

Electronic dartboard

model **AP-100**

EN USERS MANUAL - 2

PL INSTRUKCJA OBSŁUGI - 4

DE BEDIENUNGSANLEITUNG - 6

CS NÁVOD K POUŽITÍ - 9

SK NÁVOD NA POUŽITIE - 10

LT NAUDOJIMO INSTRUKCIJA - 12

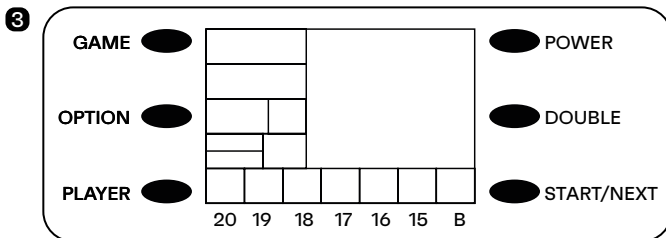
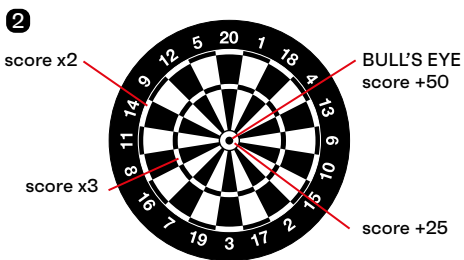
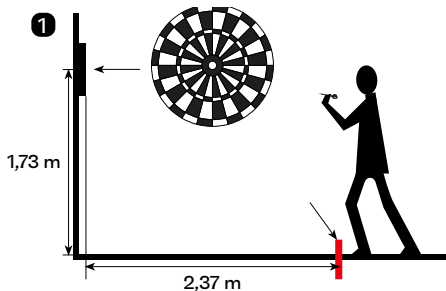
FR MODE D'EMPLOI - 14

IT MANUALE D'USO - 16

ES MANUAL DE USUARIO - 18

NL GEBRUIKSAANWIJZING - 20

METEOR



EN Electronic dartboard

WARNING

- The electronic dartboard is NOT Toy. To be assembled by an adult.
- Darts may cause injury. Children should be guarded by the adults when playing the dartboard.
- Never use metal-tipped darts on the board and metal-tipped darts will seriously damage the circuit and the board itself. Please use soft-tipped darts and recommended weight for soft-tipped darts is from 8 to 12 grams.
- The dartboard must only be used with attached adapter.
Using the wrong type of adapter will damage the circuit of the dartboard.
- Turn off the board and disconnect it from the power supply, when not in use.
- Avoid subjecting the dartboard to liquid or excessive moisture.
- Cleaning the dartboard with a damp cloth and/or mild detergent only.
Before cleaning, disconnect the board from the power supply.

GENERAL RULES OF DARTS

Hang the board as shown in the diagram (picture 1). To determine who throws first each player throws one dart.
The player whose dart is nearest to the bullseye starts the game.
Each player throws three darts in turn.
Only darts that remain on the board upon completion of a players turn are scored.

SCORING RULE (PIC. 2)

Button Definition

Press "POWER" button and enter normal working status after hearing a sound.
Use "GAME" button to choose games (G01 - G18). The "GAME" button can be also used to exit game and back

to beginning status.

The "OPTION" button can be used to choose a sub-game. (G01 - G18)

Use "PLAYER" button to choose the number of players before playing, the default value is 2.

The "DOUBLE IN/OUT" button is only used for G02, please see game operating instructions for details. The "START/NEXT" button is used to start a game or change to next player.

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. 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. 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.

G03 Round Clock (5; 10; 15; 20) - (5; 10; 15; 20)

Means hitting any scoring segment to get points. 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 „Yes“, or will voice out „Sorry“. After the segment is hit, next segment will be indicated.

G04 Round Clock-Double (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)

Means only hitting triple scoring segment to get points. Other function as same as G03.

G06 Simple Cricket (000; 020; 025)

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

"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.

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

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

G07 Score Cricket (E00; E20; E25)

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

The player should hit all the above numbers.

"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.

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

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

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.

Every player must try to hit the scoring segment as possible as the player can when it is at "open" status. 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. The player who gets highest score after all the scoring segments are closed is the winner.

G08 Cut Throat Cricket (C00; C20; C25)

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

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

"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.

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

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

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.

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

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

The player who gets lowest score after all the segments are closed is the winner.

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

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 „Yes“, or will voice out „Sorry“. After the segment is hit, next segment will be indicated. 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.

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.

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)

The number segments will be shown on screen, the player who hits all the number segments for 3 times first is the winner. After the segment is hit, next segment will be indicated. The player must hit a number segment three times and then can hit next number segment.

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

Means the original life value of the player.

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. 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.

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

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)

Means the original life value of the player.

It is only valid by hitting the same scoring segment (single, double, triple) of the target number. Other function as same as G11.

G13 Killer (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21)

Means origination life value of the player. 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. 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. 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. 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. The killer player should work best to take out life value from opponents by hitting opponent's target segment. 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. When there is only one player who has life value, the game is over and this player is the winner. The game should be played by more than 2 players.

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

Option (203; 205; 207; 209; 211; 213; 215; 217; 219; 221) means original life value of the player.

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.

Other function as same as G13.

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

Means original life value of the player. The player can become a killer only by hitting the selected number with triple scoring segment. Other function as same as G13.

G16 Shoot Out (H03; H05; H07; H09; H11; H13; H15; H17; H19; H21)

Means original life value of the player. 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. After the segment is hit, next segment will be indicated. Each hit at the "target" single, double or triple segment will be reduced one life value. 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)

Means original life value of the player.

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.

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.

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.

The player will be eliminated when no life value left, and a sound will be given out as a reminder.

When there is only one player who has life value, the game is over and this player is the winner. The game should be played by more than 2 players.

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

Means original life value of the player. 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. 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. 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. 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. The player will be eliminated when no life value left, and a sound will be given out as a reminder. When there is only one player who has life value, the game is over and this player is the winner. 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.

DECLARATION OF CONFORMITY

The product has been designed, manufactured and marketed in accordance with the requirements of the Directive: 2004/108/EC, thus it has been marked with the CE mark.



PROTECTION OF THE ENVIRONMENT

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.



PL Elektroniczna tarcza do darta

OSTRZEŻENIE

- Tarcza elektroniczna NIE jest zabawką. Montaż i kontrola urządzenia powinny być przeprowadzane przez osobę dorosłą.
- Dzieci powinny być pod opieką dorosłych podczas gry.
- Należy używać rzutek z miękkimi końcówkami, zalecana waga od 8 do 12 gramów. Nigdy nie używaj rzutek z metalowymi końcówkami. Z tarczy można korzystać wyłącznie z dołączonym adapterem. Użycie niewłaściwego typu adaptera spowoduje uszkodzenie obwodu elektronicznego tarczy.
- Wyłącz tarczę i odłącz ją od zasilania, gdy nie jest używana.
- Unikaj narażania tarczy na działanie płynów lub nadmiernej wilgoci.

- Czyszczenie tarczy może odbywać się tylko wilgotną ściereczką i / lub łagodnym detergentem.

Przed czyszczeniem odłącz tarczę od zasilania

OGÓLNE ZASADY DARTA

Zawieść tarczę, jak przedstawiono na schemacie (rys. 1). Aby ustalić, kto rzuca pierwszy, każdy zawodnik rzuca jedną lotkę. Zawodnik, którego lotka znajduje się najbliżej Bull's Eye, rozpoczyna grę.

Każdy zawodnik rzuca trzema lotkami w kolejce. Jedynie lotki, które pozostają na tarczy po zakończeniu kolejki zawodnika, są punktowane.

ZASADY PUNKTACJI (RYS. 2)

OPIS PRZYCIŚKÓW (RYS. 3)

POWER - włączanie i wyłączenie tablicy.

GAME - wybór gry (G01 – G18), może być również użyty do wyjścia z gry i powrotu do stanu początkowego.

OPTION - wybór opcji gry. (G01–G18)

PLAYER - wybór liczby zawodników (domyślna liczba to 2)

DOUBLE IN/OUT - przycisk dla gry G02 (szczegółowe informacje znajdują się w opisie gry)

START/NEXT - rozpoczęcie gry lub przejście do następnego gracza.

ZASADY GIER

G01 Count-Up (podtryb 100; 200; 300; 400; 500; 600; 700; 800; 900)

W tym trybie każdy gracz zbiera punkty od zera. Pierwszy gracz, który uzyska liczbę punktów ustawioną wcześniej (przez wybór odpowiedniego podtrybu) wygrywa.

G02 Count down (podtryb 101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901)

Zdobyte punkty graczy są odejmowane od wcześniej ustawionego pułapu. Pierwszy zawodnik, który osiągnie liczbę punktów równą 0 wygrywa. Za pomocą przycisku „DOUBLE” można wybrać sposób rozpoczęcia kolejki.

W przypadku wybrania opcji DOUBLE IN kolejka i zdobywanie punktów gracza może się rozpocząć tylko wtedy gdy ten trafi w segment punktowany podwójnie. W przypadku wybrania opcji DOUBLE OUT gra może się zakończyć tylko wtedy gdy zawodnik trafi w segment punktowany podwójnie.

G03 Round Clock (podtryb 5; 10; 15; 20)

Gracz powinien trafić w segment, którego numer pojawi się na wyświetlaczu podczas jego kolejki. Po zaliczeniu rzutu segment zmienia się o 1, aż do z góry ustawionego przed rozpoczęciem gry.

Wygrywa gracz, który najszybciej zaliczy wszystkie segmenty.

G04 Round Clock-Double (podtryb 205; 210; 215; 220)

Tak samo jak wyżej, ale należy trafiać jedynie w segmenty punktowane podwójnie.

G05 Round Clock-Triple (podtryb 305; 310; 315; 320)

Tak samo jak wyżej, ale należy trafiać jedynie w segmenty punktowane potrójnie.

G06 Simple Cricket (podtryb 000; 020; 025)

W tym trybie należy trafiać jedynie w segmenty o numerach 15, 16, 17, 18, 19, 20 i Bull's eye. Pierwszy gracz, który trafi we wszystkie wymienione segmenty trzy razy z rzędu, wygrywa. Jeżeli w danym segmencie gracz trafił w pole punktowane podwójnie lub potrójnie, to segment jest zaliczany podwójnie lub potrójnie.

Zaliczone rzuty są wyświetlane na ekranie LCD w jego

dolnej części.

- podtryb 000 – kolejność zaliczania segmentów nie ma znaczenia.

- podtryb 020 – na początku należy trafić segment nr 20 trzy razy, a następnie inne segmenty w kolejności: 19, 18, 17, 16, 15 i Bull's eye.

- podtryb 025 – na początku należy trafić Bull's eye trzykrotnie, a następnie zaliczać segmenty w kolejności: 15, 16, 17, 18, 19, 20.

G07 Score Cricket (podtryb E00; E20; E25)

Zasady są takie same jak w G06.

Jedynie sposób przydzielania punktów i droga do zwycięstwa są nieco bardziej skomplikowane.

Jeżeli gracz trafi tę samą liczbę trzy razy, to jest ona dla niego „otwarta” i dalsze trafienia przynoszą dalsze punkty. Jeżeli liczba została trafiona przez wszystkich graczy 3 razy, liczba ta jest wyczerpana, tzn. żaden z graczy nie może już rzucić w to pole, zbierać punkty. Wtedy na wyświetlaczu wyświetli się „cyklon”. Gracz, który „otworzył” liczbę, może dalej próbować w nią trafić uzyskując dalsze punkty, do momentu, aż ona nie będzie zaliczona (trzy razy trafiona) przez wszystkich graczy. Wygrywa ten, kto jako pierwszy „wyczerpał” (zamknął) wszystkie liczby i ma tyle samo lub więcej punktów niż inni zawodnicy. Jeżeli graczze uzyskali taką samą liczbę punktów lub nie zdobyli żadnych punktów wówczas wygrywa ten, który jako pierwszy „wyczerpał” wszystkie liczby. Jeżeli któryś z graczy „wyczerpał” wszystkie liczby najpierw uzyskując odpowiednią liczbę punktów i nie prowadzi w grze, kontynuuje się punktacje biorąc pod uwagę jego „otwartą” liczbę. Jeżeli gracz ten nie osiągnął maksymalnej liczby punktów do czasu, kiedy inny gracz „wyczerpał” wszystkie liczby. Wygrywa ten kto ma najwięcej punktów.

G08 Cut Throat Cricket (podtryb C00; C20; C25)

Obowiązują te same reguły, które dotyczą G07 poza tym, że na początku punktacji osiągnięte punkty dodaje się do łącznej punktacji współgraczy. Wygrywa ten, kto pierwszy skompletuje wszystkie segmenty przy najniższej liczbie punktów. Ten wariant gry umożliwia grającym punktowanie za przeciwników a zatem wmanewrowanie ich w wysoką ilość punktów.

G09 Golf (podtryb 20; 30; 40; 50; 60; 70; 80; 90)

Gracz powinien trafić segmenty od 1 do 18 w kolejności rosnącej. Jeżeli segment został trafiony, to następny segment, który należy trafiać wyświetli się na ekranie LCD. Jeżeli 3 rzuty w danej próbie były niecelne, na konto gracza dodaje się 5 pkt. Trafienie w nieodpowiedni segment potrójnie punktowany daje 1 pkt, podwójnie – 2 pkt. Pojedynczy segment daje 3 pkt. Gracz, który uzyskał wcześniej ustaloną liczbę punktów (w wyborze podtrybu) zostaje wyrzucony z gry. Wygrywa gracz, który jako jedyny został na polu walki albo z najmniejszym wynikiem punktowym.

G10 Bingo (podtryb 132; 141; 168; 189)

Gracz trafia w segment losowany z puli w zależności od wybranego podtrybu. Przejście do następnego segmentu jest możliwe po zaliczeniu 3 celnych rzutów w aktualnym segmencie.

Wygrywa gracz, który najszybciej zaliczy wszystkie segmenty.

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

Wybrany tryb oznacza liczbę żyć każdego gracza. Jeżeli gracz straci wszystkie życia to wypada z gry. 1 gracz musi trafić w segment, który losowo pojawi się na wyświetlaczu. Jeżeli do tego celu użyje 1 lub 2 rzutek to za pomocą

trzeciej tworzy segment, w który celować będzie następny gracz. Jeżeli gracz nie zaliczył segmentu za pomocą trzech dostępnych rzutek to przechodzi on na następnego gracza i poprzedni gracz traci życie.

W tej grze nie mają znaczenia pola punktowane podwójnie i potrójnie. Wygrywa gracz, który najdłużej utrzyma się na polu bitwy.

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

Zasady te same co w G11, jednak segment zalicza trafienie w pola jednakowo punktowane.

G13 Killer (podtryb 3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21)

Przed rozpoczęciem gry każdy z grających musi wybrać swoją liczbę, rzucając rzutki do określonego segmentu na tarczy. W tym czasie na wyświetlaczu LCD wyświetla się napis „SEL” (wybierz liczbę). Wybrana liczba obowiązuje gracza do końca gry. Inni gracze w tej grze mogą wybrać tę samą liczbę. Gracz musi najpierw zostać „killerem”, trafiając na dowolne pole swojej liczby. Killer może „zabijać” innych graczy trafiając segmenty ich liczb, aż do momentu, gdy wymaże (zlikwiduje) ich wszystkie „życia”. Wygrywa gracz, któremu zostało jeszcze „życie”. Grający może wybrać wiele opcji / stopni trudności od 3 do 21 tzn. „życia”. „Życie” można „zlikwidować” trafiając na pola liczbowe przeciwników, przy czym nie jest ważne, czy będą to pola pojedynczo, podwójne czy potrójne.

G14 Killer-Double (podtryb 203; 205; 207; 209; 211; 213; 215; 217; 219; 221)

Zasady takie same jak w G13 jednak zawodnik może zostać killerem tylko wtedy gdy trafi pole swojej liczby z podwójną punktacją.

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

Zasady takie same jak w G13 z tą różnicą, iż gracz może zostać killerem tylko wtedy jak trafi pole swojej liczby z potrójną punktacją.

G16 Shoot Out (podtryb H03; H05; H07; H09; H11; H13; H15; H17)

Numer segmentu, w który należy trafić wyświetla się losowo na ekranie LCD. Gracz musi w niego trafić w ciągu 10 sekund. Trafienie w punktowany segment odejmuje 1 punkt graczowi. Wygrywa ten kto pierwszy uzyska liczbę punktów równą 0.

G17 Legs over (podtryb 3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21)

Gracz powinien uzyskać większą łączną liczbę punktów (w trzech rzutach) niż to uczynił poprzedni gracz. Jeżeli tego nie uczyni to 1 życie jest odejmowane z jego konta. Gracz, który utrzyma się najdłużej na polu walki wygrywa.

G18 Legs under (podtryb U03; U05; U07; U09; U11; U13; U15; U17; U19; U21)

Odwrotnie niż w G17. Należy uzyskać mniejszą liczbę punktów niż poprzedni gracz. Nie można kasować punktów za pomocą przycisku START/NEXT oraz opuszczać swoich kolejek (w takim przypadku gracz również traci 1 punkt życia).

ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW

- Brak zasilania - Sprawdź, czy baterie są prawidłowo zainstalowane, czy poziom naładowania baterii jest niski lub wyczerpany.
- Gra nie nalicza punktów - Sprawdź, czy gra jest w trybie konfiguracji lub czy gra jest wstrzymana. Naciśnij przycisk START / NEXT, aby zobaczyć, czy gra się rozpoczęła. Możesz także sprawdzić, czy nie zacięły się pola lub przyciski funkcyjne.

- Zablokowane pole lub przycisk - podczas transportu lub w trakcie normalnej gry pola punktujące mogą zostać tymczasowo zablokowane. Jeśli taka sytuacja się zdarzy, wszystkie automatyczne pola punktujące nie będą działać. Delikatnie usuwając łotkę lub dotykając palcem pole można je odblokować. Gra może zostać wznowiona, a funkcje punktowania będą działać normalnie.
- Wymiana złamanych końcówek - plastikowa końcówka jest bezpieczniejsza, ale nie jest trwała, może pęknąć i pozostać na planszy. Jeśli tak się stanie, spróbuj wyciągnąć go delikatnie za pomocą szczypiec. Pamiętaj, że im cięższa jest łotka z plastikową końcówką, tym większa szansa, że końcówka wygnie się lub pęknie.
- Zakłócenia elektromagnetyczne - w przypadku zakłóceń elektromagnetycznych elektronika tarczy może wykazywać nieprawidłowe działanie lub może nie działać. (np. silna burza z piorunami, przepięcie linii zasilającej, zanik napięcia lub zbyt bliskie sąsiedztwo silnika elektrycznego lub kuchenki mikrofalowej). Aby przywrócić normalne działanie gry, wyjmij baterie na kilka sekund, a następnie ponownie zainstaluj baterie. Pamiętaj, aby również usunąć źródło, które powoduje zakłócenia.

DEKLARACJA ZGODNOŚCI

Produkt spełnia podstawowe wymagania i przepisy dyrektywy 2004/108/WE, dlatego został oznakowany znakiem CE.



OCHRONA ŚRODOWISKA NATURALNEGO

Po upływie okresu żywotności urządzenia, bądź z chwilą, kiedy naprawa przestaje być opłacalna, urządzenia nie należy wyrzucać do śmieci. W celu właściwej likwidacji należy oddać je w odpowiednim punkcie zbioru, gdzie zostanie przyjęte bez pobierania opłaty. Przestrzegając zasad prawidłowej utylizacji pomagacie Państwo zachować cenne zasoby przyrody, zapobiegacie potencjalnym negatywnym wpływom na środowisko naturalne i ludzkie zdrowie, jakie mogłaby nieść ze sobą niewłaściwa likwidacja odpadów. W celu dokonania utylizacji zgodnej z miejscowymi regulacjami prawnymi, należy skontaktować się z lokalną administracją. Likwidacja niezgodna z przepisami może zostać ukarana grzywną zgodnie z przepisami obowiązującymi w danym kraju.



DE Elektronische Dartscheibe

WARNUNG

Elektronische Dartscheibe ist KEIN Spielzeug. Die Montage und Überprüfung des Geräts sind von einem Erwachsenen durchzuführen. Kinder sollten während des Spiels von Erwachsenen betreut werden. Benutzen Sie nur die Pfeile mit den Plastikspitzen, die nicht mehr als 16 Gramm wiegen. Verwenden Sie niemals Pfeile mit Metallspitzen. Die Dartscheibe darf nur mit dem mitgelieferten Adapter genutzt werden. Die Verwendung eines falschen Adaptertyps führt zur Beschädigung des Stromkreises. Wenn die Dartscheibe nicht genutzt wird, schalten Sie sie aus und ziehen Sie den Netzstecker. Halten Sie die Scheibe von Flüssigkeiten oder übermäßiger Feuchtigkeit fern. Reinigen Sie die Scheibe nur mit einem feuchten Tuch und / oder einem

milden Reinigungsmittel. Trennen Sie die Scheibe vor der Reinigung von der Stromversorgung.

ALLGEMEINE SPIELREGELN

Zunächst ist die Dartscheibe nach der Abb. 1 zu montieren.

Um festzustellen, wer zuerst wirft, wirft jeder Spieler einen Pfeil.

Derjenige Spieler, dessen Pfeil dem Bullseye am nächsten kommt, beginnt das Spiel.

Die Spieler werfen abwechselnd jeweils 3 Pfeile hintereinander auf die Scheibe.

Nur die Pfeile auf der Dartscheibe werden nach jeder Runde gezählt.

WERTREGELN (ABB. 2)

BESCHREIBUNG DER TASTEN (ABB. 3)

POWER - Drücken Sie die **POWER** Taste, um die Dartscheibe ein- oder auszuschalten.

GAME - Drücken Sie die **GAME** Taste, bis das gewünschte Spiel (G01 – G18) angezeigt wird; kann auch verwendet werden, um das Spiel zu beenden und zum Startzustand zurückzukehren.

OPTION - Drücken Sie die **OPTION** Taste, um eine Spieloption auszuwählen (G01—G18)

PLAYER - Drücken Sie die **PLAYER** Taste, um die Zahl der Spieler zu wählen (Die Voreinstellung ist zwei Spieler)
DOUBLE IN/OUT - Taste für das G02-Spiel (Details siehe Spielanleitung)

START/NEXT - Drücken Sie die **START/NEXT** Taste, um das Spiel zu starten oder zum nächsten Spieler zu wechseln.

SPIELREGELN

G01 Count-Up (Untermodus 100; 200; 300; 400; 500; 600; 700; 800; 900)

Werden die Punkte von Null an gezählt. Der erste Spieler, der die zuvor eingestellte Anzahl der Punkte erhält (durch Auswahl des entsprechenden Untermodus), gewinnt.

G02 Count down (Untermodus: 101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901)

Die gewonnenen Punkte werden von der zuvor eingestellten Obergrenze abgezogen. Der erste Spieler, der eine Punktzahl von 0 erreicht, gewinnt. Mit der „DOUBLE“-Taste kann ausgewählt werden, wie die Runde gestartet werden soll. Bei der Option **DOUBLE IN** können die Runde und das Gewinnen der Punkte erst dann beginnen, wenn ein Spieler das Triple Segment trifft. Bei der Option **DOUBLE OUT** kann das Spiel erst beendet werden, wenn der Spieler das Double Segment trifft.

G03 Round Clock (Untermodus 5; 10; 15; 20)

Der Spieler muss ein Segment treffen, dessen Nummer bei seiner Reihe angezeigt wird. Nach dem Wurf ändert sich das Segment um 1 bis zu dem vor Spielbeginn voreingestellten Segment. Der Spieler, der alle Segmente am schnellsten erreicht, gewinnt.

G04 Round Clock-Double (Untermodus 205; 210; 215; 220)

Wie Round Clock, der Spieler muss nur Double Segmente treffen.

G05 Round Clock-Triple (Untermodus 305; 310; 315; 320)
Wie Round Clock, der Spieler muss nur Triple Segmente treffen.

G06 Simple Cricket (Untermodus 000; 020; 025)

In diesem Modus müssen nur die Segmente 15, 16, 17, 18, 19, 20 und Bull's Eye getroffen werden. Der erste Spieler, der alle genannten Segmente dreimal hintereinander trifft, gewinnt. Wenn der Spieler in einem bestimmten Segment das Double oder Triple Punktfeld trifft, wird das Segment doppelt oder dreifach gezählt.

Die gezählten Würfe werden auf dem LCD-Bildschirm im unteren Teil angezeigt.

Untermodus 000 – Die Reihenfolge der getroffenen Segmente spielt keine Rolle.

Untermodus 020 – zuerst muss das Segment 20 dreimal getroffen werden, dann andere Segmente in der Reihenfolge: 19, 18, 17, 16, 15 und Bull's eye.

Untermodus 025 – zuerst muss das Bull's eye dreimal getroffen werden, dann andere Segmente in der Reihenfolge: 15, 16, 17, 18, 19, 20.

G07 Score Cricket (Untermodus E00; E20; E25)

Die Regeln sind gleich wie bei G06, nur sind Punktevergabe und Weg zum Sieg etwas komplizierter.

Trifft ein Spieler dreimal die gleiche Anzahl von Punkten, so ist der Weg für ihn „offen“ und weitere Treffer bringen weitere Punkte. Wird die Anzahl der Punkte dreimal von allen Spielern getroffen, so ist diese Anzahl erschöpft, d.h. die Spieler können keine Punkte mehr in diesem Feld gewinnen. Auf dem Display wird „Zyklon“ angezeigt. Der Spieler, der die Zahl „geöffnet“ hat, kann weiterhin versuchen, sie zu treffen. Er kann weitere Punkte gewinnen, bis sie von allen Spielern gezählt wird (dreimal getroffen). Der Spieler, der als der erste alle Zahlen „erschöpft“ (geschlossen) hat und die gleichen oder mehr Punkte als andere Spieler hat, ist Gewinner. Hat einer der Spieler zuerst alle Zahlen „erschöpft“ und die entsprechende Anzahl von Punkten erhalten, führt aber nicht im Spiel, so werden die Punkte unter Berücksichtigung seiner „offenen“ Zahlen weiter gezählt. Wenn dieser Spieler die maximale Anzahl von Punkten nicht erreicht hat, bis der andere Spieler alle Zahlen „erschöpft“ hat. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

G08 Cut Throat Cricket (Untermodus C00; C20; C25)

Es gelten die gleichen Regeln wie bei G07. Ausnahme: zu Beginn der Punktwertung werden die gewonnenen Punkte zur Gesamtpunktzahl der Mitspieler hinzugefügt. Der Spieler, der als der erste alle Segmente mit der niedrigsten Punktzahl getroffen hat, ist Gewinner. Diese Variante des Spiels ermöglicht es den Spielern, für Gegner Punkte zu gewinnen und somit ihnen eine hohe Anzahl von Punkten zu vergeben.

G09 Golf (Untermodus 20; 30; 40; 50; 60; 70; 80; 90)

Der Spieler muss die Segmente 1 bis 18 in aufsteigender Reihenfolge treffen. Wird das Segment gezählt, so wird das nächste zu treffende Segment auf dem LCD-Bildschirm angezeigt. Wenn 3 Würfe in einem bestimmten Versuch fehlgeschlagen waren, werden dem Spieler 5 Punkte hinzugefügt. Wenn der Spieler das falsche Triple Segment trifft, erhält er 1 Punkt, Double Segment- 2 Punkte, Single Segment - 3 Punkte. Der Spieler, der die festgelegte Anzahl von Punkten (bei der Auswahl des Untermodus) erhalten hat, wird aus dem Spiel eliminiert. Der Spieler, der als einziger übriggeblieben ist oder die niedrigste Punktzahl hat, ist Gewinner.

G10 Bingo (Untermodus 132; 141; 168; 189)

Der Spieler trifft je nach ausgewähltem Untermodus ein zufälliges Segment aus dem Pool. Das Wechseln zum nächsten Segment ist erst nach dem Treffen von 3 Würfeln im aktuellen Segment möglich.

Der Spieler, der alle Segmente am schnellsten getroffen hat, gewinnt.

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

Der ausgewählte Modus bedeutet die Anzahl der Leben jedes Spielers. Wenn ein Spieler alle Leben verliert, wird er aus dem Spiel ausgeschlossen. Spieler 1 muss ein Segment treffen, das zufällig auf dem Display angezeigt wird.

Wenn er zu diesem Zweck 1 oder 2 Pfeile nutzt, erstellt er mit dem dritten Pfeil das Segment, auf das der nächste Spieler treffen wird. Wenn die Segmente nicht mit den drei verfügbaren Pfeilen gezählt wurden, geht das Segment an den nächsten Spieler über und der vorherige Spieler verliert ein Leben. Die Double oder Triple Punktfelder spielen bei diesem Spiel keine Rolle. Der Spieler, der am längsten auf dem Schlachtfeld bleibt, gewinnt.

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

Die gleichen Regeln wie bei G11; Ausnahme: die Simple Punktfelder werden vom Segment gezählt.

G13 Killer (Untermodus 3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21)

Vor Spielbeginn muss jeder Spieler seine Zahl auswählen. Dafür wirft er Pfeile auf ein bestimmtes Segment der Dartscheibe. Auf dem LCD-Display wird „SEL“ (Zahl wählen) angezeigt. Die ausgewählte Zahl gilt für den Spieler bis zum Ende des Spiels. Andere Spieler in diesem Spiel können die gleiche Zahl wählen. Der Spieler muss zuerst ein „Killer“ werden. Dafür muss er beliebiges Feld seiner Zahl treffen. Killer kann andere Spieler „töten“, indem er Segmente ihrer Zahlen trifft, bis er alle ihren „Leben“ löscht (eliminiert). Der Spieler, der noch „Leben“ hat, ist Gewinner. Der Spieler kann viele Optionen / Schwierigkeitsgrade von 3 bis 21 („Leben“) wählen. „Leben“ kann „eliminiert“ werden, indem die Punktfelder der Gegner getroffen werden. Die Simple-, Double- oder Triple-Punktfelder spielen dabei keine Rolle.

G14 Killer-Double (Untermodus 203; 205; 207; 209; 211; 213; 215; 217; 219; 221)

Die gleichen Regeln wie bei G13; Ausnahme: Ein Spieler kann nur dann zum Killer werden, wenn er ein Double Punktfeld trifft.

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

Die gleichen Regeln wie bei G13; Ausnahme: Ein Spieler kann nur dann zum Killer werden, wenn er ein Triple Punktfeld trifft.

G16 Shoot Out (Untermodus H03; H05; H07; H09; H11; H13; H15; H17)

Die zu treffende Segmentnummer wird zufällig auf dem LCD-Bildschirm angezeigt. Der Spieler muss das Segment innerhalb von 10 Sekunden treffen. Beim Treffen des Punktesegments wird 1 Punkt dem Spieler abgezogen. Der Spieler, der als der erste Anzahl der Punkte gleich 0 erzielt, ist Gewinner.

G17 Legs over (Untermodus 3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21)

Der Spieler muss höhere Gesamtzahl der Punkte (in drei Würfen) erhalten als der vorherige Spieler. Sonst verliert er 1 Leben. Der Spieler, der am längsten auf dem Schlachtfeld bleibt, gewinnt.

G18 Legs under (Untermodus U03; U05; U07; U09; U11; U13; U15; U17; U19; U21)

Im Gegensatz zu G17: der Spieler muss weniger Punkte als der vorherige Spieler erhalten. Die Punkte können mit der START / NEXT-Taste nicht gelöscht werden. Man darf die Reihen nicht verlassen (in diesem Fall verliert der Spieler auch 1 Lebenspunkt).

FEHLERBEHEBUNG

- Keine Stromversorgung - Überprüfen Sie, ob die Akkus richtig eingelegt sind, ob der Akkuladestand niedrig oder leer ist.
- Beim Spielen werden keine Punkte gezählt - Überprüfen Sie, ob sich das Spiel im Einstellungsmodus befindet oder ob das Spiel angehalten ist. Drücken Sie die START/NEXT - Taste, um zu prüfen, ob das Spiel gestartet wird. Sie können auch überprüfen, ob die Felder oder Funktionstasten gesperrt sind.
- Die Felder oder Funktionstasten gesperrt - Beim Transport oder beim normalen Spielen können die Punktfelder vorübergehend gesperrt werden. In diesem Fall werden alle automatischen Punktfelder nicht funktionieren. Die Tasten können entsperrt werden, indem Sie den Pfeil vorsichtig entfernen oder das Punktfeld mit Ihrem Finger berühren. Das Spiel kann fortgesetzt werden und alle Tasten funktionieren problemlos.
- Austausch gebrochener Spitzen - Die Kunststoffspitze ist sicherer, aber nicht robust. Sie kann brechen und auf der dartscheibe bleiben. Versuchen Sie in diesem Fall, sie vorsichtig mit einer Zange herauszuziehen. Beachten Sie, je schwerer der Pfeil mit der Plastikspitze ist, desto größer ist die Wahrscheinlichkeit, dass sich die Spitze verbiegt oder bricht.
- Elektromagnetische Störungen - Bei elektromagnetischen Störungen kann die Elektronik der Dartscheibe fehlerhaft funktionieren oder überhaupt nicht funktionieren. (z.B. starkes Gewitter, Stromstoß, Stromausfall oder Elektromotor oder einer Mikrowelle in der Nähe). Um den normalen Betrieb des Spiels wiederherzustellen, entfernen Sie die Akkus für einige Sekunden und legen Sie sie dann wieder ein. Die Störquelle muss ebenfalls entfernt werden. Bei elektromagnetischen Störungen kann die Elektronik der Dartscheibe fehlerhaft funktionieren oder überhaupt nicht funktionieren. (z.B. starkes Gewitter, Stromstoß, Stromausfall oder Elektromotor oder einer Mikrowelle in der Nähe). Um den normalen Betrieb des Spiels wiederherzustellen, entfernen Sie die Akkus für einige Sekunden und legen Sie sie dann wieder ein. Die Störquelle muss ebenfalls entfernt werden.

KONFORMITÄTSERKLÄRUNG

Das Produkt erfüllt die grundlegenden Anforderungen und Bestimmungen der Richtlinie 2004/108/EG und verfügt ist daher über die CE-Kennzeichnung.



UMWELTSCHUTZ

Nach Ablauf der Lebensdauer des Geräts oder wenn die Reparatur nicht mehr rentabel ist, werfen Sie das Gerät nicht mit Müll. Geben Sie es zur ordnungsgemäßen Entsorgung an die entsprechende Sammelstelle ab. Dafür wird keine zusätzliche Gebühr erhoben. Beim Beachten der Regeln zur ordnungsgemäßen Entsorgung tragen Sie dazu bei, wertvolle natürliche Ressourcen zu erhalten und mögliche negative Auswirkungen auf die Umwelt und die menschliche Gesundheit zu vermeiden. Um das Gerät gemäß den örtlichen Vorschriften zu entsorgen, setzen Sie sich bitte mit den örtlichen zuständigen Behörden in Verbindung. Sonst kann die nicht ordnungsgemäße Entsorgung nach den im jeweiligen Land geltenden Vorschriften mit einer Geldstrafe belegt werden.



VAROVÁNÍ

- Elektronický terč NENÍ hračka. Montáž a kontrolu zařízení musí provádět dospělá osoba.
- Na děti by během hry měli dohlížet dospělí.
- Používejte šípky s měkkými koncovkami, doporučuje se hmotnost od 8 do 12 gramů. Nikdy nepoužívejte šípky s kovovými koncovkami. Terč lze používat výhradně s příloženým adaptérem. Použití nesprávného typu adaptéru způsobí poškození elektrického obvodu terče.
- Když terč nepoužíváte, vypněte ho a odpojte od napájení.
- Vyhýbejte se vystavování terče působení kapalin nebo nadměrné vlhkosti.
- Čištění terče může probíhat jen s pomocí vlhkého hadříku a/nebo šetrného detergentu. Před čištěním odpojte terč od napájení.

OBCENÁ PRAVIDLA HRY V ŠÍPKY

Pověste terč tak, jak je to uvedeno na schématu (obr. 1). Pro stanovení, kdo bude házet jako první, hodí každý závodník jednou šipkou. Hráč, jehož šípka se nachází nejbližší Bull's Eye, zahajuje hru. Každý hráč hází postupně třemi šípkami. Jen šípky, které zůstanou na terči, jsou po ukončení toho, co byl hráč na řadě, bodovány.

PRAVIDLA BODOVÁNÍ (OBR. 2)

POPIS TLAČÍTEK (OBR. 3)

POWER – zapínání a vypínání tabule.
GAME – výběr hry (G01 – G18), lze také použít k opuštění hry a návratu do počátečního stavu.
OPTION – výběr možností hry. (G01–G18)
PLAYER – výběr počtu hráčů (výchozí počet jsou 2)
DOUBLE IN/OUT – tlačítko pro hru G02 (podrobné informace se nacházejí v popisu hry)
START/NEXT – zahájení hry nebo přechod k dalšímu hráči.

PRAVIDLA HER

G01 Count-Up (subrežim 100; 200; 300; 400; 500; 600; 700; 800; 900)

V tomto režimu každý hráč sbírá body od nuly. První hráč, který získá dříve stanovený počet bodů (výběrem příslušného subrežimu) vyhrává.

G02 Count down (subrežim: 101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901)

Získané body hráči odečítají od dříve stanoveného počtu. První hráč, který dosáhne počtu bodů rovnajícího se 0, vyhrává. S pomocí tlačítka „DOUBLE“ lze vybrat způsob zahájení kola. V případě výběru možnosti DOUBLE IN může kolo a získávání bodů hráče začít pouze v případě, že zasáhne dvojitě bodovaný segment. V případě výběru možnosti DOUBLE OUT může hra skončit pouze v případě, že hráč zasáhne dvojitě bodovaný segment.

G03 Round Clock (subrežim 5; 10; 15; 20)

Hráč by měl trefit segment, jehož číslo se na displeji objeví během jeho kola. Po započetí hodů se segment mění o 1, až po horní hranici nastavenou před zahájením hry. Vyhrává hráč, který nejrychleji splní všechny segmenty.

G04 Round Clock-Double (subrežim 205; 210; 215; 220)
Stejně jako výše, ale mají se trefovat jen dvojitě bodované segmenty.

G05 Round Clock-Triple (subrežim 305; 310; 315; 320)
Stejně jako výše, ale mají se trefovat jen trojitě bodované segmenty.

G06 Simple Cricket (subrežim 000; 020; 025)

V tomto režimu se mají trefovat jen segmenty s čísly 15, 16, 17, 18, 19, 20 a Bull's eye. První hráč, který trefí všechny uvedené segmenty třikrát po sobě, vyhrává. Pokud v daném segmentu hráč trefí pole bodované dvojitě nebo trojitě, je segment započítán dvojitě nebo trojitě. Započtené hody se zobrazují na LCD displeji v jeho dolní části.

subrežim 000 – pořadí započtení segmentů nehraje roli.
subrežim 020 – na začátku musí hráč trefit třikrát č. 20 a následně jiné segmenty v pořadí: 19, 18, 17, 16, 15 a Bull's eye.

subrežim 025 – na začátku je třeba trefit třikrát Bull's eye a následně splnit jiné segmenty v pořadí: 15, 16, 17, 18, 19, 20.

G07 Score Cricket (subrežim E00; E20; E25)

Pravidla jsou stejná jako u G06.

Jen přidělování bodů a cesta k vítězství jsou o něco komplikovanější.

Pokud hráč třikrát trefí stejné číslo, je pro něj „otevřen“ a další trefy přinášejí další body. Pokud bude číslo trefeno všemi hráči 3krát, je toto číslo vyčerpáno, tedy žádný z hráčů už nemůže při hodu na toto pole sbírat body. Pak se na displeji zobrazí „cyklón“. Hráč, který „otevřel“ číslo, se do něj může dále snažit trefit a získat tak další body, až do okamžiku, kdy nebude splněno (třikrát trefeno) všemi hráči. Vyhrává ten, kdo jako první „vyčerpal“ (zavřel) všechna čísla a má stejné nebo více bodů než jiní hráči. Pokud hráči získali stejný počet bodů nebo nezískali žádné body, vyhrává ten, kdo jako první „vyčerpal“ všechna čísla. Pokud některý z hráčů „vyčerpal“ všechna čísla a nejdříve získal správný počet bodů, ale ve hře nevede, pokračuje se v bodování za zohlednění jeho „otevřeného“ čísla. Pokud tento hráč nedosáhl maximálního počtu bodů do doby, kdy jiný hráč „vyčerpal“ všechna čísla. Vyhrává ten, kdo má nejvíce bodů.

G08 Cut Throat Cricket (subrežim C00; C20; C25)

Platí stejná pravidla, která se týkají G07 kromě toho, že na začátku bodování se získané body přičítají k celkovému bodování spoluhráčů. Vyhrává ten, kdo první zkompletuje všechny segmenty při nejnižším počtu bodů. Tato varianta hry hráčům umožňuje bodování za protivníky, tedy vmanévrovat je do vysokého počtu bodů.

G09 Golf (subrežim 20; 30; 40; 50; 60; 70; 80; 90)

Hráč by měl trefit segmenty od 1 do 18 ve vzestupném pořadí. Pokud je segment splněn, zobrazí se následující segment, který je třeba trefit, na LCD displeji. Pokud 3 hody v daném pokusu netrefily, na účet hráče se přidá 5 bodů. Trefení nesprávného trojitě bodovaného segmentu přináší 1 bod, dvojitě - 2 body. Jednoduchý segment dává 3 body. Hráč, který získal předem stanovený počet bodů (při výběru subrežimu) je vyřazen z hry. Vyhrává hráč, který jako jediný zůstal ve hře nebo s nejnižším bodovým výsledkem.

G10 Bingo (subrežim 132; 141; 168; 189)

Hráč se trefuje do segmentu losovaného z balíčku v závislosti na zvoleném subrežimu. Přechod k následujícímu segmentu je možný po započtení 3 hodů, které zasáhly aktuální segment.

Vyhrává hráč, který nejrychleji splní všechny segmenty.

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

Zvolený režim znamená počet životů každého hráče. Pokud

hráč ztratí všechny životy, vypadává ze hry. 1 hráč musí zasáhnout segment, který se náhodně objeví na displeji. Pokud k tomu použije 1 nebo 2 body, tak s pomocí třetího vybírá segment, na který bude cílit následující hráč. Pokud hráč nesplnil segment s pomocí tří dostupných hodů, přechází na dalšího hráče a předcházející hráč ztrácí život. V této hře nehrají roli dvojité a trojitě bodovaná pole. Vyhrává hráč, který zůstane nejdéle ve hře.

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

Pravidla jsou stejná jako u G11, ale segment je splněn po zasažení stejně bodovaných polí.

G13 Killer (subrežim 3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21)

Před zahájením hry si musí každý z hráčů vybrat svůj počet hodem šípky do konkrétního segmentu na štítu. V tu dobu se na LCD displeji zobrazí nápis „SEL“ (vyber počet). Vybraný počet pro hráče platí do konce hry. Jiní hráči si v této hře mohou vybrat stejný počet. Hráč se nejdříve musí stát „killerem“ trefením libovolného pole svého počtu. Killer může „zabít“ jiné hráče trefováním jejich počtů až do okamžiku, kdy vymaže (zlikviduje) všechny jejich „životy“. Vyhrává hráč, kterému ještě zůstal „život“. Hráč může volit z mnoha možností/stupňů obtížnosti od 3 do 21, tedy „životů“. „Život lze „zlikvidovat“ trefením polí s počty protihráčů, přičemž není důležité, jestli to budou jednoduchá, dvojitá nebo trojitá pole.

G14 Killer-Double (subrežim 203; 205; 207; 209; 211; 213; 215; 217; 219; 221)

Pravidla stejná jako u G13, ale hráč se může stát killerem jen když trefí pole se svým počtem s dvojitým bodováním.

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

Pravidla stejná jako u G13 s tím rozdílem, že hráč se může stát killerem jen když trefí pole se svým počtem s trojitým bodováním.

G16 Shoot Out (subrežim H03; H05; H07; H09; H11; H13; H15; H17)

Číslo segmentu, do kterého se je třeba trefit, se náhodně zobrazuje na LCD displeji. Hráč se do něj musí trefit v průběhu 10 sekund. Zasažení bodovaného segmentu hráči odečte 1 bod. Vyhrává ten, kdo první získá počet bodů rovný 0.

G17 Legs over (subrežim 3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21)

Hráč by měl získat větší celkový počet bodů (ve třech hodech) než předchozí hráč. Pokud to hráč neudělá, odečte se z jeho účtu jeden život. Hráč, který se ve hře udrží nejdéle, vyhrává.

G18 Legs under (subrežim U03; U05; U07; U09; U11; U13; U15; U17; U19; U21)

Naopak než u G17. Je nutné získat menší počet bodů než předchozí hráč. Nelze mazat body s pomocí tlačítka START/NEXT a opouštět svoje kola (i v tomto případě hráč ztrácí 1 bod života).

ŘEŠNÉ PROBLÉMY

- Žádné napájení – Zkontrolujte, jestli jsou správně vloženy baterie nebo jestli není úroveň nabití baterií nízká nebo vyčerpaná.
- Hra nenačítá body – Zkontrolujte, jestli není hra v režimu konfigurace nebo jestli není pozastavená. Stiskněte tlačítko START/NEXT, abyste viděli, jestli se hra zahájí. Můžete si také zkontrolovat, jestli se nezasekla pole nebo funkční tlačítka.
- Zablockovaná pole nebo tlačítka – během přepravy nebo běžné hry mohou být pole bodování dočasně

zablockovaná. Pokud dojde k takovéto situaci, všechna automatická pole bodování nebudou fungovat. Pole lze odblokovat jemným odstraněním šípky nebo dotknutím prstu. Hra může být obnovena a funkce bodování bude normálně fungovat.

- Výměna zlomených koncovek – plastová koncovka je bezpečnější, ale nemá dlouhou životnost, může prasknout a zůstat v terči. Pokud k tomu dojde, pokuste se ji jemně vytáhnout s pomocí kleští. Nezapomeňte, že čím těžší je šípka s plastovou koncovkou, tím větší je šance, že se koncovka ohne nebo praskne.
- Elektromagnetické rušení – v případě elektromagnetických rušení může elektronika terče vykazovat nesprávnou činnost nebo nemusí fungovat. (např. silná bouřka s blesky, přepětí napájecího vedení, výpadek napětí nebo příliš blízké sousedství elektromotora nebo mikrovlnné trouby). Pro obnovení běžné činnosti hry vytáhněte na několik sekund baterie, a následně je vložte zpět. Nezapomeňte také odstranit zdroj, který toto rušení vyvolává.

PROHLÁŠENÍ O SHODĚ

Výrobek splňuje základní požadavky a předpisy směrnice 2004/108/ES, proto byl označen symbolem CE.



OCHRANA ŽIVOTNÍHO PROSTŘEDÍ

Po uplynutí životnosti zařízení, nebo v okamžiku, kdy se jeho oprava přestává vyplácet, zařízení nevyhazujte do běžného odpadu. Pro správnou likvidaci ho předejte na příslušném sběrném místě, kde bude přijato bezúplatně. Dodržováním pravidel správné likvidace pomáháte zachovat cenné přírodní zdroje, zabraňujete potenciálně negativním vlivům na životní prostředí a lidské zdraví, které by s sebou mohla nést nesprávná likvidace odpadů. Pro provedení likvidace shodné s místními právními úpravami kontaktujte místní úřady. Likvidace v rozporu s předpisy může být potrestána pokutou podle předpisů platných v dané zemi.



SK Elektronický šípkový terč

VAROVANIE

- Elektronický terč NIE JE hračka. Montáž a kontrolu zariadenia musí robiť dospelá osoba.
- Na deti by počas hry mali dozerať dospelí.
- Používajte šípky s mäkkými koncovkami, odporúča sa hmotnosť od 8 do 12 gramov. Nikdy nepoužívajte šípky s kovovými koncovkami. Terč možno používať výhradne s priloženým adaptérom. Použitie nesprávneho typu adaptéra spôsobí poškodenie elektrického obvodu terča.
- Keď terč nepoužívate, vypnite ho a odpojte od napájania.
- Vyhýbajte sa vystavovaniu terča pôsobeniu kvapalín alebo nadmernej vlhkosti.
- Čistenie terča alebo môže prebiehať len s pomocou vlhkej handričky a/alebo šetrného detergentu. Pred čistením odpojte terč od napájania.

VŠEOBECNÉ PRAVIDLÁ AKO HRAŤ ŠÍPKY

Zaveste terč tak, ako je to uvedené na schéme (obr. 1). Na stanovenie, kto bude hádzať ako prvý, hodí každý pretekár jednu šípkou. Hráč, ktorého šípka sa nachádza najbližšie Bull's Eye, začne hru.

Každý hráč hádže postupne tromi šípkami. Len šípky, ktoré zostanú na terči, sú po ukončení toho, kedy bol hráč na rade, bodované.

PRAVIDLÁ BODOVANIA (OBR. 2)

POPIS TLAČÍDIEL (OBR. 3)

POWER – zapínanie a vypínanie tabule.

GAME – výber hry (G01 – G18), možno tiež použiť na opustenie hry a návrat do počiatočného stavu.

OPTION – výber možností hry. (G01—G18)

PLAYER – výber počtu hráčov (východiskový počet sú 2)

DOUBLE IN/OUT – tlačidlo na hru G02 (podrobné informácie sa nachádzajú v popise hry)

START/NEXT – začatie hry alebo prechod k ďalšiemu hráčovi.

PRAVIDLÁ HIER

G01 Count-Up (subrežim: ; 100; 200; 300; 400; 500; 600 ; 700; 800; 900)

V tomto režime každý hráč zbiera body od nuly.

Prvý hráč, ktorý získa predtým stanovený počet bodov (výberom príslušného subrežimu) vyhráva.

G02 Count down (subrežim: 101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901)

Získané body hráči odpočítajú od predtým stanoveného počtu. Prvý hráč, ktorý dosiahne počet bodov rovnajúci sa 0, vyhráva. S pomocou tlačidla „DOUBLE“ možno vybrať spôsob začatia kola. V prípade výberu možnosti DOUBLE IN môže kolo a získavanie bodov hráča začať iba v prípade, že zasiahne dvojitou bodovaný segment. V prípade výberu možnosti DOUBLE OUT môže hra skončiť iba v prípade, že hráč zasiahne dvojitou bodovaný segment.

G03 Round Clock (subrežim 5; 10; 15; 20)

Hráč by mal trafiť segment, ktorého číslo sa na na displeji objaví počas jeho kola. Po započítaní hodu sa segment mení o 1, až po hornú hranicu nastavenú pred začatím hry. Vyhráva hráč, ktorý najrýchlejšie splní všetky segmenty.

G04 Round Clock-Double (subrežim 205; 210; 215; 220)

Rovnako ako vyššie, ale majú sa triať len dvojitou bodované segmenty.

G05 Round Clock-Triple (subrežim 305; 310; 315; 320)

Rovnako ako vyššie, ale majú sa triať len trojitou bodované segmenty.

G06 Simple Cricket (subrežim 000; 020; 025)

V tomto režime sa majú triať len segmenty s číslami 15, 16, 17, 18, 19, 20 a Bull's eye. Prvý hráč, ktorý trafi všetky uvedené segmenty trikrát po sebe, vyhráva. Pokiaľ v danom segmente hráč trafi pole bodované dvojitou alebo trojitou, je segment započítaný dvojitou alebo trojitou. Započítané hody sa zobrazujú na LCD displeji v jeho dolnej časti.

subrežim 000 – poradie započítania segmentov nehrá rolu.

subrežim 020 – na začiatku musí hráč trafiť trikrát č. 20 a následne iné segmenty v poradí: 19, 18, 17, 16, 15 a Bull's eye.

subrežim 025 – na začiatku je potrebné trafiť trikrát Bull's eye a následne splniť iné segmenty v poradí: 15, 16, 17, 18, 19, 20.

G07 Score Cricket (subrežim E00; E20; E25)

Pravidlá sú rovnaké ako pri G06.

Len pridelenie bodov a cesta k víťazstvu sú o niečo komplikovanejšie.

Pokiaľ hráč trikrát trafi rovnaké číslo, je pre neho „otvorené“ a ďalšie trefy prinášajú ďalšie body. Pokiaľ

bude číslo trafené všetkými hráčmi trikrát, je toto číslo vyčerpané, teda žiadny z hráčov už nemôže pri hode na toto pole zbierať body. Potom sa na displeji zobrazí „cyklón“. Hráč, ktorý „otvoril“ číslo, sa do neho môže ďalej snažiť trafiť a získať tak ďalšie body, až do okamžiku, kedy nebude splnené (trikrát trafené) všetkými hráčmi. Vyhráva ten, kto ako prvý „vyčerpal“ (zatvoril) všetky čísla a má rovnako alebo viac bodov než iní hráči. Pokiaľ hráči získali rovnaký počet bodov alebo nezískali žiadne body, vyhráva ten, kto ako prvý „vyčerpal“ všetky čísla. Pokiaľ niektorý z hráčov „vyčerpal“ všetky čísla a skôr získal správny počet bodov, ale v hre nevedie, pokračuje sa v bodovaní zohľadnením jeho „otvorenia“, čísla. Pokiaľ tento hráč nedosiahol maximálny počet bodov do doby, kedy iný hráč „vyčerpal“ všetky čísla. Vyhráva ten, kto má najviac bodov.

G08 Cut Throat Cricket (subrežim C00; C20; C25)

Platia rovnaké pravidlá, ktoré sa týkajú G07 okrem toho, že na začiatku bodovania sa získané body pripočítajú k celkovému bodovaniu spoluhráčov. Vyhráva ten, kto prvý skompletizuje všetky segmenty pri najnižšom počte bodov. Tento variant hry hráčom umožňuje bodovanie za protivníkov, teda vmanévrovať ich do vysokého počtu bodov.

G09 Golf (subrežim 20; 30; 40; 50; 60; 70; 80; 90)

Hráč by mal trafiť segmenty od 1 do 18 v vzostupnom poradí. Pokiaľ je segment splnený, zobrazí sa nasledujúci segment, ktorý je potrebné trafiť, na LCD displeji. Pokiaľ 3 hody v danom pokuse netrafili, na účet hráča sa pridá 5 bodov. Trafenie nesprávneho trojitou bodovaného segmentu prináša 1 bod, dvojitou – 2 body. Jednoduchý segment dáva 3 body. Hráč, ktorý získal vopred stanovený počet bodov (pri výbere subrežimu) je vyradený z hry. Vyhráva hráč, ktorý ako jediný zostal v hre alebo s najnižším bodovým výsledkom.

G10 Bingo (subrežim 132; 141; 168; 189)

Hráč sa triať do segmentu losovaného z balíčku v závislosti na zvolenom subrežime. Prechod k nasledujúcemu segmentu je možný po započítaní 3 hodov, ktoré zasiahli aktuálny segment.

Vyhráva hráč, ktorý najrýchlejšie splní všetky segmenty.

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

Zvolený režim znamená počet životov každého hráča. Pokiaľ hráč stratí všetky životy, vypadáva z hry. 1 hráč musí zasiahnuť segment, ktorý sa náhodne objaví na displeji. Pokiaľ k tomu použije 1 alebo 2 hody, tak s pomocou tretieho vyberá segment, na ktorý bude cieľť nasledujúci hráč. Pokiaľ hráč nespĺnil segment s pomocou troch dostupných hodov, prechádza na ďalšieho hráča a predchádzajúci hráč stráca život. V tejto hre nehrajú rolu dvojitou a trojitou bodované polia. Vyhráva hráč, ktorý zostane najdlhšie v hre.

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

Pravidlá sú rovnaké ako pri G11, ale segment je splnený po zasiahnutí rovnako bodovaných polí.

G13 Killer (subrežim 3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21)

Pred začatím hry si musí každý z hráčov vybrať svoj počet hodom šípky do konkrétneho segmentu na šтите. V tú dobu sa na LCD displeji zobrazí nápis „SEL“ (vyber počet). Vybraný počet pre hráčov platí do konca hry. Iní hráči si v tejto hre môžu vybrať rovnaký počet. Hráč sa najskôr musí stať „killerom“ trafením ľubovoľného poľa svojho počtu. Killer môže „zabíjať“ iných hráčov triafaním ich počtov až do okamžiku, kedy vymaže (zlikviduje) všetky ich „životy“.

Vyhráva hráč, ktorému ešte zostal „život“. Hráč môže voliť z mnohých možností/stupňov obťažnosti od 3 do 21, teda „životov“. „Život možno „zlikvidovať“ trafením polí s počtami protihráčov, pričom nie je dôležité, či to budú jednoduché, dvojité alebo trojité polia.

G14 Killer-Double (subrežim 203; 205; 207; 209; 211; 213; 215; 217; 219; 221)

Pravidlá rovnaké ako pri G13, ale hráč sa môže stať killerom, len keď trafí pole so svojím počtom s dvojitým bodovaním.

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

Pravidlá rovnaké ako pri G13 s tým rozdielom, že hráč sa môže stať killerom len keď trafí pole so svojím počtom s trojitým bodovaním.

G16 Shoot Out (subrežim H03; H05; H07; H09; H11; H13; H15; H17)

Číslo segmentu, do ktorého sa je potrebné trafiť, sa náhodne zobrazuje na LCD displeji. Hráč sa do neho musí trafiť v priebehu 10 sekúnd. Zasiahnutie bodovaného segmentu hráčovi odpočíta 1 bod. Vyhráva ten, kto prvý získa počet bodov rovný 0.

G17 Legs over (subrežim 3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21)

Hráč by mal získať väčší celkový počet bodov (v troch hodoch) než predchádzajúci hráč. Pokiaľ to hráč neurobí, odpočíta sa z jeho účtu jeden život. Hráč, ktorý sa v hre udrží najdlhšie, vyhráva.

G18 Legs under (subrežim U03; U05; U07; U09; U11; U13; U15; U17; U19; U21)

Naopak než pri G17. Je nutné získať menší počet bodov než predchádzajúci hráč. Nemožno mazať body s pomocou tlačidla START/NEXT a opúšťať svoje kolá (i v tomto prípade hráč stráca 1 bod života).

RIEŠENIE PROBLÉMOV

- Žiadne napájanie – Skontrolujte, či sú správne vložené batérie alebo či nie je úroveň nabitia batérií nízka alebo vyčerpaná.
- Hra nenačíta body – Skontrolujte, či nie je hra v režime konfigurácie alebo či nie je pozastavená. Stlačte tlačidlo START/NEXT, aby ste videli, či sa hra začne. Môžete si tiež skontrolovať, či sa nezasekli polia alebo funkčné tlačidlá.
- Zablockované pole alebo tlačidlo – počas prepravy alebo bežnej hry môžu byť polia bodovania dočasne zablockované. Pokiaľ dôjde k takejto situácii, všetky automatické polia bodovania nebudú fungovať. Polia možno odblokovať jemným odstránením šípky alebo dotknutím prsta. Hra môže byť obnovená a funkcia bodovania bude normálne fungovať.
- Výmena zlomených koncoviek – plastová koncovka je bezpečnejšia, ale nemá dlhú životnosť, môže prasknúť a zostať v terči. Pokiaľ k tomu dôjde, pokúste sa ju jemne vytiahnuť s pomocou klieští. Nezabudnite, že čím ťažšia je šípka s plastovou koncovkou, tým väčšia je šanca, že sa koncovka ohne alebo praskne.
- Elektromagnetické rušenie – v prípade elektromagnetických rušení môže elektronika terča vykazovať nesprávnu činnosť alebo nemusí fungovať. (napr. silná búrka s bleskami, prepätie napájacieho vedenia, výpadok napätia alebo príliš blízke susedstvo elektromotora alebo mikrovlnnej rúry). Na obnovenie bežnej činnosti hry vytiahnite na niekoľko sekúnd batérie, a následne ich vložte späť. Nezabudnite tiež odstrániť zdroj, ktorý toto rušenie vyvoláva.

VYHLÁSENIE O ZHODE

Výrobok spĺňa základné požiadavky a predpisy smernice 2004/108/ES, preto bol označený symbolom CE.



OCHRANA ŽIVOTNÉHO PROSTREDIA

Po uplynutí životnosti zariadenia, alebo v okamžiku, kedy sa jeho oprava prestáva vyplácať, zariadenie nevyhadzujte do bežného odpadu. Pre správnu likvidáciu ho odovzdajte na príslušnom zbernom mieste, kde bude prijaté bezúplatne. Dodržiavaním pravidiel správnej likvidácie pomáhate zachovať cenné prírodné zdroje, zabraňujete potenciálnym negatívnym vplyvom na životné prostredie a ľudské zdravie, ktoré by so sebou mohla niesť nesprávna likvidácia odpadov. Na vykonanie likvidácie vhodnej s miestnymi právnymi úpravami kontaktujte miestne úrady. Likvidácia v rozpore s predpismi môže byť potrestaná pokutou podľa predpisov platných v danej krajine.



LT Elektroninis taikiny smiginio žaidime

ĮSPĖJIMAS

- Elektroninis taikiny, tai ne žaistas vaikams. Įrenginio montavimas ir jo kontrolė turi būti atliekamos suaugusio asmens.
- Smiginio žaidimo metu vaikai turi būti suaugusiųjų priežiūroje.
- Reikia naudoti strėlytes su minkštais antgaliais, rekomenduojamas jų svoris: nuo 8 iki 12 gramų. Niekada nenaudok strėlyčių su metaliniais antgaliais. Galima taikiniu naudotis tik kartu su prijungtu prie jo adapteriu. Netinkamo tipo adapterio panaudojimas sukels taikinio elektrinės grandinės pažeidimą.
- Jeigu taikiny nėra naudojamas – atjunk jį nuo maitinimo šaltinio.
- Venk situacijų, kuriose taikiny galėtų patekti į skysčių arba pernelęg didelės drėgmės poveikį.
- Taikinio valymas gali būti atliekamas tik sudrėkintu skudurėliu ir/arba švelniu detergentu. Prieš valymą atjunk taikinį nuo maitinimo šaltinio.

BENDRIEJI SMIGINIO ŽAIDIMO (ANGL. DARTS)

PRINCIPAI

Pakabink taikinį, kaip parodyta schemoje (1 pav.). Tam, kad nustatyti kas svaidys strėlytes pirmas, kiekvienas žaidėjas meta į taikinį vieną strėlytę. Žaidėjas, kurio strėlytė atsiranda arčiausiai Bull's Eye, žaidimą pradeda. Kiekvienas žaidėjas meta tris strėlytes paeilui. Tik strėlytės, kurios išlieka taikinyje po žaidėjo svaidymo eilės užbaigimo yra vertinamos taškų skaičiumi.

TAŠKŲ SUSKAIČIAVIMO PRINCIPAI (2 PAV.)

MYGTUKŲ APRAŠYMAS (3 PAV.)

POWER – Smiginio lentos įjungimas ir išjungimas.
GAME – žaidimo pasirinkimas (G01 – G18), gali taip pat būti panaudotas išėjimui iš žaidimo ir sugrįžimui į pradine būklę.
OPTION – žaidimo varianto pasirinkimas. (G01 – G18)
PLAYER – žaidėjų skaičiaus pasirinkimas (numanomas

skaičius - 2)

DOUBLE IN/OUT – mygtukas žaidimui G02 (smulkmeniška informacija žaidimo aprašyme)

START/NEXT – žaidimo pradžia arba perėjimas prie kito žaidėjo.

ŽAIDIMŲ PRINCIPAI

G01 Count-Up (porežimis 100; 200; 300; 400; 500; 600; 700; 800; 900)

Šiame režime kiekvienas žaidėjas kaupia taškus pradėdamas nuo nulio. Žaidėjas, kuris pirmas surinks anksčiau nustatytą taškų skaičių (pasirinkus atitinkamą porežimį) – išlošia.

G02 Count down (porežimis: 101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901)

Surinkti žaidėjų taškai yra atimami iš anksčiau nustatyto pradinio (maksimalaus) taškų skaičiaus. Žaidėjas, kuris pirmas pasieks taškų skaičių lygų nuliui – išlošia. Mygtuku „DOUBLE“ galima pasirinkti eilės pradėjimo būdą. Pasirinkus variantą DOUBLE IN, eilė ir žaidėjo taškų kaupimas gali prasidėti tik tada, kai žaidėjas pataikys į sektorių, kuris turi priskirtą dvigubą taškų skaičių. Pasirinkus variantą DOUBLE OUT žaidimas gali pasibaigti tik tada, kai žaidėjas pataikys į sektorių, kuriam yra priskirtas dvigubas taškų skaičius.

G03 Round Clock (porežimis 5; 10; 15; 20)

Žaidėjas privalo pataikyti į sektorių, kurio numeris išsišvies vaizduoklyje žaidėjo eilės metu. Užskaičius metimą, žaidėjas pasikeičia vienetu iki iš anksto prieš pradėdam žaidimą nustatytą taškų skaičių.

Išlošia žaidėjas, kuris greičiausiai užskaitys visus sektorius.

G04 Round Clock-Double (porežimis 205; 210; 215; 220)

Taip pat kaip aprašyto aukščiau varianto atveju, tačiau reikia pataikyti tik į sektorius, kuriems yra priskirtas dvigubas taškų skaičius.

G05 Round Clock-Triple (porežimis 305; 310; 315; 320)

Taip pat kaip aprašyto aukščiau varianto atveju, tačiau reikia pataikyti tik į sektorius, kuriems yra priskirtas trigubas taškų skaičius.

G06 Simple Cricket (porežimis 000; 020; 025)

Šiame porežimyje reikia pataikyti tik į sektorius su numeriais 15, 16, 17, 18, 19, 20 ir į Bull's eye. Pirmas žaidėjas, kuris pataikys į visus išvardintus sektorius tris kartus iš eilės – išlošia. Jeigu duotajame sektoriuje žaidėjas pataikė į lauką, kuriam yra priskirtas dvigubas arba trigubas taškų skaičius, tai sektorius yra užskaitomas dvigubai arba trigubai.

Užskaičyti metimai yra iššviečiami LCD ekrano apatinėje dalyje.

porežimis 000 – sektorių užskaitymų eilės tvarka neturi reikšmės.

porežimis 020 – iš pradžių reikia tris kartus pataikyti į sektorių 20, o po to į kitus sektorius šia eilės tvarka: 19, 18, 17, 16, 15 ir Bull's eye.

porežimis 025 – iš pradžių reikia tris kartus pataikyti į Bull's eye, o po to užskaičyti sektorius šia eilės tvarka: 15, 16, 17, 18, 19, 20.

G07 Score Cricket (porežimis E00; E20; E25)

Žaidimo principai tokie patys, kaip G06 atveju.

Tik taškų pripažinimo būdas ir kelias į pergalę yra šiek tiek sudėtingesni.

Jeigu žaidėjas pataikys į tą patį skaičių tris kartus, tai jis yra žaidėjui „atidarytas“ ir tolesni pataikymai atneša jam tolesnius taškus. Jeigu duotasis skaičius visų žaidėjų liko pataikytas 3 kartus, šis skaičius tampa išiekvotas, t. y. joks

žaidėjas pataikydamas į šį lauką negali rinkti taškų. Tada vaizduoklyje išsišviečia „oiklonas“. Žaidėjas, kuris „atidarė“ skaičių, gali toliau mėginti į jį pataikyti ir gauti tolesnius taškus, iki momento, kai jis nebus užskaitytas (tris kartus pataikytas). Išlošia tas žaidėjas, kuris pirmas „išieškojo“ (uždarė) visus skaičius ir turi tiek pat arba daugiau taškų negu kiti žaidėjai. Jeigu žaidėjai surinko tokį patį taškų skaičių arba nesurinko jokių taškų, tada išlošia žaidėjas, kuris pirmas „išieškojo“ visus skaičius. Jeigu kuris nors žaidėjas „išieškojo“ visus skaičius visų pirmą gaudamas atitinkamą taškų skaičių ir jis nėra žaidime lyderiu, taškų kaupimas tęsiasi atsizvelgiant į jo „atidarytus“ skaičius. Jeigu šis žaidėjas nepasiekė maksimalaus taškų skaičiaus iki to laiko, kada kitas žaidėjas „išieškojo“ visus skaičius, išlošia tas žaidėjas, kuris turi daugiausiai taškų.

G08 Cut Throat Cricket (porežimis C00; C20; C25)

Galioja tos pačios taisyklės, kurios taikomos G07 atveju, su tuo, kad taškų kaupimo pradžios surinkti taškai yra pridedami prie visų žaidimo dalyvių bendrojo taškų skaičiaus. Išlošia tas žaidėjas, kuris pirmas sukomplektuos visus sektorius esant mažiausiam taškų skaičiui. Šis žaidimo variantas leidžia žaidėjams kaupti taškus vietoj priešininkų, taigi įvairyti juos į didelę taškų sumą.

G09 Golf (porežimis 20; 30; 40; 50; 60; 70; 80; 90)

Žaidėjas turi pataikyti į segmentus nuo 1 iki 18 didėjančia tvarka. Jeigu sektorius liko užskaitytas, tai eilinis sektorius į kurį reikia pataikyti išsišvies LCD ekrane. Jeigu 3 metimai duotajame bandyme buvo netikslūs, į žaidėjo sąskaitą pridedami 5 taškai. Klaidingas pataikymas į trigubos vertės sektorių duoda 1 tašką, pataikymas į dvigubos vertės sektorių – 2 taškus. Pataikymas į vieninės vertės sektorių duoda 3 taškus. Žaidėjas, kuris surinko anksčiau nustatytą taškų skaičių (pasirinkus porežimį), iš žaidimo pašalinamas. Laimėtoju tampa žaidėjas, kuris vienintelis liko mūšio lauke arba turi mažiausią taškų sumą.

G10 Bingo (porežimis 132; 141; 168; 189)

Žaidėjas pataiko į burtų keliu išrinktą sektorių iš sektorių telkinio, priklausomai nuo pasirinkto porežimio. Perėjimas į eilinį sektorių yra galimas po 3 taiklių metimų užskaitymo aktualiaime sektoriuje.

Laimėtoju tampa žaidėjas, kuris greičiausiai užskaitys visus sektorius.

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

Pasirinktas porežimis reiškia kiekvieno žaidėjo gyvenimų skaičių. Jeigu žaidėjas praranda visus gyvenimus, tai iš žaidimo iškrenta. Žaidėjas Nr. 1 privalo pataikyti į sektorių, kuris išsišvies burtų keliu vaizduoklyje. Jeigu tuo tikslu panaudos 1 arba 2 strėlytes, tai trečiosios pagalba sukurs sektorių, į kurį taikys sekantis žaidėjas. Jeigu žaidėjas neužskaitys sektoriaus trijų prieinamų strėlyčių pagalba, tai sektorius pereina pas sekantį žaidėją, o ankstesnis žaidėjas praranda gyvenimą. Šiame žaidime neturi reikšmės dvigubu ir trigubu taškų skaičiumi vertinami laukai. Išlošia žaidėjas, kuris ilgiausiai išsilaukys mūšio lauke.

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

Principai tokie patys kaip G11 žaidime, tačiau sektorius užskaito pataikymą į vienodą taškų skaičių turinčius laukus.

G13 Killer (porežimis 3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21)

Prieš pradėdam žaidimą kiekvienas iš žaidėjų turi pasirinkti savo skaičių, mesdamas strėlytes į apibrėžtą taikinio sektorių. Tuo metu LCD vaizduoklyje išsišviečia

užrašas „SEL“ (pasirink skaičių). Pasirinktas skaičius galioja žaidėjui iki žaidimo pabaigos. Kiti žaidėjai šiame žaidime gali pasirinkti tą patį skaičių. Žaidėjas turi visų pirma tapti „kilerių“, pataikydamas į bet kurį savo skaičiaus lauką. „Kileris“ gali „užmušti“ kitus žaidėjus pataikydamas į jų skaičiaus pažymėtus sektorius iki momento, kol ištrins (panaikins) visus jų „gyvenimus“. Išlošia žaidėjas, kuriam dar liko „gyvenimas“. Žaidėjas gali pasirinkti daugelį žaidimo variantų / sunkumo laipsnių nuo 3 iki 21, t. y. „gyvenimų“, „Gyvenimų“ galima „panaikinti“ pataikant į priešininkų skaitmeninius laukus ir tuo atveju nesvarbu ar tai yra vieninė, dvigubos ar trigubos vertės laukai.

G14 Killer-Double (porežimis 203; 205; 207; 209; 211; 213; 215; 217; 219; 221)

Principai yra tokie patys kaip G13 žaidimo atveju, tačiau žaidėjas gali tapti „kilerių“ tik tada kai pataikys į savo skaičiaus lauką su dvigubai vertinamu taškų skaičiumi.

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

Principai yra tokie patys kaip G13 žaidimo atveju, tačiau žaidėjas gali tapti „kilerių“ tik tada kai pataikys į savo skaičiaus lauką su trigubai vertinamu taškų skaičiumi.

G16 Shoot Out (porežimis H03; H05; H07; H09; H11; H13; H15; H17)

Sektoriaus numeris į kurį reikia pataikyti, burtų keliu išsišviečia LCD ekrane. Žaidėjas turi į jį pataikyti per 10 sekundžių. Pataikymas į taškais vertinamą sektorių atima žaidėjui 1 tašką. Išlošia tas, kuris pirmas pasiekia taškų skaičių lygų 0 (nuliui).

G17 Legs over (porežimis 3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21)

Žaidėjas turi sukaupti didesnę taškų sumą (trimis metimais) negu ankstesnis žaidėjas. Jeigu to nepadarys, tai iš jo sąskaitos atimamas 1 „gyvenimas“. Žaidėjas, kuris ilgiausiai išsilaikys mušio lauke – išlošia.

G18 Legs under (porežimis U03; U05; U07; U09; U11; U13; U15; U17; U19; U21)

Atvirkščiai negu G17 žaidime, reikia sukaupti mažesnę taškų skaičių negu ankstesnis žaidėjas. Taškų negalima naikinti mygtuko START/NEXT pagalba ir praleisti savo eilę (tokiu atveju žaidėjas taip pat praranda 1 „gyvenimo“ tašką).

SUSIDOROJIMAS SU PROBLEMOMIS

- Maitinimo stoka – Patikrink, ar baterijos yra taisyklingai užinstaliuotos, ar baterijų įkrovimo laipsnis nėra per žemas, ar jos nėra išseiktos.
- Žaidimas nesumuoja taškų – Patikrink, ar žaidimas nėra konfigūravimo režime arba ar žaidimas nėra sustabdytas. Nuspausk START / NEXT mygtuką, kad patikrinti ar žaidimas nepasidės. Gali taip pat patikrinti, ar neužsikirto laukai arba funkcijų mygtukai.
- Užblokuotas laukas arba mygtukas – transporto arba normalaus žaidimo metu taškus generuojantys laukai gali laikinai užsiblokuoti. Tokiai situacijai susidarius, visi automatiškai taškus generuojantys laukai nustos funkcionuoti. Švelniai pašalinant strėlę arba pirštu paliečiant lauką galima blokavimą pašalinti. Tokiu būdu žaidimas gali būti aktyvuotas, o taškų generavimo funkcijos pradės veikti normaliai.
- Nulaužtų antgalių keitimas – plastikinis antgalis yra saugesnis, tačiau jis nėra patvarus, jis gali įtrūkti ir likti ant žaidimų lentos. Jeigu tai įvyktų, pamėgink jį švelniai ištraukti replių pagalba. Žinok, kad plastikinio antgalio atveju, kuo strėlytė yra sunkesnė, tuo didesnis šansas, kad antgalis išsilenks arba įtrūks.
- Elektromagnetiniai trikdžiai – elektromagnetinių trikdžių atveju, taikinio elektronika gali veikti netaisyklingai arba

išvis neveikti. (pvz. stipri audra su perkūnais, maitinimo linijos viršįtampis, įtampas praradimas arba pernelyg artima elektros variklio arba mikrobangų krosnelės kaiminystė). Tam, kad atnaujinti normalų žaidimų funkcionavimą, ištrauk baterijas kelioms sekundėms, o po to vėl jas užinstaliuok. Neužmiršk pašalinti trikdžius sukeltiantį šaltinį.

ATITIKTIKTES DEKLARACIJA

Gaminys atitinka pagrindinius direktyvos 2004/108/EB reikalavimus ir taisykles, todėl jis yra paženklintas CE ženklu.



NATŪRALIOS APLINKOS APSAUGA

Praejus gaminio gyvybingumo laikotarpiui arba tada, kai taisyimas jau nustoja apsimokėti, įrenginio išmesti į šiukšlės negalima. Įrenginio tinkamo likvidavimo tikslu reikia jį atiduoti į tam skirtą laužo surinkimo punktą, kur jis bus nemokamai priimtas. Laikydami taisyklingo utilizavimo taisyklių Jūs padedate išsaugoti vertingus gamtos išteklius, užkertate kelią potencialiems neigiamoms poveikiams natūralios aplinkos ir žmogaus sveikatos atžvilgiu, kuriuos galėtų kelti netinkamas atliekų likvidavimas. Atitinkančio vietinės teisės taisyklės tinkamo atliekų likvidavimo tikslu reikia susikontaktuoti su vietine administracija. Atliekų likvidavimas netinkamu būdu gali būti baudžiamas pagal galiojančias šalyje aplinkosaugos taisykles.



FR Cible électronique pour le jeu de fléchettes

AVERTISSEMENT

- La cible électronique N'EST PAS un jouet. L'assemblage et l'inspection de l'appareil doivent être effectués par un adulte.
- Les enfants doivent être accompagnés par des adultes pendant le jeu.
- Utilisez des fléchettes à pointes souples, le poids recommandé est de 8 à 12 grammes. N'utilisez jamais de fléchettes avec des pointes métalliques. La cible ne peut être utilisée qu'avec l'adaptateur fourni. L'utilisation d'un mauvais type d'adaptateur endommagera le circuit électrique de la cible.
- Éteignez la cible et débranchez-le lorsqu'il n'est pas utilisé.
- Évitez d'exposer la cible à des liquides ou à une humidité excessive.
- Le nettoyage de la cible ne peut être effectué qu'avec un chiffon humide et / ou un détergent doux.
- Débranchez la cible de l'alimentation avant de la nettoyer.

RÈGLES GÉNÉRALES DU JEU DE FLÉCHETTES

La cible doit être suspendue de manière indiquée sur le schéma (fig.1).

Pour déterminer qui lance en premier, chaque joueur jette une fléchette. Le joueur dont la fléchette est la plus proche du bull's eye (la balle, les 50 points) démarre le match. Chaque joueur lance trois fléchettes par tour de rôle. Seules les fléchettes qui restent plantées sur la cible après la volée faite par le joueur sont comptées.

RÈGLES DE COMPTAGE (FIG.2)

DESCRIPTION DES BOUTONS (FIG.3)

POWER (ALIMENTATION) - allumer et éteindre la cible.
GAME (JEU) - sélection de jeu (G01 - G18), peut également être utilisé pour quitter le jeu et revenir à l'état initial.

OPTION - sélection des options de jeu. (G01-G18)

PLAYER (JOUEUR) - sélection du nombre de joueurs (le nombre par défaut est de 2)

DOUBLE IN / OUT (DOUBLE ENTRÉE / SORTIE) - bouton pour le jeu G02 (pour plus de détails, cf. la description du jeu)

START / NEXT (SUIVANT) - commencer le jeu ou passer au joueur suivant.

RÈGLES DU JEU

G01 Count-Up (sous-mode 100; 200; 300; 400; 500; 600; 700; 800; 900)

Dans ce mode, chaque joueur totalise des points à partir de zéro. Le premier joueur à obtenir le nombre de points précédemment défini (le capital, en sélectionnant le sous-mode approprié) est le vainqueur.

G02 Count Down (sous-mode: 101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901)

Les points gagnés par le joueur sont soustraits du plafond précédemment défini. Le premier joueur à atteindre un score de 0 est le vainqueur. En utilisant le bouton „DOUBLE”, vous pouvez choisir le début du tour. Si l'option DOUBLE IN est sélectionnée, le tour et les points du joueur marquant ne peuvent commencer que s'ils atteignent le secteur à double score. Si vous choisissez l'option DOUBLE OUT, le jeu ne peut se terminer que si le joueur touche le secteur à double score.

G03 Round Clock (sous-mode 5; 10; 15; 20)

Le joueur doit toucher le secteur dont le numéro apparaîtra sur l'afficheur (tableau des scores) pendant son tour. Après avoir réalisé le jet le secteur change de 1, jusqu'au ajustage avant le début du jeu.

Le joueur qui marque le plus rapidement tous les secteurs est le vainqueur.

G04 Round Clock-Double (sous-mode 205; 210; 215; 220)

Comme ci-dessus, mais vous ne devez toucher que les scores doublés.

G05 Round Clock-Triple (sous-mode 305; 310; 315; 320)

Comme ci-dessus, mais vous ne devez toucher que les scores triplés.

G06 Simple Cricket (sous-mode 000; 020; 025)

Dans ce mode, seuls les scores avec des nombres 15, 16, 17, 18, 19, 20 doivent être touchés et les 50 points (le bull's eye). Le premier joueur à toucher les trois scores d'affiliée est le vainqueur. Si un joueur touche un secteur de score doublé ou triplé dans un secteur donné, alors le secteur est marqué comme doublé ou triplé.

Les jets faits sont affichés sur le tableau des scores LCD qui se trouve dans sa partie inférieure.

sous-mode 000 - l'ordre dans lequel les secteurs des scores sont comptés n'a pas d'importance.

sous-mode 020 - d'abord, il faut toucher le secteur de la valeur 20 trois fois, et ensuite les autres secteurs dans l'ordre suivante: 19, 18, 17, 16, 15 et les 50 points (le bull's eye).

sous-mode 025 - d'abord il faut toucher les 50 points (le bull's eye) trois fois, puis marquer les secteurs dans l'ordre suivante: 15, 16, 17, 18, 19, 20.

G07 Score Cricket (sous-mode E00; E20; E25)

Les règles sont les mêmes que pour G06.

Seule la façon dont les points sont attribués et le chemin vers la victoire sont un peu plus compliqués.

Si un joueur touche le même numéro trois fois, ce numéro est „ouvert” pour lui et les touches ultérieures rapportent d'autres points. Si le nombre a été touché par tous les joueurs 3 fois, le nombre est épuisé, c'est-à-dire qu'aucun joueur ne peut plus marquer de points en lançant dans ce secteur. Le tableau des scores affichera alors „cyclone”.

Le joueur qui a „ouvert” la valeur peut continuer à essayer de le toucher en obtenant des points supplémentaires jusqu'à ce qu'il ne soit pas fait (trois fois touché) par tous les joueurs. Le vainqueur est celui qui en premier „a épuisé” (fermé) tous les numéros et qui a le même nombre de points ou plus que les autres joueurs. Si les joueurs ont obtenu le même nombre de points ou n'ont pas marqué de points, celui qui a „épuisé” en premier tous les numéros l'emporte. Si l'un des joueurs „a épuisé” tous les numéros en premier en obtenant le nombre de points approprié et ne mène pas dans le jeu, on continue le comptage en tenant compte de ses numéros „ouverts”. Si ce joueur n'a pas atteint le nombre maximum de points jusqu'à ce que l'autre joueur ait „épuisé” tous les numéros. Celui qui a le plus de points est le vainqueur.

G08 Cut Throat Cricket (sous-mode C00; C20; C25)

Les mêmes règles qui s'appliquent à G07 sauf qu'au début du comptage le score obtenu est additionné au score total des coéquipiers. Le vainqueur est le premier à terminer tous les secteurs avec le plus faible nombre de points.

Cette variante du jeu permet aux joueurs de marquer des points pour les adversaires et donc de les manœuvrer dans un haut nombre de points.

G09 Golf (sous-mode 20; 30; 40; 50; 60; 70; 80; 90)

Le joueur doit toucher les secteurs de 1 à 18 dans l'ordre croissant. Si le secteur a été marqué, le secteur suivant à toucher sera affiché sur le tableau des scores LCD. Si 3 jets dans une tentative donnée étaient manqués, 5 points sont additionnés au compte du joueur. La touche du mauvais secteur avec un score triplé rapporte 1 point, avec un score doublé - 2 points. Un seul secteur rapporte 3 points. Le joueur qui a obtenu le nombre de points prédéterminé (le capital, en choisissant le sous-mode) est retranché du jeu. Le joueur qui est resté le seul sur le champ de bataille ou qui a le score le plus faible est le vainqueur.

G10 Bingo (sous-mode 132; 141; 168; 189)

Le joueur touché un secteur aléatoire de la poule en fonction du sous-mode sélectionné. Il est possible d'aller au prochain secteur après avoir marqué 3 jets précis dans le secteur en cours.

Le joueur qui marque le plus rapidement tous les secteurs est le vainqueur.

G11 Big Little-Simple (sous-mode 3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21)

Le mode sélectionné indique le nombre de vies de chaque joueur. Si un joueur perd toutes ses vies, il est mis hors le jeu. 1 joueur doit toucher un secteur qui apparaîtra au hasard sur le tableau des scores. S'il utilise 1 ou 2 fléchettes à cet effet, l'utilisation de la troisième fléchette crée un secteur que le joueur suivant visera. Si le joueur n'a pas marqué le secteur en utilisant les trois fléchettes disponibles, ce secteur passe au joueur suivant et le joueur précédent perd sa vie. Dans ce jeu, les scores doublés et triplés n'ont pas d'importance. Le joueur qui reste le plus longtemps sur le champ de bataille est le vainqueur.

G12 Big Little-Hard (sous-mode H03; H05; H07; H09; H11; H13; H15; H17; H19; H21)

Les mêmes principes que pour G11, cependant, le secteur marque la touche dans les scores du même comptage.

G13 Killer (Sous-mode 3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21)

Avant de commencer le match, chaque joueur doit choisir son numéro en lançant des fléchettes sur un secteur spécifique de la cible. Pendant ce temps, le tableau des scores LCD affiche „SEL“ (choisissez le numéro). Le nombre sélectionné est obligatoire pour le joueur pour le reste du jeu. Les autres joueurs qui participent dans ce jeu peuvent choisir le même numéro. Le joueur doit d'abord devenir un „killer“ (tueur) en touchant n'importe quel secteur de score de son numéro. Le „killer“ (tueur) peut tuer d'autres joueurs en marquant des secteurs correspondant à leur nombre jusqu'à ce que toutes leurs „vies“ soient effacées (disparaissent). Le joueur qui a toujours „une vie“ est le vainqueur. Le joueur peut choisir de nombreuses options / niveaux de difficulté de 3 à 21, c'est-à-dire „les vies“. La „vie“ peut être „éliminée“ en touchant les secteurs des scores (numériques) des adversaires, néanmoins il n'est pas important de savoir s'ils seront des scores simples, doublés ou triplés.

G14 Killer-Double (sous-mode 203; 205; 207; 209; 211; 213; 215; 217; 219; 221)

Les mêmes règles que G13 mais un joueur ne peut devenir un tueur que s'il touché son score numérique avec le double.

G15 Killer-Triple (sous-mode 303; 305; 307; 309; 311; 313; 315; 317; 319; 321)

Les mêmes règles que dans G13 avec cette différence, qu'un joueur ne peut devenir un tueur que s'il touche son score numérique avec le triple (comptage).

G16 Shoot Out (sous-mode H03; H05; H07; H09; H11; H13; H15; H17)

Numéro qu'on doit toucher s'affiche de façon aléatoire sur le tableau des scores LCD. Le joueur doit le marquer dans les 10 secondes. Marquer le secteur ponctué soustrait 1 point au joueur. Est le vainqueur qui en premier marquera le nombre de points égal à 0.

G17 Legs over (sous-mode 3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21)

Le joueur devrait obtenir un nombre total de points plus élevé (en trois jets) que le joueur précédent. S'il ne le fait pas, 1 vie est soustrait de son compte. Le joueur qui reste le plus longtemps sur le champ de bataille est le vainqueur.

G18 Legs under (sous-mode U03; U05; U07; U09; U11; U13; U15; U17; U19; U21)

Opposé à G17. Vous devez obtenir moins de points que le joueur précédent. Vous ne pouvez pas supprimer des points en utilisant le bouton START / NEXT (SUIVANT) et laisser passer vos tours (dans ce cas, le joueur perd aussi 1 vie).

RÉSoudre DES PROBLÈMES

Pas d'alimentation - Vérifiez si les piles sont installées correctement, si la charge des piles est faible ou épuisée.

- Le jeu ne totalise pas de points - Vérifiez si le jeu est en mode de configuration ou si le jeu est en pause. Appuyez sur START / NEXT (SUIVANT) pour voir si le jeu commencera. Vous pouvez également vérifier si les secteurs / scores ou les boutons de fonction sont bloqués.
- Le secteur ou le bouton verrouillés - Pendant le transport ou pendant le jeu normal ils peuvent être temporairement bloqués. Si cela se produit, tous les secteurs de comptage automatique ne fonctionneront

pas. En retirant doucement la fléchette ou en touchant le secteur avec un doigt, vous pouvez les déverrouiller. Le jeu peut être repris et les fonctions de comptage fonctionneront normalement.

- Le remplacement des pointes cassées - La pointe en plastique est plus sûre mais pas durable, elle peut se casser et rester plantée dans la cible. Si cela se produit, essayez de la retirer doucement avec une pince. N'oubliez pas que plus la fléchette munie d'une pointe en plastique est lourde, plus il y a de chances que la pointe se plie / se déforme ou se casse.
- Interférences et perturbations électromagnétiques - En cas d'interférences et perturbations électromagnétiques, l'électronique de la cible peut être défectueux ou ne pas fonctionner. (par exemple, fort orage, surtension de ligne électrique / du réseau, effondrement de tension ou la distance trop faible par rapport au moteur électrique ou à un micro-ondes). Pour rétablir le fonctionnement normal du jeu, retirez les piles pendant quelques secondes, puis réinstallez-les. N'oubliez pas de supprimer également la source qui cause l'interférence / qui perturbe.

DÉCLARATION DE CONFORMITÉ

Le produit répond aux exigences et dispositions de base de la Directive 2004/108/CE, il a donc été marqué CE.



PROTECTION DE L'ENVIRONNEMENT NATUREL

Une fois la durée de vie de l'appareil expirée ou lorsque la réparation n'est plus rentable (appareil économiquement irréparable), l'appareil ne doit pas être jeté à la poubelle. Pour une élimination appropriée, retournez-le au centre de collecte approprié où il sera reçu sans frais. En respectant les principes d'élimination appropriée, vous contribuez à préserver des ressources naturelles précieuses et à prévenir les éventuels impacts négatifs sur l'environnement naturel et la santé humaine qui pourraient être causés par une liquidation inappropriée des déchets. Pour éliminer conformément aux réglementations légales locales, veuillez contacter votre administration locale. Une liquidation non conforme à la réglementation peut être sanctionnée d'une amende conformément à la réglementation en vigueur dans le pays concerné.



IT Bersaglio elettronico per freccette

AVVERTENZE

- Il bersaglio elettronico NON è un giocattolo. Il montaggio e controllo del dispositivo deve essere effettuato da un adulto.
- Durante il gioco i bambini devono essere sotto sorveglianza degli adulti.
- Si raccomanda di utilizzare le freccette con le punte morbide, il peso raccomandato è da 8 a 12 grammi. Non utilizzare mai le freccette con punte di metallo. Il bersaglio può essere utilizzato unicamente con adattatore a corredo. L'utilizzo dell'adattatore non conforme provoca danneggiamento del circuito elettrico del bersaglio.
- Se il bersaglio non è utilizzato, spegnerlo e togliere l'alimentazione.
- Proteggere il bersaglio contro i liquidi e l'umidità

eccessiva.

- Pulire il bersaglio unicamente con panno umido e/o un prodotto detersivo non aggressivo.
Prima di pulire il bersaglio, togliere l'alimentazione.

REGOLE GENERALI DI GIOCO ALLE FRECCIETTE

Fissare il bersaglio come indicato sullo schema (fig.1). Per determinare chi gioca per primo, ogni giocatore lancia una freccetta. Il giocatore, la cui freccetta finisce il più vicino al centro pieno [Bull's Eye], inizia il gioco. In un turno, ogni giocatore lancia una serie di tre freccette. Il punteggio è attribuito unicamente alle freccette che rimangono sul bersaglio (non cadono).

REGOLE DEL PUNTEGGIO (FIG. 2)

DESCRIZIONE TASTI (FIG. 3)

POWER - accensione e spegnimento.
GAME - selezione del gioco (G01 – G18), serve anche per uscire dal gioco e ritornare allo stato iniziale.
OPTION - selezione dell'opzione del gioco. (G01—G18)
PLAYER - selezione del numero di giocatori (2 è il numero di default)
DOUBLE IN/OUT - tasto per gioco G02 (la specifica dettagliata è riportata nella descrizione del gioco)
START/NEXT - inizio del gioco o passaggio al giocatore seguente.

REGOLE DEI GIOCHI

G01 Count-Up (opzioni 100; 200; 300; 400; 500; 600; 700; 800; 900)

In questa opzione ogni giocatore accumula i punti da zero. Il primo giocatore, che raggiunge il punteggio predeterminato (selezionando una relativa opzione), vince.

G02 Count down (opzioni: 101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901)

Il punteggio accumulato dai giocatori va sottratto dal tetto predefinito. Il giocatore, che per primo arriva a 0, vince. Con il tasto „DOUBLE” si seleziona il modo di inizio del turno. Nel caso di selezionare l'opzione DOUBLE IN il turno del giocatore inizia solo quando esso colpisce la sezione a doppio punteggio. Nel caso di selezionare l'opzione DOUBLE OUT il gioco del giocatore termina solo quando colpisce la sezione a doppio punteggio.

G03 Round Clock (opzioni 5; 10; 15; 20)

Il giocatore deve colpire la sezione del numero visualizzato sullo schermo durante il suo turno. Se il tiro è conteggiato, la sezione va modificata di 1 fino a raggiungere quella determinata all'inizio del gioco. Vince il giocatore il quale fa tutte le zone il più veloce.

G04 Round Clock-Double (opzioni 205; 210; 215; 220)

Come descritto sopra, tuttavia occorre realizzare unicamente le sezioni a doppio punteggio.

G05 Round Clock-TRIPLE (opzioni 305; 310; 315; 320)

Come descritto sopra, tuttavia occorre realizzare unicamente le sezioni a triplo punteggio.

G06 Simple Cricket (opzioni 000; 020; 025)

In questa modalità il giocatore deve realizzare unicamente le sezioni con i numeri 15, 16, 17, 18, 19, 20 e Bull's eye. Il primo giocatore, chi colpisca tutte le zone indicate tre volte di fila, vince. Se in una sezione, il giocatore colpisce il campo con doppio o triplo punteggio, la relativa sezione va conteggiata doppio o triplo. I tiri conteggiati sono

visualizzati sullo schermo LCD nella sua parte inferiore. opzione 000 - la sequenza di colpire le sezioni è indifferente.

opzione 020 - all'inizio bisogna colpire la sezione no 20 tre volte, poi le altre sezioni in sequenza sotto indicata: 19, 18, 17, 16, 15 e il centro pieno [Bull's eye].

opzione 025 - all'inizio bisogna colpire il centro pieno per tre volte, successivamente, fare le altre sezioni in sequenza sotto indicata: 15, 16, 17, 18, 19, 20.

G07 Score Cricket (opzioni E00; E20; E25)

Le regole sono uguali a quelle di G06.

Il modo di conteggiare i punti e i passaggi alla vittoria sono un po' più complessi.

Se un giocatore realizza tre volte lo stesso numero, questo numero diventa per lui „aperto”, cioè i colpi successivi gli portano ulteriori punti. Se un numero è stato realizzato 3 volte da tutti i giocatori, il numero diventa „chiuso” cioè nessun giocatore può tirare verso questo numero e realizzare i punti. A questo punto sullo schermo va visualizzato „ciclone”. Il giocatore, che ha „aperto” un numero, può continuare a tirarlo, accumulando i punti fino al momento, quando il numero sia „chiuso” (colpito tre volte) da tutti i giocatori. Vince chi ha „chiuso” tutti i numeri ed ha raggiunto un punteggio uguale o maggiore agli altri giocatori. Nel caso in cui i giocatori hanno lo stesso punteggio o non hanno realizzato nessun punto, vince chi per primo ha „chiuso” tutti i numeri. Nel caso in cui uno dei giocatori ha „chiuso” tutti i numeri raggiungendo prima un adeguato punteggio e non è in vantaggio nella partita, si continua il conteggio considerando i suoi numeri „aperti”. Se il giocatore in oggetto non ha realizzato il punteggio massimo fino alla „chiusura” di tutti i numeri fatta da un altro giocatore. Vince chi ha più punti.

G08 Cut Throat Cricket (opzioni C00; C20; C25)

Sono in vigore le stesse regole relative a G07 salvo che all'inizio del conteggio, i punti realizzati sono aggiunti al totale del punteggio dei compagni di gioco. Vince chi realizza per primo tutte le sezioni con il più basso punteggio. Questa variante permette di „caricare” i punti agli avversari, cioè assegnandoli altro punteggio.

G09 Golf (opzioni 20; 30; 40; 50; 60; 70; 80; 90)

Il giocatore deve colpire le sezioni da 1 a 18 nell'ordine crescente. Se la sezione è stata chiusa, quella successiva da colpire viene visualizzata sullo schermo LCD. Tre lanci mancati in un turno, 5 punti sono aggiunti al conto del giocatore. La sezione tripla sbagliata colpita -1 punto doppia - 2 punti. La sezione singola - aggiunti 3 punti. Il giocatore, chi ha aggiunto prima il punteggio finale (definito nell'opzione scelta), è fuori dal gioco. Vince chi ha il minor punteggio di tutti o è rimasto solo in campo da quel gioco.

G10 Bingo (opzioni 132; 141; 168; 189)

Il giocatore lancia verso la sezione estratta a sorte secondo l'opzione selezionata. Il passaggio alla sezione successiva è possibile dopo aver colpito 3 volte il numero giusto.

Vince il giocatore il quale fa tutte le sezioni il più veloce.

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

Opzione selezionata definisce il numero di „vite” di ciascun giocatore. Se un giocatore perde tutte le sue vite, è fuori dal gioco. 1 giocatore deve colpire la sezione visualizzata a sorte sul display. Se riesce a farlo con 1 o 2 freccette, con la terza indica la sezione da colpire per il giocatore successivo. Se la sezione non va chiusa con tre lanci disponibili, la sezione passa al giocatore seguente, e il

giocatore perde una vita. In questo gioco non contano le sezioni doppie né triple. Vince chi tiene il più lungo sul campo.

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

Le regole sono uguali a G11, salvo che la sezione è chiusa, se sono colpiti i campi con lo stesso punteggio.

G13 Killer (opzioni 3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21)

Prima di iniziare il gioco ogni giocatore sceglie un numero che deve colpire lanciando le freccette verso la sezione del bersaglio definita. Sul display LCD viene visualizzata la scritta „SEL” (selezione numero). Questo è il suo numero per tutta la partita. Altri giocatori possono selezionare lo stesso numero. Prima il giocatore deve diventare un „Killer” [assassino] colpendo un campo qualsiasi del suo numero. „Killer” può „uccidere” gli avversari colpendo i loro numeri fino al momento di eliminarli togliendogli tutte le „vite”. Vince il giocatore chi ha conservato ancora le/a „vita/e”. Il giocatore può scegliere diverse opzioni / gradi di difficoltà da 3 a 21 - „vite” disponibili. „Eliminazione” della vita dell’avversario avviene colpendo il suo numero, è indifferente se sono le sezioni singole, doppie o triple.

G14 Killer-Double (opzioni 203; 205; 207; 209; 211; 213; 215; 217; 219; 221)

Le regole sono uguali a G13, però un giocatore diventa killer unicamente se colpisce la sezione doppia del suo numero.

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

Le regole sono uguali a G13, però un giocatore diventa killer unicamente se colpisce la sezione tripla del suo numero.

G16 Shoot Out (opzioni H03; H05; H07; H09; H11; H13; H15; H17)

Numero da colpire viene visualizzato a sorte sullo schermo LCD. Il giocatore deve colpire il numero visualizzato entro 10 secondi. Il numero colpito - 1 punto sottratto. Vince chi arriva per primo a 0 punti.

G17 Legs over (opzioni 3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21)

Il giocatore deve totalizzare più punti (in tre lanci) del giocatore precedente. Se non ci arriva, perde 1 vita. Vince chi rimane l’unico superstite.

G18 Legs under (opzioni U03; U05; U07; U09; U11; U13; U15; U17; U19; U21)

Al contrario del G17. Bisogna totalizzare meno punti del giocatore precedente. E’ vietato di cancellare i punti con tasto START/NEXT né saltare un turno (in questo caso si perde 1 punto / vita).

RICERCA QUASTI/PROBLEMI

- Manca alimentazione - Verificare il corretto montaggio delle batterie, se sono ben caricate o scariche.
- I punti non sono contati - Verificare, se il gioco non è nella modalità di configurazione oppure il gioco è sospeso. Premere il tasto START/NEXT per vedere se il gioco si riavvia. Verificare anche, se i tasti o sezioni non siano bloccati.
- Sezioni o tasti bloccati - durante il trasporto o nel corso del gioco normale le sezioni con punteggio possono essere temporaneamente bloccate. In questo caso, tutte le sezioni con punteggio non funzionano. Per sbloccare - togliere delicatamente la freccia o toccare il segmento con dito. Si può continuare il gioco, e le funzioni di punteggio funzioneranno normalmente.
- Sostituzione delle punte rotte - le punte di plastica

delle freccette sono più sicure, ma possono rompersi e rimanere sul bersaglio. In questo caso, toglierla delicatamente con una pinza. Ricordati che più pesa la freccetta con

la punta in plastica, esiste più rischio di rottura o piegatura di stessa.

- Disturbi elettromagnetici - nel caso di disturbi elettromagnetici è possibile il malfunzionamento del sistema elettronico del bersaglio o il bersaglio non funziona proprio. (per es. un forte temporale con fulmini, cortocircuito dell’impianto di alimentazione, un motore elettrico o microonde troppo vicini) Per ripristinare il normale funzionamento del dispositivo togliere le batterie per qualche secondo, e poi rimontarle. Ricordati di eliminare la causa dei disturbi.

DICHIARAZIONE DI CONFORMITÀ

Il prodotto è conforme ai requisiti e disposizioni della Direttiva 2004/108/CE ed è marchiato CE.



PROTEZIONE DELL’AMBIENTE - SMALTIMENTO

Dopo la messa fuori servizio del dispositivo o nel caso in cui la riparazione diventa antieconomica, il dispositivo non deve essere smaltito nei rifiuti domestici. Lo smaltimento deve essere effettuato tramite un’apposito punto di raccolta gratuito. Osservando le regole della gestione corretta dei rifiuti contribuiamo alla protezione delle risorse naturali, preveniamo l’impatto negativo sull’ambiente naturale e sulla salute umana che potrebbe provocare uno smaltimento non conforme. Per lo smaltimento conforme ai regolamenti locali rivolgersi alla struttura comunale competente. Lo smaltimento non conforme ai regolamenti può essere sanzionato di una sanzione secondo le disposizioni locali in vigore.



ES Diana electrónica para juego de dardos

ADVERTENCIA

- La diana electrónica NO es un juguete. La instalación e inspección del dispositivo debe ser realizada por un adulto.
- Los niños deben estar bajo la custodia de adultos durante el juego.
- Use dardos con puntas suaves, peso recomendado es de 8 a 12 gramos. Nunca use dardos con puntas de metal. La diana solo puede ser usada con el adaptador provisto. El uso del tipo incorrecto de adaptador dañará el circuito eléctrico de la diana.
- Apague la diana y desenchúfela cuando no esté en uso.
- Evite exponer la diana a líquidos o humedad excesiva.
- La limpieza de la diana solo se puede hacer con un paño húmedo y / o un detergente suave.
Desconecte la diana de la fuente de alimentación antes de limpiarla.

REGLAS GENERALES DE JUEGO DE LOS DARDOS

Cuelgue la diana como se muestra en el diagrama (fig. 1).

Para determinar quién lanza primero, cada jugador lanza un dardo. El jugador cuyo dardo está más cerca del blanco comienza el juego.

Cada jugador lanza tres dardos uno tras otro. Solo se da puntuación a los dardos que permanecen clavados en la diana después de finalizar el jugador su tirada.

REGLAS DE PUNTUACIÓN (FIG. 2)

DESCRIPCIÓN DE LOS BOTONES (FIG.3)

POWER: encender y apagar la diana.

GAME (JUEGO) - la selección del juego (G01 - G18), también se puede usar para salir del juego y volver al estado inicial.

OPTION (OPCIÓN) - selección de opciones de juego. (G01-G18)

PLAYER (JUGADOR): selección del número de jugadores (el número predeterminado es 2)

DOUBLE IN / OUT - botón para el juego G02 (para más detalles, ver la descripción del juego)

START/NEXT (INICIO / SIGUIENTE): comienzo del juego o pasar al siguiente jugador.

REGLAS DEL JUEGO

G01 Count-Up (submodo 100; 200; 300; 400; 500; 600; 700; 800; 900)

En este modo, cada jugador contabiliza puntos desde cero. El primer jugador en obtener puntos previamente pactados (seleccionando el submodo apropiado) gana.

G02 Count down (submodo: 101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901)

Los puntos de jugador ganados se restan del valor límite pactado previamente. El primer jugador en lograr un puntaje de 0 gana. Usando el botón „DOUBLE” (DOBLE) puede elegir cómo comienza el turno. Si se selecciona la opción DOBLE IN, los puntos del turno y del jugador solo pueden iniciarse si cae en el círculo doble (es decir el segmento de doble puntuación). Si elige una opción DOBLE OUT el juego solo puede terminar si el jugador cae en el círculo doble.

G03 Round Clock (Alrededor del Reloj) (submodo 5; 10; 15; 20)

El jugador debería caer en el segmento cuyo número se reflejará en el panel durante su turno. Después de conseguir el lanzamiento el segmento cambia en 1 hasta el pactado antes de que comience el juego. El jugador que anota todos los segmentos gana más rápido.

G04 Round Clock-Double (submodo 205; 210; 215; 220) Igual que el anterior, pero solo debe dar en los segmentos anotados por doble puntuación.

G05 Round Clock-Triple (submodo 305; 310; 315; 320) Igual que el anterior, pero solo debe dar en los segmentos con puntuación triple.

G06 Simple Cricket (submodo 000; 020; 025)

En este modo solo debe caer en los segmentos con números 15,16,17,18,19,20 y el blanco. El primer jugador en caer en los tres segmentos seguidos gana. Si en un segmento dado el jugador ha dado a la zona de puntuación doble o triple, el segmento se puntúa dos o tres veces.

Los lanzamientos hechos se muestran en el panel LCD en su parte inferior.

submodo 000 - no importa el orden en que se alcanzan los segmentos.

submodo 020 - primero, se debe dar en el segmento no 20 tres veces, luego otros segmentos por orden: 19, 18, 17, 16,

15 y el blanco.

submodo 025 - primero se da en el blanco tres veces, luego se alcanzan los segmentos por orden: 15, 16, 17, 18, 19, 20.

G07 Score Cricket (submodo E00; E20; E25)

Las reglas son las mismas que para G06.

Solo se asignan puntos y el camino hacia la victoria son un poco más complicados.

Si un jugador alcanza el mismo número tres veces, este número está „abierto” para él y si consigue más puntos gana. Si el número fue conseguido por todos los jugadores 3 veces, el número se agota, es decir, ningún jugador nunca más puede totalizar puntos lanzando a esta zona. Entonces el panel mostrará „ciclón”. El jugador que „abrió” el número puede continuar intentando conseguirlo obteniendo más puntos hasta que todos los jugadores lo alcancen (tres veces conseguido). El ganador es el que primero „agotó” (cerró) todos los números y tiene los mismos o más puntos que los demás jugadores. Si los jugadores obtuvieron el mismo número de puntos o no anotaron ningún punto, el que primero „agotó” todos los números gana. Si alguno de los jugadores „agotó” todos los números primero al obtener el número apropiado de puntos y no lidera en el juego, las puntuaciones continúan teniendo en cuenta sus números „abiertos”. Si este jugador no ha conseguido el número máximo de puntos para cuando otro jugador haya „agotado” todos los números. El que tenga más puntos gana.

G08 Cut Throat Cricket (submodo C00; C20; C25)

Se aplican las mismas reglas que las para G07, excepto que al principio la puntuación conseguida se contabiliza a la puntuación total de los compañeros del juego. El ganador es el primero en completar todos los segmentos con el menor número de puntos. Esta variante del juego permite a los jugadores contabilizar puntos para los adversarios y así enredarlos hacia un número alto de puntos.

G09 Golf (submodo 20; 30; 40; 50; 60; 70; 80; 90)

El jugador debe dar en los segmentos desde 1 hasta 18 por orden ascendente. Si se pasó el segmento, se mostrará el siguiente segmento a alcanzar en el panel LCD. Si 3 lanzamientos en el intento dado fuesen errados, se agregan 5 puntos a la cuenta del jugador. Lograr el segmento equivocado con triple puntuación da 1 punto, con doble puntuación - 2 puntos. Un solo segmento da 3 puntos. Se expulsa del juego al jugador que ha obtenido el número pactado de puntos (al elegir el submodo). El jugador que es el único que queda en el campo de batalla o con la puntuación más baja gana.

G10 Bingo (submodo 132; 141; 168; 189)

El jugador alcanza un segmento aleatorio de la polla dependiendo del submodo seleccionado. Es posible ir al siguiente segmento después de pasar 3 lanzamientos precisos en el segmento actual.

El jugador que anota todos los segmentos gana más rápido.

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

El modo seleccionado indica el número de vidas de cada jugador. Si un jugador pierde todas sus vidas, está fuera del juego. 1 jugador debe dar en un segmento que aparecerá aleatoriamente en el panel. Si usa 1 o 2 dardos para este propósito con el tercero crea un segmento al que apuntará el próximo jugador. Si el jugador no pasó el segmento usando los tres dardos disponibles, este segmento pasa al siguiente jugador y el jugador anterior

pierde la vida. En este juego, no importan las zonas con puntuación doble y triple. El jugador que permanece en el campo de batalla por más tiempo gana.

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

Las mismas reglas que en G11, sin embargo, el segmento cuenta el lanzamiento a las zonas puntuadas de la misma manera.

G13 Killer (Asesino) (submodo 3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21)

Antes de jugar, cada jugador debe elegir su número lanzando dardos en un segmento específico de la diana. Durante este tiempo, el panel LCD muestra „SEL” (selecciona el número). Se aplica el número seleccionado al jugador para el resto del juego. Otros jugadores en este juego pueden seleccionar el mismo número. El jugador primero debe convertirse en un „killer” („asesino”) alcanzando cualquier zona correspondiente a su número. El „killer” puede „matar” a otros jugadores alcanzando segmentos de sus números hasta que eliminen (liquide) todas las „vidas” de los mismos. El jugador que aún tiene „vida” gana. El jugador puede elegir muchas opciones / niveles de dificultad del 3 al 21, es decir, „vidas”. La „vida” puede ser „eliminada” alcanzando las zonas numéricas de los adversarios, mientras que no es importante si serán zonas sencillas, dobles o triples.

G14 Killer-Double (submodo 203; 205; 207; 209; 211; 213; 215; 217; 219; 221)

Las mismas reglas que en G13, no obstante un jugador puede convertirse en un killer (asesino) solo si ha dado a la zona de su número con doble puntuación.

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

Las mismas reglas que en G13 con esta diferencia que un jugador puede convertirse en un killer (asesino) solo si ha dado a la zona de su número con la puntuación triple.

G16 Shoot Out (submodo H03; H05; H07; H09; H11; H13; H15; H17)

Número del segmento que debe ser alcanzado se muestra aleatoriamente en el panel LCD. El jugador debe dar en él en 10 segundos. Dar en el segmento con puntuación resta 1 punto al jugador. El primero en ganar es el número de puntos igual a 0.

G17 Legs over (submodo 3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21)

El jugador debería obtener un mayor número total de puntos (en tres lanzamientos) que el jugador anterior. Si no lo hace, se resta 1 vida de su cuenta. El jugador que permanece más tiempo en el campo de batalla gana.

G18 Legs under (submodo U03; U05; U07; U09; U11; U13; U15; U17; U19; U21)

Opuesto a G17. Se necesita obtener menos puntos que el jugador anterior. No se puede eliminar puntos con el botón START/NEXT (INICIO / SIGUIENTE) y dejar los turnos (en este caso, el jugador también pierde 1 punto de vida).

SOLUCIÓN A PROBLEMAS

- Falta de alimentación - Compruebe si las baterías están instaladas correctamente, si el nivel de la batería es bajo o la pila está agotada.
- Juego no contabiliza puntos - Compruebe si el juego está en modo de configuración o si el juego está en pausa. Presione START / NEXT para ver si el juego comenzará. También puede verificar si las zonas o botones de función están atascados.
- Zona o botón están bloqueados - las zonas de puntuación durante el transporte o durante el juego

normal pueden estar bloqueadas temporalmente.

Si esto sucede, no funcionarán todas las zonas de puntuación automática. Al quitar suavemente el dardo o tocando la zona con dedo se puede desbloquearla. Se puede reanudar el juego y las funciones de puntuación funcionarán normalmente.

- Reemplazo de puntas rotas - la punta de plástico es más segura pero no duradera, puede romperse y permanecer en la diana. Si esto sucede, intente sacarla suavemente con unos alicates. Recuerde que cuanto más pesado es el dardo con la punta de plástico, mayor es la posibilidad de que la punta se doble o se rompa.
- Interferencias electromagnéticas - En caso de interferencias electromagnéticas, la electrónica de la diana puede estar funcionando mal o no funcionar. (p. ej., tormenta fuerte con rayos, sobretensión de la línea eléctrica, corte de energía / apagón o proximidad demasiado cercana a un motor eléctrico u horno de microondas). Para restaurar el juego a su funcionamiento normal, retire las pilas durante unos segundos y luego vuelva a instalarlas. Recuerde eliminar también la fuente que causa la interferencia.

DECLARACIÓN DE CONFORMIDAD

El producto cumple con los requisitos básicos y las disposiciones de la Directiva 2004/108 / CE, por lo tanto cuenta con el marcado CE.



PROTECCIÓN DEL MEDIO AMBIENTE

Después de que la vida útil del dispositivo haya expirado, o cuando la reparación ya no sea rentable, el dispositivo no debe tirarse a la basura. Para su eliminación adecuada, devuélvalos al centro de recolección apropiado donde serán aceptados sin cobrar una tarifa. Al conformarse a los principios de la utilización adecuada, ayude a preservar los valiosos recursos naturales y evitar posibles impactos negativos sobre el medio ambiente y la salud humana que podrían ser causados por la liquidación inadecuada de los desechos. Para desechar de acuerdo con los reglamentos legales locales, contáctese con la administración local. La liquidación que no cumpla con las regulaciones puede ser multada de acuerdo con los reglamentos vigentes en el país en cuestión.



NL Elektronisch dartbord

WAARSCHUWING

- Het elektronische dartbord is GEEN speelgoed. Installatie en inspectie van het apparaat moet worden uitgevoerd door een volwassene.
- Kinderen moeten tijdens het spel door volwassenen worden verzorgd.
- Gebruik darts met zachte tips, aanbevolen gewicht van 8 tot 12 gram. Gebruik nooit darts met metalen tips. Het dartbord kan alleen worden gebruikt met de meegeleverde adapter. Het gebruik van een verkeerd type adapter zal het elektrische circuit van het bord beschadigen.
- Schakel het bord uit en trek de stekker uit het stopcontact wanneer het niet in gebruik is.
- Stel het dartbord niet bloot aan vloeistoffen of overmatig vocht.
- Het reinigen van het bord kan alleen worden gedaan met

- een vochtige doek en / of een mild schoonmaakmiddel.
- Koppel het bord los van de voeding voordat u het reinigt.

ALGEMENE DARTS SPELREGELS

Hang het dartbord op zoals aangegeven in dit diagram (fig. 1).

Om te bepalen wie het eerst werpt, werpt elke speler één pijl. De speler wiens pijl het dichtst bij Bull's Eye terecht komt, begint het spel. Elke speler werpt drie darts per beurt.

Alleen pijlen die op het dartbord blijven na de beurt van een speler worden gescoord.

SCORE REGELS (FIG. 2)

BESCHRIJVING VAN DE KNOPPEN (FIG. 3)

POWER - het dartbord in- en uitschakelen.

SPEL - spelselectie (G01 - G18), kan ook worden gebruikt om het spel te verlaten en terug te keren naar de oorspronkelijke staat.

OPTIE - selectie van spelopties. (G01 - G18)

SPELER - selectie van het aantal spelers (standaard aantal is 2)

DOUBLE IN / OUT - knop voor het G02-spel (voor details, zie de spelbeschrijving)

START / VOLGENDE - start het spel of ga naar de volgende speler.

SPELREGELS

G01 COUNT-UP (SUBMODUS: 100; 200; 300; 400; 500; 600; 700; 800; 900)

In deze modus verzamelt elke speler punten vanaf nul. De eerste speler die het eerder vastgestelde aantal punten krijgt (door de juiste submodus te selecteren) wint.

G02 Count down (submodus: 101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901)

Spelerspunten worden afgetrokken van het eerder ingestelde plafond. De eerste speler die een score van 0 behaalt, wint. Met de „DOUBLE” -knop kunt u kiezen hoe de beurt begint. Als de optie DOUBLE IN is geselecteerd, kunnen de beurt en het verzamelen van punten van een speler alleen beginnen als deze het dubbel scorende segment raakt. Als de optie DOUBLE OUT is geselecteerd, mag het spel alleen eindigen als de speler het dubbel scorende segment raakt.

G03 Round Clock (submodus 5; 10; 15; 20)

De speler moet het segment raken waarvan het nummer tijdens zijn beurt op het display zal verschijnen. Na het passeren van de worp verandert het segment met 1, tot aan de voor aanvang van het spel ingestelde segment. De speler die alle segmenten het snelst scoort, wint.

G04 Round Clock-Double (submodus 205; 210; 215; 220) Hetzelfde als hierboven, maar je moet alleen de segmenten raken welke dubbel worden gescoord.

G05 Round Clock-Triple (submodus 305; 310; 315; 320) Hetzelfde als hierboven, maar je moet alleen segmenten raken welke drievoudig worden gescoord.

G06 Simple Cricket (submodus 000; 020; 025)

In deze modus zou je alleen de segmenten 15, 16, 17, 18, 19, 20 en Bull's eye moeten raken. De eerste speler die alle drie van de genoemde segmenten op de beurt raakt, wint. Als in een bepaald segment de speler het dubbele of drievoudige scoreveld raakt, wordt het segment tweemaal of drievoudig gescoord.

Succesvolle worpen worden weergegeven op het LCD-

scherm in het onderste deel.

Submodus 000 – de volgorde waarin segmenten worden geteld maakt niet uit.

Submodus 020 – je moet eerst driemaal het segment nr 20 raken en vervolgens segmenten: 19, 18, 17, 16, 15 en Bull's eye.

Submodus 025 – je moet eerst driemaal Bull's eye raken en vervolgens segmenten in de volgorde: 15, 16, 17, 18, 19, 20.

G07 Score Cricket (submodus E00; E20; E25)

De regels zijn hetzelfde als in G06.

Alleen de manier waarop punten worden toegekend en de weg naar de overwinning zijn iets ingewikkelder.

Als een speler driemaal hetzelfde nummer raakt, staat het „open” voor hem en verdere treffers leveren verdere punten op. Als het nummer 3 keer door alle spelers is geraakt, is het nummer uitgeput, d.w.z. geen enkele speler kan meer punten in dit veld gooien. Het display zal dan „cycloon” tonen. De speler die het nummer heeft „geopend” mag doorgaan met proberen het te raken door verdere punten te behalen totdat alle spelers het hebben geteld (driemaal geraakt). De winnaar is degene die eerst alle nummers „uitgeput” (gesloten) heeft en dezelfde of meer punten heeft dan andere spelers. Als de spelers hetzelfde aantal punten hebben behaald of geen punten hebben gescoord, wint degene die eerst alle nummers heeft „uitgeput”. Als een van de spelers eerst alle nummers heeft „uitgeput” door het behalen van het juiste aantal punten en niet leidt in het spel, worden de punten voortgezet met inachtneming van de „open” nummers. Als deze speler het maximale aantal punten niet heeft bereikt tegen de tijd dat de andere speler alle nummers heeft „uitgeput”. Degene met de meeste punten wint.

G08 Cut Throat Cricket (submodus C00; C20; C25)

Er zijn dezelfde regels van toepassing als op G07, behalve dat de aan het begin van de score behaalde punten worden opgeteld bij de totale score van de teamgenoten. De winnaar is de eerste die alle segmenten met het laagste aantal punten heeft geraakt. Deze variant van het spel stelt spelers in staat om voor tegenstanders te scoren en hen zo naar een hoog aantal punten te manoeuvreren.

G09 Golf (submodus 20; 30; 40; 50; 60; 70; 80; 90)

De speler moet segmenten van 1 tot 18 in oplopende volgorde raken. Als een segment is gepasseerd, wordt het volgende te raken segment weergegeven op het LCD-scherm. Als 3 worpen bij een bepaalde poging niet succesvol waren, worden 5 punten toegevoegd aan het account van de speler. Het verkeerde segment raken met een drievoudig punt geeft 1 punt, dubbel - 2 punten. Een enkel segment levert 3 punten op. De speler die het vooraf bepaalde aantal punten heeft behaald (bij de selectie van de submodus) wordt uit het spel gegooid. De speler die alle enige over is op het slagveld of met de laagste score wint.

G10 Bingo (submodus 132; 141; 168; 189)

De speler raakt een willekeurig uit de pool gekozen segment, afhankelijk van de geselecteerde submodus. Doorgaan naar het volgende segment is mogelijk na het passeren van 3 nauwkeurige worpen in het huidige segment.

De speler die alle segmenten het snelst scoort, wint.

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

De geselecteerde modus geeft het aantal levens van elke speler aan. Als een speler zijn hele leven verliest, is hij uit het spel. 1 speler moet een segment raken dat willekeurig op het scherm verschijnt. Als hij hiervoor 1 of 2 darts

gebruikt, gebruikt hij de derde om het segment te creëren waar de volgende speler naar zal streven. Als de speler het segment niet heeft gehaald met behulp van de drie beschikbare darts, gaat hij naar de volgende speler en verliest de vorige speler zijn leven. Dubbele en driedubbele punten doen er niet toe in dit spel. De speler die het langst op het slagveld blijft, wint.

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

Dezelfde principes als in G11, het segment telt echter de hit in gelijk gescoorde velden.

G13 Killer (submodus 3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21)

Voordat het spel begint, moet elke speler zijn nummer kiezen door darts naar een specifiek segment op het bord te gooien. Gedurende deze tijd geeft het LCD-scherm „SEL” weer (kies een nummer). Het geselecteerde nummer is van toepassing op de speler tot het einde van het spel. Andere spelers in dit spel kunnen hetzelfde nummer kiezen. De speler moet eerst een „killer” worden door een veld van zijn nummer te raken. „Een killer” kan andere spelers „killen” door segmenten van hun nummers te raken, totdat hij al hun „levens” wist (elimineert). De speler die zijn „leven” nog steeds heeft, wint. De speler kan kiezen uit veel opties / moeilijkheidsgraden van 3 tot 21, dwz. „levens”. „Leven” kan worden „geëlimineerd” door de nummervelden van de tegenstanders te raken, terwijl het niet belangrijk is of het enkele, dubbele of driedubbele velden zijn.

G14 Killer-Double (submodus 203; 205; 207; 209; 211; 213; 215; 217; 219; 221)

Dezelfde regels als in G13, maar een speler kan alleen een killer worden als hij zijn nummerveld raakt met een dubbele score.

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

Dezelfde regels als in G13 met dit verschil, dat een speler alleen een killer kan worden als hij zijn nummerveld raakt met een drievoudige score.

G16 Shoot Out (submodus H03; H05; H07; H09; H11; H13; H15; H17)

Het nummer van het te raken segment wordt willekeurig weergegeven op het LCD-scherm. De speler moet hem binnen 10 seconden raken. Als u het gescoorde segment raakt, wordt 1 punt van de speler afgetrokken. De eerste, die het aantal punten gelijk aan 0 verzamelt, wint.

G17 Legs over (submodus 3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21)

De speler moet een hoger totaal aantal punten behalen (in drie worpen) dan de vorige speler. Doet hij dit niet, dan wordt 1 leven van zijn rekening afgetrokken. De speler die het langst op het slagveld blijft, wint.

G18 Legs under (submodus U03; U05; U07; U09; U11; U13; U15; U17; U19; U21)

Tegenover G17. Je hebt minder punten nodig dan de vorige speler. Je mag geen punten verwijderen met de START / NEXT-knop en je beurt verlaten (in dit geval verliest de speler ook 1 levenspunt).

PROBLEEMOPLOSSING

- Geen stroom - Controleer of de batterijen correct zijn geplaatst, of de batterij bijna leeg of leeg is.
- De game verzamelt geen punten - Controleer of de game zich in de configuratiemodus bevindt of dat de game is gepauzeerd. Druk op START / NEXT om te zien of het spel begint. U kunt ook controleren of de velden of functieknoppen vastzitten.
- Geblokkeerd veld of knop - tijdens transport of tijdens

normaal spelen kunnen scorevelden tijdelijk worden geblokkeerd. Als dit gebeurt, werken alle automatische scorevelden niet. Door het pijl voorzichtig te verwijderen of de doos met uw vinger aan te raken, kunt u deze ontgrendelen. Het spel kan worden hervat en de scorefuncties werken normaal.

- Vervanging van kapotte darttips - de plastic darttip is veiliger maar niet duurzaam, hij kan barsten en op het bord blijven zitten. Als dit gebeurt, probeer de tip dan voorzichtig met een tang uit te trekken. Onthoud dat hoe zwaarder een dartpijl met een plastic tip is, hoe groter de kans dat de tip zal buigen of breken.
- Elektromagnetische interferentie - In het geval van elektromagnetische interferentie kan de dartbordelektronica niet goed werken of niet werken. (bijv. sterke onweersbuien, stroompieken, stroomuitval of te dicht bij een elektromotor of magnetronoven). Om het spel weer normaal te laten werken, verwijder de batterijen een paar seconden en plaats de batterijen opnieuw. Vergeet niet ook de bron te verwijderen die de storing veroorzaakt.

CONFORMITEITSVERKLARING

Het product voldoet aan de basiseisen en bepalingen van de richtlijn 2004/108 / EG en is daarom CE-gemarkeerd.



BESCHERMING VAN HET MILIEU

Nadat de levensduur van het apparaat is verstreken of wanneer de reparatie niet meer rendabel is, mag het apparaat niet in de prullenbak worden gegooid. Breng ze voor een correcte verwijdering terug naar het juiste inzamelpunt waar ze worden geaccepteerd zonder een vergoeding in rekening te brengen. Door u aan de principes van correct gebruik te houden, helpt u waardevolle natuurlijke hulpbronnen te behouden en mogelijke negatieve effecten op het milieu en de menselijke gezondheid te voorkomen, die kunnen worden veroorzaakt door onjuiste liquidatie van afval. Om een conforme verwijdering te maken neem contact op met uw lokale overheid. Bij liquidatie in strijd met de voorschriften kan een boete worden opgelegd in overeenstemming met de voorschriften die in het betreffende land gelden.



EN Made in China / PL Wyprodukowano w Chinach /
DE Hergestellt in China / CS Vyrobeno c Číně /
SK Vyrobené v Číne / LT Pagaminta Kinijoje /
FR Fabrique en Chine / IT Prodotto in Cina /
ES Fabricado en China / NL Geproduceerd in China

markARTUR

ul. Zaděbie 44, 20-231 Lublin, Polska

contact@meteorsport.com

www.meteorsport.com

Guarantee card

Karta gwarancyjna

Garantie karte

Name / Nazwa modelu / Name und typ

Date of purchase / Data zakupu / Erwerbsdatum

Serial number / Numer serii / Seriennummer

Stamp of the shop and the seller's signature / Pieczęć sklepu i podpis sprzedawcy / Stempel und unterschrift des hanlers

GUSRANTEE PERIOD 12 MONTHS FROM THE DATE OF PURCHASE

OKRES GWARANCJI 12 MIESIĘCY OD DATY ZAKUPU

GARANTIEZEITRAUM 12 MONATE AB ERWERBSDATUM

METEOR