

942239 NARVI LITE



EN USE'S MANUAL / **ELECTRONIC DARTBOARD**
PL INSTRUKCJA OBSŁUGI / **TARCZA ELEKTRONICZNA**
CZ NÁVOD K OBSLUZE / **ELEKTRONICKÝ TERČ**
DE BENUTZERHANDBUCH / **ELEKTRONISCHE DARTSCHEIBE**
SK NÁVOD NA POUŽITIE / **ELEKTRONICKÝ TERČ**
RO MANUAL UTILIZARE / **TABLĂ DARTS ELECTRONICĂ**
HU HASZNÁLATI ÚTMUTATÓ / **ELEKTRONIKUS DARTS TÁBLA**
BG ИНСТРУКЦИЯ ЗА УПОТРЕБА / **ЕЛЕКТРОННА МИШЕНА**
HR UPUTE ZA UPORABU / **ELEKTRONIČKA PIKADO META**
SI NAVODILA ZA UPORABO / **ELEKTRONSKA TARČA ZA PIKADO**
LT NAUDOJIMO INSTRUKCIJA / **ELEKTRONINĖ LENTA**
LV LIETOŠANAS INSTRUKCIJA / **ELEKTRONISKAIS ŠAUTRIŅU MĒRĶIS**
EE KASUTUSJUHEND / **ELEKTRONILINE MÄRKLAUD**
RU ИНСТРУКЦИЯ ОБСЛУЖИВАНИЯ / **ЭЛЕКТРОННЫЙ ЦИТ**
ES INSTRUCCIONES DE USO / **TABLERO DE DARDOS ELECTRÓNICO**
GR ΟΔΗΓΙΕΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑΣ / **ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΚΑΝΤΡΑΝ**
PT MANUAL DE INSTRUÇÕES / **ALVO ELETRÓNICO**
FR MODE D'EMPLOI / **CIBLE DE FLÉCHETTES ÉLECTRIQUE**
NL GEBRUIKSAANWIJZING / **ELEKTRONISCHE DARTBORD**

USER INSTRUCTION MANUAL

WARNING

1. The electronic dartboard is NOT Toy. To be assembled by an adult.
2. Darts may cause injury. Children should be guarded by the adults when playing the dartboard.

DESCRIPTIONS

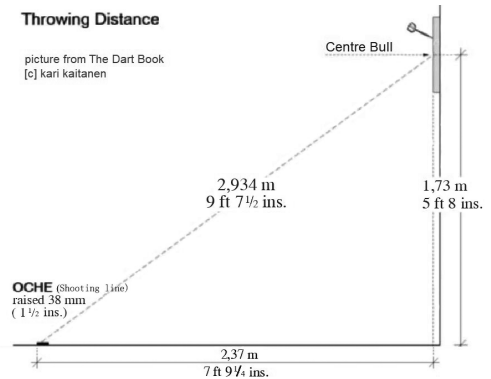
1. 1LCD displayer.
2. There are total 18 styles and 159 exciting game.
3. It can be enjoyed by 8 players maximum at the same time.
4. Powered by 3 X AA 1.5V batteries.
5. If the dartboard left inactive over 30 minutes, the display and peripheries will shut off automatically then into sleeping mode.

STANDARD INSTALLATION

Choose a location to hang the dartboard where is about 3 meters space in front of the board. Fix the dartboard and confirm the height from the floor to Bull's Eye should be 1.73 meters. The "Toe-line" should be 2.37meters from the face of the dartboard, and be sure to load the 3XAA dry battery and then you can enjoy the exciting games. The dartboard should be fixed on the solid wall, and make sure the screws on the back cannot be touched after installation.

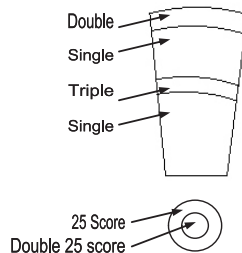
Throwing Distance

picture from The Dart Book
[c] kari kaitanen



SCORING RULE

Segment	Result
Single segment	"Single" --- one base
Double segment	"Double" ---- two bases
Triple segment	Triple"-----three bases
Bull's-eye	25 Score
Double Bull's-eye	Double 25 score



BUTTON DEFINITION

1. Press "POWER" button and enter normal working status after hearing a sound.
2. Use "GAME" button to choose games (G01-G18). The "GAME" button can be also used to exit game and back to beginning status.
3. The "OPTION" button can be used to choose a sub-game. (G01-G18)
4. Use "PLAYER" button to choose the number of players before playing, the default value is 2.
5. The "DOUBLE IN/OUT" button is only used for G02, please see game operating instructions for details.
6. The "START/NEXT" button is used to start a game or change to next player.

SOUND INDICATION

1. "Laser" --- Sound represents the Single Segments was hit.
2. "Double" --- Sound represents the Double Segments was hit.
3. "Triple" --- Sound represents the Triple Segments was hit.
4. "Score" --- Sound represents the scoring.
5. "Close" --- Sound represents Scoring Segment closed.
6. "Open" --- Sound represents Scoring Segment opened.
7. "Too High" --- Sound represents the points are subtracted.
8. "Winner" --- Sound represents the first winner appears.
9. "Bull's-Eye" --- Sound represents the Bull's-Eye was hit.
10. "Next/Player" --- Sound indicates next player to play after the previous player threw three darts.
11. "Ye" --- Sound represents the target segment is hit.
12. "Sorry" --- Sound represents the target segment isn't hit.

GAME RULES

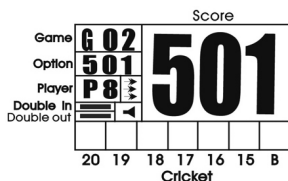
→ G01 Count-Up (100. 200. 300. 400. 500. 600. 700. 800. 900)

The score for each player will be added up the homologous points accompany the homologous segment is hit until the specified point total reached. The one who first reaches or exceeds the specified point total is winner.

→ G02 Count-Down (101. 201. 301. 401. 501. 601. 701. 801. 901)

With every hit by the player, the specified point total will deduct the homologous point of the hit. The one who first reduce the specified point total to "ZERO" is the winner.

The players can choose various game modes by using the "DOUBLE IN/OUT" button.(See the picture below.)



Double in (101. 201. 301. 401. 501. 601. 701. 801. 901)

When "Double in" is shown on the LCD screen, it means "Double In" game is played which can only start by hitting the double scoring segments.

Double out (101. 201. 301. 401. 501. 601. 701. 801. 901)

When "Double out" is shown on the LCD screen, it means "Double Out" game is played which can only end by hitting the double scoring segments. If the player's score is reduced to 1 or below 0, it means "burst dart" and the player can not get score at this turn but can only keep the score of last turn.

Double in/out (101. 201. 301. 401. 501. 601. 701. 801. 901)

When both "Double in" and "Double out" are shown on the LCD screen, it means "Double in" and "Double out" game is played which can only start and end by hitting the double scoring segments. If the player's score is reduced to 1 or below 0, it means "burst dart" and the player can not get score at this turn but can only keep the score of last turn.

→ G03 Round Clock / ZEGAR (5. 10. 15 . 20)

1. (5. 10. 15 . 20) Means hitting any scoring segment to get points.

"5" Hit the scoring segments from 1 to 5. "10" Hit the scoring segments from 1 to 10.

"15" Hit the scoring segments from 1 to 15. "20" Hit the scoring segments from 1 to 20.

2. The player should shoot darts to the segment based on the indication of the dartboard. If the segment is hit, the dartboard will voice out "Ye", or will voice out "Sorry". After the segment is hit, next segment will be indicated.

→ G04 Round Clock-Double

1. (205. 210. 215 . 220) Means only hitting double scoring segment to get points. Other function as same as G03.

→ G05 Round Clock-Triple (305. 310. 315 . 320)

1. "305. 310. 315 . 320" Means only hitting triple scoring segment to get points. Other function as same as G03.

→ G06 Simple Cricket (000. 020. 025)

1. It is valid only when 15,16,17,18,19,20 or bull's-eye is hit.
2. The player who first hits all the above numbers three times is the winner.

Hit single scoring segment -----count once

Hit double scoring segment ---count twice

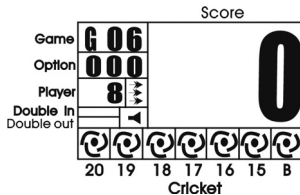
Hit triple scoring segment --- count three times

3. "000" – The player can hit any segment of 15,16,17,18,19,20 and bull's-eye. There is no priority of these segments.

4. "020"-The player must hit 20 three times first, then follow 19, 18, 17, 16, 15 and bull's eye in order.

5. "025"-The player must hit the bull's-eye three times first, then follow 15, 16, 17, 18, 19, 20 in order.

6. Every segment has three " (" indicators. When it is hit once, one " (" will be turned on. When all the " (" are turned on, the game is over. (See the picture below.)



7. The player who turns on all the " (" first is the winner.

→ G07 Score Cricket

1. It is valid only when 15,16,17,18,19,20 or bull's-eye is hit.

2. The player should hit all the above numbers.

Hit single scoring segment -----count once

Hit double scoring segment ---count twice

Hit triple scoring segment ---count three times

3. "E00" – The player can hit any segment of 15,16,17,18,19,20 and bull's-eye. There is no priority of these segments.

4. "E20"-The player must hit 20 three times first, then follow 19, 18, 17, 16, 15 and bull's eye in order.

5. "E25"-The player must hit the bull's-eye three times first, then follow 15, 16, 17, 18, 19, 20 in order.

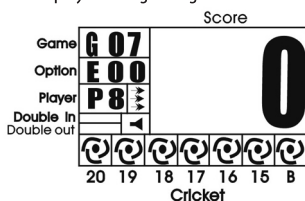
6. Every segment has three " (" indicators. When it is hit once, one " (" will be turned on.

7. If the player has hit the scoring segment 3 times, it will open to be hit for score for this player, but it will be closed and can not be hit for score if it has been hit for 3 times by all the players.

8. Every player must try to hit the scoring segment as possible as the player can when it is at "open" status.

9. After the segment has been hit for three times by all the players, it will be closed. The players should hit another scoring segment indicated by the dartboard for score.

10. The player who gets highest score after all the scoring segments are closed is the winner. (See the picture below.)



→ G08 Cut Throat Cricket (C00. C20. C25)

1. It is valid only when 15,16,17,18,19,20 or bull's-eye is hit.

2. The player should do best to hit all the above numbers.

Hit single scoring segment -----count once

Hit double scoring segment ---count twice

Hit triple scoring segment---count three times

3. "C00" – The player can hit any segment of 15,16,17,18,19,20 and bull's-eye. There is no priority of these segments.

4. "C20"-The player must hit 20 three times first, then follow 19, 18, 17, 16, 15 and bull's eye in order.

5. "C25"-The player must hit the bull's-eye three times first, then follow 15, 16, 17, 18, 19, 20 in order.

6. Every segment has three " (" indicators. When it is hit once, one " (" will be turned on.

7. If the player has hit the scoring segment 3 times, it will be open to be hit for score for this player, but it will be closed and can not

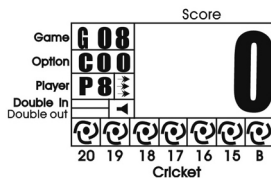
be hit for score if it has been hit for 3 times by all the players.

8. The points made by the current player will be added to all opponents.

9. Every player must try to hit the scoring segment as possible as the player can when it is at "open" status.

10. After the segment has been hit for three times by all players, it will be closed. The players should hit another scoring segment indicated by the dartboard to let opponents get score.

11. The player who gets lowest score after all the segments are closed is the winner. (See the picture below.)



→ G09 Golf (10. 20. 30. 40. 50. 60. 70. 80. 90)

1. (10. 20. 30. 40. 50. 60. 70. 80. 90) can be chosen as the selected score.

The player should hit the scoring segment from 1 to 18 in order. (Hit 1 at first turn, 2 at second turn, and so on). If the segment is hit, the dartboard will voice out "Ye", or will voice out "Sorry". After the segment is hit, next segment will be indicated.

2. The player should try to get a lowest score. If three darts of a turn are missing, it means a "bad dart" and the player gets 5 points. If hitting triple scoring segment, the player gets 1 point. (Eagle dart) If hitting double scoring segment, the player gets 2 points. (Bird dart) If hitting single scoring segment, the player gets 3 points. The player can choose any of the 3 darts to finish a turn but only the last dart would be used to calculate score.

3. If the player hits the single scoring segment with first dart and gets 3 points, the player can decide to enter next turn. If wanting to get a lower score, the player can continue to hit. But if both other 2 darts are missing, the player will get 5 points finally.

4. The player who gets the selected score will be kicked out of the game. When there is only one player left, this player is the winner. Or when all the 18 turns are finished, the player with lowest score is the winner.

→ G10 Bingo (132. 141. 168. 189)

1. The number segments will be shown on screen, the player who hits all the number segments for 3 times first is the winner. If a segment is hit, the dartboard will voice out "Ye", or will voice out "Sorry". After the segment is hit, next segment will be indicated.

2. 132—Hit following sequence of 15, 4, 8, 14, 3 segments.

3. 141—Hit following sequence of 17, 13, 9, 7, 1 segments.

4. 168—Hit following sequence of 20, 16, 12, 6, 2 segments

5. 189— Hit following sequence of 19, 10, 18, 5, 11 segments.

6. The player must hit a number segment three times and then can hit next number segment.

Hit single scoring segment ---- count once.

Hit double scoring segment ---- count twice.

Hit triple scoring segment ---- count three times.

→ G11 Big Little - Simple (3. 5. 7. 9. 11. 13. 15. 17. 19. 21)

1. Option (3. 5. 7. 9. 11. 13. 15. 17. 19. 21) means the original life value of the player.

2. Each player has a basic life value at the beginning. When no life value left, the player is kicked out of the game. The first player must hit the number segment randomly given out.

3. If hitting the target with first or second dart, the player can build a new target with left dart for next player. If hitting the target by using up all three darts, the player cannot build new target and the target will be given out randomly for the next player. If the player can not hit the target with three darts, one life value will be lost, the target will be hit by next player. If the segment is hit, the dartboard will voice out "Ye", or will voice out "Sorry".

4. It is valid to hit any place of target number segment, no matter single, double, triple scoring segments.

5. When there is only one player who has life value, the game is over and this player is the winner.

→ G12 Big Little - Hard (H03. H05. H07. H09. H11. H13. H15. H17. H19. H21)

1. Option (H03. H05. H07. H09. H11. H13. H15. H17. H19. H21) means the original life value of the player.

2. It is only valid by hitting the same scoring segment (single, double, triple) of the target number.

3. Other function as same as G11.

→ **G13 Killer** (3. 5. 7. 9. 11. 13. 15. 17. 19. 21)

1. Option (3. 5. 7. 9. 11. 13. 15. 17. 19. 21) means origination life value of the player.
2. When entering the game, the score window shows "SEL" (Select) to hint the player to choose a scoring segment for himself. The first scoring segment hit by the player is chosen to use as his segment, then press "NEXT" button to let next player to choose his scoring segment. After all the players have chosen the scoring segments, the game is beginning.
3. After all the players select their scoring segments, they starts to hit. Only after hitting the chosen scoring segment, the player can become a killer throughout the game.
4. When a player's scoring segment is hit by opponent killer, one life value will be taken out from this player. The life value can be displayed on the screen.
5. If the player has become a "killer" and hits his/her target segment again, the player will be called off the "killer" qualification and reduced one life value.
6. The killer player should work best to take out life value from opponents by hitting opponent's target segment.
7. If the segment is hit, the dartboard will voice out "Ye", or will voice out "Sorry".
8. Option (3. 5. 7. 9. 11. 13. 15. 17. 19. 21) means the player can become a killer when hitting the selected number segment no matter it is single, double, triple scoring segment.
9. When there is only one player who has life value, the game is over and this player is the winner.
10. The game should be played by more than 2 players.

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

1. Option (203. 205. 207. 209. 211. 213. 215. 217. 219. 221) means original life value of the player.
2. Option (203. 205. 207. 209. 211. 213. 215. 217. 219. 221) means the player can become a killer only by hitting the selected number with double scoring segment.
3. Other function as same as **G13**.

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

1. Option (303. 305. 307. 309. 311. 313. 315. 317. 319. 321) means original life value of the player.
2. Option (303. 305. 307. 309. 311. 313. 315. 317. 319. 321) means the player can become a killer only by hitting the selected number with triple scoring segment.
3. Other function as same as **G13**.

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

1. Option (H03. H05. H07. H09. H11. H13. H15. H17. H19. H21) means original life value of the player.
2. A number segment is randomly given out for the player to hit. The player must hit it within ten seconds, or the hit will not be valid. If the segment is hit, the dartboard will voice out "Ye", or will voice out "Sorry". After the segment is hit, next segment will be indicated.
3. Each hit at the "target" single, double or triple segment will be reduced one life value.
4. The player whose life value has been reduced to 0 first is the winner.

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

1. Option (3. 5. 7. 9. 11. 13. 15. 17. 19. 21) means original life value of the player.
2. At first, a score will be randomly given out and the first player should try to get higher score than it for total three darts. When the first player scores less than it, one life value is taken away from the player.
3. The player should try to get higher score than the score of previous player made in a turn. When a player scores less than the score of total three darts by the previous player, one life value is taken away from the player.
4. The players are not allowed to clear score. If the player presses the START button directly or no dart hits the segment, the player will also lose one life value.
5. The player will be eliminated when no life value left, and a sound will be given out as a reminder.
6. When there is only one player who has life value, the game is over and this player is the winner.
7. The game should be played by more than 2 players.

→ **G18 Legs Under / WYNIK W DÓŁ** (U03. U05. U07. U09. U11. U13. U15. U17. U19. U21)

1. Option (U03. U05. U07. U09. U11. U13. U15. U17. U19. U21) means original life value of the player.
2. At first, a score will be randomly given out and the first player should try to get less score than it for total three darts. When the first player scores higher than it, one life value is taken away from the player.

3. It is not permitted for 0 point. If the player misses three darts and gets 0 point, one life value is taken away from the player and the score keeps the original one.
4. The player should try to get less score than the score of previous player made in a turn. When a player scores higher than the score of total three-darts by the previous player, one life value is taken away from the player.
5. The players are not allowed to clear score. If the player presses the START button directly or no dart hits the segment, the player will also lose one life value.
6. The player will be eliminated when no life value left, and a sound will be given out as a reminder.
7. When there is only one player who has life value, the game is over and this player is the winner.
8. The game should be played by more than 2 players.

TROUBLE SHOOTING

- **No Power**

Check to see if the batteries are installed properly or the battery power is low or dead.

- **Game Will Not Score**

Check to see if the game is in the setup mode or if the game is on hold. Push the START/NEXT button to see if the game will start playing. You may also check to see if any scoring segments or function buttons are stuck.

- **Stuck Segment or Button**

During shipping or in the course of normal play, it is possible for the scoring segments to become temporarily stuck. If such situation happens, all automated scoring will cease. By gently removing the dart or wiggling the segment with your finger, you will be able to free the segment. The game may then be resumed and scoring functions will be back to normal.

- **Removing Broken Tips**

Plastic tip is safer but does not last forever, it may be break and remain in the board. If this happens, try to pull it out gently with a pair of pliers. Remember, the heavier the dart is with the plastic tip, the higher the chance that the tip will bend or break.

- **Power or Electromagnetic Interference**

Should there be an electromagnetic interference, the electronics of the dartboard may possibly show erratic behavior or fail to continue working. (For example: a heavy thunderstorm, a power line surge, a rolling brown out, or too close proximity to an electrical motor or microwave.) To restore the game to normal operation, remove the batteries for several seconds and then reinstall the batteries. Be sure to remove the source that causes the interference as well.

CARING FOR YOUR DARTBOARD

- This game is designed for use with SOFT-TIP DARTS ONLY.
- Avoid dartboard being subjected to extreme weather or temperature.
- Avoid dartboard being subjected to liquid or excessive moisture.
- Clean dartboard with damp cloth and/or mild detergent only.
- Please take out the batteries when the dartboard is not used.



You can help protect the environment! Please remember to respect the local regulations: hand in the non-working electrical equipments to an appropriate waste disposal center. Take out the batteries before scrapping the product.

INSTRUKCJA OBSŁUGI

UWAGA

1. Tarcza elektroniczna NIE jest zabawką. Powinna być montowana przez osobę dorosłą.
2. Rzutki mogą spowodować obrażenia ciała. Podczas gry, dzieci powinny pozostać pod nadzorem dorosłych.

OPIS

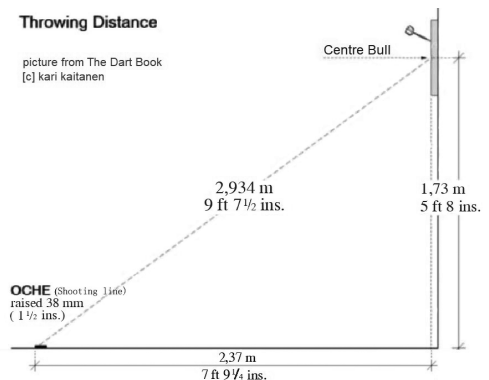
1. Wyświetlacz 1LCD
2. 18 stylów i 159 ekscytujących gier.
3. W grze może brać udział maksymalnie 8 graczy jednocześnie.
4. Zasilanie – 3x baterie AA 1,5 V.
5. Jeśli tarcza pozostanie nieaktywna przez 30 minut, wyświetlacz i urządzenia peryferyjne wyłączą się automatycznie, a następnie przejdą w tryb uśpienia.

STANDARDOWA INSTALACJA

Wyznacz miejsce, w którym wolna odległość od dart'a wynosi 3m. Powieś tak aby jego środek znajdował się na wysokości 1,7m. Podczas gry gracz powinien znajdować się w odległości 2,4m od tarczy. Przed rozpoczęciem gry należy upewnić się, że baterie 3xAA są naładowane. Tarcza do rzutek powinna być przymocowana do solidnej ściany.

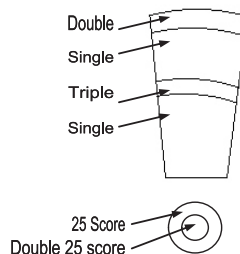
Throwing Distance

picture from The Dart Book
[c] kari kaitanen



ZASADY LICZENIA PUNKTÓW

Segment	Wynik
Pojedynczy segment	"Single" --- licz x1
Podwójny segment	"Double" ---- licz x2
Potrójny segment	"Triple" ----- licz x3
Bull's-eye	25 punktów
Double Bull's-eye	25 punktów x2



OPIS PRZYCISKÓW

1. Naciśnij przycisk „POWER” i wejdź w normalny stan pracy po usłyszaniu dźwięku.
2. Użyj przycisku „GAME” w celu wyboru gry (G01-G18). Za pomocą tego przycisku można również wyjść z gry i powrócić do początkowego ekranu.
3. Przycisk „OPCJA” służy do wyboru podgry. (G01-G18)
4. Za pomocą przycisku „PLAYER” można wybrać liczbę graczy, domyślna wartość to 2.
5. Przycisk „DOUBLE IN/OUT” jest używany tylko dla G02, szczegółowe informacje znajdują się w instrukcji obsługi gry.
6. Przycisk „START/NEXT” służy do rozpoczęcia gry lub przejścia do następnego gracza.

SYGNAŁY DŹWIĘKOWE

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

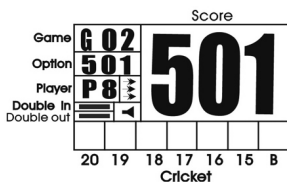
ZASADY GRY

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

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

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

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



Double in (101. 201. 301. 401. 501. 601. 701. 801. 901)

oznacza, że start gry (naliczania punktów) rozpoczyna się od pierwszego trafienia w pole Double

Double out (101. 201. 301. 401. 501. 601. 701. 801. 901)

oznacza że grę można zakończyć tylko przez trafienie w segment z podwójną punktacją. Jeśli wynik gracza spadnie do 1 lub poniżej 0, oznacza to "burst dart" i gracz nie może uzyskać wyniku w tej turze, ale może zachować tylko wynik z ostatniej kolejki.

Double in/out (101. 201. 301. 401. 501. 601. 701. 801. 901)

Gdy na ekranie LCD pojawi się napis "Double in" i "Double out", oznacza to, że gra jest rozgrywana w trybie "Double in" i "Double out", który można rozpocząć i zakończyć tylko przez trafienie w segmenty z podwójną punktacją. Jeśli wynik gracza spadnie do 1 lub poniżej 0, oznacza to "burst dart" i gracz nie może uzyskać wyniku w tej turze, ale może zachować tylko wynik z ostatniej tury.

→ G03 Round Clock / ZEGAR (5. 10. 15. 20)

1. (5. 10. 15. 20) liczą się trafienia w dowolny segment.

"5" trafienie segmentów od 1 do 5. "10" trafienie segmentów od 1 do 10.

"15" trafienie segmentów od 1 do 15. "20" trafienie segmentów od 1 do 20.

2. Gracz powinien trafić rzutkami do segmentu na podstawie wskazań tarczy. Jeśli segment zostanie trafiony, tarcza wyda głos "Ye" lub "Sorry". Po trafieniu w segment, zostanie wskazany następny segment.

→ G04 Round Clock-Double / PODWÓJNY ZEGAR (205. 210. 215. 220)

1. (205. 210. 215. 220) Aby otrzymać punkty, wystarczy trafić w segment z podwójną punktacją. Pozostałe funkcje takie same jak G03.

→ G05 Round Clock-Triple / POTRÓJNY ZEGAR (305. 310. 315. 320)

1. "305. 310. 315. 320" Oznacza trafienie rzutki w potrójny segment aby zdobyć punkty. Inne funkcje są takie same jak G03.

→ G06 Simple Cricket / PROSTY KRYKIET (000. 020. 025)

1. Należy trafić w 15,16,17,18,19,20 lub bull's-eye

2. Gracz, który pierwszy trzykrotnie trafi w powyższe pola wygrywa.

Trafienie w segment Single – liczymy x 1

Trafienie w segment Double – liczymy x 2

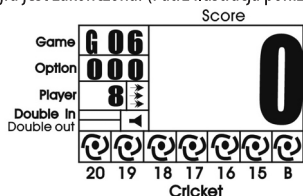
Trafienie w segment Triple – liczymy x 3

3. "000" - należy trafić w segmenty cyfr 15,16,17,18,19,20 i Bull's-eye. Kolejność trafień nie ma znaczenia.

4. "020" - należy 3 razy trafić 20, a następnie kolejno 19, 18, 17, 16, 15 i Bull's eye.

5. "025" - należy 3 razy trafić Bull's-eye, a następnie kolejno 15, 16, 17, 18, 19, 20

6. Każdy segment ma trzy wskaźniki " (". Po jednokrotnym rzucie jeden " (" zostanie włączony. Gdy wszystkie " (" zostaną włączone, gra jest zakończona. (Patrz ilustracja poniżej).



7. Gracz, który pierwszy włączy wszystkie " (" , zostaje zwycięzcą.

→ G07 Score Cricket / KRYKIET (E00. E20. E25)

1. Liczą się tylko trafienia w segmenty 15,16,17,18,19,20 lub Bull's-eye

2. Należy trafić we wszystkie powyższe numery:

Trafienie w segment Single – liczymy x 1

Trafienie w segment Double – liczymy x 2

Trafienie w segment Triple – liczymy x 3

3. "E00" — należy trafić w dowolny segment cyfr 15,16,17,18,19,20 i Bull's-eye. Kolejność trafień nie ma znaczenia.

4. "E20" – należy 3 razy trafić 20, a następnie kolejno 19, 18, 17, 16, 15 i Bull's eye.

5. "E25" - należy 3 razy trafić Bull's-eye, a następnie kolejno 15, 16, 17, 18, 19, 20

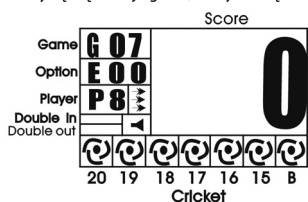
6. Każdy segment ma trzy wskaźniki " (". Po jednokrotnym rzucie jeden " (" zostanie włączony.

7. Jeśli gracz trafi trzykrotnie w punktowany segment to jego wynik jest otwarty. Jednak zostanie on zamknięty jeśli został trafiony 3 razy przez wszystkich graczy.

8. Każdy gracz musi starać się trafić w segment punktacji gdy jest „otwarty”.

9. Gdy segment zostanie trafiony trzykrotnie przez każdego z graczy, zostaje on zamknięty. Gracz powinien trafić kolejny wyznaczony segment, aby umożliwić przeciwnikom zbieranie punktów.

10. Zwycięzcą zostaje gracz, który zdobędzie najwyższy wynik po zamknięciu wszystkich segmentów punktacji. (Patrz zdjęcie poniżej.)



→ G08 Cut Throat Cricket (C00. C20. C25)

1. Liczą się tylko trafienia w segmenty 15,16,17,18,19,20 lub Bull's-eye.

2. Należy trafić we wszystkie powyższe numery:

Trafienie w segment Single – liczymy x 1 / Trafienie w segment Double – liczymy x 2 / Trafienie w segment Triple – liczymy x 3

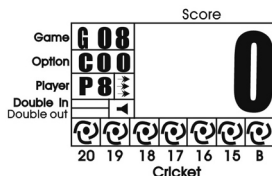
3. "C00" – należy trafić w dowolny segmenty cyfr 15,16,17,18,19,20 i Bull's-eye. Kolejność trafień nie ma znaczenia.

4. "C20" - należy 3 razy trafić 20, a następnie kolejno 19, 18, 17, 16, 15 i Bull's eye

5. "C25" - należy 3 razy trafić Bull's-eye, a następnie kolejno 15, 16, 17, 18, 19, 20

6. Każdy segment ma trzy wskaźniki " (". Po jednokrotnym rzucie jeden " (" zostanie włączony.

7. Jeśli gracz trafi trzykrotnie w punktowany segment to jego wynik jest otwarty. Jednak zostanie on zamknięty jeśli został trafiony 3 razy przez wszystkich graczy.
8. Punkty zdobyte przez aktualnego gracza zostaną dodane do wszystkich przeciwników.
9. Każdy gracz musi starać się trafić w segment punktacji gdy jest „otwarty”.
10. Po trzykrotnym trafieniu w segment przez wszystkich graczy, zostanie on zamknięty. Gracze powinni trafić w inny punktowany segment wskazany przez tarczę, aby umożliwić przeciwnikom zdobycie punktów.
11. Gracz, który uzyska najniższy wynik po zamknięciu wszystkich segmentów, zostaje zwycięzcą. (Patrz rysunek poniżej).



→ G09 Golf (10. 20. 30. 40. 50. 60. 70. 80. 90)

1. (10. 20. 30. 40. 50. 60. 70. 80. 90) należy wybrać jedną z tych liczb jako wynik do osiągnięcia. Gracz powinien kolejno trafić w punktowany segment od 1 do 18 (w pierwszej kolejce trafia w segment 1, w drugiej w segment 2, itd.). Jeśli segment zostanie trafiony, tarcza wyda dźwięk "Ye" lub "Sorry". Po trafieniu w segment, zostanie wskazany następny segment.
2. Zadaniem gracza jest uzyskanie jak najniższego wyniku. Jeżeli podczas swojej kolejki (trzech rzutów):
 - nie uda mu się trafić żadną lotką – otrzymuje 5 punktów, tzw. „bad dart”
 - trafi w segment Triple – otrzymuje 1 punkt., tzw. „Eagle dart”
 - trafi w segment Double – otrzymuje 2 punkty, tzw. „Bird dart”
 - trafi w segment Single – otrzymuje 3 punkty
 Gracz może wybrać dowolną z trzech lotek do zakończenia kolejki, ale tylko ostatnia liczy się do wyniku.
3. Jeśli gracz trafi w pojedynczy punktowany segment pierwszą rzutką i otrzyma 3 punkty, może zdecydować się na wejście w następnej kolejce. Jeśli chce uzyskać niższy wynik, gracz może nadal rzucać. Jeżeli po takiej decyzji nie trafi żadną z dwóch pozostałych lotek otrzyma 5 punktów
4. Jeżeli któryś z graczy uzyska zadeklarowany na początku wynik jest wyrzucany z gry. Jeżeli żaden z graczy nie uzyska zadeklarowanego wyniku po wykonaniu wszystkich 18-tu kolejek wygrywa gracz, który ma najmniejszą liczbę punktów.

→ G10 Bingo (132. 141. 168. 189)

1. Segmenty liczbowe zostaną wyświetlone na ekranie, gracz, który jako pierwszy trafi wszystkie segmenty liczbowe 3 razy, zostaje zwycięzcą. Jeśli segment zostanie trafiony, tarcza wyda dźwięk "Ye" lub "Sorry". Po trafieniu w segment, zostanie wskazany następny segment.
 1. 132 – trafiaj kolejno 15, 4, 8, 14, 3
 2. 141 – trafiaj kolejno 17, 13, 9, 7, 1
 3. 168 – trafiaj kolejno 20, 16, 12, 6, 2
 4. 189 – trafiaj kolejno 19, 10, 18, 5, 11
- Gracz musi trzykrotnie trafić w dany segment cyfry, aby przejść do kolejnego segmentu.
- Trafienie w segment Single – liczymy x 1
 Trafienie w segment Double – liczymy x 2
 Trafienie w segment Triple – liczymy x 3

→ G11 Big Little - Simple / PROSTE (3. 5. 7. 9. 11. 13. 15. 17. 19. 21)

1. Opcja 3. 5. 7. 9. 11. 13. 15. 17. 19. 21) oznacza pierwotną wartość życiową gracza.
2. Każdy gracz ma bazową ilość „żyć”, gdy gracz je straci – odpada. Gracze mają za zadanie trafiać w losowo wskazane segmenty tarczy
3. Trafienie we wskazaną cyfrę podczas pierwszego lub drugiego rzutu pozwala graczowi wyznaczenie segmentu tarczy dla kolejnego gracza (czyli kolejny gracz musi trafić w segment, w który trafił gracz poprzedni). Jeżeli kolejny gracz trafi w wyznaczony cel trzykrotnie lub nie wyznaczy nowego celu, to nowy cel zostanie losowo wyznaczony przez kolejnego gracza. Jeśli segment zostanie trafiony, tarcza wyda dźwięk "Ye" lub "Sorry".

4. Ważne jest, aby trafić w dowolne miejsce docelowego segmentu numerycznego, niezależnie od tego, czy jest to pojedynczy, podwójny czy potrójny segment punktowany.
 5. Jeśli tylko jeden gracz ma wartość życia, gra jest zakończona, a ten gracz jest zwycięzcą.
- ➔ **G12 Big Little - Hard** (H03. H05. H07. H09. H11. H13. H15. H17. H19. H21)
1. Opcja (H03. H05. H07. H09. H11. H13. H15. H17. H19. H21) oznacza pierwotną wartość życiową gracza.
 2. Ważne tylko w przypadku trafienia w ten sam segment punktacji (pojedynczy, podwójny, potrójny) numeru docelowego.
 3. Pozostałe funkcje tak samo jak **G11**.
- ➔ **G13 Killer / ZABÓJCA** (3. 5. 7. 9. 11. 13. 15. 17. 19. 21)
1. Opcja (3. 5. 7. 9. 11. 13. 15. 17. 19. 21) oznacza pierwotną wartość życiową gracza.
 2. Po wejściu do gry, w oknie punktacji pojawia się napis "SEL" (Select), aby odpowiedzieć graczowi, że może wybrać segment punktowania. Pierwszy punktowany segment trafiony przez gracza jest wybierany jako jego segment, następnie należy nacisnąć przycisk "NEXT", aby następny gracz mógł wybrać swój punktowany segment. Gdy wszyscy gracze wybiorą punktowane segmenty, gra się rozpoczyna.
 3. Po tym, jak wszyscy gracze wybiorą swoje segmenty punktowania, zaczynają rzucać. Dopiero po trafieniu w wybrany segment punktacji, gracz może zostać zabójcą w całej grze.
 4. Gdy segment punktacji gracza zostanie trafiony przez zabójcę - przeciwnika, odbiera mu się jedną wartość życia. Wartość życia można wyświetlić na ekranie.
 5. Jeśli gracz stał się "zabójcą" i ponownie trafi w swój segment docelowy, zostanie odwołany z kwalifikacji "zabójcy" i zmniejszona zostanie jego wartość życia o jedną.
 6. Gracz-zabójca powinien zrobić wszystko aby pozbawić przeciwników wartości życia, trafiając w ich segment docelowy.
 7. Jeśli segment zostanie trafiony, rzutka wyda dźwięk "Ye" lub "Sorry".
 8. Opcja (3. 5. 7. 9. 11. 13. 15. 17. 19. 21) oznacza, że gracz może zostać zabójcą, gdy trafi w wybrany segment liczbowy, niezależnie od tego, czy jest to segment punktowany pojedynczo, podwójnie czy potrójnie.
 9. Jeśli tylko jeden gracz ma wartość życia, gra jest zakończona, a ten gracz jest zwycięzcą.
 10. W grę powinno grać więcej niż dwie osoby.
- ➔ **G14 Killer-Double / PODWÓJNY ZABÓJCA** (203. 205. 207. 209. 211. 213. 215. 217. 219. 221)
1. Opcja (203. 205. 207. 209. 211. 213. 215. 217. 219. 221) oznacza pierwotną wartość życiową gracza.
 2. Opcja (203. 205. 207. 209. 211. 213. 215. 217. 219. 221) oznacza, że gracz może zostać zabójcą tylko wtedy, gdy trafi w wybraną liczbę z podwójnym segmentem punktowania.
 3. Pozostałe funkcje jak **G13**.
- ➔ **G15 Killer-Triple / POTRÓJNY ZABÓJCA** (303. 305. 307. 309. 311. 313. 315. 317. 319. 321)
1. Opcja (303. 305. 307. 309. 311. 313. 315. 317. 319. 321) oznacza pierwotną wartość życiową gracza.
 2. Option (303. 305. 307. 309. 311. 313. 315. 317. 319. 321) oznacza, że gracz może zostać zabójcą tylko wtedy, gdy trafi w wybraną liczbę z potrójnym segmentem punktowania.
 3. Pozostałe funkcje jak **G13**.
- ➔ **G16 Shoot Out / SZYBKA STRZAŁA** (H03. H05. H07. H09. H11. H13. H15. H17. H19. H21)
1. Opcja (H03. H05. H07. H09. H11. H13. H15. H17. H19. H21) oznacza pierwotną wartość życiową gracza.
 2. Gracz losowo otrzymuje segment z numerem, który ma trafić. Gracz musi go trafić w ciągu dziesięciu sekund, w przeciwnym razie trafienie nie będzie ważne. Jeśli segment zostanie trafiony, rzutka wyda dźwięk "Ye" lub "Sorry". Po trafieniu segmentu zostanie wskazany następny segment.
 3. Każde trafienie w "docelowy" segment pojedynczy, podwójny lub potrójny powoduje zmniejszenie o jedną wartość życia.
 4. Wygrywa gracz, którego wartość życia została zredukowana do 0 jako pierwszego.
- ➔ **G17 Legs over / WYNIK W GÓRĘ** (3. 5. 7. 9. 11. 13. 15. 17. 19. 21)
1. Opcja (3. 5. 7. 9. 11. 13. 15. 17. 19. 21) oznacza pierwotną wartość życiową gracza.
 2. Tarcza losowo wybiera wynik dla pierwszego gracza. Zadaniem pierwszego gracza jest osiągnięcie za pomocą trzech rzutów wyniku wyższego niż wygenerowany przez tarczę. Jeżeli gracz uzyska wynik niższy traci jedno życie
 3. Zadaniem następnego gracza jest uzyskanie wyniku wyższego niż wynik gracza poprzedniego. Jeżeli gracz uzyska wynik niższy traci jedno życie.
 4. Gracze nie mogą skasować wyniku. Jeśli gracz naciśnie przycisk START lub żadna lotka nie trafi w segment, straci również jedną wartość życia.

5. Gracz zostanie wyeliminowany, gdy nie pozostanie mu żadna wartość życia, a na przypomnienie o tym wydany zostanie dźwięk.
6. Jeśli tylko jeden gracz ma wartość życia, gra jest zakończona, a ten gracz jest zwycięzcą..
7. W grę powinno grać więcej niż dwie osoby.

→ G18 Legs Under / WYNIK W DÓŁ (U03. U05. U07. U09. U11. U13. U15. U17. U19. U21)

1. Opcja (U03. U05. U07. U09. U11. U13. U15. U17. U19. U21) oznacza pierwotną wartość życiową gracza.
2. Tarcza losowo wybiera wynik dla pierwszego gracza. Zadaniem pierwszego gracza jest osiągnięcie za pomocą trzech rzutów wyniku niższego niż wygenerowany przez tarczę. Jeżeli gracz uzyska wynik wyższy traci jedno życie.
3. Jeśli gracz spudłuje trzy rzutki i uzyska 0 punktów, odbiera się mu jedną wartość życia, a wynik zostaje zachowany na pierwotnym poziomie.
4. Gracz powinien starać się uzyskać mniejszą liczbę punktów niż wynik poprzedniego gracza w danej turze. Gdy gracz uzyska wynik wyższy niż suma trzech rzutek poprzedniego gracza, odbiera mu się jedną wartość życia.
5. Gracze nie mogą usuwać punktów. Jeśli gracz naciśnie przycisk START bezpośrednio lub żadna lotka nie trafi w segment, straci również jedną wartość życia.
6. Gracz zostanie wyeliminowany, gdy nie pozostanie mu żadna wartość życia, a na przypomnienie o tym wydany zostanie dźwięk.
7. Jeśli tylko jeden gracz ma wartość życia, gra jest zakończona, a ten gracz jest zwycięzcą.
8. W grę powinno grać więcej niż dwie osoby.

ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW

• Brak zasilania

Sprawdź, czy baterie są prawidłowo zainstalowane, lub czy ich moc nie jest za niska/wyczerpana.

• Gra nie liczy punktów

Sprawdź, czy gra jest w trybie konfiguracji lub czy gra jest wstrzymana. Naciśnij przycisk START/NEXT, aby sprawdzić, czy gra się rozpocznie. Można również sprawdzić, czy nie zablokowały się segmenty punktacji lub przyciski funkcyjne.

• Zablokowany segment lub przycisk

Podczas transportu lub w trakcie normalnej gry może dojść do chwilowego zablokowania segmentów punktacji. Jeśli taka sytuacja ma miejsce, wszystkie automatyczne punktowanie zostanie przerwane. Delikatnie usuwając lotkę lub poruszając segmentem palcem, będziesz w stanie uwolnić segment. Następnie gra może zostać wznowiona, a funkcje punktacji powrócą do normy.

• Usuwanie złamanych końcówek

Plastikowa końcówka jest bezpieczniejsza, ale nie jest wieczna, może się złamać i pozostać w tarczy. Jeśli tak się stanie, spróbuj wyciągnąć rzutkę delikatnie z parą szczypiec. Pamiętaj, że im cięższy dart z plastikową końcówką, tym większa szansa, że końcówka będzie się zginać lub łamać.

• Zakłócenia zasilania lub elektromagnetyczne

Jeśli wystąpią zakłócenia elektromagnetyczne, układy elektroniczne tarczy do rzutek mogą wykazywać nieregularne zachowanie lub nie kontynuować pracy. (Na przykład: silna burza z piorunami, przepięcie w sieci energetycznej, przerwa w dostawie prądu, zbyt bliskie sąsiedztwo silnika elektrycznego lub kuchenki mikrofalowej). Aby przywrócić grę do normalnego działania, wyjmij baterie na kilka sekund, a następnie włóż je ponownie. Pamiętaj, aby wyeliminować również źródło zakłóceń.

JAK DBAĆ O TARCZĘ ELEKTRONICZNĄ

- Ta gra jest przeznaczona do użytku WYŁĄCZNIE z RZUTKAMI Z MIĘKKIMI KOŃCÓWKAMI.
- Unikaj wystawiania tarczy na ekstremalne warunki pogodowe lub temperatury.
- Unikaj narażania tarczy na działanie płynów lub nadmiernej wilgoci.
- Czyść tarczę wyłącznie wilgotną szmatką i/lub łagodnym detergentem.
- Wyjmij baterie, gdy tarcza nie jest używana.



Możesz pomóc chronić środowisko! Należy pamiętać o przestrzeganiu lokalnych przepisów: oddać nie działający sprzęt elektryczny do odpowiedniego punktu utylizacji odpadów. Wyjmij baterie przed złomowaniem produktu.

NÁVOD K OBSLUZE

POZOR

- Elektronický terč NENÍ hračka. Montáž musí provádět dospělá osoba.
- Šípky mohou způsobit zranění. Při hře by děti měly zůstat pod dohledem dospělých

POPIS

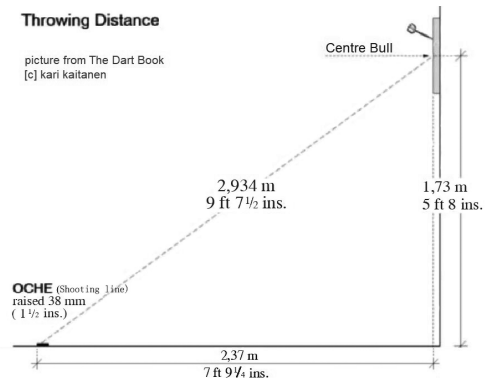
- LCD displej
- 18 stylů a 159 vzrušujících her
- Hrát může současně maximálně 8 hráčů
- Napájení - 3x baterie AA 1,5V

MONTÁŽ TERČE NA ZEĎ

Určete místo, jehož volná vzdálenost je od terče 3 m. Zavěste ho tak, aby jeho střed byl ve výšce 1,73 m od země. Během hry by měl být hráč vzdálen od terče 2,37 m. Před zahájením hry se ujistěte, že jsou 3xAA baterie nabité. Terč by měl být připevněn k pevné a dostatečně hrubé stěně, aby nedošlo k provrtání šroubů na druhou stranu.

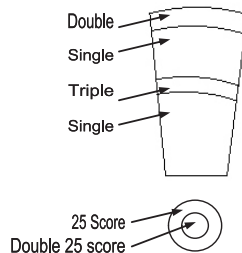
Throwing Distance

picture from The Dart Book
[c] kari kaitanen



PRAVIDLA POČÍTÁNÍ BODŮ

Pole/segment	Výsledek
Jednoduché pole	"Single" --- x1
Dvojnásobné pole	"Double" ---- x2
Trojnásobné pole	Triple" ----- x3
Bull's-eye	25 bodů
Double Bull's-eye	25 bodů x2



POPIS FUNKCÍ TLAČÍTEK

- Stiskněte tlačítko „POWER“ a po zaznění zvuku pokračujte v nastavení hry.
- Pomocí tlačítka „GAME“ vyberte hru (G01-G18). Tímto tlačítkem můžete také hru ukončit a vrátit se na úvodní obrazovku.
- Tlačítko „OPTION“ slouží k výběru dílčí hry (G01-G18)
- Tlačítkem "PLAYER" zvolte počet hráčů, výchozí hodnota je 2.
- Tlačítko "DOUBLE IN/OUT" se používá pouze u hry G02, podrobnosti naleznete v návodu ke hře.
- Tlačítko "START/NEXT" slouží ke spuštění hry nebo pro změnu dalšího hráče.

ZVUKOVÁ SIGNALIZACE

1. "Laser" – zvuk, který se ozve při nárazu šipky do terče
2. "Double" – zvuk informuje o zasažení dvojitého pole (x2)
3. "Triple" – zvuk informuje o zasažení trojitého pole (x3)
4. "Score" – zvuk informuje o výsledku v dané hře
5. "Close" – zvuk indikuje konec počítaného segmentu
6. "Open" – zvuk signalizuje otevření počítaného segmentu
7. "Too High" – zvuk signalizuje, že se počítá od začátku
8. "Winner" – zvuk signalizuje, že se objevil první výherce
9. "Bull's-Eye" – Zvuk signalizuje zásah do pole Bull's-Eye (25 bodů)
10. "Next/Player" – po hození všech tří šipek předchozím hráčem se ozve zvukový signál pro hod dalšího hráče
11. "Ye" – zvuk znamená, že byl zasažen cílový segment.
12. "Sorry" – zvuk znamená, že cílový segment nebyl zasažen.

PRAVIDLA A SEZNAM HER

→ G01 Count-Up / PŘÍČÍTÁNÍ (100. 200. 300. 400. 500. 600. 700. 800. 900)

Cílem hry je co nejrychleji dosáhnout vybraného počtu bodů. Vítězem se stává hráč, který jako první dosáhne požadovaného počtu bodů.

→ G02 Count-Down / ODČÍTÁNÍ (101. 201. 301. 401. 501. 601. 701. 801. 901)

Každý hráč začíná hru se stejným počtem bodů (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901). S každým hodem se odpočítávají získané body. Vyhrává hráč, který jako první dosáhne nuly. Hráči si mohou vybrat různé herní režimy pomocí tlačítka "DOUBLE IN/OUT" (viz obrázky níže).



Double in (101. 201. 301. 401. 501. 601. 701. 801. 901)

znamená, že začátek hry (bodování) začíná prvním zásahem do pole Double. Pak se body započítávají obvyklým způsobem.

Double out (101. 201. 301. 401. 501. 601. 701. 801. 901)

znamená, že hru lze ukončit pouze zasažením pole Double, kterým dosáhne počtu 0. Pokud skóre hráče klesne na 1 nebo pod 0, spustí se "burst dart" což znamená, že hráč může ukončit hru nejdříve v následujícím kole.

Double in/out (101. 201. 301. 401. 501. 601. 701. 801. 901)

Když se na LCD zobrazí „Double in“ a „Double out“, znamená to, že hra se hraje v režimu „Double in“ a „Double out“, který lze spustit a ukončit pouze zásahem do pole Double. Pokud skóre hráče klesne na 1 nebo pod 0, spustí se "burst dart" což znamená, že hráč může ukončit hru nejdříve v následujícím kole.

→ G03 Round Clock / HODINY (5. 10. 15. 20)

1. (5. 10. 15. 20) I1. Cílem této hry je zasáhnout postupně jedenkrát každé číslo od 1 do 20 a potom střed terče

“5” zasažení segmentů 1 až 5. “10” zasažení segmentů 1 až 10

“15” zasažení segmentů 1 až 15. “20” zasažení segmentů 1 až 20.

2. Hráč musí zasáhnout segment šipkami podle indikace terče. Displej ukazuje hráči, který je na řadě, které číslo musí zasáhnout. Toto číslo se vždy zvyšuje o 1, jakmile hráč předchozí číslo zasáhne. Pokud je segment zasažen, terč vydá zvuk "Ye" nebo "Sorry". Symbol „E“ označuje poslední zásah do středu terče.

→ G04 Round Clock-Double / DOUBLE HODINY (205. 210. 215. 220)

1. (205. 210. 215. 220) Tato varianta je obtížnější, je vhodná pro trénink pro DOUBLE IN / DOUBLE OUT. Započítávají se pouze ty zásahy, které zasáhnou pole double. Zbýlý princip hry je stejný jako u G03.

→ G05 Round Clock-Triple / TRIPLE HODINY (305. 310. 315. 320)

1. “305. 310. 315. 320” Každý hráč musí ve správném pořadí zasáhnout pole Triple. Zbýlý princip hry je stejný jako u G03.

→ G06 Simple Cricket / KRIKET BEZ SKÓRE (000. 020. 025)

1. Hraje se pouze na pole 15, 16, 17, 18, 19, 20 nebo střed terče

2. Vyhrává hráč, který jako první třikrát trefí výše uvedená pole nebo hodí Triple.

Hod v segmentu Single – x1

Hod v segmentu Double – x2

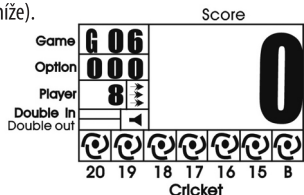
Hod v segmentu Triple – x3

3. "000" – musíte trefit pole čísel 15, 16, 17, 18, 19, 20 a střed. Na pořadí zásahů nezáleží.

4. "020" – musíte třikrát trefit 20 a pak 19, 18, 17, 16, 15 a střed.

5. "025" – musíte třikrát trefit střed a pak postupně 15, 16, 17, 18, 19, 20.

6. Každý segment má tři symboly "(" ("). Po jednom zásahu se rozsvítí jeden "(" ("). Když jsou zobrazeny všechny "(" ("), hra končí. (viz obrázek níže).



7. Hráč, který jako první zapne všechny symboly "(" ("), vyhrává.

→ G07 Score Cricket / KRIKET SE SKÓRE (E00. E20. E25.)

1. Hraje se pouze na pole 15, 16, 17, 18, 19, 20 nebo střed terče

2. Cílem všech hráčů nebo týmů je u SCORE CRICKETU „uzavření“ každého čísla od 15 do 20 včetně středu terče

Hod v segmentu Single – x1

Hod v segmentu Double – x2

Hod v segmentu Triple – x3

3. "E00" – musíte trefit pole čísel 15, 16, 17, 18, 19, 20 a střed. Na pořadí zásahů nezáleží.

4. "E20" – musíte třikrát trefit 20 a pak 19, 18, 17, 16, 15 a střed.

5. "E25" – musíte třikrát trefit střed a pak postupně 15, 16, 17, 18, 19, 20.

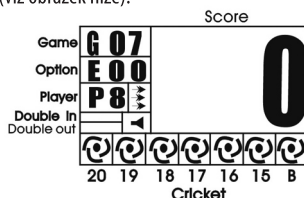
6. Každý segment má tři symboly "(" ("). Po jednom zásahu se rozsvítí jeden "(" (").

7. Hráč nebo tým „uzavírá“ číslo nebo střed terče tím způsobem, že buď zasáhne jeden jednoduchý, jeden dvojitý a jeden trojitý segment (1x single, 1x double, 1x triple); nebo tři jednoduché segmenty (3x single). Zásah do vnějšího středového kruhu se počítá jako jednoduchý, do vnitřního středového kruhu se počítá jako dvojnásobek.

8. První hráč, který dosáhne „uzavření“ jednoho čísla, toto číslo „vlastní“ a může sbírat body zásahy do tohoto čísla tak dlouho, dokud se soupeři nepodaří toto číslo také „uzavřít“. Hráč si tedy může zavřít pole, které ještě nemá uzavřené soupeř, a dalším hodem si připsávat body, nebo naopak bránit soupeři v připsování bodů uzavřením výseče, kterou má již soupeř splněnou.

9. Hráč nebo tým, který jako první „uzavře“ všechna čísla a střed terče a má stejný nebo vyšší počet bodů se stává vítězem.

(viz obrázek níže).



→ G08 Cut Throat Cricket / VYBÍJECÍ KRIKET (C00. C20. C25)

1. Hraje se pouze na pole 15, 16, 17, 18, 19, 20 nebo střed terče

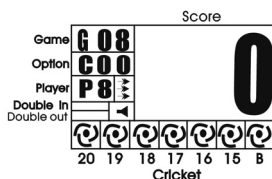
2. Musíte se trefit do všech výše uvedených čísel:

Hod v segmentu Single – x1

Hod v segmentu Double – x2

Hod v segmentu Triple – x3

3. "C00" – musíte trefit pole čísel 15, 16, 17, 18, 19, 20 a střed. Na pořadí zásahů nezáleží.
4. "C20" – musíte třikrát trefit 20 a pak 19, 18, 17, 16, 15 a střed.
5. "C25" – musíte třikrát trefit střed a pak postupně 15, 16, 17, 18, 19, 20.
6. Každý segment má tři symboly "("". Po jednom zásahu se rozsvítí jeden "("".
7. Hra má stejná pravidla jako „Kriket se skóre – G07“. Rozdílné je ale počítání bodů. Po uzavření jednoho čísla se každý další zásah na číslo přičítá soupeřům, kteří dosud toto číslo neuzavřeli. První hráč, kterému se podaří uzavřít všechna čísla + střed a který má nejmenší počet bodů, vyhrává.



→ G09 Golf (10. 20. 30. 40. 50. 60. 70. 80. 90)

1. (10. 20. 30. 40. 50. 60. 70. 80. 90) zvolte jedno z těchto čísel jako skóre.
Hráč by měl postupně zasáhnout bodovaný segment od 1 do 18 (v prvním kole zasáhne segment 1, ve druhém kole segment 2 atd.). Pokud je segment zasažen, terč vydá zvuk "Ye" nebo "Sorry". Po zasažení segmentu se zobrazí další segment.
2. Úkolem hráče je získat co nejnižší skóre. Pokud se během svého tahu (tři hody):
– nepodaří se mu trefit žádnou šipku - obdrží 5 bodů, za tzv. "Bad dart"
– zasáhne Triple segment - dostane 1 bod, tzv. "Eagle dart"
– zasáhne Double segment - dostane 2 body, tzv. "Bird dart"
– zasáhne Single segment - dostane 3 body
Hráč si může vybrat kteroukoli ze tří šipek k dokončení tahu, ale do skóre se počítá pouze ta poslední.
3. Pokud hráč zasáhne první šipkou Single bodovaný segment a získá 3 body, může se rozhodnout přejít do dalšího kola. Pokud chce hráč dosáhnout nižšího skóre, může pokračovat v hzení. Pokud po tomto rozhodnutí netrefí ani jednu ze dvou zbývajících šipek, obdrží 5 bodů, místo 3.
4. Pokud žádný z hráčů nedosáhne deklarovaného skóre po všech 18 kolech, vyhrává hráč s nejmenším počtem bodů.

→ G10 Bingo (132. 141. 168. 189)

1. Na displeji se zobrazí náhodné segmenty čísel a vyhrává hráč, který jako první trefí všechny segmenty čísel třikrát. Pokud je segment zasažen, terč vydá zvuk "Ye" nebo "Sorry". Po zasažení segmentu se zobrazí další segment.
132 – trefuje se postupně 15, 4, 8, 14, 3
141 – trefuje se postupně 17, 13, 9, 7, 1
168 – trefuje se postupně 20, 16, 12, 6, 2
189 – trefuje se postupně 19, 10, 18, 5, 11

Hráč musí třikrát zasáhnout vybraný segment čísla, aby mohl postoupit do dalšího segmentu.

Hod v segmentu Single – x1

Hod v segmentu Double – x2

Hod v segmentu Triple – x3

→ G11 Big Little-Simple (3. 5. 7. 9. 11. 13. 15. 17. 19. 21)

1. Varianta (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) určuje počet životů hráče.
2. Každý hráč má základní počet "životů", když je ztratí - je mimo hru. Hráči musí zasáhnout náhodně označené segmenty čísel. Ten hráč, který zůstane ve hře nejdéle, vyhrává.
3. Zasažení uvedeného čísla během prvního nebo druhého hodu umožňuje hráči určit segment pro dalšího hráče (to znamená, že další hráč musí zasáhnout segment, který zasáhl předchozí hráč). Pokud další hráč zasáhne určený cíl napotřetí nebo se mu nepodaří nastavit nový cíl, bude nový cíl náhodně přidělen dalším hráčem. Pokud je segment zasažen, terč vydá zvuk "Ye" nebo "Sorry". Pokud hráč netrefí vyznačený cíl ve třech hodech, ztrácí body a cíl přechází na dalšího hráče.
4. Důležité je trefit se kdekoli v cílovém segmentu, ať už se jedná o Single, Double nebo Triple.
5. Pokud má hodnotu života pouze jeden hráč, hra končí a tento hráč je vítězem.

→ G12 Big Little - Hard (H03. H05. H07. H09. H11. H13. H15. H17. H19. H21)

1. Varianta (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21) určuje počet životů hráče.

2. Každý hráč má základní počet "životů", když je ztratí - je mimo hru. Hráči musí zasáhnout náhodně označené segmenty čísel. Ten hráč, který zůstane ve hře nejdéle, vyhrává.

Úkolem je trefit právě ten stejný segment terče. U varianty Hard záleží, zda byl v poli Single, nebo Double, nebo Triple. Zbýlý princip hry je stejný jako u G11.

→ G13 Killer / ZABIJÁK (3. 5. 7. 9. 11. 13. 15. 17. 19. 21)

1. Varianta (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) určuje počet životů hráče.

2. Po zapnutí hry se zobrazí „SEL“, co znamená, že hráč si má vybrat svůj segment hry. Segment, který hráč trefí, se stane jeho segmentem. Pro dalšího hráče zmáčknete „NEXT“ a další hráč si vybere svůj segment. Hra začíná, až si všichni hráči vyberou svůj segment.

3. Poté, co si všichni hráči vyberou své bodované segmenty, začnou házet. Pokud hráč trefí svůj segment, získá přezdívku „KILLER“.

4. Pokud Killer trefí segment protivníka, protivník ztrácí jeden život. Hráči mohou zobrazit svůj počet životů na displeji.

5. Pokud hráč, který je Killer trefí svůj segment, ztrácí přezdívku Killer a k tomu jeden život.

6. Úkolem Killera je trefení segmentů protivníka a zbavení je jejich životů.

7. Pokud je segment zasažen, terč vydá zvuk "Ye" nebo "Sorry".

8. Varianta (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) znamená, že Killer musí trefit (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) krát segment protivníka, aby vyhrál. Je jedno, zda jde o segment typu Single, Double nebo Triple.

9. Vyhrává hráč, který zbaví ostatní hráče všech životů.

10. Hru musí hrát více než 2 osoby.

→ G14 Killer-Double / ZABIJÁK DOUBLE (203. 205. 207. 209. 211. 213. 215. 217. 219. 221)

1. Varianta (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) určuje počet životů hráče.

2. Varianta (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) znamená, že Killer může získat body pouze při zasažení pole typu Double.

Zbýlý princip hry je stejný jako u G13.

→ G15 Killer-Triple / ZABIJÁK TRIPLE (303. 305. 307. 309. 311. 313. 315. 317. 319. 321)

1. Varianta (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) určuje počet životů hráče.

2. Varianta (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) znamená, že Killer může získat body pouze při zasažení pole typu Triple.

3. Zbýlý princip hry je stejný jako u k G13.

→ G16 Shoot Out / Odstřel (H03. H05. H07. H09. H11. H13. H15. H17. H19. H21)

1. Varianta (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21) určuje počet životů hráče.

2. Hráči je náhodně přidělen segment s číslem, které má zasáhnout. Hráč jej musí zasáhnout do 10 sekund. Pokud v tomto čase netrefí, ztrácí kolo. Pokud je segment zasažen, terč vydá zvuk "Ye" nebo "Sorry". Po zasažení segmentu se zobrazí další segment.

3. Každý zásah "cílového" segmentu, ať už Single, Double nebo Triple, vede ke ztrátě života.

4. Vítězem se stává hráč, jehož hodnota života se sníží na 0 jako první.

→ G17 Legs over (3. 5. 7. 9. 11. 13. 15. 17. 19. 21)

1. Varianta (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) určuje počet životů hráče.

2. Terč náhodně vybere cíl pro prvního hráče. Úkolem prvního hráče je dosáhnout pomocí 3 hodů vyššího výsledku než je vygenerovaný terčem. Pokud bude mít nižší počet, ztrácí jeden život.

3. Úkolem dalšího hráče je získání výsledku vyššího než prvního hráče. Pokud hráč získá nižší počet bodů, ztrácí jeden život.

4. Hráči nemohou vymazat skóre. Pokud hráč stiskne tlačítko START nebo se netrefí do terče, znamená taktéž ztrátu života.

5. Hráč odpadá, pokud ztratil všechny životy a pro upozornění se ozve zvukový signál.

6. Vyhrává hráč, který jako jediný neztratí všechny životy.

7. Hru musí hrát více než 2 osoby.

→ G18 Legs Under (U03. U05. U07. U09. U11. U13. U15. U17. U19. U21)

1. Varianta (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21) určuje počet životů hráče.
2. Terč náhodně vybere cíl pro prvního hráče. Úkolem prvního hráče je dosáhnout pomocí 3 hodů nižšího výsledku než je vygenerovaný terčem. Pokud bude mít vyšší počet, ztrácí jeden život.
3. Pokud hráč netrefí ani jednu šipku a získá 0 bodů, ztrácí život a skóre zůstává na původní úrovni.
4. Úkolem dalšího hráče je získání výsledku nižšího než prvního hráče. Pokud hráč získá vyšší počet bodů, ztrácí jeden život.
5. Hráči nemohou vymazat skóre. Pokud hráč stiskne tlačítko START nebo se netrefí do terče, znamená taktéž ztrátu života.
6. Hráč odpadá, pokud ztratil všechny životy a pro upozornění se ozve zvukový signál.
7. Vyhrává hráč, který jako jediný neztratí všechny životy.
8. Hru musí hrát více než 2 osoby.

ŘEŠENÍ PROBLÉMŮ

• Žádné napájení

Zkontrolujte, zda jsou baterie správně vloženy nebo zda není jejich kapacita příliš nízká/vybitá.

• Hra nepočítá body

Zkontrolujte, zda je hra v režimu nastavení nebo zda není hra pozastavena. Stisknutím tlačítka START/NEXT zkontrolujte, zda se hra spustí. Můžete také zkontrolovat, zda nejsou bodovací segmenty nebo funkční tlačítka zablokována.

• Zablokovaný segment nebo tlačítko

Během přepravy nebo při běžném hraní se může stát, že se mohou bodovací segmenty dočasně zablokovat. Pokud taková situace nastane, veškeré automatické bodování se zastaví. Jemným vyjmutím šipky nebo posunutím segmentu prstem budete moci segment uvolnit. Poté lze ve hře pokračovat a funkce bodování se vrátí do normálního režimu.

• Odstranění odlomených hrotů

Plastový hrot je bezpečnější, ale není věčný, může se zlomit a zůstat v terči. Pokud k tomu dojde, zkuste šipku jemně vytáhnout kleštěmi. Pamatujte, že čím těžší je šipka s plastovým hrotem, tím větší je pravděpodobnost, že se hrot ohne nebo zlomí.

• Napájecí nebo elektromagnetické rušení

Pokud dojde k elektromagnetickému rušení, elektronika terče se může chovat nepravdělně nebo nemusí pokračovat v provozu. (Například: silná bouřka, přepětí, výpadek proudu, přílišná blízkost elektromotoru nebo mikrovlnné trouby). Chcete-li obnovit normální provoz hry, vyjměte baterie na několik sekund a poté je znovu vložte. Nezapomeňte také odstranit zdroj rušení.

JAK PEČOVAT O ELEKTRONICKÝ TERČ

- Tato hra je určena POUZE PRO ŠIPKY S MĚKKÝMI HROTY.
- Nevystavujte terč extrémním povětrnostním podmínkám nebo teplotám.
- Vyhněte se kontaktu terče s kapalinami nebo nadměrnou vlhkostí.
- Terč čistěte pouze vlhkým hadříkem a/nebo jemným čistícím prostředkem.
- Pokud terč nepoužíváte, vyjměte baterie.



Můžete pomoci chránit životní prostředí! Nezapomeňte dodržovat místní předpisy: nefunkční elektrické zařízení odevzdejte do příslušného zařízení na likvidaci odpadu. Před likvidací výrobku vyjměte baterie.

BEDIENUNGSANLEITUNG

ACHTUNG

1. Die elektronische Dartscheibe ist KEIN Spielzeug. Sie sollte von einem Erwachsenen montiert werden.
2. Darts können Verletzungen verursachen. Während des Spiels sollten Kinder unter der Aufsicht von Erwachsenen bleiben.

BESCHREIBUNG

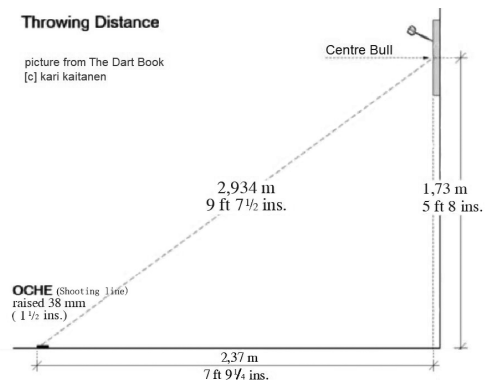
1. 1LCD-Display
2. 18 Stile und 159 spannende Spiele.
3. Es können maximal 8 Spieler gleichzeitig am Spiel teilnehmen.
4. Stromversorgung – 3x 1,5 V AA-Batterien.
5. Wenn die Dartscheibe 30 Minuten lang inaktiv bleibt, schalten sich das Display und die Peripheriegeräte automatisch aus und wechseln dann in den Schlafmodus.

STANDARDINSTALLATION

Bestimmen Sie einen Ort, an dem der freie Abstand zum Dart 3m beträgt. Hängen Sie es so auf, dass die Mitte in einer Höhe von 1,7 m ist. Während des Spiels sollte sich der Spieler in einem Abstand von 2,4 m vom Dartscheibe befinden. Stellen Sie sicher, dass die 3XAA Batterien geladen sind, bevor Sie mit dem Spielen beginnen. Die Dartscheibe sollte an einer festen Wand befestigt werden.

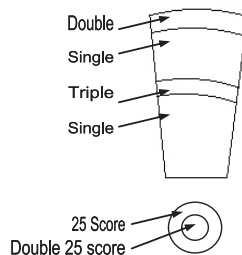
Throwing Distance

picture from The Dart Book
[c] kari kaitanen



REGELN FÜR DAS ZÄHLEN VON PUI

Segment	Ergebnis
Einzelnes Segment	"Single" ---- zählt x1
Zweifach Segment	"Double" ---- zählt x2
Dreifach Segment	"Triple" ----- zählt x3
Bull's-eye	25 Punkte
Double Bull's-eye	25 Punkte x2



BESCHREIBUNG DER DRUCKTASTEN

1. Drücken Sie die „POWER“-Taste und rufen Sie den normalen Betriebszustand auf, nachdem Sie einen Piepton gehört haben.
2. Verwenden Sie die „GAME“-Taste, um ein Spiel auszuwählen (G01 - G18). Mit dieser Taste können Sie das Spiel auch verlassen und zum ursprünglichen Bildschirm zurückkehren.
3. Die Taste „OPTION“ wird verwendet, um ein Unterspiel auszuwählen. (G01 - G18)
4. Mit der Taste „PLAYER“ können Sie die Anzahl der Spieler auswählen, der Standardwert ist 2.
5. Die Taste „DOUBLE IN/OUT“ wird nur für G02 verwendet, Einzelheiten entnehmen Sie bitte der Bedienungsanleitung zum Spiel.
6. Die Taste „START/NEXT“ wird verwendet, um das Spiel zu starten oder zum nächsten Spieler zu wechseln.

TONSIGNALLE

1. "Laser" - das Geräusch, das beim Aufprall des Darts auf die Dartscheibe erscheint.
2. "Double" - der Ton meldet, wenn das Feld Double getroffen wird (zählt x2)
3. "Triple" - der Ton meldet, wenn das Feld Triple getroffen wird (zählt x3)
4. "Score" - der Ton informiert über das Erreichen der Punktzahl in einem bestimmten Spiel.
5. „Close“ - der Ton bedeutet, dass das gezählte Segment geschlossen wird.
6. „Open“ - der Ton bedeutet das Öffnen des gezählten Segments.
7. "Too High" - der Ton bedeutet, dass Punkte abgezogen werden.
8. "Winner" - der Ton bedeutet das Erscheinen des ersten Gewinners.
9. "Bull's-Eye" - der Ton meldet, wenn das Bull's-Eye-Feld getroffen wird. (Zählung 25)
10. „Next/Player“ --- der Ton zeigt den nächsten Spieler an, nachdem der vorherige Spieler drei Darts geworfen hat.
11. „Ye“ --- der Ton bedeutet, dass das Zielsegment getroffen wurde.
12. „Sorry“ --- der Ton bedeutet, dass das Zielsegment nicht getroffen wurde.

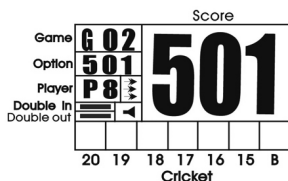
DIE REGELN DES SPIELS

→ G01 Count-Up / ZÄHLEN NACH OBEN (100. 200. 300. 400. 500. 600. 700. 800. 900)

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

→ G02 Count-Down / ZÄHLEN NACH UNTEN (101. 201. 301. 401. 501. 601. 701. 801. 901)

Jeder Spieler beginnt den Spiel mit der gleichen Punktzahl (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901). Bei jedem Wurf werden die erzielten Punkte nach unten gezählt. Der Spieler, der als Erster Null erreicht, gewinnt. Spieler können verschiedene Spielmodi mit der Taste "DOUBLE IN/OUT" auswählen (siehe Abbildung unten).



Double in (101. 201. 301. 401. 501. 601. 701. 801. 901)

bedeutet, dass der Start des Spiels (Punktezahl) mit dem ersten Treffer auf das Double-Feld beginnt

Double out (101. 201. 301. 401. 501. 601. 701. 801. 901)

bedeutet, dass das Spiel beginnt und beendet werden kann, indem die Segmente mit doppelter Punktzahl getroffen werden. Wenn die Punktzahl eines Spielers auf 1 oder unter 0 fällt, bedeutet dies "Burst Dart" und der Spieler kann in diesem Gang keine Punktzahl erzielen, kann aber nur die Punktzahl der letzten Reihe behalten.

Double in/out (101. 201. 301. 401. 501. 601. 701. 801. 901)

Wenn auf dem LCD-Display "Double in" und "Double out" angezeigt wird, bedeutet dies, dass das Spiel im Modus "Double in" und "Double out" gespielt wird, der nur gestartet und beendet werden kann, indem die Segmente mit der doppelten Punktzahl getroffen werden. Wenn die Punktzahl eines Spielers auf 1 oder unter 0 fällt, bedeutet dies "Burst Dart" und der Spieler kann in diesem Gang keine Punktzahl erzielen, kann aber nur die Punktzahl der letzten Reihe behalten.

→ G03 Round Clock / UHRZEIT (5. 10. 15. 20)

1. (5. 10. 15. 20) es zählen Treffer auf jedem Segment.

"5" Treffer der Segmente von 1 bis 5. "10" Treffer der Segmente von 1 bis 10.

"15" Treffer der Segmente von 1 bis 15. "20" Treffer der Segmente von 1 bis 20.

2. Der Spieler sollte die Darts in das Segment auf der Grundlage der Anzeige der Scheibe treffen. Wenn ein Segment getroffen wird, wird die Dartscheibe "Ye" oder "Sorry" sagen. Wenn Sie ein Segment treffen, wird das nächste Segment angezeigt.

→ G04 Round Clock-Double / DOPPELTE UHR (205. 210. 215. 220)

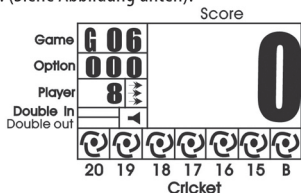
1. (205. 210. 215. 220) Um Punkte zu erhalten, müssen Sie nur das Segment mit einer doppelten Punktzahl treffen. Alle anderen Funktionen sind die gleichen wie bei G03.

→ G05 Round Clock-Triple / DREIFACHE UHR (305. 310. 315. 320)

1. "305. 310. 315. 320" Bedeutet, dass Sie einen Dart in ein dreifaches Segment treffen, um Punkte zu erreichen. Andere Funktionen sind die gleichen wie bei G03.

→ G06 Simple Cricket / EINFACHES KRIKETT (000. 020. 025)

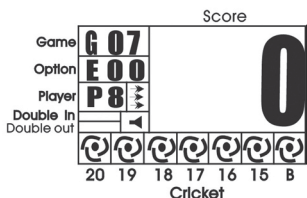
1. Sie müssen 15,16,17,18,19,20 oder Bull's-Eye treffen
2. Der Spieler, der zuerst dreimal die obigen Felder trifft, gewinnt.
Treffer im Segment Single – zählen x 1
Treffer im Segment Double – zählen x 2
Treffer im Segment Triple – zählen x 3
3. "000" – treffen Sie die Segmente der Ziffern 15,16,17,18,19,20 und Bull's-Eye. Die Reihenfolge der Treffer spielt keine Rolle.
4. "020" – Sie müssen dreimal 20 treffen, gefolgt von 19, 18, 17, 16, 15 und Bull's Eye.
5. "025" – Sie müssen dreimal Bull's-Eye treffen, gefolgt von 15, 16, 17, 18, 19, 20
6. Jedes Segment hat drei Indikatoren " (" Nach einmaligem Wurf wird ein " (" aktiviert. Wenn alle " (" aktiviert sind, ist das Spiel beendet. (Siehe Abbildung unten).



7. Der Spieler, der zuerst alle " (" aktiviert, ist der Gewinner.

→ G07 Score Cricket / KRIKETT (E00. E20. E25)

1. Es zählen nur die Treffer der Segmente 15,16,17,18,19,20 oder Bull's-Eye
2. Sie müssen alle oben genannten Zahlen treffen:
Treffer im Segment Single – zählen x 1
Treffer im Segment Double – zählen x 2
Treffer im Segment Triple – zählen x 3
3. "E00" – – Sie müssen ein beliebiges Segment der Ziffern 15,16,17,18,19,20 und Bull's-Eye treffen. Die Reihenfolge der Treffer spielt keine Rolle.
4. "E20" – Sie müssen dreimal 20 treffen, gefolgt von 19, 18, 17, 16, 15 und Bull's Eye.
5. "E25" – Sie müssen dreimal Bull's-eye treffen, gefolgt von 15, 16, 17, 18, 19, 20
6. Jedes Segment hat drei Indikatoren " (" Wenn Sie einmal eins drücken, wird " (" eingeschaltet.
7. Trifft ein Spieler dreimal ein Punktesegment, ist sein Punktestand offen. Es wird jedoch geschlossen, wenn es 3 Mal von allen Spielern getroffen wurde.
8. Jeder Spieler muss versuchen, das Punktesegment zu treffen, während es "offen" ist.
9. Wenn ein Segment dreimal von jedem Spieler getroffen wird, ist es geschlossen. Der Spieler sollte das nächste ausgewiesene Segment treffen, damit die Gegner Punkte sammeln können.
10. Der Gewinner ist der Spieler mit der höchsten Punktzahl, nachdem alle Punktesegmente geschlossen wurden. (Siehe Foto unten.)



→ G08 Cut Throat Cricket (C00. C20. C25)

1. Es zählen nur die Treffer der Segmente 15,16,17,18,19,20 oder Bull's-Eye.
2. Sie müssen alle oben genannten Zahlen treffen:
Treffer im Segment Single – zählen x 1 / Treffer im Segment Double – zählen x 2 /
Treffer im Segment Triple – zählen x 3
3. "C00" – Sie müssen ein beliebiges Segment der Ziffern 15,16,17,18,19,20 und Bull's-Eye treffen. Die Reihenfolge der Treffer spielt keine Rolle.
4. "C20" – Sie müssen dreimal 20 treffen, gefolgt von 19, 18, 17, 16, 15 und Bull's Eye

"C25"- Sie müssen dreimal Bull's-eye treffen, gefolgt von 15, 16, 17, 18, 19, 20

6. Jedes Segment hat drei Indikatoren " (" . Wenn Sie einmal eins drücken, wird " (" eingeschaltet.

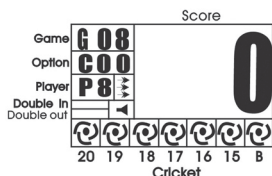
7. Trifft ein Spieler dreimal ein Punktesegment, ist sein Punktestand offen. Es wird jedoch geschlossen, wenn es 3 Mal von allen Spielern getroffen wurde.

8. Die Punkte, die der aktuelle Spieler erreicht hat, werden allen Gegnern hinzugefügt.

9. Jeder Spieler muss versuchen, das Punktesegment zu treffen, während es "offen" ist.

10. Nachdem alle Spieler ein Segment dreimal getroffen haben, wird es geschlossen. Spieler sollten ein anderes Punktesegment treffen, das von der Dartscheibe angezeigt wird, um den Gegnern zu ermöglichen, Punkte zu sammeln.

11. Der Spieler, der nach dem Schließen aller Segmente die niedrigste Punktzahl erzielt, ist der Gewinner. (Siehe Abbildung unten.)



→ G09 Golf (10. 20. 30. 40. 50. 60. 70. 80. 90)

1. 10. 20. 30. 40. 50. 60. 70. 80. 90) Wählen Sie eine dieser Zahlen als zu erreichende Punktzahl.

Der Spieler sollte nacheinander die Punktesegmente von 1 bis 18 treffen (in der ersten Runde trifft er Segment 1, in der zweiten Runde trifft er Segment 2 usw.). Wenn das Segment getroffen wird, ertönt Dart „Ye“ oder „Sorry“. Nachdem Sie ein Segment getroffen haben, wird auf das nächste Segment hingewiesen.

2. Die Aufgabe des Spielers ist es, die niedrigstmögliche Punktzahl zu erzielen. Wenn während seines Gangs (drei Würfe):

- er keinen Dart trifft – erhält er 5 Punkte, sog. „Bad dart“
- er in Segment Triple trifft – erhält er 1 Punkt, sog. „Eagle dart“
- er in Segment Double trifft – erhält er 2 Punkte, sog. „Bird dart“
- er in Segment Single trifft – erhält er 3 Punkte

Der Spieler kann einen der drei Darts auswählen, um die Reihe zu beenden, aber nur der letzte zählt für das Ergebnis.

3. Wenn ein Spieler mit dem ersten Dart ein einzelnes Punktesegment trifft und 3 Punkte erhält, kann er sich für die nächste Runde entscheiden. Wenn er eine niedrigere Punktzahl erreichen will, kann der Spieler immer noch werfen. Wenn Sie nach dieser Entscheidung keinen der beiden verbleibenden Darts treffen, erhalten Sie 5 Punkte.

4. Wenn ein Spieler die zu Beginn angegebene Punktzahl erreicht, wird er aus dem Spiel geworfen. Wenn nach allen 18 Spielzügen kein Spieler die angegebene Punktzahl erreicht hat, gewinnt der Spieler mit den wenigsten Punkten.

→ G10 Bingo (132. 141. 168. 189)

1. Die Zahlensegmente werden auf dem Bildschirm angezeigt, der Spieler, der zuerst alle Zahlensegmente 3 Mal trifft, ist der Gewinner. Wenn ein Segment getroffen wird, gibt der Dart ein „Ye“ oder „Sorry“-Ton aus. Wenn Sie ein Segment treffen, wird das nächste Segment angezeigt.

1. 132 – treffen Sie nacheinander 15, 4, 8, 14, 3
2. 141 – treffen Sie nacheinander 17, 13, 9, 7, 1
3. 168 – treffen Sie nacheinander 20, 16, 12, 6, 2
4. 189 – treffen Sie nacheinander 19, 10, 18, 5, 11

Der Spieler muss das Segment der Zahl dreimal treffen, um zum nächsten Segment zu gelangen.

- Treffer im Segment Single – zählen x 1
- Treffer im Segment Double – zählen x 2
- Treffer im Segment Triple – zählen x 3

→ G11 Big Little - Simple / EINFACHE (3. 5. 7. 9. 11. 13. 15. 17. 19. 21)

1. Die Option 3. 5. 7. 9. 11. 13. 15. 17. 19. 21) bezeichnet den ursprünglichen Lebenswert des Spielers.

2. Jeder Spieler hat eine Grundmenge an „Leben“, wenn der Spieler sie verliert – er scheidet aus. Die Spieler müssen zufällig ausgewählte Segmente der Dartscheibe treffen.

3. Wenn Sie beim ersten oder zweiten Wurf eine angezeigte Ziffer treffen, können Sie ein Segment der Dartscheibe für den nächsten Spieler bestimmen (d. h. der nächste Spieler muss das Segment treffen, das der vorherige Spieler getroffen hat). Wenn ein anderer

Spieler ein angezeigtes Ziel dreimal trifft oder kein neues Ziel setzt, wird ein neues Ziel zufällig vorgelegt. W nächsten Spieler festenn ein Segment getroffen wird, bringt der Dart ein "Ye" oder "Sorry" -Ton hervor.

4. Es ist wichtig, dass Sie irgendwo auf Ihrem numerischen Zielsegment treffen, egal ob es sich um ein einzelnes, doppeltes oder dreifaches Punktesegment handelt.

5. Wenn nur ein Spieler einen Lebenswert hat, ist das Spiel vorbei und dieser Spieler ist der Gewinner.

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

1. Die Option (H03. H05. H07. H09. H11. H13. H15. H17. H19. H21) bezeichnet den ursprünglichen Lebenswert des Spielers.

2. Nur gültig, wenn das gleiche Punktesegment (einfach, doppelt, dreifach) der Zielnummer getroffen wurde.

3. Andere Funktionen wie bei **G11**.

→ **G13 Killer / KILLER** (3. 5. 7. 9. 11. 13. 15. 17. 19. 21)

1. Die Option (3. 5. 7. 9. 11. 13. 15. 17. 19. 21) bezeichnet den ursprünglichen Lebenswert des Spielers.

2. Beim Betreten des Spiels erscheint im Punktzahl-Fenster "SEL" (Select), um den Spieler darauf hinzuweisen, dass er ein Punktesegment auswählen kann. Das erste Punktesegment, das von einem Spieler getroffen wird, wird als Segment ausgewählt. Anschließend drücken Sie die Taste "NEXT", damit der nächste Spieler sein Punktesegment auswählen kann. Sobald alle Spieler die Punktesegmente ausgewählt haben, beginnt das Spiel.

3. Nachdem alle Spieler ihre Punktesegmente ausgewählt haben, beginnen sie zu werfen. Erst wenn ein bestimmtes Punktesegment getroffen wurde, kann der Spieler im gesamten Spiel zum Killer werden.

4. Wenn das Punktesegment eines Spielers von einem Killer -Gegner getroffen wird, wird ihm einen Lebenswert genommen. Der Lebenswert kann auf dem Bildschirm angezeigt werden.

5. Wenn ein Spieler zum "Killer" geworden ist und sein Zielsegment erneut trifft, wird er von der "Killer"-Qualifikation abberufen und sein Lebenswert wird um eins verringert.

6. Ein Spieler - Killer sollte alles tun, um seinen Gegnern den Wert des Lebens zu nehmen, indem er ihr Zielsegment trifft.

7. Wenn ein Segment getroffen wird, bringt der Dart ein "Ye" oder "Sorry" -Ton hervor.

8. Die Option (3. 5. 7. 9. 11. 13. 15. 17. 19. 21) bedeutet, dass ein Spieler zum Killer werden kann, wenn er ein bestimmtes Zahlensegment trifft, unabhängig davon, ob es sich um ein einzelnes, doppeltes oder dreifaches Punktesegment handelt.

9. Wenn nur ein Spieler den Wert des Lebens hat, ist das Spiel vorbei und dieser Spieler ist der Gewinner.

10. Das Spiel sollte von mehr als zwei Personen gespielt werden.

→ **G14 Killer -Double / DOPPELKILLER** (203. 205. 207. 209. 211. 213. 215. 217. 219. 221)

1. Die Option (203. 205. 207. 209. 211. 213. 215. 217. 219. 221) bezeichnet den ursprünglichen Lebenswert des Spielers.

2. Die Option (203. 205. 207. 209. 211. 213. 215. 217. 219. 221) bedeutet, dass ein Spieler nur dann zum Killer werden kann, wenn er eine bestimmte Zahl mit einem doppelten Punktesegment trifft.

3. Andere Funktionen wie bei **G13**.

→ **G15 Killer-Triple / DREIFACHER KILLER** (303. 305. 307. 309. 311. 313. 315. 317. 319. 321)

1. Die Option (303. 305. 307. 309. 311. 313. 315. 317. 319. 321) bezeichnet den ursprünglichen Lebenswert des Spielers.

2. Die Option (303. 305. 307. 309. 311. 313. 315. 317. 319. 321) bedeutet, dass ein Spieler nur dann zum Killer werden kann, wenn er die ausgewählte Zahl mit einem dreifachen Segment trifft.

3. Andere Funktionen wie bei **G13**.

→ **G16 Shoot Out / SCHNELLER SCHUSS** (H03. H05. H07. H09. H11. H13. H15. H17. H19. H21)

1. Die Option (H03. H05. H07. H09. H11. H13. H15. H17. H19. H21) bezeichnet den ursprünglichen Lebenswert des Spielers.

2. Der Spieler erhält zufällig ein Segment mit der zu treffenden Zahl. Der Spieler muss ihn innerhalb von zehn Sekunden treffen, sonst ist der Treffer ungültig. Wenn das Segment getroffen wird, ertönt der Dart „Ye“ oder „Sorry“. Nachdem Sie ein Segment getroffen haben, wird das nächste Segment angezeigt.

3. Jeder Treffer auf dem "Ziel"-Segment eines Single, Double oder Triple reduziert den Lebenswert um eins.

4. Der erste Spieler, dessen Lebenswert auf 0 reduziert wurde, gewinnt.

→ **G17 Legs over / ERGEBNIS NACH OBEN** (3. 5. 7. 9. 11. 13. 15. 17. 19. 21)

1. Die Option (3. 5. 7. 9. 11. 13. 15. 17. 19. 21) bezeichnet den ursprünglichen Lebenswert des Spielers.

2. Die Dartscheibe wählt zufällig das Ergebnis für den ersten Spieler. Die Aufgabe des ersten Spielers besteht darin, mit drei Würfeln eine höhere Punktzahl als die der Dartscheibe zu erreichen. Wenn der Spieler ein niedrigeres Ergebnis erzielt, verliert er ein Leben.

3. Die Aufgabe des nächsten Spielers besteht darin, mehr Punkte zu erzielen als der vorherige Spieler. Wenn der Spieler ein niedrigeres Ergebnis erzielt, verliert er ein Leben.

4. Spieler können ein Ergebnis nicht löschen. Wenn ein Spieler die START-Taste drückt oder kein Dart das Segment trifft, verliert er auch einen Lebenswert.
5. Ein Spieler wird eliminiert, wenn er keinen Lebenswert mehr hat, und ein Ton wird hervorgebracht, um ihn daran zu erinnern.
6. Wenn nur ein Spieler einen Lebenswert hat, ist das Spiel vorbei und dieser Spieler ist der Gewinner.
7. Das Spiel sollte von mehr als zwei Personen gespielt werden.

→ **G18 Legs Under / ERGEBNIS NACH UNTEN** (U03. U05. U07. U09. U11. U13. U15. U17. U19. U21)

1. Die Option (U03. U05. U07. U09. U11. U13. U15. U17. U19. U21) bezeichnet den ursprünglichen Lebenswert des Spielers.
2. Die Dartscheibe wählt zufällig das Ergebnis für den ersten Spieler. Die Aufgabe des ersten Spielers besteht darin, bei drei Würfen eine niedrigere Punktzahl als die der Dartscheibe zu erzielen. Wenn der Spieler ein höheres Ergebnis erzielt, verliert er ein Leben.
3. Wenn ein Spieler drei Darts verfehlt und 0 Punkte erzielt, wird ihm ein Lebenswert entzogen und die Punktzahl wird auf ihrem ursprünglichen Niveau gehalten.
4. Ein Spieler sollte versuchen, in der gegebenen Runde eine niedrigere Punktzahl als der vorherige Spieler zu erzielen. Wenn ein Spieler mehr Punkte erzielt als die Summe der drei Darts des vorherigen Spielers, wird ihm ein Lebenswert entzogen.
5. Spieler können keine Punkte löschen. Wenn der Spieler die START-Taste direkt drückt oder kein Dart das Segment trifft, verliert er auch einen Lebenswert.
6. Ein Spieler wird eliminiert, wenn er keinen Lebenswert mehr hat, und ein Ton wird hervorgebracht, um ihn daran zu erinnern.
7. Wenn nur ein Spieler einen Lebenswert hat, ist das Spiel vorbei und dieser Spieler ist der Gewinner.
8. Das Spiel sollte von mehr als zwei Personen gespielt werden.

FEHLERBEHEBUNG

- **Keine Stromversorgung** / Überprüfen Sie, ob die Batterien ordnungsgemäß installiert sind oder ob die Batterieleistung zu niedrig/erschöpft ist.
- **Das Spiel zählt keine Punkte** / Überprüfen Sie, ob sich das Spiel im Konfigurationsmodus befindet oder ob das Spiel pausiert ist. Drücken Sie die Taste START/NEXT, um zu sehen, ob das Spiel beginnt. Sie können auch überprüfen, ob sich Punktsegmente oder Funktionstasten blockiert haben.
- **Blockiertes Segment oder Taste** / Während des Transports oder während des normalen Spiels können die Punktsegmente vorübergehend blockiert werden. Wenn dies der Fall ist, werden alle automatischen Punkte abgebrochen. Durch sanftes Entfernen des Darts oder Bewegens des Segments mit dem Finger können Sie das Segment freigeben. Danach kann das Spiel fortgesetzt werden und die Punktefunktionen werden wieder normal.
- **Entfernen von gebrochenen Spitzen** / Die Plastikspitze ist sicherer, aber es ist nicht ewig, sie kann brechen und in der Dartscheibe bleiben. Wenn dies der Fall ist, versuchen Sie, den Dart vorsichtig mit einem Paar Zangen zu ziehen. Denken Sie daran, je schwerer der Dart mit einer Kunststoffspitze ist, desto größer ist die Chance, dass sich die Spitze biegt oder bricht.
- **Strom- oder elektromagnetische Störungen** / Wenn elektromagnetische Störungen auftreten, können die elektronischen Systeme der Dartscheibe ein unregelmäßiges Verhalten aufweisen oder nicht weiterarbeiten. (Beispiel: Starkes Gewitter, Überspannung im Stromnetz, Stromausfall, zu nahe an einem Elektromotor oder einer Mikrowelle.) Um das Spiel wieder zum normalen Betrieb zu bringen, entfernen Sie die Batterien für ein paar Sekunden und setzen Sie sie dann wieder ein. Achten Sie darauf, auch die Störquelle zu beseitigen.

WIE MAN ELEKTRONISCHE DARTSCHEIBE PFLEGT

- Dieses Spiel ist nur für die Verwendung mit DARTEN MIT WEICHEN ENDEN bestimmt.
- Vermeiden Sie es, die Dartscheibe extremen Wetterbedingungen oder Temperaturen auszusetzen.
- Vermeiden Sie es, die Dartscheibe Flüssigkeiten oder übermäßiger Feuchtigkeit auszusetzen.
- Reinigen Sie die Dartscheibe nur mit einem feuchten Tuch und/oder einem milden Reinigungsmittel.
- Entfernen Sie die Batterien, wenn die Dartscheibe nicht benutzt wird.



Sie können die Umwelt schützen! Bitte beachten Sie die örtlichen Vorschriften: Geben Sie die defekten Elektrogeräte an einer geeigneten Entsorgungsstelle ab. Entfernen Sie die Batterien, bevor Sie das Produkt verschrotten.

NÁVOD NA POUŽITIE

POZOR



- Elektronický terč NIE JE hračka. Mal by byť inštalovaný dospelou osobou.
- Šípky vás môžu zraniť. Počas hry by deti mali zostať pod dohľadom dospelých.

POPIS

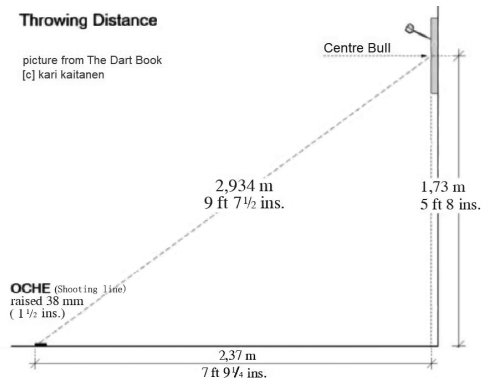
- LCD displej
- 18 štýlov a 159 vzrušujúcich hier.
- Hru môže hrať súčasne maximálne 8 hráčov.
- Napájanie - 3x AA 1,5V batérie.
- Ak je terč ponechaný neaktívny 30 minút, displej a periférne zariadenia sa automaticky vypnú a potom prejdú do pohotovostného režimu.

MONTÁŽ TERČA NA STENU

Označte miesto, kde je voľná vzdialenosť od terča 3 m. Zaveste ho tak, aby jeho stred bol vo výške 1,7 m. Počas hry by mal byť hráč vo vzdialenosti 2,4 metra od terča. Pred spustením hry sa uistite, že sú 3x AA batérie nabité. Terč by mal byť pripevnený k pevnej stene

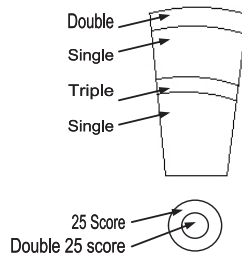
Throwing Distance

picture from The Dart Book
[c] kari kaitanen



PRAVIDLÁ POČÍTANIA BODOV

Segment	Výsledok
Jednoduchý segment	"Single" --- rátaj x1
Dvojitý segment	"Double" ---- rátaj x2
Trojitý segment	"Triple" -----rátaj x3
Bull's-eye	25 bodov
Double Bull's-eye	25 bodov x2



POPIS FUNKCIÍ TLAČIDIEL

- Stlačte tlačidlo „POWER“ a po zaznení zvuku pokračujte v nastavení hry.
- Pomocou tlačidla „GAME“ vyberte hru (G01 – G18). Pomocou tohto tlačidla môžete tiež ukončiť hru a vrátiť sa na pôvodnú obrazovku.
- Tlačidlo „OPTION“ sa používa na výber vedľajšej hry. (G01–G18)
- Stlačením tlačidla „PLAYER“ môžete vybrať počet hráčov, predvolená hodnota je 2.
- Tlačidlo „DOUBLE IN/OUT“ sa používa iba pre hru G02.
- Tlačidlo „START/NEXT“ sa používa na spustenie hry alebo prechod na ďalšieho hráča.

ZVUKOVÁ SIGNALIZÁCIA

1. „Laser“ - zvuk, ktorý sa ozve, keď šípka zasiahne terč.
2. „Double“ - zvuk vás informuje o zasiahnutí poľa Double (počítanie x2)
3. „Triple“ - zvuk vás informuje o zasiahnutí poľa Triple (počítanie x3)
4. „Score“ - zvuk informuje o výsledku dosiahnutom v danej hre.
5. „Close“ - zvuk znamená, že počítaný segment je zatvorený.
6. „Open“ - zvuk znamená otvorenie počítaného segmentu.
7. „Too High“ - zvuk signalizuje, že sa počíta od začiatku
8. „Winner“ - zvuk označuje prvého víťaza.
9. „Bull's-Eye“ - zvuk informuje o zásahu do poľa Bull's Eye. (počítanie 25)
10. „Next/Player“ - po hodení všetkých troch šípok predchádzajúcim hráčom sa ozve zvukový signál pre hod ďalšieho hráča
11. „Ye“ - zvuk znamená, že bol cieľový segment zasiahnutý.
12. „Sorry“ - zvuk znamená, že cieľový segment nebol zasiahnutý.

RIEŠENIE PROBLÉMOV

• Nie je napájanie

Skontrolujte, či sú batérie správne vložené alebo či nie je ich výkon príliš nízky/nie sú vybité.

• Hra nepočíta body

Skontrolujte, či je hra v režime nastavenia alebo či je hra pozastavená. Stlačte tlačidlo START/NEXT, aby ste zistili, či sa hra spustí. Môžete tiež skontrolovať, či nie sú bodovacie segmenty alebo funkčné tlačidlá zablokované.

• Zablokovaný segment alebo tlačidlo

Bodované segmenty sa môžu počas prepravy alebo normálneho hrania dočasne zablokovať. Ak je to tak, celé automatické bodovanie bude prerušené. Jemným vytiahnutím šípok alebo posunutím segmentu prstom budete môcť segment uvoľniť. Hra potom môže pokračovať a funkcia bodovania sa vráti do normálu.

• Odstránenie odlomených hrotov

Plastový hrot je bezpečnejší, ale nie je večný, môže sa zlomiť a zostať v terču. Ak k tomu dôjde, skúste šípku jemne vytiahnuť kliešťami. Pamätajte, že čím ťažšia šípka s plastovým hrotom, tým väčšia šanca, že sa hrot ohne alebo zlomí.

• Poruchy napájania alebo elektromagnetické rušenie

Ak dôjde k elektromagnetickému rušeniu, elektronika terča sa môže správať nepravidelne alebo nemusí pokračovať v činnosti. (Napríklad: silná búrka, prepätie, výpadok prúdu, príliš blízko elektrického motora alebo mikrovlnnej rúry). Ak chcete obnoviť normálnu prevádzku hry, vyberte batérie na niekoľko sekúnd a potom ich znova vložte. Nezabudnite tiež odstrániť zdroj rušenia.

AKO SA STARAŤ O ELEKTRONICKÝ TERČ

- Táto hra je určená LEN PRE ŠÍPKY S MÄKKÝMI HROTMÍ
- Nevystavujte terč extrémnym poveternostným alebo teplotným podmienkam.
- Nevystavujte terč tekutinám alebo nadmernej vlhkosti.
- Terč čistite iba vlhkou handričkou a/alebo jemným čistiacim prostriedkom.
- Keď terč nepoužívate, vyberte batérie.



Môžete prispieť k ochrane životného prostredia! Dodržiavajte miestne predpisy: chybné elektrické zariadenie odovzdajte do príslušného zariadenia na likvidáciu odpadu. Pred likvidáciou výrobku vyberte batérie.

NOTĂ

1. Tabla electronică NU este o jucărie. Trebuie montată de o persoană adultă.
2. Săgețile pot cauza răniri. În timpul jocului, copii ar trebui să rămână sub supravegherea unei persoane adulte.

DESCRIERE

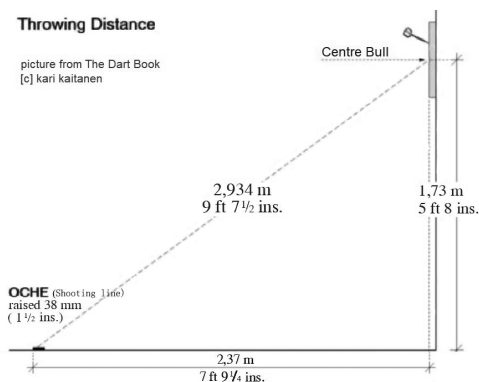
1. Afișaj 1LCD
2. 18 stiluri și 159 jocuri interesante.
3. La joc pot lua parte maximum 8 jucători în același timp.
4. Alimentare – 3x baterii AA 1,5V.
5. Dacă scutul este lăsat inactiv timp de 30 de minute, afișajul și dispozitivele periferice se vor opri automat și apoi vor intra în modul de repaus.

INSTALAȚIE STANDARD

Alegeți un loc unde distanța față de darts este de 3m. Agățați-l astfel încât centrul său să fie la o înălțime de 1,7 m. În timp ce jucătorul trebuie să fie la o distanță de 2,4 metri de țintă. Asigurați-vă că bateriile 3XAA sunt încărcate înainte de începerea jocului. Tabla de darts trebuie agățată pe un perete solid.

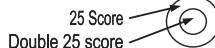
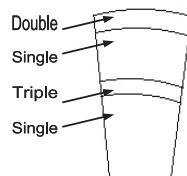
Throwing Distance

picture from The Dart Book
[c] kari kaitanen



REGULI DE SOCOTIRE A PUNCTELOR

Segment	Rezultat
Segment simplu	"Single" ---număr x1
Segment dublu	"Double" ----număr x2
Segment triplu	"Triple" -----număr x3
Bull's-eye	25 puncte
Double Bull's-eye	25 puncte x2



DESCRIEREA BUTOANELOR

1. Apăsăți butonul „POWER” și intrați în starea normală de funcționare după auzirea bipului.
2. Folosiți butonul „GAME” pentru a selecta un joc (G01 - G18). Puteți, de asemenea, să părăsiți jocul și să reveniți la ecranul original folosind acest buton.
3. Butonul „OPȚIUNE” este folosit pentru a selecta un joc secundar. (G01 - G18)
4. Apăsând butonul „PLAYER”, puteți selecta numărul de jucători, implicit este de 2 jucători.
5. Butonul „DOUBLE IN / OUT” este folosit doar pentru G02.
6. Butonul „START / NEXT” este folosit pentru a începe jocul sau pentru a trece la următorul jucător.

SEMNALE SONORE

1. „Laser” – sunet care apare când săgeata lovește ținta.
2. „Double” – sunetul vă informează despre atingerea câmpului Double (socotire x2)
3. „Triple” – sunetul vă informează despre lovirea câmpului Triple (socotire x3)
4. „Score” – sunetul informează despre rezultatul obținut într-un anumit joc.
5. „Close” – sunetul înseamnă închiderea segmentului calculat.
6. „Open” – sunetul înseamnă deschiderea segmentului calculat.
7. „Too high” – sunetul înseamnă scăderea punctelor.
8. „Winner” – sunetul indică apariția primului câștigător.
9. „Bull's-Eye” – sunetul informează despre atingerea câmpului Bull's-Eye. (socotire 25)
10. „Next/Player” --- sunetul indică următorul jucător care va juca după ce jucătorul anterior a aruncat trei săgeți
11. „Ye” --- sunetul înseamnă că segmentul țintă a fost lovit.
12. „Sorry” --- sunetul înseamnă că segmentul țintă nu a fost atins.

SOLUȚIONAREA PROBLEMELOR

• Lipsă alimentare

Verificați dacă bateriile sunt instalate corect sau dacă puterea lor nu este prea scăzută / dacă nu sunt epuizate.

• Jocul nu socotește punctele

Verificați dacă jocul este în modul de configurare sau dacă jocul este întrerupt. Apăsăți butonul START / NEXT pentru a vedea dacă jocul începe. De asemenea, puteți verifica dacă segmentele de punctare sau butoanele funcționale sunt blocate.

• Segment sau buton blocat

În timpul transportului sau în timpul jocului normal segmentele de punctaj pot fi blocate temporar. Dacă această situație are loc, toate scorurile automate vor fi anulate. Îndepărtând ușor săgeata sau mișcând segmentul cu degetul, vei putea elibera segmentul. Jocul poate fi reluat și funcțiile de punctaj vor reveni la normal.

• Aruncarea capetelor rupte

Vârful din plastic prezintă mai multă siguranță, dar nu este etern, se poate rupe și rămâne în cadran. Dacă se întâmplă acest lucru, încercați să trageți ușor săgeata cu o pereche de clești. Țineți minte că, cu cât o săgeată cu vârful de plastic este mai grea, cu atât este mai mare șansa ca vârful să se îndoiească sau să se rupă.

• Perturbări alimentare sau electromagnetice

Dacă apar interferențe electromagnetice, dispozitivele electronice ale tablei de darts pot prezenta un comportament neregulat sau pot să se oprească din funcționare. (De ex.: o furtună puternică, supratensiune, până de curent, prea aproape de un motor electric sau cuptor cu microunde). Pentru a readuce jocul la funcționarea normală, scoateți bateriile pentru câteva secunde și apoi reintroduceți-le. Nu uitați să eliminați și sursa interferenței.

CUM TREBUIE ÎNTREȚINUTĂ TABLA ELECTRONICĂ

- Acest joc este conceput pentru a fi folosit NUMAI CU SĂGEȚI CU VÂRFURI MOI.
- Evitați expunerea tablei la condiții meteorologice sau de temperatură extreme.
- Evitați expunerea tablei la udarea cu lichide sau la umiditate excesivă.
- Curățați tabla numai cu o cârpă umedă și/sau cu un detergent delicat.
- Scoateți bateriile când tabla nu este utilizată.



Poți contribui la protejarea mediului! Trebuie ținut minte că trebuie respectate reglementările locale: duceți echipamentele electrice defecte la o unitate corespunzătoare de eliminare a deșeurilor. Scoateți bateriile înainte de casarea produsului.

HASZNÁLATI ÚTMUTATÓ

FIGYELEM

1. Az elektronikus tábla NEM játék. Felnőtt személynek kell rögzítenie.
2. A darts nyilak sérülést okozhatnak. A játék során a gyerekeknek felnőtt felügyelete alatt kell maradniuk.

Leírás

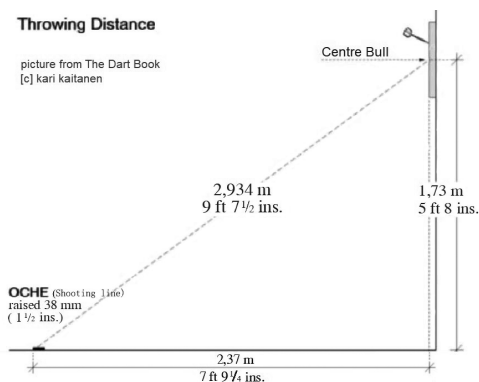
1. 1 LCD kijelző
2. 18 stílus és 159 izgalmas játék.
3. A játékban egyszerre maximum 8 játékos vehet részt.
4. Tápellátás - 3x AA 1,5 V-os elem.
5. Ha a tábla 30 percig inaktív marad, a kijelző és a perifériás készülékek automatikusan kikapcsolnak, majd készenléti állapotba kerülnek.

SZABVÁNYOS RÖGZÍTÉS

Jelölj ki egy helyet, ahol a tábla előtt 3 méter szabad hely áll rendelkezésre. Akaszd fel úgy, hogy a közepe 1,7 m magasságban legyen. A játék során a játékosnak 2,4 méter távolságra kell lennie a célponttól. A játék megkezdése előtt győződj meg arról, hogy a 3 db. AA elem fel van töltve. A darts táblát teherhordó falhoz kell rögzíteni.

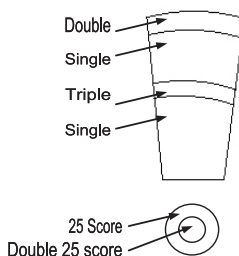
Throwing Distance

picture from The Dart Book
[c] kari kaitanen



A PONTSZÁMLÁLÁS SZABÁLYAI

Szegmens	Eredmény
Szimpla szegmens	"Single" --- 1-es szorzó
Dupla szegmens	"Double" ---- 2-es szorzó
Tripla szegmens	"Triple" ----- 2-as szorzó
Bull's-eye	25 pont
Double Bull's-eye	25 pont x2



GOMBOK LEÍRÁSA

1. Nyomd meg a „POWER” gombot, és a hangjelzést követően lépj be a normál működési módba.
2. Használd a "GAME" gombot a játék kiválasztásához (G01 - G18). Ezzel a gombbal kiléphetsz a játékból és visszatérhet a kezdőképernyőre.
3. Az "OPCIÓ" gomb egy aljáték kiválasztására szolgál. (G01-G18)
4. A "PLAYER" gomb megnyomásával kiválaszthatod ajátékosok számát, az alapértelmezett érték 2.
5. A "DOUBLE IN/OUT" gomb csak a G02-hez használható.
6. A "START/NEXT" gomb a játék elindítására vagy a következő játékosra való lépésre szolgál.

HANGJELZÉSEK

1. "Laser" – az a hang, amely a nyíl táblába való ütközésekor kiadásra kerül.
2. "Double" – az a hang, amely a Double mező eltalálását jelenti (2-es szorzó)
3. "Triple" – az a hang, amely a Triple mező eltalálását jelenti (3-as szorzó)
4. "Score" - az a hang, amely az eredmény eléréséről tájékoztat egy adott játékban.
5. "Close" – a számított szegmens lezárását jelző hang.
6. "Open" – a számított szegmens kezdetét jelző hang.
7. "Too High" – a hang azt jelenti, hogy pontok kerülnek levonásra.
8. "Winner" - az a hang, amely az első nyertest jelzi.
9. "Bull's-Eye" – az a hang, amely a Bull's-Eye mező eltalálását jelzi. (25 pont)
10. „Next/Player” --- ez a hang jelzi a következő játékost, ha az előző játékos már háromszor dobott
11. "Yes" --- ez a hang azt jelenti, hogy a célszegmenst eltalálták.
12. "Sorry" --- ez a hang azt jelenti, hogy a célszegmenst nem találták el.

PROBLÉMÁK ELHÁRÍTÁSA

• Tápellátás hiánya

Ellenőrizd, hogy az elemek megfelelően vannak-e behelyezve, vagy hogy teljesítményük nem túl alacsony/lemerültek-e.

• A játék nem számolja a pontokat

Ellenőrizd, hogy a játék beállítási módban van-e, vagy a játék szüneteltetve van-e. Nyomd meg a START/NEXT gombot, hogy megnézd, elindul-e a játék. Azt is ellenőrizheted, hogy a pontozási szegmensek vagy a funkciógombok nem akadtak-e be.

• Beakadt szegmens vagy gomb

Szállítás vagy normál játék közben a pontozó szegmensek átmenetileg beakadhatnak. Ha erre a helyzetre sor kerül, az automatikus pontozás megszakad. A nyíl óvatos eltávolításával, vagy a szegmenst az ujjunkkal megmozgatva ki tudjuk oldani a szegmenst. A játék ezután folytatódhat, és a pontozási funkció visszaáll a normál értékre.

• Törött hegyek eltávolítása

A műanyag hegy biztonságosabb, de nem örök életű, eltörhet és a táblában maradhat. Ha ez megtörténik, próbáld meg óvatosan kihúzni a nyílt egy fogóval. Ne feledd, hogy minél nehezebb egy műanyag hegyű nyíl, annál nagyobb az esélye annak, hogy a hegy meggörbül vagy eltörik.

• Tápellátás vagy elektromágneses zavar

Ha elektromágneses interferencia lép fel, előfordulhat, hogy a darts tábla elektronikája hibásan viselkedik, vagy nem működik. (Például: erős vihar, túlfeszültség, áramszünet, túl kicsi távolság villanymotortól vagy mikrohullámú sütőtől). A játék normál működésének visszaállításához vedd ki néhány másodpercre az elemeket, majd helyezd vissza. Ne felejtse el megszüntetni az interferencia forrását is.

AZ ELEKTRONIKUS TÁBLA KARBANTARTÁSA

- Ez a játék KIZÁRÓLAG PUHA HEGYŰ NYILAKKAL használható.
- Ne tedd ki a táblát szélsőséges időjárási vagy hőmérsékleti hatásoknak.
- Ne tedd ki a táblát folyadékknak vagy túlzott nedvességnek.
- A tábla csak nedves ronggyal és/vagy enyhe tisztítószerrel tisztítható.
- Vedd ki az elemeket, ha a tábla nincs használatban



Segíthetsz a környezet védelmében! Feltétlenül tartsd be a helyi előírásokat: a meghibásodott elektromos berendezést megfelelő hulladékgyűjtő helyen add le. A termék leselejtezése előtt távolítsd el az elemeket.

ИНСТРУКЦИЯ ЗА УПОТРЕБА

ВНИМАНИЕ

1. Електронната мишена НЕ е играчка. Тя трябва да бъде монтирана от възрастен.
2. Стреличките могат да причинят нараняване на тялото. По

време на игра децата трябва да бъдат под надзора на възрастен.

ОПИСАНИЕ

1. Дисплей 1LCD
2. 18 стила и 159 вълнуващи игри.
3. В играта могат да участват най-много 8 играча едновременно.

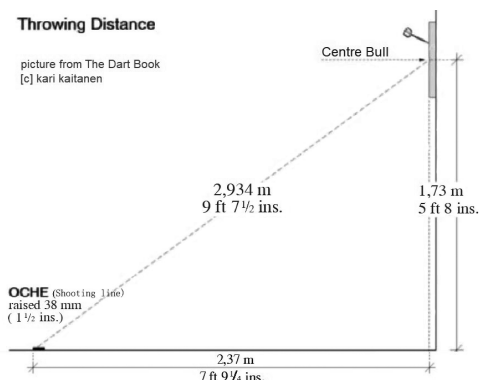
4. Захранване – 3х батерии AA 1,5 V.
5. Ако мишената е неактивна в продължение на 30 минути, дисплеят и периферните устройства автоматично ще се изключат, след което ще преминат в спящ режим.

СТАНДАРТНО ИНСТАЛИРАНЕ

Изберете място, на което свободното разстояние до мишената е 3 метра. Закачете мишената така, че нейният център да се намира на височина 1,7 м. По време на игра играчът трябва да се намира на разстояние 2,4м от мишената. Преди да започнете играта, трябва да се уверите, че батериите 3ХАА са заредени. Мишената трябва да бъде фиксирана към здрава стена.

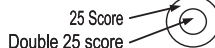
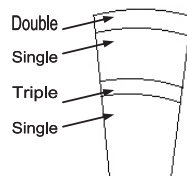
Throwing Distance

picture from The Dart Book
[c] kari kaitanen



ПРАВИЛА ЗА ПРИЗНАВАНЕ НА ТОЧКИ

СЕГМЕНТ	РЕЗУЛТАТ
Единичен сегмент	"Single" ---брои се x1
Двоен сегмент	"Double" ----брои се x2
Троен сегмент	"Triple" -----брои се x3
Bull's-eye	25 точки
Double Bull's-eye	25 точки x2



ОПИСАНИЕ НА БУТОНИТЕ

1. Натиснете бутон „POWER” и влезте в нормален режим на работа след като чуете звуков сигнал.
2. Използвайте бутон „GAME”, за да изберете игра (G01-G18). С помощта на този бутон можете също така да излезете от играта и да се върнете към началния екран.
3. Бутонът „ОПЦИЯ” е предназначен за избор на под-игра. (G01-G18)
4. С помощта на бутон „PLAYER” можете да изберете броя на играчите, по подразбиране тази стойност е 2.
5. Бутонът „DOUBLE IN/OUT” се използва само за играта G02.
6. Бутонът „START/NEXT” е предназначен за започване на играта или за преминаване към следващия играч.

ЗВУКОВИ СИГНАЛИ

1. "Laser" — звукът се появява, когато стреличката удари мишената.
2. "Double" — звукът информира за попадение в сегмент Double (брои се x2)
3. "Triple" — звукът информира за попадение в сегмент Triple (брои се x3)
4. "Score" — звукът информира за постигнатия резултат в дадената игра.
5. „Close“ — този звук означава затваряне на броения сегмент.
6. „Open“ — този звук означава отваряне на броения сегмент.
7. "Too High" — звукът означава, че се отнемат точки.
8. "Winner" — този звук означава, че се е появил първият победител.
9. "Bull's-Eye" - звукът информира за попадение в полето Bull's-Eye. (брои се за 25)
10. „Next/Player“ — звукът показва реда на следващия играч след като предишния играч е хвърлил трите стрелички
11. „Ye“ — звукът означава, че попадението е в целевия сегмент.
12. „Sorry“ — звукът означава, че попадението е извън целевия сегмент.

РЕШАВАНЕ НА ПРОБЛЕМИ

• Липса на захранване

Проверете, дали батериите са правилно поставени или нивото им на зареждане не е твърде ниско/не са изтощени.

• Играта не брои точките

Проверете, дали играта е в режим конфигурация и дали не е спряна. Натиснете бутон START/NEXT, за да проверите, дали играта ще започне. Също така можете да проверите дали няма блокиран сегмент или блокиран функционален бутон.

• Блокиран сегмент или бутон

По време на транспортиране или по време на нормална игра може да се блокират за момент сегментите за точки. Ако това се случи, ще бъде прекъснато автоматичното признаване на точки. Можете да деблокирате сегмента, като отстраните внимателно стреличката или като движите леко сегмента с пръст. След това играта може да бъде възобновена, а функцията за признаване на точки ще действа както преди.

• Отстраняване на счупени връхчета

Пластмасовите връхчета са по-безопасни, но не са вечни - могат да се счупят и да останат в мишената. Ако това се случи, опитайте да отстраните внимателно връхчето с пинсета. Не забравяйте, че колкото по-тежка е стреличката с пластмасово връхче, толкова по-голяма е вероятността то да се огъне или да се счупи.

• Смущения на захранването или електромагнитни смущения

Ако възникнат електромагнитни смущения, електрониката за мишената може да покаже хаотично поведение или да не продължи работата си. (Например: силна гръмотевична буря, пренапрежение в електрическата мрежа, прекъсване на захранването, твърде близо до електрически двигател или микровълнова фурна). За да върнете играта към нормална работа, извадете батериите за няколко секунди и след това ги поставете отново. Не забравяйте да отстраните и източника на смущения

ГРИЖИ ЗА ЕЛЕКТРОННАТА МИШЕНА

- Тази игра е предназначена за използване САМО със СТРЕЛИЧКИ С МЕКИ ВРЪХЧЕТА.
- Избягвайте да излагате мишената на екстремни метеорологични условия или температури.
- Избягвайте да излагате мишената на въздействието на течности или прекомерна влажност.
- Почиствайте мишената само с влажна кърпа и/или неагресивен препарат.
- Извадете батериите, когато не използвате мишената.



Можете да допринесете за опазване на околната среда! Не забравяйте да спазвате местните разпоредби: предайте повреденото електрическо оборудване в съответен пункт за изхвърляне на отпадъци. Извадете батериите, преди да изхвърлите продукта.

UPUTE ZA UPORABU

NAPOMENA

1. Elektronička meta NIJE igračka. Treba je montirati odrasla osoba.
2. Pikado strijelice mogu uzrokovati ozljede. Tijekom igre djeca trebaju biti pod nadzorom odrasle osobe.

OPIS

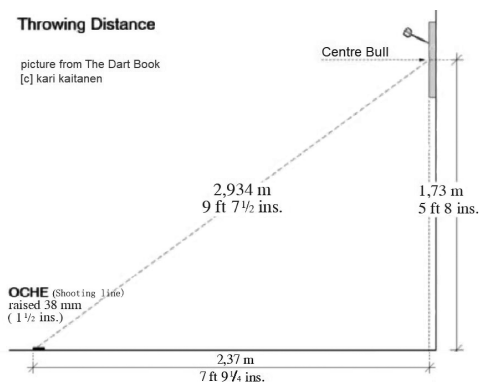
1. 1 LCD zaslon
2. 18 stilova i 159 uzbudljivih igara.
3. U igri može sudjelovati istovremeno maksimalno 8 igrača.
4. Napajanje – baterije 3x AA 1,5 V.
5. Ako meta ostane neaktivna 30 minuta, zaslon i periferni uređaji će se automatski isključiti i zatim ući u stanje mirovanja.

STANDARDNA INSTALACIJA

Odredite mjesto gdje je slobodna udaljenost gađanja 3 m. Objesite metu tako da središte bude na visini od 1,7 m. Tijekom igre igrač treba biti na udaljenosti od 2,4 m od mete. Provjerite prije početka igre jesu li baterije 3xAA napunjene. Pikado meta treba biti pričvršćena na tvrdi zid

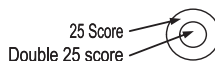
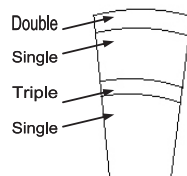
Throwing Distance

picture from The Dart Book
[c] kari kaitanen



PRAVILA ZA DODJELU BODOVA

Segment	Rezultat
Pojedinačni segment	"Single" --- pogođeni broj x1
Dvostruki segment	"Double" ---- pogođeni broj x2
Trostruki segment	"Triple" ----- pogođeni broj x3
Bull's-eye	25 bodova
Dvostruki Bull's-eye	25 bodova x2



OPIS GUMBA

1. Pritisnite gumb „POWER” i uđite u normalno radno stanje nakon što čujete zvučni signal.
2. Koristite gumb „GAME” za izbor igre (G01-G18). Pomoću tog gumba možete također zaći iz igre i vratiti se na početni zaslon.
3. Gumb „OPCJA” služi za izbor igre (G01-G18)
4. Pomoću gumba „PLAYER” možete izabrati broj igrača, zadani broj igrača je 2.
5. Gumb „DOUBLE IN/OUT” koristi se samo za G02.
6. Gumb „START/NEXT” služi za početak igre ili prelazak sljedećeg igrača

ZVUČNI SIGNALI

1. "Laser" - zvuk koji se pojavljuje kada pikado strelica pogođi metu na disku.
2. "Double" - zvuk vas obavještava o udarcu u polje Double (brojanje x2)
3. "Triple" - zvuk vas obavještava o udaru u polje Triple (brojanje x3)
4. "Score" - zvuk vas obavještava o rezultatu dobivenom u danom igri.
5. "Close" - zvuk označava zatvaranje računatog segment.
6. "Open" - zvuk označava otvaranje računatog segmenta.
7. "Too High" - zvuk označava da se bodovi oduzimaju.
8. "Winner" - zvuk označava pojavu prvog pobjednika.
9. "Bull's-Eye" - zvuk vas obavještava kada udarite u polje Bull's-Eye. (brojanje 25)
10. "Next/Player" — zvuk označava sljedećeg igrača koji će igrati nakon što je prethodni igrač bacio tri strelice
11. "Yes" — zvuk znači da je ciljani segment pogođen.
12. "Sorry" — zvuk znači da ciljani segment nije pogođen.

RJEŠAVANJE PROBLEMA

• Nema napajanja

Provjerite jesu li baterije ispravno umetnute ili njihova snaga nije preniska/potrošena

• Igra ne broji bodove

Provjerite je li igra u načinu konfiguracije ili je pauzirana. Pritisnite gumb START/NEXT da vidite da li igra počinje. Također možete provjeriti jesu li segmenti za bodovanje ili funkcijski gumbi zaglavljani.

• Blokirani segment ili gumb

Segmenti za bodovanje mogu se privremeno blokirati tijekom transporta ili tijekom normalne igre. Ako je to slučaj, sva automatska bodovanja će se prekinuti. Nježnim uklanjanjem pikada ili pomicanjem segmenta prstom, moći ćete otpustiti segment. Igra se tada može nastaviti i funkcija bodovanja će se vratiti u normalu.

• Uklanjanje slomljenih vrhova pikada

Plastični vrh pikada je sigurniji, ali nije vječan, može se slomiti i ostati u u štitu. Ako se to dogodi, pokušajte lagano izvući strelicu s parom klijesta. Zapamtite da što je teža strelica s plastičnim vrhom, veća je šansa da će se vrh saviti ili slomiti.

• Elektromagnetske smetnje i smetnje napajanja

Ako se pojave elektromagnetske smetnje, sustav elektronike elektroničkog štita može pokazati nepravilan rad ili možda neće nastaviti s radom. (Na primjer: jaka grmljavina, udar struje, nestanak struje, preblizu elektromotora ili mikrovalne pećnice). Za vraćanje igre u normalan rad, izvadite baterije na nekoliko sekundi, a zatim ih ponovno umetnite. Ne zaboravite ukloniti i izvor smetnji.

KAKO BRINUTI O ELEKTRONSKOM ŠTITU

- Ova je igra dizajnirana da se koristi SAMO S MEKANIM VRHOVIMA pikada
- Izbjegavajte izlaganje elektronskog štita ekstremnim vremenskim ili temperaturnim uvjetima.
- Izbjegavajte izlaganje štita tekućinama ili prekomjernoj vlazi.
- Elektronički štit čistite samo vlažnom krpom i/ili blagim deterdžentom.
- Izvadite baterije kada štit nije u upotrebi.



Možete pomoći u zaštiti okoliša! Obavezno slijedite lokalne propise: neispravnu električnu opremu odložite na odgovarajuće mjesto za odlaganje otpada. Izvadite baterije prije odlaganja proizvoda.

NAVODILA ZA UPORABO

POZOR

- Elektronska tarča NI igrača. Napravo mora namestiti odrasla oseba.
- Pikadi lahko poškodujejo vaše telo. Odrasli morajo med igro paziti na otroke.

OPIS

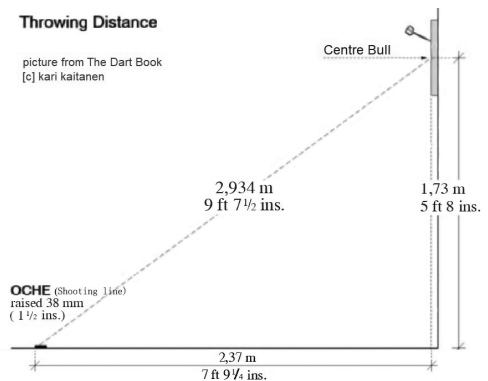
- Prikazovalnik 1LCD
- 18 stilov in 159 vznemirljivih iger.
- V eni igri lahko tekmuje 8 igralcev.
- Napajanje – 3x baterija AA 1,5 V.
- Ko tarča miruje dlje kot 30 sekund, se zaslon in periferne naprave samodejno izklopijo, nato pa preidejo v stanje pripravljenosti

STANDARDNA NAMESTITEV

Izberite mesto, ki zagotavlja 3 metre neovirane razdalje. Obesite tarčo tako, da se sredina nahaja na višini 1,7 m. Med igro mora igralec stati vsaj 2,4 m od tarče. Pred začetkom se je treba prepričati, da so baterije 3xAA napolnjene. Tarčo je treba pritrditi na zanesljivo steno.

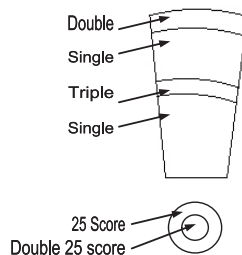
Throwing Distance

picture from The Dart Book
[c] kari kaitanen



NAČELA TOČKOVANJA

Segment	Rezultat
Enojni segment	"Single" ----- točkovanje x1
Dvojni segment	"Double" ---- točkovanje x2
Trojni segment	"Triple" ----- točkovanje x3
Bull's-eye	25 točk
Double Bull's-eye	25 točk x2



OPIS TIPK

- Pritisnite tipko „POWER“, da vklopite navaden način delovanja, ko naprava odda zvočni signal.
- Za izbiro igre (G01-G18) uporabite tipko „GAME“. To tipko uporabite tudi za izhod iz igre in vrnitev na začetni zaslon.
- Tipka „OPCIJA“ je namenjena izbiri podigre. (G01-G18)
- S tipko „PLAYER“ izberete število igralcev. Privzeto število je 2.
- Tipko „DOUBLE IN/OUT“ uporabite le za G02.
- Tipka „START/NEXT“ je namenjena vklopi igre ali prehodu k naslednjemu igralcu.

ZVOČNI SIGNALI

1. "Laser" – zvok, ki ga naprava odda, ko se pikado dotakne tarče.
2. "Double" – zvok, ki opozarja na to, da je pikado priletel v polje Double (točkovanje x2)
3. "Triple" – zvok, ki opozarja na to, da je pikado priletel v polje Triple (točkovanje x3)
4. "Score" – zvok, ki opozarja na rezultat v igri.
5. „Close“ – zapiranje segmenta.
6. „Open“ – odpiranje segmenta.
7. "Too High" – zvok, ki opozarja na to, da se točke odštevajo.
8. "Winner" – zvok, ki pomeni, da se je pojavil prvi zmagovalec.
9. "Bull's-Eye" – zvok, ki opozarja na to, da je pikado priletel v polje Bull's-Eye. (25 točk)
10. „Next/Player“ --- zvok ob izbiri naslednjega igralca, ko prejšnji igralec opravi svoje mete
11. „Ye“ --- zvok, ki opozarja na to, da se pikado priletel v ciljni segment.
12. „Sorry“ --- zvok, ki opozarja na to, da pikado ni priletel v ciljni segment.

REŠEVANJE TEŽAV

• Ni napajanja

Preverite, ali so baterije pravilno nameščene ali da je njihova moč ustrezna/baterije so polne.

• Igra ne šteje točk

Preverite, ali je igra v načinu konfiguriranja oz. je ustavljena. Pritisnite tipko START/NEXT, da preverite, ali lahko vklopite igro. Lahko tudi preverite status segmentov točkovanja in funkcijskih tipk.

• Zaklenjen segment ali tipka

Med prevozom ali navadno igro lahko pride dočasne zaklenitve točkovanja. Če se to zgodi, se samodejno točkovanje prekine. Z nežnim odstranjevanjem pikada ali pomikanjem segmenta s prstom lahko odklenete segment. Nato lahko nadaljujete z igro, točkovanje poteka kot običajno.

• Odstranjevanje uničenih konic

Plastična konica je varna, vendar se lahko uniči – lahko se zlomi in ostane v tarči. Če se to zgodi, poskusite izvleci konico s pomočjo prijemalek. Čim težji pikado s plastično konico, tem večje je tveganje, da se konica upogne ali zlomi.

• Motnje napajanja ali motnje elektromagnetnega polja

Če pride do motenj elektromagnetnega polja, lahko elektronika za pikado ne deluje pravilno oziroma sploh ne deluje. (Na primer: silovita nevihta s strelami, motnje energetske napeljave, izguba napajanja, elektromotor ali mikrovalovna pečica v bližini naprave). Za vzpostavitev normalnega delovanja naprave za nekaj sekund odstranite baterije, nato pa jih ponovno namestite. Ne pozabite odstraniti vzroka motenj.

KAKO VZDRŽEVATI ELEKTRONSKO TARČO

- Ta naprava je primerna IZKLJUČNO za PUŠČICE Z MEHKIMI KONICAMI.
- Ne izpostavljajte tarče ekstremnim vremenskim razmeram ali temperaturam.
- Ne izpostavljajte tarče tekočinam ali prekomerni vlagi.
- Tarčo čistite le z vlažno krpo in/oz. blagim detergentom.
- Odstranite baterije, če se tarča ne uporablja.



Tako prispevate k ohranjanju okolja! Upoštevajte lokalne predpise: posredujte izrabljeno električno opremo ustreznemu obratu za predelavo odpadkov. Odstranite baterije pred uničenjem naprave.

NAUDOJIMO INSTRUKCIJA

DĖMESIO! ⚠

- Elektroninė lenta NĖRA žaistas. Turėtų ją montuoti suaugusysis.
- Strėlytės gali sukelti kūno sužalojimą. Žaidimo metu vaikai turi būti prižiūrimi suaugusiųjų.

APRAŠYMAS

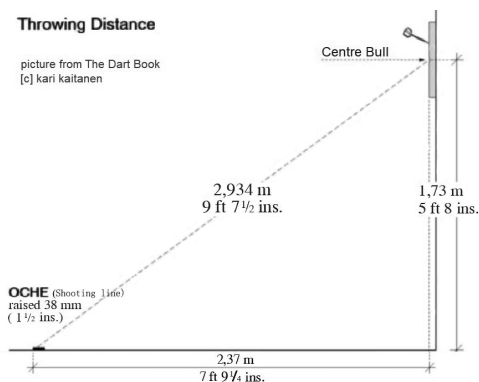
- Ekranas 1LCD
- 18 stilių ir 159 įdomūs žaidimai.
- Vienu metu žaidime gali dalyvauti ne daugiau kaip 8 žaidėjai.
- Maitinimas— 3 baterijos AA 1,5 V.
- Jei lenta bus neaktyvi 30 minučių, ekranas ir išoriniai įrenginiai išsijungs automatiškai ir pereis į miego režimą.

STANDARTINIS MONTAVIMAS

Nurodykite vietą, kur laisvas atstumas nuo smiginio yra 3 m. Pakabinkite jį taip, kad jo centras būtų 1,7 m aukštyje. Žaidimo metu žaidėjas turi būti 2,4 metro atstumu nuo lentos. Prieš pradėdami žaidimą įsitikinkite, kad 3 AA baterijos yra įkrautos. Smiginio lenta turi būti pritvirtinta prie tvirtos sienos.

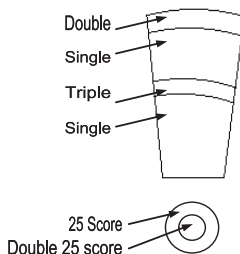
Throwing Distance

picture from The Dart Book
[c] kari kaitanen



TAŠKŲ SKAIČIAVIMO TAISYKLĖS

Segmentas	Rezultatas
Pavienis segmentas	"Single" --- skaičiuoti x 1
Dvigubas segmentas	"Double" ---- skaičiuoti x2
Trigubas segmentas	"Triple" -----skaičiuoti x3
Buliaus akis (Bull's-eye)	25 taškai
Dviguba buliaus akis (Double Bull's-eye)	25 taškai x2



MYGTUKŲ APRAŠYMAS

- Paspauskite mygtuką „POWER“ ir išgirdę pyptelėjimą pereikite į normalų veikimo režimą.
- Naudokite mygtuką „GAME“ ir pasirinkite žaidimą (G01–G18). Šiuo mygtuku taip pat galite išeiti iš žaidimo ir grįžti į pradinį ekraną.
- Mygtukas „OPTION“ naudojamas žaidimui. (G01–G18)
- Mygtuku "PLAYER" galite pasirinkti žaidėjų skaičių, numatytoji reikšmė yra 2.
- Mygtukas „DOUBLE IN/OUT“ naudojamas tik G02.
- Mygtukas „START/NEXT“ naudojamas pradėti žaidimą arba pereiti prie kito žaidėjo.

GARSINIS SIGNALAI

1. „Laser” – garsas, kai strėlėytė pasiekia lentą.
2. „Double” – garsas informuoja apie pataikymą į „Double” lauką (skaičiuojama x 2).
3. „Triple” – garsas informuoja apie pataikymą į „Triple” lauką (skaičiuojama x 3).
4. „Score” – garsas informuoja apie rezultato tam tikrame žaidime pasiekimą.
5. „Close” – garsas nurodo skaičiuojamo segmento pabaigą.
6. „Open” – garsas nurodo skaičiuojamo segmento pradžią.
7. „Too High” – garsas rodo, kad taškai atimami.
8. „Winner” – garsas rodo pirmąjį nugalėtoją.
9. „Bull’s-Eye” – garsas informuoja apie pataikymą į „Bull’s-Eye” lauką (skaičiuojama 25).
10. „Next/Player” – garsas nurodo kitą žaidėją, kuris žais po to, kai ankstesnis žaidėjas išmetė tris strėlytes.
11. „Ye” – garsas informuoja apie pataikymą į tikslinį segmentą.
12. „Sorry” – garsas informuoja, kad į tikslinį segmentą nepataikyta..

PROBLEMŲ SPRENDIMAS

• Nėra maitinimo

Patikrinkite, ar baterijos įdėtos teisingai, ar jų galia nėra per maža / neišsikrovusi.

• Žaidimas taškų neskaičiuoja

Patikrinkite, ar žaidimas veikia konfigūracijos režimu, ar žaidimas pristabdytas. Paspauskite mygtuką „START/NEXT”, kad patikrintumėte, ar žaidimas prasidės. Taip pat galite patikrinti, ar neužblokuoti taškų skaičiavimo segmentai arba funkcijų mygtukai.

• Užblokuotas segmentas arba mygtukas

Taškų skaičiavimo segmentai gali būti laikinai užblokuoti transportuojant arba įprasto žaidimo metu. Tokiu atveju visas automatinis taškų skaičiavimas bus nutrauktas. Švelniai nuimdami strėlėytę arba judindami segmentą pirštu, galėsite atblokuoti segmentą. Tada žaidimas gali būti tęsiamas ir taškų skaičiavimo funkcija atsikurs.

• Nulūžusių antgalių šalinimas

Plastikinis antgalis yra saugesnis, bet jis nėra amžinas, gali sulūžti ir likti lentoje. Jei taip atsitiks, pabandykite švelniai ištraukti strėlėytę žnyplėmis. Atminkite, kad kuo sunkesnė strėlėytė su plastikiniu antgaliu, tuo didesnė tikimybė, kad antgalis sulinks arba sulūš.

• Elektromagnetiniai arba maitinimo trikdžiai

Jei atsiranda elektromagnetinių trikdžių, smiginio lentos elektronika gali veikti netinkamai arba neveikti. (Pavyzdžiui: stipri perkūnija, elektros srovės šuolis, elektros energijos tiekimo nutūkimas, per arti esantys elektros variklis ar mikrobangų krosnelė). Norėdami atkurti normalų žaidimo veikimą, kelioms sekundėms išimkite baterijas ir vėl jas įdėkite. Nepamirškite pašalinti ir trikdžių šaltinio.

KAIP PRIŽIŪRĖTI ELEKTRONINĘ LENTĄ

- Šis žaidimas sukurtas žaisti TIK SU MINKŠTAIS ANTGALIAIS.
- Stenkitės, kad lenta nebūtų veikiami ekstremalių oro ar temperatūros sąlygomis.
- Stenkitės, kad lenta nepatektų į skysčius ar per didelę drėgmę.
- Lentą valykite tik drėgna šluoste ir (arba) švelniu valikliu.
- Išimkite baterijas, kai lenta nenaudojama.



Jūs galite padėti tausoti aplinką! Būtinai laikykitės vietinių taisyklių: sugedusią elektros įrangą nuneškite į atitinkamą atliekų naikinimo įmonę. Prieš išmesdami gaminį išimkite baterijas.

LIETOŠANAS INSTRUKCIJA

UZMANĪBU!



- Elektroniskais šautriņu mērķis NAV rotaļlieta. Tas ir jāuzstāda pieaugušajam.
- Šautriņas var izraisīt traumas. Spēles laikā bērniem ir jāatrodas pieaugušo uzraudzībā.

APRAKSTS

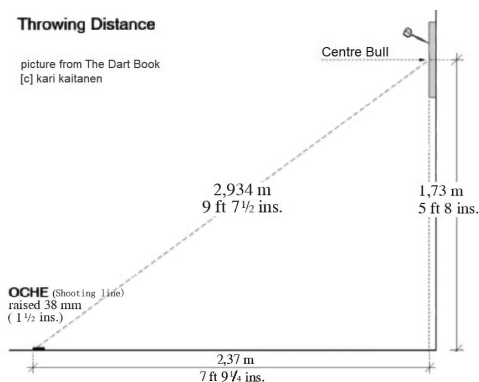
- LCD displejs.
- 18stili un 159aizraujošas spēles.
- Spēlē var piedalīties maksimāli astoņi cilvēki vienlaikus.
- Barošanas avots — trīs 1,5V AA baterijas.
- Ja šautriņu mērķis nav aktīvs 30minūšu laikā, displejsun perifērās ierīces automātiski izslēdzas un pāriet gaidstāves režīmā.

STANDARTA UZSTĀDĪŠANA

Noteiciet vietu, kur brīvas attālums no šautriņu mērķa ir 3m. Pakariet šautriņu mērķi tā, lai tā vidus atrastos 1,7m augstumā. Spēles laikā spēlētājam ir jāatrodas 2,4m attālumā no šautriņu mērķa. Pirms spēles sākuma pārliecinieties, ka trīs AA baterijas ir uzlādētas. Šautriņu mērķim ir jābūt piestiprinātam pie stingras sienas.

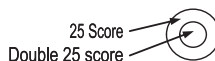
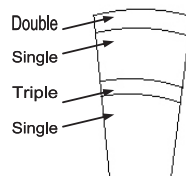
Throwing Distance

picture from The Dart Book
[c] kari kaitanen



PUNKTU SKAITA APRĒKINĀŠANAS NOTEIKUMI

Segments	Rezultāt
Atsevišķs segments	"Single" --- punktu skaits × 1.
Dubultais segments	"Double" ----punktu skaits × 2.
Trīskāršais segments	"Triple" -----punktu skaits × 3.
Bull's-eye	25 punkti.
Double Bull's-eye	25 punkti × 2



POGU APRAKSTS

- Nospiediet pogu "POWER" un ieejiet parastajā darbības režīmā pēc skaņas signāla.
- Izmantojiet pogu "GAME", lai izvēlētos spēli (G01–G18). Izmantojot šo pogu, var arī iziet no spēles un atgriezties pie sākumaekrāna.
- Poga "OPCIJA" ir paredzēta apakšspēles izvēlei (G01–G18).
- Izmantojot pogu "PLAYER", var izvēlēties spēlētāju skaitu. Noklusējuma vērtība ir divi spēlētāji.
- Poga "DOUBLE IN/OUT" tiek izmantota tikai G02.
- Poga "START/NEXT" ir paredzēta spēles uzsākšanai vai pāriešanai pie nākamā spēlētāja.

SKAŅAS SIGNĀLI

1. "Laser"—skaņas signāls, kas rodas, kad šautriņa trāpa pa mērķi.
2. "Double"—skaņas signāls, kas informē, ka ir trāpīts laukā "Double" (punktu skaits $\times 2$).
3. "Triple"—skaņas signāls, kas informē, ka ir trāpīts laukā "Triple" (punktu skaits $\times 3$).
4. "Score"—skaņas signāls, kas informē par rezultātu noteiktā spēlē.
5. "Close"—skaņas signāls, kas nozīmē skaitāmā segmenta slēgšanu.
6. "Open"—skaņas signāls, kas nozīmē skaitāmā segmenta atvēršanu.
7. "Too High"—skaņas signāls, kas nozīmē, ka punkti tiek atņemti.
8. "Winner"—skaņas signāls, kas nozīmē, ka ir parādījies pirmais uzvarētājs.
9. "Bull's-Eye"—skaņas signāls informē, ka ir trāpīts laukā "Bull's-Eye" (25 punkti).
10. "Next/Player"—skaņas signāls, kas norāda nākamo spēlētāju, ja iepriekšējais spēlētājs ir metis trīs šautriņas.
11. "Yes"—skaņas signāls, kas nozīmē, ka ir trāpīts mērķa segmentā.
12. "Sorry"—skaņas signāls, kas nozīmē, ka nav trāpīts mērķa segmentā.

PROBLĒMU RISINĀŠANA

• Nav barošanas padeves.

Pārļiecinieties, ka baterijas ir pareizi uzstādītas vai ka to jauda nav pārāk zema/tās nav izlādētas.

• Spēle neskaita punktus.

Pārļiecinieties, ka spēle ir konfigurācijas režīmā vai ka spēle ir apturēta. Nospiediet pogu "START/NEXT", lai pārļiecinātos, ka spēle sākas. Var arī pārbaudīt, vai nav bloķēti punktu segmenti vai funkciju pogas.

• Bloķēts segments vai poga.

Šautriņu mērķa transportēšanas vai parastas spēles laikā punktu segmenti var tikt īslaicīgi bloķēti. Šādā gadījumā automātiska punktu aprēķināšana tiek pārtraukta. Segmentu var atbrīvot, piesardzīgi noņemot šautriņu vai kustinot segmentu ar pirkstu. Pēc tam var atsākt spēli, un tiek atjaunota punktu aprēķināšanas funkciju parasta darbība.

• Salūzušu uzgaļu noņemšana.

Plastmasas uzgalis ir drošāks, taču tas nav mūžīgs un var salūzt un palikt mērķī. Šādā gadījumā mēģiniet piesardzīgi izvilkt šautriņu ar knaiblēm. Ņemiet vērā, ka jo smagāks mērķis ar plastmasas uzgali, jo lielāks risks, ka uzgalis izlieksies vai salūzis.

• Barošanas vai elektromagnētiskie traucējumi.

Elektromagnētisko traucējumu rašanās gadījumā šautriņu mērķa elektroniskās sistēmas var darboties neregulāri vai pārtraukt darbību. (Piemēram, spēcīgs pērkona negaiss, pārspriegums elektrotīklā, elektroenerģijas padeves pārtraukšana, pārāk tuva atrašanās vieta elektriskajam dzinējam vai mikroviļņu krāsnij). Lai atjaunotu spēles parasto darbību, izņemiet baterijas uz dažām sekundēm un uzstādiet tās atkārtoti. Novērsiet arī traucējumu avotu.

KĀ RŪPĒTIES PAR ELEKTRONISKO ŠAUTRIŅU MĒRĶI

- Šī spēle ir paredzēta TIKAI lietošanai ar ŠAUTRIŅĀM AR MĪKSTIEM UZGAĻIEM.
- Nepakļaujiet šautriņu mērķi ekstrēmu laika apstākļu vai temperatūras iedarbībai.
- Izvairieties no šķidrumu vai pārmērīga mitruma iedarbības uz šautriņu mērķa.
- Tiriet šautriņu mērķi tikai ar mitru lupatiņu un/vai maigu tīrīšanas līdzekli.
- Izņemiet baterijas, ja šautriņu mērķis netiek lietots.



Jūs varat palīdzēt aizsargāt apkārtni! Ievērojiet vietējo tiesību aktu noteikumus: nododiet elektrisko iekārtu atkritumus atbilstošā atkritumu utilizācijas punktā. Izņemiet baterijas pirms ierīces utilizācijas.

TÄHELEPANU

1. Elektrooniline märklaud EI ole mänguasi. Selle peaks paigaldama täiskasvanu.
2. Nooled võivad põhjustada vigastusi. Mängides peaksid lapsed jääma täiskasvanu järelevalve alla.

KIRJELDUS

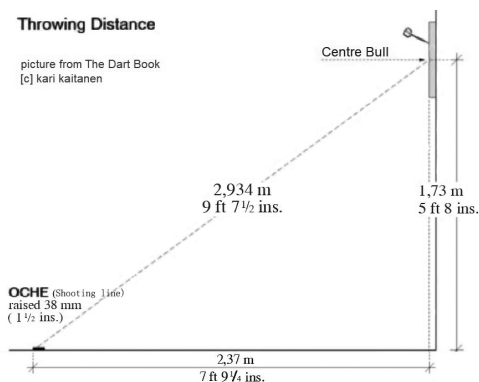
1. 1LCD ekraan
2. 18 stiili ja 159 põnevat mängu.
3. Korraga saab mängida maksimaalselt 8 mängijat.
4. Toide - 3x AA 1,5V patareid.
5. Kui märklaud ei ole aktiivne 30 minutit, lülituvad ekraan ja välisseadmed automaatselt välja ja lähevad seejärel puhkeolekusse.

TAVAPAIGALDUS

Määrake koht, kus vaba kaugus dart'ist on 3 m. Riputage see nii, et selle keskkohast oleks 1,7 m kõrgusel. Mängimisel peaks mängija olema märklauast 2,4 m kaugusel. Veenduge, et 3XAA patareid on enne mängu alustamist laetud. Märklaud tuleks kinnitada tugeva seina külge.

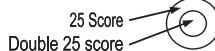
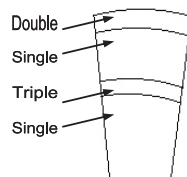
Throwing Distance

picture from The Dart Book
[c] kari kaitanen



PUNKTIDE ARVUTAMISE REGLID

Segment	Tulemus
Ühekordne segment	"Single" ---arvuta x1
Topeltsegment	"Double" ---- arvuta x2
Kolmekordne segment	"Triple" -----arvuta x3
Bull's-eye	25 punkti
Double Bull's-eye	25 punkti x2



NUPPUDE KIRJELDUS

1. Vajutage nuppu "POWER" ja sisenege pärast helisignaali kuuldumist normaalsesse töörežiimi.
2. Mängu (G01-G18) valimiseks kasutage nuppu "GAME". Seda nuppu saate kasutada ka mängust väljumiseks ja algsele ekraanile naasmiseks.
3. Nuppu "VALIK" saab kasutada alamängu valimiseks. (G01-G18)
4. Nupu "PLAYER" abil saate valida mängijate arvu, vaikimisi on see 2.
5. Nuppu "DOUBLE IN/OUT" kasutatakse ainult G02 puhul.
6. Nuppu "START/NEXT" kasutatakse mängu alustamiseks või järgmisele mängijale üleminekuks.

HELISIGNAALID

1. "Laser" - heli, mis tekib, kui nool tabab sihtmärki.
2. "Double" - heli teavitab Double välja tabamisest (loetakse x2)
3. "Triple" - heli teavitab Triple välja tabamisest (loetakse x3).
4. "Score" - heli teavitab punktisummast konkreetse mängus.
5. "Sulge" - heli tähendab arvestatava segmendi sulgemist.
6. "Open" - heli tähendab arvestatava segmendi avanemist.
7. "Too high" - heli tähendab, et punktid lahutatakse.
8. "Winner" - heli näitab esimese võitja ilmumist.
9. "Bull's-Eye" - heli teatab, et on tabatud Bull's-Eye välja. (arvestatakse 25)
10. "Next/Player" --- heli näitab järgmist mängijat pärast seda, kui eelmine mängija on visanud kolm noolt.
11. "Yes" --- heli näitab, et tabatud on sihtsegmenti.
12. "Sorry" --- heli tähendab, et sihtsegmenti ei tabatud.

PROBLEEMIDE LAHENDAMINE

• Puudub toide

Kontrollige, kas patareid on õigesti paigaldatud või kas nende võimsus ei ole liiga madal/ammendunud.

• Mäng ei loe punkte

Kontrollige, kas mäng ei ole seaderežiimis või peatatud. Vajutage nuppu START/NEXT, et kontrollida, kas mäng algab. Samuti saate kontrollida, kas ei ole lukustatud punktisegmendid või funktsiooninupud.

• Blokeeritud segment või nupp

Transpordi või tavalise mängu ajal võivad punktisegmendid ajutiselt blokeeruda. Kui see juhtub, lõpetatakse mistahes automaatselt punktiarvestus. Kui eemaldate õrnalt noole või liigutate segmenti sõrmega, saate segmendi vabastada. Seejärel saab mängu jätkata ja punktiarvestuse funktsioonid taastuvad tavapäraseks.

• Murdunud otste eemaldamine

Plastikust ots on turvalisem, kuid ei ole kulumiskindel, see võib puruneda ja jääda märklaua sisse. Kui see juhtub, proovige noolt ettevaatlikult tangidega välja tõmmata. Pidage meeles, et mida raskem on plastmassist otsaga nool, seda suurem on tõenäosus, et nooleots paindub või puruneb.

• Toiteallikas või elektromagnetilised häired

Alektromagnetiliste häirete korral võivad märklaua elektroonilised vooluringid käituda ebakorrektelt või ei suuda tööd jätkata. (Näiteks: tugev äikesetorm, liigpinge vooluahelas, elektrikatkestus, liiga lähedal asuv elektrimootor või mikrolaineahi). Mängu normaalse töö taastamiseks eemaldage paariks sekundiks patareid ja sisestage need seejärel uuesti. Pidage meeles, et kõrvaldada tuleb ka häirete allikas.

KUIDAS HOOLITSEDA ELEKTROONILISE MÄRKLAUA EEST

- See mäng on mõeldud kasutamiseks AINULT PEHMETE OTSTEGA NOOLTEGA.
- Vältige plaadi kokkupuudet äärmuslike ilmastikutingimuste või temperatuuridega.
- Vältige plaadi kokkupuudet vedelike või liigse niiskusega.
- Puhastage ketast ainult niiske lapiga ja/või maheda pesuvahendiga.
- Eemaldage patareid, kui märklaua ei kasutata.



Te võite aidata kaitsta keskkonda! Pidage meeles, et järgida kohalikke eeskirju: tagastage mittetoimivad elektriseadmed asjakohasesse jäätmekäitluskohta. Enne toote kõrvaldamist eemaldage patareid.

ИНСТРУКЦИЯ ОБСЛУЖИВАНИЯ

ВНИМАНИЕ

1. Электронный щит НЕ игрушка. Устанавливать должен взрослый.
2. Дартс может ранить тело. Во время игры дети должны оставаться под присмотром взрослых.

ОПИСАНИЕ

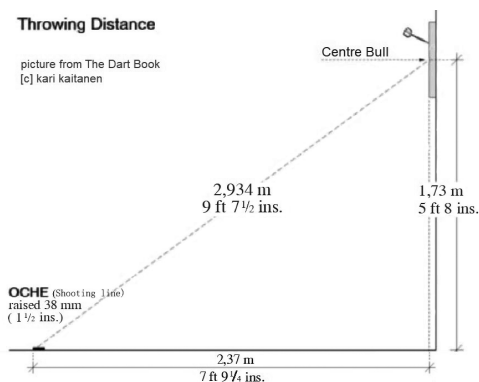
1. ЖК-дисплей
2. 18 стилей и 159 захватывающих игр.
3. В игру могут играть максимум 8 игроков одновременно.
4. Питание-3 батарейки типа AA 1,5 В.
5. Если щит останется неактивным в течение 30 минут, дисплей и периферийные устройства автоматически выключатся, а затем перейдет в режим сна.

СТАНДАРТНАЯ УСТАНОВКА

Определите место, где свободное расстояние от дротика составляет 3 м. Повесьте его так, чтобы его центр находился на высоте 1,7 м. Во время игры игрок должен находиться на расстоянии 2,4 метра от мишени. Перед началом игры убедитесь, что батарейки ЗХАА заряжены. Щит нужно прикрепить к прочной стене

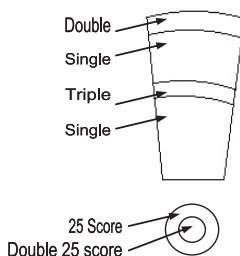
Throwing Distance

picture from The Dart Book
[c] kari kaitanen



ПРАВИЛА ПОДСЧЕТА БАЛЛОВ

СЕГМЕНТ	РЕЗУЛЬТАТ
Единичный сегмент	"Single" --- посчитать x1
Двойной сегмент	"Double" ---- сосчитать x2
Тройной сегмент	"Triple" -----сосчитать x3
Bull's-eye	25 баллов
Double Bull's-eye	25 очков x2



ОПИСАНИЕ КНОПОК

1. Нажмите кнопку "POWER" и войдите в нормальное рабочее состояние после того, как услышите звуковой сигнал.
2. Используйте кнопку "GAME", чтобы выбрать игру (G01-G18). Вы также можете выйти из игры и вернуться на начальный экран с помощью этой кнопки.
3. Кнопка «OPCJA» используется для выбора дополнительной игры. (G01 - G18)
4. Нажав кнопку «PLAYER», вы можете выбрать количество игроков, по умолчанию – 2.
5. Кнопка «DOUBLE IN/OUT» используется только для G02.
6. Кнопка «START/NEXT» используется для начала игры или перехода к следующему игроку.

ЗВУКОВЫЕ СИГНАЛЫ

1. «Laser» - звук, который появляется при попадании дротика в цель.
2. «Double» - звук сообщает о попадании в двойное поле (считаем x2)
3. «Triple» - звук сообщает о попадании в поле Triple (считаем x3)
4. «Score» - звук сообщает о результате, полученном в данной игре.
5. «Close» - звук означает, что вычисленный сегмент закрыт.
6. «Open» - звук означает открытие вычисляемого сегмента.
7. «Too High» - звук означает, что баллы вычитаются.
8. «Winner» - звук свидетельствует о появлении первого победителя.
9. «Bull's-Eye» - звук сообщает, когда вы попадаете в поле «Bull's Eye». (считаем 25)
10. «Next/Player» — звук указывает на следующего игрока, который будет играть после того, как предыдущий игрок бросил три дротика
11. «Ye» ---- звук означает, что в целевой сегмент было попадание.
12. «Sorry» ---- звук означает, что в целевой сегмент не было попаданий.

УСТРАНЕНИЕ ПРОБЛЕМ

• Нет питания

Убедитесь, что батареи правильно установлены или их мощность не слишком низкая/разряжены.

• Игра не засчитывает очки

Проверьте, находится ли игра в режиме настройки или игра приостановлена. Нажмите кнопку START / NEXT, чтобы увидеть, начинается ли игра. Вы также можете проверить, не застряли ли сегменты пунктов или функциональные кнопки.

• Заблокированный сегмент или кнопка

Сегменты подсчета очков могут временно блокироваться во время транспортировки или во время обычной игры. Если это так, автоматический подсчет будет отменен. Осторожно снимая дротик или перемещая сегмент пальцем, вы сможете освободить сегмент. После этого игра может восстановиться, и функция подсчета очков вернется к нормальному режиму.

• Удаление сломанных кончиков

Пластиковый наконечник безопаснее, но он не вечен, он может сломаться и остаться в дартсе. Если это произошло, попробуйте осторожно вытащить дротик щипцами. Помните, что чем тяжелее дротик с пластиковым наконечником, тем больше шансов, что наконечник согнется или сломается.

• Мощность или электромагнитные помехи

Если возникнут электромагнитные помехи, электроника дартсборда может проявлять нестабильное поведение или не работать. (Например: сильная гроза, скачки напряжения, отключение электроэнергии, слишком близкое расположение электродвигателя или микроволновой печи). Чтобы восстановить нормальную работу игры, выньте батареи на несколько секунд, а затем снова вставьте их. Не забудьте также устранить источник помех.

КАК УХАЖИВАТЬ ЗА ЭЛЕКТРОННЫМ ЩИТОМ

- Эта игра предназначена для использования ТОЛЬКО С МЯГКИМИ НАКОНЕЧНИКАМИ.
- Избегайте воздействия на дартс экстремальных погодных или температурных условий.
- Избегайте воздействия жидкости или чрезмерной влаги на дартс.
- Чистите дартс только влажной тряпкой и / или мягким моющим средством.
- Извлекайте батарейки, когда дартс не используется.



Вы можете помочь защитить окружающую среду! Обязательно соблюдайте местные правила: отнесите неисправное электрооборудование к соответствующему мусоросборнику. Выньте батарейки перед тем, как выбросить изделие.

INSTRUCCIONES DE USO

ATENCIÓN

1. El tablero de dardos electrónicos NO es un juguete. El tablero debe ser instalado por un adulto.
2. Los dardos pueden causar lesiones. Durante el juego, los niños deben estar bajo la supervisión de un adulto.

DESCRIPCIÓN:

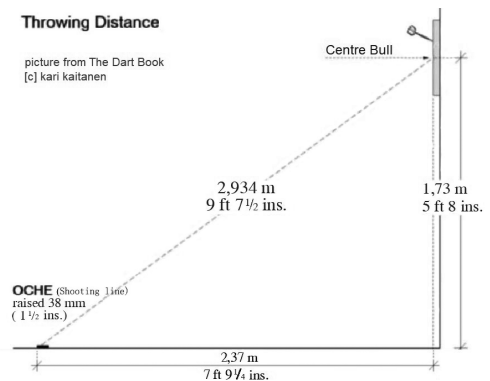
1. Pantalla 1LCD
2. 18 estilos y 159 emocionantes juegos.
3. El juego puede ser jugado por un máximo de 8 jugadores al mismo tiempo.
4. Fuente de alimentación - 3 pilas AA 1,5 V.
5. Si el tablero permanece inactivo durante 30 minutos, la pantalla y los dispositivos se apagarán automáticamente y, a continuación, pasarán al modo de espera.

INSTALACIÓN ESTÁNDAR

Determine el punto donde la distancia libre del tablero es de 3m. Cuelgue el tablero para que su centro esté a una altura de 1,7 m . Durante el juego, el jugador debe estar a una distancia de 2,4 metros del tablero. Asegúrese de que las pilas 3XAA estén cargadas antes de comenzar el juego. El juego de dardos debe fijarse a una pared sólida

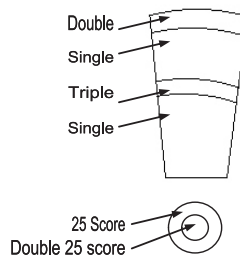
Throwing Distance

picture from The Dart Book
[c] kari kaitanen



REGLAS DE CONTEO DE PUNTOS

SEGMENTO	RESULTADO
Segmento único	"Single" --- cuenta x1
Doble Segmento	"Double" ---- cuenta x2
Triple segmento	"Triple" -----cuenta x3
Bull's-eye	25 puntos
Double Bull's-eye	25 puntos x2



DESCRIPCIÓN DE LOS BOTONES

1. Pulse el botón POWER y cambie al estado de funcionamiento normal después de escuchar el pitido.
2. Utilice el botón GAME para seleccionar un juego (G01 - G18). También puede salir del juego y volver a la pantalla original con este botón.
3. El botón de OPTION se utiliza para seleccionar un subjuego. (G01 - G18)
4. Al pulsar el botón PLAYER, puede seleccionar el número de jugadores, el valor predeterminado es 2.
5. El botón DOUBLE IN / OUT solo se utiliza para G02.
6. El botón START / NEXT se utiliza para iniciar el juego o pasar al siguiente jugador.

SEÑALES SONORAS

1. Laser - el sonido cuando el dardo acierta el tablero.
2. Double - el sonido cuando el dardo acierta el campo Double (cuenta x2)
3. Triple - el sonido cuando el dardo acierta el campo Triple (cuenta x3)
4. Score - el sonido le informa sobre cómo obtener el resultado en un juego determinado.
5. Close - el sonido indica el final del segmento contado.
6. Open - el sonido indica la apertura del segmento contado.
7. Too high - el sonido indica que los puntos se restan.
8. Winner - el sonido indica la aparición del primer ganador.
9. Bull's Eye - el sonido cuando el dardo acierta el campo Bull's Eye. (cuenta 25)
10. Next/Player - el sonido indica el próximo jugador que jugará después de que el jugador anterior lance tres dardos
11. Yes - el sonido significa que el segmento tablero ha sido acertado.
12. Sorry - el sonido significa que el segmento tablero no se ha acertado.

SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

• No hay alimentación

Compruebe que las baterías estén instaladas correctamente o que su potencia no sea demasiado baja/agotada.

• El tablero no cuenta puntos

Compruebe si el tablero está en modo de configuración o si el juego está en pausa. Pulsa el botón START / NEXT para ver si el juego comienza. También puede comprobar si los segmentos de conteo de puntos o los botones de función están bloqueados.

• Segmento o botón bloqueado

Los segmentos de conteo de puntos pueden bloquearse temporalmente durante el transporte o durante el juego normal. Si este es el caso, el conteo automático de puntos se abandonará. Al retirar suavemente el dardo o mover el segmento con el dedo, puede liberar el segmento. El juego se puede reanudar y la función de puntuación volverá a la normalidad.

• Eliminación de dardos rotos

La punta de plástico es más segura, pero no es eterna, puede romperse y permanecer en el tablero. Si esto sucede, trate de tirar suavemente del dardo con un par de pinzas. Recuerde que cuanto más pesado sea un dardo con una punta de plástico, más probabilidades hay de que la punta se doble o se rompa.

• Potencia o perturbación electromagnética

Si se producen interferencias electromagnéticas, el tablero puede mostrar un comportamiento errático o no seguir funcionando. (Por ejemplo: una tormenta violenta, una sobretensión, un corte de energía, presencia de un motor eléctrico o un horno de microondas). Para restablecer el funcionamiento normal del juego, retire las pilas durante unos segundos y vuelva a insertarlas. No se olvide de eliminar también la fuente de la interferencia.

CÓMO MANTENER EL TABLERO ELECTRÓNICO

- Este tablero está diseñado para ser utilizado SOLO CON DARDOS BLANDOS.
- Evite exponer el tablero a condiciones climáticas o de temperatura extremas.
- Evite exponer el tablero a líquidos o humedad excesiva.
- Limpie el tablero solo con un paño húmedo y/o detergente suave.
- Retire las pilas cuando el tablero no esté en uso.



¡Puedes ayudar a proteger el medio ambiente! Asegúrese de cumplir con las regulaciones locales: lleve el equipo eléctrico defectuoso a una instalación de eliminación de residuos adecuada. Retire las pilas antes de desechar el producto.

Οδηγίες λειτουργίας

ΣΗΜΕΙΩΣΗ ⚠

- 1.0 ηλεκτρονικός δίσκος ΔΕΝ είναι παιχνίδι. Θα πρέπει να συναρμολογείται από έναν ενήλικα.
2. Τα βελάκια μπορεί να προκαλέσουν τραυματισμό. Όταν

παίζουν, τα παιδιά πρέπει να παραμένουν υπό την επίβλεψη ενηλίκων.

Περιγραφή

1. Οθόνη LCD
2. 18 στυλ και 159 συναρπαστικά παιχνίδια.
3. Μέχρι 8 παίκτες μπορούν να παίξουν ταυτόχρονα.
4. Τροφοδοσία - 3x μπαταρίες AA 1,5V.

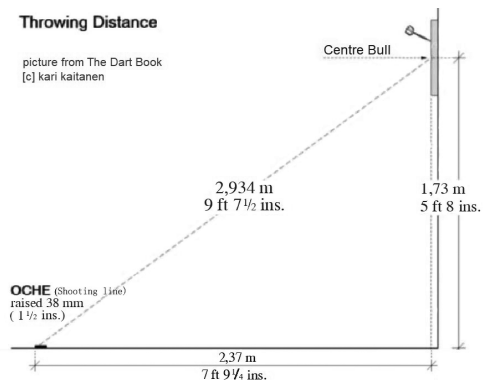
5. Εάν ο επιλογέας παραμείνει ανενεργός για 30 λεπτά, η οθόνη και τα περιφερειακά θα απενεργοποιηθούν αυτόματα και στη συνέχεια θα μεταβούν σε κατάσταση αναστολής λειτουργίας.

Τυπική εγκατάσταση

Καθορίστε ένα σημείο όπου η ελεύθερη απόσταση από το βελάκι είναι 3 μέτρα. Κρεμάστε το έτσι ώστε το κέντρο του να έχει ύψος 1,7 μέτρα. Όταν παίζετε, ο παίκτης πρέπει να βρίσκεται σε απόσταση 2,4 μέτρων από το στόχο. Βεβαιωθείτε ότι οι μπαταρίες 3XAA είναι φορτισμένες πριν ξεκινήσετε το παιχνίδι. Ο πίνακας για βελάκια πρέπει να στερεώνεται σε συμπαγή τοίχο.

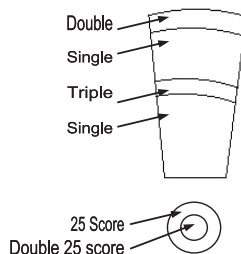
Throwing Distance

picture from The Dart Book
[c] kari kaitanen



ΚΑΝΟΝΕΣ ΓΙΑ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΜΟ ΤΩΝ ΒΑΘΜΩΝ

Τμήμα	Αποτέλεσμα
Ενιαίο τμήμα	"Single" ---μέτρηση x1
Διπλό τμήμα	"Double" ----μέτρηση x2
Τριπλό τμήμα	"Triple" -----μέτράει x3
Μάτι ταύρου	25 πόντοι
Διπλό μάτι ταύρου	25 πόντοι x2



ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΩΝ ΚΟΥΜΠΙΩΝ

1. Πατήστε το κουμπί "POWER" και εισέλθετε στην κανονική κατάσταση λειτουργίας όταν ακουστεί ο ήχος.
2. Χρησιμοποιήστε το κουμπί "GAME" για να επιλέξετε το παιχνίδι (G01-G18). Μπορείτε επίσης να χρησιμοποιήσετε αυτό το κουμπί για να βγείτε από το παιχνίδι και να επιστρέψετε στην αρχική οθόνη.
3. Χρησιμοποιήστε το κουμπί "OPTION" για να επιλέξετε ένα

υποπαίγνιο. (G01-G18)

4. Χρησιμοποιήστε το κουμπί "PLAYER" για να επιλέξετε τον αριθμό των παικτών, η προεπιλεγμένη τιμή είναι 2.
5. Το κουμπί "DOUBLE IN/OUT" χρησιμοποιείται μόνο για το G02.
6. Το κουμπί "START/NEXT" χρησιμοποιείται για την έναρξη του παιχνιδιού ή τη μετάβαση στον επόμενο παίκτη.

Ηχητικά σήματα

1. "Λέιζερ" - ο ήχος που ακούγεται όταν το βέλος χτυπά τον στόχο.
2. "Double" - ο ήχος ενημερώνει για το χτύπημα του πεδίου Double (μέτρηση x2)
3. "Triple" - ο ήχος ενημερώνει για το χτύπημα στο πεδίο Triple (μέτρηση x3)
4. "Σκορ" - ο ήχος ενημερώνει για το σκορ στο συγκεκριμένο παιχνίδι.
5. "Close" - ο ήχος σημαίνει κλείσιμο του καταμετρημένου τμήματος.
6. "Open" - ο ήχος υποδεικνύει το άνοιγμα ενός καταμετρημένου τμήματος.
7. "Too High" - ο ήχος σημαίνει ότι αφαιρούνται βαθμοί.
8. "Νικητής" - ο ήχος σημαίνει ότι εμφανίζεται ο πρώτος νικητής.
9. "Bull's-Eye" - ο ήχος υποδεικνύει ένα χτύπημα στο πεδίο Bull's-Eye. (μέτρηση 25)
10. "Επόμενος/Παίκτης" — ο ήχος υποδεικνύει τον επόμενο παίκτη που θα παίξει αφού ο προηγούμενος παίκτης ρίξει τρία βελάκια
11. "Ναι" — ο ήχος υποδεικνύει ότι το τμήμα-στόχος έχει χτυπηθεί.
12. "Συγγνώμη" — ο ήχος υποδεικνύει ότι το τμήμα-στόχος δεν χτυπήθηκε.

ΕΠΙΛΥΣΗ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΩΝ

• Δεν υπάρχει παροχή ρεύματος

Ελέγξτε ότι οι μπαταρίες είναι σωστά τοποθετημένες ή ότι η ισχύς της μπαταρίας δεν είναι πολύ χαμηλή/ εξαντλημένη.

• Το παιχνίδι δεν μετράει πόντους

Ελέγξτε αν το παιχνίδι βρίσκεται σε κατάσταση ρύθμισης ή αν το παιχνίδι έχει παγώσει. Πατήστε το κουμπί START/NEXT για να ελέγξετε αν το παιχνίδι θα ξεκινήσει. Μπορείτε επίσης να ελέγξετε αν έχουν μπλοκαριστεί τμήματα βαθμολόγησης ή κουμπιά λειτουργιών.

• Αποκλεισμένο τμήμα ή κουμπί.

Τα τμήματα βαθμολόγησης ενδέχεται να μπλοκαριστούν προσωρινά κατά τη μεταφορά ή κατά τη διάρκεια του κανονικού παιχνιδιού. Εάν συμβεί αυτό, θα σταματήσει η αυτόματη βαθμολόγηση. Αφαιρώντας απαλά το πηδάλιο ή μετακινώντας το τμήμα με το δάχτυλό σας, θα μπορέσετε να ελευθερώσετε το τμήμα. Στη συνέχεια, το παιχνίδι μπορεί να συνεχιστεί και οι λειτουργίες βαθμολόγησης θα επανέλθουν στο κανονικό επίπεδο.

• Αφαίρεση σπασμένων άκρων

Μια πλαστική μύτη είναι ασφαλέστερη, αλλά δεν είναι για πάντα, μπορεί να σπάσει και να παραμείνει στο στόχο. Αν συμβεί αυτό, δοκιμάστε να τραβήξετε το βελάκι απαλά με μια πένσα. Να θυμάστε ότι όσο βαρύτερο είναι το βελάκι με πλαστική μύτη, τόσο μεγαλύτερη είναι η πιθανότητα να λυγίσει ή να σπάσει η μύτη.

• Ισχύς ή ηλεκτρομαγνητικές παρεμβολές

Εάν παρουσιαστούν ηλεκτρομαγνητικές παρεμβολές, το ηλεκτρονικό κύκλωμα του ταρτάκι μπορεί να παρουσιάσει ακανόνιστη συμπεριφορά ή να μην συνεχίσει τη λειτουργία του. (Για παράδειγμα: έντονη καταιγίδα, κύμα ρεύματος, διακοπή ρεύματος, πολύ κοντά σε ηλεκτρικό κινητήρα ή φούρνο μικροκυμάτων). Για να επαναφέρετε το παιχνίδι σε κανονική λειτουργία, αφαιρέστε τις μπαταρίες για λίγα δευτερόλεπτα και, στη συνέχεια, επανατοποθετήστε τις. Θυμηθείτε να εξαλείψετε και την πηγή των παρεμβολών.

ΠΩΣ ΝΑ ΦΡΟΝΤΙΣΕΤΕ ΤΟΝ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΔΙΣΚΟ

- Αυτό το παιχνίδι προορίζεται για χρήση MONO με βελάκια με μαλακά άκρα.
- Αποφύγετε την έκθεση του δίσκου σε ακραίες καιρικές συνθήκες ή θερμοκρασίες.
- Αποφύγετε την έκθεση του τροχού σε υγρά ή υπερβολική υγρασία.
- Καθαρίζετε το καντράν μόνο με ένα υγρό πανί ή/και ήπιο απορρυπαντικό.
- Αφαιρέστε τις μπαταρίες όταν το καντράν δεν χρησιμοποιείται.



Μπορείτε να βοηθήσετε στην προστασία του περιβάλλοντος! Θυμηθείτε να συμμορφώνεστε με τους τοπικούς κανονισμούς: επιστρέψτε τον μη λειτουργικό ηλεκτρικό εξοπλισμό σε κατάλληλη εγκατάσταση απόρριψης αποβλήτων. Αφαιρέστε τις μπαταρίες πριν απορρίψετε το προϊόν.

MANUAL DE INSTRUÇÕES

ATENÇÃO

1. O alvo eletrónico NÃO é um brinquedo. Deve ser instalado por um adulto.
2. Os dardos podem ferir o usuário. Durante o jogo, as crianças devem permanecer sob a supervisão de um adulto.

DESCRIÇÃO

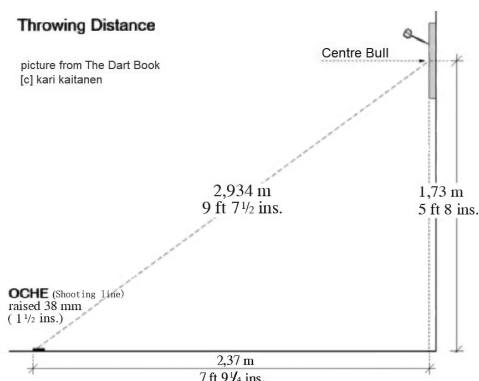
1. Ecrã 1LCD
2. 18 estilos e 159 jogos emocionantes.
3. Um máximo de 8 jogadores podem participar do jogo ao mesmo tempo.
4. Alimentação – 3x pilhas AA 1,5 V.
5. Se o escudo ficar inativo por 30 minutos, o ecrã e os periféricos serão desligados automaticamente e entrarão no modo de suspensão.

INSTALAÇÃO PADRÃO

Escolha um local onde a distância livre do dardo seja de 3m. Pendure-o de modo que seu centro fique a uma altura de 1,7 m. Durante o jogo, o jogador deve ficar a uma distância de 2,4 metros do alvo. Certifique-se de que as 3x pilhas AA estejam carregadas antes de iniciar o jogo. O alvo deve ser fixado a uma parede sólida.

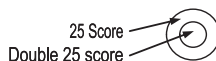
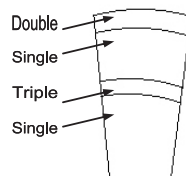
Throwing Distance

picture from The Dart Book
[c] kari kaitanen



REGRAS PARA CONTAGEM DE PONTOS

Área	Resultado
Simple	"Single" --- cálculo x1
Dupla	"Double" ---- cálculo x2
Tripla	"Triple" -----cálculo x3
Bull's-eye	25 pontos
Double Bull's-eye	25 pontos x2



DESCRIÇÃO DOS BOTÕES

1. Pressione o botão "POWER" e entre no estado de funcionamento normal após ouvir o bipe.
2. Use o botão "GAME" para selecionar um jogo (G01 - G18). Também pode sair do jogo e retornar ao ecrã principal usando este botão.
3. O botão "OPTION" é usado para selecionar um subjogo. (G01 - G18)
4. Ao pressionar o botão "PLAYER", pode selecionar o número de jogadores, o padrão é 2.
5. O botão "DOUBLE IN/OUT" é usado apenas para o G02.
6. O botão "START/NEXT" é usado para iniciar o jogo ou passar para o próximo jogador.

SINAIS SONOROS

1. "Laser" - o som que aparece quando o dardo atinge o alvo.
2. "Double" - o som informa sobre o acerto na área Dupla (calculando x2)
3. "Tripla" - o som informa sobre o acerto na área Tripla (calculando x3)
4. "Score" - o som informa sobre o resultado obtido em um determinado jogo.
5. "Close" - o som significa o fechamento da área calculada.
6. "Open" - o som significa a abertura da área calculada.
7. "Too High" - o som significa que os pontos serão subtraídos.
8. "Winner" - o som indica a aparição do primeiro vencedor.
9. "Bull's-Eye" - o som informa sobre o acerto na área Bull's-Eye. (calculando 25)
10. "Next/Player" --- o som indica o próximo jogador a jogar depois que o jogador anterior já tiver lançado três dardos
11. "Yes" --- o som significa que a área-alvo foi atingida.
12. "Desculpe" --- o som significa que a área-alvo não foi atingida.

RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS

• Não há energia

Verifique se as baterias estão instaladas corretamente ou se a carga não está muito baixa/esgotada.

• O jogo não conta pontos

Verifique se o jogo está no modo de configuração ou se o jogo está pausado. Pressione o botão START/NEXT para ver se o jogo começa. Também pode verificar se as áreas de pontuação ou botões de função estão presos.

• Área ou botão bloqueados

Os segmentos de pontuação podem ficar temporariamente bloqueados durante o transporte ou durante o jogo normal. Se este for o caso, todas as pontuações automáticas serão abortadas. Ao remover suavemente o dardo ou mover a área com o dedo, poderá liberar a área. O jogo pode então recomeçar e a função de pontuação voltará ao normal.

• Remoção de pontas quebradas

A ponta de plástico é mais segura, mas não é eterna, pode quebrar e ficar no alvo. Se isso acontecer, tente puxar o dardo suavemente com uma pinça. Lembre-se de que quanto mais pesado for um dardo com ponta de plástico, maior a chance de a ponta dobrar ou quebrar.

• Interferências elétricas ou eletromagnéticas

Se ocorrer uma interferência eletromagnética, os componentes eletrônicos do alvo podem apresentar um problema ou podem deixar de funcionar. (Por exemplo: uma forte tempestade, oscilação de energia, queda de energia, demasiada proximidade de um motor elétrico ou forno de micro-ondas). Para fazer com que o alvo volte ao funcionamento normal, remova as baterias por alguns segundos e, em seguida, reinsira-as. Lembre-se de eliminar também a fonte da interferência.

COMO CUIDAR DO ALVO ELETRÔNICO

- Este jogo foi projetado para ser usado APENAS COM dardos SOFT TIP.
- Evite expor o alvo a condições meteorológicas ou de temperatura extremas.
- Evite expor o alvo a líquidos ou umidade excessiva.
- Limpe o alvo apenas com um pano húmido e/ou detergente suave.
- Retire as pilhas quando o alvo não estiver em uso.



Pode ajudar a proteger o meio ambiente! Certifique-se de seguir os regulamentos locais: leve o equipamento elétrico defeituoso a uma instalação de descarte de resíduos adequada. Remova as baterias antes de descartar o produto.

MODE D'EMPLOI

ATTENTION ⚠

1. La cible de fléchettes électronique n'est PAS un jouet. La cible doit être installée par un adulte.
2. Les fléchettes peuvent causer des blessures. Pendant le jeu, les enfants doivent être sous la surveillance d'un adulte.

DESCRIPTION

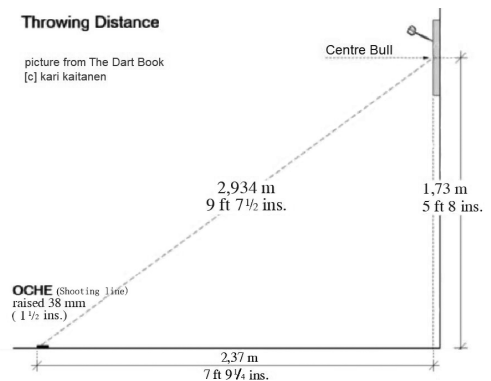
1. Affichage 1LCD
2. 18 styles et 159 jeux passionnants.
3. Le jeu peut être joué par un maximum de 8 joueurs en même temps.
4. Alimentation - 3 piles AA 1,5 V.
5. Si la cible reste inactive pendant 30 minutes, l'affichage et les périphériques s'éteindront automatiquement, puis passeront en mode veille.

INSTALLATION STANDARD

Déterminez le point où la distance libre de la cible est de 3m. Accrochez-la de sorte que son centre soit à une hauteur de 1,7 m. . Pendant le jeu, le joueur doit être à une distance de 2,4 mètres de la cible. Assurez-vous que les piles 3XAA sont chargées avant de commencer le jeu. Le jeu de fléchettes doit être fixé à un mur solide

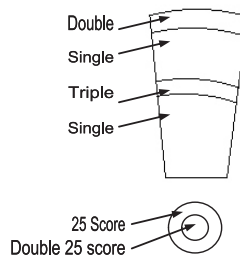
Throwing Distance

picture from The Dart Book
[c] kari kaitanen



RÈGLES DE COMPTAGE DES POINTS

Segment	Résultat
Segment unique	"Single" --- compte x1
Double Segment	"Double" ---- compte x2
Triple segment	"Triple" -----compte x3
Bull's-eye	25 points
Double Bull's-eye	25 points x2



DESCRIPTION DES BOUTONS

1. Appuyez sur le bouton POWER et passez à l'état de fonctionnement normal après avoir entendu le bip.
2. Utilisez le bouton GAME pour sélectionner un jeu (G01 - G18). Vous pouvez également quitter le jeu et revenir à l'écran d'origine à l'aide de ce bouton.
3. Le bouton OPTION est utilisé pour sélectionner un sous-jeu. (G01 - G18)
4. En appuyant sur le bouton PLAYER, vous pouvez sélectionner le nombre de joueurs, la valeur par défaut est 2.
5. Le bouton DOUBLE IN / OUT est utilisé uniquement pour G02.
6. Le bouton START / NEXT est utilisé pour démarrer le jeu ou passer au joueur suivant.

SIGNAUX SONORES

1. Laser - le son lorsque la fléchette touche la cible.
2. Double - le son lorsque la fléchette touche le champ Double (compte x2)
3. Triple - le son lorsque la fléchette touche le champ Triple (compte x3)
4. Score - le son vous informe sur l'obtention du résultat dans un jeu donné.
5. Close - le son indique la fin du segment compté.
6. Open - le son indique l'ouverture du segment compté.
7. Too high - le son indique que les points sont soustraits.
8. Winner - le son indique l'apparition du premier gagnant.
9. Bull's Eye - le son lorsque la fléchette touche le champ Bull's-Eye. (compte 25)
10. Next/Player - le son indique le prochain joueur à jouer après que le joueur précédent a lancé trois fléchettes
11. Yes - le son signifie que le segment cible a été touché.
12. Sorry - le son signifie que le segment cible n'a pas été atteint.

DÉPANAGE

• Sans alimentation

Vérifiez que les piles sont correctement installées ou que leur puissance n'est pas trop faible/épuisée.

• Le jeu ne compte pas de points

Vérifiez si le jeu est en mode configuration ou si le jeu est en pause. Appuyez sur le bouton START / NEXT pour voir si le jeu commence. Vous pouvez également vérifier si les segments de comptage des points ou les boutons de fonction sont bloqués.

• Segment ou bouton verrouillé

Les segments de comptage de points peuvent être temporairement bloqués pendant le transport ou pendant le jeu normal. Si tel est le cas, le comptage de points automatique sera abandonné. En retirant doucement la fléchette ou en déplaçant le segment avec votre doigt, vous pourrez libérer le segment. Le jeu peut alors reprendre et la fonction de score reviendra à la normale.

• Enlèvement des fléchettes cassées

La pointe en plastique est plus sûre, mais elle n'est pas éternelle, elle peut se casser et rester dans le cible. Si cela se produit, essayez de tirer doucement sur la fléchette avec une paire de pinces. N'oubliez pas que plus une fléchette avec une pointe en plastique est lourde, plus il y a de chances que la pointe se plie ou se casse.

• Puissance ou perturbation électromagnétique

Si des interférences électromagnétiques se produisent, l'électronique du jeu de fléchettes peut présenter un comportement erratique ou ne pas continuer à fonctionner. (Par exemple : un orage violent, une surtension, une coupure de courant, trop près d'un moteur électrique ou d'un four à micro-ondes). Pour rétablir le fonctionnement normal du jeu, retirez les piles pendant quelques secondes, puis réinsérez-les. N'oubliez pas d'éliminer également la source de l'interférence

COMMENT ENTRETIEN DE LA CIBLE ÉLECTRONIQUE

- Ce jeu est conçu pour être utilisé UNIQUEMENT AVEC DES FLÈCHETTES SOUPLES.
- Évitez d'exposer la cible à des conditions météorologiques ou de température extrêmes.
- Évitez d'exposer la cible à des liquides ou à une humidité excessive.
- Nettoyez la cible uniquement avec un chiffon humide et/ou un détergent doux.
- Retirez les piles lorsque la cible n'est pas utilisée.



Vous pouvez aider à protéger l'environnement! Assurez-vous de respecter les réglementations locales : apportez l'équipement électrique défectueux à une installation d'élimination des déchets appropriée. Retirez les piles avant de mettre le produit au rebut.

GEBRUIKSAANWIJZING

LET OP! ⚠

1. Het elektronische dartbord is GEEN speelgoed. Het dient door een volwassene in elkaar gezet te worden.
2. De dartpijlen kunnen lichaamsletsels veroorzaken. Tijdens

het spelen kinderen dienen onder toezicht van volwassenen te blijven.

BESCHRIJVING

1. 1LCD display
2. 18 stijlen en 159 spannende spelletjes.
3. Er kunnen maximaal 8 spelers tegelijk spelen.
4. Stroomvoorziening - 3x AA 1,5V batterijen.

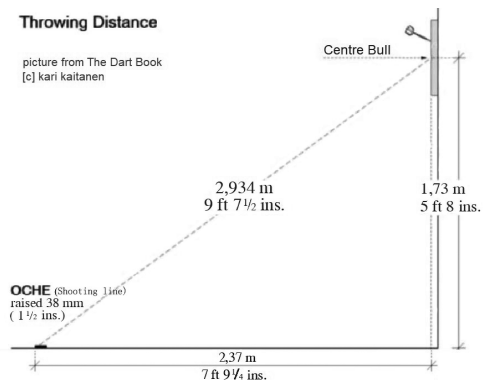
5. Als het dartbord gedurende 30 minuten inactief blijft, worden het display en de randapparatuur automatisch uitgeschakeld en gaan ze vervolgens in de slaapstand.

STANDAARD INSTALLATIE

Bepaal een plaats waar de vrije afstand tot het dartbord 3m is. Hang hem op zulke manier zodat het midden zich op een hoogte van 1,7 m bevindt. . Tijdens het spelen moet de speler 2,4 m van het dartbord verwijderd zijn. Voordat met het spel te beginnen, zorg ervoor dat de 3XAA batterijen opgeladen zijn. Het dartbord moet aan een stevige muur worden bevestigd

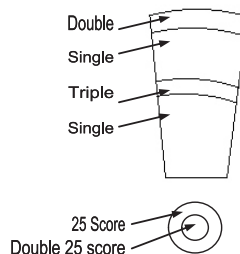
Throwing Distance

picture from The Dart Book
[c] kari kaitanen



REGELS VAN SCORE OPTELLEN

Segment	Score
Enkel segment	"Single" --- tel x1
Dubbel segment	"Double" ---- tel x2
Drievoudig segment	"Triple" -----tel x3
Bull's-eye	25 punten
Double Bull's-eye	25 punten x2



BESCHRIJVING VAN DE KNOPPEN

1. Druk op de "POWER" knop en ga naar de normale werkstand nadat je een geluid hebt gehoord.
2. Gebruik de "GAME" knop om het spel te selecteren (G01-G18). Jij kunt deze knop ook gebruiken om het spel te verlaten en terug naar het beginscherm te keren.
3. Gebruik de "OPTIE" knop om een sub-spel te selecteren. (G01-G18)
4. Met de knop "PLAYER" kan het aantal spelers worden ingesteld, de standaardwaarde is 2.
5. De "DOUBLE IN/OUT" knop wordt alleen gebruikt voor G02.
6. De "START/NEXT" knop wordt gebruikt om het spel te starten of naar de volgende speler te gaan.

GELUIDSSIGNALLEN

1. "Laser" - geluid komt wanneer de dartpijl het dartbord raakt.
2. "Double" - het geluid informeert over het raken van het Double-veld (x2 tellen)
3. "Triple" - het geluid informeert over het raken van het Triple-veld (x3 tellen)
4. "Score" - het geluid informeert over het verkrijgen van score in het bepaalde spel.
5. „Close" - het geluid betekent het sluiten van een geteld segment.
6. "Open" - geluid betekent het openen van een geteld segment.
7. "Too High" - geluid betekent dat punten worden afgetrokken.
8. "Winner" - geluid betekent dat de eerste winnaar bekend is.
9. "Bull's-Eye" - het geluid informeert over het raken van het Bull's-Eye-veld. (25 tellen)
10. „Next/Player" — geluid geeft aan dat de volgende speler moet spelen nadat de vorige speler drie dartpijlen heeft gegoooid
11. „Ye" — geluid geeft aan dat het doelsegment is geraakt.
12. "Sorry" — geluid geeft aan dat het doelsegment niet werd geraakt.

OPLOSSEN VAN PROBLEMEN

• Geen stroomvoorziening

Controleer of de batterijen goed geïnstalleerd zijn en of het vermogen van de batterijen niet te laag/uitgeput is.

• Het spel telt geen punten

Controleer of het spel niet in setup mode is of het spel niet gepauzeerd is. Druk op de START/NEXT knop om te zien of het spel gaat beginnen. Jij kunt ook controleren of scoresegmenten of functietoetsen niet geblokkeerd zijn

• Geblokkeerd segment of knop

Tijdens het transport of tijdens gewoon spel kunnen scoresegmenten tijdelijk geblokkeerd raken. Als dit gebeurt, worden alle automatische scores stopgezet. Door de dartpijl voorzichtig te verwijderen of het segment met je vinger te bewegen, kun je het segment vrijmaken. Het spel kan dan worden hervat en de scorefuncties zijn alweer actief

• Verwijderen van gebroken punten

Een kunststof punt is veiliger, maar het is niet voor altijd, het kan breken en in het dartbord achterblijven. Als dit gebeurt, probeer dan de dartpijl er voorzichtig met een tang uit te trekken. Bedenk dat hoe zwaarder de dart met een kunststof punt is, hoe groter de kans is dat het punt buigt of breekt.

• Stroomvoorziening of elektromagnetische storing

Als er elektromagnetische storing optreedt, kan het elektronische circuit van het dartbord onregelmatigheden vertonen of niet meer blijven werken. (Bijvoorbeeld: een hevige onweersbui, stroompiek, stroomuitval, te dicht bij een elektromotor of een magnetron). Om het spel weer normaal te laten werken, verwijder voor enkele seconden de batterijen en plaats ze weer terug. Vergeet niet om ook de bron van zulke storing te elimineren

VERZORGING VAN HET ELEKTRONISCHE DARTBORD

- Dit spel is ALLEEN bedoeld voor gebruik met DARTPIJLEN MET ZACHTE UITEINDEN.
- Vermijd blootstelling van het dartbord aan extreme weersomstandigheden of temperaturen.
- Vermijd dat het dartbord aan vloeistoffen of overmatig vocht wordt blootgesteld.
- Maak het dartbord schoon alleen met een vochtige doek en/of een mild schoonmaakmiddel.
- Verwijder de batterijen als het dartbord niet gebruikt wordt.



Jij kunt het milieu helpen te beschermen! Denk eraan de plaatselijke voorschriften in acht te nemen: lever niet-functionerende elektrische apparatuur bij de daarvoor bestemde afvalverwerkingsinstallatie in. Verwijder de batterijen voordat jij het product afdankt.

SPOKEY sp. z o.o.

al. Roździeńskiego 188C
40-203 Katowice, Polska
tel: +48 32 317 20 00
www.spokey.pl / www.spokey.eu
e-mail: biuro@spokey.pl / office@spokey.eu

Spokey s.r.o.

Sadová 618
738 01 Frydek-Místek, Česká republika
tel: +420 731 157 912
www.spokey.cz
e-mail: spokey@spokey.cz