerte o «20» três vezes para começar; as sequências subsequentes são 19, 18, 17, 16, 15 e o «olho de boi». C25 — acertar no «olho de boi» 3 vezes para começar, seguido de 15, 16, 17, 18, 19, 20. Cada número é representado por 3 segmentos LCD; se o número for acertado, o segmento LCD correspondente acende-se. Para «abrir» um número e começar a marcar pontos, o número deve ser acertado 3 vezes. No entanto, se todos os jogadores tiverem «aberto» um determinado número, este fica «fechado» e nenhum jogador pode marcar pontos por ele. Os pontos são atribuídos a todos os jogadores, exceto ao jogador atual. Um jogador deve «abrir» um alvo o mais cedo possível para poder marcar pontos. Se um jogador «abrir» um número e um adversário não «fechar» esse alvo, o jogador pode continuar a acertar nesse número para alcançar uma pontuação mais elevada. Assim que um jogador tiver acertado num número três vezes e «fechado» esse número, os acertos adicionais nesse número não valem pontos; o jogador deve escolher outro número. Se um jogador **«fechar»** todos os números, o jogo termina e o jogador com a pontuação mais baixa ganha.

- **G08 KILLER CRICKET (H00, H20, H25)**

O jogo é semelhante ao G06 No Score Cricket, EXCETO que quando «fecha» um número e os seus adversários não o fizeram, pode eliminar os pontos do seu adversário ao acertar no mesmo número novamente. O vencedor é o jogador que tiver «fechado» todos os números. Se houver mais do que um jogador e apenas um jogador permanecer no jogo, o jogo termina e o último jogador é colocado diretamente na última posição.

- **G09 Low Pitch Cricket (L00, L20, L25)**

O jogo é semelhante ao G05 Críquete Padrão. EXCETO que os números a acertar no jogo foram alterados de «15 a 20 e o centro do alvo» para «1 a 6 e o centro do alvo».

- **G10 SHOOT OUT (-05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19, -21)**

O computador exibirá aleatoriamente um número para o jogador acertar. Será deduzido um ponto por cada acerto bem-sucedido. São válidos os pontos das áreas de simples, duplo e triplo do número-alvo. O primeiro jogador a chegar a zero, a partir do ponto de partida, ganha. Se o jogador não conseguir acertar o alvo dentro de 10 segundos, o lançamento é considerado uma falha, e o alvo mudará automaticamente para outro número aleatório, que o jogador deve acertar no seu próximo lançamento. -05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19, -21 indicam os pontos de partida 05, 07, 09, 11, 13, 15, 17, 19, 21, respetivamente.

- **G11 Pontuação Máxima (003, 004… 014…)**

Isto aplica-se quando qualquer segmento pontuável é atingido. (03,04…15…) indica o número total de lançamentos por jogo. Há três lançamentos por ronda. Atingir segmentos de ponto único pontua x1. Atingir segmentos de ponto duplo pontua x2. Atingir segmentos de ponto triplo pontua x3. Quando todas as rondas estiverem concluídas, o jogador com a pontuação mais alta é o vencedor.

- **G12 ShangHai (101, 105, 110, 115)**

Cada jogador deve percorrer o tabuleiro para marcar pontos de 1 a 20 e, em seguida, acertar no centro do alvo. Deve ser lançado um dardo para cada número, e o jogador com a pontuação mais alta ganha. O computador exibirá o número que o jogador deve acertar. Cada jogador pode marcar pontos em quaisquer segmentos válidos (simples X 1, duplo X 2, triplo X 3), e as opções variam da seguinte forma:

- L01: o jogo começa no segmento 1
- L05: o jogo começa no segmento 5
- L10: o jogo começa no segmento 10
- L15: o jogo começa no segmento 15

Assim que todas as rondas estiverem concluídas, o jogador com a pontuação mais alta é o vencedor.

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

O03 – O21 indica entre 3 e 21 vidas. Se a pontuação de um jogador for inferior à do jogador anterior, uma luz de vida apaga-se, o que significa que perde uma vida. Se um jogador premir «Start/Next» para saltar uma jogada, uma luz de vida apaga-se, o que significa que perde uma vida. Um jogador é eliminado do jogo quando perde todas as suas vidas. O último jogador a permanecer no jogo é o vencedor. Este jogo requer pelo menos 2 jogadores.

- **G14 Legs Under (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)**

Este jogo é jogado da mesma forma que o G13 Legs Over, com a seguinte EXCEÇÃO. A pontuação alvo é a pontuação mais baixa em cada ronda. Um lançamento falhado deve ser contado como 60, premindo o botão «NEXT». U03-U21 significa 3 a 21 vidas. O ecrã no modo Cricket fará a contagem decrescente das vidas restantes.

- **G15 HALVE-IT (H12)**

Este jogo consiste em 12 rondas de três lançamentos cada. O objetivo é marcar o máximo de pontos possível a partir dos números designados. Os números designados para cada ronda são:

Rodada	12	13	14	D	15	16	17	T	18	19	20	B	Total:
Jogador													

D: Duplo T: Triplo B: Bull

Os pontos são atribuídos apenas para os lançamentos que acertem na área designada. Todos os lançamentos são pontuados pelo valor nominal. Se os três lançamentos de um jogador falharem a área designada, a pontuação total desses lançamentos é reduzida para metade. O jogador com a pontuação mais alta no final é o vencedor.

- **G16 Big Little – Sequência (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

(3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) representam as vidas restantes do jogador. O tabuleiro gera um número-alvo no início do jogo. Se o jogador acertar no alvo com o seu primeiro ou segundo lançamento, pode gerar um novo alvo com os lançamentos restantes. Se o jogador gerar um novo alvo no segundo lançamento, não precisa de um terceiro lançamento; se o jogador acertar no alvo no terceiro lançamento ou falhar completamente, o alvo eletrónico irá gerar aleatoriamente um novo alvo para o jogador seguinte. Se um jogador não acertar no alvo designado num determinado turno, perde 1 vida, as suas vidas são reduzidas em 1 e o jogador seguinte continua a lançar. Se as vidas de um jogador baixarem para 0, este é eliminado do jogo. Um duplo ou triplo do número no alvo também é válido. O último jogador em jogo é o vencedor. São necessários pelo menos 2 jogadores para jogar.

- **G17 Big Little - Difícil (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

(H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21) indica o número de pontos de vida restantes do jogador. Acerte exatamente o mesmo número do alvo. A diferença reside no facto de ser um acerto simples, duplo ou triplo. As restantes regras são as mesmas do **G16 Big Little – Simples**.

- **G18 Cor (100, 200, 300, 400, 500)**

No início do jogo, o Jogador 1 escolhe uma cor com o primeiro lançamento; as cores dos Jogadores 3, 5 e 7 são as mesmas do Jogador 1; as cores dos Jogadores 2, 4, 6 e 8 são as opostas; as duas cores são o preto e o castanho; o 20 é preto, o 1 é castanho e assim por diante. O centro do alvo não pode ser escolhido como cor. O lançamento em que a cor é escolhida não conta para os três lançamentos até que uma cor tenha sido escolhida. Se uma cor não for escolhida, o jogador atual não pode passar a vez para o jogador seguinte. Se uma cor for escolhida, a pontuação começa. São atribuídos pontos pelos números da cor do jogador e por acertar no centro do alvo. Os números da cor do adversário não valem pontos. O jogador cuja pontuação for a primeira a exceder a meta definida é o vencedor. Se houver mais do que um jogador e apenas um jogador permanecer no jogo, o jogo termina e o último jogador é imediatamente colocado na última posição.

- **G19 Cor Bónus (100, 200, 300, 400, 500)**

Essencialmente, as regras são as mesmas que no G18 Cor, exceto que: se um jogador lançar dardos na cor de um adversário, todos os jogadores dessa cor recebem pontos adicionados às suas pontuações totais. Se restarem mais de um jogador e apenas um jogador permanecer no jogo, o jogo termina e o último jogador é imediatamente colocado na última posição.

- **G20 Cor Corretiva (100, 200, 300, 400, 500)**

Essencialmente, as regras são as mesmas do G18 Cor, exceto que: se um jogador lançar um dardo na cor de um adversário, esses pontos são deduzidos da pontuação total desse jogador. Se restar mais do que um jogador no jogo, o jogo termina e o último jogador assume diretamente a última posição.

- **G21 Cor sem pontuação (3, 4, 5, 6, 7)**

No início do jogo, o Jogador 1 escolhe uma cor com o primeiro lançamento. As cores para os Jogadores 3, 5 e 7 são as mesmas do Jogador 1, e as cores para os Jogadores 2, 4, 6 e 8 são as opostas. As duas cores são preto e castanho; o 20 é preto, o 1 é castanho e assim por diante. O centro do alvo não pode ser escolhido como cor. O lançamento usado para escolher uma cor não conta para os três lançamentos até que uma cor tenha sido escolhida. Se uma cor não for escolhida, o jogador atual não pode passar a vez para o jogador seguinte. Assim que uma cor for escolhida, o jogo de dardos começa. Acertar num segmento da cor do jogador e no centro do alvo aumenta o número de pontos de vida em 1. Acertar num segmento da cor do adversário reduz o número de pontos de vida em 1. Um jogador é eliminado se o seu número de pontos de vida cair para 0. No início do jogo, cada jogador tem 3, 4, 5, 6 ou 7 pontos de vida. Quando restar apenas 1 jogador, o jogo termina e o último jogador é o vencedor. É necessário que pelo menos 2 pessoas joguem este jogo.

- **G22 Free-Dart Colour (5, 10, 15, 20)**

No início do jogo, o Jogador 1 escolhe uma cor com o seu primeiro lançamento. Os jogadores 3, 5 e 7 têm a mesma cor que o Jogador 1, enquanto os jogadores 2, 4, 6 e 8 têm a cor oposta. As duas cores são preto e castanho, sendo que o 20 é preto, o 1 é castanho e assim por diante. O centro do alvo não pode ser escolhido como cor. O lançamento que seleciona a cor não conta para os três lançamentos até que uma cor tenha sido escolhida. Se uma cor não for escolhida, o jogador atual não pode passar a vez ao jogador seguinte. Se uma cor for escolhida, a pontuação começa. São atribuídos pontos pelos acertos no alvo na cor do jogador e no centro do alvo. Os acertos na cor do adversário não pontuam. 5, 10, 15, 20 são o número definido de lançamentos. Assim que o número definido de lançamentos for concluído, o jogo termina e o jogador com a pontuação mais alta é o vencedor.

- **G23 Tiro I (- - -)**

Cada jogador lança 3 dardos numa única ronda; os pontos são somados para cada jogador, e o jogador com a pontuação mais alta recebe 1 ponto nessa ronda. Se os pontos de um jogador atingirem 7, esse jogador é declarado vencedor e o jogo termina. Quanto maior for a pontuação, melhor será a posição.

- **G24 Shooting II (- - -)**

Essencialmente, as regras são as mesmas que no G23, exceto que: Apenas 15, 16, 17, 18, 19, 20 e o Bullseye contam.

- **G25 Tiro III (- - -)**

Essencialmente, as regras são as mesmas do G23 Tiro, exceto que: se a pontuação de um jogador for 4 ou o número de turnos for 7, o jogo termina. Quanto maior a pontuação, melhor a posição.

- **G26 Tiro IV (- - -)**

Essencialmente, as regras são as mesmas do G25 Tiro III, exceto que: Apenas 15, 16, 17, 18, 19, 20 e o Bullseye contam.

- **G27 Bingo (132, 141, 168, 189)**

O número do alvo é exibido no ecrã LCD; o jogador que for o primeiro a acertar em todos os alvos 3 vezes ganha. 132 – alvos exibidos na ordem 15, 4, 8, 14, 3. 141 – exibe os números dos alvos na ordem 17, 13, 9, 7, 1. 168 – exibe os alvos na ordem: 20, 16, 12, 6, 2. 189 – exibe os alvos na ordem 19, 10, 18, 5, 11. Cada alvo deve ser atingido 3 vezes antes de passar para o seguinte. Uma área simples conta como 1 acerto. Uma área dupla conta como 2 acertos. Uma área tripla conta como 3 acertos.

- **G28 Killer (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

(3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) representam as vidas do jogador. Antes do jogo começar, a mensagem «SEL» aparece no ecrã LED, indicando que cada jogador deve selecionar o seu número-alvo. Se o primeiro jogador tiver selecionado um número-alvo ao lançar um dardo, esse número é mostrado no ecrã LCD. Prima «NEXT» para selecionar o alvo do jogador seguinte. Assim que todos os jogadores tiverem terminado de selecionar os seus alvos, o jogo começa. Os jogadores começam a lançar dardos. Apenas o jogador que acertar no seu alvo torna-se o assassino e elimina outro jogador. Se o número de um jogador for atingido por um adversário (que é o assassino), a sua vida é reduzida em 1 e isso é mostrado no ecrã LCD. Se o assassino acertar no seu próprio número, é desqualificado e a sua vida é reduzida em 1. O assassino deve reduzir os pontos de vida do adversário tanto quanto possível. Se um jogador falhar um número no alvo, o alvo emitirá um sinal sonoro. Os números (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) representam os pontos de saúde iniciais dos jogadores. O último jogador a permanecer vence e o jogo termina. Pelo menos 2 jogadores devem participar no jogo.

- **G29 Killer - Duplo (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)**

Apenas números dentro da área dupla. Apenas os números dentro da área dupla contam. As restantes regras são as mesmas do **G28 Killer.**

- **G30 Killer-Triple (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)**

Apenas o número na área tripla conta. As restantes regras são as mesmas do **G28 Killer.**

- **G31 Golf (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)**

(10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90) são as pontuações fixas. O jogo seleciona um número-alvo de acordo com a ordem de jogada, entre 1 e 18 (1 para a jogada 1, 2 para a jogada 2 e assim por diante). O jogador deve tentar obter a pontuação mais baixa possível. Se todos os lançamentos falharem o alvo, a pontuação aumenta em 5. Um acerto na zona tripla vale 1 ponto. Um acerto na zona dupla vale 2 pontos. Um acerto na zona simples vale 3 pontos. Pode lançar 1, 2 ou 3 dardos para terminar este turno; conta o último lançamento. Se acertar numa zona simples e estiver satisfeito com uma pontuação de 3 pontos, pode avançar para a próxima ronda. Se obtiver uma pontuação com a qual não está satisfeito, pode continuar a atirar no alvo. No entanto, se acabar por falhar o alvo, infelizmente isso conta como 5 pontos. Um jogador é eliminado se os seus pontos atingirem ou excederem o número definido. Se restar apenas 1 jogador ou se tiverem sido completadas um total de 18 jogadas, o jogo termina. Quanto menos pontos, melhor a posição.

RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS

- **Sem energia** - Verifique se as pilhas estão inseridas corretamente, ou se estão fracas ou descarregadas.
- **O jogo não está a registar pontuações** – Verifique se o jogo está no modo de configuração ou se foi pausado. Prima o botão START/NEXT para ver se o jogo arranca. Também pode verificar se algum segmento de pontuação ou botão de função está preso. Existe um tempo de resposta eletrónico e mecânico necessário entre os lançamentos. Se dois lançamentos forem feitos com intervalo muito curto, retire o segundo dardo e lance novamente para registar a pontuação corretamente.
- **Segmento ou botão preso** – Durante o transporte ou no decorrer do jogo normal, os segmentos de pontuação podem ficar temporariamente presos. Nesta situação, a pontuação automática será suspensa. Pode desbloquear o segmento removendo cuidadosamente o dardo ou movendo o segmento com o dedo. O jogo pode então ser retomado e as funções de pontuação voltarão ao normal.
- **Remoção de pontas partidas** – Não utilize ferramentas afiadas ou metálicas para remover uma ponta partida – estas podem danificar a superfície de jogo. Se um fragmento da ponta sobressair acima da superfície do alvo, remova-o cuidadosamente com os dedos ou com uma pinça de plástico. Se a ponta partida estiver ao nível da superfície do alvo e não puder ser agarrada, não tente forçá-la através do alvo; isto pode alargar o orifício ou danificar o sensor do alvo. Contacte um centro de assistência autorizado ou utilize uma ferramenta específica para remoção de pontas macias (um chamado «removedor de pontas»), se o fabricante disponibilizar uma. Quanto mais pesado for o dardo, maior é o risco de a ponta partir-se – utilize pontas recomendadas pelo fabricante e substitua-as regularmente.
- **Interferência elétrica ou eletromagnética** - Em caso de interferência eletromagnética, os componentes eletrónicos do alvo podem funcionar mal ou deixar de funcionar. (Por exemplo: uma tempestade forte, forte interferência eletromagnética, descarga eletrostática, proximidade de um motor elétrico ou de um forno micro-ondas). Para restabelecer o funcionamento normal, retire as pilhas durante alguns segundos e volte a colocá-las. Lembre-se também de remover a fonte da interferência.

CUIDADOS COM O ALVO

IMPORTANTE! Retire as pilhas antes de limpar com um pano húmido. Os alvos de dardos só devem ser limpos com um pano húmido! Não deixe que a água entre no compartimento das pilhas, nos botões ou nos componentes eletrónicos. Com o uso frequente, é provável que a superfície frontal do dispositivo fique suja. Limpe a superfície frontal, os botões e o ecrã 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 de dardos 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 dispositivo é um equipamento elétrico e eletrónico. Certifique-se de que cumpre os regulamentos locais: leve o seu equipamento elétrico usado a um ponto de recolha de resíduos designado.



Vă mulțumim că ați achiziționat acest joc electronic de darts. Sistemul său computerizat de punctare face jocul ușor și plăcut. Cu 31 de jocuri încorporate și peste 285 de opțiuni și variante din care puteți alege, atât începătorii, cât și jucătorii mai experimentați vor găsi jocuri pe gustul lor. Pot juca simultan până la 8 jucători. Înainte de a începe jocul, vă rugăm să citiți instrucțiunile și să le păstrați pentru consultare ulterioară.

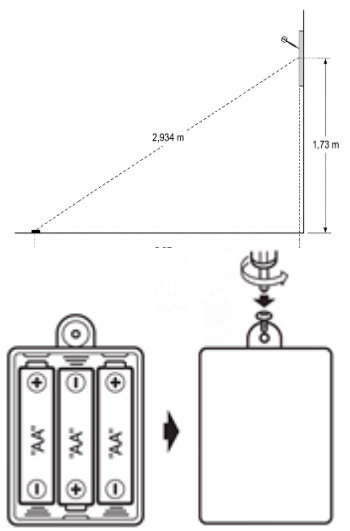
AVERTISMENTE ⚠

- Acest produs nu este o jucărie. Este destinat tinerilor cu vârsta de peste 14 ani și adulților. Minorii trebuie să utilizeze produsul numai sub supravegherea unui adult. Produsul conține piese mici — risc de înghițire. A nu se lăsa la îndemâna copiilor mici.
- Aruncați săgețile numai în țintă; niciodată către persoane, animale sau alte obiecte. Folosiți numai săgeți cu vârf moale; utilizarea săgeților cu vârf 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 locațiile din apropierea coridoarelor, ușilor și ferestrelor. Asigurați-vă că ținta este fixată bine și nu poate cădea.
- Utilizați dispozitivul numai în interior. Protejați-l de umiditate, ploaie, temperaturi ridicate și scăzute și de expunerea directă la surse de căldură. Nu-l expuneți la lumina soarelui pentru perioade îndelungate.
- Asamblarea trebuie efectuată de către adulți. Nu încercați să reparați sau să modificați aparatul singuri; dacă este deteriorat, contactați un centru de service autorizat. Nu demontați carcasa sau componentele electronice.

CONȚINUTUL SETULUI

Setul include: o țintă electronică, 6 săgeți cu vârfuri moi, 50 de vârfuri de rezervă, un manual de utilizare și materiale de asamblare.

INSTALARE 🔧



Utilizați componentele de montare incluse pentru instalare: dibluri și șuruburi.
Montați tabla conform schemei de instalare. Odată agățată, centrul țintei trebuie să se afle la 173 cm deasupra podelei. Linia de aruncare trebuie să fie la 237 cm de suprafața țintei. După instalare, verificați dacă ținta este fixată ferm de perete și nu se mișcă în timpul utilizării. 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 cm din perete. Aliniați partea din spate a țintei cu capetele șuruburilor, apoi montați ținta. Este posibil să fie necesar să reglați șuruburile până când discul se potrivește perfect pe perete.

INSTALARE

Ținta este alimentată de 3 baterii AA (LR6) de 1,5 V. Compartimentul pentru baterii poate fi deschis din spate pentru a instala bateriile. Pentru a economisi durata de viață a bateriilor, această țintă este echipată cu un mod de oprire automată. Dacă ținta nu este utilizată, se va opri automat după 30 de minute. Bateriile nu sunt incluse.

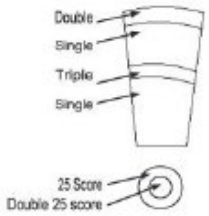
SIGURANȚA BATERIILOR

- Bateriile trebuie înlocuite de un adult.
- Bateriile de unică folosință nu trebuie reîncărcate.
- Bateriile reîncărcabile trebuie scoase din dispozitiv înainte de încărcare.
- Bateriile reîncărcabile trebuie încărcate numai sub supravegherea unui adult.
- Nu amestecați tipuri diferite de baterii sau baterii noi cu cele uzate.
- Utilizați numai baterii de același tip sau de tip echivalent, conform recomandărilor.
- Introduceți bateriile cu polaritatea corectă.
- Scoateți bateriile uzate din dispozitiv.
- Nu scurtcircuitați bornele de alimentare.
- Scoateți bateriile dacă produsul nu va fi utilizat pentru o perioadă lungă de timp.
- Dacă o baterie prezintă scurgeri, nu atingeți electrolitul cu mâinile goale. Scoateți bateriile cu grijă și curățați compartimentul bateriilor cu o cârpă uscată. Dacă electrolitul intră în contact cu pielea sau ochii, clătiți cu multă apă și consultați un medic.
- Păstrați bateriile la îndemâna copiilor; înghițirea unei baterii poate fi periculoasă pentru sănătate.
- Nu aruncați bateriile în foc sau în apă. Aruncați bateriile uzate la un punct de colectare desemnat; nu le aruncați împreună cu deșeurile menajere.

NOTĂ IMPORTANTĂ

- Ținta este destinată exclusiv utilizării cu săgeți ușoare, cu vârfuri moi. Vă recomandăm să folosiți săgețile incluse în set. Nu încercați să folosiți săgeți cu vârfuri de oțel, săgeți mai lungi (lungimea maximă a vârfului: 2,5 cm) sau săgeți mai grele (greutatea maximă a săgeții: 12 g), deoarece acest lucru va deteriora ținta. Vă rugăm să faceți o scurtă pauză între aruncări pentru a vă asigura că mecanismul și componentele electronice ale țintei pot înregistra corect scorul. Dacă două aruncări sunt efectuate prea aproape una de alta, îndepărtați a doua săgeată și aruncați din nou pentru a vă asigura că scorul dvs. este înregistrat corect.

SISTEM DE PUNCTAJ



- „Single” – puncte obținute din segment
- „Double” – punctele obținute din segment se dublează
- „Triple” – punctele obținute din segment sunt triplate
- „Bull’s-Eye” – 25 de puncte
- „Double Bull’s-Eye” – 50 de puncte

DESCRIEREA BUTOANELOR

- Apăsați și țineți apăsat butonul „GAME/POWER” pentru a opri alimentarea. Apăsați butonul „GAME/POWER” pentru a porni alimentarea sau pentru a schimba numărul jocului în timp ce alimentarea este pornită.
- Butonul „OPTION” este utilizat pentru a selecta un sub-joc.

SEMNALE SONORE

- „Laser” – un sunet care se aude atunci când săgeata lovește tabla.
- „Double” – un sunet care indică o lovitură în sectorul Double (punctaj x2)
- „Triple” – un sunet care indică o lovitură în segmentul Triple (punctaj x3)
- „Score” – un sunet care indică faptul că s-a obținut un punctaj în jocul curent.
- „Close” – un sunet care indică închiderea segmentului în care se înscrie.
- „Open” – un sunet care indică deschiderea segmentului în care se înscrie.
- „Winner” – sunetul indică faptul că a fost determinat primul câștigător.
- „Bull’s-Eye” – un sunet care indică o lovitură în segmentul Bull’s-Eye (25 de puncte)
- „Next” – sunetul indică următorul jucător care va juca după ce jucătorul anterior a aruncat trei săgeți
- „Ye” – sunetul indică faptul că segmentul țintă a fost atins.
- „Sorry” – acest sunet indică faptul că segmentul țintă nu a fost atins*.
- este utilizat pentru a selecta numărul de jucători înainte de începerea jocului; valoarea implicită este 2.
- Butonul „DOUBLE” este utilizat exclusiv pentru modurile G01 și G02; pentru detalii, vă rugăm să consultați manualul jocului.
- Butonul „SOUND” este utilizat pentru a regla volumul de la 0 la 7; volumul implicit este 5. Apăsați și țineți apăsat butonul „SOUND” timp de 3 secunde pentru a comuta punctajul pentru centrul interior/exterior al țintei (50/50)/(25/50) (pentru G01, G02).
- Butonul „START/NEXT” este utilizat pentru a începe jocul sau pentru a trece la următorul jucător.
- Dacă orice buton sau număr de aruncare este ținut apăsat mai mult de 10 secunde, pe ecranul LCD va apărea următorul mesaj

*Numărul de bipuri poate varia în funcție de model și de modul de joc.

REGULILE JOCULUI

- **<u>G01 Numărătoare inversă (301, 501, 601, 701, 801, 901, 999)</u>**

După fiecare lovitură, numărul de puncte obținute la acea aruncare este scăzut din scorul jucătorului; jucătorul al cărui scor scade la 0 câștigă. Dacă scorul unui jucător scade sub 0, acest lucru se numește „burst”, scorul pentru runda respectivă este anulat și resetat la scorul rundei anterioare. Un jucător poate selecta opțiunea „Double” înainte de începerea jocului:

- Double In – pentru a începe, jucătorul trebuie să nimerească dubla.
- Double Out – pentru a încheia jocul, trebuie lovit dublu; dacă scorul jucătorului scade la 1, rezultatul acelei runde este anulat și resetat la scorul rundei anterioare.
- Double In/Out – zona dublă trebuie lovită pentru a începe să acumulezi puncte sau pentru a încheia jocul; dacă scorul jucătorului scade la 1, rezultatul acelei runde este anulat și restabilit la runda anterioară.

Dacă sunt mai mulți de 1 jucători și rămâne doar 1 jucător în joc, jocul se termină și ultimul jucător ocupă direct poziția finală.
Comutarea funcției 50/25: apăsați și țineți apăsat timp de 3 secunde; punctajul pentru centrul interior/exterior este 50/50 sau 25/50. Cu opțiunea de a alege 50/50 bull (atât ținta interioară, cât și cea exterioară sunt 50) sau 25/50 bull (ținta interioară este 50, iar cea exterioară este 25), se pot selecta în total 14 variante în fiecare joc.

- **<u>G02 Numărătoare inversă pe echipe</u>**

Jocul implică 2–4 echipe; regulile sunt aceleași ca **în G01**

- **<u>G03 Round Clock (105, 110, 115, 120; 205, 210, 215, 220; 305, 310, 315, 320)</u>**
  - (105, 110, 115, 120) o lovitură în orice zonă aduce un punct
  - (205, 210, 215, 220) – o lovitură în orice zonă dublă aduce un punct
  - (305, 310, 315, 320) – o lovitură într-o zonă triplă aduce puncte

5” numărul 1 – numărul 5, „10” numărul 1 – numărul 10, „15” – numărul 1 – numărul 15, „20” – numărul 1 – numărul 20. Jucătorul trebuie să nimerească numărul afișat; dacă ținta este atinsă, următorul număr apare pe ecran; jucătorul care nimerește toate numerele câștigă. Dacă sunt mai mulți de 1 jucători și rămâne doar 1 jucător în joc, jocul se termină, iar ultimul jucător ocupă direct poziția finală.

- **<u>G04 Numărătoare ascendentă (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)</u>**

Punctele fiecărui jucător se adună pentru fiecare aruncare reușită, iar jucătorul al cărui scor atinge sau depășește ținta stabilită este câștigătorul. Dacă sunt mai mulți jucători și la finalul jocului rămâne un singur jucător, jocul se încheie, iar ultimul jucător este plasat imediat pe ultima poziție.

- **G05 Cricket standard (E00, E20, E25)**

Se iau în calcul doar 15, 16, 17, 18, 19, 20 și „ochiul de taur”. Reguli de punctare:

- Segment simplu – 1 punct
- Segment dublu – 2 puncte
- Triplu – 3 puncte

E00 – orice număr pentru a începe, ordinea nu contează. E20 — nimeriți „20” de 3 ori pentru a începe, urmat de 19, 18, 17, 16, 15 și „ochiul de taur”. E25 — nimeriți „bull’s eye” de 3 ori pentru a începe, urmat de 15, 16, 17, 18, 19, 20. Fiecare număr de pe tablă este reprezentat de 3 segmente LCD; dacă numărul este nimerit, segmentul LCD corespunzător se aprinde. Pentru a deschide un număr și a începe să acumulezi puncte, numărul trebuie lovit de 3 ori. Cu toate acestea, dacă toți jucătorii au „deschis” un anumit număr, acesta este „închis” și niciun jucător nu mai poate acumula puncte pentru el. Un jucător ar trebui să „deschidă” o țintă cât mai devreme posibil pentru a începe să acumuleze puncte. Dacă un jucător „deschide” un număr și un adversar nu „închide” acea țintă, jucătorul poate continua să lovească acel număr pentru a obține un scor mai mare. Odată ce fiecare jucător a lovit un număr de trei ori și l-a închis, nu se mai acordă puncte pentru lovirea acelui număr, iar jucătorul trebuie să aleagă un alt număr. Dacă un jucător **„închide”** toate numerele, jocul se termină și jucătorul cu cel mai mare scor câștigă.

- **G06 Cricket fără scor (000, 020, 025)**

Se iau în considerare doar loviturile din secțiunile 15, 16, 17, 18, 19, 20 și „ochiul de taur”. Reguli de punctare:

- Segment simplu – 1 punct
- Segment dublu – 2 puncte
- Triplu – 3 puncte

000 — orice număr pentru a începe, ordinea nu contează. 020 — nimeriți „20” de trei ori pentru a începe, urmat de 19, 18, 17, 16, 15 și „ochiul de taur”. 025 — nimeriți „bull’s” de 3 ori pentru a începe, urmat de 15, 16, 17, 18, 19, 20. Fiecare număr este reprezentat de 3 segmente LCD; dacă numărul este nimerit, segmentul LCD corespunzător este afișat. Câștigătorul este jucătorul care este primul care nimerește toate numerele corecte de 3 ori. Dacă există mai mult de 1 jucător și rămâne doar 1 jucător în joc, jocul se termină și ultimul jucător ocupă direct ultima poziție.

- **G07 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25)**

Sunt valabile doar numerele 15, 16, 17, 18, 19, 20 și „bull’s eye”. Reguli de punctare:

- Segment simplu – 1 punct
- Segment dublu – 2 puncte
- Triplu – 3 puncte

C00 – orice număr pentru a începe; ordinea nu contează. C20 — nimeriți „20” de trei ori pentru a începe; secvențele următoare sunt 19, 18, 17, 16, 15 și „ochiul de taur”. C25 — nimeriți „ochiul de taur” de 3 ori pentru a începe, urmat de 15, 16, 17, 18, 19, 20. Fiecare număr este reprezentat de 3 segmente LCD; dacă numărul este nimerit, segmentul LCD corespunzător se aprinde. Pentru a deschide un număr și a începe să acumulezi puncte, numărul trebuie lovit de 3 ori. Cu toate acestea, dacă toți jucătorii au „deschis” un anumit număr, acesta este „închis” și niciun jucător nu mai poate acumula puncte pentru el. Punctele sunt acordate tuturor jucătorilor, cu excepția celui curent. Un jucător ar trebui să „deschidă” o țintă cât mai devreme posibil pentru a putea acumula puncte. Dacă un jucător „deschide” un număr și un adversar nu „închide” acea țintă, jucătorul poate continua să lovească acel număr pentru a obține un scor mai mare. Odată ce un jucător a lovit un număr de trei ori și l-a „închis”, loviturile ulterioare asupra acelui număr nu mai aduc puncte; jucătorul trebuie să aleagă un alt număr. Dacă un jucător **„închide”** toate numerele, jocul se termină și jucătorul cu cel mai mic scor câștigă.

- **G08 KILLER CRICKET (H00, H20, H25)**

Jocul este similar cu G06 No Score Cricket, CU EXCEPȚIA faptului că, atunci când „închizi” un număr și adversarii tăi nu au făcut-o, poți elimina punctele adversarului lovind din nou același număr. Câștigătorul este jucătorul care a „închis” toate numerele. Dacă sunt mai mulți jucători și rămâne doar un singur jucător în joc, jocul se termină, iar ultimul jucător este plasat direct pe ultima poziție.

- **G09 Low Pitch Cricket (L00, L20, L25)**

Jocul este similar cu G05 Standard Cricket. CU EXCEPȚIA faptului că numerele care trebuie lovite în joc au fost schimbate de la „15 la 20 și centrul țintei” la „1 la 6 și centrul țintei”.

- **G10 SHOOT OUT (-05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19, -21)**

Computerul va afișa aleatoriu un număr pe care jucătorul trebuie să-l nimerească. Se va deduce un punct pentru fiecare lovitură reușită. Sunt valabile punctele din zonele simple, duble și triple ale numărului țintă. Câștigă primul jucător care ajunge la zero, pornind de la punctul de start. Dacă jucătorul nu reușește să nimerească ținta în 10 secunde, aruncarea este considerată ratată, iar ținta se va schimba

automat la un alt număr aleatoriu, pe care jucătorul trebuie să-l nimerească cu următoarea aruncare. -05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19, -21 indică punctele de start 05, 07, 09, 11, 13, 15, 17, 19, 21, respectiv.

- **G11 Hi-Score (003, 004… 014…)**

Acest lucru se aplică atunci când este atins orice segment de punctaj. (03,04…15…) indică numărul total de aruncări pe joc. Sunt trei aruncări pe rundă. Atingeți segmentele cu un singur punct pentru a obține x1. Atingeți segmentele cu două puncte pentru a obține x2. Atingerea segmentelor cu trei puncte aduce x3. Odată ce toate rundele sunt finalizate, jucătorul cu cel mai mare scor este câștigătorul.

- **G12 ShangHai (101, 105, 110, 115)**

Fiecare jucător trebuie să se deplaseze pe tablă pentru a acumula puncte de la 1 la 20, apoi să nimerească centrul țintei. Trebuie aruncată o săgeată pentru fiecare număr, iar jucătorul cu cel mai mare scor câștigă. Computerul va afișa numărul pe care jucătorul trebuie să-l nimerească. Fiecare jucător poate acumula puncte pe orice segmente valide (simplu X 1, dublu X 2, triplu X 3), iar opțiunile variază după cum urmează:

- L01: jocul începe de la segmentul 1
- L05: jocul începe de la segmentul 5
- L10: jocul începe de la segmentul 10
- L15: jocul începe de la segmentul 15

Odată ce toate rundele sunt finalizate, jucătorul cu cel mai mare scor este câștigătorul.

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

O03 – O21 indică între 3 și 21 de vieți. Dacă scorul unui jucător este mai mic decât al jucătorului anterior, o lumină de viață se va stinge, ceea ce înseamnă că pierde o viață. Dacă un jucător apasă „Start/Next” pentru a sări peste o rundă, o lumină de viață se va stinge, ceea ce înseamnă că pierde o viață. Un jucător este eliminat din joc atunci când își pierde toate viețile. Ultimul jucător rămas este câștigătorul. Acest joc necesită cel puțin 2 jucători.

- **G14 Legs Under (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)**

Acest joc se joacă în același mod ca G13 Legs Over, cu următoarea EXCEPȚIE. Scorul țintă este cel mai mic scor din fiecare rundă. O aruncare ratată trebuie să fie considerată ca 60 prin apăsarea butonului „NEXT”. U03-U21 înseamnă de la 3 la 21 de vieți. Afișajul din modul Cricket va număra în jos câte vieți mai rămân.

- **G15 HALVE-IT (H12)**

Acest joc constă în 12 runde a câte trei aruncări fiecare. Scopul este de a obține cât mai multe puncte din numerele desemnate. Numerele desemnate pentru fiecare rundă sunt:

Runda	12	13	14	D	15	16	17	T	18	19	20	B	Total:
Jucător													

D: Dublu T: Triplu B: Bull

Punctele se acordă numai pentru loviturile din zona desemnată. Toate loviturile sunt punctate la valoarea nominală. Dacă toate cele trei aruncări ale unui jucător ratează zona desemnată, scorul total pentru acele aruncări se înjumătățește. Jucătorul cu cel mai mare scor la final este câștigătorul.

- **G16 Big Little – Straight (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

(3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) reprezintă viețile rămase ale jucătorului. Tabloul generează un număr țintă la începutul jocului. Dacă jucătorul atinge ținta cu prima sau a doua aruncare, poate genera o nouă țintă cu aruncările rămase. Dacă jucătorul generează o nouă țintă la a doua aruncare, nu are nevoie de o a treia aruncare; dacă jucătorul atinge ținta la a treia aruncare sau ratează complet, ținta electronică va genera aleatoriu o nouă țintă pentru următorul jucător. Dacă un jucător nu reușește să nimerească ținta desemnată într-o rundă dată, pierde o viață, viețile sale se reduc cu 1, iar următorul jucător continuă să arunce. Dacă viețile unui jucător scad la 0, acesta este eliminat din joc. Este valabilă și o dublă sau triplă a numărului de pe țintă. Ultimul jucător rămas în joc este câștigătorul. Pentru a juca sunt necesari cel puțin 2 jucători.

- **G17 Big Little - Greu (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

(H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21) indică numărul de puncte de viață rămase pentru jucător. Nimeră exact același număr ca ținta. Diferența constă în faptul că este o lovitură simplă, dublă sau triplă. Restul regulilor sunt aceleași ca în **G16 Big Little – Simplu**.

- **G18 Culoare (100, 200, 300, 400, 500)**

La începutul jocului, Jucătorul 1 alege o culoare la prima aruncare; culorile pentru jucătorii 3, 5 și 7 sunt aceleași cu ale Jucătorului 1; culorile pentru jucătorii 2, 4, 6 și 8 sunt opuse; cele două culori sunt negru și maro; 20 este negru, 1 este maro și așa mai departe. Centrul

țintei nu poate fi ales ca culoare. Aruncarea în care se alege culoarea nu se ia în calcul la cele trei aruncări până când nu a fost aleasă o culoare. Dacă nu se alege o culoare, jucătorul curent nu poate trece rândul la următorul jucător. Dacă se alege o culoare, începe punctarea. Se acordă puncte pentru numerele din culoarea jucătorului și pentru lovirea centrului ochiului de taur. Numerele din culoarea adversarului nu aduc puncte. Jucătorul al cărui scor depășește primul țința stabilită este câștigătorul. Dacă există mai mulți jucători și rămâne doar un singur jucător în joc, jocul se termină, iar ultimul jucător este plasat imediat pe ultima poziție.

- **G19 Bonus Culoare (100, 200, 300, 400, 500)**

În esență, regulile sunt aceleași ca în G18 Culoare, cu excepția faptului că: dacă un jucător aruncă săgeți în culoarea unui adversar, toți jucătorii din acea culoare primesc puncte adăugate la scorurile lor totale. Dacă mai sunt mai mulți jucători și rămâne doar un singur jucător în joc, jocul se termină, iar ultimul jucător este plasat imediat pe ultima poziție.

- **G20 Correctional Colour (100, 200, 300, 400, 500)**

În esență, regulile sunt aceleași ca în G18 Colour, cu excepția faptului că: dacă un jucător aruncă o săgeată în culoarea unui adversar, acele puncte sunt deduse din scorul total al acelui jucător. Dacă mai rămân mai mulți jucători în joc, jocul se termină și ultimul jucător ocupă direct ultima poziție.

- **G21 Culoare fără punctaj (3, 4, 5, 6, 7)**

La începutul jocului, Jucătorul 1 alege o culoare cu prima aruncare. Culorile pentru Jucătorii 3, 5 și 7 sunt aceleași cu ale Jucătorului 1, iar culorile pentru Jucătorii 2, 4, 6 și 8 sunt opuse. Cele două culori sunt negru și maro; 20 este negru, 1 este maro și așa mai departe. Centrul țintei nu poate fi ales ca culoare. Aruncarea folosită pentru a alege o culoare nu se ia în calcul la cele trei aruncări până când nu a fost aleasă o culoare. Dacă nu este aleasă o culoare, jucătorul curent nu poate trece rândul la următorul jucător. Odată ce a fost aleasă o culoare, jocul de darts începe. Lovirea unui segment de culoarea jucătorului și a centrului țintei crește numărul de puncte de viață cu 1. Lovirea unui segment de culoarea adversarului reduce numărul de puncte de viață cu 1. Un jucător este eliminat dacă numărul său de puncte de viață scade la 0. La începutul jocului, fiecare jucător are 3, 4, 5, 6 sau 7 puncte de viață. Când rămâne un singur jucător, jocul se termină și ultimul jucător este câștigătorul. Cel puțin 2 persoane trebuie să joace acest joc.

- **G22 Free-Dart Colour (5, 10, 15, 20)**

La începutul jocului, Jucătorul 1 alege o culoare cu prima sa aruncare. Jucătorii 3, 5 și 7 au aceeași culoare ca Jucătorul 1, în timp ce Jucătorii 2, 4, 6 și 8 au culoarea opusă. Cele două culori sunt negru și maro, unde 20 este negru, 1 este maro și așa mai departe. Centrul țintei nu poate fi ales ca culoare. Aruncarea care selectează culoarea nu se ia în calcul la cele trei aruncări până când nu a fost aleasă o culoare. Dacă nu este aleasă o culoare, jucătorul curent nu poate pasa la următorul jucător. Dacă este aleasă o culoare, începe punctarea. Se acordă puncte pentru loviturile pe ținta de culoarea jucătorului și în centrul țintei. Loviturile pe ținta de culoarea adversarului nu aduc puncte. 5, 10, 15, 20 sunt numărul stabilit de aruncări. Odată ce numărul stabilit de aruncări a fost atins, jocul se termină și jucătorul cu cel mai mare scor este câștigătorul.

- **G23 Tir I (- - -)**

Fiecare jucător aruncă 3 săgeți într-o singură rundă; punctele sunt totalizate pentru fiecare jucător, iar jucătorul cu cel mai mare scor primește 1 punct pentru acea rundă. Dacă punctele unui jucător ajung la 7, acel jucător este declarat câștigător și jocul se termină. Cu cât scorul este mai mare, cu atât poziția este mai bună.

- **G24 Aruncare II (- - -)**

În esență, regulile sunt aceleași ca în G23, cu excepția faptului că: se iau în calcul doar 15, 16, 17, 18, 19, 20 și Bullseye.

- **G25 Shooting III (- - -)**

În esență, regulile sunt aceleași ca în G23 Shooting, cu excepția faptului că: dacă scorul unui jucător este 4 sau numărul de runde este 7, jocul se termină. Cu cât scorul este mai mare, cu atât poziția este mai bună.

- **G26 Tir IV (- - -)**

În esență, regulile sunt aceleași ca în G25 Shooting III, cu excepția faptului că: se iau în calcul doar 15, 16, 17, 18, 19, 20 și Bullseye.

- **G27 Bingo (132, 141, 168, 189)**

Numărul țintei este afișat pe ecranul LCD; jucătorul care lovește primul toate țintele de 3 ori câștigă. 132 – țintele sunt afișate în ordinea 15, 4, 8, 14, 3. 141 – afișează numerele țintelor în ordinea 17, 13, 9, 7, 1. 168 – afișează țintele în ordinea: 20, 16, 12, 6, 2. 189 – afișează țintele în ordinea 19, 10, 18, 5, 11. Fiecare țintă trebuie lovită de 3 ori înainte de a trece la următoarea. O zonă simplă contează ca 1 lovitură. O zonă dublă contează ca 2 loviturii. O zonă triplă contează ca 3 loviturii.

- **G28 Killer (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

(3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) reprezintă viețile jucătorului. Înainte de începerea jocului, pe afișajul LED apare mesajul „SEL”, indicând faptul că fiecare jucător trebuie să-și selecteze numărul țintă. Dacă primul jucător a selectat un număr țintă aruncând o săgeată, acel număr este afișat pe ecranul LCD. Apăsați „NEXT” pentru a selecta ținta următorului jucător. Odată ce toți jucătorii au terminat de selectat țintele, jocul începe. Jucătorii încep să arunce săgeți. Doar jucătorul care lovește ținta devine ucigașul și elimină un alt jucător. Dacă numărul unui jucător este lovit de un adversar (care este ucigașul), viața acestuia se reduce cu 1, iar acest lucru este afișat pe ecranul

LCD. Dacă ucigașul lovește propriul număr, acesta este descalificat, iar viața sa se reduce cu 1. Ucigașul trebuie să reducă punctele de viață ale adversarului cât mai mult posibil. Dacă un jucător ratează un număr de pe țintă, ținta va emite un bip. Numerele (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) reprezintă punctele de viață inițiale ale jucătorilor. Ultimul jucător rămas câștigă, iar jocul se termină. Cel puțin 2 jucători trebuie să participe la joc.

- **G29 Killer - Dublu (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)**

Doar numerele din zona dublă. Numai numerele din zona dublă contează. Restul regulilor sunt aceleași ca în **G28 Killer.**

- **G30 Killer-Triple (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)**

Contează doar numărul din zona triplă. Celelalte reguli sunt aceleași ca în **G28 Killer.**

- **G31 Golf (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)**

(10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90) sunt punctajele fixe. Jocul alege un număr țintă în funcție de ordinea de joc, între 1 și 18 (1 pentru runda 1, 2 pentru runda 2 și așa mai departe). Jucătorul trebuie să încerce să obțină cel mai mic punctaj posibil. Dacă toate aruncările ratează ținta, scorul crește cu 5. O lovitură în zona triplă valorează 1 punct. O lovitură în zona dublă valorează 2 puncte. O lovitură în zona simplă valorează 3 puncte. Poți arunca 1, 2 sau 3 săgeți pentru a încheia această rundă; ultima aruncare contează. Dacă lovești o zonă simplă și ești mulțumit de un scor de 3 puncte, poți trece la runda următoare. Dacă obțineți un scor cu care nu sunteți mulțumit, puteți continua să aruncați la țintă. Cu toate acestea, dacă în cele din urmă rataţi ținta, din păcate acest lucru se consideră 5 puncte. Un jucător este eliminat dacă punctele sale ating sau depășesc numărul stabilit. Dacă rămâne un singur jucător sau s-au încheiat în total 18 runde, jocul se termină. Cu cât sunt mai puține puncte, cu atât este mai bună poziția.

DEPANARE

- **Nu există alimentare** - Verificați dacă bateriile sunt introduse corect sau dacă sunt slabe sau descărcate.
- **Jocul nu înregistrează scorurile** – Verificați dacă jocul se află în modul de configurare sau a fost pus pe pauză. Apăsați butonul START/NEXT pentru a vedea dacă jocul pornește. De asemenea, puteți verifica dacă vreun segment de scor sau vreun buton funcțional este blocat. Există un timp de răspuns electronic și mecanic necesar între aruncări. Dacă două aruncări sunt efectuate prea aproape una de alta, îndepărtați a doua săgeată și aruncați din nou pentru a înregistra scorul corect.
- **Segment sau buton blocat** – În timpul transportului sau în cursul jocului normal, segmentele de scor se pot bloca temporar. În această situație, înregistrarea automată a scorului va fi suspendată. Puteți debloca segmentul îndepărtând ușor săgeata sau mișcând segmentul cu degetul. Jocul poate fi apoi reluat, iar funcțiile de înregistrare a scorului vor reveni la normal.
- **Îndepărtarea vârfurilor rupte** – Nu utilizați unelte ascuțite sau metalice pentru a îndepărta un vârf rupt – acestea pot deteriora suprafața de joc. Dacă un fragment al vârfului iese în afara suprafeței țintei, îndepărtați-l cu grijă cu degetele sau cu o pensetă din plastic. Dacă vârful rupt este la același nivel cu suprafața țintei și nu poate fi apucat, nu încercați să-l forțați prin țintă; acest lucru poate lărgi gaura sau poate deteriora senzorul țintei. Contactați un centru de service autorizat sau utilizați o unealtă specială pentru îndepărtarea vârfurilor moi (un așa-numit „tip remover”), dacă producătorul oferă una. Cu cât săgeata este mai grea, cu atât este mai mare riscul de rupere a vârfului – utilizați vârfuri recomandate de producător și înlocuiți-le regulat.
- **Interferențe electrice sau electromagnetice** - În cazul unor interferențe electromagnetice, componentele electronice ale țintei pot funcționa defectuos sau pot înceta să funcționeze. (De exemplu: o furtună puternică, interferențe electromagnetice puternice, descărcări electrostatice, proximitatea unui motor electric sau a unui cuptor cu microunde). Pentru a restabili funcționarea normală, scoateți bateriile pentru câteva secunde și apoi reintroduceți-le. De asemenea, nu uitați să îndepărtați sursa interferențelor.

ÎNGRIJIREA ȚINTELOR DE DART

IMPORTANT! Scoateți bateriile înainte de a curăța cu o cârpă umedă. Țintele de darts trebuie curățate numai cu o cârpă umedă! Nu lăsați apa să pătrundă în compartimentul bateriilor, butoane sau componente electronice. În cazul utilizării frecvente, suprafața frontală a dispozitivului se poate murdări. Curățați suprafața frontală, butoanele și ecranul 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 de darts pentru o perioadă lungă de timp, este recomandabil să o acoperiți cu o cârpă pentru a o proteja de praf. Depozitați întotdeauna produsul într-un loc uscat și curat, la temperatura camerei.

Acest dispozitiv este un echipament electric și electronic. Vă rugăm să vă asigurați că respectați reglementările locale: duceți echipamentul electric vechi la un punct de colectare a deșeurilor desemnat.



Ďakujeme vám za zakúpenie tejto elektronickej šípkovej hry. Vďaka počítačovému systému bodovania je hra jednoduchá a zábavná. S 31 vstavanými hrami a viac ako 285 možnosťami a variáciami na výber si v nej nájdu to svoje ako začiatočníci, tak aj skúsenejší hráči. Hrať môže naraz až 8 hráčov. Pred začatím hry si prosím prečítajte návod a uschovajte si ho pre budúce použitie.

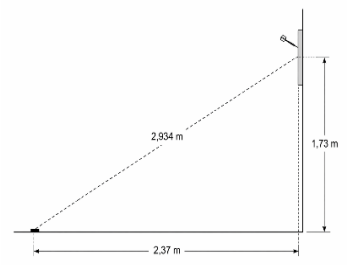
UPOZORNENIA

- Tento výrobok nie je hračka. Je určený pre mládež vo veku 14 rokov a viac a dospelých. Neplnoleté osoby by mali výrobok používať iba pod dohľadom dospelých. Výrobok obsahuje malé časti – nebezpečenstvo prehltnutia. Uchovávajte mimo dosahu malých detí.
- Šípky hádžte iba na terč, nikdy na ľudí, zvieratá alebo iné predmety. Používajte iba šípky s mäkkými hrotmi; použitie šípok s oceľovými hrotmi môže poškodiť terč a spôsobiť zranenie.
- Vyberte si stabilnú, vertikálnu stenu s voľným priestorom aspoň 3 m pred terčom. Vyhnite sa miestam v blízkosti priechodov, dverí a okien. Uistite sa, že terč je bezpečne upevnený a nemôže spadnúť.
- Zariadenie používajte iba v interiéri. Chráňte ho pred vlhkosťou, dažďom, vysokými a nízkymi teplotami a priamym vystavením zdrojom tepla. Nevystavujte ho dlhodobému slnečnému žiareniu.
- Montáž by mali vykonávať dospelé osoby. Nepokúšajte sa zariadenie opravovať ani upravovať sami; ak je poškodené, kontaktujte autorizované servisné stredisko. Nerozoberajte kryt ani elektronické komponenty.

OBSAH SÚPRAVY

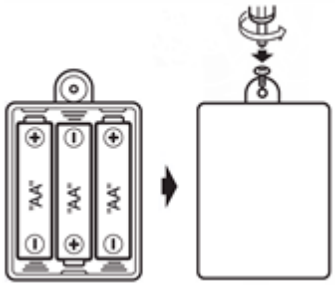
Súprava obsahuje: elektronický terč, 6 šípok s mäkkými hrotmi, 50 náhradných hrotov, návod na použitie a montážny materiál.

INŠTALÁCIA



Na inštaláciu použite priložené montážne komponenty: hmoždinky a skrutky.
Tabuľu namontujte podľa montážneho schématu. Po zavesení by sa stred terča mal nachádzať 173 cm nad podlahou. Hádzacia čiara by mala byť vzdialená 237 cm od povrchu cieľa. Po inštalácii skontrolujte, či je terč pevne pripevnený k stene a či sa počas používania nehýbe. Uistite sa, že pred terčom je približne 3 m voľného priestoru. Zašraubujte dva skrutky do referenčných značiek, až kým hlavy skrutiek nevyčnievajú asi 1/2 cm zo steny. Zarovnajte zadnú stranu terča s hlavami skrutiek a potom terč namontujte. Možno budete musieť skrutky, kým sa terč tesne neprilieha k stene.

INŠTALÁCIA



Šípkový terč je napájaný 3 batériami typu AA (LR6) s napätím 1,5 V. Priestor na batérie sa dá otvoriť zo zadnej strany, aby ste mohli vložiť batérie. Aby sa šetrila životnosť batérií, je tento šípkový terč vybavený režimom automatického vypnutia. Ak sa šípkový terč nepoužíva, automaticky sa vypne po 30 minútach. Batérie nie sú súčasťou balenia.

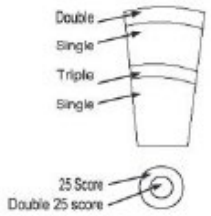
BEZPEČNOSŤ BATÉRIÍ

- Batérie by mal vymieňať dospelý.
- Jednorazové batérie sa nesmú dobíjať.
- Pred nabíjaním je potrebné vybrať zariadenia nabíjateľné batérie.
- Nabíjateľné batérie sa smú nabíjať iba pod dohľadom dospelých.
- Nemieste rôzne typy batérií ani nové a použité batérie.
- Používajte iba batérie rovnakého alebo ekvivalentného typu, ako je odporúčané.
- Vložte batérie so správnou polaritou.
- Vyberte použité batérie zo zariadenia.
- Neskracujte napájacie svorky.
- Vyberte batérie, ak sa výrobok nebude dlhší čas používať.
- Ak batéria vytečie, nedotýkajte sa elektrolytu holými rukami. Batérie opatrne vyberte a priestor pre batérie vyčistite suchou handričkou. Ak elektrolyt príde do kontaktu s pokožkou alebo očami, opláchnite ho veľkým množstvom vody a vyhľadajte lekára.
- Batérie uchovávajte mimo dosahu detí; prehltnutie batérie môže byť nebezpečné pre zdravie.
- Batérie nehádžte do ohňa ani do vody. Použité batérie odovzdajte v určenom zbernom mieste; nevyhadzujte ich spolu s bežným domovým odpadom.

DÔLEŽITÁ POZNÁMKA

- Šípková terč je určený výhradne na použitie s ľahkými šípkami s mäkkými hrotmi. Odporúčame používať šípky, ktoré sú súčasťou sady. Nepoužívajte šípky s oceľovými hrotmi, dlhšie šípky (maximálna dĺžka hrotu 2,5 cm) ani ťažšie šípky (maximálna hmotnosť šípky 12 g), pretože by ste tým terč poškodili. Medzi jednotlivými hody si prosím nechajte krátku pauzu, aby mechanizmus a elektronika terča mohli správne zaznamenať skóre. Ak sú dva hody vykonané príliš blízko za sebou, odstráňte druhý šíp a hodte znovu, aby sa vaše skóre zaznamenalo správne.

SYSTÉM BODOVANIA



- „Single“ – body získané zo segmentu
- „Double“ – body získané zo segmentu sa zdvojnásobia
- „Triple“ – body získané zo segmentu znásobené trojnásobne
- „Bull’s-Eye“ – 25 bodov
- „Double Bull’s-Eye“ – 50 bodov

POPIS TLAČIDIEL

- Stlačte a podržte tlačidlo „GAME/POWER“ na vypnutie zariadenia. Stlačte tlačidlo „GAME/POWER“ na zapnutie zariadenia alebo na zmenu čísla hry, keď je zariadenie zapnuté.
- Tlačidlo „OPTION“ slúži na výber podhry.

ZVUKOVÉ SIGNÁLY

- „Laser“ – zvuk, ktorý zaznie, keď šípka zasiahne terč.
- „Double“ – zvuk označujúci zásah do sektora Double (skóre x2)
- „Triple“ – zvuk označujúci zásah do sektora Triple (skóre x3)
- „Score“ – zvuk označujúci dosiahnutie skóre v aktuálnej hre.
- „Close“ – zvuk označujúci uzavretie segmentu, v ktorom sa dosiahli body.
- „Open“ – zvuk označujúci otvorenie segmentu, v ktorom sa boduje.
- „Winner“ – zvuk signalizujúci, že bol určený prvý víťaz.
- „Bull’s-Eye“ – zvuk označujúci zásah do segmentu Bull’s-Eye (25 bodov)
- „Next“ – zvuk signalizujúci, že po tom, čo predchádzajúci hráč hodil tri šípky, je na rade ďalší hráč
- „Ye“ – zvuk označujúci zásah do cieľového segmentu.
- „Sorry“ – tento zvuk signalizuje, že cieľový segment nebol zasiahnutý*.
- slúži na výber počtu hráčov pred začatím hry; predvolená hodnota je 2.
- Tlačidlo „DOUBLE“ sa používa výlučne pre režimy G01 a G02; podrobnosti nájdete v príručke k hre.
- Tlačidlo „SOUND“ slúži na nastavenie hlasitosti v rozmedzí 0 až 7; predvolená hlasitosť je 5. Stlačením a podržaním tlačidla „SOUND“ po dobu 3 sekúnd prepnete bodovanie pre vnútorný/vonkajší stred terča (50/50)/(25/50) (pre G01, G02).
- Tlačidlo „START/NEXT“ slúži na spustenie hry alebo prechod k ďalšiemu hráčovi.
- Ak je akékoľvek tlačidlo alebo číslo hádzania stlačené dlhšie ako 10 sekúnd, na LCD displeji sa zobrazí nasledujúca správa

*Počet pípnutí sa môže líšiť v závislosti od modelu a herného režimu.

PRAVIDLÁ HRY

- **<u>G01 Odpočítavanie (301, 501, 601, 701, 801, 901, 999)</u>**

Po každom hode sa počet bodov získaných v danom hode odpočíta od skóre hráča; vyhráva hráč, ktorého skóre klesne na 0. Ak skóre hráča klesne pod 0, nazýva sa to „burst“, skóre za dané kolo sa zruší a vynuluje na skóre z predchádzajúceho kola. Hráč si môže pred začiatkom hry zvoliť možnosť „Double“:

- Double In – na začiatku musí hráč trafiť double.
- Double Out – na ukončenie hry je potrebné trafiť double; ak skóre hráča klesne na 1, výsledok daného kola sa zruší a skóre sa vráti na hodnotu z predchádzajúceho kola.
- Double In/Out – na začatie bodovania alebo ukončenie hry je potrebné trafiť dvojité pole; ak skóre hráča klesne na 1, výsledok daného kola sa zruší a obnoví sa na skóre z predchádzajúceho kola.

Ak je viac ako 1 hráč a v hre zostáva len 1 hráč, hra končí a posledný hráč zaujme priamo konečnú pozíciu.
Prepínanie funkcie 50/25: stlačte a podržte tlačidlo po dobu 3 sekúnd; skóre pre vnútorný/vonkajší stred terča je 50/50 alebo 25/50. S možnosťou výberu 50/50 bull (vnútorné aj vonkajšie stredy majú hodnotu 50) alebo 25/50 bull (vnútorný stred má hodnotu 50 a vonkajší 25) je možné v každej hre vybrať celkom 14 variantov.

- **<u>G02 Tímový odpočet</u>**

Hra zahŕňa 2–4 tímy; pravidlá sú rovnaké ako **v G01**

- **<u>G03 Round Clock (105, 110, 115, 120; 205, 210, 215, 220; 305, 310, 315, 320)</u>**
  - (105, 110, 115, 120) zásah v akejkoľvek oblasti prináša bod
  - (205, 210, 215, 220) – zásah v akejkoľvek dvojitej oblasti prináša jeden bod
  - (305, 310, 315, 320) – zásah v trojitej oblasti prináša body

5” číslo 1 – číslo 5, „10” číslo 1 – číslo 10, „15” – číslo 1 – číslo 15, „20” – číslo 1 – číslo 20. Hráč musí trafiť zobrazené číslo; ak je cieľ zasiahnutý, na obrazovke sa objaví ďalšie číslo; vyhráva hráč, ktorý trafí všetky čísla. Ak je viac ako 1 hráč a v hre zostáva len 1 hráč, hra končí a posledný hráč zaujme priamo konečnú pozíciu.

- **<u>G04 Count Up (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)</u>**

Body každého hráča sa sčítavajú za každý úspešný hod a víťazom sa stáva hráč, ktorého skóre dosiahne alebo prekročí stanovený cieľ. Ak je v hre viac ako jeden hráč a na konci hry zostane len jeden hráč, hra končí a posledný hráč sa okamžite umiestni na poslednú pozíciu.

- **G05 Štandardný kriket (E00, E20, E25)**

Počítajú sa len čísla 15, 16, 17, 18, 19, 20 a „bull's eye". Pravidlá bodovania:

  - Jeden segment – 1 bod
  - Dvojitý segment – 2 body
  - Trojitý segment – 3 body

E00 – akékoľvek číslo na začiatok, poradie nezáleží. E20 – na začiatok trafte 3-krát „20", potom 19, 18, 17, 16, 15 a „bull's eye". E25 — na začiatok trafte 3-krát „bull's", potom 15, 16, 17, 18, 19, 20. Každé číslo na terči je reprezentované 3 segmentmi LCD; ak je číslo trafené, rozsvieti sa príslušný segment LCD. Na otvorenie čísla a začatie získavania bodov je potrebné číslo trafiť 3-krát. Ak však všetci hráči dané číslo „otvorili", je „uzavreté" a žiadny hráč zaň nemôže získať body. Hráč by mal cieľ „otvoriť" čo najskôr, aby začal získavať body. Ak hráč „otvorí" číslo a súper tento cieľ „nezavrie", hráč môže pokračovať v trafovaní tohto čísla, aby dosiahol vyššie skóre. Akonáhle každý hráč trafí číslo trikrát a uzavrie ho, za trafenie tohto čísla sa už neudeľujú žiadne ďalšie body a hráč by si mal vybrať iné číslo. Ak hráč **„uzavrie"** všetky čísla, hra končí a vyhráva hráč s najvyšším skóre.

- **G06 No Score Cricket (000, 020, 025)**

Počítajú sa len zásahy v sekciách 15, 16, 17, 18, 19, 20 a v „bull's eye". Pravidlá bodovania:

  - Jeden segment – 1 bod
  - Dvojitý segment – 2 body
  - Trojitý segment – 3 body

000 — akékoľvek číslo na začiatok, poradie nezáleží. 020 — trafte „20" trikrát na začiatok, potom 19, 18, 17, 16, 15 a „bull's eye". 025 — na začiatku trafte 3-krát „bull's", potom 15, 16, 17, 18, 19, 20. Každé číslo je reprezentované 3 segmentmi LCD; ak je číslo trafené, zobrazí sa príslušný segment LCD. Víťazom sa stáva hráč, ktorý ako prvý trafí všetky správne čísla 3-krát. Ak je v hre viac ako 1 hráč a v hre zostáva len 1 hráč, hra končí a posledný hráč zaujme priamo poslednú pozíciu.

- **G07 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25)**

Platné sú len čísla 15, 16, 17, 18, 19, 20 a „bull's eye". Pravidlá bodovania:

  - Jeden segment – 1 bod
  - Dvojitý segment – 2 body
  - Trojitý segment – 3 body

C00 – akékoľvek číslo na začiatok; poradie nezáleží. C20 — na začiatok trafte „20" trikrát; nasledujúce sekvencie sú 19, 18, 17, 16, 15 a „bull's eye". C25 — na začiatok trafte „stred terča" 3-krát, nasledujú čísla 15, 16, 17, 18, 19, 20. Každé číslo je reprezentované 3 segmentmi LCD; ak je číslo trafené, rozsvieti sa príslušný segment LCD. Na otvorenie čísla a začatie získavania bodov je potrebné číslo trafiť 3-krát. Ak však všetci hráči dané číslo „otvorili", je „uzavreté" a žiadny hráč zaň nemôže získať body. Body sa udeľujú všetkým hráčom okrem aktuálneho. Hráč by mal cieľ „otvoriť" čo najskôr, aby mohol začať zbierať body. Ak hráč „otvorí" číslo a súper tento cieľ „neuzavrie", hráč môže pokračovať v zasahovaní tohto čísla, aby dosiahol vyššie skóre. Akonáhle hráč zasiahne číslo trikrát a „uzavrie" ho, ďalšie zásahy tohto čísla neprinášajú body; hráč by si mal vybrať iné číslo. Ak hráč **„uzavrie"** všetky čísla, hra končí a vyhráva hráč s najnižším skóre.

- **G08 KILLER CRICKET (H00, H20, H25)**

Hra je podobná hre G06 No Score Cricket, S VÝNIMKOU, že keď „uzavriete" číslo a vaši súperi nie, môžete eliminovať body súpera tým, že znovu trafíte to isté číslo. Víťazom je hráč, ktorý „uzavrel" všetky čísla. Ak je v hre viac ako jeden hráč a v hre zostane len jeden hráč, hra končí a posledný hráč sa umiestni priamo na poslednú pozíciu.

- **G09 Low Pitch Cricket (L00, L20, L25)**

Hra je podobná hre G05 Standard Cricket. S TÝM, ŽE čísla, ktoré treba trafiť, sa zmenili z „15 až 20 a stred terča" na „1 až 6 a stred terča".

- **G10 SHOOT OUT (-05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19, -21)**

Počítač náhodne zobrazí číslo, ktoré má hráč trafiť. Za každý úspešný zásah sa odpočíta jeden bod. Platné sú body z oblasti s hodnotou 1, 2 a 3 bodov. Víťazí prvý hráč, ktorý dosiahne nulu, počnúc od počiatočného bodu. Ak hráč netrafí terč do 10 sekúnd, hod sa považuje za neúspešný a terč sa automaticky zmení na iné náhodné číslo, ktoré musí hráč trafiť svojím ďalším hodom. -05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19, -21 označujú štartovacie body 05, 07, 09, 11, 13, 15, 17, 19, 21.

- **G11 Hi-Score (003, 004… 014…)**

Toto platí, keď je zasiahnutý akýkoľvek bodovací segment. (03,04…15…) označuje celkový počet hodov na hru. V každom kole sú tri hody. Zasiahnutie segmentov s jedným bodom prináša skóre x1. Zasiahnutie segmentov s dvojitým bodom prináša skóre x2. Zasiahnutie segmentov s trojitým bodom prináša skóre x3. Po dokončení všetkých kôl vyhráva hráč s najvyšším skóre.

- **G12 ShangHai (101, 105, 110, 115)**

Každý hráč sa musí pohybovať po hracej doske, aby získal body od 1 do 20, a potom trafiť stred terča. Na každé číslo sa musí hodiť šípka a vyhráva hráč s najvyšším skóre. Počítač zobrazí číslo, ktoré musí hráč trafiť. Každý hráč môže získať body na akýchkoľvek platných segmentoch (jednoduché X 1, dvojité X 2, trojité X 3) a možnosti sa líšia takto:

- L01: hra začína v segmente 1
- L05: hra začína v segmente 5
- L10: hra začína v segmente 10
- L15: hra začína zo segmentu 15

Po dokončení všetkých kôl vyhráva hráč s najvyšším skóre.

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

O03 – O21 označuje počet životov od 3 do 21. Ak je skóre hráča nižšie ako skóre predchádzajúceho hráča, zhasne jedna kontrolka života, čo znamená, že hráč stratí jeden život. Ak hráč stlačí tlačidlo „Start/Next“ (Štart/Ďalej), aby preskočil ťah, zhasne jedna kontrolka života, čo znamená, že hráč stratí jeden život. Hráč je vyradený z hry, keď stratí všetky svoje životy. Víťazom sa stáva posledný zostávajúci hráč. Táto hra vyžaduje minimálne 2 hráčov.

- **G14 Legs Under (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)**

Táto hra sa hrá rovnakým spôsobom ako G13 Legs Over, s nasledujúcou VÝNIMKOU. Cieľovým skóre je najnižšie skóre v každom kole. Neúspešný hod by sa mal počítať ako 60 stlačením tlačidla „NEXT“. U03-U21 označuje 3 až 21 životov. Displej v režime Cricket bude odpočítavať, koľko životov zostáva.

- **G15 HALVE-IT (H12)**

Táto hra pozostáva z 12 kôl po troch hádzaní. Cieľom je získať čo najviac bodov z určených čísel. Určené čísla pre každé kolo sú:

Kolo	12	13	14	D	15	16	17	T	18	19	20	B	Celkom:
Hráč													

D: Dvojitý T: Trojnásobok B: Bull

Body sa udeľujú len za zásahy v určenej oblasti. Všetky zásahy sa hodnotia podľa nominálnej hodnoty. Ak všetky tri hody hráča minú určenú oblasť, ich celkové skóre za tieto hody sa zníži na polovicu. Hráč s najvyšším skóre na konci je víťazom.

- **G16 Big Little – Straight (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

(3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) predstavujú zostávajúce životy hráča. Hracia doska vygeneruje cieľové číslo na začiatku hry. Ak hráč trafí cieľ svojím prvým alebo druhým hodom, môže si vygenerovať nový cieľ so svojimi zostávajúcimi hodmi. Ak hráč vygeneruje nový cieľ pri druhom hode, nepotrebuje tretí hod; ak hráč trafí cieľ pri treťom hode alebo úplne minie, elektronický terč náhodne vygeneruje nový cieľ pre ďalšieho hráča. Ak hráč v danom kole netrafí určený cieľ, stratí 1 život, jeho počet životov sa zníži o 1 a hádzaním pokračuje ďalší hráč. Ak počet životov hráča klesne na 0, je vyradený z hry. Platí aj dvojnásobok alebo trojnásobok čísla na terči. Víťazom sa stáva posledný hráč, ktorý zostane v hre. Na hru sú potrební minimálne 2 hráči.

- **G17 Big Little – ťažká úroveň (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

(H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21) označuje počet životných bodov, ktoré hráčovi zostávajú. Trafiť presne rovnaké číslo ako je na terči. Rozdiel spočíva v tom, či ide o jednoduchý, dvojitý alebo trojitý zásah. Ostatné pravidlá sú rovnaké ako v **G16 Big Little – Simple**.

- **G18 Farba (100, 200, 300, 400, 500)**

Na začiatku hry si hráč 1 prvým hodom vyberie farbu; farby pre hráčov 3, 5 a 7 sú rovnaké ako farba hráča 1; farby pre hráčov 2, 4, 6 a 8 sú opačné; tieto dve farby sú čierna a hnedá; číslo 20 je čierne, číslo 1 je hnedé atď. Stred terča nemožno vybrať ako farbu. Hod, pri ktorom sa vyberá farba, sa nezapočítava do troch hodov, kým nie je vybraná farba. Ak nie je vybraná farba, aktuálny hráč nemôže odovzdať ťah ďalšiemu hráčovi. Ak je vybraná farba, začína sa bodovanie. Body sa udeľujú za čísla v farbe hráča a za zásah do stredu terča. Čísla v farbe súpera neprinášajú body. Víťazom sa stáva hráč, ktorého skóre ako prvé prekročí stanovený cieľ. Ak je v hre viac ako jeden hráč a v hre zostáva len jeden hráč, hra končí a posledný hráč sa okamžite umiestni na poslednú pozíciu.

- **G19 Bonusová farba (100, 200, 300, 400, 500)**

Pravidlá sú v podstate rovnaké ako v G18 Farba, s výnimkou toho, že: ak hráč hodí šípky do farby súpera, všetci hráči v tejto farbe získajú body, ktoré sa pripočítajú k ich celkovému skóre. Ak zostáva viac ako jeden hráč a v hre zostáva len jeden hráč, hra končí a posledný hráč je okamžite umiestnený na poslednú pozíciu.

- **G20 Correctional Colour (100, 200, 300, 400, 500)**

Pravidlá sú v podstate rovnaké ako v G18 Colour, s tým rozdielom, že: ak hráč hodí šípku do farby súpera, tieto body sa odpočítajú z celkového skóre daného hráča. Ak v hre zostane viac ako jeden hráč, hra končí a posledný hráč sa priamo umiestni na poslednú pozíciu.

- **G21 Farba bez bodovania (3, 4, 5, 6, 7)**

Na začiatku hry si hráč 1 vyberie farbu prvým hodom. Farby pre hráčov 3, 5 a 7 sú rovnaké ako farby hráča 1 a farby pre hráčov 2, 4, 6 a 8 sú opačné. Dve farby sú čierna a hnedá; 20 je čierna, 1 je hnedá atď. Stred terča nemožno vybrať ako farbu. Hod použitý na výber farby sa nezapočítava do troch hodov, kým nie je vybraná farba. Ak nie je vybraná farba, aktuálny hráč nemôže odovzdať ťah ďalšiemu hráčovi. Akonáhle je farba vybraná, hra šípok začína. Trafenie segmentu v farbe hráča a stredu terča zvyšuje počet životných bodov o 1. Trafenie segmentu v farbe súpera znižuje počet životných bodov o 1. Hráč je vyradený, ak jeho počet životných bodov klesne na 0. Na začiatku hry má každý hráč 3, 4, 5, 6 alebo 7 životných bodov. Keď zostane len 1 hráč, hra končí a posledný hráč je víťazom. Túto hru musia hrať aspoň 2 osoby.

- **G22 Free-Dart Colour (5, 10, 15, 20)**

Na začiatku hry si hráč 1 svojím prvým hodom vyberie farbu. Hráči 3, 5 a 7 majú rovnakú farbu ako hráč 1, zatiaľ čo hráči 2, 4, 6 a 8 majú opačnú farbu. Dve farby sú čierna a hnedá, pričom 20 je čierna, 1 je hnedá atď. Stred terča nemožno vybrať ako farbu. Hod, ktorým sa vyberá farba, sa nezapočítava do troch hodov, kým nie je vybraná farba. Ak nie je vybraná farba, aktuálny hráč nemôže odovzdať ťah ďalšiemu hráčovi. Ak je farba vybraná, začína sa bodovanie. Body sa udeľujú za zásahy do terča v farbe hráča a do stredu terča. Zásahy do farby súpera sa nepočítajú. 5, 10, 15, 20 je stanovený počet hodov. Po dokončení stanoveného počtu hodov hra končí a hráč s najvyšším skóre je víťazom.

- **G23 Streľba I (- - -)**

Každý hráč hádže v jednom kole 3 šípky; body sa sčítavajú pre každého hráča a hráč s najvyšším skóre získa 1 bod za dané kolo. Ak hráč dosiahne 7 bodov, je vyhlásený za víťaza a hra končí. Čím vyššie skóre, tým lepšia pozícia.

- **G24 Streľba II (- - -)**

Pravidlá sú v podstate rovnaké ako v G23, s výnimkou toho, že sa počítajú len čísla 15, 16, 17, 18, 19, 20 a stred terča.

- **G25 Streľba III (- - -)**

Pravidlá sú v podstate rovnaké ako v G23 Streľba, s výnimkou toho, že: ak je skóre hráča 4 alebo počet kôl je 7, hra končí. Čím vyššie skóre, tým lepšia pozícia.

- **G26 Streľba IV (- - -)**

Pravidlá sú v podstate rovnaké ako v G25 Streľba III, s výnimkou toho, že: Počítajú sa len čísla 15, 16, 17, 18, 19, 20 a Bullseye.

- **G27 Bingo (132, 141, 168, 189)**

Číslo terča sa zobrazuje na LCD obrazovke; vyhráva hráč, ktorý ako prvý trafí všetky terče 3-krát. 132 – terče sa zobrazujú v poradí 15, 4, 8, 14, 3. 141 – zobrazujú sa čísla terčov v poradí 17, 13, 9, 7, 1. 168 – zobrazujú sa terče v poradí: 20, 16, 12, 6, 2. 189 – zobrazte terče v poradí 19, 10, 18, 5, 11. Každý terč musí byť zasiahnutý 3-krát, než sa prejde k ďalšiemu. Jednoduchá oblasť sa počíta ako 1 zásah. Dvojitá oblasť sa počíta ako 2 zásahy. Trojitá oblasť sa počíta ako 3 zásahy.

- **G28 Killer (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

(3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) predstavujú životy hráča. Pred začiatkom hry sa na LED displeji zobrazí správa „SEL“, čo znamená, že každý hráč si musí vybrať svoje cieľové číslo. Ak si prvý hráč vybral cieľové číslo hodením šípky, toto číslo sa zobrazí na LCD displeji. Stlačením tlačidla „NEXT“ vyberiete cieľ ďalšieho hráča. Akonáhle všetci hráči dokončia výber svojich cieľov, hra začína. Hráči začínajú hádzať šípky. Len hráč, ktorý trafí svoj cieľ, sa stáva zabijakom a zabije iného hráča. Ak číslo hráča trafí súper (ktorý je zabijakom), jeho život sa zníži o 1 a toto sa zobrazí na LCD obrazovke. Ak zabijak trafí svoje vlastné číslo, je diskvalifikovaný a jeho život sa zníži o 1. Zabijak by mal znížiť životné body súpera čo najviac. Ak hráč netrafí číslo na terči, terč vydá pípnutie. Čísla (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) predstavujú počiatočné body zdravia hráčov. Víťazí posledný zostávajúci hráč a hra končí. V hre musia hrať aspoň 2 hráči.

- **G29 Killer – Double (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)**

Iba čísla v oblasti double. Počítajú sa iba čísla v oblasti double. Ostatné pravidlá sú rovnaké ako v **G28 Killer.**

- **G30 Killer-Triple (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)**

Počíta sa iba číslo v trojitej oblasti. Ostatné pravidlá sú rovnaké ako v **G28 Killer.**

- **G31 Golf (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)**

(10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90) sú pevne stanovené body. Hra vyberie cieľové číslo podľa poradia hráčov od 1 do 18 (1 pre 1. kolo, 2 pre 2. kolo atď.). Hráč by sa mal snažiť dosiahnuť čo najnižšie skóre. Ak všetky hody minú cieľ, skóre sa zvýši o 5 bodov. Trafenie do trojitej zóny prináša 1 bod. Trafenie do dvojitej zóny prináša 2 body. Trafenie do jednoduchej zóny prináša 3 body. Na ukončenie tohto ťahu môžete hodiť 1, 2 alebo 3 šípky; počíta sa posledný hod. Ak trafíte do jednoduchej zóny a ste spokojní so skóre 3 bodov, môžete postúpiť do ďalšieho kola. Ak dosiahnete skóre, s ktorým nie ste spokojní, môžete pokračovať v hádzaní na terč. Ak však nakoniec miniete terč, bohužiaľ sa to počíta ako 5 bodov. Hráč je vyradený, ak jeho body dosiahnu alebo prekročia stanovený počet. Ak zostane len 1 hráč alebo sa dokončí celkovo 18 kôl, hra končí. Čím menej bodov, tým lepšia pozícia.

ODSTRÁNENIE PROBLÉMOV

- **Žiadne napájanie** – Skontrolujte, či sú batérie správne vložené, alebo či nie sú slabé alebo vybitá.
- **Hra nezaznamenáva skóre** – Skontrolujte, či je hra v režime nastavenia alebo bola pozastavená. Stlačte tlačidlo START/NEXT, aby ste zistili, či sa hra spustí. Môžete tiež skontrolovať, či nie sú zaseknuté niektoré segmenty skóre alebo funkčné tlačidlá. Medzi hody je potrebná určitá elektronická a mechanická odozva. Ak sú dva hody vykonané príliš blízko za sebou, odstráňte druhý šíp a hodte znovu, aby sa skóre správne zaznamenalo.
- **Zaseknutý segment alebo tlačidlo** – Počas prepravy alebo v priebehu bežnej hry sa môžu segmenty skóre dočasne zaseknúť. V tejto situácii bude automatické zaznamenávanie skóre pozastavené. Segment môžete odblokovať jemným odstránením šípky alebo posunutím segmentu prstom. Hru je potom možné obnoviť a funkcie zaznamenávania skóre sa vrátia do normálu.
- **Odstránenie zlomených hrotov** – Na odstránenie zlomeného hrotu nepoužívajte ostré alebo kovové nástroje – mohli by poškodiť hraciu plochu. Ak fragment hrotu vyčnieva nad povrch terča, opatrne ho odstráňte prstami alebo plastovými pinzetami. Ak je zlomený hrot v jednej rovine s povrchom terča a nedá sa uchopiť, nesnažte sa ho pretlačiť cez terč; mohlo by to zväčšiť dieru alebo poškodiť senzor terča. Obráťte sa na autorizované servisné stredisko alebo použite špeciálny nástroj na odstraňovanie mäkkých hrotov (tzv. „tip remover“), ak ho výrobca ponúka. Čím ťažší je šípka, tým väčšie je riziko zlomenia hrotu – používajte hroty odporúčané výrobcom a pravidelne ich vymieňajte.
- **Elektrické alebo elektromagnetické rušenie** – V prípade elektromagnetického rušenia môže dôjsť k poruche alebo zastaveniu činnosti elektroniky terča. (Napríklad: silná búrka, silné elektromagnetické rušenie, elektrostatický výboj, blízkosť elektromotora alebo mikrovlnnej rúry). Na obnovenie normálnej prevádzky vyberte batérie na niekoľko sekúnd a potom ich znovu vložte. Nezabudnite tiež odstrániť zdroj rušenia.

ÚDRŽBA TERČA

DÔLEŽITÉ! Pred čistením vlhkou handričkou vyberte batérie. Šípkové terče sa smú čistiť iba vlhkou handričkou! Nedovoľte, aby sa voda dostala do priestoru pre batérie, tlačidiel alebo elektroniky. Pri častom používaní sa predná plocha zariadenia pravdepodobne zašpiní. Prednú stranu, tlačidlá a displej čistite vlhkou handričkou. Odporúčame použiť roztok vody s malým množstvom jemného čistiaceho prostriedku. Potom utrite do sucha mäkkou, suchou handričkou. Ak nemáte v úmysle terč dlhší čas používať, odporúča sa ho zakryť handričkou, aby bol chránený pred prachom. Výrobok vždy skladujte na suchom a čistom mieste pri izbovej teplote.

Toto zariadenie je elektrické a elektronické zariadenie. Uistite sa, že dodržiavate miestne predpisy: odvezte svoje staré elektrické zariadenia do určeného zberného miesta odpadu.



Hvala, da ste kupili to elektronsko igro pikado. Njen računalniški sistem točkovanja omogoča enostavno in zabavno igranje. S 31 vgrajenimi igrami in več kot 285 možnostmi ter različicami, med katerimi lahko izbirate, bodo tako začetniki kot izkušenejši igralci našli igre, ki jim ustrezajo. Hkrati lahko igra do 8 igralcev. Pred začetkom igre preberite navodila in jih shranite za poznejšo uporabo.

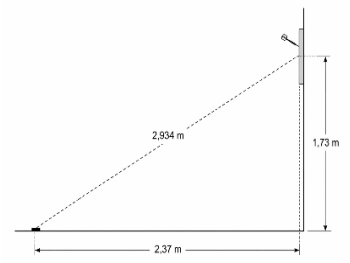
OPOZORILA

- Ta izdelek ni igrača. Namenjen je mladim, starejšim od 14 let, in odraslim. Mladoletniki naj izdelek uporabljajo le pod nadzorom odraslih. Izdelek vsebuje majhne dele – nevarnost zaužitja. Hranite izven dosega majhnih otrok.
- Pustite puščice le v tarčo; nikoli ne mečite v ljudi, živali ali druge predmete. Uporabljajte le puščice z mehko konico; uporaba puščic z jekleno konico 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 varno pritrjena in ne more padati.
- Napravo uporabljajte le v zaprtih prostorih. Zaščitite jo pred vlago, dežjem, visokimi in nizkimi temperaturami ter neposredno izpostavljenostjo virom toplote. Ne izpostavljajte je dalj časa sončnim žarkom.
- Sestavljanje naj opravijo odrasli. Ne poskušajte naprave sami popravljati ali spreminjati; če je poškodovana, se obrnite na pooblaščeni servisni center. Ne razstavljajte ohišja ali elektronskih komponent.

VSEBINA KOMPLETA

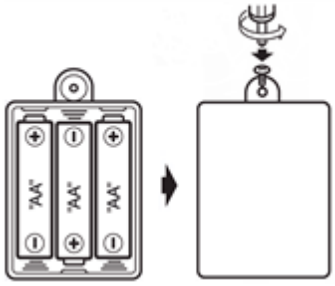
Komplet vključuje: elektronsko tarčo, 6 pikad z mehkimi konicami, 50 rezervnih konic, navodila za uporabo in material za montažo.

NAMESTITEV



Za namestitev uporabite priložene pritrdilne elemente: stenske vtičnike in vijake.
Ploščo namestite v skladu z namestitvenim diagramom. Ko je plošča obešena, mora biti središče tarče 173 cm nad tlemi. Črta za metanje mora biti 237 cm od površine cilja. Po namestitvi preverite, ali je tarča trdno pritrjena na steno in se med uporabo ne premika. Poskrbite, da je pred tarčo približno 3 m prostega prostora. V referenčne oznake vijačite dva v referenčne oznake, dokler glave vijakov ne štrlijo približno 1/2 cm iz stene. Poravnajte na zadnji strani igre z glavami vijakov, nato pa namestite igro. Morda boste morali vijake prilagoditi, dokler se plošča ne prilega tesno ob steno.

NAMESTITEV



Tarča za pikado deluje na 3 baterije AA (LR6) 1,5 V. Prostor za baterije se odpre z zadnje strani, da lahko vstavite baterije. Zaradi varčevanja z energijo je tarča opremljena z načinom samodejnega izklopa. Če tarča ni v uporabi, se po 30 minutah samodejno izklopi. Baterije niso priložene.

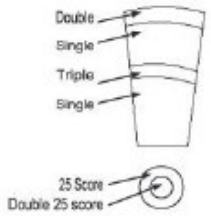
VARNOST BATERIJ

- Baterije mora zamenjati odrasla oseba.
- Enkratnih baterij ne smete ponovno polniti.
- Pred polnjenjem je treba iz naprave odstraniti polnilne baterije.
- Polnilne baterije je treba polniti le pod nadzorom odrasle osebe.
- Ne mešajte različnih vrst baterij ali novih in rabljenih baterij.
- Uporabljajte le baterije istega ali enakovrednega tipa, kot je priporočeno.
- Baterije vstavite s pravilno polariteto.
- Iz naprave odstranite rabljene baterije.
- Ne povzročajte kratkega stika na priključkih za napajanje.
- Baterije odstranite, če izdelka ne boste uporabljali dalj časa.
- Če baterija pušča, se ne dotikajte elektrolita z golimi rokami. Baterije previdno odstranite in prostor za baterije očistite s suho krpo. Če elektrolit pride v stik s kožo ali očmi, sperite z obilo vode in se posvetujte z zdravnikom.
- Baterije hranite izven dosega otrok; zaužitje baterije je lahko nevarno za zdravje.
- Baterij ne mečite v ogenj ali vodo. Izrabljene baterije odložite na določeno zbirno mesto; ne mečite jih med gospodinjske odpadke.

POMEMBNO OPOZORILO

- Tarča je namenjena izključno za uporabo z lahkimi pikami z mehkimi konicami. Priporočamo uporabo pik, ki so priložene kompletu. Ne poskušajte uporabljati pik z jeklenimi konicami, daljših pik (največja dolžina konice 2,5 cm) ali težjih pik (največja teža pike 12 g), saj bi to poškodovalo tarčo. Med meti počakajte nekaj sekund, da lahko mehanizem in elektronika tarče pravilno zabeležita rezultat. Če sta dva meta preblizu drug drugemu, odstranite drugo puščico in vržite še enkrat, da se vaš rezultat pravilno zabeleži.

SISTEM TOČKOVANJA



- »Enkratni« – točke, dosežene v segmentu
- »Double« – točke, dosežene v segmentu, se podvojijo
- »Triple« – točke, dosežene v segmentu, se potrojijo
- »Bull's-Eye« – 25 točk
- »Dvojni Bull's-Eye« – 50 točk

OPIS GUMBOV

- Pritisnite in držite gumb „GAME/POWER“, da izklopite napajanje. Pritisnite gumb „GAME/POWER“, da vklopite napajanje ali spremenite številko igre, medtem ko je napajanje vklopljeno.
- Gumb „OPTION“ se uporablja za izbiro podigre.

ZVOČNI SIGNALI

- „Laser“ – zvok, ki se predvaja, ko puščica zadene tarčo.
- „Double“ – zvok, ki označuje zadetek v sektorju Double (točke x2)
- „Triple“ – zvok, ki označuje zadetek v segmentu Triple (točke x3)
- »Score« – zvok, ki označuje, da je bil v tekoči igri dosežen rezultat.
- „Close“ – zvok, ki označuje zaključek segmenta, v katerem se točkuje.
- „Open“ – zvok, ki označuje odprtje segmenta, v katerem se točkuje.
- „Winner“ – zvok, ki označuje, da je bil določen prvi zmagovalec.
- „Bull's-Eye“ – zvok, ki označuje zadetek v segmentu Bull's-Eye (25 točk)
- „Next“ – zvok, ki označuje naslednjega igralca, ki bo igral, potem ko je prejšnji igralec vrgel tri pikado
- „Ye“ – zvok, ki označuje, da je bil zadet ciljni segment.
- „Sorry“ – ta zvok označuje, da ciljni segment ni bil zadet*.
- se uporablja za izbiro števila igralcev pred začetkom igre; privzeta vrednost je 2.
- Gumb „DOUBLE“ se uporablja izključno za načina G01 in G02; za podrobnosti glejte navodila za igro.
- Gumb „SOUND“ se uporablja za nastavitev glasnosti od 0 do 7; privzeta glasnost je 5. Gumb „SOUND“ pritisnite in držite 3 sekunde, da preklopite točkovanje za notranji/zunanji center tarče (50/50)/(25/50) (za G01, G02).
- Gumb »START/NEXT« se uporablja za začetek igre ali prehod na naslednjega igralca.
- Če kateri koli gumb ali številka metov ostane pritisnjena dlje kot 10 sekund, se na LCD-zaslonu prikaže naslednje sporočilo

*Število piskov se lahko razlikuje glede na model in način igre.

PRAVILA IGRE

- **<u>G01 Odštevanje (301, 501, 601, 701, 801, 901, 999)</u>**

Po vsakem zadetku se število točk, doseženih v tem metu, odšteje od igralčevega rezultata; zmaga igralec, čigar rezultat pade na 0. Če igralčev rezultat pade pod 0, se to imenuje »burst«, rezultat za to rundo se razveljavi in ponastavi na rezultat prejšnje runde. Igralec lahko pred začetkom igre izbere možnost »Double«:

- Double In – za začetek mora igralec zadeti dvojico.
- Double Out – za konec igre je treba zadeti dvojno; če se igralčev rezultat zniža na 1, se rezultat tega kroga razveljavi in ponastavi na rezultat prejšnjega kroga.
- Double In/Out – za začetek zbiranja točk ali za konec igre je treba zadeti dvojno polje; če se igralčev rezultat zniža na 1, se rezultat tega kroga razveljavi in ponastavi na prejšnji krog.

Če je več kot 1 igralec in v igri ostane le 1 igralec, se igra konča in zadnji igralec neposredno prevzame končno mesto.
Preklapljanje funkcije 50/25: pritisnite in držite 3 sekunde; točke za notranji/zunanji center so 50/50 ali 25/50. Z možnostjo izbire 50/50 bull (notranji in zunanji bullseye sta 50) ali 25/50 bull (notranji bullseye je 50, zunanji pa 25) je v vsaki igri mogoče izbrati skupno 14 variant.

- **<u>G02 Odštevanje ekip</u>**

V igri sodelujejo 2–4 ekipe; pravila so enaka kot **v G01**

- **<u>G03 Round Clock (105, 110, 115, 120; 205, 210, 215, 220; 305, 310, 315, 320)</u>**
  - (105, 110, 115, 120) zadetek v katerem koli območju prinese točko
  - (205, 210, 215, 220) – zadetek v katerem koli dvojnem polju prinese eno točko
  - (305, 310, 315, 320) – zadetek v trojnem polju prinese točke

5" številka 1 – številka 5, „10" številka 1 – številka 10, „15" – številka 1 – številka 15, „20" – številka 1 – številka 20. Igralec mora zadeti prikazano številko; če je cilj zadet, se na zaslonu prikaže naslednja številka; zmaga igralec, ki zadene vse številke. Če je več kot 1 igralec in v igri ostane le 1 igralec, se igra konča in zadnji igralec neposredno prevzame končno mesto.

- **<u>G04 Štejemo navzgor (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)</u>**

Točke vsakega igralca se seštevajo za vsak uspešen met, zmagovalec pa je tisti igralec, katerega skupni izid doseže ali preseže določeno ciljno vrednost. Če je igralcev več in ob koncu igre ostane le en igralec, se igra konča, zadnji igralec pa se takoj uvrsti na zadnje mesto.

- **G05 Standardni kriket (E00, E20, E25)**

Štejejo le 15, 16, 17, 18, 19, 20 in »bull's eye«. Pravila točkovanja:

  - En segment – 1 točka
  - Dvojni segment – 2 točki
  - Trojni segment – 3 točke

E00 – katerokoli število za začetek, vrstni red ni pomemben. E20 – za začetek trikrat zadeti »20«, nato pa 19, 18, 17, 16, 15 in »bull's eye«. E25 – za začetek trikrat zadeti „bull's eye", nato pa 15, 16, 17, 18, 19, 20. Vsaka številka na plošči je predstavljena s 3 LCD segmenti; če je številka zadeta, se ustrezni LCD segment prižge. Da se številka odpre in se začne zbiranje točk, jo je treba zadeti 3-krat. Če pa so vsi igralci »odprli« določeno številko, je ta »zaprta« in noben igralec ne more z njo zbrati točk. Igralec mora cilj »odpreti« čim prej, da začne zbirati točke. Če igralec »odpre« številko in nasprotnik tega cilja ne »zapre«, lahko igralec še naprej zadene to številko, da doseže višji rezultat. Ko vsak igralec trikrat zadene številko in jo zapre, se za zadetek te številke ne dodeljujejo več točke in igralec mora izbrati drugo številko. Če igralec **»zapre«** vse številke, se igra konča in zmaga igralec z najvišjim rezultatom.

- **G06 Kriket brez točk (000, 020, 025)**

Štejejo le zadetki v sekcijah 15, 16, 17, 18, 19, 20 in „bull's eye". Pravila točkovanja:

  - En segment – 1 točka
  - Dvojni segment – 2 točki
  - Trojni segment – 3 točke

000 — katerokoli število na začetku, vrstni red ni pomemben. 020 — na začetku trikrat zadeti »20«, nato pa 19, 18, 17, 16, 15 in »bull's eye«. 025 — za začetek trikrat zadeti „bull's", nato pa 15, 16, 17, 18, 19, 20. Vsaka številka je predstavljena s 3 LCD segmenti; če je številka zadeta, se prikaže ustrezen LCD segment. Zmagovalec je igralec, ki prvi trikrat zadene vse pravilne številke. Če je več kot en igralec in v igri ostane le en igralec, se igra konča in zadnji igralec neposredno zasede zadnje mesto.

- **G07 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25)**

Veljavne so le številke 15, 16, 17, 18, 19, 20 in »bull's eye«. Pravila točkovanja:

  - En segment – 1 točka
  - Dvojni segment – 2 točki
  - Trojni segment – 3 točke

C00 – katerakoli številka za začetek; vrstni red ni pomemben. C20 — za začetek trikrat zadeti »20«; nadaljnje zaporedje je 19, 18, 17, 16, 15 in »bull's eye«. C25 — za začetek trikrat zadeti »bull's eye«, sledijo 15, 16, 17, 18, 19, 20. Vsaka številka je predstavljena s 3 LCD segmenti; če je številka zadeta, se ustrezni LCD segment prižge. Da se številka odpre in se začne zbiranje točk, jo je treba zadeti trikrat. Če pa so vsi igralci »odprli« določeno številko, je ta »zaprta« in noben igralec ne more z njo zbrati točk. Točke se dodelijo vsem igralcem razen trenutnemu. Igralec mora cilj »odpreti« čim prej, da omogoči zbiranje točk. Če igralec »odpre« številko in nasprotnik tega cilja ne »zapre«, lahko igralec še naprej zadene to številko, da doseže višji rezultat. Ko igralec trikrat zadene številko in jo »zapre«, nadaljnji zadetki te številke ne prinašajo točk; igralec mora izbrati drugo številko. Če igralec **»zapre«** vse številke, se igra konča in zmaga igralec z najnižjim rezultatom.

- **G08 KILLER CRICKET (H00, H20, H25)**

Igra je podobna G06 No Score Cricket, RAZEN da ko »zaključite« številko, vaši nasprotniki pa ne, lahko izničite točke nasprotnika, če ponovno zadete isto številko. Zmagovalec je igralec, ki je »zaključil« vse številke. Če je več kot en igralec in v igri ostane le en igralec, se igra konča in zadnji igralec se uvrsti neposredno na zadnje mesto.

- **G09 Low Pitch Cricket (L00, L20, L25)**

Igra je podobna G05 Standard Cricket. RAZEN če so se številke, ki jih je treba zadeti v igri, spremenile iz »15 do 20 in sredina tarče« v »1 do 6 in sredina tarče«.

- **G10 SHOOT OUT (-05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19, -21)**

Računalnik bo naključno prikazal številko, ki jo mora igralec zadeti. Za vsak uspešen zadetek se odšteje ena točka. Veljavne so točke iz enojnih, dvojnih in trojnih območij ciljne številke. Zmaga prvi igralec, ki doseže ničlo, začenši z izhodiščno točko. Če igralec ne zadene cilja v 10 sekundah, se met šteje za zgrešen, cilj pa se samodejno spremeni v drugo naključno številko, ki jo mora igralec zadeti s svojim naslednjim metom. -05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19, -21 označujejo začetne točke 05, 07, 09, 11, 13, 15, 17, 19, 21.

- **G11 Najvišji rezultat (003, 004… 014…)**

To velja, ko je zadet kateri koli segment za točke. (03,04…15…) označuje skupno število metov na igro. V vsakem krogu so trije meti. Zadetek segmentov z eno točko prinese x1 točk. Zadetek segmentov z dvema točkama prinese x2 točk. Zadetek segmentov s tremi točkami prinese x3 točk. Ko so vsi krogi končani, zmaga igralec z najvišjim rezultatom.

- **G12 ShangHai (101, 105, 110, 115)**

Vsak igralec se mora premikati po igralni plošči, da osvoji točke od 1 do 20, nato pa zadeti središče tarče. Za vsako številko je treba vržeti eno puščico, zmaga pa igralec z najvišjim rezultatom. Računalnik bo prikazal številko, ki jo mora igralec zadeti. Vsak igralec lahko osvoji točke na katerem koli veljavnem segmentu (enojni X 1, dvojni X 2, trojni X 3), možnosti pa se razlikujejo kot sledi:

- L01: igra se začne v segmentu 1
- L05: igra se začne v segmentu 5
- L10: igra se začne v segmentu 10
- L15: igra se začne v segmentu 15

Ko so vsi krogi končani, zmaga igralec z najvišjim rezultatom.

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

O03 – O21 označuje med 3 in 21 življenji. Če je igralčev rezultat nižji od prejšnjega igralca, ugasne ena lučka življenja, kar pomeni, da izgubi eno življenje. Če igralec pritisne »Start/Next«, da preskoči krog, ugasne ena lučka življenja, kar pomeni, da izgubi eno življenje. Igralec je izločen iz igre, ko izgubi vsa svoja življenja. Zmagovalec je zadnji preostali igralec. Za to igro je potrebnih vsaj 2 igralca.

- **G14 Legs Under (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)**

Ta igra se igra na enak način kot G13 Legs Over, z naslednjo IZJEMO. Ciljni rezultat je najnižji rezultat v vsakem krogu. Zgrešen met se šteje kot 60 točk s pritiskom na gumb »NEXT«. U03-U21 pomeni od 3 do 21 življenj. Prikaz v načinu Cricket odšteva, koliko življenj je še ostalo.

- **G15 HALVE-IT (H12)**

Ta igra obsega 12 krogov po tri mete. Cilj je doseči čim več točk iz določenih številk. Določene številke za vsak krog so:

Krog	12	13	14	D	15	16	17	T	18	19	20	B	Skupaj:
Igralec													

D: Dvojni T: Trojni B: Bull

Točke se dodelijo le za zadetke znotraj določenega območja. Vsi zadetki se točkujejo po nominalni vrednosti. Če vsi trije meti igralca zgrešijo določeno območje, se njihov skupni rezultat za te mete prepolovi. Igralec z najvišjim rezultatom na koncu je zmagovalec.

- **G16 Big Little – Straight (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

(3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) predstavljajo preostala življenja igralca. Igralna plošča na začetku igre generira ciljno število. Če igralec zadene cilj s prvim ali drugim metom, lahko z ostankom metov generira nov cilj. Če igralec generira nov cilj že pri drugem metu, tretjega meta ne potrebuje; če igralec zadene cilj pri tretjem metu ali ga popolnoma zgreši, elektronski cilj naključno generira nov cilj za naslednjega igralca. Če igralec v danem krogu ne zadene določene tarče, izgubi 1 življenje, njegova življenja se zmanjšajo za 1, naslednji igralec pa nadaljuje z metanjem. Če se igralčeva življenja zmanjšajo na 0, je izločen iz igre. Velja tudi dvojnik ali trojnik številke na tarči. Zmagovalec je zadnji preostali igralec. Za igro sta potrebna vsaj 2 igralca.

- **G17 Big Little – težko (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

(H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21) označuje število preostalih življenjskih točk igralca. Zadeti je treba točno isto število kot je cilj. Razlika je v tem, ali gre za enojni, dvojni ali trojni zadetek. Ostala pravila so enaka kot v **G16 Big Little – Simple**.

- **G18 Barva (100, 200, 300, 400, 500)**

Na začetku igre igralec 1 z prvim metom izbere barvo; barve za igralce 3, 5 in 7 so enake barvi igralca 1; barve za igralce 2, 4, 6 in 8 so nasprotne; ti dve barvi sta črna in rjava; 20 je črna, 1 je rjava in tako naprej. Bullseye ni mogoče izbrati kot barvo. Met, v katerem se izbere barva, se ne šteje v tri mete, dokler ni izbrana barva. Če barva ni izbrana, trenutni igralec ne more predati poteze naslednjemu igralcu. Če je barva izbrana, se začne točkovanje. Točke se dodelijo za številke v barvi igralca in za zadetek v središče bullseyeja. Številke v barvi nasprotnika ne prinašajo točk. Igralec, čigar rezultat prvi preseže zastavljeni cilj, je zmagovalec. Če je več kot en igralec in v igri ostane le en igralec, se igra konča in zadnji igralec se takoj uvrsti na zadnje mesto.

- **G19 Bonusna barva (100, 200, 300, 400, 500)**

Pravila so v bistvu enaka kot v G18 Barva, razen če: če igralec vrže pikado v barvo nasprotnika, vsi igralci te barve prejmejo točke, ki se prištejejo k njihovemu skupnemu rezultatu. Če je v igri več kot en igralec in ostane le en igralec, se igra konča in zadnji igralec se takoj uvrsti na zadnje mesto.

- **G20 Correctional Colour (100, 200, 300, 400, 500)**

Pravila so v bistvu enaka kot v G18 Barva, razen če: če igralec vrže pikado v barvo nasprotnika, se te točke odštejejo od skupnega rezultata tega igralca. Če v igri ostane več kot en igralec, se igra konča in zadnji igralec neposredno zasede zadnje mesto.

- **G21 Barva brez točkovanja (3, 4, 5, 6, 7)**

Na začetku igre igralec 1 z prvim metom izbere barvo. Barve za igralce 3, 5 in 7 so enake kot barve igralca 1, barve za igralce 2, 4, 6 in 8 pa so nasprotne. Ti dve barvi sta črna in rjava; 20 je črna, 1 je rjava in tako naprej. Bullseye ni mogoče izbrati kot barvo. Met, ki se uporabi za izbiro barve, se ne šteje v tri mete, dokler ni izbrana barva. Če barva ni izbrana, trenutni igralec ne more predati poteze naslednjemu igralcu. Ko je barva izbrana, se igra s pikadami začne. Zadetek segmenta v barvi igralca in središča tarče poveča število življenjskih točk za 1. Zadetek v segmentu v barvi nasprotnika zmanjša število življenjskih točk za 1. Igralec je izločen, če se število njegovih življenjskih točk zniža na 0. Na začetku igre ima vsak igralec 3, 4, 5, 6 ali 7 življenjskih točk. Ko ostane le še 1 igralec, se igra konča in zadnji igralec je zmagovalec. To igro morata igrati vsaj 2 osebi.

- **G22 Free-Dart Colour (5, 10, 15, 20)**

Na začetku igre igralec 1 s prvim metom izbere barvo. Igralci 3, 5 in 7 imajo enako barvo kot igralec 1, medtem ko imajo igralci 2, 4, 6 in 8 nasprotno barvo. Dve barvi sta črna in rjava, pri čemer je 20 črna, 1 rjava in tako naprej. Središče tarče ni mogoče izbrati kot barvo. Met, s katerim se izbere barva, se ne šteje v tri mete, dokler ni izbrana barva. Če barva ni izbrana, trenutni igralec ne more predati poteze naslednjemu igralcu. Če je barva izbrana, se začne točkovanje. Točke se dodelijo za zadetke na tarči v barvi igralca in v središču tarče. Zadetki v barvi nasprotnika se ne točkujejo. 5, 10, 15, 20 so določena števila metov. Ko je določeno število metov zaključeno, se igra konča in igralec z najvišjim rezultatom je zmagovalec.

- **G23 Streljanje I (- - -)**

Vsak igralec v enem krogu vrže 3 pikado; točke se seštejejo za vsakega igralca, igralec z najvišjim rezultatom pa prejme 1 točko za ta krog. Če igralec doseže 7 točk, je razglašen za zmagovalca in igra se konča. Višji kot je rezultat, boljša je uvrstitev.

- **G24 Streljanje II (- - -)**

Pravila so v bistvu enaka kot v G23, razen da: štejejo le 15, 16, 17, 18, 19, 20 in Bullseye.

- **G25 Streljanje III (- - -)**

Pravila so v bistvu enaka kot v G23 Streljanje, razen da: če je igralčev rezultat 4 ali je število krogov 7, se igra konča. Višji rezultat pomeni boljšo uvrstitev.

- **G26 Streljanje IV (- - -)**

Pravila so v bistvu enaka kot v G25 Streljanje III, razen da: štejejo le 15, 16, 17, 18, 19, 20 in Bullseye.

- **G27 Bingo (132, 141, 168, 189)**

Številka cilja se prikaže na LCD-zaslonu; zmaga igralec, ki prvi trikrat zadene vse cilje. 132 – cilji se prikažejo v vrstnem redu 15, 4, 8, 14, 3. 141 – ciljne številke se prikažejo v vrstnem redu 17, 13, 9, 7, 1. 168 – cilji se prikažejo v vrstnem redu: 20, 16, 12, 6, 2. 189 – prikaži tarče v vrstnem redu 19, 10, 18, 5, 11. Vsaka tarča mora biti zadeta trikrat, preden se preide na naslednjo. Enotno polje šteje kot 1 zadetek. Dvojno polje šteje kot 2 zadetka. Trojno polje šteje kot 3 zadetke.

- **G28 Killer (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

(3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) predstavljajo življenja igralca. Pred začetkom igre se na LED-zaslonu prikaže sporočilo »SEL«, kar pomeni, da mora vsak igralec izbrati svojo ciljno številko. Če je prvi igralec izbral ciljno številko z metom pikada, se ta številka prikaže na LCD-zaslonu. Pritisnite »NEXT«, da izberete cilj naslednjega igralca. Ko vsi igralci končajo z izbiro svojih ciljev, se igra začne. Igralci začnejo metati pikado. Le igralec, ki zadene svojo tarčo, postane morilec in ubije drugega igralca. Če nasprotnik (ki je morilec) zadene številko igralca, se njegovo življenje zmanjša za 1, kar se prikaže na LCD-zaslonu. Če morilec zadene svojo lastno številko, je diskvalificiran in njegovo življenje se zmanjša za 1. Morilec mora čim bolj zmanjšati življenjske točke nasprotnika. Če igralec zgreši številko na tarči, tarča oddaja pisk. Številke (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) predstavljajo začetne točke zdravja igralcev. Zmaga zadnji preostali igralec in igra se konča. V igri mora sodelovati vsaj 2 igralca.

- **G29 Killer - Double (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)**

Samo številke znotraj podvojene površine. Štejejo samo številke znotraj podvojene površine. Ostala pravila so enaka kot v **G28 Killer.**

- **G30 Killer-Triple (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)**

Štejejo le številke v trojnem območju. Ostala pravila so enaka kot v **G28 Killer.**

- **G31 Golf (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)**

(10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90) so fiksne točke. Igra izbere ciljno število glede na vrstni red od 1 do 18 (1 za 1. krog, 2 za 2. krog itd.). Igralec naj si prizadeva za čim nižji rezultat. Če vsi meti zgrešijo cilj, se točke povečajo za 5. Zadetek v trojni coni prinese 1 točko. Zadetek v dvojni coni prinese 2 točki. Zadetek v enojni coni prinese 3 točke. Za zaključek tega kroga lahko vržete 1, 2 ali 3 pikado; šteje

zadnji met. Če zadete enojno območje in ste zadovoljni s 3 točkami, lahko nadaljujete v naslednji krog. Če dosežete rezultat, s katerim niste zadovoljni, lahko nadaljujete z metanjem na tarčo. Če pa na koncu zgrešite tarčo, to žal šteje kot 5 točk. Igralec je izločen, če njegove točke dosežejo ali presegajo določeno število. Če ostane le 1 igralec ali je bilo opravljenih skupno 18 krogov, se igra konča. Manj točk, boljša uvrstitev.

ODSTRANJEVANJE NAPAK

- **Ni napajanja** – Preverite, ali so baterije pravilno vstavljene ali pa so šibke ali prazne.
- **Igra ne beleži točk** – Preverite, ali je igra v načinu nastavitev ali je bila zaustavljena. Pritisnite gumb START/NEXT, da preverite, ali se igra zažene. Preverite tudi, ali so morda zataknjeni kateri od segmentov za točke ali funkcionalnih gumbov. Med meti je potreben določen elektronski in mehanski odzivni čas. Če sta dva meta preblizu drug drugemu, odstranite drugo puščico in vržite še enkrat, da se točke pravilno zabeležijo.
- **Zasekel segment ali gumb** – Med prevozom ali med normalno igro se lahko segmenti za točkovanje začasno zasekajo. V tem primeru se bo avtomatsko točkovanje začasno ustavilo. Segment lahko odblokirate tako, da nežno odstranite pikado ali segment premaknete s prstom. Igro lahko nato nadaljujete in funkcije točkovanja se bodo vrnile v normalno stanje.
- **Odstranjevanje zlomljenih konic** – Za odstranjevanje zlomljene konice ne uporabljajte ostrih ali kovinskih orodij – lahko poškodujejo igralno površino. Če del konice štrli nad površino tarče, ga previdno odstranite s prsti ali plastičnimi pincetami. Če je zlomljena konica v isti ravnini s površino tarče in je ni mogoče prijeti, ne poskušajte je s silo potegniti skozi tarčo; to lahko razširi luknjo ali poškoduje senzor tarče. Obrnite se na pooblaščeni servisni center ali uporabite namensko orodje za odstranjevanje mehkih konic (t. i. »tip remover«), če ga proizvajalec ponuja. Težji je pikado, večje je tveganje za zlom konice – uporabljajte konice, ki jih priporoča proizvajalec, in jih redno zamenjujte.
- **Električne ali elektromagnetne motnje** – V primeru elektromagnetnih motenj lahko elektronika tarče ne deluje pravilno ali preneha delovati. (Na primer: huda nevihta, močne elektromagnetne motnje, elektrostatični izpust, bližina elektromotorja ali mikrovalovne pečice). Da bi ponovno vzpostavili normalno delovanje, za nekaj sekund odstranite baterije in jih nato ponovno vstavite. Ne pozabite odstraniti tudi vira motenj.

SKRB ZA TARČO

POMEMBNO! Pred čiščenjem z vlažno krpo odstranite baterije. Tarče je treba čistiti izključno z vlažno krpo! Ne dopustite, da bi voda vdrla v prostor za baterije, gumbe ali elektroniko. Pri pogosti uporabi se bo sprednja površina naprave verjetno umažila. Sprednjo površino, gumbe in zaslon očistite z vlažno krpo. Priporočamo uporabo raztopine vode z majhno količino blagega detergenta. Nato obrišite do suhega z mehko, suho krpo. Če tarče ne nameravate uporabljati dalj časa, jo je priporočljivo prekriti s krpo, da jo zaščitite pred prahom. Izdelek vedno shranjujte na suhem in čistem mestu pri sobni temperaturi.

Ta naprava je električna in elektronska oprema. Upoštevajte lokalne predpise: staro električno opremo odnesite na določeno zbirno mesto za odpadke.



Tack för att du har köpt detta elektroniska dartspel. Det datorstyrda poängsystemet gör spelet enkelt och underhållande. Med 31 inbyggda spel och över 285 alternativ och varianter att välja mellan kommer både nybörjare och mer erfarna spelare att hitta spel som passar dem. Upp till 8 spelare kan spela samtidigt. Läs igenom bruksanvisningen innan du börjar spela och spara den för framtida bruk.

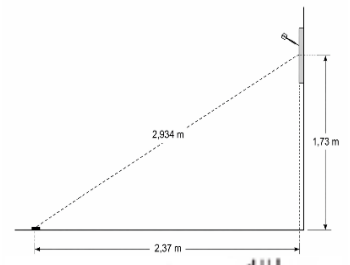
VARNINGAR

- Denna produkt är inte en leksak. Den är avsedd för ungdomar över 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 pilar mot darttavlan; kasta aldrig mot människor, djur eller andra föremål. Använd endast pilar med mjuka spetsar; användning av pilar med stålspetsar kan skada darttavlan och orsaka personskador.
- Välj en stabil, vertikal vägg med minst 3 m fritt utrymme framför darttavlan. Undvik platser nära gångar, dörrar och fönster. Se till att darttavlan är ordentligt fastsatt och inte kan falla.
- Använd enheten endast inomhus. Skydda den mot fukt, regn, höga och låga temperaturer samt direkt exponering för värmekällor. Utsätt den inte för långvarigt solljus.
- Montering ska utföras av vuxna. Försök inte reparera eller modifiera produkten själv; om den är skadad, kontakta ett auktoriserat servicecenter. Demontera inte höljet eller de elektroniska komponenterna.

INNEHÅLL I SETET

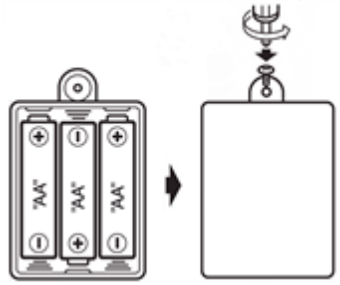
Satsen innehåller: en elektronisk darttavla, 6 dartpilar med mjuka spetsar, 50 reservspetsar, en bruksanvisning och monteringsmaterial.

INSTALLATION



Använd de medföljande monteringskomponenterna för installation: väggpluggar och skruvar. Montera tavlan enligt installationsschemat. När den är upphängd ska mitten av bullseye ligga 173 cm över golvet. Kastlinjen ska vara 237 cm från ytan målet. Efter installationen, kontrollera att målet sitter fast ordentligt på väggen och inte rör sig under användning. Se till att det finns cirka 3 m fritt utrymme framför målet. Skruva in två skruvar i referensmarkeringarna tills skruvhuvudena sticker ut cirka 1/2 cm från väggen. Rikta in på baksidan av spelet med skruvhuvudena och montera sedan spelet. Du kan behöva justera skruvarna tills skivan sitter tätt mot väggen.

INSTALLATION



Darttavlan drivs av 3 st 1,5 V AA (LR6)-batterier. Batterifacket kan öppnas från baksidan för att sätta i batterierna. För att spara på batterierna är denna darttavla utrustad med en automatisk avstängningsfunktion. Om darttavlan inte används stängs den av automatiskt efter 30 minuter. Batterier ingår inte.

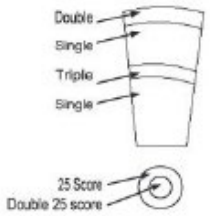
BATTERISÄKERHET

- Batterierna ska bytas ut av en vuxen.
- Engångsbatterier får inte laddas.
- Uppladdningsbara batterier måste tas ur enheten innan de laddas.
- Uppladdningsbara batterier får endast laddas under uppsikt av en vuxen.
- Blanda inte olika typer av batterier eller nya och använda batterier.
- Använd endast batterier av samma eller motsvarande typ som rekommenderas.
- Sätt i batterierna med rätt polaritet.
- Ta bort använda batterier från enheten.
- Kortslut inte strömanslutningarna.
- Ta ut batterierna om produkten inte ska användas under en längre tid.
- Om ett batteri läcker, rör inte elektrolyten med bara händer. Ta försiktigt ut batterierna och rengör batterifacket med en torr trasa. Om elektrolyten kommer i kontakt med huden eller ögonen, skölj med rikligt med vatten och uppsök läkare.
- Förvara batterierna utom räckhåll för barn; att svälja ett batteri kan vara farligt för hälsan.
- Kasta inte batterier i eld eller vatten. Lämna in använda batterier på en avsedd insamlingsplats; kasta dem inte med hushållsavfallet.

VIKTIG ANMÄRKNING

- Darttavlan är endast avsedd för användning med lätta dartpilar med mjuka spetsar. Vi rekommenderar att du använder de dartpilar som ingår i setet. Försök inte använda dartpilar med stålspetsar, längre dartpilar (maximal spetslängd 2,5 cm) eller tyngre dartpilar (maximal vikt 12 g), eftersom detta kan skada tavlan. Vänta en kort stund mellan kast för att säkerställa att tavlans mekanism och elektronik kan registrera poängen korrekt. Om två kast görs för tätt inpå varandra, ta bort den andra pilen och kasta igen för att säkerställa att din poäng registreras korrekt.

POÄNGSYSTEM



- "Enkel" – poäng från segmentet
- "Double" – poäng från segmentet dubbleras
- "Triple" – poäng från segmentet tredubblade
- "Bull's-Eye" – 25 poäng
- "Double Bull's-Eye" – 50 poäng

BESKRIVNING AV KNAPPAR

- Håll knappen ”GAME/POWER” intryckt för att stänga av strömmen. Tryck på knappen ”GAME/POWER” för att slå på strömmen eller byta spelnummer medan strömmen är på.
- Knappen ”OPTION” används för att välja ett delspel.

LJUD

- ”Laser” – ett ljud som hörs när pilen träffar tavlan.
- ”Double” – ett ljud som indikerar en träff i Double-sektorn (poäng x2)
- ”Triple” – ett ljud som indikerar en träff i Triple-segmentet (poäng x3)
- ”Score” – ett ljud som indikerar att poäng har uppnåtts i det aktuella spelet.
- ”Close” – ett ljud som indikerar att det segment som poängsätts har stängts.
- ”Open” – ett ljud som indikerar att det segment som poängsätts har öppnats.
- ”Winner” – ljudet indikerar att den första vinnaren har fastställts.
- ”Bull's-Eye” – ett ljud som indikerar en träff i Bull's-Eye-segmentet (25 poäng)
- ”Next” – ljudet indikerar att nästa spelare ska spela efter att den föregående spelaren har kastat tre pilar
- ”Ye” – ljudet indikerar att målssegmentet har träffats.
- ”Sorry” – detta ljud indikerar att målsegmentet inte har träffats*.
- används för att välja antal spelare innan spelet startar; standardvärdet är 2.
- Knappen ”DOUBLE” används uteslutande för lägena G01 och G02; för mer information, se spelmanualen.
- Knappen ”SOUND” används för att justera volymen från 0 till 7; standardvolymen är 5. Håll knappen ”SOUND” intryckt i 3 sekunder för att växla poängsättningen för målets inre/yttre centrum (50/50)/(25/50) (för G01, G02).
- Knappen ”START/NEXT” används för att starta spelet eller gå vidare till nästa spelare.
- Om någon knapp eller ett rullnummer hålls intryckt i mer än 10 sekunder visas följande meddelande på LCD-displayen

*Antalet pip kan variera beroende på modell och spelläge.

SPELREGLER

- **G01 Nedräkning (301, 501, 601, 701, 801, 901, 999)**

Efter varje träff dras antalet poäng som uppnåtts vid det kastet av från spelarens poäng; den spelare vars poäng sjunker till 0 vinner. Om en spelares poäng sjunker under 0 kallas detta för en ”burst”, poängen för den omgången annulleras och återställs till poängen från föregående omgång. En spelare kan välja alternativet ”Double” innan spelet börjar:

- Double In – för att starta måste spelaren träffa dubbeln.
- Double Out – för att avsluta spelet måste dubbeln träffas; om spelarens poäng sjunker till 1 annulleras resultatet för den omgången och återställs till poängen från föregående omgång.
- Double In/Out – dubbelområdet måste träffas för att börja samla poäng eller för att avsluta spelet; om spelarens poäng sjunker till 1, annulleras resultatet för den omgången och återställs till föregående omgång.

Om det finns fler än 1 spelare och endast 1 spelare återstår i spelet, avslutas spelet och den sista spelaren intar direkt slutpositionen. Växla mellan 50/25-funktionen: tryck och håll ned i 3 sekunder; poängen för den inre/yttre bullseye är 50/50 eller 25/50. Med möjligheten att välja 50/50 bull (både inre och yttre bullseye är 50) eller 25/50 bull (inre bullseye är 50 och yttre är 25) kan totalt 14 varianter väljas i varje spel.

- **G02 Team Count Down**

Spelet omfattar 2–4 lag; reglerna är desamma som **i G01**

- **G03 Round Clock (105, 110, 115, 120; 205, 210, 215, 220; 305, 310, 315, 320)**
  - (105, 110, 115, 120) en träff i valfritt område ger en poäng
  - (205, 210, 215, 220) – en träff i vilket dubbelområde som helst ger en poäng
  - (305, 310, 315, 320) – en träff i ett trippelområde ger poäng

5” nummer 1 – nummer 5, ”10” nummer 1 – nummer 10, ”15” – nummer 1 – nummer 15, ”20” – nummer 1 – nummer 20. Spelaren måste träffa det visade numret; om målet träffas visas nästa nummer på skärmen; den spelare som träffar alla siffror vinner. Om det finns fler än 1 spelare och endast 1 spelare återstår i spelet, avslutas spelet och den sista spelaren intar direkt slutpositionen.

- **G04 Räkna upp (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)**

Varje spelares poäng räknas samman för varje lyckat kast, och den spelare vars poäng når eller överstiger det fastställda målet utses till vinnare. Om det finns fler än en spelare och endast en spelare återstår vid spelets slut, avslutas spelet och den sista spelaren placeras omedelbart på sista plats.

- **G05 Standard Cricket (E00, E20, E25)**

Endast 15, 16, 17, 18, 19, 20 och ”bull’s eye” räknas. Poängregler:

  - Enkel segment – 1 poäng
  - Dubbelsegment – 2 poäng
  - Trippel – 3 poäng

E00 – valfritt nummer att börja med, ordningen spelar ingen roll. E20 – träffa ”20” 3 gånger för att börja, följt av 19, 18, 17, 16, 15 och ”bull’s eye”. E25 – träffa ”bullseye” 3 gånger för att börja, följt av 15, 16, 17, 18, 19, 20. Varje siffra på tavlan representeras av 3 LCD-segment; om siffran träffas tänds motsvarande LCD-segment. För att öppna ett nummer och börja samla poäng måste numret träffas 3 gånger. Om alla spelare har ”öppnat” ett visst nummer är det dock ”stängt” och ingen spelare kan samla poäng för det. En spelare bör ”öppna” ett mål så tidigt som möjligt för att börja samla poäng. Om en spelare ”öppnar” ett nummer och en motståndare inte ”stänger” det målet, får spelaren fortsätta att träffa det numret för att uppnå en högre poäng. När varje spelare har träffat ett nummer tre gånger och stängt det, tilldelas inga ytterligare poäng för att träffa det numret, och spelaren bör välja ett annat nummer. Om en spelare **”stänger”** alla nummer avslutas spelet och spelaren med den högsta poängen vinner.

- **G06 No Score Cricket (000, 020, 025)**

Endast träffar i sektionerna 15, 16, 17, 18, 19, 20 och ”bull’s eye” räknas. Poängregler:

  - Enkel segment – 1 poäng
  - Dubbelsektion – 2 poäng
  - Trippel – 3 poäng

000 — valfritt nummer att börja med, ordningen spelar ingen roll. 020 — träffa ”20” tre gånger för att börja, följt av 19, 18, 17, 16, 15 och ”bull’s eye”. 025 — träffa ”bull’s” 3 gånger för att börja, följt av 15, 16, 17, 18, 19, 20. Varje siffra representeras av 3 LCD-segment; om siffran träffas visas motsvarande LCD-segment. Vinnaren är den spelare som först träffar alla rätt siffror 3 gånger. Om det finns fler än 1 spelare och endast 1 spelare kvar i spelet, avslutas spelet och den sista spelaren tar direkt sista platsen.

- **G07 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25)**

Endast siffrorna 15, 16, 17, 18, 19, 20 och ”bull’s eye” är giltiga. Poängregler:

  - Enkel segment – 1 poäng
  - Dubbelsegment – 2 poäng
  - Trippel – 3 poäng

C00 – valfritt nummer att börja med; ordningen spelar ingen roll. C20 – träffa ”20” tre gånger för att börja; de efterföljande sekvenserna är 19, 18, 17, 16, 15 och ”bull’s eye”. C25 – träffa ”bull’s eye” tre gånger för att börja, följt av 15, 16, 17, 18, 19, 20. Varje siffra representeras av tre LCD-segment; om siffran träffas tänds motsvarande LCD-segment. För att öppna ett nummer och börja samla poäng måste numret träffas 3 gånger. Om alla spelare har ”öppnat” ett visst nummer är det dock ”stängt” och ingen spelare kan samla poäng för det. Poäng tilldelas alla spelare utom den aktuella. En spelare bör ”öppna” ett mål så tidigt som möjligt för att kunna samla poäng. Om en spelare ”öppnar” ett nummer och en motståndare inte ”stänger” det målet, kan spelaren fortsätta att träffa det numret för att uppnå en högre poäng. När en spelare har träffat ett nummer tre gånger och ”stängt” det numret, ger ytterligare träffar på det numret inga poäng; spelaren bör välja ett annat nummer. Om en spelare **”stänger”** alla nummer avslutas spelet och spelaren med den lägsta poängen vinner.

- **G08 KILLER CRICKET (H00, H20, H25)**

Spelet liknar G06 No Score Cricket, FÖRUTOM att när du ”stänger” ett nummer och dina motståndare inte har gjort det, kan du eliminera motståndarnas poäng genom att träffa samma nummer igen. Vinnaren är den spelare som har ”stängt” alla nummer. Om det finns fler än en spelare och endast en spelare återstår i spelet, avslutas spelet och den sista spelaren placeras direkt på sista plats.

- **G09 Low Pitch Cricket (L00, L20, L25)**

Spelet liknar G05 Standard Cricket. FÖRUTOM att siffrorna som ska träffas i spelet har ändrats från ”15 till 20 och bullseye” till ”1 till 6 och bullseye”.

- **G10 SHOOT OUT (-05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19, -21)**

Datorn visar slumpmässigt ett nummer som spelaren ska träffa. En poäng dras av för varje lyckad träff. Poäng från enkel-, dubbel- och trippelområdena för målnumret är giltiga. Den första spelaren som når noll, med start från startpunkten, vinner. Om spelaren missar målet inom 10 sekunder räknas kastet som en miss, och målet ändras automatiskt till ett annat slumpmässigt nummer, som spelaren måste träffa med sitt nästa kast. -05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19, -21 anger startpunkterna 05, 07, 09, 11, 13, 15, 17, 19, 21 respektive.

- **G11 Hi-Score (003, 004… 014…)**

Detta gäller när något poängsegment träffas. (03,04…15…) anger det totala antalet kast per spel. Det är tre kast per omgång. Träffa segment med enkel poäng för att få x1. Träffa segment med dubbel poäng för att få x2. Träffa segment med trippel poäng för att få x3. När alla omgångar är avslutade är den spelare som har högst poäng vinnaren.

- **G12 ShangHai (101, 105, 110, 115)**

Varje spelare måste röra sig runt på tavlan för att få poäng från 1 till 20 och sedan träffa mitten av bullseye. En pil måste kastas för varje nummer, och den spelare som har högst poäng vinner. Datorn visar det nummer som spelaren måste träffa. Varje spelare kan få poäng på valfria giltiga segment (enkel X 1, dubbel X 2, trippel X 3), och alternativen varierar enligt följande:

- L01: spelet börjar från segment 1
- L05: spelet börjar från segment 5
- L10: spelet börjar från segment 10
- L15: spelet börjar från segment 15

När alla omgångar är avslutade är den spelare som har högst poäng vinnaren.

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

O03 – O21 anger mellan 3 och 21 liv. Om en spelares poäng är lägre än den föregående spelarens slocknar en livslampa, vilket innebär att spelaren förlorar ett liv. Om en spelare trycker på ”Start/Nästa” för att hoppa över en tur slocknar en livslampa, vilket innebär att spelaren förlorar ett liv. En spelare elimineras från spelet när hen förlorat alla sina liv. Den sista kvarvarande spelaren är vinnaren. Detta spel kräver minst 2 spelare.

- **G14 Legs Under (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)**

Detta spel spelas på samma sätt som G13 Legs Over, med följande undantag. Målpoängen är den lägsta poängen i varje omgång. Ett missat kast ska räknas som 60 genom att trycka på knappen ”NEXT”. U03-U21 betecknar 3 till 21 liv. Displayen i Cricket-läget räknar ned hur många liv som återstår.

- **G15 HALVE-IT (H12)**

Detta spel består av 12 omgångar med tre kast vardera. Målet är att få så många poäng som möjligt från de angivna siffrorna. De angivna siffrorna för varje omgång är:

Omgång	12	13	14	D	15	16	17	T	18	19	20	B	Totalt:
Spelare													

D: Dubbel T: Trippel B: Bull

Poäng tilldelas endast för träffar inom det angivna området. Alla träffar räknas till sitt nominella värde. Om alla tre av en spelares kast missar det angivna området halveras deras totala poäng för dessa kast. Den spelare som har högst poäng i slutet är vinnaren.

- **G16 Big Little – Straight (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

(3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) representerar spelarens återstående liv. Brädet genererar ett målnummer i början av spelet. Om spelaren träffar målet med sitt första eller andra kast får hen generera ett nytt mål med sina återstående kast. Om spelaren genererar ett nytt mål vid det andra kastet behöver hen inte kasta en tredje gång; om spelaren träffar målet vid det tredje kastet eller missar helt kommer det elektroniska målet att slumpmässigt generera ett nytt mål för nästa spelare. Om en spelare missar det angivna målet under en given tur förlorar hen 1 liv, antalet liv minskas med 1 och nästa spelare fortsätter att kasta. Om en spelares liv sjunker till 0 elimineras hen från spelet. En dubbel eller trippel av siffran på målet är också giltig. Den sista spelaren som är kvar är vinnaren. Minst 2 spelare krävs för att spela.

- **G17 Big Little – Svår (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

(H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21) anger antalet livspoäng som återstår för spelaren. Träffa exakt samma siffra som målet. Skillnaden ligger i om det är en enkel-, dubbel- eller trippelträff. Övriga regler är desamma som i **G16 Big Little – Enkel**.

- **G18 Färg (100, 200, 300, 400, 500)**

I början av spelet väljer spelare 1 en färg vid det första kastet; färgerna för spelarna 3, 5 och 7 är desamma som spelare 1:s; färgerna för spelarna 2, 4, 6 och 8 är motsatta; de två färgerna är svart och brunt; 20 är svart, 1 är brunt och så vidare. Bullseye kan inte väljas som färg. Kastet där färgen väljs räknas inte in i de tre kasten förrän en färg har valts. Om ingen färg väljs kan den aktuella spelaren inte överlåta turen till nästa spelare. Om en färg väljs börjar poängräkningen. Poäng tilldelas för siffror i spelarens färg och för att träffa mitten av bullseye. Siffror i motståndarens färg ger inga poäng. Den spelare vars poäng först överskrider det fastställda målet är vinnaren. Om det finns fler än en spelare och endast en spelare återstår i spelet, avslutas spelet och den sista spelaren placeras omedelbart på sista plats.

- **G19 Bonus Colour (100, 200, 300, 400, 500)**

I princip är reglerna desamma som i G18 Färg, med undantag för att: om en spelare kastar pilar i en motståndares färg, får alla spelare i den färgen poäng som läggs till deras totala poäng. Om det finns fler än en spelare kvar och endast en spelare återstår i spelet, avslutas spelet och den sista spelaren placeras omedelbart på sista plats.

- **G20 Correctional Colour (100, 200, 300, 400, 500)**

I princip är reglerna desamma som i G18 Colour, med följande undantag: om en spelare kastar en pil i en motståndares färg dras dessa poäng av från den spelarens totala poäng. Om det finns fler än en spelare kvar i spelet avslutas spelet och den sista spelaren hamnar direkt på sista plats.

- **G21 Färg utan poängräkning (3, 4, 5, 6, 7)**

I början av spelet väljer spelare 1 en färg med det första kastet. Färgerna för spelare 3, 5 och 7 är desamma som spelare 1:s, och färgerna för spelare 2, 4, 6 och 8 är motsatta. De två färgerna är svart och brunt; 20 är svart, 1 är brunt och så vidare. Bullseye kan inte väljas som färg. Kastet som används för att välja färg räknas inte in i de tre kasten förrän en färg har valts. Om ingen färg väljs kan den aktuella spelaren inte överlåta turen till nästa spelare. När en färg har valts börjar dartspelet. Att träffa ett segment i spelarens färg och mitten av måltavlan ökar antalet livspoäng med 1. Att träffa ett segment i motståndarens färg minskar antalet livspoäng med 1. En spelare elimineras om antalet livspoäng sjunker till 0. I början av spelet har varje spelare 3, 4, 5, 6 eller 7 livspoäng. När endast 1 spelare återstår avslutas spelet och den sista spelaren är vinnaren. Minst 2 personer måste spela detta spel.

- **G22 Free-Dart Colour (5, 10, 15, 20)**

I början av spelet väljer spelare 1 en färg med sitt första kast. Spelare 3, 5 och 7 har samma färg som spelare 1, medan spelare 2, 4, 6 och 8 har den motsatta färgen. De två färgerna är svart och brunt, där 20 är svart, 1 är brunt och så vidare. Mittpunkten på tavlan kan inte väljas som färg. Kastet som väljer färgen räknas inte in i de tre kasten förrän en färg har valts. Om ingen färg väljs kan den aktuella spelaren inte passera till nästa spelare. Om en färg väljs börjar poängräkningen. Poäng tilldelas för träffar på målet i spelarens färg och i mitten av målet. Träffar i motståndarens färg ger inga poäng. 5, 10, 15, 20 är det fastställda antalet kast. När det fastställda antalet kast har fullbordats avslutas spelet och spelaren med högst poäng är vinnaren.

- **G23 Skjutning I (- - -)**

Varje spelare kastar 3 pilar i en enda omgång; poängen summeras för varje spelare, och den spelare som har högst poäng får 1 poäng för den omgången. Om en spelares poäng når 7, utropas den spelaren till vinnare och spelet avslutas. Ju högre poäng, desto bättre placering.

- **G24 Shooting II (- - -)**

I princip är reglerna desamma som i G23, med undantag för att endast 15, 16, 17, 18, 19, 20 och bullseye räknas.

- **G25 Shooting III (- - -)**

I princip är reglerna desamma som i G23 Shooting, med undantag för att: om en spelares poäng är 4 eller antalet turer är 7, avslutas spelet. Ju högre poäng, desto bättre placering.

- **G26 Skytte IV (- - -)**

I princip är reglerna desamma som i G25 Skjutning III, med undantag för att: Endast 15, 16, 17, 18, 19, 20 och Bullseye räknas.

- **G27 Bingo (132, 141, 168, 189)**

Målnumret visas på LCD-skärmen; den spelare som först träffar alla mål 3 gånger vinner. 132 – målen visas i ordningen 15, 4, 8, 14, 3. 141 – målen visas i ordningen 17, 13, 9, 7, 1. 168 – målen visas i ordningen: 20, 16, 12, 6, 2. 189 – visa mål i ordningen 19, 10, 18, 5, 11. Varje mål måste träffas 3 gånger innan man går vidare till nästa. Ett enkelområde räknas som 1 träff. Ett dubbelområde räknas som 2 träffar. Ett trippelområde räknas som 3 träffar.

- **G28 Killer (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

(3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) representerar spelarens liv. Innan spelet börjar visas meddelandet ”SEL” på LED-displayen, vilket indikerar att varje spelare måste välja sitt målnummer. Om den första spelaren har valt ett målnummer genom att kasta en pil visas det numret på LCD-displayen. Tryck på ”NEXT” för att välja nästa spelares mål. När alla spelare har valt sina mål börjar spelet. Spelarna börjar kasta pilar. Endast den spelare som träffar sitt mål blir mördaren och dödar en annan spelare. Om en spelares nummer träffas av en motståndare (som är mördaren) minskas dennes liv med 1 och detta visas på LCD-skärmen. Om mördaren träffar sitt eget nummer diskvalificeras denne och livspunkterna minskas med 1. Mördaren bör minska motståndarens livspoäng så mycket som möjligt. Om en spelare missar ett nummer på måltavlan avger måltavlan ett pip. Numren (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) representerar spelarnas startpoäng. Den sista kvarvarande spelaren vinner och spelet avslutas. Minst 2 spelare måste delta i spelet.

- **G29 Killer - Double (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)**

Endast siffror inom dubbelområdet. Endast siffror inom dubbelområdet räknas. Övriga regler är desamma som i **G28 Killer.**

- **G30 Killer-Triple (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)**

Endast siffran i trippelområdet räknas. Övriga regler är desamma som i **G28 Killer.**

- **G31 Golf (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)**

(10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90) är de fasta poängen. Spelet väljer ett måltal utifrån turordningen mellan 1 och 18 (1 för tur 1, 2 för tur 2 och så vidare). Spelaren ska försöka få så låg poäng som möjligt. Om alla kast missar målet ökar poängen med 5. En träff i trippelzonen ger 1 poäng. En träff i dubbelzonen ger 2 poäng. En träff i enkelzonen ger 3 poäng. Du får kasta 1, 2 eller 3 pilar för att avsluta denna tur; det sista kastet räknas. Om du träffar en enkelzon och är nöjd med 3 poäng kan du gå vidare till nästa omgång. Om du uppnår en poäng som du inte är nöjd med kan du fortsätta kasta på darttavlan. Om du dock till slut missar darttavlan räknas detta tyvärr som 5 poäng. En spelare elimineras om deras poäng når eller överskrider det fastställda antalet. Om endast 1 spelare återstår eller totalt 18 omgångar har genomförts avslutas spelet. Ju färre poäng, desto bättre placering.

FELSÖKNING

- **Ingen ström** – Kontrollera att batterierna är korrekt isatta, eller att de är svaga eller urladdade.
- **Spelet registrerar inte poäng** – Kontrollera om spelet är i inställningsläge eller har pausats. Tryck på START/NEXT-knappen för att se om spelet startar. Du kan också kontrollera om några poängsegment eller funktionsknappar har fastnat. Det finns en nödvändig elektronisk och mekanisk responstid mellan kast. Om två kast görs för tätt inpå varandra, ta bort den andra pilen och kasta igen för att registrera poängen korrekt.
- **Fastnat segment eller knapp** – Under transport eller under normalt spel kan poängsegmenten tillfälligt fastna. I detta fall avbryts den automatiska poängräkningen. Du kan frigöra segmentet genom att försiktigt ta bort pilen eller flytta segmentet med fingret. Spelet kan sedan återupptas och poängfunktionerna återgår till det normala.
- **Ta bort trasiga spetsar** – Använd inte vassa eller metallverktyg för att ta bort en trasig spets – de kan skada spelytan. Om en bit av spetsen sticker ut ovanför tavlans yta, ta bort den försiktigt med fingrarna eller en plastpincett. Om den trasiga spetsen ligger i jämnhöjd med tavlans yta och inte går att greppa, försök inte tvinga igenom den; detta kan vidga hålet eller skada tavlans sensor. Kontakta ett auktoriserat servicecenter eller använd ett särskilt verktyg för borttagning av mjuka spetsar (en så kallad ”spetsborttagare”), om tillverkaren erbjuder ett sådant. Ju tyngre pilen är, desto större är risken att spetsen går sönder – använd spetsar som rekommenderas av tillverkaren och byt ut dem regelbundet.
- **Ström- eller elektromagnetisk störning** – Vid elektromagnetisk störning kan darttavlans elektronik fungera felaktigt eller sluta fungera. (Till exempel: kraftig storm, stark elektromagnetisk störning, elektrostatisk urladdning, närhet till en elmotor eller en mikrovågsugn). För att återställa normal drift, ta ut batterierna i några sekunder och sätt sedan in dem igen. Kom också ihåg att ta bort källan till störningen.

SKÖTSEL AV DARTTAVLAN

VIKTIGT! Ta ut batterierna innan du rengör med en fuktig trasa. Darttavlor ska endast rengöras med en fuktig trasa! Låt inte vatten tränga in i batterifacket, knapparna eller elektroniken. Vid frekvent användning är det troligt att enhetens framsida blir 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 på länge är det lämpligt att täcka över den med en trasa för att skydda den mot damm. Förvara alltid produkten på en torr och ren plats i rumstemperatur.

Denna enhet är elektrisk och elektronisk utrustning. Se till att du följer lokala bestämmelser: lämna din gamla elektriska utrustning till en avsedd insamlingsplats för avfall.



Дякуємо за придбання цієї електронної гри в дартс. Завдяки комп'ютеризованій системі підрахунку очок гра стає простою та приємною. Завдяки 31 вбудованій грі та понад 285 варіантам і комбінаціям на вибір, як початківці, так і досвідчені гравці знайдуть для себе підходящі ігри. Одночасно грати можуть до 8 гравців. Перед початком гри, будь ласка, прочитайте інструкцію та збережіть її для подальшого використання.

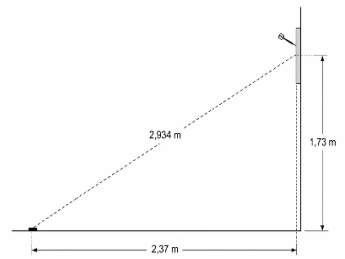
ПОПЕРЕДЖЕНН

- Цей виріб не є іграшкою. Він призначений для молоді віком від 14 років та дорослих. Неповнолітні можуть користуватися виробом лише під наглядом дорослих. Виріб містить дрібні деталі — існує ризик проковтування. Зберігайте його в недоступному для маленьких дітей місці.
- Кидайте дротики тільки в мішень; ніколи не кидайте їх у людей, тварин або інші предмети. Використовуйте тільки дротики з м'якими наконечниками; використання дротиків зі сталевими наконечниками може пошкодити мішень і спричинити травми.
- Виберіть стійку вертикальну стіну з вільним простором щонайменше 3 м перед мішенню. Уникайте розміщення 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 та низьких температур, а також від прямого впливу джерел тепла. Не піддавайте його тривалому впливу сонячного світла.
- Збірку повинен виконувати дорослий. Не намагайтеся самостійно ремонтувати або модифікувати прилад; якщо він пошкоджений, зверніться до авторизованого сервісного центру. Не розбирайте корпус або електронні компоненти.

КОМПЛЕКТАЦІЯ

У комплект входять: електронна дартс-дошка, 6 дротиків з м'якими наконечниками, 50 запасних наконечників, інструкція з експлуатації та матеріали для монтажу.

МОНТАЖ

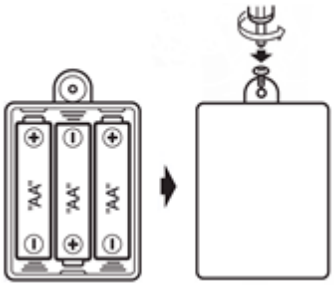


Для монтажу використовуйте комплектуючі, що входять до комплекту: дюбелі та гвинти. Встановіть дошку відповідно до схеми монтажу. Після підвішування центр «яблучка» повинен знаходитися на висоті 173 см над підлогою. Лінія кидка повинна бути на відстані 237 см від поверхні від мішені. Після монтажу переконайтеся, що мішень надійно закріплена на стіні та не рухається під час використання. Забезпечте приблизно 3 м вільного простору перед мішенню. Вкрутіть два гвинти в орієнтирні позначки так, щоб головки гвинтів виступали приблизно на 1/2 см від стіни. Вирівняйте на звороті мішені з головками гвинтів, а потім закріпіть мішень. Можливо, доведеться регулювати гвинти, поки диск щільно не прилягатиме до стіни.

ВСТАНОВЛЕННЯ

Дартс-дошка працює від 3 батарейок типу AA (LR6) напругою 1,5 В. Відсік для батарейок відкривається ззаду для їх установки. Для економії заряду батарейок дартс-дошка оснащена режимом автоматичного вимкнення. Якщо дартс-дошка не використовується, вона автоматично вимкнеться через 30 хвилин. Батарейки не входять до комплекту.

БЕЗПЕКА ПРИ ВИКОРИСТАННІ БАТАРЕЙ



- Заміну батарейок повинен здійснювати дорослий.
- Одноразові батареї не можна перезаряджати.
- Перед заряджанням акумуляторні батареї необхідно вийняти з пристрою.
- Акумуляторні батареї можна заряджати лише під наглядом дорослих.
- Не змішуйте батареї різних типів або нові та використані батареї.
- Використовуйте лише батареї того ж або еквівалентного типу, що й рекомендовано.
- Вставте батареї з дотриманням правильної полярності.
- Вийміть використані акумулятори з пристрою.
- Не допускайте короткого замикання клем живлення.
- Вийміть батареї, якщо прилад не буде використовуватися протягом тривалого часу.
- Якщо батарея протікає, не торкайтеся електроліту голими руками. Обережно вийміть батареї та протріть відсік для батарей сухою тканиною. Якщо електроліт потрапив на шкіру або в очі, промийте їх великою кількістю води та зверніться до лікаря.
- Зберігайте батареї в недоступному для дітей місці; проковтування батареї може бути небезпечним для здоров'я.
- Не кидайте батареї у вогонь або воду. Утилізуйте використані батареї у призначених для цього пунктах збору; не викидайте їх разом із побутовими відходами.

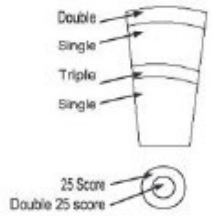
ВАЖЛИВА ІНФОРМАЦІЯ

- Дартс-дошка призначена виключно для використання з легкими дротиками з м'якими наконечниками. Рекомендуємо використовувати дротики, що входять до комплекту. Не намагайтеся використовувати дротики зі сталевими

наконечниками, довші дротики (максимальна довжина наконечника — 2,5 см) або важчі дротики (максимальна вага дротика — 12 г), оскільки це може пошкодити дошку. Будь ласка, робіть невелику паузу між кидками, щоб механізм та електроніка мішеневі могли правильно зареєструвати результат. Якщо два кидки зроблені занадто близько один до одного, зніміть другий дротик і киньте знову, щоб ваш результат був зареєстрований правильно.

СИСТЕМА ПІДРАХУНКУ ОЧОК

- «Одинарний» – очки, набрані в сегменті
- «Подвійний» – очки, набрані за сегмент, подвоєні
- «Тріпл» — очки, набрані за сегментом, помножені на три
- «Буллз-Ай» – 25 очок
- «Подвійна яблучка» – 50 балів



ОПИС КНОПОК

- Натисніть і утримуйте кнопку «GAME/POWER», щоб вимкнути живлення. Натисніть кнопку «GAME/POWER», щоб увімкнути живлення або змінити номер гри, коли живлення увімкнено.
- Кнопка «OPTION» використовується для вибору підігри.

ЗВУКОВІ СИГНАЛИ

- «Laser» – звук, що лунає, коли дротик влучає в дошку.
- «Double» — звук, що вказує на влучання в сектор «Double» (очки x2)
- «Triple» — звук, що вказує на влучання в сегмент «Triple» (оцінка x3)
- «Score» — звук, що вказує на те, що в поточній грі набрано очки.
- «Close» — звук, що вказує на закриття сегмента, за який нараховуються очки.
- «Open» — звук, що вказує на відкриття сегмента, за який нараховуються очки.
- «Winner» — звук, що вказує на визначення першого переможця.
- «Bull's-Eye» — звук, що вказує на влучання в сегмент «Bull's-Eye» (25 очок)
- «Next» — звук, що вказує на наступного гравця, який гратиме після того, як попередній гравець кинув три дротики
- «Так» — звук, що вказує на влучання в цільовий сегмент.
- «Sorry» — цей звук означає, що цільовий сегмент не влучено*.
- використовується для вибору кількості гравців перед початком гри; значення за замовчуванням – 2.
- Кнопка «DOUBLE» використовується виключно для режимів G01 та G02; детальніше див. інструкцію до гри.
- Кнопка «SOUND» використовується для регулювання гучності від 0 до 7; гучність за замовчуванням — 5. Натисніть і утримуйте кнопку «SOUND» протягом 3 секунд, щоб перемкнути підрахунок очок для внутрішнього/зовнішнього центру мішені (50/50)/(25/50) (для G01, G02).
- Кнопка «START/NEXT» використовується для запуску гри або переходу до наступного гравця.
- Якщо будь-яку кнопку або номер кидка утримувати натиснутою довше ніж 10 секунд, на РК-дисплеї з'явиться таке повідомлення

*Кількість звукових сигналів може відрізнятися залежно від моделі та режиму гри.

ПРАВИЛА ГРИ

- **<u>G01 Зворотний відлік (301, 501, 601, 701, 801, 901, 999)</u>**

Після кожного влучання кількість очок, набраних за цей кидок, віднімається від рахунку гравця; виграє той гравець, чий рахунок опуститься до 0. Якщо рахунок гравця опуститься нижче 0, це називається «провалом», рахунок за цей раунд анулюється і скидається до рахунку попереднього раунду. Гравці можуть вибрати опцію «Подвійний» перед початком гри:

- Double In – щоб почати, гравець повинен влучити в подвійне поле.
- Double Out – щоб закінчити гру, потрібно влучити в подвійне поле; якщо рахунок гравця опускається до 1, результат цього раунду анулюється і скидається до рахунку попереднього раунду.
- Double In/Out – щоб почати набирати очки або закінчити гру, потрібно влучити в подвійну зону; якщо рахунок гравця опускається до 1, результат цього раунду анулюється і відновлюється до попереднього раунду.

Якщо в грі бере участь більше 1 гравця і в грі залишається лише 1 гравець, гра закінчується, і останній гравець одразу займає фінальну позицію.
Перемикання функції 50/25: натисніть і утримуйте протягом 3 секунд; оцінка за внутрішню/зовнішню мітку становить 50/50 або 25/50. Завдяки можливості вибору 50/50 (як внутрішня, так і зовнішня мішені дають 50 очок) або 25/50 (внутрішня мішень дає 50 очок, а зовнішня — 25), у кожній грі можна вибрати загалом 14 варіантів.

- **<u>G02 Командний відлік</u>**

У грі беруть участь 2–4 команди; правила такі самі, як **у G01**

- **<u>G03 Круговий годинник (105, 110, 115, 120; 205, 210, 215, 220; 305, 310, 315, 320)</u>**
  - (105, 110, 115, 120) влучання в будь-яку зону приносить очко
  - (205, 210, 215, 220) – влучання в будь-яку подвійну зону приносить один бал
  - (305, 310, 315, 320) – влучання в потрійну зону приносить очки

5” число 1 – число 5, “10” число 1 – число 10, “15” – число 1 – число 15, “20” – число 1 – число 20. Гравець повинен влучити у показане число; якщо ціль влучена, на екрані з’являється наступне число; перемогу здобуває гравець, який влучить у всі числа. Якщо в грі бере участь більше 1 гравця і в грі залишається лише 1 гравець, гра закінчується, і останній гравець одразу займає фінальну позицію.

- **G04 Підрахунок (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)**

Очки кожного гравця підсумовуються за кожен вдалий кидок, і переможцем стає той гравець, чий результат досягає або перевищує встановлену позначку. Якщо в грі бере участь більше одного гравця і наприкінці гри залишається лише один, гра завершується, а останній гравець одразу ж посідає останнє місце.

- **G05 Стандартний крикет (E00, E20, E25)**

Зараховуються лише 15, 16, 17, 18, 19, 20 та «яблучко». Правила підрахунку очок:

  - Один сегмент – 1 очко
  - Подвійний сегмент – 2 бали
  - Потрійний сегмент – 3 бали

E00 – будь-яке число для початку, порядок не має значення. E20 — влучіть у «20» 3 рази для початку, а потім у 19, 18, 17, 16, 15 та «яблучко». E25 — для початку влучіть у «яблучко» 3 рази, а потім у 15, 16, 17, 18, 19, 20. Кожна цифра на дошці представлена 3 сегментами РК-дисплея; якщо цифра влучена, відповідний сегмент РК-дисплея загоряється. Щоб «відкрити» число і почати набирати очки, його потрібно влучити 3 рази. Однак, якщо всі гравці «відкрили» певне число, воно «закривається», і жоден гравець не може набрати за нього очки. Гравцеві слід «відкрити» ціль якомога раніше, щоб почати набирати очки. Якщо гравець «відкриває» число, а суперник не «закриває» цю ціль, гравець може продовжувати влучати в це число, щоб набрати більше очок. Після того, як кожен гравець влучив у число тричі та закрив його, за влучання в це число більше очок не нараховується, і гравець повинен вибрати інше число. Якщо гравець **«закриває»** всі числа, гра закінчується, і перемагає гравець з найвищим результатом.

- **G06 Крікет без підрахунку очок (000, 020, 025)**

Зараховуються лише влучання в секції 15, 16, 17, 18, 19, 20 та «яблучко». Правила підрахунку очок:

  - Один сегмент – 1 бал
  - Подвійний сегмент – 2 бали
  - Потрійний сегмент – 3 бали

000 — будь-яке число на початку, порядок не має значення. 020 — влучіть у «20» тричі на початку, а потім у 19, 18, 17, 16, 15 та «яблучко». 025 — спочатку влучіть у «яблучко» 3 рази, а потім у 15, 16, 17, 18, 19, 20. Кожне число представлене 3 сегментами РК-дисплея; якщо число влучено, відображається відповідний сегмент РК-дисплея. Переможцем стає гравець, який першим влучить у всі правильні числа 3 рази. Якщо в грі бере участь більше 1 гравця і в грі залишається лише 1 гравець, гра закінчується, і останній гравець безпосередньо займає останню позицію.

- **G07 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25)**

Дійсними є лише цифри 15, 16, 17, 18, 19, 20 та «яблучко». Правила підрахунку очок:

  - Один сегмент – 1 очко
  - Подвійний сегмент – 2 бали
  - Потрійний сегмент – 3 бали

C00 – будь-яке число для початку; порядок не має значення. C20 — влучіть у «20» тричі для початку; наступні послідовності — 19, 18, 17, 16, 15 та «яблучко». C25 — для початку влучіть у «яблучко» 3 рази, а потім у 15, 16, 17, 18, 19, 20. Кожне число представлене 3 сегментами РК-дисплея; якщо число влучено, відповідний сегмент РК-дисплея загоряється. Щоб «відкрити» число і почати набирати очки, його потрібно влучити 3 рази. Однак, якщо всі гравці «відкрили» певне число, воно «закривається», і жоден гравець не може набрати за нього очки. Очки нараховуються всім гравцям, крім поточного. Гравцеві слід «відкрити» мішень якомога раніше, щоб мати можливість набирати очки. Якщо гравець «відкриває» число, а суперник не «закриває» цю ціль, гравець може продовжувати влучати в це число, щоб набрати більше очок. Після того як гравець влучив у число тричі і «закрив» це число, подальші влучання в це число не приносять очок; гравець повинен вибрати інше число. Якщо гравець **«закриває»** всі числа, гра закінчується, і перемагає гравець з найнижчим результатом.

- **G08 KILLER CRICKET (H00, H20, H25)**

Гра схожа на G06 No Score Cricket, ЗА ВИНЯТКОМ того, що коли ви «закриваєте» число, а ваші суперники цього не зробили, ви можете анулювати очки суперника, влучивши в те саме число ще раз. Перемагає гравець, який «закрив» усі числа. Якщо в грі бере участь більше одного гравця і в грі залишається лише один гравець, гра закінчується, і останній гравець одразу посідає останнє місце.

- **G09 Крікет з низьким пітчем (L00, L20, L25)**

Гра схожа на G05 Стандартний крикет. ЗА ВИНЯТКОМ того, що числа, які потрібно влучити в грі, були змінені з «15 до 20 і яблучко» на «1 до 6 і яблучко».

- **G10 SHOOT OUT (-05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19, -21)**

Комп'ютер випадково відображатиме число, яке гравець повинен влучити. За кожне влучне влучання знімається один бал. Зараховуються бали з одинарних, подвійних та потрійних зон цільового числа. Перемагає перший гравець, який досягне нуля, починаючи з початкової точки. Якщо гравець не влучить у ціль протягом 10 секунд, кидок вважається промахом, і ціль автоматично зміниться на інше випадкове число, яке гравець повинен влучити наступним кидком. -05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19, -21 позначають стартові точки 05, 07, 09, 11, 13, 15, 17, 19, 21 відповідно.

- **G11 Hi-Score (003, 004… 014…)**

Це застосовується, коли потрапляють у будь-який сегмент, що приносить очки. (03,04…15…) вказує на загальну кількість кидків за гру. У кожному раунді три кидки. Потрапляння в сегменти з одинарними очками приносить x1. Потрапляння в сегменти з подвійними очками приносить x2. Потрапляння в сегменти з потрійними очками приносить x3. Після завершення всіх раундів перемагає гравець з найвищим результатом.

- **G12 Шанхай (101, 105, 110, 115)**

Кожен гравець повинен рухатися по ігровому полі, щоб набрати очки від 1 до 20, а потім влучити в центр мішені. За кожним числом потрібно кинути дротик, і переможе той гравець, який набере найбільшу кількість очок. Комп'ютер відображатиме число, в яке гравець повинен влучити. Кожен гравець може набирати очки на будь-яких дійсних сегментах (одинарні X 1, подвійні X 2, потрійні X 3), і варіанти варіюються наступним чином:

- L01: гра починається з сегмента 1
- L05: гра починається з сегмента 5
- L10: гра починається з сегмента 10
- L15: гра починається з сегмента 15

Після завершення всіх раундів переможець визначається за найвищим результатом.

- **G13 «Перекидання ніг» (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

O03 – O21 означає від 3 до 21 життів. Якщо результат гравця нижчий за результат попереднього гравця, згасне одна лампочка життя, що означає втрату одного життя. Якщо гравець натисне «Start/Next», щоб пропустити хід, згасне одна лампочка життя, що означає втрату одного життя. Гравець вибуває з гри, коли втратить усі свої життя. Переможцем стає останній гравець, що залишився в грі. Для цієї гри потрібно щонайменше 2 гравці.

- **G14 Legs Under (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)**

Ця гра проводиться так само, як і G13 «Legs Over», за наступним ВИНЯТКОМ. Цільовий результат — це найнижчий результат у кожному раунді. Невдалий кидок слід зарахувати як 60, натиснувши кнопку «NEXT». U03-U21 означає від 3 до 21 життя. Дисплей у режимі «Cricket» буде відраховувати, скільки життів залишилося.

- **G15 HALVE-IT (H12)**

Ця гра складається з 12 раундів по три кидки в кожному. Мета — набрати якомога більше очок за вказаними числами. Вказані числа для кожного раунду:

Раунд	12	13	14	D	15	16	17	T	18	19	20	B	Разом:
Гравець													

D: Подвійний T: Трійка B: Булл

Очки нараховуються тільки за влучання в позначену зону. Усі влучання оцінюються за номінальною вартістю. Якщо всі три кидки гравця не потрапили в позначену зону, їхній загальний рахунок за ці кидки зменшується вдвічі. Перемагає гравець, який наприкінці гри має найвищий рахунок.

- **G16 Big Little – Straight (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

(3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) позначають кількість життів, що залишилися у гравця. На початку гри дошка генерує цільове число. Якщо гравець влучає в ціль з першого або другого кидка, він може генерувати нову ціль за допомогою своїх решти кидків. Якщо гравець генерує нову ціль з другого кидка, третій кидок йому не потрібен; якщо гравець влучає в ціль з третього кидка або повністю промахується, електронна мішень випадково генерує нову ціль для наступного гравця. Якщо гравець не влучить у визначену ціль у даному ході, він втрачає 1 життя, його життя зменшується на 1, і наступний гравець продовжує кидати. Якщо життя гравця зменшується до 0, він вибуває з гри. Подвійне або потрійне число на цілі також є дійсним. Переможцем стає останній гравець, що залишився в грі. Для гри потрібно щонайменше 2 гравці.

- **G17 Big Little - Hard (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

(H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21) вказує на кількість очок життя, що залишилися у гравця. Потрібно влучити точно в те саме число, що й мішень. Різниця полягає в тому, чи це одинарний, подвійний чи потрійний влучання. Решта правил такі самі, як у **G16 Big Little – Simple**.

- **G18 Колір (100, 200, 300, 400, 500)**

На початку гри гравець 1 обирає колір під час першого кидка; кольори для гравців 3, 5 і 7 збігаються з кольорами гравця 1; кольори для гравців 2, 4, 6 і 8 є протилежними; ці два кольори — чорний і коричневий; 20 — чорний, 1 — коричневий і так далі. Центр мішені не можна вибрати як колір. Кидок, під час якого вибирається колір, не зараховується до трьох кидків, поки колір не буде обрано. Якщо колір не обрано, поточний гравець не може передати хід наступному гравцеві. Якщо колір обрано, починається підрахунок очок. Очки нараховуються за числа кольору гравця та за влучання в центр «яблучка». Числа кольору супротивника не дають очок. Переможцем стає той гравець, чий рахунок першим перевищить встановлену ціль. Якщо гравців більше одного, а в грі залишається лише один гравець, гра закінчується, і останній гравець одразу ж посідає останнє місце.

- **G19 Бонусний колір (100, 200, 300, 400, 500)**

В основному правила такі самі, як у G18 «Колір», за винятком того, що: якщо гравець кидає дротики в колір суперника, всі гравці цього кольору отримують очки, які додаються до їхнього загального результату. Якщо залишилося більше одного гравця, а в грі залишився лише один, гра закінчується, і останній гравець одразу посідає останнє місце.

- **G20 Correctional Colour (100, 200, 300, 400, 500)**

В основному правила такі самі, як у G18 Colour, за винятком того, що: якщо гравець кидає дротик у колір суперника, ці очки віднімаються від загального результату цього гравця. Якщо в грі залишилося більше одного гравця, гра закінчується, і останній гравець одразу займає останнє місце.

- **G21 Кольоровий без підрахунку очок (3, 4, 5, 6, 7)**

На початку гри гравець 1 вибирає колір першим кидком. Кольори для гравців 3, 5 і 7 такі самі, як у гравця 1, а кольори для гравців 2, 4, 6 і 8 — протилежні. Два кольори — чорний і коричневий; 20 — чорний, 1 — коричневий і так далі. Центр мішені не можна вибрати як колір. Кидок, який використовується для вибору кольору, не враховується в трьох кидках, поки колір не буде обрано. Якщо колір не обрано, поточний гравець не може передати хід наступному гравцеві. Після вибору кольору гра в дартс починається. Влучання в сегмент кольору гравця та центр мішені збільшує кількість очок життя на 1. Попадання в сегмент кольору суперника зменшує кількість очок життя на 1. Гравець вибуває, якщо його кількість очок життя падає до 0. На початку гри кожен гравець має 3, 4, 5, 6 або 7 очок життя. Коли залишається лише 1 гравець, гра закінчується, і останній гравець стає переможцем. У цю гру мають грати щонайменше 2 особи.

- **G22 Колір вільного дротика (5, 10, 15, 20)**

На початку гри гравець 1 вибирає колір своїм першим кидком. Гравці 3, 5 і 7 мають той самий колір, що й гравець 1, тоді як гравці 2, 4, 6 і 8 мають протилежний колір. Два кольори — чорний і коричневий, де 20 — чорний, 1 — коричневий і так далі. Центр дошки не можна вибрати як колір. Кидок, який визначає колір, не зараховується до трьох кидків, поки колір не буде обрано. Якщо колір не обрано, поточний гравець не може передати хід наступному гравцеві. Якщо колір обрано, починається підрахунок очок. Очки нараховуються за влучання в мішень кольору гравця та в центр мішені. Влучання в колір супротивника не зараховуються. 5, 10, 15, 20 — це встановлена кількість кидків. Після завершення встановленої кількості кидків гра закінчується, і переможець визначається за найвищим результатом.

- **G23 Стрільба I (- - -)**

Кожен гравець кидає 3 дротики за один раунд; бали кожного гравця підсумовуються, і гравець з найвищим результатом отримує 1 бал за цей раунд. Якщо бали гравця досягають 7, цей гравець оголошується переможцем, і гра закінчується. Чим вищий результат, тим краща позиція.

- **G24 Shooting II (- - -)**

В основному правила такі самі, як у G23, за винятком того, що: враховуються лише 15, 16, 17, 18, 19, 20 та «Буллсай».

- **G25 Стрільба III (- - -)**

В основному правила такі самі, як у G23 Shooting, за винятком того, що: якщо рахунок гравця становить 4 або кількість ходів дорівнює 7, гра закінчується. Чим вищий рахунок, тим краща позиція.

- **G26 Стрільба IV (- - -)**

В основному правила такі самі, як у G25 Стрільба III, за винятком того, що: враховуються лише 15, 16, 17, 18, 19, 20 та «Буллсай».

- **G27 Бінго (132, 141, 168, 189)**

Номер мішені відображається на РК-екрані; перемагає гравець, який першим влучить у всі мішені 3 рази. 132 – мішені відображаються в порядку 15, 4, 8, 14, 3. 141 – відображаються номери мішеней у порядку 17, 13, 9, 7, 1. 168 – відображаються мішені в порядку: 20, 16, 12, 6, 2. 189 – відображення мішеней у порядку 19, 10, 18, 5, 11. Кожну мішень потрібно влучити 3 рази, перш ніж переходити до наступної. Одинарна зона зараховується як 1 влучання. Подвійна зона зараховується як 2 влучання. Потрійна зона зараховується як 3 влучання.

- **G28 Killer (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

(3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) позначають життя гравця. Перед початком гри на світлодіодному дисплеї з'являється повідомлення «SEL», що означає, що кожен гравець повинен вибрати своє цільове число. Якщо перший гравець вибрав цільове число, кинувши дротик, це число відображається на РК-дисплеї. Натисніть «NEXT», щоб вибрати ціль наступного гравця. Після того як усі гравці закінчили вибирати свої цілі, гра починається. Гравці починають кидати дротики. Тільки той гравець, який влучить у свою ціль, стає вбивцею і вбиває іншого гравця. Якщо номер гравця влучає супротивник (який є вбивцею), його життя зменшується на 1, і це відображається на РК-екрані. Якщо вбивця влучає у свій власний номер, він дискваліфікується, і його життя зменшується на 1. Вбивця повинен зменшити очки життя супротивника якомога більше. Якщо гравець не влучить у номер на мішені, мішень видасть звуковий сигнал. Номери (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) позначають початкові очки здоров'я гравців. Перемагає останній гравець, що залишився, і гра закінчується. У грі мають брати участь щонайменше 2 гравці.

- **G29 Killer - Double (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)**

Тільки числа в зоні подвійного. Рахуються тільки числа в зоні подвійного. Решта правил такі самі, як у **G28 Killer.**

- **G30 Killer-Triple (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)**

Зараховується лише число в потрійній зоні. Інші правила такі самі, як у **G28 Killer.**

- **G31 Golf (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)**

(10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90) — це фіксовані бали. Гра вибирає цільове число відповідно до черговості ходів від 1 до 18 (1 — для 1-го ходу, 2 — для 2-го ходу тощо). Гравцеві слід прагнути набрати якомога менше балів. Якщо всі кидки не влучають у ціль, результат збільшується на 5. Влучання в потрійну зону приносить 1 бал. Влучання в подвійну зону приносить 2 бали. Влучання в одинарну зону приносить 3 бали. Ви можете кинути 1, 2 або 3 дротики, щоб завершити цей хід; враховується останній кидок. Якщо ви влучили в одинарну зону і задоволені результатом у 3 бали, ви можете перейти до наступного раунду. Якщо ви отримали результат, який вас не влаштовує, ви можете продовжувати кидати в дартс. Однак, якщо ви в кінцевому підсумку промахнетеся, це, на жаль, зараховується як 5 очок. Гравець вибуває, якщо його очки досягають або перевищують встановлену кількість. Якщо залишився тільки 1 гравець або було завершено загалом 18 ходів, гра закінчується. Чим менше очок, тим краща позиція.

УСУНЕННЯ НЕСПРАВНОСТЕЙ

- **Немає живлення** — перевірте, чи правильно вставлені батареї, чи вони не розряджені або не вичерпалися.
- **Гра не фіксує результати** – Перевірте, чи гра перебуває в режимі налаштування або чи не була призупинена. Натисніть кнопку START/NEXT, щоб перевірити, чи запуститься гра. Ви також можете перевірити, чи не застрягли сегменти підрахунку очок або функціональні кнопки. Між кидками існує необхідний час реакції електронних та механічних систем. Якщо два кидки були зроблені занадто близько один до одного, вийміть другий дротик і киньте знову, щоб правильно зареєструвати результат.
- **Застряг сегмент або кнопка** – Під час транспортування або в процесі звичайної гри сегменти підрахунку очок можуть тимчасово застрягнути. У такій ситуації автоматичний підрахунок очок буде призупинено. Ви можете розблокувати сегмент, обережно витягнувши дротик або перемістивши сегмент пальцем. Після цього гру можна продовжити, і функції підрахунку очок повернуться до нормального стану.
- **Видалення зламаних наконечників** – Не використовуйте гострі або металеві інструменти для видалення зламаного наконечника – вони можуть пошкодити ігрову поверхню. Якщо фрагмент наконечника виступає над поверхнею дошки, обережно видаліть його пальцями або пластиковими пінцетами. Якщо зламаний наконечник знаходиться врівень з поверхнею дошки і його неможливо схопити, не намагайтеся витягнути його силою; це може розширити отвір або пошкодити датчик дошки. Зверніться до авторизованого сервісного центру або скористайтеся спеціальним інструментом для видалення м'яких наконечників (так званим «видалячем наконечників»), якщо виробник його пропонує. Чим важчий дротик, тим більший ризик зламати наконечник – використовуйте наконечники, рекомендовані виробником, і регулярно їх замінюйте.
- **Електричні або електромагнітні перешкоди** — у разі електромагнітних перешкод електроніка дартс-дошки може працювати з перебоями або взагалі вийти з ладу. (Наприклад: сильна гроза, сильні електромагнітні перешкоди, електростатичний розряд, близькість до електродвигуна або мікрохвильової печі). Щоб відновити нормальну роботу, вийміть батареї на кілька секунд, а потім вставте їх знову. Також не забудьте усунути джерело перешкод.

ДОГЛЯД ЗА ДАРТСОВОЮ ДОСКОЮ

ВАЖЛИВО! Перед чищенням вологою ганчіркою вийміть батареї. Дартс-дошки слід чистити лише вологою ганчіркою! Не допускайте потрапляння води у відсік для батарей, на кнопки або на електронні компоненти. При частому використанні передня поверхня пристрою, ймовірно, забрудниться. Очистіть передню поверхню, кнопки та екран вологою ганчіркою. Рекомендуємо використовувати розчин води з невеликою кількістю м’якого миючого засобу. Потім витріть насухо м’якою сухою ганчіркою. Якщо ви не плануєте користуватися дартс-дошкою протягом тривалого часу, рекомендуємо накрити її ганчіркою, щоб захистити від пилу. Завжди зберігайте виріб у сухому та чистому місці при кімнатній температурі.
Цей пристрій є електричним та електронним обладнанням. Будь ласка, дотримуйтесь місцевих нормативних вимог: здавайте старе електричне обладнання до призначеного 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