

# **TRIZAND<sup>®</sup>**

## **USER MANUAL**

Electronic dartboard

## **INSTRUKCJA OBSŁUGI**

Tarcza elektroniczna do gry w dart

## **BETRIEBSANLEITUNG**

Elektronische Dartscheibe

## **NÁVOD K OBSLUZE**

Elektronický terč na šípky

## **INSTRUCTIONS D'UTILISATION**

Cible électronique de fléchettes

## **INSTRUCCIONES DE OPERACION**

Diana electrónica para dardos

## **ISTRUZIONI OPERATIVE**

Bersaglio elettronico per freccette

## **MANUAL DE UTILIZARE**

Țintă electronică pentru darts

## **HASZNÁLATI UTASÍTÁS**

Elektronikus darts tábla

## **POUŽÍVATEĽSKÁ PRÍRUČKA**

Elektronický terč na šípky

## **KASUTUSJUHEND**

Elektrooniline noolevisketahvel

## **VARTOTOJO VADOVAS**

Elektroninis smiginio taikinys

## **LIETOTĀJA ROKASGRĀMATA**

Elektroniska šautriņu mērķa tāfele

## **ПОСІБНИК КОРИСТУВАЧА**

Електронна мішень для дартсу

## **РЪКОВОДСТВО ЗА УПОТРЕБА**

Електронна дъска за дартс

## **KORISNIČKI PRIRUČNIK**

Elektronska meta za pikado

## **ANVÄNDARMANUAL**

Elektronisk darttavla

## **ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ ΧΡΗΣΤΗ**

Ηλεκτρονικός στόχος για βελάκια

# GEBRUIKERSHANDLEIDING

Elektronisch dartbord

# BRUGERVEJLEDNING

Elektronisk dartskiye

# MANUAL DO UTILIZADOR

Alvo eletrônico para dardos

# PRIROČNIK ZA UPORABO

Elektronska tarča za pikado

# KÄYTTÖOHJE

Elektroninen tikkataulu

**M: 00027046 (CB05E)**

Manufacturer / Producent / Hersteller / Výrobce / Producteur / Productor / Produttore / Producător/  
Termelő / Producent / Tootja / Gamintojas / Ražotājs / Произосер / Прооуцент / Proizvođač/  
Producent / Παραγωγός / Producent / Producent / Produtor / Producent / Tuottaja

ISO TRADE Sp. z o. o.  
Gniewomierz 173,  
59-241 Legnickie Pole, Poland

WEEE-Reg.-Nr. - DE 12589110

00027046 M: CB05E



# EN

**Ladies and Gentlemen, thank you for purchasing our product!  
Before starting to use, please read the following instructions  
for the correct use of the product. Please keep these instructions on  
future and to follow its recommendations, as non-compliance may endanger life or health.**

## **Important: KEEP FOR FUTURE REFERENCE!**

- Please read it completely before use and follow all instructions in the manual.
- Do not use the product if any part is missing or damaged.
- Please keep this manual for future reference.

## **SPECIFICATIONS:**

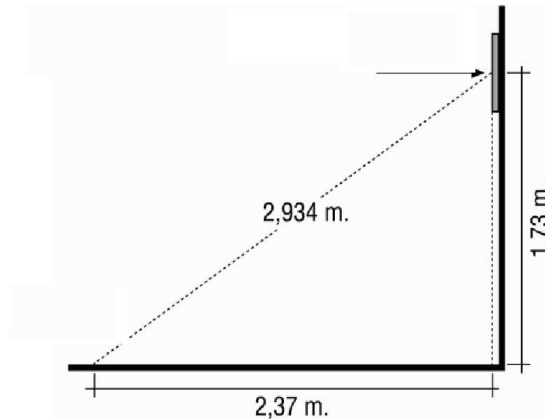
- Product dimensions: 51x67x7 cm
- Scoring area diameter: 35 cm
- Number of players: 1-16 players
- Number of LED displays: 4
- Number of games: 27 games and 243 variations
- Automatic power saving with built-in memory
- Sound with 8-level volume control
- English voiceover
- DC power supply
- Set includes: 6 darts and 50 additional tips, adapter

## **FEATURES:**

This modern electronic dartboard is a great choice for those who enjoy competition and fun. Equipped with 4 red-illuminated LED displays, electronic scoring eliminates the need to manually keep score – the board automatically records hits. It is powered by a 6V DC power supply and automatically switches to power saving mode after 10 minutes of inactivity.

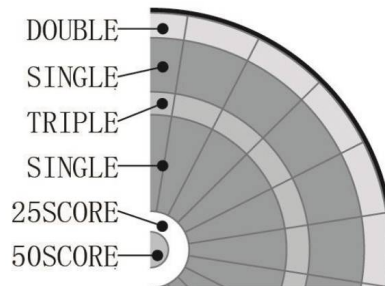
## **INSTALLATION INSTRUCTIONS:**

Choose a location with approximately 3 meters of free space in front of the dartboard. Mount the dartboard so that the distance from the floor to the center is 1.73 meters, and then securely attach it to the wall. Players should stand 2.37 meters from the dartboard during play.



## **Scoring Rules**

- Single Segment - "Single" – one base
- Double Segment - "Double" – two bases
- Triple Segment - "Triple" – three bases
- Bull's eye - 25 points
- Double Bull's eye - 50 points



## Operating Instructions

1. Press the POWER button – after hearing the melody, the device enters game standby mode.
2. Use the GAME button to select a game (G01—G27). The GAME button can also be used to exit the game and return to the main menu.
3. The OPTION/SCORE button is used to select subgames within the selected game (G01—G27) and to check the current player scores during the game.
4. Use the PLAYER & TEAM / ELIMINATE button to select the number of players, teams, or a game mode against the computer (also known as cyber match) before starting the game. This button is also used to reset or restart the current roll score during the game.
5. The DOUBLE / MISS button is used to enable the "double" and "master" functions (in game G02) and the "miss" function during the game.
6. The HANDICAP button is used to set the difficulty level for each player. Press PLAYER & TEAM / ELIMINATE to select a player, then press HANDICAP to set their assigned score. This allows you to set starting points for all players.
7. The SOUND button is used to adjust the sound volume.
8. The START / NEXT button is used to start the game and advance to the next player.

## SOUND INDICATIONS:

- Laser – a sound played after hitting the scoring segment.
- Double – a sound played after hitting the double scoring segment.
- Triple – a sound played after hitting the triple scoring segment.
- Score – a message announcing that the player has scored points.
- Close – a sound played when closing the scoring segments.
- Open – a sound played when opening the scoring segments.
- Too High – a sound played when the score counts down to 0.
- Winner – a sound played when the winner is determined.
- Bull's-Eye – a sound played after hitting the center of the board.
- Music – a sound announcing the transition to the next player after the previous player has thrown three darts.

## GAME INSTRUCTIONS:

G01 Count Up (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)

1. Each player's score is counted from 0, adding up the points for each hit. The first player to reach the set score is the winner.
2. Once a winner is determined, the remaining players can continue playing until all players have finished.

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

1. Each player's score is subtracted from the set starting number. The first player to reach 0 is the winner. 2. Players can select different game modes using the DOUBLE IN/OUT button:
  - Std – STANDARD.
  - Din – "Double In" – a mode in which play begins only after hitting a double-double point segment.

## GAME MODES:

- Dou – Double Out – In this mode, the game can only end by hitting a double point segment. A message about an incorrect hit is also displayed if the condition is not met.
- Dio – Double In/Out – In this mode, the game can only start and end after hitting a double point segment.
- Ain – Master In – The game only begins after hitting a double or triple point segment.
- AiD – Master In / Double Out – The game begins after hitting a double or triple point segment and ends with a double point segment. If the player's score drops to "1" during play, this is called "overloading scoring," and that round is not counted.
- Aou – Master Out – The game ends after hitting a double or triple point segment. If a player's score drops to "1," it's called a "burst dart" and the player doesn't score points for that round, keeping their score from the previous round.
- DiA – Double In / Master Out – The game begins with a double-point hit and ends with a double or triple-point hit. If the player's score drops to "1," the round is not counted.
- Aio – Master In / Master Out – The game begins with a double or triple-point hit and ends the same way. If the player's score drops to "1," it's called a "burst dart" and the player doesn't score points for that round, keeping their score from the previous round.

## G03 Round Clock (5, 10, 15, 20)

1. Hitting any of the following segments awards points:
  - "5" – single: 5 points
  - "10" – single: 10 points
  - "15" – single: 15 points
  - "20" – single: 20 points
2. Players only score points for hitting the correct segments.
3. Players follow the computer's instructions (the symbol "01" indicates a single segment). A correct hit results in a "Yes" message, while an incorrect hit results in a "No" message.

## G04 Round Clock – Double (205, 210, 215, 220)

1. The game is scored only by hitting double point segments:
  - "205" – double segment: 5 points
  - "210" – double segment: 10 points
  - "215" – double segment: 15 points
  - "220" – double segment: 20 points

2. Players follow the computer's instructions – a correct guess results in a "Yes" message, an incorrect guess results in a "No" message.

### G05 Round Clock – Triple (305, 310, 315, 320)

1. The game is scored only by hitting triple point segments:

- "305" – triple segment: 5 points
- "310" – triple segment: 10 points
- "315" – triple segment: 15 points
- "320" – triple segment: 20 points

2. Players follow the computer's instructions – a correct hit results in a "Yes" message, and an incorrect hit results in a "No" message.

### G06 Simple Cricket (000, 020, 025)

1. Only segments 15, 16, 17, 18, 19, 20, and the bull's eye (center of the board) are active.

2. The player who hits each of the required segments three times wins. ◦ Hitting a single point segment counts as 1 time

◦ Hitting a double point segment counts as 2 times

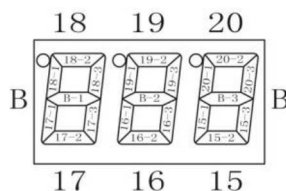
◦ Hitting a triple point segment counts as 3 times

3. Game Modes:

◦ 000 – You can hit any of the segments 15, 16, 17, 18, 19, 20, and the bull's eye; there is no set order.

◦ 020 – The game begins after hitting segment 20 three times, then you must hit 19, 18, 17, 16, 15, and the heart (the center of the target).

◦ 025 – The game begins after hitting the bull's eye three times. Then you must hit 15, 16, 17, 18, 19, and 20. 4. Each segment has an assigned LED indicator (as shown in the diagram). Once a segment is hit, the LED turns off.



### G07 Score Cricket (E00, E20, E25)

1. Only segments 15, 16, 17, 18, 19, 20, and the bull's eye are active.

2. The player who hits each of the required segments three times wins.

◦ Hitting a single point segment counts as 1 time.

◦ Hitting a double point segment counts as 2 times.

3. E00 – Any of segments 15, 16, 17, 18, 19, 20, and the bull's eye (the center of the target) may be hit, in no particular order.

• E20 – Play begins after hitting segment 20 three times. Then hits 19, 18, 17, 16, 15, and the bull's eye in that order. • E25 – The game begins after hitting the bull's eye three times. Then, players must hit 15, 16, 17, 18, 19, and 20 in that order.

4. Each scoring segment is "open" and can only be scored after a player has hit it three times. After hitting it three times, the segment becomes "closed" and no further scoring can be done if all players have closed it.

5. Players roll three throws on their turn, then proceed to the "Open" and scoring phase.

6. If other players miss three throws, they may continue and attempt to score on their own segments.

7. If all players hit the same segment in a turn, it becomes "closed" and no further scoring can be done on other segments.

8. After all segments have closed, the player with the highest score wins.

### G08 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25)

1. The game is valid when any of the segments 15, 16, 17, 18, 19, 20, and the bull's eye are hit.

2. The first player to hit each of the listed segments three times wins.

◦ Hitting a single segment counts as 1 time

◦ Hitting a double segment counts as 2 times

◦ Hitting a triple segment counts as 3 times

3. C00 – Any of the segments 15, 16, 17, 18, 19, 20, and the bull's eye may be hit, in no particular order. • C20 – The game begins after hitting the 20 segment three times, then hitting 19, 18, 17, 16, 15, and the bull's eye in that order.

• C25 – The game begins after hitting the bull's eye three times, then hitting 15, 16, 17, 18, 19, and 20 in that order.

4. Each player must hit the scoring segment three times to make it "open" and allow scoring.

5. All points scored by a player are added to their opponents' scores (reverse scoring).

6. Each player must hit the segment three times to be eligible to score points on it.

7. If the opponent misses the segment three times, the player may continue hitting the "open" segment to increase their score. 8. Once all players have hit a segment three times, it is "closed" and no further scoring is possible. A different segment must then be chosen.

9. Once all segments have closed, the player with the fewest points wins (unlike in traditional Cricket).

### G09 Double Score Cricket (D00, D20, D25)

If players wish to "open" a segment, the first throw must hit the double-point segment. Play then follows the rules of Score Cricket.

### G10 Shove-A-Penny Cricket (P00, P20, P25)

This game is similar to Cricket, but only segments 15 to 20 and the bull's eye are used.

The game uses segments 15, 16, 17, 18, 19, 20, and the bull's eye. The goal is to hit each number three times before moving on to the next one. • Hitting a single segment = 1 point

• Hitting a double segment = 2 points

- Hitting a triple segment = 3 points

If a player scores more than 3 points in a given number, the excess points are transferred to the next number.

The first player to score 3 points in all numbers wins.

(Note: The game requires at least two turns, and often more.)

#### **Detailed rules:**

1. The game only applies to segments 15, 16, 17, 18, 19, 20, and the bull's eye. Points are awarded to the next player within three throws.
2. The first player to hit the required three throws in a given segment closes it:
  - Hitting a single segment counts as 1 hit
  - Hitting a double segment counts as 2 hits
  - Hitting a triple segment counts as 3 hits
3. P00 – You can hit any of the segments 15, 16, 17, 18, 19, 20, and the bull's eye, in no particular order.
4. P20 – The game begins after hitting segment 20 three times, then hitting 19, 18, 17, 16, 15, and the bull's eye in that order.
5. P25 – The game begins after hitting the bull's eye three times, then hitting 15, 16, 17, 18, 19, and 20 in that order.
6. Each segment has three LED indicators. When hit, one LED turns off. When all three LEDs in a segment turn off, the segment is closed.
7. The first player to turn off all the LEDs in all segments wins.

#### **G11 Scram Cricket (A00)**

Scram Cricket is a variation of Cricket. It consists of two rounds.

#### **RULES:**

1. The game is played with only two players and consists of two rounds.
2. The first round is divided into two parts:
  - Part one: The player closes segments 15–20 and 25 ("bull's eye").
  - Part two: As long as segments 15–20 and 25 are open, the other player scores points by hitting those segments.
  - After all segments are closed, players switch roles.
3. The second round proceeds similarly, but with the player roles reversed.
4. After the second round is completed, the player with the highest score wins.

#### **G12 Golf (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)**

1. The game uses the following segments: 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90.
2. The player must hit segments numbered 1 through 18 in the correct order (e.g., segment 1 on the first round, segment 2 on the second round, etc.).
  - If the hit is correct, the message "YES" will be displayed.
  - If not, the message "NO" will be displayed.
3. The goal is to achieve the lowest score possible.
  - If three darts are missed in a given round, it is considered a "bad dart" and a penalty point is assessed.

#### **Scoring:**

- Hitting a triple point segment = 1 point (Eagle dart)
- Hitting a double point segment = 2 points (Bird dart)
- Hitting a single point segment = 3 points

You can use any number of the 3 darts in a round, but only the last dart will count towards scoring.

4. If you hit a single point segment on your first dart and score 3 points, you can proceed to the next round. However, if you want to achieve a lower score, you can continue throwing—however, if the remaining two darts miss, you will receive a 5-point penalty.

5. The player who reaches the selected number of points is eliminated from the game. When all players are eliminated or all 18 rounds have been played, the player with the lowest score is the winner.

#### **G13 Bingo (132, 141, 168, 189)**

1. The segment numbers will be displayed randomly. The first player to match all the numbers three times wins. If the match is correct, the message "Yes" will appear; otherwise, the message "No."
2. Match sequences for each game mode:
  - 132 – match the following numbers in sequence: 15, 4, 8, 14, 3
  - 141 – match the following numbers in sequence: 17, 13, 9, 7, 1
  - 168 – match the following numbers in sequence: 20, 16, 12, 6, 2
  - 189 – match the following numbers in sequence: 19, 10, 18, 5, 11
3. The player must match each number in the sequence three times before moving on to the next number.
  - Hitting a single point segment = 1 time

#### **G14 Hi—Score (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

1. The game is valid when any point segment is hit.
2. (03, 05 ... 21) selects the total number of turns in the game. Each player has 3 throws per turn.
3. Scoring:
  - Hitting a single point segment = X1
  - Hitting a double point segment = X2
  - Hitting a triple point segment = X3
4. After all turns have been completed, the player with the highest score wins.

### **G15 All Five (31, 41, 51, 61, 71, 81, 91)**

(Note: If no darts are found, press the "MISS" button.)

1. In each round, the player must achieve a total score that is a multiple of 5. Each "five" counts as one point.

◦ Example: If a player hits segments of 2, 8, and 5 points in a single round, the total score is 15.  $15 \div 5 = 3$ , so the player scores 3 points.

2. Points are not awarded if:

a) The total score of the three throws is not divisible by 5.

b) The player misses the third throw even though the sum of the first two throws is divisible by 5.

3. The winner is the player who obtains scores from the following segments: 31, 41, 51, 61, 71, 81, 91.

4. The points earned in each round are divided by 5. The scores after division are added together, and the winner is the first player to obtain the required segment values (31, 41, 51, 61, 71, 81, 91). Cases in which points are not awarded:

a) The score after three throws is not divisible by 5.

b) The last throw is a miss, even if the total points from the first two throws are divisible by 5. In this case, the player must press the NEXT button to end the turn.

### **G16 ShangHai (101, 105, 110, 115)**

1. 101 – hitting the scoring segments 1 to 20 and the bull's eye to score points.

2. 105 – hitting the scoring segments 5 to 20 and the bull's eye.

3. 110 – hitting the scoring segments 10 to 20 and the bull's eye.

4. 115 – hitting the scoring segments 15 to 20 and the bull's eye. 5. Each player scores points only if they hit the designated number on their roll. Otherwise, they receive no points.

◦ The player with the highest score at the end of the game is the winner.

### **G17 Forty One (040)**

1. The starting score is 40 points. Each turn, the player rolls three times on the following segments: 20, 19, 18, 17, 16, 15, the bull's eye, and 41.

◦ Hitting any of these segments adds points according to the normal rules.

◦ If a player misses any of the selected segments on three rolls, they are eliminated from the game or their score of 40 is halved.

◦ The last of the three rolls in a turn must hit segment 41, otherwise their score is halved.

2. At the end of the game, the player with the highest score is the winner.

### **G18 Double Down (D40)**

1. The starting score is 40 points. Play proceeds in the following order: 15, 16 – hitting any segment counts as 1x; 17, 18 – counts as 2x; 19, 20, "bull's eye" – counts as 3x.

2. Points are added up after each hit. If a player misses three darts in a turn or is eliminated from the game, their score is halved.

3. At the end of the game, the player with the highest score is the winner.

### **G19 Gotcha (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)**

1. A numbered segment is randomly selected, which the player must hit in a maximum of 10 throws.

2. Each player starts with a score of 0. After each hit, the points are added up. If a player reaches the required number of points exactly, they win. If they exceed this number (called a "burst dart"), their points for that turn are not counted.

3. If the second player reaches the same score as the first, the second player wins, and the first player's score is reset to zero.

### **G20 Big Little — Simple (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

1. A numbered segment is randomly selected, which the player must hit.

Each player has a set starting point. When the points reach zero, the player is eliminated from the game. The first player must hit the segment designated by the computer.

2. If they hit a segment on the first or second dart, they choose a new point segment on the final dart. If they miss, the second player chooses that segment. If a player misses the designated segment within three darts, they lose 1 point.

3. Single, double, or triple segments are allowed.

4. The last player remaining in the game wins.

### **G21 Big Little — Hard (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

1. A numbered segment is randomly selected, which the player must hit in a maximum of 10 throws.

2. Each player has a set starting point. When the points reach zero, the player is eliminated. The first player must hit the segment designated by the computer.

3. If they hit a segment on the first or second throw, they choose a new point segment on their final throw. If they miss, the second player chooses that segment. If a player misses the designated segment within 3 throws, they lose 1 point.

The player must hit the designated segment or a segment of the same point value in a single, double, or triple.

4. The last player remaining in the game wins.

### **G22 Killer (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

1. A numbered segment is randomly selected, which the player must hit in a maximum of 10 throws.

2. Once the game begins, the display prompts the player to choose their own scoring segment. The first segment hit becomes their segment. Then, press the NEXT button to allow the next player to choose their segment. Once all players have selected their segments, the game begins. A segment already occupied by another player cannot be selected.

3. The game begins after segments are selected. Only a player who hits their own segment can become the "killer." The killer can attack other players' segments.

4. If another killer hits another player's segment, that player loses 1 point. The score is displayed.

5. If the Killer hits their own segment, they lose Killer status and lose 1 point.

6. The Killer attempts to hit other players' segments to eliminate them. Hitting a scoring segment triggers a "Yes" message; otherwise, a "No" message.
7. The Killer can only hit their own segment or another player's segment.
8. The last player remaining in the game wins.
9. Up to two additional players can play in this version.

**G23 Killer – Double (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)**

1. A numbered segment is randomly selected, which the player must hit in a maximum of 10 throws.
2. Once the game begins, the message "SLT" (Select) appears on the display, prompting the player to choose their own scoring segment. The first segment hit becomes their segment. The NEXT button is then pressed to allow the next player to select their segment. Once all players have selected their segments, the game begins.
3. Only the player who hits their own segment can become the killer. The killer can attack other players' segments.
4. If the killer hits another player's segment, that player loses 1 point. The score can be displayed on the screen.
5. If the killer hits their own segment, they lose killer status and lose 1 point.
6. The killer attempts to hit other players' segments to eliminate them. Hitting the scoring segment results in a "Yes" message; otherwise, a "No" message is displayed.
7. It is also possible to select a double segment (207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) as the "killer" segment.
8. The last player standing wins.
9. A maximum of two additional players can play in this version.

**G24 Killer – Triple (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)**

1. A numbered segment is randomly selected, which the player must hit in a maximum of 10 throws.
2. Once the game begins, the display prompts the player to choose their own scoring segment. The first segment hit becomes their segment. Then, the NEXT button is pressed, allowing the next player to choose their segment. Once all players have selected their segments, the game begins.
3. Only the player who hits their own segment can become the Killer. The Killer can attack other players' segments.
4. If the Killer hits another player's segment, that player loses 1 point. The score can be displayed on the screen.
5. If the Killer hits their own segment, they lose Killer status and lose 1 point. A killer, hitting another player's segment, causes that player to lose 1 point.
6. Hitting the scoring segment triggers a "Yes" message; otherwise, a "No" message.
7. You can also select a triple segment (307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) as the "killer" segment.
8. The last player remaining in the game wins.
9. Up to two additional players can play in this version.

**G25 Shoot Out (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

1. A numbered segment is randomly selected, which the player must hit in a maximum of 10 throws.
2. The computer can randomly select a segment – the player has 10 seconds to hit it. If the timer expires, the attempt is canceled. A hit results in a "Yes" message, a miss results in a "No" message.
3. Hitting a single, double, or triple point segment results in a loss of 1 point.
4. The first player to reach 0 points is the winner.

**G26 Legs Over (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

1. A number segment is randomly selected, which the player must hit in a maximum of 10 throws.
2. Each player tries to score more points than the player before them. If a player's score is equal to or lower than the previous player's score, they lose 1 point.
3. No skips are allowed – if a player doesn't throw, they must press Start and lose 1 point.
4. When a player's score reaches zero, they are eliminated from the game.
5. The last player standing wins. 6. Up to two additional players can play in this version.

**G27 Legs Under (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)**

1. A number segment is randomly selected, which the player must hit in a maximum of 10 darts.
2. Each player attempts to achieve a lower score than the player before them – if their score is equal or higher, they lose 1 point.
3. No skips – if a player misses a dart, they must press Start and lose 1 point.
4. When a player's score reaches zero, they are eliminated from the game.
5. The last player standing wins.
6. Up to two additional players can play in this version.

**CLEANING AND MAINTENANCE:**

- Gently dust the dartboard with a vacuum cleaner with a crevice nozzle or use a soft brush. - You can also blow compressed air (spray) through the holes to remove dust and particles from the dart holes.
- Use a slightly damp (not wet!) soft microfiber cloth.
- For cleaning, use a mild solution of water with a few drops of dishwashing liquid.
- Do not use strong detergents, alcohol, or solvents – they can damage the plastic or prints.
- Make sure the dartboard is completely dry before reconnecting it to the power supply.

**SAFETY RULES:**

- Use as intended – this dartboard is intended for indoor darts only.
- Mount the dartboard on a stable, flat surface, at a height suitable for playing, maintaining a safe distance from players and spectators.
- Keep your distance – only the thrower should be near the dartboard during throwing.

- Eye and face protection – do not point the darts at people or animals. - Children should only play under the supervision of an adult – darts can cause injury.
- Avoid moisture – do not use the dartboard in high humidity and do not expose it to water.

#### **INFORMATION ON BATTERIES AND RECHARGEABLE BATTERIES**

- Keep batteries/rechargeable batteries out of reach of children.
- Do not store batteries/rechargeable batteries in easily accessible places, as there is a risk of them being swallowed by children or pets. If swallowed, consult a doctor immediately.
- Leaking or damaged batteries/rechargeable batteries can cause burns upon contact with skin; therefore, always wear appropriate protective gloves when handling them.
- Do not short-circuit, disassemble, or throw batteries/rechargeable batteries into a fire. There is a risk of explosion!
- Do not recharge standard disposable batteries, as there is a risk of explosion! Only recharge batteries intended for this purpose using an appropriate charger. - Charge the batteries before inserting them into the product.
- Charge the batteries only under adult supervision.
- Do not mix alkaline, standard (carbon-zinc), and rechargeable (nickel-cadmium) batteries.
- Never mix new and old batteries.
- Do not tamper with the power cords – this may cause a short circuit.
- Remove exhausted batteries from the product.
- Do not dispose of used batteries in unsorted waste!
- Batteries should be disposed of in accordance with hazardous electronic waste disposal guidelines.
- If batteries are not disposed of properly, hazardous substances can pose a risk to human health or the environment. Recycling materials helps conserve natural resources.
- Always insert batteries/rechargeable batteries with the correct polarity (plus/+ and minus/-).
- Power supply type in the product: DC 6V.

#### **Consumer information on handling used electrical and electronic equipment:**

Waste electrical and electronic equipment must not be disposed of with other household waste. Such equipment should be collected selectively, as indicated by the attached marking—a crossed-out wheeled waste container. Failure to follow this rule, resulting in improper disposal of used equipment, may pose a threat to the environment and human health due to the presence of hazardous components in the equipment, such as electrical wiring, plastic, switches, etc. To avoid this risk, these components should be collected and properly processed by specialized companies. Self-disassembly of used equipment is prohibited. Households play an important role in contributing to the reuse and recovery, including recycling, of used equipment. This is achieved in particular through active participation in waste collection systems.



# PL

**Szanowni Państwo, dziękujemy za zakup naszego produktu!**  
**Przed przystąpieniem do używania, prosimy zapoznać się z poniższą instrukcją**  
**w celu prawidłowego użytkowania produktu. Prosimy o zachowanie niniejszej instrukcji na**  
**przyszłość oraz o zastosowanie się do jej zaleceń, ponieważ jej nieprzestrzeganie może zagrażać życiu lub zdrowiu.**

## Ważne : ZACHOWAĆ NA PRZYSZŁOŚĆ !

- Proszę przeczytać w całości przed rozpoczęciem użytkowania i przestrzegać wszystkich wytycznych zawartych w instrukcji.
- Nie używać produktu jeżeli jakiegokolwiek części brakuje bądź jest uszkodzona.
- Proszę zachować instrukcję na przyszłość.

## SPECYFIKACJA:

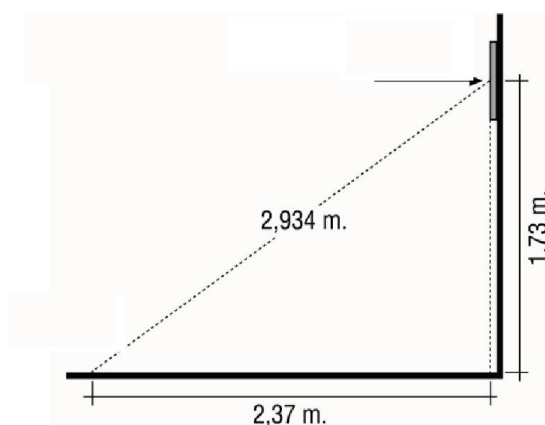
- wymiary produktu: 51x67x7 cm
- średnica pola punktacji: 35 cm
- ilość graczy: 1-16 graczy
- ilość wyświetlaczy LED: 4
- ilość gier: 27 gier i 243 warianty
- automatyczne oszczędzanie energii z wbudowaną pamięcią
- dźwięk z 8-stopniową regulacją głośności
- głos lektora w wersji angielskiej
- zasilacz DC
- w zestawie: 6 rzutek i 50 dodatkowych końcówek, adapter

## CHARAKTERYSTYKA:

Nowoczesna tarcza elektroniczna do gry w rzutki to świetny wybór dla miłośników rywalizacji i dobrej zabawy. Wyposażona w 4 podświetlane na czerwono wyświetlacze LED. Dzięki elektronicznemu zliczaniu punktów nie musisz ręcznie prowadzić wyników – tarcza automatycznie rejestruje trafienia. Zasilana jest zasilaczem DC 6V, a po 10 minutach bezczynności automatycznie przechodzi w tryb oszczędzania energii.

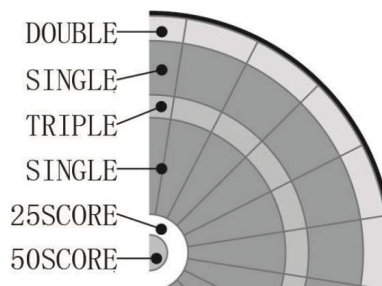
## INSTRUKCJA MONTAŻU:

Wybierz miejsce z około 3-metrową wolną przestrzenią przed tarczą. Zamontuj tarczę tak, aby odległość od podłogi do jej środka wynosiła 1,73 m, a następnie przymocuj ją solidnie do ściany. Gracze powinni stać w odległości 2,37 m od tarczy podczas gry.



## Zasady punktacji

- Pojedynczy segment – „Pojedynczy” – jedna baza
- Podwójny segment – „Podwójny” – dwie bazy
- Potrójny segment – „Potrójny” – trzy bazy
- Oko byka – 25 punktów
- Podwójne oko byka – 50 punktów



## Instrukcja obsługi

1. Naciśnij przycisk POWER – po usłyszeniu melodii urządzenie przechodzi w tryb gotowości do gry.
2. Użyj przycisku GAME, aby wybrać grę (G01—G27). Przycisk GAME może być także użyty do wyjścia z gry i powrotu do menu głównego.
3. Przycisk OPTION/SCORE służy do wyboru podgry w ramach wybranej gry (G01—G27) oraz do sprawdzania aktualnych wyników graczy w trakcie gry.
4. Użyj przycisku PLAYER & TEAM / ELIMINATE, aby wybrać liczbę graczy, drużyn lub tryb gry z komputerem (tzw. cyber match) przed rozpoczęciem gry. Przycisk ten służy również do wyzerowania lub wznowienia aktualnego wyniku rzutu w trakcie gry.
5. Przycisk DOUBLE / MISS służy do włączania funkcji „double” i „master” (w grze G02) oraz do funkcji „miss” w trakcie gry.
6. Przycisk HANDICAP służy do ustawienia poziomu trudności dla każdego gracza. Naciśnij PLAYER & TEAM / ELIMINATE, aby wybrać gracza, następnie naciśnij HANDICAP, aby ustawić przypisaną mu liczbę punktów. W ten sposób można ustawić punkty początkowe dla wszystkich graczy.
7. Przycisk SOUND służy do regulacji głośności dźwięku.
8. Przycisk START / NEXT służy do rozpoczęcia gry i przechodzenia do kolejnego gracza.

## SYGNALIZACJA DŹWIĘKOWA:

- Laser – dźwięk odtwarzany po trafieniu w segment punktowy.
- Double – dźwięk odtwarzany po trafieniu w podwójny segment punktowy.
- Triple – dźwięk odtwarzany po trafieniu w potrójny segment punktowy.
- Score – komunikat informujący, że gracz zdobył punkty.
- Close – dźwięk odtwarzany przy zamykaniu segmentów punktowych.
- Open – dźwięk odtwarzany przy otwieraniu segmentów punktowych.
- Too High – dźwięk odtwarzany, gdy wynik zostanie odliczony do 0.
- Winner – dźwięk odtwarzany w momencie wyłonienia zwycięzcy.
- Bull's-Eye – dźwięk odtwarzany po trafieniu w środek tarczy.
- Music – dźwięk informujący o przejściu do kolejnego gracza po tym, jak poprzedni rzucił trzema rzutkami.

## INSTRUKCJA GIER:

### G01 Count Up (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)

1. Wynik każdego gracza naliczany jest od 0, sumując punkty za każde trafienie. Pierwszy gracz, który osiągnie ustalony wynik, zostaje zwycięzcą.
2. Po wyłonieniu pierwszego zwycięzcy pozostali gracze mogą kontynuować grę, aż wszyscy zakończą rozgrywkę.

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

1. Wynik każdego gracza jest odejmowany od ustalonej liczby początkowej. Pierwszy gracz, który osiągnie wynik 0, zostaje zwycięzcą.
2. Gracze mogą wybrać różne tryby gry za pomocą przycisku DOUBLE IN/OUT:
  - Std – STANDARD.
  - Din – „Double In” – tryb, w którym gra rozpoczyna się dopiero po trafieniu w podwójny segment punktowy.

## TRYBY GRY:

- Dou – *Double Out* – w tym trybie gra może zakończyć się jedynie trafieniem w podwójny segment punktowy. Wyświetlany jest także komunikat o błędnym trafieniu, jeśli warunek nie został spełniony.
- Dio – *Double In/Out* – w tym trybie gra może rozpocząć się i zakończyć wyłącznie po trafieniu w podwójny segment punktowy.
- Ain – *Master In* – gra rozpoczyna się dopiero po trafieniu w podwójny lub potrójny segment punktowy.
- AiD – *Master In / Double Out* – gra rozpoczyna się po trafieniu w podwójny lub potrójny segment punktowy, a kończy trafieniem w podwójny segment punktowy. Jeśli w trakcie gry wynik gracza spadnie do poziomu „1”, sytuacja ta nazywana jest „przebicciem wyniku” (*over-loading scoring*) i ta runda nie jest liczona.
- Aou – *Master Out* – gra kończy się trafieniem w podwójny lub potrójny segment punktowy. Jeśli wynik gracza spadnie do „1”, sytuacja nazywana jest „spalonym rzutem” (*burst dart*) i gracz nie zdobywa punktów w tej rundzie, zachowując wynik z poprzedniej tury.
- DiA – *Double In / Master Out* – gra rozpoczyna się po trafieniu w podwójny segment punktowy, a kończy trafieniem w podwójny lub potrójny segment punktowy. Jeśli wynik gracza spadnie do „1”, runda nie jest liczona.
- Aio – *Master In / Master Out* – gra rozpoczyna się po trafieniu w podwójny lub potrójny segment punktowy i kończy w ten sam sposób. Jeśli wynik gracza spadnie do „1”, następuje „spalony rzut” i gracz nie zdobywa punktów w tej rundzie, zachowując wynik z poprzedniej tury.

### G03 Round Clock (5, 10, 15, 20)

1. Trafienie w dowolny z wymienionych segmentów daje punkty:
  - „5” – pojedynczy: 5 pkt
  - „10” – pojedynczy: 10 pkt
  - „15” – pojedynczy: 15 pkt
  - „20” – pojedynczy: 20 pkt
2. Gracze zdobywają punkty tylko za trafienia w odpowiednie segmenty.
3. Gracze podążają za wskazówkami komputera (symbol „01” oznacza pojedynczy segment). Poprawne trafienie powoduje komunikat „Yes”, błędne – „No”.

### G04 Round Clock – Double (205, 210, 215, 220)

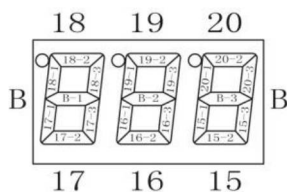
1. Gra jest punktowana wyłącznie przy trafieniu w podwójne segmenty punktowe:
  - „205” – podwójny segment: 5 pkt
  - „210” – podwójny segment: 10 pkt
  - „215” – podwójny segment: 15 pkt
  - „220” – podwójny segment: 20 pkt
2. Gracze podążają za wskazówkami komputera – prawidłowe trafienie wywołuje komunikat „Yes”, błędne – „No”.

### G05 Round Clock – Triple (305, 310, 315, 320)

1. Gra jest punktowana wyłącznie przy trafieniu w potrójne segmenty punktowe:
  - „305” – potrójny segment: 5 pkt
  - „310” – potrójny segment: 10 pkt
  - „315” – potrójny segment: 15 pkt
  - „320” – potrójny segment: 20 pkt
2. Gracze podążają za wskazówkami komputera – prawidłowe trafienie wywołuje komunikat „Yes”, błędne – „No”.

### G06 Simple Cricket (000, 020, 025)

1. Aktywne są tylko segmenty 15, 16, 17, 18, 19, 20 oraz „bull’s eye” (środek tarczy).
2. Gracz, który trafi każdy z wymaganych segmentów trzy razy, wygrywa.
  - Trafienie w pojedynczy segment punktowy — liczone jako 1 raz
  - Trafienie w podwójny segment punktowy — liczone jako 2 razy
  - Trafienie w potrójny segment punktowy — liczone jako 3 razy
3. Tryby gry:
  - 000 – można trafiać dowolne z segmentów 15, 16, 17, 18, 19, 20 oraz „bull’s eye”, brak ustalonej kolejności.
  - 020 – gra rozpoczyna się po trzykrotnym trafieniu segmentu 20, następnie należy trafić w 19, 18, 17, 16, 15 i „heart” (środek tarczy).
  - 025 – gra rozpoczyna się po trzykrotnym trafieniu „bull’s eye”, następnie należy trafić w 15, 16, 17, 18, 19, 20.
4. Każdy segment posiada przypisany wskaźnik LED (zgodnie z rysunkiem). Po trafieniu w segment dioda LED gaśnie.



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

1. Aktywne są tylko segmenty 15, 16, 17, 18, 19, 20 oraz „bull’s eye”.
2. Gracz, który trafi każdy z wymaganych segmentów trzy razy, wygrywa.
  - Trafienie w pojedynczy segment punktowy — liczone jako 1 raz
  - Trafienie w podwójny segment punktowy — liczone jako 2 razy
3. E00 – Można trafiać dowolne z segmentów 15, 16, 17, 18, 19, 20 oraz „bull’s eye” (środek tarczy), bez określonej kolejności.
  - E20 – Gra rozpoczyna się po trzykrotnym trafieniu segmentu 20, następnie należy trafić w 19, 18, 17, 16, 15 i „bull’s eye” w podanej kolejności.
  - E25 – Gra rozpoczyna się po trzykrotnym trafieniu „bull’s eye”, następnie należy trafić w 15, 16, 17, 18, 19, 20 w podanej kolejności.
4. Każdy segment punktowy jest „otwarty” i można go punktować dopiero po trzykrotnym trafieniu przez danego gracza. Po trzykrotnym trafieniu segment staje się „zamknięty” i nie można już na nim punktować, jeśli wszyscy gracze go zamknęli.
5. Gracze wykonują po 3 rzuty w swojej turze, a następnie przechodzą do fazy „Open” i punktowania.
6. Jeśli inni gracze nie trafią w 3 rzutach, mogą kontynuować i próbować punktować na swoich segmentach.
7. Jeżeli wszyscy gracze w turze trafią w ten sam segment, staje się on „zamknięty” i nie można punktować na innych segmentach.
8. Po zamknięciu wszystkich segmentów wygrywa gracz z najwyższym wynikiem.

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

1. Gra jest ważna, gdy trafiane są dowolne segmenty 15, 16, 17, 18, 19, 20 oraz „bull’s eye”.
2. Gracz, który jako pierwszy trafi każdy z wymienionych segmentów trzy razy, wygrywa.
  - Trafienie w pojedynczy segment — liczone jako 1 raz
  - Trafienie w podwójny segment — liczone jako 2 razy
  - Trafienie w potrójny segment — liczone jako 3 razy
3. C00 – można trafiać dowolne segmenty 15, 16, 17, 18, 19, 20 oraz „bull’s eye”, bez ustalonej kolejności.
  - C20 – gra rozpoczyna się po trzykrotnym trafieniu segmentu 20, następnie należy trafić w 19, 18, 17, 16, 15 i „bull’s eye” w podanej kolejności.
  - C25 – gra rozpoczyna się po trzykrotnym trafieniu „bull’s eye”, następnie należy trafić w 15, 16, 17, 18, 19, 20 w podanej kolejności.
4. Każdy gracz musi trafić w segment punktowy 3 razy, aby uzyskać on status „otwarty” i można było na nim punktować.
5. Wszystkie punkty zdobyte przez gracza doliczane są do wyników jego przeciwników (odwrotne punktowanie).
6. Każdy gracz musi trafić segment 3 razy, aby mógł zdobywać na nim punkty.
7. Jeżeli przeciwnik nie trafi segmentu 3 razy, gracz może kontynuować trafianie w „otwarty” segment, aby zwiększyć swój wynik.
8. Gdy wszyscy gracze trafią segment 3 razy, zostaje on „zamknięty” i nie można już na nim punktować. Wtedy należy wybrać inny segment do trafiania.
9. Po zamknięciu wszystkich segmentów wygrywa gracz z najmniejszą liczbą punktów (w przeciwieństwie do tradycyjnego Cricketa).

### **G09 Double Score Cricket (D00, D20, D25)**

Jeżeli gracz chce „otworzyć” segment, pierwszy rzut musi trafić w podwójny segment punktowy. Następnie gra przebiega według zasad Score Cricket.

### **G10 Shove-A-Penny Cricket (P00, P20, P25)**

Gra podobna do Cricketa, ale używane są tylko segmenty od 15 do 20 oraz „bull’s eye”.

W grze używane są segmenty 15, 16, 17, 18, 19, 20 oraz „bull’s eye”. Celem jest trafienie każdego numeru 3 razy, zanim przejdzie się do kolejnego.

- Trafienie w pojedynczy segment = 1 punkt
- Trafienie w podwójny segment = 2 punkty
- Trafienie w potrójny segment = 3 punkty

Jeśli gracz zdobędzie więcej niż 3 punkty w danym numerze, nadmiar punktów przechodzi na kolejny numer.

Pierwszy gracz, który zdobędzie 3 punkty we wszystkich numerach, wygrywa.

(Uwaga: gra wymaga rozegrania co najmniej dwóch tur, a często więcej)

#### Zasady szczegółowe:

1. Gra dotyczy wyłącznie segmentów 15, 16, 17, 18, 19, 20 oraz „bull’s eye”. W ciągu 3 rzutów punkty są naliczane kolejnym graczom.
2. Gracze, którzy pierwsi trafią wymagane 3 rzuty w dany segment, zamykają go:
  - Trafienie w pojedynczy segment — liczone jako 1 raz
  - Trafienie w podwójny segment — liczone jako 2 razy
  - Trafienie w potrójny segment — liczone jako 3 razy
3. P00 – można trafiać w dowolne segmenty 15, 16, 17, 18, 19, 20 i „bull’s eye”, bez ustalonej kolejności.
4. P20 – gra rozpoczyna się po trzykrotnym trafieniu segmentu 20, następnie należy trafić w 19, 18, 17, 16, 15 i „bull’s eye” w podanej kolejności.
5. P25 – gra rozpoczyna się po trzykrotnym trafieniu „bull’s eye”, następnie należy trafić w 15, 16, 17, 18, 19, 20 w podanej kolejności.
6. Każdy segment ma trzy wskaźniki LED. Po trafieniu jeden LED gaśnie. Kiedy zgasną wszystkie trzy diody w segmencie, jest on zamknięty.
7. Zwycięża gracz, który jako pierwszy zgasi wszystkie LED-y we wszystkich segmentach.

#### G11 Scram Cricket (A00)

Scram Cricket to odmiana gry Cricket. Składa się z 2 rund.

#### ZASADY GRY:

1. W grze bierze udział tylko 2 graczy i rozgrywane są tylko dwie rundy.
2. Pierwsza runda podzielona jest na dwie części:
  - Część pierwsza: gracz zamyka segmenty 15–20 oraz 25 („bull’s eye”).
  - Część druga: dopóki segmenty 15–20 i 25 nie są zamknięte, drugi gracz zdobywa punkty, trafiając w te segmenty.
  - Po zamknięciu wszystkich segmentów gracze zamieniają się rolami.
3. Druga runda przebiega analogicznie, ale z zamienionymi rolami graczy.
4. Po zakończeniu drugiej rundy zwycięża gracz z najwyższą liczbą punktów.

#### G12 Golf (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)

1. W grze wykorzystywane są segmenty: 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90.
2. Gracz powinien trafiać w segmenty numerowane od 1 do 18 w odpowiedniej kolejności (np. w pierwszej turze segment 1, w drugiej turze segment 2 itd.).
  - Jeśli trafienie jest prawidłowe, wyświetli się komunikat „YES”.
  - Jeśli nie, pojawi się „NO”.
3. Celem jest uzyskanie jak najmniejszego wyniku.
  - Jeśli w danej turze zabraknie trzech rzutów, oznacza to „zły rzut” (*bad dart*) i naliczany jest punkt karny.

#### Punktacja:

- Trafienie w potrójny segment punktowy = 1 punkt (Eagle dart)
- Trafienie w podwójny segment punktowy = 2 punkty (Bird dart)
- Trafienie w pojedynczy segment punktowy = 3 punkty

Można wykorzystać dowolną liczbę z 3 rzutów w turze, ale tylko ostatni rzut będzie liczony do punktacji.

4. Jeśli trafisz pojedynczy segment punktowy w pierwszym rzucie i zdobędziesz 3 punkty, możesz przejść do kolejnej tury. Jeśli jednak chcesz uzyskać niższy wynik, możesz kontynuować rzuty — jeśli jednak pozostałe dwa rzuty będą chybione, otrzymasz 5 punktów karnych.

5. Gracz, który osiągnie wybraną liczbę punktów, zostaje wyeliminowany z gry. Gdy wszyscy gracze zostaną wyeliminowani lub gdy rozegrane zostaną wszystkie 18 tur, zwycięzcą zostaje gracz z najniższym wynikiem.

### **G13 Bingo (132, 141, 168, 189)**

1. Numery segmentów będą wyświetlane losowo. Gracz, który jako pierwszy trafi wszystkie numery po 3 razy, wygrywa. Jeśli trafienie jest poprawne, pojawi się komunikat „Yes”, w przeciwnym wypadku „No”.
2. Sekwencje trafień dla poszczególnych trybów gry:
  - 132 – traf kolejno: 15, 4, 8, 14, 3
  - 141 – traf kolejno: 17, 13, 9, 7, 1
  - 168 – traf kolejno: 20, 16, 12, 6, 2
  - 189 – traf kolejno: 19, 10, 18, 5, 11
3. Gracz musi trafić w każdy numer z sekwencji 3 razy, zanim przejdzie do następnego numeru.
  - Trafienie w pojedynczy segment punktowy = 1 raz

### **G14 Hi—Score (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

1. Gra jest ważna, gdy trafiany jest dowolny segment punktowy.
2. (03, 05 ... 21) oznacza wybór łącznej liczby tur w grze. Każdy gracz ma 3 rzuty w jednej turze.
3. Punktacja:
  - Trafienie w pojedynczy segment punktowy = X1
  - Trafienie w podwójny segment punktowy = X2
  - Trafienie w potrójny segment punktowy = X3
4. Po zakończeniu wszystkich tur zwycięża gracz z najwyższym wynikiem.

### **G15 All Five (31, 41, 51, 61, 71, 81, 91)**

*(Uwaga: gdy brak rzutki, naciśnij przycisk „MISS”)*

1. W każdej rundzie gracz musi uzyskać łączny wynik będący wielokrotnością 5. Każde „pięć” liczy się jako jeden punkt.
  - Przykład: jeśli w jednej turze gracz trafi segmenty dające 2, 8 i 5 punktów, łączny wynik to 15.  $15 \div 5 = 3$ , więc gracz zdobywa 3 punkty.
2. Punkty nie są przyznawane, jeśli:
  - a) Łączny wynik 3 rzutów nie jest podzielny przez 5.
  - b) Gracz chybi trzecim rzutem, mimo że suma z dwóch pierwszych rzutów jest podzielna przez 5.
3. Zwycięża gracz, który uzyska wyniki z segmentów: 31, 41, 51, 61, 71, 81, 91.
4. Punkty zdobyte w każdej turze są dzielone przez 5. Wynik po podzieleniu sumuje się, a zwycięzcą zostaje gracz, który jako pierwszy zdobędzie wymagane wartości segmentów (31, 41, 51, 61, 71, 81, 91).

#### **Przypadki, w których nie przyznaje się punktów:**

- a) Wynik po trzech rzutach nie jest podzielny przez 5.
- b) Ostatni rzut jest chybiony, nawet jeśli suma punktów z dwóch pierwszych rzutów jest podzielna przez 5 — w takim przypadku gracz musi nacisnąć przycisk NEXT, aby zakończyć turę.

### **G16 ShangHai (101, 105, 110, 115)**

1. 101 – trafianie w segmenty punktowe od 1 do 20 oraz „bull’s eye” w celu zdobywania punktów.
2. 105 – trafianie w segmenty punktowe od 5 do 20 oraz „bull’s eye”.
3. 110 – trafianie w segmenty punktowe od 10 do 20 oraz „bull’s eye”.
4. 115 – trafianie w segmenty punktowe od 15 do 20 oraz „bull’s eye”.
5. Każdy gracz zdobywa punkty tylko wtedy, gdy trafi wskazany numer przy danym rzucie. W przeciwnym razie nie otrzymuje punktów.
  - Zwycięzcą zostaje gracz z najwyższym wynikiem po zakończeniu gry.

### **G17 Forty One (040)**

1. Wynik początkowy to 40 punktów. W każdej turze gracz wykonuje trzy rzuty w segmenty: 20, 19, 18, 17, 16, 15, „bull’s eye” i 41.
  - Trafienie w dowolny z tych segmentów dodaje punkty zgodnie z normalnymi zasadami.
  - Jeśli w trzech rzutach gracz nie trafi żadnego z wybranych segmentów, zostaje wyeliminowany z gry lub jego wynik 40 punktów zostaje zmniejszony o połowę.
  - Ostatni z trzech rzutów w turze musi trafić w segment 41, w przeciwnym razie wynik zostaje zmniejszony o połowę.
2. Po zakończeniu gry zwycięzcą zostaje gracz z najwyższym wynikiem.

### **G18 Double Down (D40)**

1. Wynik początkowy to 40 punktów. Gra przebiega według kolejności segmentów: 15, 16 – trafienie w dowolny segment liczy się jako 1x; 17, 18 – liczy się jako 2x; 19, 20, „bull’s eye” – liczy się jako 3x.
2. Punkty są sumowane po każdym trafieniu. Jeśli gracz spudłuje trzema rzutkami w turze lub zostanie wyeliminowany z gry, jego wynik zostaje zmniejszony o połowę.
3. Po zakończeniu gry zwycięzcą zostaje gracz z najwyższym wynikiem.

### **G19 Gotcha (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)**

1. Losowo wybierany jest segment numerowy, w który gracz musi trafić w maksymalnie 10 rzutach.
2. Każdy gracz zaczyna z wynikiem 0. Po każdym trafieniu punkty są sumowane. Jeśli gracz osiągnie dokładnie wymaganą liczbę punktów, wygrywa. Jeśli przekroczy tę liczbę (tzw. „burst dart”), jego punkty z tej tury nie są liczone.
3. Jeśli drugi gracz osiągnie ten sam wynik co pierwszy, wygrywa drugi gracz, a wynik pierwszego zostaje wyzerowany.

### **G20 Big Little — Simple (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

1. Losowo wybierany jest segment numerowy, w który gracz musi trafić.

Każdy gracz ma określoną liczbę punktów początkowych. Gdy punkty spadną do zera, gracz zostaje wyeliminowany z gry. Pierwszy gracz musi trafić w segment wyznaczony przez komputer.

2. Jeśli trafi w segment w pierwszym lub drugim rzucie, w ostatnim rzucie wybiera nowy segment punktowy. Jeśli nie trafi, segment ten wybiera drugi gracz. Jeśli gracz nie trafi w wyznaczony segment w ciągu 3 rzutów, traci 1 punkt.
3. Dozwolone są trafienia w segment pojedynczy, podwójny lub potrójny.
4. Wygrywa gracz, który jako ostatni pozostanie w grze.

### **G21 Big Little — Hard (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

1. Losowo wybierany jest segment numerowy, w który gracz musi trafić w maksymalnie 10 rzutach.
2. Każdy gracz ma określoną liczbę punktów początkowych. Gdy punkty spadną do zera, gracz zostaje wyeliminowany. Pierwszy gracz musi trafić w segment wyznaczony przez komputer.
3. Jeśli trafi w segment w pierwszym lub drugim rzucie, w ostatnim rzucie wybiera nowy segment punktowy. Jeśli nie trafi, segment ten wybiera drugi gracz. Jeśli gracz nie trafi w wyznaczony segment w ciągu 3 rzutów, traci 1 punkt.

Gracz musi trafić w wyznaczony segment lub w segment o tej samej wartości punktowej w pojedynczym, podwójnym lub potrójnym trafieniu.

4. Wygrywa gracz, który jako ostatni pozostanie w grze.

### **G22 Killer (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

1. Losowo wybierany jest segment numerowy, w który gracz musi trafić w maksymalnie 10 rzutach.
2. Po rozpoczęciu gry na wyświetlaczu pojawia się komunikat „SLT” (Select) zachęcający gracza do wyboru własnego segmentu punktowego. Pierwszy trafiony segment staje się jego segmentem. Następnie naciska się przycisk NEXT, aby kolejny gracz mógł wybrać swój segment. Po wyborze segmentów przez wszystkich graczy gra się rozpoczyna. Nie można wybrać segmentu już zajętego przez innego gracza.

3. Gra zaczyna się po wyborze segmentów. Tylko gracz trafiający w swój własny segment może zostać „killerem” (zabójcą). Killer może atakować segmenty innych graczy.
4. Jeśli inny killer trafi w segment innego gracza, ten gracz traci 1 punkt. Wynik jest widoczny na wyświetlaczu.
5. Jeśli killer trafi w swój własny segment, traci status killera i traci 1 punkt.
6. Killer próbuje trafiać w segmenty innych graczy, aby ich eliminować.

Trafienie w segment punktowy powoduje komunikat „Yes”, w przeciwnym wypadku „No”.

7. Killer może trafiać wyłącznie w swój segment lub w segment innego gracza.
8. Wygrywa gracz, który jako ostatni pozostanie w grze.
9. W tej wersji może grać maksymalnie dwóch dodatkowych graczy.

#### **G23 Killer – Double (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)**

1. Losowo wybierany jest segment numerowy, w który gracz musi trafić w maksymalnie 10 rzutach.
2. Po rozpoczęciu gry na wyświetlaczu pojawia się komunikat „SLT” (Select), zachęcający gracza do wyboru własnego segmentu punktowego. Pierwszy trafiony segment staje się jego segmentem. Następnie naciska się przycisk **NEXT**, aby kolejny gracz mógł wybrać swój segment. Po wyborze segmentów przez wszystkich graczy gra się rozpoczyna.
3. Tylko gracz trafiający w swój własny segment może zostać killerem. Killer może atakować segmenty innych graczy.
4. Jeśli killer trafi w segment innego gracza, ten gracz traci 1 punkt. Wynik może zostać wyświetlony na ekranie.
5. Jeśli killer trafi w swój własny segment, traci status killera i traci 1 punkt.
6. Killer próbuje trafiać w segmenty innych graczy, aby ich eliminować.

**Trafienie w segment punktowy powoduje komunikat „Yes”, w przeciwnym wypadku „No”.**

7. Istnieje także możliwość wyboru segmentu podwójnego (207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) jako segmentu „killer”.
8. Wygrywa gracz, który jako ostatni pozostanie w grze.
9. W tej wersji może grać maksymalnie dwóch dodatkowych graczy.

#### **G24 Killer – Triple (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)**

1. Losowo wybierany jest segment numerowy, w który gracz musi trafić w maksymalnie 10 rzutach.
2. Po rozpoczęciu gry na wyświetlaczu pojawia się komunikat „SLT” (Select), zachęcający gracza do wyboru własnego segmentu punktowego. Pierwszy trafiony segment staje się jego segmentem. Następnie naciska się przycisk **NEXT**, aby kolejny gracz mógł wybrać swój segment. Po wyborze segmentów przez wszystkich graczy gra się rozpoczyna.
3. Tylko gracz trafiający w swój własny segment może zostać killerem. Killer może atakować segmenty innych graczy.
4. Jeśli killer trafi w segment innego gracza, ten gracz traci 1 punkt. Wynik może być wyświetlony na ekranie.
5. Jeśli killer trafi w swój własny segment, traci status killera i traci 1 punkt.

**Killer, trafiając w segment innego gracza, powoduje utratę 1 punktu przez tego gracza.**

6. Trafienie w segment punktowy powoduje komunikat „Yes”, w przeciwnym razie „No”.
7. Można także wybrać segment potrójny (307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) jako segment „killer”.
8. Wygrywa gracz, który jako ostatni pozostanie w grze.
9. W tej wersji może grać maksymalnie dwóch dodatkowych graczy.

#### **G25 Shoot Out (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

1. Losowo wybierany jest segment numerowy, w który gracz musi trafić w maksymalnie 10 rzutach.
2. Komputer może wybrać segment losowo – gracz ma 10 sekund na trafienie w niego. Jeśli czas minie, próba zostaje anulowana. Trafienie skutkuje komunikatem „Yes”, chybienie – „No”.
3. Trafienie w pojedynczy, podwójny lub potrójny segment punktowy powoduje utratę 1 punktu.

4. Zwycięzcą zostaje gracz, który jako pierwszy osiągnie 0 punktów.

#### **G26 Legs Over (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

1. Losowo wybierany jest segment numerowy, w który gracz musi trafić w maksymalnie 10 rzutach.
2. Każdy gracz stara się zdobyć więcej punktów niż gracz poprzedzający.

**Jeśli wynik gracza jest równy lub niższy niż wynik poprzedniego gracza, traci on 1 punkt.**

3. Brak możliwości pominięcia rzutu – jeśli gracz nie rzuci, musi nacisnąć **Start** i traci 1 punkt.
4. Kiedy wynik gracza spadnie do zera, zostaje on wyeliminowany z gry.
5. Wygrywa gracz, który jako ostatni pozostanie w grze.
6. W tej wersji może grać maksymalnie dwóch dodatkowych graczy.

#### **G27 Legs Under (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)**

1. Losowo wybierany jest segment numerowy, w który gracz musi trafić w maksymalnie 10 rzutach.
2. Każdy gracz stara się uzyskać niższy wynik niż gracz poprzedzający – jeśli jego wynik jest równy lub wyższy, traci 1 punkt.
3. Brak możliwości pominięcia rzutu – jeśli gracz nie rzuci, musi nacisnąć **Start** i traci 1 punkt.
4. Kiedy wynik gracza spadnie do zera, zostaje on wyeliminowany z gry.
5. Wygrywa gracz, który jako ostatni pozostanie w grze.
6. W tej wersji może grać maksymalnie dwóch dodatkowych graczy.

#### **CZYSZCZENIE I KONSERWACJA:**

- Delikatnie odkurz tarczę przy pomocy odkurzacza z końcówką szczelinową lub użyj miękkiego pędzla.
- Możesz też przedmuchać otwory sprężonym powietrzem (w sprayu) – pomoże usunąć pył i drobinki z otworów, w które wchodzi rzutki.
- Użyj lekko wilgotnej (nie mokrej!) miękkiej ściereczki z mikrofibry.
- Do czyszczenia można zastosować łagodny roztwór wody z kilkoma kroplami płynu do mycia naczyń.
- Nie stosuj silnych detergentów, alkoholu ani rozpuszczalników – mogą uszkodzić plastik lub nadruki.
- Upewnij się, że tarcza jest całkowicie sucha przed ponownym podłączeniem do zasilania.

#### **ZASADY BEZPIECZNEGO UŻYTKOWANIA:**

- Używaj zgodnie z przeznaczeniem – tarcza przeznaczona jest wyłącznie do gry w rzutki w pomieszczeniach.
- Zamontuj tarczę na stabilnej, płaskiej powierzchni, na wysokości odpowiedniej do gry, z zachowaniem bezpiecznej odległości od graczy i widzów.
- Zachowaj dystans – podczas rzutu w pobliżu tarczy powinien znajdować się wyłącznie rzucający gracz.
- Ochrona oczu i twarzy – nie kieruj lotek w stronę osób lub zwierząt.
- Zabawa dzieci powinna odbywać się wyłącznie w obecności osoby dorosłej- rzutki mogą spowodować obrażenia
- Unikaj wilgoci – nie używaj tarczy w miejscach o dużej wilgotności i nie wystawiaj jej na działanie wody.

#### **INFORMACJE DOTYCZĄCE BATERII I AKUMULATORÓW**

- Baterie / akumulatory należy trzymać z dala od dzieci.
- Nie należy przechowywać baterii/akumulatorów w łatwo dostępnych miejscach, istnieje bowiem ryzyko, że mogą zostać połknięte przez dzieci lub zwierzęta domowe. W przypadku połknięcia należy jak najszybciej skontaktować się z lekarzem.
- Nieszczelne lub uszkodzone baterie/akumulatory mogą spowodować oparzenia w kontakcie ze skórą, dotykając ich należy więc zawsze stosować odpowiednie rękawice ochronne.
- Baterii/akumulatorów nie wolno zwierać, rozmontowywać lub wrzucać do ognia. Istnieje ryzyko wybuchu!
- Zwykłych baterii jednorazowych nie należy ładować, istnieje bowiem niebezpieczeństwo wybuchu! Należy ładować wyłącznie akumulatory przeznaczone do tego celu, używając przy tym odpowiedniej ładowarki.
- Należy naładować akumulatorki przed ich włożeniem do produktu
- Akumulatorki należy ładować tylko pod nadzorem osoby dorosłej.
- Nie wolno mieszać baterii alkalicznych, standardowych(węglowo-cynkowych) oraz akumulatorów(niklowo-kadmowe).
- Nigdy nie mieszaj nowych i starych baterii.
- Zabrania się ingerencji w przewody zasilające – może to spowodować zwarcie.
- Wyczerpane baterie należy usunąć z produktu.
- Nie wyrzucać zużytych baterii do niesegregowanych śmieci!
- Baterie należy usuwać zgodnie z zasadami utylizacji niebezpiecznych odpadów elektronicznych.

- Jeśli baterie nie zostaną poprawnie zutylizowane, substancje niebezpieczne mogą powodować zagrożenie dla zdrowia ludzkiego lub środowiska naturalnego. Recykling materiałów przyczynia się do ochrony zasobów naturalnych.
- Baterie / akumulatory należy zawsze wkładać zgodnie z polaryzacją (plus/+ i minus/-).
- Typ zasilacza w produkcji: DC 6V.

**Informacja dla konsumenta o postępowaniu ze zużytym sprzętem elektrycznym i elektronicznym:**

Zużyty sprzęt elektryczny i elektroniczny nie może być umieszczany z innymi odpadami z gospodarstw domowych. Sprzęt taki należy zbierać selektywnie, o czym informuje załączone oznakowanie — przekreślony kołowy kontener na odpady. Nie przestrzeganie powyższej zasady, przy nieprawidłowej utylizacji zużytego sprzętu może stanowić zagrożenie dla środowiska naturalnego i zdrowia ludzi, wynikające z obecności w sprzęcie składników niebezpiecznych takich jak np.: okablowanie elektryczne, tworzywo sztuczne, wyłączniki itp. Aby uniknąć powyższego zagrożenia, składniki te powinny zostać zebrane i w odpowiedni sposób przetworzone przez wyspecjalizowane firmy. Samodzielne demontowanie zużytego sprzętu jest niedopuszczalne. Gospodarstwa domowe spełniają ważną rolę w przyczynianiu się do ponownego użycia i odzysku, w tym recyklingu zużytego sprzętu. Odbywa się to w szczególności poprzez aktywne uczestnictwo w systemie zbierania zużytych urządzeń.



# DE

**Sehr geehrte Damen und Herren, vielen Dank, dass Sie sich für unser Produkt entschieden haben!  
Bevor Sie mit der Verwendung beginnen, lesen Sie bitte die folgenden Anweisungen  
für die korrekte Verwendung des Produkts. Bitte halten Sie diese Anweisungen auf  
Zukunft und seine Empfehlungen zu befolgen, da Nichteinhaltung Leben oder Gesundheit gefährden kann.**

## **Wichtig: BEHALTEN SIE FÜR ZUKÜNFTIGE REFERENZEN!**

- Bitte lesen Sie es vor Gebrauch vollständig durch und befolgen Sie alle Anweisungen im Handbuch.
- Verwenden Sie das Produkt nicht, wenn Teile fehlen oder beschädigt sind.
- Bitte bewahren Sie dieses Handbuch zum späteren Nachschlagen auf.

## **SPEZIFIKATIONEN:**

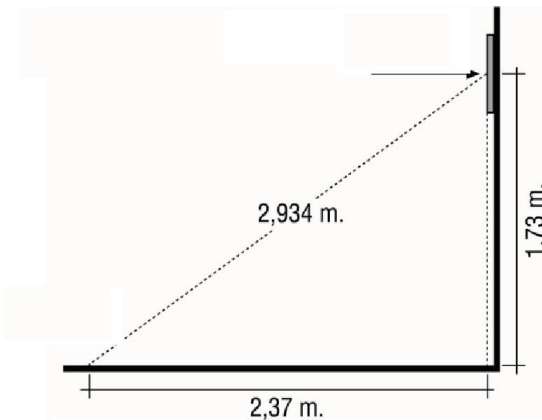
- Produktmaße: 51 x 67 x 7 cm
- Durchmesser der Zählfläche: 35 cm
- Anzahl der Spieler: 1–16 Spieler
- Anzahl der LED-Anzeigen: 4
- Anzahl der Spiele: 27 Spiele und 243 Varianten
- Automatischer Energiesparmodus mit integriertem Speicher
- Sound mit 8-stufiger Lautstärkeregelung
- Englische Sprachausgabe
- Gleichstromnetzteil
- Set enthält: 6 Darts und 50 zusätzliche Spitzen, Adapter

## **FUNKTIONEN:**

Diese moderne elektronische Dartscheibe ist die ideale Wahl für alle, die Wettkampf und Spaß lieben. Dank der vier rot leuchtenden LED-Anzeigen macht die elektronische Zählung das manuelle Zählen überflüssig – die Scheibe zeichnet Treffer automatisch auf. Die Scheibe wird über ein 6-V-Gleichstromnetzteil mit Strom versorgt und schaltet nach 10 Minuten Inaktivität automatisch in den Energiesparmodus.

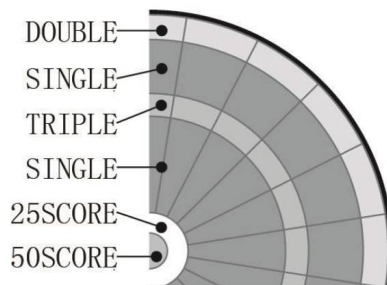
## **INSTALLATIONSANLEITUNG:**

Wählen Sie einen Standort mit ca. 3 Metern Freiraum vor der Dartscheibe. Montieren Sie die Dartscheibe so, dass der Abstand vom Boden zur Mitte 1,73 Meter beträgt, und befestigen Sie sie anschließend sicher an der Wand. Spieler sollten während des Spiels 2,37 Meter von der Dartscheibe entfernt stehen.



## **Bewertungsmethode:**

- Einzelsegment – „Single“ – eine Basis
- Doppelsegment – „Double“ – zwei Basen
- Dreifachsegment – „Triple“ – drei Basen
- Volltreffer – 25 Punkte
- Doppelter Volltreffer – 50 Punkte



## **Bedienungsanleitung**

1. Drücken Sie die POWER-Taste. Nach dem Erklingen der Melodie wechselt das Gerät in den Standby-Modus.
2. Wählen Sie mit der GAME-Taste ein Spiel (G01–G27) aus. Mit der GAME-Taste können Sie das Spiel auch beenden und zum Hauptmenü zurückkehren.
3. Mit der OPTION/SCORE-Taste können Sie Unterspiele innerhalb des ausgewählten Spiels (G01–G27) auswählen und den aktuellen Punktestand während des Spiels überprüfen.
4. Mit der Taste „SPIELER & TEAM / ELIMINIEREN“ können Sie vor Spielbeginn die Anzahl der Spieler, Teams oder einen Spielmodus gegen den Computer (auch Cybermatch genannt) auswählen. Mit dieser Taste können Sie auch den aktuellen Spielstand während des Spiels zurücksetzen oder neu starten.
5. Mit der Taste „DOPPEL / MISS“ aktivieren Sie die Funktionen „Doppelt“ und „Master“ (in Spiel G02) sowie die Funktion „Miss“ während des Spiels.
6. Mit der Taste „HANDICAP“ legen Sie den Schwierigkeitsgrad für jeden Spieler fest. Drücken Sie „SPIELER & TEAM / ELIMINIEREN“, um einen Spieler auszuwählen, und drücken Sie anschließend „HANDICAP“, um dessen Punktestand festzulegen. So können Sie Startpunkte für alle Spieler festlegen.
7. Mit der Taste „TON“ stellen Sie die Lautstärke ein.
8. Mit der Taste „START / WEITER“ starten Sie das Spiel und wechseln zum nächsten Spieler.

## **TONANZEIGEN:**

- Laser – ein Ton, der nach dem Treffen des Punktesegments ertönt.
- Doppelt – ein Ton, der nach dem Treffen des Doppelpunktesegments ertönt.
- Triple – ein Ton, der nach dem Treffen des Dreifach-Wertungssegments ertönt.
- Score – eine Meldung, die angibt, dass der Spieler Punkte erzielt hat.
- Close – ein Ton, der beim Schließen der Wertungssegmente ertönt.
- Open – ein Ton, der beim Öffnen der Wertungssegmente ertönt.
- Too High – ein Ton, der ertönt, wenn der Punktestand auf 0 herunterzählt.
- Winner – ein Ton, der ertönt, wenn der Gewinner feststeht.
- Bull's Eye – ein Ton, der nach dem Treffen der Mitte der Scheibe ertönt.
- Music – ein Ton, der den Übergang zum nächsten Spieler ankündigt, nachdem der vorherige Spieler drei Darts geworfen hat.

## **SPIELANLEITUNG:**

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

1. Die Punkte jedes Spielers werden von 0 an gezählt, wobei die Punkte für jeden Treffer addiert werden. Der erste Spieler, der die festgelegte Punktzahl erreicht, ist der Gewinner.
2. Sobald ein Gewinner feststeht, können die verbleibenden Spieler weiterspielen, bis alle Spieler fertig sind.

### **G02 Countdown (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)**

1. Die Punkte jedes Spielers werden von der festgelegten Startzahl abgezogen. Der erste Spieler, der 0 erreicht, ist der Gewinner. 2. Spieler können mit der DOUBLE IN/OUT-Taste zwischen verschiedenen Spielmodi wählen:
  - Std – STANDARD.
  - Din – „Double In“ – ein Modus, in dem das Spiel erst nach Erreichen eines Doppel-Doppel-Punktesegments beginnt.

## **SPIELMODI:**

- Dou – Double Out – In diesem Modus kann das Spiel nur durch das Treffen eines Doppelpunktsegments beendet werden. Bei Nichterfüllung der Bedingung wird zusätzlich eine Meldung über einen Fehltreffer angezeigt.
- Dio – Double In/Out – In diesem Modus kann das Spiel nur nach dem Treffen eines Doppelpunktsegments beginnen und enden.
- Ain – Master In – Das Spiel beginnt erst nach dem Treffen eines Doppel- oder Dreifachpunktsegments.
- AiD – Master In / Double Out – Das Spiel beginnt nach dem Treffen eines Doppel- oder Dreifachpunktsegments und endet mit einem Doppelpunktsegment. Sinkt der Punktestand des Spielers während des Spiels auf „1“, spricht man von „Overloading Scoring“, und die Runde wird nicht gezählt.
- Aou – Master Out – Das Spiel endet nach dem Treffen eines Doppel- oder Dreifachpunktsegments. Sinkt der Punktestand eines Spielers auf „1“, spricht man von einem „Burst Dart“, und der Spieler erhält für diese Runde keine Punkte, sondern behält seinen Punktestand aus der vorherigen Runde.
- DiA – Double In / Master Out – Das Spiel beginnt mit einem Doppelpunkttreffer und endet mit einem Doppel- oder Dreifachpunkttreffer. Sinkt der Punktestand des Spielers auf „1“, wird die Runde nicht gewertet.
- Aio – Master In / Master Out – Das Spiel beginnt mit einem Doppel- oder Dreifachpunkttreffer und endet ebenso. Sinkt der Punktestand des Spielers auf „1“, spricht man von einem „Burst Dart“ und der Spieler erhält für diese Runde keine Punkte, sondern behält seinen Punktestand aus der vorherigen Runde.

### **G03 Rundenuhr (5, 10, 15, 20)**

1. Das Treffen eines der folgenden Segmente bringt Punkte:
  - „5“ – Einzel: 5 Punkte
  - „10“ – Einzel: 10 Punkte
  - „15“ – Einzel: 15 Punkte
  - „20“ – Einzel: 20 Punkte
2. Spieler erhalten nur Punkte für das Treffen der richtigen Segmente.
3. Die Spieler folgen den Anweisungen des Computers (das Symbol „01“ steht für ein Einzelsegment). Ein richtiger Treffer führt zu „Ja“, ein falscher Treffer zu „Nein“.

### G04 Rundenuhr – Doppelt (205, 210, 215, 220)

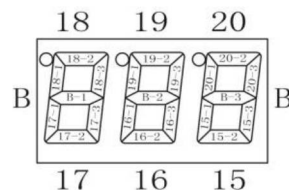
- Das Spiel wird nur durch das Treffen von Doppelpunktsegmenten gewertet:
  - „205“ – Doppelsegment: 5 Punkte
  - „210“ – Doppelsegment: 10 Punkte
  - „215“ – Doppelsegment: 15 Punkte
  - „220“ – Doppelsegment: 20 Punkte
- Die Spieler folgen den Anweisungen des Computers – ein richtiger Tipp führt zu „Ja“, ein falscher Tipp zu „Nein“.

### G05 Rundenuhr – Dreifach (305, 310, 315, 320)

- Das Spiel wird nur durch das Treffen von Dreifachpunktsegmenten gewertet:
  - „305“ – Dreifachsegment: 5 Punkte
  - „310“ – Dreifachsegment: 10 Punkte
  - „315“ – Dreifachsegment: 15 Punkte
  - „320“ – Dreifachsegment: 20 Punkte
- Die Spieler folgen den Anweisungen des Computers – ein richtiger Treffer führt zu einer „Ja“-Meldung, ein falscher Treffer zu einer „Nein“-Meldung.

### G06 Einfaches Cricket (000, 020, 025)

- Nur die Segmente 15, 16, 17, 18, 19, 20 und das Bullauge (Mitte des Spielfelds) sind aktiv.
- Der Spieler, der jedes der erforderlichen Segmente dreimal trifft, hat gewonnen. ◦ Ein Einzelpunktsegment zählt als 1 Mal.
  - Ein Doppelpunktsegment zählt als 2 Mal.
  - Ein Dreifachpunktsegment zählt als 3 Mal.
- Spielmodi:
  - 000 – Du kannst jedes der Segmente 15, 16, 17, 18, 19, 20 und das Bullauge treffen; es gibt keine festgelegte Reihenfolge.
  - 020 – Das Spiel beginnt, nachdem du Segment 20 dreimal getroffen hast. Anschließend musst du 19, 18, 17, 16, 15 und das Herz (die Mitte der Zielscheibe) treffen. ◦ 025 – Das Spiel beginnt, nachdem du dreimal das Bullauge getroffen hast. Anschließend musst du 15, 16, 17, 18, 19 und 20 treffen.
- Jedem Segment ist eine LED-Anzeige zugeordnet (siehe Abbildung). Sobald ein Segment getroffen wurde, erlischt die LED.



### G07 Cricket-Punkte (E00, E20, E25)

- Nur die Segmente 15, 16, 17, 18, 19, 20 und das Bullauge sind aktiv.
- Der Spieler, der jedes der erforderlichen Segmente dreimal trifft, hat gewonnen.
  - Das Treffen eines Einzelpunktsegments zählt als 1 Mal.
  - Das Treffen eines Doppelpunktsegments zählt als 2 Mal.
- E00 – Jedes der Segmente 15, 16, 17, 18, 19, 20 und das Bullauge (die Mitte der Zielscheibe) kann in beliebiger Reihenfolge getroffen werden.
  - E20 – Das Spiel beginnt, nachdem Segment 20 dreimal getroffen wurde. Dann werden 19, 18, 17, 16, 15 und das Bullauge in dieser Reihenfolge getroffen. • E25 – Das Spiel beginnt, nachdem das Bullauge dreimal getroffen wurde. Anschließend müssen die Spieler die Punkte 15, 16, 17, 18, 19 und 20 in dieser Reihenfolge treffen.
- Jedes Wertungssegment ist „offen“ und kann erst gewertet werden, nachdem ein Spieler es dreimal getroffen hat. Nach dreimaligem Treffen wird das Segment „geschlossen“ und es können keine weiteren Punkte mehr erzielt werden, wenn alle Spieler es geschlossen haben.
- Die Spieler würfeln in ihrem Zug drei Mal und fahren dann mit der „Offen“- und Wertungsphase fort.
- Wenn andere Spieler dreimal daneben werfen, können sie weitermachen und versuchen, auf ihren eigenen Segmenten zu punkten.
- Wenn alle Spieler in einem Zug dasselbe Segment treffen, wird es „geschlossen“ und es können keine weiteren Punkte mehr auf anderen Segmenten erzielt werden.
- Nachdem alle Segmente geschlossen sind, gewinnt der Spieler mit der höchsten Punktzahl.

### G08 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25)

- Das Spiel ist gültig, wenn eines der Segmente 15, 16, 17, 18, 19, 20 und das Bullauge getroffen wird.
- Der erste Spieler, der jedes der aufgeführten Segmente dreimal trifft, hat gewonnen.
  - Ein einzelnes Segment zählt als 1 Mal.
  - Ein doppeltes Segment zählt als 2 Mal.
  - Ein dreifaches Segment zählt als 3 Mal.
- C00 – Jedes der Segmente 15, 16, 17, 18, 19, 20 und das Bullauge kann in beliebiger Reihenfolge getroffen werden. • C20 – Das Spiel beginnt, nachdem das Segment 20 dreimal getroffen wurde. Anschließend werden 19, 18, 17, 16, 15 und das Bullauge in dieser Reihenfolge getroffen.
  - C25 – Das Spiel beginnt, nachdem dreimal das Bullseye getroffen wurde. Anschließend wurden in dieser Reihenfolge 15, 16, 17, 18, 19 und 20 getroffen.
- Jeder Spieler muss das Zählsegment dreimal treffen, um es zu öffnen und Punkte zu erzielen.
- Alle erzielten Punkte eines Spielers werden zu den Punkten des Gegners addiert (umgekehrte Wertung).
- Jeder Spieler muss das Segment dreimal treffen, um Punkte erzielen zu können.

7. Verfehlt der Gegner das Segment dreimal, darf der Spieler das offene Segment weiter treffen, um seine Punktzahl zu erhöhen.
8. Sobald alle Spieler ein Segment dreimal getroffen haben, ist es geschlossen und es können keine weiteren Punkte mehr erzielt werden. Ein anderes Segment muss ausgewählt werden.
9. Sobald alle Segmente geschlossen sind, gewinnt der Spieler mit den wenigsten Punkten (anders als beim traditionellen Cricket).

### **G09 Doppelpunkt-Cricket (D00, D20, D25)**

Um ein Segment zu öffnen, muss der erste Wurf das Doppelpunkt-Segment treffen. Das Spiel folgt dann den Regeln des Punkte-Cricket.

### **G10 Penny-Schiebe-Cricket (P00, P20, P25)**

Dieses Spiel ähnelt Cricket, allerdings werden nur die Segmente 15 bis 20 und das Bullauge verwendet.

Das Spiel verwendet die Segmente 15, 16, 17, 18, 19, 20 und das Bullauge. Ziel ist es, jede Zahl dreimal zu treffen, bevor zur nächsten übergegangen wird.

- Einzelsegment = 1 Punkt
- Doppelsegment = 2 Punkte
- Dreifachsegment = 3 Punkte

Erzielt ein Spieler mehr als 3 Punkte in einer bestimmten Zahl, werden die überzähligen Punkte auf die nächste Zahl übertragen. Der erste Spieler, der in allen Zahlen 3 Punkte erzielt, gewinnt.

(Hinweis: Das Spiel erfordert mindestens zwei Runden, oft auch mehr.)

#### **Detaillierte Regeln:**

1. Das Spiel gilt nur für die Segmente 15, 16, 17, 18, 19, 20 und das Bullauge. Punkte erhält der nächste Spieler innerhalb von drei Würfen.
2. Der erste Spieler, der die erforderlichen drei Würfe in einem bestimmten Segment trifft, schließt dieses ab:
  - Ein einzelnes Segment zählt als 1 Treffer.
  - Ein doppeltes Segment zählt als 2 Treffer.
  - Ein dreifaches Segment zählt als 3 Treffer.
3. P00 – Sie können jedes der Segmente 15, 16, 17, 18, 19, 20 und das Bullauge in beliebiger Reihenfolge treffen.
4. P20 – Das Spiel beginnt, nachdem Segment 20 dreimal getroffen wurde. Anschließend werden 19, 18, 17, 16, 15 und das Bullauge in dieser Reihenfolge getroffen.
5. P25 – Das Spiel beginnt, nachdem dreimal das Bullauge getroffen wurde. Anschließend werden in dieser Reihenfolge die Segmente 15, 16, 17, 18, 19 und 20 getroffen.
6. Jedes Segment verfügt über drei LED-Anzeigen. Bei einem Treffer erlischt eine LED. Wenn alle drei LEDs eines Segments erlöschen, ist das Segment geschlossen.
7. Der erste Spieler, der alle LEDs in allen Segmenten ausschaltet, hat gewonnen.

### **G11 Scram Cricket (A00)**

Scram Cricket ist eine Variante von Cricket. Es besteht aus zwei Runden.

#### **REGELN:**

1. Das Spiel wird nur mit zwei Spielern gespielt und besteht aus zwei Runden. 2. Die erste Runde besteht aus zwei Teilen:
  - Teil 1: Der Spieler schließt die Segmente 15–20 und 25 („Bullauge“).
  - Teil 2: Solange die Segmente 15–20 und 25 offen sind, erhält der andere Spieler Punkte, indem er diese Segmente trifft.
  - Nachdem alle Segmente geschlossen sind, tauschen die Spieler die Rollen.
3. Die zweite Runde verläuft analog, jedoch mit vertauschten Spielerrollen.
4. Nach Abschluss der zweiten Runde gewinnt der Spieler mit der höchsten Punktzahl.

### **G12 Golf (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)**

1. Das Spiel verwendet die folgenden Segmente: 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90.
2. Der Spieler muss die Segmente von 1 bis 18 in der richtigen Reihenfolge treffen (z. B. Segment 1 in der ersten Runde, Segment 2 in der zweiten Runde usw.).
  - Bei einem korrekten Treffer wird „JA“ angezeigt.
  - Andernfalls wird „NEIN“ angezeigt.
3. Ziel ist es, die niedrigstmögliche Punktzahl zu erreichen.
  - Werden drei Darts in einer Runde verfehlt, gilt dies als „schlechter Dart“ und es wird ein Strafpunkt vergeben.

#### **Wertung:**

- Dreifachpunkt-Segment = 1 Punkt (Adler-Dart)
- Doppelpunkt-Segment = 2 Punkte (Vogel-Dart)
- Einzelpunkt-Segment = 3 Punkte

Sie können eine beliebige Anzahl der drei Darts pro Runde verwenden, aber nur der letzte Dart zählt.

4. Trifft Ihr mit dem ersten Dart ein Einzelpunkt-Segment und erzielt 3 Punkte, könnt Ihr in die nächste Runde gehen. Möchtet Ihr jedoch eine niedrigere Punktzahl erreichen, könnt Ihr weiterwerfen. Verfehlen jedoch die verbleibenden zwei Darts, erhaltet Ihr 5 Strafpunkte.

5. Der Spieler, der die gewählte Punktzahl erreicht, scheidet aus. Wenn alle Spieler ausgeschieden sind oder alle 18 Runden gespielt wurden, gewinnt der Spieler mit der niedrigsten Punktzahl.

### **G13 Bingo (132, 141, 168, 189)**

1. Die Segmentnummern werden zufällig angezeigt. Der erste Spieler, der alle Zahlen dreimal richtig hat, gewinnt. Bei richtiger Übereinstimmung erscheint die Meldung „Ja“, andernfalls „Nein“.

2. Reihenfolge der Zahlen für jeden Spielmodus:

- 132 – Folgende Zahlen müssen der Reihe nach richtig sein: 15, 4, 8, 14, 3
- 141 – Folgende Zahlen müssen der Reihe nach richtig sein: 17, 13, 9, 7, 1
- 168 – Folgende Zahlen müssen der Reihe nach richtig sein: 20, 16, 12, 6, 2
- 189 – Folgende Zahlen müssen der Reihe nach richtig sein: 19, 10, 18, 5, 11

3. Der Spieler muss jede Zahl der Reihe dreimal richtig haben, bevor er zur nächsten Zahl übergehen kann.

- Treffer eines Einzelpunktsegments = 1 Mal

#### **G14 Höchstpunktzahl (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

1. Das Spiel ist gültig, sobald ein beliebiges Punktsegment getroffen wird.

2. (03, 05 ... 21) bestimmt die Gesamtzahl der Spielzüge. Jeder Spieler hat 3 Würfe pro Zug.

3. Wertung:

- Treffer eines Einzelpunktsegments = X1
- Treffer eines Doppelpunktsegments = X2
- Treffer eines Dreifachpunktsegments = X3

4. Nach Abschluss aller Spielzüge gewinnt der Spieler mit der höchsten Punktzahl.

#### **G15 Alle Fünf (31, 41, 51, 61, 71, 81, 91)**

(Hinweis: Wenn keine Darts gefunden werden, drücken Sie die Taste „MISS“.)

1. In jeder Runde muss der Spieler eine Gesamtpunktzahl erreichen, die ein Vielfaches von 5 ist. Jede „Fünf“ zählt als ein Punkt.

- Beispiel: Trifft ein Spieler in einer Runde Abschnitte mit 2, 8 und 5 Punkten, beträgt die Gesamtpunktzahl 15.  $15 \div 5 = 3$ , der Spieler erhält also 3 Punkte.

2. Es werden keine Punkte vergeben, wenn:

- a) die Gesamtpunktzahl der drei Würfe nicht durch 5 teilbar ist.
- b) der Spieler den dritten Wurf verfehlt, obwohl die Summe der ersten beiden Würfe durch 5 teilbar ist.

3. Gewinner ist der Spieler, der Punkte aus den folgenden Segmenten erzielt: 31, 41, 51, 61, 71, 81, 91.

4. Die in jeder Runde erzielten Punkte werden durch 5 geteilt. Die Punkte nach der Division werden addiert, und Gewinner ist der erste Spieler, der die erforderlichen Segmentwerte (31, 41, 51, 61, 71, 81, 91) erreicht. Fälle, in denen keine Punkte vergeben werden:

- a) Die Punktzahl nach drei Würfen ist nicht durch 5 teilbar.
- b) der letzte Wurf ist ein Fehlwurf, auch wenn die Gesamtpunktzahl der ersten beiden Würfe durch 5 teilbar ist. In diesem Fall muss der Spieler die WEITER-Taste drücken, um den Zug zu beenden.

#### **G16 Shanghai (101, 105, 110, 115)**

1. 101 – Trifft man die Punktefelder 1 bis 20 und das Bullauge, erhält man Punkte.

2. 105 – Trifft man die Punktefelder 5 bis 20 und das Bullauge.

3. 110 – Trifft man die Punktefelder 10 bis 20 und das Bullauge.

4. 115 – Trifft man die Punktefelder 15 bis 20 und das Bullauge. 5. Jeder Spieler erhält nur Punkte, wenn er die angegebene Zahl trifft. Andernfalls erhält er keine Punkte.

- Der Spieler mit der höchsten Punktzahl am Ende des Spiels ist der Gewinner.

#### **G17 Einundvierzig (040)**

1. Der Startwert beträgt 40 Punkte. In jeder Runde würfelt der Spieler dreimal auf den folgenden Segmenten: 20, 19, 18, 17, 16, 15, das Bullauge und 41.

- Das Treffen eines dieser Segmente bringt Punkte gemäß den normalen Regeln.
- Verfehlt ein Spieler dreimal eines der ausgewählten Segmente, scheidet er aus oder sein Punktestand von 40 wird halbiert.
- Der letzte der drei Würfe einer Runde muss Segment 41 treffen, andernfalls wird der Punktestand halbiert.

2. Am Ende des Spiels gewinnt der Spieler mit der höchsten Punktzahl.

#### **G18 Double Down (D40)**

1. Der Startpunktestand beträgt 40 Punkte. Das Spiel wird in der folgenden Reihenfolge fortgesetzt: 15, 16 – das Treffen eines beliebigen Segments zählt als 1x; 17, 18 – zählt als 2x; 19, 20, „Bullauge“ – zählt als 3x.

2. Die Punkte werden nach jedem Treffer addiert. Verfehlt ein Spieler drei Darts in einem Zug oder scheidet aus, halbiert sich seine Punktzahl.

3. Am Ende des Spiels gewinnt der Spieler mit der höchsten Punktzahl.

#### **G19 Gotcha (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)**

1. Ein nummeriertes Segment wird zufällig ausgewählt, das der Spieler in maximal 10 Würfeln treffen muss.

2. Jeder Spieler beginnt mit einem Punktestand von 0. Nach jedem Treffer werden die Punkte addiert. Erreicht ein Spieler die erforderliche Punktzahl genau, gewinnt er. Überschreitet er diese Zahl (sogenannter „Burst Dart“), werden seine Punkte für diesen Zug nicht gezählt.

3. Erreicht der zweite Spieler die gleiche Punktzahl wie der erste, gewinnt dieser, und die Punktzahl des ersten Spielers wird auf null zurückgesetzt.

#### **G20 Big Little – Einfach (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

1. Ein nummeriertes Segment wird zufällig ausgewählt, das der Spieler treffen muss.

Jeder Spieler hat einen festgelegten Startpunkt. Bei Erreichen von null Punkten scheidet der Spieler aus. Der erste Spieler muss das vom Computer festgelegte Segment treffen.

2. Trifft er mit dem ersten oder zweiten Dart ein Segment, wählt er mit dem letzten Dart ein neues Punktsegment. Verfehlt er, wählt der zweite Spieler dieses Segment. Verfehlt ein Spieler das festgelegte Segment innerhalb von drei Darts, verliert er 1 Punkt.

3. Einzel-, Doppel- oder Dreifachsegmente sind erlaubt.

4. Der letzte im Spiel verbleibende Spieler gewinnt.

#### **G21 Groß Klein – Schwer (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

1. Ein nummeriertes Segment wird zufällig ausgewählt, das der Spieler in maximal 10 Würfeln treffen muss.
2. Jeder Spieler hat einen festen Startpunkt. Bei Null Punkten scheidet der Spieler aus. Der erste Spieler muss das vom Computer vorgegebene Segment treffen.
3. Trifft der Spieler beim ersten oder zweiten Wurf ein Segment, wählt er beim letzten Wurf ein neues Punktesegment. Verfehlt er, wählt der zweite Spieler dieses Segment. Verfehlt ein Spieler das vorgegebene Segment innerhalb von 3 Würfeln, verliert er 1 Punkt. Der Spieler muss das vorgegebene Segment oder ein Segment mit gleichem Punktwert in einem Einzel-, Doppel- oder Dreifachwurf treffen.
4. Der letzte im Spiel verbleibende Spieler gewinnt.

#### **G22 Killer (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

1. Ein nummeriertes Segment wird zufällig ausgewählt, das der Spieler mit maximal 10 Würfeln treffen muss.
2. Sobald das Spiel beginnt, wird der Spieler auf dem Display aufgefordert, sein eigenes Wertungssegment auszuwählen. Das erste getroffene Segment wird zu seinem Segment. Drücken Sie anschließend die WEITER-Taste, damit der nächste Spieler sein Segment auswählen kann. Sobald alle Spieler ihre Segmente ausgewählt haben, beginnt das Spiel. Ein bereits von einem anderen Spieler besetztes Segment kann nicht ausgewählt werden.
3. Das Spiel beginnt, nachdem die Segmente ausgewählt wurden. Nur ein Spieler, der sein eigenes Segment trifft, kann zum „Killer“ werden. Der Killer kann die Segmente anderer Spieler angreifen.
4. Trifft ein anderer Killer das Segment eines anderen Spielers, verliert dieser Spieler 1 Punkt. Der Punktestand wird angezeigt.
5. Trifft der Killer sein eigenes Segment, verliert er den Killer-Status und 1 Punkt.
6. Der Killer versucht, die Segmente anderer Spieler zu treffen, um sie zu eliminieren. Das Treffen eines Wertungssegments löst eine „Ja“-Meldung aus, andernfalls eine „Nein“-Meldung.
7. Der Killer kann nur sein eigenes Segment oder das Segment eines anderen Spielers treffen.
8. Der letzte im Spiel verbleibende Spieler gewinnt.
9. Bis zu zwei weitere Spieler können in dieser Version mitspielen.

#### **G23 Killer – Doppelt (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)**

1. Ein nummeriertes Segment wird zufällig ausgewählt, das der Spieler mit maximal 10 Würfeln treffen muss.
2. Sobald das Spiel beginnt, erscheint die Meldung „SLT“ (Select) auf dem Display und fordert den Spieler auf, sein eigenes Wertungssegment auszuwählen. Das erste getroffene Segment wird zu seinem Segment. Anschließend wird die NEXT-Taste gedrückt, damit der nächste Spieler sein Segment auswählen kann. Sobald alle Spieler ihre Segmente ausgewählt haben, beginnt das Spiel.
3. Nur der Spieler, der sein eigenes Segment trifft, kann zum Killer werden. Der Killer kann die Segmente anderer Spieler angreifen.
4. Trifft der Killer das Segment eines anderen Spielers, verliert dieser 1 Punkt. Der Punktestand kann auf dem Bildschirm angezeigt werden.
5. Trifft der Killer sein eigenes Segment, verliert er den Killerstatus und 1 Punkt.
6. Der Killer versucht, die Segmente anderer Spieler zu treffen, um sie zu eliminieren. Trifft er das punktende Segment, wird eine „Ja“-Meldung angezeigt; andernfalls wird eine „Nein“-Meldung angezeigt.
7. Es ist auch möglich, ein Doppelsegment (207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) als „Killer“-Segment auszuwählen.
8. Der letzte verbleibende Spieler gewinnt.
9. Maximal zwei weitere Spieler können in dieser Version spielen.

#### **G24 Killer – Dreifach (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)**

1. Ein nummeriertes Segment wird zufällig ausgewählt, das der Spieler mit maximal 10 Würfeln treffen muss.
2. Sobald das Spiel beginnt, wird der Spieler auf dem Display aufgefordert, sein eigenes Wertungssegment auszuwählen. Das erste getroffene Segment wird zu seinem Segment. Anschließend wird die WEITER-Taste gedrückt, damit der nächste Spieler sein Segment auswählen kann. Sobald alle Spieler ihre Segmente ausgewählt haben, beginnt das Spiel.
3. Nur der Spieler, der sein eigenes Segment trifft, kann zum Killer werden. Der Killer kann die Segmente anderer Spieler angreifen.
4. Trifft der Killer das Segment eines anderen Spielers, verliert dieser 1 Punkt. Der Punktestand kann auf dem Bildschirm angezeigt werden.
5. Trifft der Killer sein eigenes Segment, verliert er den Killerstatus und 1 Punkt. Trifft ein Killer das Segment eines anderen Spielers, verliert dieser 1 Punkt.
6. Das Treffen des Wertungssegments löst eine „Ja“-Meldung aus, andernfalls eine „Nein“-Meldung.
7. Sie können auch ein Dreifachsegment (307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) als „Killer“-Segment auswählen.
8. Der letzte im Spiel verbleibende Spieler gewinnt.
9. Bis zu zwei weitere Spieler können in dieser Version mitspielen.

#### **G25 Shoot Out (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

1. Ein nummeriertes Segment wird zufällig ausgewählt, das der Spieler mit maximal 10 Würfeln treffen muss.
2. Der Computer kann ein Segment zufällig auswählen – der Spieler hat 10 Sekunden Zeit, es zu treffen. Läuft der Timer ab, wird der Versuch abgebrochen. Ein Treffer führt zu „Ja“, ein Fehlwurf zu „Nein“.
3. Das Treffen eines Einzel-, Doppel- oder Dreifachpunktsegments führt zu einem Punktabzug.
4. Der erste Spieler, der 0 Punkte erreicht, ist der Gewinner.

#### **G26 Legs Over (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

1. Ein zufällig ausgewähltes Zahlensegment muss mit maximal 10 Würfeln getroffen werden.
2. Jeder Spieler versucht, mehr Punkte zu erzielen als sein Vorgänger. Ist die Punktzahl eines Spielers gleich oder niedriger als die des vorherigen Spielers, verliert er 1 Punkt.

3. Es sind keine Sprünge erlaubt – wer nicht wirft, muss die Start-Taste drücken und verliert 1 Punkt.
4. Erreicht ein Spieler 0 Punkte, scheidet er aus dem Spiel aus.
5. Der letzte stehende Spieler gewinnt. 6. In dieser Version können bis zu zwei zusätzliche Spieler mitspielen.

### **G27 Legs Under (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)**

1. Ein Zahlensegment wird zufällig ausgewählt, das der Spieler mit maximal 10 Darts treffen muss.
2. Jeder Spieler versucht, eine niedrigere Punktzahl als der vorherige Spieler zu erreichen – ist die Punktzahl gleich oder höher, verliert er 1 Punkt.
3. Keine Aussetzer – verfehlt ein Spieler einen Dart, muss er die Starttaste drücken und verliert 1 Punkt.
4. Erreicht ein Spieler null Punkte, scheidet er aus dem Spiel aus.
5. Der letzte verbleibende Spieler gewinnt.
6. Bis zu zwei weitere Spieler können diese Variante spielen.

### **REINIGUNG UND PFLEGE:**

- Entstauben Sie die Dartscheibe vorsichtig mit einem Staubsauger mit Fugendüse oder einer weichen Bürste. - Sie können auch Druckluft (Spray) durch die Löcher blasen, um Staub und Partikel aus den Dartlöchern zu entfernen.
- Verwenden Sie ein leicht feuchtes (nicht nasses!), weiches Mikrofaser Tuch.
- Verwenden Sie zur Reinigung eine milde Lösung aus Wasser und einigen Tropfen Spülmittel.
- Verwenden Sie keine scharfen Reinigungsmittel, Alkohol oder Lösungsmittel – diese können den Kunststoff oder die Aufdrucke beschädigen.
- Stellen Sie sicher, dass die Dartscheibe vollständig trocken ist, bevor Sie sie wieder an die Stromversorgung anschließen.

### **SICHERHEITSHINWEISE:**

- Bestimmungsgemäße Verwendung – diese Dartscheibe ist nur für Indoor-Darts vorgesehen.
- Montieren Sie die Dartscheibe auf einer stabilen, ebenen Fläche in spielgeeigneter Höhe und halten Sie einen Sicherheitsabstand zu Spielern und Zuschauern ein.
- Halten Sie Abstand – nur der Werfer sollte sich während des Werfens in der Nähe der Dartscheibe aufhalten.
- Augen- und Gesichtsschutz – zielen Sie nicht mit den Darts auf Menschen oder Tiere. - Kinder sollten nur unter Aufsicht eines Erwachsenen spielen – Darts können Verletzungen verursachen.
- Vermeiden Sie Feuchtigkeit – verwenden Sie die Dartscheibe nicht bei hoher Luftfeuchtigkeit und setzen Sie sie keinem Wasser aus.

### **INFORMATIONEN ZU BATTERIEN UND WIEDERAUFLADBAREN BATTERIEN**

- Batterien/Akkus außerhalb der Reichweite von Kindern aufbewahren.
- Batterien/Akkus nicht an leicht zugänglichen Orten aufbewahren, da die Gefahr besteht, dass sie von Kindern oder Haustieren verschluckt werden. Bei Verschlucken sofort einen Arzt aufsuchen.
- Auslaufende oder beschädigte Batterien/Akkus können bei Hautkontakt Verbrennungen verursachen. Tragen Sie daher beim Umgang mit ihnen stets geeignete Schutzhandschuhe.
- Batterien/Akkus nicht kurzschließen, zerlegen oder ins Feuer werfen. Es besteht Explosionsgefahr!
- Herkömmliche Einwegbatterien nicht wiederaufladen, da Explosionsgefahr besteht! Laden Sie die dafür vorgesehenen Batterien nur mit einem geeigneten Ladegerät auf. - Laden Sie die Batterien vor dem Einlegen in das Produkt.
- Laden Sie die Batterien nur unter Aufsicht von Erwachsenen.
- Mischen Sie keine Alkali-, Standard- (Kohle-Zink) und wiederaufladbaren (Nickel-Cadmium) Batterien.
- Mischen Sie niemals neue und alte Batterien.
- Manipulieren Sie nicht die Netzkabel – dies kann einen Kurzschluss verursachen.
- Entfernen Sie leere Batterien aus dem Produkt.
- Entsorgen Sie gebrauchte Batterien nicht im unsortierten Hausmüll!
- Batterien sind gemäß den Richtlinien zur Entsorgung von gefährlichem Elektronikschrott zu entsorgen.
- Werden Batterien nicht ordnungsgemäß entsorgt, können gefährliche Stoffe eine Gefahr für die menschliche Gesundheit oder die Umwelt darstellen. Recycling trägt zur Schonung natürlicher Ressourcen bei.
- Setzen Sie Batterien/Akkus immer mit der richtigen Polarität ein (Plus/+ und Minus/-).
- Stromversorgung im Produkt: DC 6 V.

### **Verbraucherinformationen zum Umgang mit gebrauchten Elektro- und Elektronikgeräten:**

Elektro- und Elektronik-Altgeräte dürfen nicht mit dem Hausmüll entsorgt werden. Diese Geräte sind gemäß der angebrachten Kennzeichnung – einer durchgestrichenen Mülltonne – einer getrennten Sammlung zuzuführen. Die Nichtbeachtung dieser Regel und die daraus resultierende unsachgemäße Entsorgung von Altgeräten können aufgrund gefährlicher Komponenten wie elektrischer Leitungen, Kunststoff, Schalter usw. eine Gefahr für die Umwelt und die menschliche Gesundheit darstellen. Um dieses Risiko zu vermeiden, sollten diese Komponenten von spezialisierten Unternehmen gesammelt und ordnungsgemäß entsorgt werden. Die Selbstdemontage von Altgeräten ist verboten. Haushalte spielen eine wichtige Rolle bei der Wiederverwendung und Verwertung, einschließlich des Recyclings, von Altgeräten. Dies wird insbesondere durch die aktive Teilnahme an Abfallsammelsystemen erreicht.



# CS

**Dámy a pánové, děkujeme vám za zakoupení našeho produktu!  
Před zahájením používání si přečtěte následující pokyny  
pro správné použití produktu. Tyto pokyny si prosím ponechejte  
dodržovat její doporučení, protože nedodržení může ohrozit život nebo zdraví.**

## **Důležité: UCHOVÁVEJTE BUDOUCNOST!**

- Před použitím si jej prosím pečlivě přečtěte a postupujte podle pokynů v příručce.
- Nepoužívejte výrobek, pokud některá část chybí nebo je poškozena.
- Tuto příručku si prosím uschovejte pro budoucí použití.

## **SPECIFIKACE:**

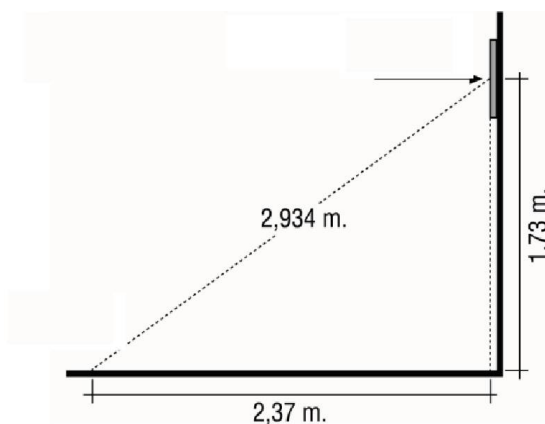
- Rozměry výrobku: 51x67x7 cm
- Průměr skórovací plochy: 35 cm
- Počet hráčů: 1-16 hráčů
- Počet LED displejů: 4
- Počet her: 27 her a 243 variant
- Automatická úspora energie s vestavěnou pamětí
- Zvuk s 8stupňovou regulací hlasitosti
- Anglický dabing
- Napájecí zdroj
- Sada obsahuje: 6 šipek a 50 dalších hrotů, adaptér

## **VLASTNOSTI:**

Tento moderní elektronický terč je skvělou volbou pro ty, kteří si rádi zazávodí a zahrají si. Díky 4 červeně podsvíceným LED displejům eliminuje elektronické skórování nutnost ručního zaznamenávání skóre – terč automaticky zaznamenává zásahy. Je napájen 6V DC zdrojem a po 10 minutách nečinnosti se automaticky přepne do úsporného režimu.

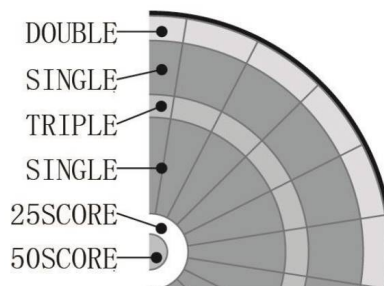
## **NÁVOD K INSTALACI:**

Vyberte si místo s přibližně 3 metry volného prostoru před terčem. Terč na šipky namontujte tak, aby vzdálenost od podlahy ke středu byla 1,73 metru, a poté jej bezpečně připevněte ke zdi. Hráči by měli během hry stát 2,37 metru od terče.



## **Pravidla pro skórování**

- Jednoduchý segment - "Jednoduchý" – jedna báze
- Dvojitý segment - "Dvojitý" – dvě báze
- Trojité segment - "Trojitý" – tři báze
- Terén - 25 bodů
- Dvojitý terč - 50 bodů



## Návod k obsluze

1. Stisknete tlačítko POWER – po zaznění melodie se zařízení přepne do pohotovostního režimu hry.
2. Pomocí tlačítka GAME vyberte hru (G01—G27). Tlačítko GAME lze také použít k ukončení hry a návratu do hlavní nabídky.
3. Tlačítko OPTION/SCORE slouží k výběru dílčích her ve vybrané hře (G01—G27) a ke kontrole aktuálního skóre hráče během hry.
4. Před zahájením hry použijte tlačítko PLAYER & TEAM / ELIMINATE k výběru počtu hráčů, týmů nebo herního režimu proti počítači (také známého jako kybernetický zápas). Toto tlačítko se také používá k resetování nebo restartování aktuálního skóre hodu během hry.
5. Tlačítko DOUBLE / MISS se používá k aktivaci funkcí „double“ a „master“ (ve hře G02) a funkce „miss“ během hry.
6. Tlačítko HANDICAP se používá k nastavení úrovně obtížnosti pro každého hráče. Stisknutím tlačítka PLAYER & TEAM / ELIMINATE vyberte hráče a poté stisknete HANDICAP pro nastavení jeho přiřazeného skóre. To vám umožní nastavit počáteční body pro všechny hráče.
7. Tlačítko SOUND se používá k nastavení hlasitosti zvuku.
8. Tlačítko START / NEXT se používá ke spuštění hry a postupu k dalšímu hráči.

## ZVUKOVÉ INDIKACE:

- Laser – zvuk přehrávaný po zásahu bodovacího segmentu.
- Double – zvuk přehrávaný po zásahu dvojbodového bodovacího segmentu.
- Trojitý – zvuk přehrávaný po zásahu trojitého bodovacího segmentu.
- Skóre – zpráva oznamující, že hráč získal body.
- Zavřít – zvuk přehrávaný při uzavření bodovacích segmentů.
- Otevřeno – zvuk přehrávaný při otevírání bodovacích segmentů.
- Příliš vysoká – zvuk přehrávaný, když se skóre odpočítává do 0.
- Vítěz – zvuk přehrávaný při určení vítěze.
- Střední bod – zvuk přehrávaný po zásahu do středu hrací desky.
- Hudba – zvuk oznamující přechod k dalšímu hráči poté, co předchozí hráč hodil tři šipky.

## HERNÍ INSTRUKCE:

### G01 Počítání (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)

1. Skóre každého hráče se počítá od 0, přičemž se sčítají body za každý zásah. První hráč, který dosáhne stanoveného skóre, je vítězem.
2. Jakmile je určen vítěz, zbývající hráči mohou pokračovat ve hře, dokud všichni hráči nedohrají.

### G02 Odpočítávání (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

1. Skóre každého hráče se odečte od stanoveného startovního čísla. První hráč, který dosáhne 0, vyhrává.
2. Hráči si mohou vybrat různé herní režimy pomocí tlačítka DOUBLE IN/OUT:
  - Std – STANDARD.
  - Din – „Double In“ – režim, ve kterém hra začíná až po dosažení segmentu double-double point.

## HERNÍ REŽIMY:

- Dou – Double Out – V tomto režimu může hra skončit pouze zásahem segmentu s dvojitým bodem. Pokud podmínka není splněna, zobrazí se také zpráva o nesprávném zásahu.
- Dio – Double In/Out – V tomto režimu může hra začít a skončit pouze po zásahu segmentu s dvojitým bodem.
- Ain – Master In – Hra začíná pouze po zásahu segmentu s dvojitým nebo trojitým bodem.
- AiD – Master In / Double Out – Hra začíná po zásahu segmentu s dvojitým nebo trojitým bodem a končí segmentem s dvojitým bodem. Pokud skóre hráče během hry klesne na „1“, nazývá se to „přetížení bodování“ a dané kolo se nepočítá.
- Aou – Master Out – Hra končí po zásahu segmentu s dvojitým nebo trojitým bodem. Pokud skóre hráče klesne na „1“, nazývá se to „burst dart“ a hráč za dané kolo nezíská body, skóre z předchozího kola si ponechá.
- DiA – Double In / Master Out – Hra začíná dvojitým nebo trojitým zásahem a končí dvojitým nebo trojitým zásahem. Pokud skóre hráče klesne na „1“, kolo se nepočítá.
- Aio – Master In / Master Out – Hra začíná dvojitým nebo trojitým zásahem a končí stejným způsobem. Pokud skóre hráče klesne na „1“, nazývá se to „burst dart“ a hráč za dané kolo nezíská body, skóre si ponechá z předchozího kola.

### G03 Čas na kolo (5, 10, 15, 20)

1. Zásah kteréhokoli z následujících segmentů uděluje body:
  - „5“ – jednoduchý: 5 bodů
  - „10“ – jednoduchý: 10 bodů
  - „15“ – jednoduchý: 15 bodů
  - „20“ – jednoduchý: 20 bodů
2. Hráči získávají body pouze za zásahy správných segmentů.
3. Hráči se řídí pokyny počítače (symbol „01“ označuje jeden segment). Správný zásah vede k odpovědi „Ano“, zatímco nesprávný zásah vede k odpovědi „Ne“.

### G04 Kulatý čas – Dvojitý (205, 210, 215, 220)

1. Hra se boduje pouze zásahem segmentů s dvojitým bodem:
  - „205“ – dvojitý segment: 5 bodů
  - „210“ – dvojitý segment: 10 bodů
  - „215“ – dvojitý segment: 15 bodů
  - „220“ – dvojitý segment: 20 bodů
2. Hráči se řídí pokyny počítače – správný tip vede k odpovědi „Ano“, nesprávný tip vede k odpovědi „Ne“.

### G05 Kulatý čas – Trojitý (305, 310, 315, 320)

1. Hra se boduje pouze zásahem trojitých segmentů:

- "305" – trojitý segment: 5 bodů
- "310" – trojitý segment: 10 bodů
- "315" – trojitý segment: 15 bodů
- "320" – trojitý segment: 20 bodů

2. Hráči se řídí pokyny počítače – správný zásah vede ke zprávě „Ano“ a nesprávný zásah vede ke zprávě „Ne“.

### G06 Jednoduchý kriket (000, 020, 025)

1. Aktivní jsou pouze segmenty 15, 16, 17, 18, 19, 20 a terč (střed hrací desky).

2. Hráč, který zasáhne každý z požadovaných segmentů třikrát, vyhrává. ◦ Zásah segmentu s jedním bodem se počítá jako 1 zásah

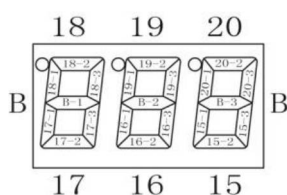
◦ Zásah segmentu s dvěma body se počítá jako 2 zásahy

◦ Zásah segmentu s třemi body se počítá jako 3 zásahy

3. Herní režimy:

◦ 000 – Můžete zasáhnout kterýkoli ze segmentů 15, 16, 17, 18, 19, 20 a terč; není stanoveno žádné pořadí.

◦ 020 – Hra začíná po trojnásobném zásahu segmentu 20, poté musíte zasáhnout 19, 18, 17, 16, 15 a srdce (střed terče). ◦ 025 – Hra začíná po trojnásobném zásahu terče. Poté musíte zasáhnout 15, 16, 17, 18, 19 a 20. 4. Každý segment má přiřazený LED indikátor (jak je znázorněno na obrázku). Jakmile je segment zasažen, LED indikátor zhasne.



### G07 Skóre v kriketu (E00, E20, E25)

1. Aktivní jsou pouze segmenty 15, 16, 17, 18, 19, 20 a terč.

2. Hráč, který zasáhne každý z požadovaných segmentů třikrát, vyhrává.

◦ Zasažení segmentu s jedním bodem se počítá jako 1 zásah.

◦ Zasažení segmentu s dvěma body se počítá jako 2 zásahy.

3. E00 – Lze zasáhnout kterýkoli ze segmentů 15, 16, 17, 18, 19, 20 a terč (střed terče) v libovolném pořadí.

• E20 – Hra začíná po třech zásazích segmentu 20. Poté se v tomto pořadí zasáhnou segmenty 19, 18, 17, 16, 15 a terč. • E25 – Hra začíná po třech zásazích terče. Poté musí hráči trefit čísla 15, 16, 17, 18, 19 a 20 v tomto pořadí.

4. Každý bodovací segment je „otevřený“ a lze jej skórovat až poté, co jej hráč zasáhne třikrát. Po třech zásazích se segment „uzavře“ a další skórování nelze provádět, pokud jej všichni hráči uzavřeli.

5. Hráči ve svém tahu hodí třikrát a poté pokračují do fáze „otevření“ a skórování.

6. Pokud ostatní hráči minou tři hody, mohou pokračovat a pokusit se skórovat ve svých vlastních segmentech.

7. Pokud všichni hráči v jednom tahu zasáhnou stejný segment, segment se „uzavře“ a další skórování nelze provádět.

8. Po uzavření všech segmentů vyhrává hráč s nejvyšším skóre.

### G08 Kriket s podřezaným hrdlem (C00, C20, C25)

1. Hra je platná, pokud je zasažen kterýkoli ze segmentů 15, 16, 17, 18, 19, 20 a terč.

2. První hráč, který zasáhne každý z uvedených segmentů třikrát, vyhrává.

◦ Zasažení jednoho segmentu se počítá jako 1krát

◦ Zasažení dvojitého segmentu se počítá jako 2krát

◦ Zasažení trojitého segmentu se počítá jako 3krát

3. C00 – Lze zasáhnout kterýkoli ze segmentů 15, 16, 17, 18, 19, 20 a terč, v libovolném pořadí. • C20 – Hra začíná po třech zasaženích segmentu 20 a poté po zasažení segmentů 19, 18, 17, 16, 15 a terče v tomto pořadí.

• C25 – Hra začíná po třech zásazích do terče a poté po zásahu bodů 15, 16, 17, 18, 19 a 20 v tomto pořadí.

4. Každý hráč musí třikrát zasáhnout bodovaný segment, aby se „otevřel“ a umožnilo se skórování.

5. Všechny body získané hráčem se přičtou ke skóre soupeře (obrácené skórování).

6. Každý hráč musí třikrát zasáhnout segment, aby na něm mohl skórovat.

7. Pokud soupeř třikrát mine segment, může pokračovat v zásahu do „otevřeného“ segmentu a zvyšovat si tak své skóre. 8. Jakmile všichni hráči třikrát zasáhnou segment, je „uzavřený“ a další skórování není možné. Poté je nutné zvolit jiný segment.

9. Jakmile jsou všechny segmenty uzavřeny, vyhrává hráč s nejnižším počtem bodů (na rozdíl od tradičního kriketu).

### G09 Kriket s dvojitým skóre (D00, D20, D25)

Pokud si hráči přejí „otevřít“ segment, první hod musí zasáhnout segment s dvojitým skóre. Hra se dále řídí pravidly kriketu s bodováním.

### G10 Kriket s házením pencí (P00, P20, P25)

Tato hra je podobná kriketu, ale používají se pouze segmenty 15 až 20 a terč.

Hra používá segmenty 15, 16, 17, 18, 19, 20 a terč. Cílem je zasáhnout každé číslo třikrát, než se přejde k dalšímu. • Zasažení jednoho segmentu = 1 bod

• Zasažení dvojitého segmentu = 2 body

• Zasažení trojitého segmentu = 3 body

Pokud hráč získá v daném čísle více než 3 body, přebytečné body se převedou na další číslo.

Vyhrává první hráč, který získá 3 body ve všech číslech.  
(Poznámka: Hra vyžaduje alespoň dvě kola, a často i více.)

#### **Podrobná pravidla:**

1. Hra se vztahuje pouze na segmenty 15, 16, 17, 18, 19, 20 a terč. Body se udělují dalšímu hráči do tří hodů.
2. První hráč, který v daném segmentu provede požadované tři hody, jej uzavře:
  - Zásah jednoho segmentu se počítá jako 1 zásah
  - Zásah dvojitého segmentu se počítá jako 2 zásahy
  - Zásah trojitého segmentu se počítá jako 3 zásahy
3. P00 – Můžete zasáhnout kterýkoli ze segmentů 15, 16, 17, 18, 19, 20 a terč, v libovolném pořadí. 4. P20 – Hra začíná po třech zásazích segmentu 20 a poté po zásahu segmentů 19, 18, 17, 16, 15 a terče v tomto pořadí.
5. P25 – Hra začíná po třech zásazích do terče a následném zásahu čísel 15, 16, 17, 18, 19 a 20 v tomto pořadí.
6. Každý segment má tři LED indikátory. Po zásahu jedna LED zhasne. Když všechny tři LED diody v segmentu zhasnou, segment se uzavře.
7. První hráč, který zhasne všechny LED diody ve všech segmentech, vyhrává.

#### **G11 Scram Cricket (A00)**

Scram Cricket je varianta kriketu. Skládá se ze dvou kol.

#### **PRAVIDLA:**

1. Hra se hraje pouze se dvěma hráči a skládá se ze dvou kol.
2. První kolo je rozděleno do dvou částí:
  - První část: Hráč uzavře segmenty 15–20 a 25 („terč“).
  - Druhá část: Dokud jsou segmenty 15–20 a 25 otevřené, druhý hráč získává body zásahem těchto segmentů.
  - Po uzavření všech segmentů si hráči vymění role.
3. Druhé kolo probíhá podobně, ale s obrácenými rolami hráčů.
4. Po dokončení druhého kola vyhrává hráč s nejvyšším skóre.

#### **G12 Golf (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)**

1. Hra používá následující segmenty: 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90.
2. Hráč musí trefit segmenty s čísly 1 až 18 ve správném pořadí (např. segment 1 v prvním kole, segment 2 ve druhém kole atd.).
  - Pokud je trefení správné, zobrazí se zpráva „ANO“.
  - Pokud ne, zobrazí se zpráva „NE“.
3. Cílem je dosáhnout co nejnižšího skóre.
  - Pokud se v daném kole netrefí tři šípky, je to považováno za „špatnou šipku“ a je udělen trestný bod.

#### **Hodnocení:**

- Zásah trojbodového segmentu = 1 bod (orlí šipka)
- Zásah dvoubodového segmentu = 2 body (ptáčí šipka)
- Zásah jednobodového segmentu = 3 body

V kole můžete použít libovolný počet ze 3 šipek, ale do bodování se započítává pouze poslední šipka.

4. Pokud se trefíte jednobodovým segmentem první šipkou a získáte 3 body, můžete postoupit do dalšího kola. Pokud však chcete dosáhnout nižšího skóre, můžete v házení pokračovat – pokud se však zbývající dvě šípky netrefí, dostanete trest 5 bodů.
5. Hráč, který dosáhne zvoleného počtu bodů, je ze hry vyřazen. Když jsou vyřazeni všichni hráči nebo je odehráno všech 18 kol, vítězí hráč s nejnižším skóre.

#### **G13 Bingo (132, 141, 168, 189)**

1. Čísla segmentů se zobrazí náhodně. První hráč, který uhodne všechna čísla třikrát, vyhrává. Pokud je shoda správná, zobrazí se zpráva „Ano“; v opačném případě se zobrazí zpráva „Ne“.
2. Pořadí shod pro každý herní režim:
  - 132 – uhodněte následující čísla v pořadí: 15, 4, 8, 14, 3
  - 141 – uhodněte následující čísla v pořadí: 17, 13, 9, 7, 1
  - 168 – uhodněte následující čísla v pořadí: 20, 16, 12, 6, 2
  - 189 – uhodněte následující čísla v pořadí: 19, 10, 18, 5, 11
3. Hráč musí uhodnout každé číslo v pořadí třikrát, než přejde k dalšímu číslu.
  - Zasažení segmentu s jedním bodem = 1krát

#### **G14 Hi—Score (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

1. Hra je platná, když je zasažen libovolný segment bodu.
2. (03, 05 ... 21) určuje celkový počet tahů ve hře. Každý hráč má 3 hody na tah.
3. Bodování:
  - Zasažení segmentu s jedním bodem = X1
  - Zasažení segmentu s dvěma body = X2
  - Zasažení segmentu s třemi body = X3
4. Po dokončení všech tahů vyhrává hráč s nejvyšším skóre.

### G15 Všech pět (31, 41, 51, 61, 71, 81, 91)

(Poznámka: Pokud nejsou nalezeny žádné šipky, stiskněte tlačítko „MISS“.)

1. V každém kole musí hráč dosáhnout celkového skóre, které je násobkem 5. Každá „pětka“ se počítá jako jeden bod.
  - Příklad: Pokud hráč v jednom kole zasáhne segmenty 2, 8 a 5 bodů, celkové skóre je 15.  $15 \div 5 = 3$ , takže hráč získá 3 body.
2. Body se neudělují, pokud:
  - a) Celkové skóre tří hodů není dělitelné 5.
  - b) Hráč mine třetí hod, i když součet prvních dvou hodů je dělitelný 5.
3. Vítězem je hráč, který získá skóre z následujících segmentů: 31, 41, 51, 61, 71, 81, 91.
4. Body získané v každém kole se vydělí 5. Skóre po dělení se sečtou a vítězem je první hráč, který získá požadovaný počet bodů v segmentech (31, 41, 51, 61, 71, 81, 91). Případy, kdy se body neudělují:
  - a) Skóre po třech hodech není dělitelné 5.
  - b) Poslední hod je minutelný, i když je součet bodů z prvních dvou hodů dělitelný 5. V tomto případě musí hráč stisknout tlačítko DALŠÍ, aby ukončil tah.

### G16 Šanghaj (101, 105, 110, 115)

1. 101 – zasažení bodových segmentů 1 až 20 a terče pro získání bodů.
2. 105 – zasažení bodových segmentů 5 až 20 a terče.
3. 110 – zasažení bodových segmentů 10 až 20 a terče.
4. 115 – zasažení bodových segmentů 15 až 20 a terče. 5. Každý hráč získává body pouze tehdy, pokud trefí určené číslo při hodu. Jinak nezískává žádné body.
  - Hráč s nejvyšším skóre na konci hry je vítězem.

### G17 Čtyřicet jedna (040)

1. Počáteční skóre je 40 bodů. V každém tahu hráč hází třikrát na následujících segmentech: 20, 19, 18, 17, 16, 15, terč a 41.
  - Zasažení kteréhokoli z těchto segmentů přidává body podle běžných pravidel.
  - Pokud hráč mine kterýkoli z vybraných segmentů při třech hodech, je vyřazen ze hry nebo se jeho skóre 40 sníží na polovinu.
  - Poslední ze tří hodů v tahu musí zasáhnout segment 41, jinak se jeho skóre sníží na polovinu.
2. Na konci hry vítězí hráč s nejvyšším skóre.

### G18 Double Down (D40)

1. Počáteční skóre je 40 bodů. Hra probíhá v následujícím pořadí: 15, 16 – zasažení kteréhokoli segmentu se počítá jako 1x; 17, 18 – počítá se jako 2x; 19, 20, „terč“ – počítá se jako 3x.
2. Body se sčítají po každém zásahu. Pokud hráč v tahu mine tři šipky nebo je vyřazen ze hry, jeho skóre se sníží na polovinu.
3. Na konci hry vyhrává hráč s nejvyšším skóre.

### G19 Gotcha (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

1. Náhodně se vybere očíslovaný segment, který musí hráč trefit maximálně 10 hody.
2. Každý hráč začíná se skóre 0. Po každém zásahu se body sečtou. Pokud hráč dosáhne přesně požadovaného počtu bodů, vyhrává. Pokud tento počet překročí (tzv. „burst dart“), jeho body za dané kolo se nepočítají.
3. Pokud druhý hráč dosáhne stejného skóre jako první, vyhrává druhý hráč a skóre prvního hráče se vynuluje.

### G20 Velký malý — Jednoduché (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

1. Náhodně je vybrán očíslovaný segment, který musí hráč trefit. Každý hráč má stanovený počáteční bod. Když body dosáhnou nuly, hráč je vyřazen ze hry. První hráč musí trefit segment určený počítačem.
2. Pokud trefí segment první nebo druhou šipkou, zvolí si nový bodový segment poslední šipkou. Pokud se netrefí, zvolí si tento segment druhý hráč. Pokud hráč mine určený segment do tří šipek, ztrácí 1 bod.
3. Povoleny jsou jednoduché, dvojité nebo trojitě segmenty.
4. Poslední hráč zbývající ve hře vyhrává.

### G21 Velký malý – Těžký (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)

1. Náhodně je vybrán očíslovaný segment, který musí hráč trefit maximálně 10 hody.
2. Každý hráč má stanovený počáteční bod. Když body dosáhnou nuly, hráč je vyřazen. První hráč musí trefit segment určený počítačem.
3. Pokud hráč trefí segment prvním nebo druhým hodem, zvolí si nový bodový segment při svém posledním hodu. Pokud se netrefí, zvolí si tento segment druhý hráč. Pokud hráč mine určený segment do 3 hodů, ztrácí 1 bod. Hráč musí trefit určený segment nebo segment se stejnou bodovou hodnotou v singlu, double nebo triple.
4. Poslední hráč zbývající ve hře vyhrává.

### G22 Zabiják (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

1. Náhodně se vybere očíslovaný segment, který musí hráč zasáhnout maximálně 10 hody.
2. Jakmile hra začne, displej vyzve hráče k výběru vlastního bodovaného segmentu. První zasažený segment se stane jeho segmentem. Poté stiskněte tlačítko DALŠÍ, aby si další hráč mohl vybrat svůj segment. Jakmile si všichni hráči vyberou své segmenty, hra začíná. Segment, který již obsazen jiným hráčem, nelze vybrat.
3. Hra začíná po výběru segmentů. „Zabijákem“ se může stát pouze hráč, který zasáhne svůj vlastní segment. Zabiják může útočit na segmenty ostatních hráčů.
4. Pokud jiný zabiják zasáhne segment jiného hráče, tento hráč ztratí 1 bod. Zobrazí se skóre.
5. Pokud Zabiják zasáhne svůj vlastní segment, ztratí status Zabijáka a ztratí 1 bod.
6. Zabiják se pokouší zasáhnout segmenty ostatních hráčů, aby je eliminoval. Zásah bodovaného segmentu spustí zprávu „Ano“; jinak zprávu „Ne“.

7. Zabiják může zasáhnout pouze svůj vlastní segment nebo segment jiného hráče.
8. Poslední hráč zbývající ve hře vyhrává.
9. V této verzi mohou hrát až dva další hráči.

### **G23 Zabiják – Dvojitý (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)**

1. Náhodně je vybrán očíslovaný segment, který musí hráč zasáhnout maximálně 10 hody.
2. Jakmile hra začne, na displeji se zobrazí zpráva „SLT“ (Vybrat), která hráče vyzve k výběru vlastního bodovaného segmentu. První zasažený segment se stává jeho segmentem. Poté se stiskne tlačítko DALŠÍ, aby si další hráč mohl vybrat svůj segment. Jakmile si všichni hráči vyberou své segmenty, hra začíná.
3. Zabijákem se může stát pouze hráč, který zasáhne svůj vlastní segment. Zabiják může útočit na segmenty ostatních hráčů.
4. Pokud zabiják zasáhne segment jiného hráče, tento hráč ztratí 1 bod. Skóre lze zobrazit na obrazovce.
5. Pokud zabiják zasáhne svůj vlastní segment, ztratí status zabijáka a ztratí 1 bod.
6. Zabiják se pokouší zasáhnout segmenty ostatních hráčů, aby je eliminoval. Zasažení bodovaného segmentu má za následek zprávu „Ano“; jinak se zobrazí zpráva „Ne“.
7. Je také možné zvolit dvojitý segment (207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) jako „zabijácký“ segment.
8. Poslední přeživší hráč vyhrává.
9. V této verzi mohou hrát maximálně dva další hráči.

### **G24 Zabiják – Trojitý (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)**

1. Náhodně je vybrán očíslovaný segment, který musí hráč zasáhnout maximálně 10 hody.
2. Jakmile hra začne, displej vyzve hráče k výběru vlastního bodovaného segmentu. První zasažený segment se stane jeho segmentem. Poté se stiskne tlačítko DALŠÍ, které umožní dalšímu hráči vybrat si svůj segment. Jakmile si všichni hráči vyberou své segmenty, hra začíná.
3. Zabijákem se může stát pouze hráč, který zasáhne svůj vlastní segment. Zabiják může útočit na segmenty ostatních hráčů.
4. Pokud Zabiják zasáhne segment jiného hráče, tento hráč ztratí 1 bod. Skóre lze zobrazit na obrazovce.
5. Pokud Zabiják zasáhne svůj vlastní segment, ztratí status Zabijáka a ztratí 1 bod. Zabiják, který zasáhne segment jiného hráče, způsobí, že tento hráč ztratí 1 bod.
6. Zásah bodovaného segmentu spustí zprávu „Ano“; jinak zprávu „Ne“.
7. Můžete také zvolit trojitý segment (307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) jako „zabijácký“ segment.
8. Poslední hráč zbývající ve hře vyhrává.
9. V této verzi mohou hrát až dva další hráči.

### **G25 Shoot Out (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

1. Náhodně je vybrán očíslovaný segment, který musí hráč zasáhnout maximálně 10 hody.
2. Počítač může náhodně vybrat segment – hráč má na jeho zasažení 10 sekund. Pokud časovač vyprší, pokus se zruší. Zásah má za následek zprávu „Ano“, minutí zprávu „Ne“.
3. Zásah jednoho, dvou nebo tříbodového segmentu má za následek ztrátu 1 bodu.
4. První hráč, který dosáhne 0 bodů, vyhrává.

### **G26 Nohy nad (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

1. Náhodně je vybrán číselný segment, který musí hráč zasáhnout maximálně 10 hody.
2. Každý hráč se snaží získat více bodů než hráč před ním. Pokud je skóre hráče stejné nebo nižší než skóre předchozího hráče, ztrácí 1 bod.
3. Přeskoky nejsou povoleny – pokud hráč nehází, musí stisknout Start a ztratí 1 bod.
4. Když skóre hráče dosáhne nuly, je vyřazen ze hry.
5. Poslední hráč, který zůstane naživu, vyhrává. 6. V této verzi mohou hrát až dva další hráči.

### **G27 Nohy pod šipkami (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)**

1. Náhodně se vybere číselný segment, který musí hráč trefit maximálně 10 šipkami.
2. Každý hráč se snaží dosáhnout nižšího skóre než hráč před ním – pokud je jeho skóre stejné nebo vyšší, ztrácí 1 bod.
3. Žádné přeskokování – pokud hráč mine šipku, musí stisknout Start a ztratí 1 bod.
4. Když skóre hráče dosáhne nuly, je vyřazen ze hry.
5. Poslední hráč, který zůstane na místě, vyhrává.
6. V této verzi mohou hrát až dva další hráči.

### **ČIŠTĚNÍ A ÚDRŽBA:**

- Terč jemně vysajte vysavačem se štěrbinovou tryskou nebo použijte měkký kartáč.
- Můžete také profouknout stlačený vzduch (sprej) otvory, abyste odstranili prach a částice z otvorů pro šipky.
- Používejte mírně navlhčený (ne mokrý!) měkký hadřík z mikrovlákna.
- K čištění použijte jemný roztok vody s několika kapkami saponátu na nádobí.
- Nepoužívejte silné čisticí prostředky, alkohol ani rozpouštědla – mohou poškodit plast nebo potisk.
- Před opětovným připojením k napájení se ujistěte, že je terč zcela suchý.

### **BEZPEČNOSTNÍ PRAVIDLA:**

- Používejte k určenému účelu – tento terč je určen pouze pro vnitřní šipky.
- Namontujte terč na stabilní, rovný povrch, ve výšce vhodné pro hru, a dodržujte bezpečnou vzdálenost od hráčů a diváků.
- Dodržujte odstup – během házení by měl být v blízkosti terče pouze házeč.
- Ochrana očí a obličejů – nemířte šipkami na lidi ani zvířata.
- Děti by si měly hrát pouze pod dohledem dospělé osoby – šipky mohou způsobit zranění.
- Vyhněte se vlhkosti – nepoužívejte terč ve vysoké vlhkosti a nevystavujte jej vodě.

## INFORMACE O BATERIÍCH A DOBÍJECÍCH BATERIÍCH

- Uchovávejte baterie/dobíjecí baterie mimo dosah dětí.
- Neskladujte baterie/dobíjecí baterie na snadno přístupných místech, hrozí riziko jejich spolknutí dětmi nebo domácími zvířaty. V případě spolknutí okamžitě vyhledejte lékaře.
- Vytékající nebo poškozené baterie/dobíjecí baterie mohou při kontaktu s kůží způsobit popáleniny, proto s nimi vždy používejte vhodné ochranné rukavice.
- Baterie/dobíjecí baterie nezkratujte, nerozebírejte ani nevhazujte do ohně. Hrozí nebezpečí výbuchu!
- Nenabíjejte standardní jednorázové baterie, hrozí nebezpečí výbuchu! Nabíjejte pouze baterie určené k tomuto účelu pomocí vhodné nabíječky. - Baterie nabíjte před vložením do výrobku.
- Baterie nabíjejte pouze pod dohledem dospělé osoby.
- Nekombinujte alkalické, standardní (uhlík-zinkové) a dobíjecí (nikl-kadmiové) baterie.
- Nikdy nekombinujte nové a staré baterie.
- Nemanipulujte s napájecími kabely – mohlo by dojít ke zkratu.
- Vyměňte vybité baterie z výrobku.
- Použité baterie nevhazujte do netříděného odpadu! - Baterie by měly být likvidovány v souladu s pokyny pro likvidaci nebezpečného elektronického odpadu.
- Pokud nejsou baterie řádně likvidovány, mohou nebezpečné látky představovat riziko pro lidské zdraví nebo životní prostředí. Recyklace materiálů pomáhá chránit přírodní zdroje.
- Baterie/dobíjecí baterie vždy vkládejte se správnou polaritou (plus/+ a mínus/-).
- Typ napájení ve výrobku: DC 6V.

### Informace pro spotřebitele o manipulaci s použitými elektrickými a elektronickými zařízeními:

Odpadní elektrická a elektronická zařízení nesmí být likvidována s ostatním domovním odpadem. Taková zařízení by měla být sbírána tříděně, jak je znázorněno na přiloženém označení – přeškrtnutým kontejnerem na odpad s kolečky. Nedodržení tohoto pravidla, které vede k nesprávné likvidaci použitých zařízení, může představovat hrozbu pro životní prostředí a lidské zdraví v důsledku přítomnosti nebezpečných součástí v zařízení, jako jsou elektrické rozvody, plasty, spínače atd. Aby se tomuto riziku předešlo, měly by tyto součásti být sbírány a řádně zpracovávány specializovanými společnostmi. Samostatná demontáž použitých zařízení je zakázána. Domácnosti hrají důležitou roli v přispívání k opětovnému použití a využití, včetně recyklace, použitých zařízení. Toho je dosahováno zejména aktivní účastí v systémech svozu odpadu.



# FR

**Mesdames et Messieurs, merci d'avoir acheté notre produit!**  
**Avant d'utiliser, veuillez lire les instructions suivantes**  
**pour une utilisation correcte du produit. Veuillez garder ces instructions sur**  
**l'avenir et de suivre ses recommandations, car le non-respect peut mettre la vie ou la santé en danger.**

### **Important: GARDER POUR L'AVENIR!**

- Veuillez le lire complètement avant utilisation et suivez toutes les instructions du manuel.
- N'utilisez pas le produit si une pièce est manquante ou endommagée.
- S'il vous plaît garder ce manuel pour référence future.

### **CARACTÉRISTIQUES :**

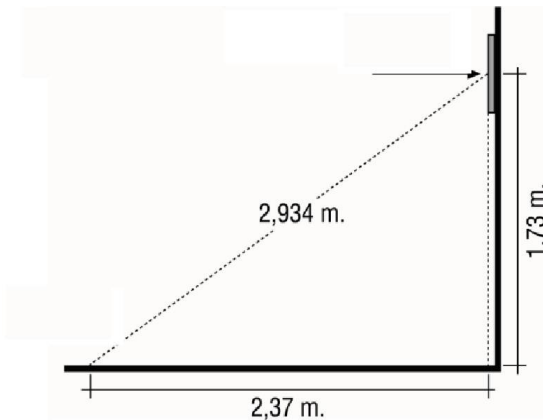
- Dimensions du produit : 51 x 67 x 7 cm
- Diamètre de la zone de score : 35 cm
- Nombre de joueurs : 1 à 16
- Nombre d'écrans LED : 4
- Nombre de parties : 27 parties et 243 variantes
- Économie d'énergie automatique grâce à la mémoire intégrée
- Volume sonore réglable sur 8 niveaux
- Voix off en anglais
- Alimentation CC
- Le jeu comprend : 6 fléchettes, 50 pointes supplémentaires et un adaptateur

### **CARACTÉRISTIQUES :**

Cette cible de fléchettes électronique moderne est idéale pour les amateurs de compétition et de divertissement. Équipée de 4 écrans LED rouges, la fonction de score électronique élimine le besoin de compter manuellement les points : la cible enregistre automatiquement les touches. Alimentée par une alimentation CC de 6 V, elle passe automatiquement en mode économie d'énergie après 10 minutes d'inactivité.

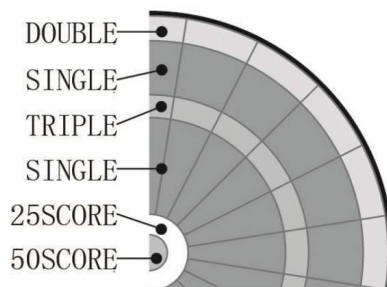
### **INSTRUCTIONS D'INSTALLATION :**

Choisissez un emplacement avec un espace libre d'environ 3 mètres devant la cible. Installez la cible de fléchettes de manière à ce que la distance entre le sol et le centre soit de 1,73 mètre, puis fixez-la solidement au mur. Les joueurs doivent se tenir à 2,37 mètres de la cible pendant la partie.



### **Méthode de notation :**

- Segment simple : une base
- Segment double : deux bases
- Segment triple : trois bases
- Point de mire : 25 points
- Point de mire double : 50 points



### Mode d'emploi

1. Appuyez sur le bouton MARCHE/ARRÊT ; après avoir entendu la mélodie, l'appareil passe en mode veille.
2. Utilisez le bouton JEU pour sélectionner un jeu (G01 à G27). Le bouton JEU permet également de quitter le jeu et de revenir au menu principal.
3. Le bouton OPTION/SCORE permet de sélectionner les sous-jeux du jeu sélectionné (G01 à G27) et de consulter les scores des joueurs pendant la partie.
4. Utilisez le bouton JOUEUR & ÉQUIPE / ÉLIMINER pour sélectionner le nombre de joueurs, les équipes ou un mode de jeu contre l'ordinateur (aussi appelé cyber match) avant de commencer la partie. Ce bouton permet également de réinitialiser ou de relancer le score actuel pendant la partie.
5. Le bouton DOUBLER / MANQUER permet d'activer les fonctions « double » et « maître » (dans le jeu G02) et la fonction « manquer » pendant la partie.
6. Le bouton HANDICAP permet de définir le niveau de difficulté de chaque joueur. Appuyez sur JOUEUR & ÉQUIPE / ÉLIMINER pour sélectionner un joueur, puis sur HANDICAP pour définir son score. Cela vous permet de définir des points de départ pour tous les joueurs.
7. Le bouton SON permet de régler le volume sonore.
8. Le bouton DÉMARRER / SUIVANT permet de démarrer la partie et de passer au joueur suivant.

### INDICATIONS SONORES :

- Laser – un son émis après avoir atteint le segment de score.
- Double – un son émis après avoir atteint le segment de score double.
- Triple – un son émis après avoir touché le segment de score triple.
- Score – un message annonçant que le joueur a marqué des points.
- Fermer – un son émis lors de la fermeture des segments de score.
- Ouvrir – un son émis lors de l'ouverture des segments de score.
- Trop haut – un son émis lorsque le score atteint 0.
- Gagnant – un son émis lorsque le vainqueur est déterminé.
- Centre de la cible – un son émis après avoir touché le centre de la cible.
- Musique – un son annonçant le passage au joueur suivant après que le joueur précédent a lancé trois fléchettes.

### INSTRUCTIONS DU JEU :

#### G01 Compte progressif (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)

1. Le score de chaque joueur est compté à partir de 0, en additionnant les points pour chaque tir. Le premier joueur à atteindre le score défini est déclaré vainqueur.
2. Une fois le gagnant déterminé, les joueurs restants peuvent continuer à jouer jusqu'à ce que tous les joueurs aient terminé.

#### G02 Compte à rebours (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

1. Le score de chaque joueur est soustrait du nombre de départ défini. Le premier joueur à atteindre 0 remporte la partie.
2. Les joueurs peuvent sélectionner différents modes de jeu à l'aide du bouton DOUBLE IN/OUT :
  - Std – STANDARD.
  - Din – « Double In » – mode dans lequel le jeu ne commence qu'après avoir atteint un segment de point double-double.

### MODES DE JEU :

- Dou – Double Out – Dans ce mode, la partie ne peut se terminer qu'en touchant un segment à double point. Un message indiquant une frappe incorrecte s'affiche également si la condition n'est pas remplie.
- Dio – Double In/Out – Dans ce mode, la partie ne peut commencer et se terminer qu'après avoir touché un segment à double point.
- Ain – Master In – La partie ne commence qu'après avoir touché un segment à double ou triple point.
- AiD – Master In / Double Out – La partie commence après avoir touché un segment à double ou triple point et se termine par un segment à double point. Si le score du joueur tombe à « 1 » pendant la partie, on parle de « surcharge de score » et la manche n'est pas comptabilisée.
- Aou – Master Out – La partie se termine après avoir touché un segment à double ou triple point. Si le score d'un joueur tombe à « 1 », on parle de « tir de fléchettes » et le joueur ne marque aucun point pour cette manche, conservant ainsi son score de la manche précédente.
- DiA – Double In / Master Out – La partie commence par un double ou un triple point et se termine par un double ou un triple point. Si le score du joueur tombe à « 1 », la manche n'est pas comptabilisée.
- Aio – Master In / Master Out – La partie commence par un double ou un triple point et se termine de la même manière. Si le score du joueur tombe à « 1 », on parle de « fléchette éclatée » et le joueur ne marque aucun point pour cette manche, conservant son score de la manche précédente.

#### G03 Horloge ronde (5, 10, 15, 20)

1. Toucher l'un des segments suivants rapporte des points :
  - « 5 » – simple : 5 points
  - « 10 » – simple : 10 points
  - « 15 » – simple : 15 points
  - « 20 » – simple : 20 points
2. Les joueurs ne marquent des points que s'ils touchent les bons segments.
3. Les joueurs suivent les instructions de l'ordinateur (le symbole « 01 » indique un segment unique). Une frappe correcte entraîne un message « Oui », tandis qu'une frappe incorrecte entraîne un message « Non ».

#### G04 Horloge ronde – Double (205, 210, 215, 220)

1. Le score est calculé uniquement en frappant des segments de points doubles :

- « 205 » – segment double : 5 points
- « 210 » – segment double : 10 points
- « 215 » – segment double : 15 points
- « 220 » – segment double : 20 points

2. Les joueurs suivent les instructions de l'ordinateur : une bonne réponse entraîne un message « Oui », une mauvaise réponse entraîne un message « Non ».

#### G05 Horloge ronde – Triple (305, 310, 315, 320)

1. Le score est calculé uniquement en atteignant les segments triples :

- « 305 » – segment triple : 5 points
- « 310 » – segment triple : 10 points
- « 315 » – segment triple : 15 points
- « 320 » – segment triple : 20 points

2. Les joueurs suivent les instructions de l'ordinateur : un coup correct entraîne un message « Oui » et un coup incorrect un message « Non ».

#### G06 Cricket simple (000, 020, 025)

1. Seuls les segments 15, 16, 17, 18, 19, 20 et le centre du plateau sont actifs.

2. Le joueur qui atteint chacun des segments requis trois fois gagne. ◦ Toucher un segment à un point compte pour 1 fois.

◦ Toucher un segment à deux points compte pour 2 fois.

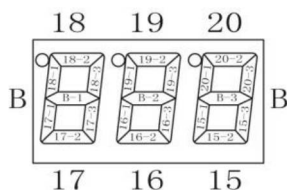
◦ Toucher un segment à trois points compte pour 3 fois.

3. Modes de jeu :

◦ 000 – Vous pouvez toucher n'importe lequel des segments : 15, 16, 17, 18, 19, 20 et le centre de la cible ; il n'y a pas d'ordre prédéfini.

◦ 020 – Le jeu commence après avoir touché le segment 20 trois fois. Vous devez ensuite toucher les segments 19, 18, 17, 16, 15 et le cœur (le centre de la cible). ◦ 025 – Le jeu commence après avoir touché le centre de la cible trois fois. Vous devez ensuite toucher les segments 15, 16, 17, 18, 19 et 20.

4. Chaque segment est doté d'un indicateur LED (comme indiqué sur le schéma). Une fois le segment touché, le voyant s'éteint.



#### G07 Score Cricket (E00, E20, E25)

1. Seuls les segments 15, 16, 17, 18, 19, 20 et le centre de la cible sont actifs.

2. Le joueur qui atteint chacun des segments requis trois fois gagne.

◦ Atteindre un segment à un point compte pour 1 fois.

◦ Atteindre un segment à deux points compte pour 2 fois.

3. E00 – N'importe lequel des segments 15, 16, 17, 18, 19, 20 et le centre de la cible (le centre de la cible) peuvent être atteints, sans ordre particulier.

• E20 – Le jeu commence après avoir atteint le segment 20 trois fois. Puis, les segments 19, 18, 17, 16, 15 et le centre de la cible sont atteints, dans cet ordre. • E25 – Le jeu commence après avoir atteint le centre de la cible trois fois. Les joueurs doivent ensuite atteindre les cases 15, 16, 17, 18, 19 et 20, dans cet ordre.

4. Chaque segment de score est « ouvert » et ne peut être comptabilisé qu'après trois coups. Après trois coups, le segment devient « fermé » et aucun autre score ne peut être comptabilisé si tous les joueurs l'ont fermé.

5. Les joueurs effectuent trois lancers à leur tour, puis passent à la phase « Ouverture » et au décompte des points.

6. Si les autres joueurs ratent trois lancers, ils peuvent continuer et tenter de marquer sur leurs propres segments.

7. Si tous les joueurs atteignent le même segment au cours d'un même tour, il devient « fermé » et aucun autre score ne peut être comptabilisé sur les autres segments.

8. Une fois tous les segments fermés, le joueur ayant le score le plus élevé remporte la partie.

#### G08 Cricket Cut Throat (C00, C20, C25)

1. La partie est valide lorsque l'un des segments 15, 16, 17, 18, 19, 20 et le centre de la cible sont touchés.

2. Le premier joueur à toucher chacun des segments listés trois fois gagne.

◦ Toucher un segment simple compte pour 1 fois

◦ Toucher un segment double compte pour 2 fois

◦ Toucher un segment triple compte pour 3 fois

3. C00 – N'importe lequel des segments 15, 16, 17, 18, 19, 20 et le centre de la cible peuvent être touchés, sans ordre particulier. •

C20 – La partie commence après avoir touché le segment 20 trois fois, puis les segments 19, 18, 17, 16, 15 et le centre de la cible, dans cet ordre.

• C25 – La partie commence après avoir touché le centre de la cible trois fois, puis touché les points 15, 16, 17, 18, 19 et 20, dans cet ordre.

4. Chaque joueur doit toucher le segment de score trois fois pour l'ouvrir et marquer.

5. Tous les points marqués par un joueur sont ajoutés aux scores de ses adversaires (score inversé).
6. Chaque joueur doit toucher le segment trois fois pour pouvoir marquer des points.
7. Si l'adversaire rate le segment trois fois, le joueur peut continuer à toucher le segment « ouvert » pour augmenter son score.
8. Une fois que tous les joueurs ont touché un segment trois fois, celui-ci est « fermé » et aucun autre score n'est possible. Un autre segment doit alors être choisi.
9. Une fois tous les segments fermés, le joueur avec le moins de points gagne (contrairement au cricket traditionnel).

### **G09 Double Score Cricket (D00, D20, D25)**

Si les joueurs souhaitent « ouvrir » un segment, leur premier lancer doit toucher le segment à double point. Le jeu suit alors les règles du Score Cricket.

### **G10 Shove-A-Penny Cricket (P00, P20, P25)**

Ce jeu est similaire au cricket, mais seuls les segments 15 à 20 et le centre de la cible sont utilisés.

Le jeu utilise les segments 15, 16, 17, 18, 19, 20 et le centre de la cible. Le but est de toucher chaque numéro trois fois avant de passer au suivant. • Toucher un segment simple = 1 point

- Toucher un segment double = 2 points
- Toucher un segment triple = 3 points

Si un joueur marque plus de 3 points sur un numéro donné, les points excédentaires sont reportés sur le numéro suivant.

Le premier joueur à marquer 3 points sur tous les numéros gagne.

(Remarque : le jeu nécessite au moins deux tours, et souvent plus.)

#### **Règles détaillées :**

1. Le jeu s'applique uniquement aux segments 15, 16, 17, 18, 19, 20 et au centre de la cible. Les points sont attribués au joueur suivant après trois lancers.
2. Le premier joueur à atteindre les trois lancers requis dans un segment donné le ferme :
  - Un segment simple compte pour 1 touche.
  - Un segment double compte pour 2 touches.
  - Un segment triple compte pour 3 touches.
3. P00 – Vous pouvez atteindre n'importe lequel des segments 15, 16, 17, 18, 19, 20 et le centre de la cible, sans ordre particulier.
4. P20 – Le jeu commence après avoir atteint le segment 20 trois fois, puis les segments 19, 18, 17, 16, 15 et le centre de la cible, dans cet ordre.
5. P25 – La partie commence après avoir touché le centre de la cible trois fois, puis touché les cases 15, 16, 17, 18, 19 et 20, dans cet ordre.
6. Chaque segment comporte trois voyants LED. Lorsqu'il est touché, un voyant s'éteint. Lorsque les trois voyants d'un segment s'éteignent, le segment est fermé.
7. Le premier joueur à éteindre toutes les LED de tous les segments gagne.

### **G11 Scram Cricket (A00)**

Le Scram Cricket est une variante du cricket. Il se joue en deux manches.

#### **RÈGLES :**

1. Le jeu se joue à deux joueurs et se déroule en deux manches. 2. La première manche est divisée en deux parties :
  - Première partie : Le joueur ferme les segments 15 à 20 et 25 (« centre de la cible »).
  - Deuxième partie : Tant que les segments 15 à 20 et 25 sont ouverts, l'autre joueur marque des points en les touchant.
  - Une fois tous les segments fermés, les joueurs changent de rôle.
3. Le deuxième tour se déroule de la même manière, mais les rôles sont inversés.
4. À la fin du deuxième tour, le joueur ayant obtenu le score le plus élevé remporte la partie.

### **G12 Golf (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)**

1. Le jeu utilise les segments suivants : 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90.
2. Le joueur doit frapper les segments numérotés de 1 à 18 dans le bon ordre (par exemple, le segment 1 au premier tour, le segment 2 au deuxième tour, etc.).
  - Si le coup est bon, le message « OUI » s'affiche.
  - Sinon, le message « NON » s'affiche.
3. L'objectif est d'obtenir le score le plus bas possible.
  - Si trois fléchettes sont manquées lors d'une manche donnée, la fléchette est considérée comme une « mauvaise fléchette » et un point de pénalité est appliqué.

#### **Score :**

- Trois points touchés = 1 point (fléchette Aigle)
- Deux points touchés = 2 points (fléchette Oiseau)
- Un seul point touché = 3 points

Vous pouvez utiliser autant de fléchettes que vous le souhaitez lors d'une manche, mais seule la dernière fléchette compte pour le score.

4. Si vous touchez un seul point sur votre première fléchette et marquez 3 points, vous pouvez passer à la manche suivante. Si vous souhaitez obtenir un score inférieur, vous pouvez continuer à lancer. Cependant, si les deux fléchettes restantes sont manquées, vous recevrez une pénalité de 5 points.

5. Le joueur qui atteint le nombre de points sélectionné est éliminé de la partie. Lorsque tous les joueurs sont éliminés ou que les 18 manches ont été jouées, le joueur avec le score le plus bas est déclaré vainqueur.

### **Bingo G13 (132, 141, 168, 189)**

1. Les numéros des segments s'affichent aléatoirement. Le premier joueur à trouver tous les numéros trois fois gagne. Si la combinaison est correcte, le message « Oui » s'affiche ; sinon, le message « Non ».
2. Séquences de combinaisons pour chaque mode de jeu :
  - 132 – Trouvez les numéros suivants dans l'ordre : 15, 4, 8, 14, 3
  - 141 – Trouvez les numéros suivants dans l'ordre : 17, 13, 9, 7, 1
  - 168 – Trouvez les numéros suivants dans l'ordre : 20, 16, 12, 6, 2
  - 189 – Trouvez les numéros suivants dans l'ordre : 19, 10, 18, 5, 11
3. Le joueur doit trouver chaque numéro de la séquence trois fois avant de passer au numéro suivant. ◦ Toucher un segment à un point = 1 fois

### **G14 Hi—Score (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

1. La partie est valide dès qu'un segment à un point est touché.
2. (03, 05 ... 21) détermine le nombre total de tours. Chaque joueur dispose de 3 lancers par tour.
3. Score :
  - Toucher un segment à un point = X1
  - Toucher un segment à deux points = X2
  - Toucher un segment à trois points = X3
4. Une fois tous les tours terminés, le joueur ayant le score le plus élevé remporte la partie.

### **G15 Tous les cinq (31, 41, 51, 61, 71, 81, 91)**

(Remarque : si aucune fléchette n'est trouvée, appuyez sur le bouton « MANQUER ».)

1. À chaque tour, le joueur doit obtenir un score total multiple de 5. Chaque « cinq » compte pour un point.
  - Exemple : si un joueur atteint des segments de 2, 8 et 5 points lors d'un même tour, le score total est de 15.  $15 \div 5 = 3$ , le joueur marque donc 3 points.
2. Aucun point n'est attribué si :
  - a) Le score total des trois lancers n'est pas divisible par 5.
  - b) Le joueur rate le troisième lancer, même si la somme des deux premiers est divisible par 5.
3. Le gagnant est le joueur qui obtient les scores des segments suivants : 31, 41, 51, 61, 71, 81, 91.
4. Les points gagnés à chaque tour sont divisés par 5. Les scores après division sont additionnés, et le gagnant est le premier joueur à obtenir les valeurs de segment requises (31, 41, 51, 61, 71, 81, 91). Cas où aucun point n'est attribué :
  - a) Le score après trois lancers n'est pas divisible par 5.
  - b) Le dernier lancer est un échec, même si le total des points des deux premiers est divisible par 5. Dans ce cas, le joueur doit appuyer sur le bouton SUIVANT pour terminer son tour.

### **G16 ShangHai (101, 105, 110, 115)**

1. 101 – Toucher les segments de score 1 à 20 et le centre de la cible pour marquer des points.
2. 105 – Toucher les segments de score 5 à 20 et le centre de la cible.
3. 110 – Toucher les segments de score 10 à 20 et le centre de la cible.
4. 115 – Toucher les segments de score 15 à 20 et le centre de la cible.
5. Chaque joueur marque des points uniquement s'il atteint le chiffre indiqué sur son lancer. Sinon, il ne marque aucun point.
  - Le joueur ayant le score le plus élevé à la fin de la partie est le gagnant.

### **G17 Quarante et un (040)**

1. Le score de départ est de 40 points. À chaque tour, le joueur lance trois fois les dés sur les segments suivants : 20, 19, 18, 17, 16, 15, le centre de la cible et 41.
  - Toucher l'un de ces segments rapporte des points selon les règles habituelles.
  - Si un joueur rate l'un des segments sélectionnés sur trois lancers, il est éliminé de la partie ou son score de 40 est divisé par deux.
  - Le dernier des trois lancers d'un tour doit toucher le segment 41, sinon son score est divisé par deux.
2. À la fin de la partie, le joueur avec le score le plus élevé est le gagnant.

### **G18 Double Down (D40)**

1. Le score de départ est de 40 points. Le jeu se déroule dans l'ordre suivant : 15, 16 – toucher un segment compte pour 1x ; 17, 18 – compte pour 2x ; 19, 20, « centre de cible » – compte pour 3x.
2. Les points sont additionnés après chaque touche. Si un joueur rate trois fléchettes lors d'un tour ou est éliminé, son score est divisé par deux.
3. À la fin de la partie, le joueur avec le score le plus élevé est le gagnant.

### **G19 Gotcha (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)**

1. Un segment numéroté est tiré au sort et le joueur doit l'atteindre en 10 lancers maximum.
2. Chaque joueur commence avec un score de 0. Après chaque touche, les points sont additionnés. Si un joueur atteint exactement le nombre de points requis, il gagne. S'il dépasse ce nombre (appelé « fléchette éclatée »), ses points pour ce tour ne sont pas comptabilisés.
3. Si le deuxième joueur atteint le même score que le premier, il gagne et son score est remis à zéro.

### **G20 Big Little — Simple (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

1. Un segment numéroté est tiré au sort et le joueur doit l'atteindre.  
Chaque joueur dispose d'un point de départ. Lorsque le nombre de points atteint zéro, le joueur est éliminé. Le premier joueur doit atteindre le segment désigné par l'ordinateur.
2. S'il atteint un segment sur la première ou la deuxième fléchette, il choisit un nouveau segment de points sur la dernière fléchette. S'il rate, le deuxième joueur choisit ce segment. Si un joueur rate le segment désigné en moins de trois fléchettes, il perd 1 point.

3. Les segments simples, doubles ou triples sont autorisés.
4. Le dernier joueur en lice gagne.

### **G21 Grand Petit — Difficile (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

1. Un segment numéroté est tiré au sort et le joueur doit l'atteindre en 10 lancers maximum.
2. Chaque joueur dispose d'un point de départ. Lorsque le nombre de points atteint zéro, le joueur est éliminé. Le premier joueur doit atteindre le segment désigné par l'ordinateur.
3. S'il atteint un segment au premier ou au deuxième lancer, il choisit un nouveau segment de points lors de son dernier lancer. S'il rate, le deuxième joueur choisit ce segment. Si un joueur rate le segment désigné en 3 lancers, il perd 1 point. Le joueur doit atteindre le segment désigné ou un segment de même valeur en un simple, un double ou un triple.
4. Le dernier joueur en lice gagne.

### **G22 Tueur (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

1. Un segment numéroté est sélectionné au hasard, que le joueur doit atteindre en 10 lancers maximum.
2. Une fois la partie commencée, l'écran invite le joueur à choisir son segment de score. Le premier segment touché devient son segment. Appuyez ensuite sur le bouton SUIVANT pour permettre au joueur suivant de choisir son segment. Une fois que tous les joueurs ont sélectionné leurs segments, la partie commence. Un segment déjà occupé par un autre joueur ne peut pas être sélectionné.
3. La partie commence après la sélection des segments. Seul le joueur qui atteint son propre segment peut devenir le « tueur ». Le tueur peut attaquer les segments des autres joueurs.
4. Si un autre tueur touche le segment d'un autre joueur, ce joueur perd 1 point. Le score s'affiche.
5. Si le Tueur touche son propre segment, il perd son statut de Tueur et perd 1 point.
6. Le tueur tente de toucher les segments des autres joueurs pour les éliminer. Toucher un segment de score déclenche un message « Oui » ; sinon, un message « Non ».
7. Le tueur ne peut toucher que son propre segment ou celui d'un autre joueur.
8. Le dernier joueur en lice gagne.
9. Jusqu'à deux joueurs supplémentaires peuvent jouer dans cette version.

### **G23 Tueur – Double (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)**

1. Un segment numéroté est tiré au sort, que le joueur doit toucher en 10 lancers maximum.
2. Une fois la partie commencée, le message « SLT » (Sélectionner) apparaît à l'écran, invitant le joueur à choisir son propre segment de score. Le premier segment touché devient son segment. Le joueur appuie ensuite sur le bouton SUIVANT pour sélectionner son segment. Une fois que tous les joueurs ont sélectionné leurs segments, la partie commence.
3. Seul le joueur qui touche son propre segment peut devenir le tueur. Le tueur peut attaquer les segments des autres joueurs.
4. Si le tueur touche le segment d'un autre joueur, ce dernier perd 1 point. Le score peut être affiché à l'écran.
5. Si le tueur touche son propre segment, il perd son statut de tueur et perd 1 point.
6. Le tueur tente de toucher les segments des autres joueurs pour les éliminer. Toucher le segment de score entraîne un message « Oui » ; sinon, un message « Non » s'affiche.
7. Il est également possible de sélectionner un segment double (207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) comme segment « tueur ».
8. Le dernier joueur en lice gagne.
9. Un maximum de deux joueurs supplémentaires peuvent jouer dans cette version.

### **G24 Killer – Triple (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)**

1. Un segment numéroté est sélectionné au hasard et le joueur doit l'atteindre en 10 lancers maximum.
2. Une fois la partie commencée, l'écran invite le joueur à choisir son segment de score. Le premier segment touché devient son segment. Ensuite, le joueur suivant appuie sur le bouton SUIVANT pour choisir son segment. Une fois que tous les joueurs ont sélectionné leurs segments, la partie commence.
3. Seul le joueur qui atteint son propre segment peut devenir le Tueur. Le Tueur peut attaquer les segments des autres joueurs.
4. Si le Tueur touche le segment d'un autre joueur, ce dernier perd 1 point. Le score peut être affiché à l'écran.
5. Si le Tueur touche son propre segment, il perd son statut de Tueur et perd 1 point. Un tueur qui touche le segment d'un autre joueur lui fait perdre 1 point.
6. Toucher le segment de score déclenche un message « Oui » ; sinon, un message « Non ».
7. Vous pouvez également sélectionner un segment triple (307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) comme segment « tueur ».
8. Le dernier joueur en lice gagne.
9. Jusqu'à deux joueurs supplémentaires peuvent jouer dans cette version.

### **G25 Shoot Out (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

1. Un segment numéroté est tiré au sort, que le joueur doit toucher en 10 lancers maximum.
2. L'ordinateur peut tirer au sort un segment ; le joueur a 10 secondes pour le toucher. Si le temps imparti expire, la tentative est annulée. Une touche est signalée par un message « Oui », une erreur par un message « Non ».
3. Toucher un segment de point simple, double ou triple entraîne la perte d'un point.
4. Le premier joueur à atteindre 0 point est déclaré vainqueur.

### **G26 Jambes par-dessus (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

1. Un segment numérique est tiré au sort et le joueur doit le toucher en 10 lancers maximum.
2. Chaque joueur essaie de marquer plus de points que le joueur qui le précède. Si le score d'un joueur est égal ou inférieur à celui du joueur précédent, il perd 1 point.
3. Aucun saut n'est autorisé : si un joueur ne lance pas, il doit appuyer sur « Start » et perd 1 point.
4. Lorsque le score d'un joueur atteint zéro, il est éliminé de la partie.
5. Le dernier joueur debout gagne. 6. Jusqu'à deux joueurs supplémentaires peuvent jouer dans cette version.

## **G27 Jambes en dessous (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)**

1. Un segment numérique est tiré au sort et le joueur doit l'atteindre avec un maximum de 10 fléchettes.
2. Chaque joueur tente d'obtenir un score inférieur à celui du joueur précédent ; si son score est égal ou supérieur, il perd 1 point.
3. Pas de saut : si un joueur rate une fléchette, il doit appuyer sur « Start » et perd 1 point.
4. Lorsque le score d'un joueur atteint zéro, il est éliminé de la partie.
5. Le dernier joueur en lice gagne.
6. Jusqu'à deux joueurs supplémentaires peuvent jouer dans cette version.

### **NETTOYAGE ET ENTRETIEN :**

- Dépoussiérez délicatement la cible à l'aide d'un aspirateur équipé d'un suceur plat ou d'une brosse douce. - Vous pouvez également souffler de l'air comprimé (spray) à travers les trous pour éliminer la poussière et les particules.
- Utilisez un chiffon doux en microfibre légèrement humide (mais pas mouillé !).
- Pour le nettoyage, utilisez une solution douce d'eau et de quelques gouttes de liquide vaisselle.
- N'utilisez pas de détergents puissants, d'alcool ou de solvants : ils pourraient endommager le plastique ou les impressions.
- Assurez-vous que la cible est parfaitement sèche avant de la rebrancher.

### **CONSIGNES DE SÉCURITÉ :**

- Utilisez-la comme prévu : cette cible est destinée uniquement aux fléchettes d'intérieur.
- Installez la cible sur une surface stable et plane, à une hauteur adaptée au jeu, en maintenant une distance de sécurité avec les joueurs et les spectateurs.
- Gardez vos distances : seul le lanceur doit se trouver à proximité de la cible pendant le lancer.
- Protection des yeux et du visage : ne pointez pas les fléchettes vers des personnes ou des animaux. - Les enfants ne doivent jouer que sous la surveillance d'un adulte : les fléchettes peuvent causer des blessures.
- Évitez l'humidité – n'utilisez pas la cible dans des conditions d'humidité élevée et ne l'exposez pas à l'eau.

### **INFORMATIONS SUR LES PILES ET LES BATTERIES RECHARGEABLES**

- Gardez les piles/piles rechargeables hors de portée des enfants.
- Ne rangez pas les piles/piles rechargeables dans des endroits facilement accessibles, car elles risquent d'être avalées par des enfants ou des animaux domestiques. En cas d'ingestion, consultez immédiatement un médecin.
- Des piles/piles rechargeables qui fuient ou qui sont endommagées peuvent provoquer des brûlures au contact de la peau ; par conséquent, portez toujours des gants de protection appropriés lors de leur manipulation.
- Ne court-circuitez pas, ne démontez pas et ne jetez pas les piles/piles rechargeables au feu. Risque d'explosion !
- Ne rechargez pas les piles/piles jetables standard, car il existe un risque d'explosion ! Rechargez uniquement les piles prévues à cet effet avec un chargeur approprié. - Chargez les piles avant de les insérer dans le produit.
- Chargez les piles uniquement sous la surveillance d'un adulte.
- Ne mélangez pas les piles alcalines, les piles standard (carbone-zinc) et les piles rechargeables (nickel-cadmium). - Ne mélangez jamais des piles neuves avec des piles usagées.
- Ne manipulez pas les cordons d'alimentation ; cela pourrait provoquer un court-circuit.
- Retirez les piles usagées du produit.
- Ne jetez pas les piles usagées avec les déchets non triés !
- Les piles doivent être éliminées conformément aux directives relatives à l'élimination des déchets électroniques dangereux.
- Si les piles ne sont pas éliminées correctement, des substances dangereuses peuvent présenter un risque pour la santé humaine ou l'environnement. Le recyclage des matériaux contribue à la préservation des ressources naturelles.
- Insérez toujours les piles/piles rechargeables en respectant la polarité (plus/+ et moins/-).
- Type d'alimentation du produit : 6 V CC.

### **Informations aux consommateurs concernant la manipulation des équipements électriques et électroniques usagés :**

Les équipements électriques et électroniques usagés ne doivent pas être jetés avec les autres déchets ménagers. Ces équipements doivent être collectés de manière sélective, comme l'indique le marquage apposé : une poubelle à roulettes barrée. Le non-respect de cette règle, entraînant une élimination inappropriée des équipements usagés, peut constituer une menace pour l'environnement et la santé humaine en raison de la présence de composants dangereux dans ces équipements, tels que les câbles électriques, le plastique, les interrupteurs, etc. Pour éviter ce risque, ces composants doivent être collectés et traités correctement par des entreprises spécialisées. Le démontage des équipements usagés est interdit. Les ménages jouent un rôle important en contribuant à la réutilisation et à la valorisation, y compris le recyclage, des équipements usagés. Cela se traduit notamment par une participation active aux systèmes de collecte des déchets.



# ES

**Señoras y señores, ¡gracias por adquirir nuestro producto!**  
**Antes de usar, lea las siguientes instrucciones**  
**para el correcto uso del producto. Mantenga estas instrucciones en**  
**futuro y seguir sus recomendaciones, ya que su incumplimiento puede poner en peligro la vida o la salud.**

## **Importante: ¡GUARDE PARA EL FUTURO!**

- Léalo completamente antes de usarlo y siga todas las instrucciones del manual.
- No utilice el producto si alguna pieza falta o está dañada.
- Por favor conserve este manual para referencias futuras.

## **ESPECIFICACIONES:**

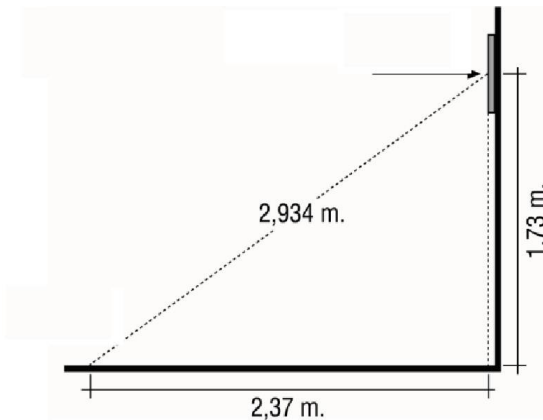
- Dimensiones del producto: 51 x 67 x 7 cm
- Diámetro del área de puntuación: 35 cm
- Número de jugadores: 1-16 jugadores
- Número de pantallas LED: 4
- Número de juegos: 27 juegos y 243 variantes
- Ahorro de energía automático con memoria integrada
- Sonido con control de volumen de 8 niveles
- Voz en off en inglés
- Fuente de alimentación CC
- El juego incluye: 6 dardos, 50 puntas adicionales y adaptador

## **CARACTERÍSTICAS:**

Esta moderna diana electrónica es una excelente opción para quienes disfrutan de la competición y la diversión. Equipada con 4 pantallas LED con iluminación roja, la puntuación electrónica elimina la necesidad de llevar la cuenta manualmente: la diana registra automáticamente los golpes. Se alimenta con una fuente de alimentación de 6 V CC y cambia automáticamente al modo de ahorro de energía después de 10 minutos de inactividad.

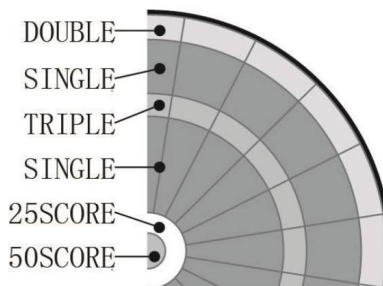
## **INSTRUCCIONES DE INSTALACIÓN:**

Elija un lugar con aproximadamente 3 metros de espacio libre frente a la diana. Monte la diana de manera que la distancia del suelo al centro sea de 1,73 metros y luego fjela firmemente a la pared. Los jugadores deben situarse a 2,37 metros de la diana durante el juego.



## **Reglas de puntuación**

Segmento Simple - "Simple" - una base  
Segmento Doble - "Doble" - dos bases  
Segmento Triple - "Triple" - tres bases  
Diana - 25 puntos  
Diana Doble - 50 puntos



### Instrucciones de Uso

1. Pulse el botón de ENCENDIDO/APAGADO. Tras escuchar la melodía, el dispositivo entra en modo de espera.
2. Utilice el botón JUEGO para seleccionar un juego (G01—G27). El botón JUEGO también se puede utilizar para salir del juego y volver al menú principal.
3. El botón OPCIÓN/PUNTUACIÓN se utiliza para seleccionar subjuegos dentro del juego seleccionado (G01—G27) y para consultar las puntuaciones actuales de los jugadores durante la partida.
4. Usa el botón JUGADOR Y EQUIPO / ELIMINAR para seleccionar el número de jugadores, equipos o un modo de juego contra la computadora (también conocido como partida cibernética) antes de comenzar la partida. Este botón también se usa para reiniciar la puntuación actual durante la partida.
5. El botón DOBLE / FALLO se usa para activar las funciones "doble" y "maestro" (en el juego G02) y la función "fallo" durante la partida.
6. El botón HÁNDICAP se usa para establecer el nivel de dificultad de cada jugador. Pulsa JUGADOR Y EQUIPO / ELIMINAR para seleccionar un jugador y, a continuación, pulsa HÁNDICAP para establecer su puntuación asignada. Esto te permite establecer los puntos de partida para todos los jugadores.
7. El botón SONIDO se usa para ajustar el volumen del sonido.
8. El botón INICIO / SIGUIENTE se usa para comenzar la partida y avanzar al siguiente jugador.

### INDICACIONES DE SONIDO:

- Láser: se reproduce un sonido al alcanzar el segmento de puntuación.
- Doble: se reproduce un sonido al alcanzar el segmento de puntuación doble. - Triple: sonido que se reproduce tras acertar el segmento triple.
- Puntuación: mensaje que anuncia que el jugador ha anotado puntos.
- Cerrar: sonido que se reproduce al cerrar los segmentos de puntuación.
- Abrir: sonido que se reproduce al abrir los segmentos de puntuación.
- Demasiado alto: sonido que se reproduce cuando la cuenta regresiva llega a 0.
- Ganador: sonido que se reproduce cuando se determina el ganador.
- Diana: sonido que se reproduce tras dar en el centro del tablero.
- Música: sonido que anuncia la transición al siguiente jugador después de que el jugador anterior haya lanzado tres dardos.

### INSTRUCCIONES DEL JUEGO:

G01 Cuenta ascendente (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)

1. La puntuación de cada jugador se cuenta desde 0, sumando los puntos por cada acierto. El primer jugador en alcanzar la puntuación establecida es el ganador.
2. Una vez determinado el ganador, los jugadores restantes pueden continuar jugando hasta que todos hayan terminado.

G02 Cuenta regresiva (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

1. La puntuación de cada jugador se resta del número inicial establecido. El primer jugador en llegar a 0 es el ganador. 2. Los jugadores pueden seleccionar diferentes modos de juego usando el botón DOBLE ENTRADA/SALIDA:

- Std – ESTÁNDAR.
- Din – "Doble Entrada": un modo en el que el juego comienza solo después de conseguir un segmento de puntos doble-doble.

### MODOS DE JUEGO:

- Dou – Double Out – En este modo, el juego solo puede terminar al acertar un segmento de doble punto. Si no se cumple la condición, se muestra un mensaje sobre un golpe incorrecto.
- Dio – Double In/Out – En este modo, el juego solo puede comenzar y terminar tras acertar un segmento de doble punto.
- Ain – Master In – El juego solo comienza tras acertar un segmento de doble o triple punto.
- AiD – Master In/Double Out – El juego comienza tras acertar un segmento de doble o triple punto y termina con un segmento de doble punto. Si la puntuación del jugador baja a "1" durante el juego, se denomina "sobrepuntuación" y esa ronda no se contabiliza.
- Aou – Master Out – El juego termina tras acertar un segmento de doble o triple punto. Si la puntuación de un jugador baja a "1", se denomina "burst dart" y el jugador no suma puntos en esa ronda, manteniendo la puntuación de la ronda anterior.
- DiA – Doble Entrada / Maestro Salida – El juego comienza con un tiro de doble punto y termina con un tiro de doble o triple punto. Si la puntuación del jugador baja a "1", la ronda no se cuenta.
- Aio – Maestro Entrada / Maestro Salida – El juego comienza con un tiro de doble o triple punto y termina de la misma manera. Si la puntuación del jugador baja a "1", se llama "dardo explosivo" y el jugador no suma puntos en esa ronda, manteniendo la puntuación de la ronda anterior.

G03 Reloj de Ronda (5, 10, 15, 20)

1. Acertar cualquiera de los siguientes segmentos otorga puntos:
  - "5" – sencillo: 5 puntos
  - "10" – sencillo: 10 puntos
  - "15" – sencillo: 15 puntos
  - "20" – sencillo: 20 puntos
2. Los jugadores solo obtienen puntos por acertar los segmentos correctos.
3. Los jugadores siguen las instrucciones de la computadora (el símbolo "01" indica un solo segmento). Un acierto resulta en un mensaje de "Sí", mientras que un acierto incorrecto resulta en un mensaje de "No".

G04 Reloj de Ronda – Doble (205, 210, 215, 220)

1. El juego se puntúa solo por acertar segmentos de doble puntuación:
  - "205" – segmento doble: 5 puntos
  - "210" – segmento doble: 10 puntos

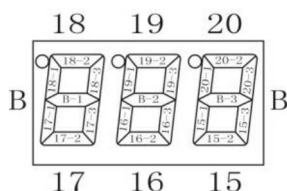
- "215" – segmento doble: 15 puntos
  - "220" – segmento doble: 20 puntos
2. Los jugadores siguen las instrucciones de la computadora: un acierto resulta en un mensaje de "Sí", un acierto incorrecto resulta en un mensaje de "No".

### G05 Reloj de Ronda – Triple (305, 310, 315, 320)

- El juego se puntúa solo al acertar los segmentos de triple punto:
  - "305" – segmento triple: 5 puntos
  - "310" – segmento triple: 10 puntos
  - "315" – segmento triple: 15 puntos
  - "320" – segmento triple: 20 puntos
- Los jugadores siguen las instrucciones de la computadora: un acierto resulta en un mensaje de "Sí" y un acierto en un mensaje de "No".

### G06 Cricket Simple (000, 020, 025)

- Solo los segmentos 15, 16, 17, 18, 19, 20 y el centro del tablero están activos.
- El jugador que acierte cada uno de los segmentos requeridos tres veces gana. ◦ Acertar en un segmento de un solo punto cuenta como 1 vez
  - Acertar en un segmento de dos puntos cuenta como 2 veces
  - Acertar en un segmento de tres puntos cuenta como 3 veces
- Modos de juego:
  - 000: Puedes acertar en cualquiera de los segmentos 15, 16, 17, 18, 19, 20 y en el centro de la diana; no hay un orden establecido.
  - 020: El juego comienza tras acertar tres veces en el segmento 20; después, debes acertar en los segmentos 19, 18, 17, 16, 15 y en el corazón (el centro de la diana).
  - 025: El juego comienza tras acertar tres veces en el centro de la diana. Después, debes acertar en los segmentos 15, 16, 17, 18, 19 y 20.
- Cada segmento tiene un indicador LED asignado (como se muestra en el diagrama). Al acertar un segmento, el LED se apaga.



### G07 Críquet de Puntuación (E00, E20, E25)

- Solo los segmentos 15, 16, 17, 18, 19, 20 y el centro de la diana están activos.
- El jugador que acierte tres veces en cada uno de los segmentos requeridos gana.
  - Acertar un segmento de un solo punto cuenta como 1 vez.
  - Acertar un segmento de dos puntos cuenta como 2 veces.
- E00: Se puede acertar cualquiera de los segmentos 15, 16, 17, 18, 19, 20 y el centro de la diana (el centro del objetivo), sin ningún orden en particular.
- E20: El juego comienza después de acertar tres veces en el segmento 20. Luego, se acierta en los segmentos 19, 18, 17, 16, 15 y el centro de la diana, en ese orden. • E25 – El juego comienza tras dar tres veces en el blanco. Los jugadores deben acertar los números 15, 16, 17, 18, 19 y 20, en ese orden.
- Cada segmento de puntuación está "abierto" y solo se puede puntuar después de que un jugador lo haya acertado tres veces. Tras tres aciertos, el segmento se cierra y no se puede puntuar si todos los jugadores lo han cerrado.
- Los jugadores realizan tres lanzamientos en su turno y luego pasan a la fase de "Apertura" y puntuación.
- Si otros jugadores fallan tres lanzamientos, pueden continuar e intentar puntuar en sus propios segmentos.
- Si todos los jugadores aciertan el mismo segmento en un turno, este se cierra y no se puede puntuar en los demás segmentos.
- Una vez cerrados todos los segmentos, gana el jugador con la puntuación más alta.

### G08 Cricket de Garganta Cortada (C00, C20, C25)

- El juego es válido al acertar cualquiera de los segmentos 15, 16, 17, 18, 19, 20 y el centro de la diana.
- El primer jugador en acertar tres veces cada uno de los segmentos indicados gana.
  - Acertar un segmento simple cuenta como 1 vez
  - Acertar un segmento doble cuenta como 2 veces
  - Acertar un segmento triple cuenta como 3 veces
- C00: Se puede acertar cualquiera de los segmentos 15, 16, 17, 18, 19, 20 y el centro de la diana, sin ningún orden en particular. • C20: El juego comienza tras acertar tres veces el segmento 20, y luego los segmentos 19, 18, 17, 16, 15 y el centro de la diana, en ese orden. • C25 – El juego comienza tras dar tres golpes en el centro del blanco, seguidos de los golpes 15, 16, 17, 18, 19 y 20, en ese orden.
- Cada jugador debe dar tres golpes al segmento de puntuación para que quede "abierto" y se pueda puntuar.
- Todos los puntos anotados por un jugador se suman a los de su oponente (puntuación inversa).
- Cada jugador debe dar tres golpes al segmento para poder puntuar.
- Si el oponente falla el segmento tres veces, el jugador puede seguir dando golpes al segmento "abierto" para aumentar su puntuación. 8. Una vez que todos los jugadores hayan dado tres golpes a un segmento, este se considera "cerrado" y no se puede puntuar más. Se debe elegir un segmento diferente.
- Una vez cerrados todos los segmentos, gana el jugador con menos puntos (a diferencia del críquet tradicional).

### **G09 Cricket de Doble Puntuación (D00, D20, D25)**

Si los jugadores desean abrir un segmento, el primer lanzamiento debe acertar en el segmento de doble puntuación. El juego sigue las reglas del Cricket de Puntuación.

### **G10 Cricket de Empuje de Penique (P00, P20, P25)**

Este juego es similar al Cricket, pero solo se utilizan los segmentos del 15 al 20 y la diana.

El juego utiliza los segmentos 15, 16, 17, 18, 19, 20 y la diana. El objetivo es acertar cada número tres veces antes de pasar al siguiente. • Acertar un segmento = 1 punto

- Acertar un segmento doble = 2 puntos
- Acertar un segmento triple = 3 puntos

Si un jugador anota más de 3 puntos en un número dado, los puntos sobrantes se transfieren al siguiente número.

El primer jugador en acertar 3 puntos en todos los números gana. (Nota: El juego requiere al menos dos turnos, y a menudo más).

#### **Reglas detalladas:**

1. El juego solo aplica a los segmentos 15, 16, 17, 18, 19, 20 y al centro de la diana. Se otorgan puntos al siguiente jugador en tres lanzamientos.
2. El primer jugador en acertar los tres lanzamientos requeridos en un segmento dado lo cierra:
  - Acertar un segmento simple cuenta como 1 acierto
  - Acertar un segmento doble cuenta como 2 aciertos
  - Acertar un segmento triple cuenta como 3 aciertos
3. P00: Puedes acertar cualquiera de los segmentos 15, 16, 17, 18, 19, 20 y al centro de la diana, sin ningún orden en particular. 4. P20: El juego comienza después de acertar tres veces el segmento 20, y luego acertar los segmentos 19, 18, 17, 16, 15 y al centro de la diana, en ese orden. 5. P25 – El juego comienza tras dar en el blanco tres veces, y luego dar en el 15, 16, 17, 18, 19 y 20, en ese orden.
6. Cada segmento tiene tres indicadores LED. Al dar en el blanco, un LED se apaga. Cuando los tres LED de un segmento se apagan, el segmento se cierra.
7. El primer jugador en apagar todos los LED de todos los segmentos gana.

### **G11 Scram Cricket (A00)**

Scram Cricket es una variante del Cricket. Consta de dos rondas.

#### **REGLAS:**

1. El juego se juega con solo dos jugadores y consta de dos rondas. 2. La primera ronda se divide en dos partes:
  - Primera parte: El jugador cierra los segmentos 15-20 y 25 ("blanco").
  - Segunda parte: Mientras los segmentos 15-20 y 25 estén abiertos, el otro jugador suma puntos al acertar en ellos.
  - Una vez cerrados todos los segmentos, los jugadores intercambian roles.
3. La segunda ronda se desarrolla de forma similar, pero con los roles invertidos.
4. Tras la segunda ronda, gana el jugador con la puntuación más alta.

### **G12 Golf (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)**

1. El juego utiliza los siguientes segmentos: 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90.
2. El jugador debe acertar en los segmentos numerados del 1 al 18 en el orden correcto (p. ej., segmento 1 en la primera ronda, segmento 2 en la segunda, etc.). ◦ Si el tiro es correcto, se mostrará el mensaje "SÍ".
  - Si no, se mostrará el mensaje "NO".
3. El objetivo es lograr la puntuación más baja posible.
  - Si fallan tres dardos en una ronda, se considera un "dardo malo" y se aplica un punto de penalización.

#### **Puntuación:**

- Acertar un segmento de triple punto = 1 punto (dardo Águila)
- Acertar un segmento de doble punto = 2 puntos (dardo Pájaro)
- Acertar un segmento de un solo punto = 3 puntos

Puede usar cualquier número de los 3 dardos en una ronda, pero solo el último dardo contará para la puntuación.

4. Si acierta un segmento de un solo punto en su primer dardo y obtiene 3 puntos, puede pasar a la siguiente ronda. Sin embargo, si desea obtener una puntuación más baja, puede continuar lanzando; sin embargo, si falla los dos dardos restantes, recibirá una penalización de 5 puntos.

5. El jugador que alcance la puntuación seleccionada será eliminado del juego. Cuando todos los jugadores sean eliminados o se hayan jugado las 18 rondas, el jugador con la puntuación más baja será el ganador.

### **Bingo G13 (132, 141, 168, 189)**

1. Los números de los segmentos se mostrarán aleatoriamente. El primer jugador que acierte todos los números tres veces gana. Si la coincidencia es correcta, aparecerá el mensaje "Sí"; de lo contrario, el mensaje "No".
2. Secuencias de coincidencias para cada modo de juego:
  - 132 – Coincide con los siguientes números en secuencia: 15, 4, 8, 14, 3
  - 141 – Coincide con los siguientes números en secuencia: 17, 13, 9, 7, 1
  - 168 – Coincide con los siguientes números en secuencia: 20, 16, 12, 6, 2
  - 189 – Coincide con los siguientes números en secuencia: 19, 10, 18, 5, 11
3. El jugador debe acertar cada número de la secuencia tres veces antes de pasar al siguiente.
  - Acertar un solo segmento de puntos = 1 vez

#### **G14 Hi—Puntuación (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

1. El juego es válido al acertar cualquier segmento de puntos. 2. (03, 05 ... 21) selecciona el número total de turnos del juego. Cada jugador tiene 3 lanzamientos por turno.

3. Puntuación:

- Acertar un segmento de un punto = X1
- Acertar un segmento de dos puntos = X2
- Acertar un segmento de tres puntos = X3

4. Una vez completados todos los turnos, gana el jugador con la puntuación más alta.

#### **G15 Cinco (31, 41, 51, 61, 71, 81, 91)**

(Nota: Si no se encuentran dardos, pulse el botón "FALLAR").

1. En cada ronda, el jugador debe obtener una puntuación total múltiplo de 5. Cada "cinco" cuenta como un punto.

◦ Ejemplo: Si un jugador acierta segmentos de 2, 8 y 5 puntos en una sola ronda, la puntuación total es 15.  $15 \div 5 = 3$ , por lo que el jugador obtiene 3 puntos.

2. No se otorgan puntos si:

a) La puntuación total de los tres lanzamientos no es múltiplo de 5.

b) El jugador falla el tercer lanzamiento aunque la suma de los dos primeros sea múltiplo de 5.

3. El ganador es el jugador que obtenga puntuaciones en los siguientes segmentos: 31, 41, 51, 61, 71, 81, 91.

4. Los puntos obtenidos en cada ronda se dividen entre 5. Las puntuaciones obtenidas tras la división se suman, y el ganador es el primer jugador en obtener los valores de segmento requeridos (31, 41, 51, 61, 71, 81, 91). Casos en los que no se otorgan puntos:

a) La puntuación después de tres lanzamientos no es múltiplo de 5.

b) El último lanzamiento es un fallo, incluso si la suma de los puntos de los dos primeros lanzamientos es múltiplo de 5.

5. En este caso, el jugador debe pulsar el botón SIGUIENTE para finalizar el turno.

#### **G16 Shanghai (101, 105, 110, 115)**

1. 101: Se aciertan los segmentos de puntuación del 1 al 20 y la diana para sumar puntos.

2. 105: Se aciertan los segmentos de puntuación del 5 al 20 y la diana.

3. 110: Se aciertan los segmentos de puntuación del 10 al 20 y la diana.

4. 115: Se aciertan los segmentos de puntuación del 15 al 20 y la diana.

5. Cada jugador solo suma puntos si acierta el número designado en su tirada. De lo contrario, no recibe puntos.

◦ El jugador con la puntuación más alta al final de la partida es el ganador.

#### **G17 Cuarenta y Uno (040)**

1. La puntuación inicial es de 40 puntos. En cada turno, el jugador tira tres veces en los siguientes segmentos: 20, 19, 18, 17, 16, 15, el centro de la diana y 41.

◦ Acertar en cualquiera de estos segmentos suma puntos según las reglas habituales.

◦ Si un jugador no acierta en alguno de los segmentos seleccionados en tres tiradas, queda eliminado del juego o su puntuación de 40 se reduce a la mitad.

◦ La última de las tres tiradas de un turno debe acertar en el segmento 41; de lo contrario, su puntuación se reduce a la mitad.

2. Al final de la partida, el jugador con la puntuación más alta es el ganador.

#### **G18 Double Down (D40)**

1. La puntuación inicial es de 40 puntos. El juego se desarrolla en el siguiente orden: 15, 16: acertar en cualquier segmento cuenta como 1x; 17, 18: cuenta como 2x; 19, 20, "diana" – cuenta como 3x.

2. Los puntos se suman después de cada tiro. Si un jugador falla tres dardos en un turno o es eliminado del juego, su puntuación se reduce a la mitad.

3. Al final del juego, el jugador con la puntuación más alta es el ganador.

#### **G19 Gotcha (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)**

1. Se selecciona al azar un segmento numerado, que el jugador debe acertar en un máximo de 10 lanzamientos.

2. Cada jugador comienza con una puntuación de 0. Después de cada tiro, se suman los puntos. Si un jugador alcanza exactamente la cantidad requerida de puntos, gana. Si supera esta cantidad (llamado "dardo explosivo"), sus puntos de ese turno no se contabilizan.

3. Si el segundo jugador alcanza la misma puntuación que el primero, este gana y la puntuación del primero se restablece a cero.

#### **G20 Big Little — Simple (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

1. Se selecciona al azar un segmento numerado, al que el jugador debe acertar.

Cada jugador tiene un punto de partida establecido. Cuando los puntos llegan a cero, el jugador queda eliminado del juego. El primer jugador debe acertar el segmento designado por la computadora.

2. Si acierta un segmento en el primer o segundo dardo, elige un nuevo segmento de punto en el último dardo. Si falla, el segundo jugador elige ese segmento. Si un jugador falla el segmento designado en tres dardos, pierde 1 punto.

3. Se permiten segmentos simples, dobles o triples.

4. El último jugador que quede en el juego gana.

#### **G21 Big Little — Difícil (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

1. Se selecciona al azar un segmento numerado, que el jugador debe acertar en un máximo de 10 lanzamientos.

2. Cada jugador tiene un punto de partida establecido. Cuando la puntuación llega a cero, el jugador queda eliminado. El primer jugador debe acertar el segmento designado por la computadora.

3. Si acierta un segmento en el primer o segundo lanzamiento, elige un nuevo segmento con puntos en su último lanzamiento. Si falla, el segundo jugador elige ese segmento. Si un jugador falla el segmento designado en 3 lanzamientos, pierde 1 punto.

El jugador debe acertar el segmento designado o un segmento del mismo valor en un sencillo, doble o triple.

4. El último jugador que quede en la partida gana.

#### **G22 Killer (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

1. Se selecciona al azar un segmento numerado, que el jugador debe acertar en un máximo de 10 lanzamientos.

2. Al comenzar el juego, la pantalla solicita al jugador que elija su propio segmento puntuable. El primer segmento alcanzado se convierte en su segmento. Luego, presione el botón SIGUIENTE para que el siguiente jugador elija su segmento. Una vez que todos los jugadores hayan seleccionado sus segmentos, el juego comienza. No se puede seleccionar un segmento ya ocupado por otro jugador.

3. El juego comienza después de seleccionar los segmentos. Solo un jugador que acierte su propio segmento puede convertirse en el "asesino". El asesino puede atacar los segmentos de otros jugadores.

4. Si otro asesino acierta el segmento de otro jugador, este pierde 1 punto. Se muestra la puntuación.

5. Si el asesino acierta su propio segmento, pierde su estatus de asesino y 1 punto. 6. El Asesino intenta golpear los segmentos de otros jugadores para eliminarlos.

Al golpear un segmento puntuable, se activa un mensaje de "Sí"; de lo contrario, un mensaje de "No".

7. El Asesino solo puede golpear su propio segmento o el de otro jugador.

8. El último jugador que quede en la partida gana.

9. En esta versión pueden jugar hasta dos jugadores más.

#### **G23 Asesino – Doble (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)**

1. Se selecciona aleatoriamente un segmento numerado, que el jugador debe golpear en un máximo de 10 lanzamientos.

2. Al comenzar la partida, aparece el mensaje "SLT" (Seleccionar) en la pantalla, solicitando al jugador que elija su propio segmento puntuable. El primer segmento golpeado se convierte en su segmento. Se pulsa el botón SIGUIENTE para que el siguiente jugador seleccione su segmento. Una vez que todos los jugadores hayan seleccionado sus segmentos, comienza el juego.

3. Solo el jugador que impacte su propio segmento puede convertirse en el asesino. El asesino puede atacar los segmentos de otros jugadores.

4. Si el asesino impacta el segmento de otro jugador, este pierde 1 punto. La puntuación se puede mostrar en la pantalla.

5. Si el asesino impacta su propio segmento, pierde su estatus de asesino y 1 punto.

6. El asesino intenta impactar los segmentos de otros jugadores para eliminarlos.

Si impacta el segmento puntuable, se mostrará un mensaje de "Sí"; de lo contrario, se mostrará un mensaje de "No".

7. También es posible seleccionar un segmento doble (207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) como segmento "asesino".

8. El último jugador en pie gana.

9. En esta versión se pueden jugar un máximo de dos jugadores adicionales.

#### **G24 Killer – Triple (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)**

1. Se selecciona al azar un segmento numerado, que el jugador debe acertar en un máximo de 10 lanzamientos.

2. Al comenzar el juego, la pantalla solicita al jugador que elija su propio segmento puntuable. El primer segmento acertado se convierte en su segmento. Luego, se presiona el botón SIGUIENTE, lo que permite al siguiente jugador elegir su segmento. Una vez que todos los jugadores hayan seleccionado sus segmentos, comienza el juego.

3. Solo el jugador que acierta su propio segmento puede convertirse en el Killer. El Killer puede atacar los segmentos de otros jugadores.

4. Si el Killer acierta el segmento de otro jugador, este pierde 1 punto. La puntuación se puede mostrar en la pantalla.

5. Si el Killer acierta su propio segmento, pierde su estatus de Killer y 1 punto. Si un jugador acierta el segmento de otro jugador, este pierde 1 punto.

6. Al acertar el segmento puntuable, se activa un mensaje de "Sí"; de lo contrario, un mensaje de "No".

7. También puedes seleccionar un segmento triple (307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) como segmento "acertante".

8. El último jugador en la partida gana.

9. En esta versión pueden jugar hasta dos jugadores más.

#### **G25 Shoot Out (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

1. Se selecciona aleatoriamente un segmento numerado, que el jugador debe acertar en un máximo de 10 lanzamientos.

2. La computadora puede seleccionar aleatoriamente un segmento; el jugador tiene 10 segundos para acertarlo. Si el cronómetro se agota, el intento se cancela. Si se acierta, se mostrará un mensaje de "Sí"; si se falla, un mensaje de "No".

3. Acertar un segmento de uno, dos o tres puntos implica la pérdida de 1 punto.

4. El primer jugador en llegar a 0 puntos es el ganador.

#### **G26 Piernas (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

1. Se selecciona al azar un segmento de número, que el jugador debe acertar en un máximo de 10 lanzamientos.

2. Cada jugador intenta obtener más puntos que el jugador anterior.

Si la puntuación de un jugador es igual o inferior a la del jugador anterior, pierde 1 punto.

3. No se permiten saltos: si un jugador no lanza, debe presionar "Iniciar" y pierde 1 punto.

4. Cuando la puntuación de un jugador llega a cero, queda eliminado del juego. 5. El último jugador en pie gana. 6. Hasta dos jugadores adicionales pueden jugar en esta versión.

#### **G27 Piernas por Debajo (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)**

1. Se selecciona al azar un segmento numérico, al que el jugador debe acertar con un máximo de 10 dardos.

2. Cada jugador intenta obtener una puntuación menor que la del jugador anterior; si su puntuación es igual o mayor, pierde 1 punto.

3. Sin saltos: si un jugador falla un dardo, debe presionar "Iniciar" y pierde 1 punto.

4. Cuando la puntuación de un jugador llega a cero, queda eliminado del juego.

5. El último jugador en pie gana.

6. En esta versión pueden jugar hasta dos jugadores más.

### **LIMPIEZA Y MANTENIMIENTO:**

- Limpie suavemente la diana con una aspiradora con boquilla para ranuras o use un cepillo suave. También puede soplar aire comprimido (spray) a través de los agujeros para eliminar el polvo y las partículas de los dardos.
- Use un paño de microfibra suave ligeramente húmedo (¡no mojado!).
- Para la limpieza, utilice una solución suave de agua con unas gotas de lavavajillas.
- No utilice detergentes fuertes, alcohol ni disolventes, ya que pueden dañar el plástico o las impresiones.
- Asegúrese de que la diana esté completamente seca antes de volver a conectarla a la corriente.

### **NORMAS DE SEGURIDAD:**

- Use la diana según lo previsto: esta diana está diseñada exclusivamente para dardos en interiores.
- Monte la diana sobre una superficie estable y plana, a una altura adecuada para jugar, manteniendo una distancia segura de jugadores y espectadores.
- Mantenga la distancia: solo el lanzador debe estar cerca de la diana durante el lanzamiento.
- Protección para los ojos y la cara: no apunte los dardos a personas ni animales.
- Los niños solo deben jugar bajo la supervisión de un adulto: los dardos pueden causar lesiones. - Evite la humedad: no utilice la diana en lugares con mucha humedad ni la esponja al agua.

### **INFORMACIÓN SOBRE PILAS Y BATERÍAS RECARGABLES**

- Mantenga las pilas/baterías recargables fuera del alcance de los niños.
- No guarde las pilas/baterías recargables en lugares de fácil acceso, ya que existe el riesgo de que sean ingeridas por niños o mascotas. En caso de ingestión, consulte a un médico de inmediato.
- Las pilas/baterías recargables con fugas o dañadas pueden causar quemaduras al contacto con la piel; por lo tanto, utilice siempre guantes de protección adecuados al manipularlas.
- No cortocircuite, desmonte ni arroje las pilas/baterías recargables al fuego. ¡Existe riesgo de explosión!
- No recargue pilas desechables estándar, ya que existe riesgo de explosión. Recargue únicamente las pilas destinadas a este fin con un cargador adecuado. - Cargue las pilas antes de insertarlas en el producto.
- Cargue las pilas únicamente bajo la supervisión de un adulto.
- No mezcle pilas alcalinas, estándar (carbono-zinc) y recargables (níquel-cadmio). - Nunca mezcle pilas nuevas y usadas.
- No manipule los cables de alimentación, ya que podría provocar un cortocircuito.
- Retire las pilas agotadas del producto.
- ¡No tire las pilas usadas junto con los residuos domésticos!
- Las pilas deben desecharse de acuerdo con las directrices de eliminación de residuos electrónicos peligrosos.
- Si las pilas no se desechan correctamente, las sustancias peligrosas pueden suponer un riesgo para la salud humana o el medio ambiente. El reciclaje de materiales ayuda a conservar los recursos naturales.
- Inserte siempre las pilas/baterías recargables con la polaridad correcta (positivo/+ y negativo/-).
- Tipo de alimentación del producto: CC 6 V.

### **Información para el consumidor sobre el manejo de equipos eléctricos y electrónicos usados:**

Los equipos eléctricos y electrónicos usados no deben desecharse con el resto de la basura doméstica. Dichos equipos deben recogerse de forma selectiva, como lo indica la marca adjunta: un contenedor de basura con ruedas tachado. El incumplimiento de esta norma, que da lugar a una eliminación inadecuada de equipos usados, puede suponer una amenaza para el medio ambiente y la salud humana debido a la presencia de componentes peligrosos en los equipos, como cableado eléctrico, plástico, interruptores, etc. Para evitar este riesgo, estos componentes deben ser recogidos y procesados adecuadamente por empresas especializadas. Se prohíbe el autodesmontaje de equipos usados. Los hogares desempeñan un papel importante contribuyendo a la reutilización y la recuperación, incluido el reciclaje, de los equipos usados. Esto se logra, en particular, mediante la participación activa en los sistemas de recogida de residuos.



# IT

**Signore e signori, grazie per aver acquistato il nostro prodotto!  
Prima di iniziare a utilizzare, leggere le seguenti istruzioni  
per il corretto utilizzo del prodotto. Si prega di conservare queste istruzioni  
futuro e seguire le sue raccomandazioni, poiché il mancato rispetto può mettere in pericolo la vita o la salute.**

## **Importante: MANTIENI PER IL FUTURO!**

- Si prega di leggerlo completamente prima dell'uso e seguire tutte le istruzioni nel manuale.
- Non utilizzare il prodotto se qualche parte è mancante o danneggiata.
- Si prega di conservare questo manuale per riferimento futuro.

## **SPECIFICHE:**

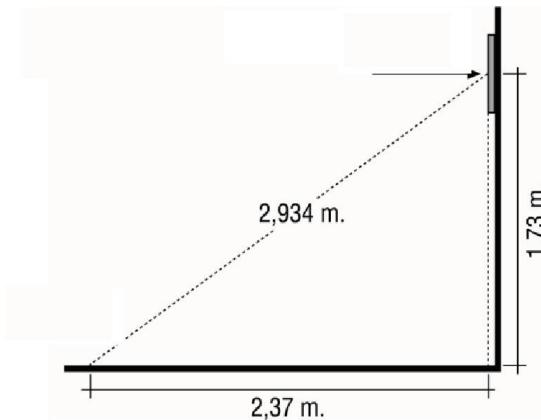
- Dimensioni prodotto: 51x67x7 cm
- Diametro area punteggio: 35 cm
- Numero di giocatori: da 1 a 16 giocatori
- Numero di display LED: 4
- Numero di partite: 27 e 243 varianti
- Risparmio energetico automatico con memoria integrata
- Audio con controllo del volume a 8 livelli
- Voiceover in inglese
- Alimentatore CC
- Il set include: 6 frecce e 50 punte aggiuntive, adattatore

## **CARATTERISTICHE:**

Questo moderno bersaglio elettronico è la scelta ideale per chi ama la competizione e il divertimento. Dotato di 4 display LED illuminati di rosso, il punteggio elettronico elimina la necessità di tenere il punteggio manualmente: il bersaglio registra automaticamente i colpi. È alimentato da un alimentatore CC da 6 V e passa automaticamente alla modalità di risparmio energetico dopo 10 minuti di inattività.

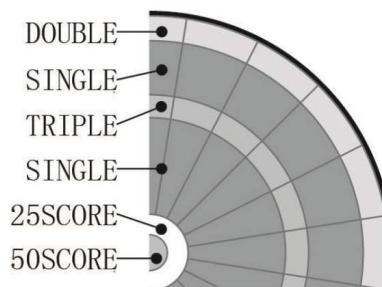
## **ISTRUZIONI DI INSTALLAZIONE:**

Scegliere una posizione con circa 3 metri di spazio libero davanti al bersaglio. Montare il bersaglio in modo che la distanza dal pavimento al centro sia di 1,73 metri, quindi fissarlo saldamente alla parete. I giocatori devono stare a 2,37 metri dal bersaglio durante il gioco.



## **Regole di punteggio**

- Segmento Singolo - "Singolo" - una base
- Segmento Doppio - "Doppio" - due basi
- Segmento Triplo - "Triplo" - tre basi
- Centro - 25 punti
- Centro Doppio - 50 punti



### Istruzioni per l'uso

1. Premere il pulsante POWER: dopo aver sentito la melodia, il dispositivo entra in modalità standby.
2. Utilizzare il pulsante GAME per selezionare un gioco (G01—G27). Il pulsante GAME può essere utilizzato anche per uscire dal gioco e tornare al menu principale.
3. Il pulsante OPTION/SCORE viene utilizzato per selezionare i sottogiochi all'interno del gioco selezionato (G01—G27) e per controllare i punteggi correnti dei giocatori durante la partita.
4. Utilizzare il pulsante PLAYER & TEAM / ELIMINATE per selezionare il numero di giocatori, le squadre o una modalità di gioco contro il computer (nota anche come cyber match) prima di iniziare la partita. Questo pulsante viene utilizzato anche per azzerare o riavviare il punteggio corrente durante la partita.
5. Il pulsante DOUBLE / MISS viene utilizzato per abilitare le funzioni "double" e "master" (nel gioco G02) e la funzione "miss" durante la partita.
6. Il pulsante HANDICAP viene utilizzato per impostare il livello di difficoltà per ciascun giocatore. Premere PLAYER & TEAM / ELIMINATE per selezionare un giocatore, quindi premere HANDICAP per impostare il punteggio assegnato. Questo consente di impostare i punti di partenza per tutti i giocatori.
7. Il pulsante SOUND viene utilizzato per regolare il volume dell'audio.
8. Il pulsante START / NEXT viene utilizzato per iniziare la partita e passare al giocatore successivo.

### INDICAZIONI SONORE:

- Laser: un suono riprodotto dopo aver colpito il segmento di punteggio.
- Double: un suono riprodotto dopo aver colpito il segmento di punteggio doppio.
- Triplo: un suono riprodotto dopo aver colpito il segmento di punteggio triplo.
- Punteggio: un messaggio che annuncia che il giocatore ha segnato punti.
- Chiudi: un suono riprodotto quando si chiudono i segmenti di punteggio.
- Apri: un suono riprodotto quando si aprono i segmenti di punteggio.
- Troppo alto: un suono riprodotto quando il punteggio scende a 0.
- Vincitore: un suono riprodotto quando viene determinato il vincitore.
- Centro: un suono riprodotto dopo aver colpito il centro del tabellone.
- Musica: un suono che annuncia il passaggio al giocatore successivo dopo che il giocatore precedente ha lanciato tre frecce.

### ISTRUZIONI DI GIOCO:

#### G01 Conteggio progressivo (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)

1. Il punteggio di ogni giocatore viene conteggiato partendo da 0, sommando i punti per ogni colpo. Il primo giocatore a raggiungere il punteggio stabilito è il vincitore.
2. Una volta determinato il vincitore, i giocatori rimanenti possono continuare a giocare fino a quando tutti i giocatori non hanno terminato.

#### G02 Conto alla rovescia (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

1. Il punteggio di ogni giocatore viene sottratto dal numero di partenza impostato. Il primo giocatore a raggiungere 0 è il vincitore.
2. I giocatori possono selezionare diverse modalità di gioco utilizzando il pulsante DOUBLE IN/OUT:
  - Std – STANDARD.
  - Din – "Double In" – una modalità in cui il gioco inizia solo dopo aver raggiunto un segmento di punti doppio-doppio.

### MODALITÀ DI GIOCO:

- Dou – Double Out – In questa modalità, il gioco può terminare solo colpendo un segmento con un punteggio doppio. Se la condizione non viene soddisfatta, viene visualizzato un messaggio di errore.
- Dio – Double In/Out – In questa modalità, il gioco può iniziare e terminare solo colpendo un segmento con un punteggio doppio.
- Ain – Master In – Il gioco inizia solo colpendo un segmento con un punteggio doppio o triplo.
- AiD – Master In / Double Out – Il gioco inizia colpendo un segmento con un punteggio doppio o triplo e termina con un segmento con un punteggio doppio. Se il punteggio del giocatore scende a "1" durante il gioco, si parla di "sovraccarico di punteggio" e quel round non viene conteggiato.
- Aou – Master Out – Il gioco termina colpendo un segmento con un punteggio doppio o triplo. Se il punteggio di un giocatore scende a "1", si parla di "freccia a raffica" e il giocatore non segna punti per quel round, mantenendo il punteggio del round precedente.
- DiA – Double In / Master Out – Il gioco inizia con un colpo a doppio punto e termina con un colpo a doppio o triplo punto. Se il punteggio del giocatore scende a "1", il round non viene conteggiato.
- Aio – Master In / Master Out – Il gioco inizia con un colpo a doppio o triplo punto e termina allo stesso modo. Se il punteggio del giocatore scende a "1", si parla di "freccia a raffica" e il giocatore non ottiene punti per quel round, mantenendo il punteggio del round precedente.

#### G03 Round Clock (5, 10, 15, 20)

1. Colpire uno qualsiasi dei seguenti segmenti assegna punti:
  - "5" – singolo: 5 punti
  - "10" – singolo: 10 punti
  - "15" – singolo: 15 punti
  - "20" – singolo: 20 punti
2. I giocatori ottengono punti solo colpendo i segmenti corretti.
3. I giocatori seguono le istruzioni del computer (il simbolo "01" indica un singolo segmento). Un colpo corretto genera un messaggio "S", mentre un colpo errato genera un messaggio "No".

#### G04 Round Clock – Doppio (205, 210, 215, 220)

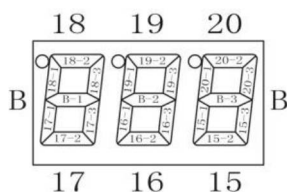
- Il punteggio della partita viene calcolato solo colpendo segmenti con punteggio doppio:
  - "205" – segmento doppio: 5 punti
  - "210" – segmento doppio: 10 punti
  - "215" – segmento doppio: 15 punti
  - "220" – segmento doppio: 20 punti
- I giocatori seguono le istruzioni del computer: un colpo corretto genera un messaggio "Si", un colpo errato genera un messaggio "No".

#### G05 Orologio Rotondo – Triplo (305, 310, 315, 320)

- Il punteggio della partita si ottiene colpendo solo segmenti tripli:
  - "305" – segmento triplo: 5 punti
  - "310" – segmento triplo: 10 punti
  - "315" – segmento triplo: 15 punti
  - "320" – segmento triplo: 20 punti
- I giocatori seguono le istruzioni del computer: un colpo corretto genera un messaggio "Si", mentre un colpo errato genera un messaggio "No".

#### G06 Cricket Semplice (000, 020, 025)

- Sono attivi solo i segmenti 15, 16, 17, 18, 19, 20 e il centro del bersaglio (centro del tabellone).
- Vince il giocatore che colpisce ciascuno dei segmenti richiesti tre volte. ° Colpire un segmento con un solo punto conta come 1 volta
  - Colpire un segmento con due punti conta come 2 volte
  - Colpire un segmento con tre punti conta come 3 volte
- Modalità di gioco:
  - 000 – Puoi colpire uno qualsiasi dei segmenti 15, 16, 17, 18, 19, 20 e il centro del bersaglio; non c'è un ordine prestabilito.
  - 020 – Il gioco inizia dopo aver colpito il segmento 20 tre volte, poi devi colpire 19, 18, 17, 16, 15 e il cuore (il centro del bersaglio).
  - 025 – Il gioco inizia dopo aver colpito il centro del bersaglio tre volte. Poi devi colpire 15, 16, 17, 18, 19 e 20.
- A ogni segmento è assegnato un indicatore LED (come mostrato nel diagramma). Una volta colpito un segmento, il LED si spegne.



#### G07 Cricket a punti (E00, E20, E25)

- Sono attivi solo i segmenti 15, 16, 17, 18, 19, 20 e il centro del bersaglio.
- Vince il giocatore che colpisce tre volte ciascuno dei segmenti richiesti.
  - Colpire un segmento con un solo punto conta come 1 volta.
  - Colpire un segmento con due punti conta come 2 volte.
- E00 – È possibile colpire uno qualsiasi dei segmenti 15, 16, 17, 18, 19, 20 e il centro del bersaglio (il centro del bersaglio), senza un ordine particolare.
  - E20 – Il gioco inizia dopo aver colpito tre volte il segmento 20. Poi si colpiscono i segmenti 19, 18, 17, 16, 15 e il centro del bersaglio, in quest'ordine.
  - E25 – Il gioco inizia dopo aver colpito il centro del bersaglio tre volte. Poi, i giocatori devono colpire i numeri 15, 16, 17, 18, 19 e 20 in quest'ordine.
- Ogni segmento di punteggio è "aperto" e può essere segnato solo dopo che un giocatore lo ha colpito tre volte. Dopo averlo colpito tre volte, il segmento diventa "chiuso" e non è possibile effettuare ulteriori punteggi se tutti i giocatori lo hanno chiuso.
- I giocatori tirano tre tiri durante il loro turno, quindi procedono alla fase "Aperto" e di punteggio.
- Se gli altri giocatori sbagliano tre tiri, possono continuare e tentare di segnare sui propri segmenti.
- Se tutti i giocatori colpiscono lo stesso segmento in un turno, questo diventa "chiuso" e non è possibile effettuare ulteriori punteggi sugli altri segmenti.
- Dopo che tutti i segmenti sono stati chiusi, vince il giocatore con il punteggio più alto.

#### G08 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25)

- La partita è valida quando uno qualsiasi dei segmenti 15, 16, 17, 18, 19, 20 e il centro del bersaglio vengono colpiti.
- Il primo giocatore che colpisce ciascuno dei segmenti elencati tre volte vince.
  - Colpire un singolo segmento conta come 1 volta
  - Colpire un segmento doppio conta come 2 volte
  - Colpire un segmento triplo conta come 3 volte
- C00 – Uno qualsiasi dei segmenti 15, 16, 17, 18, 19, 20 e il centro del bersaglio possono essere colpiti, senza un ordine particolare.
  - C20 – La partita inizia dopo aver colpito il segmento 20 tre volte, quindi aver colpito il 19, 18, 17, 16, 15 e il centro del bersaglio in quest'ordine.
  - C25 – Il gioco inizia dopo aver colpito il centro del bersaglio tre volte, poi 15, 16, 17, 18, 19 e 20 in quest'ordine.
- Ogni giocatore deve colpire il segmento di punteggio tre volte per renderlo "aperto" e consentire il punteggio.

5. Tutti i punti segnati da un giocatore vengono aggiunti al punteggio dell'avversario (punteggio inverso).
6. Ogni giocatore deve colpire il segmento tre volte per poter segnare punti.
7. Se l'avversario manca il segmento tre volte, il giocatore può continuare a colpire il segmento "aperto" per aumentare il proprio punteggio.
8. Una volta che tutti i giocatori hanno colpito un segmento tre volte, questo viene "chiuso" e non è possibile segnare ulteriormente. È quindi necessario scegliere un segmento diverso.
9. Una volta che tutti i segmenti sono chiusi, il giocatore con il minor numero di punti vince (a differenza del cricket tradizionale).

### **G09 Cricket a Doppio Punteggio (D00, D20, D25)**

Se i giocatori desiderano "aprire" un segmento, il primo lancio deve colpire il segmento a doppio punto. Il gioco segue quindi le regole del Cricket a Punteggio.

### **G10 Cricket a Spinta (P00, P20, P25)**

Questo gioco è simile al Cricket, ma vengono utilizzati solo i segmenti da 15 a 20 e il centro del bersaglio.

Il gioco utilizza i segmenti 15, 16, 17, 18, 19, 20 e il centro del bersaglio. L'obiettivo è colpire ogni numero tre volte prima di passare al successivo. • Colpire un singolo segmento = 1 punto

- Colpire un doppio segmento = 2 punti
- Colpire un triplo segmento = 3 punti

Se un giocatore segna più di 3 punti in un dato numero, i punti in eccesso vengono trasferiti al numero successivo.

Il primo giocatore a segnare 3 punti in tutti i numeri vince. (Nota: il gioco richiede almeno due turni, e spesso anche di più.)

#### **Regole dettagliate:**

1. Il gioco si applica solo ai segmenti 15, 16, 17, 18, 19, 20 e al centro del bersaglio. I punti vengono assegnati al giocatore successivo entro tre lanci.
2. Il primo giocatore a completare i tre lanci richiesti in un dato segmento lo chiude:
  - Colpire un singolo segmento conta come 1 colpo
  - Colpire un segmento doppio conta come 2 colpi
  - Colpire un segmento triplo conta come 3 colpi
3. P00 – È possibile colpire uno qualsiasi dei segmenti 15, 16, 17, 18, 19, 20 e il centro del bersaglio, senza un ordine particolare.
4. P20 – Il gioco inizia dopo aver colpito il segmento 20 tre volte, poi i segmenti 19, 18, 17, 16, 15 e il centro del bersaglio in quest'ordine.
5. P25 – Il gioco inizia dopo aver colpito il centro del bersaglio tre volte, poi 15, 16, 17, 18, 19 e 20 in quest'ordine.
6. Ogni segmento ha tre indicatori LED. Quando viene colpito, un LED si spegne. Quando tutti e tre i LED di un segmento si spengono, il segmento è chiuso.
7. Il primo giocatore a spegnere tutti i LED di tutti i segmenti vince.

### **G11 Scram Cricket (A00)**

Scram Cricket è una variante del Cricket. Si compone di due round.

#### **REGOLE:**

1. Il gioco si gioca con solo due giocatori e si compone di due round.
2. Il primo round è diviso in due parti:
  - Prima parte: il giocatore chiude i segmenti 15-20 e 25 ("centro del bersaglio").
  - Seconda parte: finché i segmenti 15-20 e 25 sono aperti, l'altro giocatore segna punti colpendoli.
  - Dopo che tutti i segmenti sono chiusi, i giocatori si scambiano i ruoli.
3. Il secondo round procede in modo simile, ma con i ruoli dei giocatori invertiti.
4. Al termine del secondo round, vince il giocatore con il punteggio più alto.

### **Golf G12 (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)**

1. Il gioco utilizza i seguenti segmenti: 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90.
2. Il giocatore deve colpire i segmenti numerati da 1 a 18 nell'ordine corretto (ad esempio, segmento 1 nel primo round, segmento 2 nel secondo round, ecc.).
  - Se il tiro è corretto, verrà visualizzato il messaggio "SÌ".
  - In caso contrario, verrà visualizzato il messaggio "NO".
3. L'obiettivo è ottenere il punteggio più basso possibile.
  - Se tre frecce vengono sbagliate in un dato round, il tiro è considerato "cattivo" e viene assegnato un punto di penalità.

#### **Punteggio:**

- Colpire un segmento a tripla punta = 1 punto (freccia aquila)
- Colpire un segmento a doppia punta = 2 punti (freccia uccello)
- Colpire un segmento a singola punta = 3 punti

È possibile utilizzare un numero qualsiasi delle 3 frecce in un round, ma solo l'ultima freccetta conterà ai fini del punteggio.

4. Se si colpisce un segmento a singola punta con la prima freccetta e si ottengono 3 punti, si può procedere al round successivo. Tuttavia, se si desidera ottenere un punteggio inferiore, è possibile continuare a lanciare; tuttavia, se le due frecce rimanenti mancano il tiro, si riceverà una penalità di 5 punti.
5. Il giocatore che raggiunge il numero di punti selezionato viene eliminato dal gioco. Quando tutti i giocatori sono eliminati o sono stati giocati tutti i 18 round, il giocatore con il punteggio più basso è il vincitore.

### **G13 Bingo (132, 141, 168, 189)**

1. I numeri dei segmenti verranno visualizzati in modo casuale. Il primo giocatore che indovina tutti i numeri tre volte vince. Se l'abbinamento è corretto, apparirà il messaggio "Si", altrimenti il messaggio "No".
2. Sequenze di abbinamento per ogni modalità di gioco:
  - 132 – abbina i seguenti numeri in sequenza: 15, 4, 8, 14, 3
  - 141 – abbina i seguenti numeri in sequenza: 17, 13, 9, 7, 1
  - 168 – abbina i seguenti numeri in sequenza: 20, 16, 12, 6, 2
  - 189 – abbina i seguenti numeri in sequenza: 19, 10, 18, 5, 11
3. Il giocatore deve abbinare ogni numero della sequenza tre volte prima di passare al numero successivo. ◦ Colpire un singolo segmento di punti = 1 volta

### **G14 Hi—Punteggio (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

1. Il gioco è valido quando viene colpito un qualsiasi segmento di punti.
2. (03, 05 ... 21) seleziona il numero totale di turni di gioco. Ogni giocatore ha 3 lanci per turno.
3. Punteggio:
  - Colpire un segmento con un solo punto = X1
  - Colpire un segmento con due punti = X2
  - Colpire un segmento con tre punti = X3
4. Dopo aver completato tutti i turni, il giocatore con il punteggio più alto vince.

### **G15 Tutti e cinque (31, 41, 51, 61, 71, 81, 91)**

(Nota: se non vengono trovate freccette, premere il pulsante "MISS".)

1. In ogni round, il giocatore deve ottenere un punteggio totale multiplo di 5. Ogni "cinque" conta come un punto.
  - Esempio: se un giocatore colpisce segmenti da 2, 8 e 5 punti in un singolo round, il punteggio totale è 15.  $15 \div 5 = 3$ , quindi il giocatore ottiene 3 punti.
2. I punti non vengono assegnati se:
  - a) Il punteggio totale dei tre lanci non è divisibile per 5.
  - b) Il giocatore sbaglia il terzo lancio anche se la somma dei primi due lanci è divisibile per 5.
3. Il vincitore è il giocatore che ottiene i punteggi dei seguenti segmenti: 31, 41, 51, 61, 71, 81, 91.
4. I punti ottenuti in ogni round vengono divisi per 5. I punteggi dopo la divisione vengono sommati e il vincitore è il primo giocatore a ottenere i valori richiesti per i segmenti (31, 41, 51, 61, 71, 81, 91). Casi in cui i punti non vengono assegnati:
  - a) Il punteggio dopo tre lanci non è divisibile per 5.
  - b) L'ultimo lancio è sbagliato, anche se i punti totali dei primi due lanci sono divisibili per 5.
5. In questo caso, il giocatore deve premere il pulsante NEXT per terminare il turno.

### **G16 Shanghai (101, 105, 110, 115)**

1. 101 – colpire i segmenti di punteggio da 1 a 20 e il centro del bersaglio per segnare punti.
2. 105 – colpire i segmenti di punteggio da 5 a 20 e il centro del bersaglio.
3. 110 – colpire i segmenti di punteggio da 10 a 20 e il centro del bersaglio.
4. 115 – colpire i segmenti di punteggio da 15 a 20 e il centro del bersaglio.
5. Ogni giocatore segna punti solo se colpisce il numero designato sul proprio tiro. Altrimenti, non riceve punti.
  - Il giocatore con il punteggio più alto alla fine della partita è il vincitore.

### **G17 Quarantuno (040)**

1. Il punteggio iniziale è di 40 punti. A ogni turno, il giocatore tira tre volte sui seguenti segmenti: 20, 19, 18, 17, 16, 15, il centro del bersaglio e 41.
  - Colpire uno qualsiasi di questi segmenti aggiunge punti secondo le normali regole.
  - Se un giocatore manca uno qualsiasi dei segmenti selezionati in tre tiri, viene eliminato dal gioco o il suo punteggio di 40 viene dimezzato.
  - L'ultimo dei tre tiri di un turno deve colpire il segmento 41, altrimenti il suo punteggio viene dimezzato.
2. Alla fine del gioco, il giocatore con il punteggio più alto è il vincitore.

### **G18 Raddoppio (D40)**

1. Il punteggio iniziale è di 40 punti. Il gioco procede nel seguente ordine: 15, 16 – colpire qualsiasi segmento conta come 1x; 17, 18 – conta come 2x; 19, 20, "centro" – vale 3 volte.
2. I punti vengono sommati dopo ogni tiro. Se un giocatore sbaglia tre freccette in un turno o viene eliminato dal gioco, il suo punteggio viene dimezzato.
3. Alla fine del gioco, il giocatore con il punteggio più alto è il vincitore.

### **G19 Gotcha (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)**

1. Viene estratto a caso un segmento numerato, che il giocatore deve colpire in un massimo di 10 lanci.
2. Ogni giocatore inizia con un punteggio di 0. Dopo ogni tiro, i punti vengono sommati. Se un giocatore raggiunge esattamente il numero di punti richiesto, vince. Se supera questo numero (chiamato "freccia esplosa"), i suoi punti per quel turno non vengono conteggiati.
3. Se il secondo giocatore raggiunge lo stesso punteggio del primo, vince il secondo giocatore e il punteggio del primo giocatore viene azzerato.

### **G20 Big Little — Semplice (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

1. Viene estratto a caso un segmento numerato, che il giocatore deve colpire.

Ogni giocatore ha un punto di partenza stabilito. Quando il punteggio raggiunge lo zero, il giocatore viene eliminato dal gioco. Il primo giocatore deve colpire il segmento designato dal computer.

2. Se colpisce un segmento sulla prima o sulla seconda freccetta, sceglie un nuovo segmento di punti sull'ultima freccetta. Se sbaglia, il secondo giocatore sceglie quel segmento. Se un giocatore manca il segmento designato entro tre freccette, perde 1 punto.

3. Sono consentiti segmenti singoli, doppi o tripli.

4. L'ultimo giocatore rimasto in gioco vince.

### **G21 Big Little — Difficile (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

1. Viene estratto a sorte un segmento numerato, che il giocatore deve colpire in un massimo di 10 lanci.

2. Ogni giocatore ha un punto di partenza stabilito. Quando i punti raggiungono lo zero, il giocatore viene eliminato. Il primo giocatore deve colpire il segmento designato dal computer.

3. Se colpisce un segmento al primo o al secondo lancio, sceglie un nuovo segmento di punti al lancio finale. Se sbaglia, il secondo giocatore sceglie quel segmento. Se un giocatore manca il segmento designato entro 3 lanci, perde 1 punto.

Il giocatore deve colpire il segmento designato o un segmento dello stesso valore in punti con un singolo, un doppio o un triplo.

4. L'ultimo giocatore rimasto in gioco vince.

### **G22 Killer (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

1. Viene selezionato casualmente un segmento numerato, che il giocatore deve colpire in un massimo di 10 lanci.

2. Una volta iniziato il gioco, il display chiede al giocatore di scegliere il proprio segmento di punteggio. Il primo segmento colpito diventa il suo segmento. Quindi, premere il pulsante NEXT per consentire al giocatore successivo di scegliere il proprio segmento. Una volta che tutti i giocatori hanno selezionato i propri segmenti, il gioco inizia. Un segmento già occupato da un altro giocatore non può essere selezionato.

3. Il gioco inizia dopo la selezione dei segmenti. Solo un giocatore che colpisce il proprio segmento può diventare il "killer". Il killer può attaccare i segmenti degli altri giocatori.

4. Se un altro killer colpisce il segmento di un altro giocatore, quel giocatore perde 1 punto. Il punteggio viene visualizzato.

5. Se il Killer colpisce il proprio segmento, perde lo stato di Killer e perde 1 punto. 6. Il Killer tenta di colpire i segmenti degli altri giocatori per eliminarli.

Colpire un segmento che dà punti attiva un messaggio "Sì", altrimenti un messaggio "No".

7. Il Killer può colpire solo il proprio segmento o quello di un altro giocatore.

8. L'ultimo giocatore rimasto in gioco vince.

9. In questa versione possono giocare fino a due giocatori aggiuntivi.

### **G23 Killer – Doppio (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)**

1. Viene selezionato casualmente un segmento numerato, che il giocatore deve colpire in un massimo di 10 lanci.

2. Una volta iniziata la partita, sul display appare il messaggio "SLT" (Selezione), che chiede al giocatore di scegliere il proprio segmento che dà punti. Il primo segmento colpito diventa il suo segmento. Viene quindi premuto il pulsante NEXT per consentire al giocatore successivo di selezionare il proprio segmento. Una volta che tutti i giocatori hanno selezionato i propri segmenti, il gioco inizia.

3. Solo il giocatore che colpisce il proprio segmento può diventare il killer. Il killer può attaccare i segmenti degli altri giocatori.

4. Se il killer colpisce il segmento di un altro giocatore, quest'ultimo perde 1 punto. Il punteggio può essere visualizzato sullo schermo.

5. Se il killer colpisce il proprio segmento, perde lo stato di killer e perde 1 punto.

6. Il killer tenta di colpire i segmenti degli altri giocatori per eliminarli.

Colpire il segmento che ha segnato genera un messaggio "Sì"; in caso contrario, viene visualizzato un messaggio "No".

7. È anche possibile selezionare un segmento doppio (207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) come segmento "killer".

8. L'ultimo giocatore a rimanere in piedi vince.

9. In questa versione possono giocare al massimo altri due giocatori.

### **G24 Killer – Triplo (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)**

1. Viene selezionato casualmente un segmento numerato, che il giocatore deve colpire in un massimo di 10 lanci.

2. Una volta iniziato il gioco, il display chiede al giocatore di scegliere il proprio segmento di punteggio. Il primo segmento colpito diventa il proprio segmento. Quindi, si preme il pulsante NEXT, consentendo al giocatore successivo di scegliere il proprio segmento. Una volta che tutti i giocatori hanno selezionato i propri segmenti, il gioco inizia.

3. Solo il giocatore che colpisce il proprio segmento può diventare Killer. Il Killer può attaccare i segmenti degli altri giocatori.

4. Se il Killer colpisce il segmento di un altro giocatore, quel giocatore perde 1 punto. Il punteggio può essere visualizzato sullo schermo.

5. Se il Killer colpisce il proprio segmento, perde lo stato di Killer e perde 1 punto. Un killer che colpisce il segmento di un altro giocatore fa perdere a quel giocatore 1 punto.

6. Colpire il segmento che dà punti attiva un messaggio "Sì"; altrimenti, un messaggio "No".

7. È anche possibile selezionare un segmento triplo (307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) come segmento "killer".

8. L'ultimo giocatore rimasto in gioco vince.

9. In questa versione possono giocare fino a due giocatori aggiuntivi.

### **G25 Shoot Out (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

1. Un segmento numerato viene selezionato casualmente, che il giocatore deve colpire in un massimo di 10 lanci.

2. Il computer può selezionare casualmente un segmento: il giocatore ha 10 secondi per colpirlo. Se il timer scade, il tentativo viene annullato. Un colpo a segno genera un messaggio "Sì", un colpo sbagliato genera un messaggio "No".

3. Colpire un segmento con un punto singolo, doppio o triplo comporta la perdita di 1 punto.

4. Il primo giocatore a raggiungere 0 punti è il vincitore.

#### **G26 Legs Over (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

1. Viene estratto a caso un segmento numerico, che il giocatore deve colpire in un massimo di 10 lanci.

2. Ogni giocatore cerca di ottenere più punti del giocatore precedente.

Se il punteggio di un giocatore è uguale o inferiore a quello del giocatore precedente, perde 1 punto.

3. Non sono consentiti salti: se un giocatore non lancia, deve premere Start e perde 1 punto.

4. Quando il punteggio di un giocatore raggiunge lo zero, viene eliminato dal gioco. 5. Vince l'ultimo giocatore rimasto in piedi. 6. In questa versione possono giocare fino a due giocatori aggiuntivi.

#### **G27 Legs Under (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)**

1. Viene selezionato casualmente un segmento numerico che il giocatore deve colpire in un massimo di 10 freccette.

2. Ogni giocatore cerca di ottenere un punteggio inferiore a quello del giocatore precedente: se il punteggio è uguale o superiore, perde 1 punto.

3. Nessun salto: se un giocatore manca una freccetta, deve premere Start e perde 1 punto.

4. Quando il punteggio di un giocatore raggiunge lo zero, viene eliminato dal gioco.

5. L'ultimo giocatore rimasto in piedi vince.

6. In questa versione possono giocare fino a due giocatori aggiuntivi.

#### **PULIZIA E MANUTENZIONE:**

- Spolverare delicatamente il bersaglio con un aspirapolvere con bocchetta per fessure o utilizzare una spazzola morbida. - È anche possibile soffiare aria compressa (spray) attraverso i fori per rimuovere polvere e particelle dai fori delle freccette.

- Utilizzare un panno in microfibra morbido leggermente umido (non bagnato!).

- Per la pulizia, utilizzare una soluzione delicata di acqua con qualche goccia di detersivo per piatti.

- Non utilizzare detergenti aggressivi, alcol o solventi: possono danneggiare la plastica o le stampe.

- Assicurarsi che il bersaglio sia completamente asciutto prima di ricollegarlo all'alimentazione.

#### **REGOLE DI SICUREZZA:**

- Utilizzare come previsto: questo bersaglio è destinato esclusivamente al gioco delle freccette al chiuso.

- Montare il bersaglio su una superficie stabile e piana, a un'altezza adatta al gioco, mantenendo una distanza di sicurezza da giocatori e spettatori.

- Mantenere la distanza: solo il lanciatore deve trovarsi vicino al bersaglio durante il lancio.

- Protezioni per occhi e viso: non puntare le freccette verso persone o animali. - I bambini devono giocare solo sotto la supervisione di un adulto: le freccette possono causare lesioni. - Evitare l'umidità: non utilizzare il bersaglio in ambienti con elevata umidità e non esporlo all'acqua.

#### **INFORMAZIONI SU BATTERIE E BATTERIE RICARICABILI**

- Tenere le batterie/batterie ricaricabili fuori dalla portata dei bambini.

- Non conservare le batterie/batterie ricaricabili in luoghi facilmente accessibili, poiché sussiste il rischio che vengano ingerite da bambini o animali domestici. In caso di ingestione, consultare immediatamente un medico.

- Batterie/batterie ricaricabili che perdono liquido o sono danneggiate possono causare ustioni a contatto con la pelle; pertanto, indossare sempre guanti protettivi adeguati quando le maneggiate.

- Non cortocircuitare, smontare o gettare le batterie/batterie ricaricabili nel fuoco. Rischio di esplosione!

- Non ricaricare batterie usa e getta standard, poiché sussiste il rischio di esplosione! Ricaricare solo le batterie destinate a questo scopo utilizzando un caricabatterie appropriato. - Caricare le batterie prima di inserirle nel prodotto.

- Caricare le batterie solo sotto la supervisione di un adulto.

- Non mischiare batterie alcaline, standard (zinco-carbone) e ricaricabili (nichel-cadmio).

- Non mischiare mai batterie nuove e vecchie.

- Non manomettere i cavi di alimentazione: ciò potrebbe causare un cortocircuito.

- Rimuovere le batterie esaurite dal prodotto.

- Non smaltire le batterie usate nei rifiuti indifferenziati!

- Le batterie devono essere smaltite in conformità con le linee guida per lo smaltimento dei rifiuti elettronici pericolosi.

- Se le batterie non vengono smaltite correttamente, le sostanze pericolose possono rappresentare un rischio per la salute umana o per l'ambiente. Il riciclaggio dei materiali contribuisce alla conservazione delle risorse naturali.

- Inserire sempre le batterie/batterie ricaricabili con la polarità corretta (più/+ e meno/-).

- Tipo di alimentazione del prodotto: CC 6 V.

#### **Informazioni per i consumatori sulla gestione delle apparecchiature elettriche ed elettroniche usate:**

Le apparecchiature elettriche ed elettroniche usate non devono essere smaltite con altri rifiuti domestici. Tali apparecchiature devono essere raccolte in modo selettivo, come indicato dal simbolo allegato: un contenitore per rifiuti con ruote barrato. Il mancato rispetto di questa norma, che comporta lo smaltimento improprio delle apparecchiature usate, può rappresentare una minaccia per l'ambiente e la salute umana a causa della presenza di componenti pericolosi nelle apparecchiature, come cavi elettrici, plastica, interruttori, ecc. Per evitare questo rischio, questi componenti devono essere raccolti e trattati correttamente da aziende specializzate. È vietato lo smontaggio autonomo delle apparecchiature usate. Le famiglie svolgono un ruolo importante nel contribuire al riutilizzo e al recupero, incluso il riciclaggio, delle apparecchiature usate. Questo obiettivo si ottiene in particolare attraverso la partecipazione attiva ai sistemi di raccolta dei rifiuti.



# RO

**Doamnelor și domnilor, vă mulțumim că ați cumpărat produsul nostru!  
Înainte de a începe utilizarea, vă rugăm să citiți următoarele instrucțiuni  
pentru utilizarea corectă a produsului. Vă rugăm să păstrați aceste instrucțiuni  
viitor și să urmați recomandările sale, deoarece nerespectarea poate pune în pericol viața sau sănătatea.**

## **Important: PĂSTRAȚI PENTRU REFERINȚE VIITOARE!**

- Vă rugăm să îl citiți complet înainte de utilizare și să urmați toate instrucțiunile din manual.
- Nu utilizați produsul dacă lipsește sau este deteriorat vreun element.
- Vă rugăm să păstrați acest manual pentru referințe viitoare.

## **SPECIFICAȚII:**

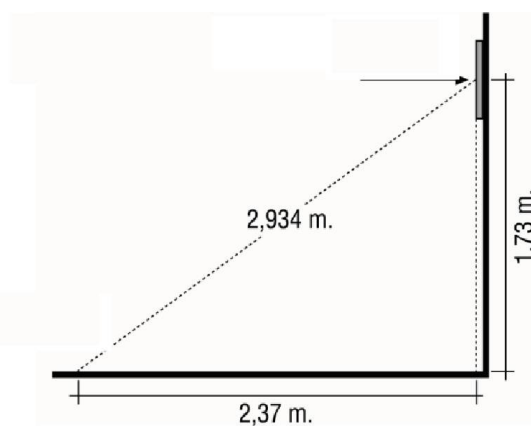
- Dimensiuni produs: 51x67x7 cm
- Diametru suprafață de scor: 35 cm
- Număr de jucători: 1-16 jucători
- Număr de afișaje LED: 4
- Număr de jocuri: 27 de jocuri și 243 de variante
- Economisire automată a energiei cu memorie încorporată
- Sunet cu control al volumului pe 8 niveluri
- Voce în limba engleză
- Alimentare DC
- Setul include: 6 darts și 50 vârfuri suplimentare, adaptor

## **CARACTERISTICI:**

Această tablă de darts electronică modernă este o alegere excelentă pentru cei cărora le place competiția și distracția. Echipată cu 4 afișaje LED iluminate cu roșu, scorul electronic elimină necesitatea de a ține scorul manual - tabla înregistrează automat loviturile. Este alimentată de o sursă de alimentare de 6V DC și trece automat în modul de economisire a energiei după 10 minute de inactivitate.

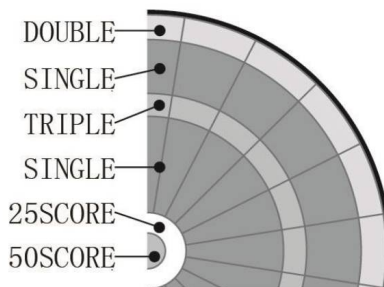
## **INSTRUCȚIUNI DE INSTALARE:**

Alegeți o locație cu aproximativ 3 metri de spațiu liber în fața tablei de darts. Montați tabla de darts astfel încât distanța de la podea până la centru să fie de 1,73 metri, apoi fixați-o în siguranță pe perete. Jucătorii trebuie să stea la 2,37 metri de tabla de darts în timpul jocului.



## **Reguli de punctaj**

- Segment simplu - "Simplă" – o bază
- Segment dublu - "Dublă" – două baze
- Segment triplu - "Triplă" – trei baze
- Ochi de bou - 25 de puncte
- Ochi de bou dublu - 50 de puncte



### Instrucțiuni de utilizare

1. Apăsăți butonul POWER – după ce auziți melodia, dispozitivul intră în modul standby al jocului.
2. Folosiți butonul GAME pentru a selecta un joc (G01—G27). Butonul GAME poate fi folosit și pentru a ieși din joc și a reveni la meniul principal. 3. Butonul OPTION/SCORE este utilizat pentru a selecta subjocuri din jocul selectat (G01—G27) și pentru a verifica scorurile jucătorului curent în timpul jocului.
4. Folosește butonul PLAYER & TEAM / ELIMINATE pentru a selecta numărul de jucători, echipe sau un mod de joc împotriva computerului (cunoscut și sub numele de cyber match) înainte de a începe jocul. Acest buton este folosit și pentru a reseta sau reporni scorul curent în timpul jocului.
5. Butonul DOUBLE / MISS este folosit pentru a activa funcțiile „double” și „master” (în jocul G02) și funcția „miss” în timpul jocului.
6. Butonul HANDICAP este folosit pentru a seta nivelul de dificultate pentru fiecare jucător. Apăsă PLAYER & TEAM / ELIMINATE pentru a selecta un jucător, apoi apăsă HANDICAP pentru a seta scorul atribuit acestuia. Acest lucru îți permite să setezi puncte de plecare pentru toți jucătorii.
7. Butonul SOUND este folosit pentru a regla volumul sunetului.
8. Butonul START / NEXT este folosit pentru a începe jocul și a trece la următorul jucător.

### INDICAȚII SONORE:

- Laser – un sunet redat după atingerea segmentului de scor.
- Double – un sunet redat după atingerea segmentului de scor dublu.
- Triple – un sunet care se aude după atingerea segmentului de punctaj triplu.
- Scor – un mesaj care anunță că jucătorul a acumulat puncte.
- Close – un sunet care se aude la închiderea segmentelor de punctaj.
- Open – un sunet care se aude la deschiderea segmentelor de punctaj.
- Too High – un sunet care se aude când scorul se numără invers până la 0.
- Winner – un sunet care se aude când se determină câștigătorul.
- Bull's-Eye – un sunet care se aude după atingerea centrului tablei de joc.
- Music – un sunet care anunță trecerea la următorul jucător după ce jucătorul anterior a aruncat trei săgeți.

### INSTRUCȚIUNI DE JOC:

#### G01 Numărătoare crescătoare (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)

1. Scorul fiecărui jucător se numără de la 0, adunând punctele pentru fiecare lovitură. Primul jucător care atinge scorul stabilit este câștigătorul.
2. Odată ce câștigătorul este stabilit, jucătorii rămași pot continua să joace până când toți jucătorii au terminat.

#### Numărătoare inversă G02 (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

1. Scorul fiecărui jucător este scăzut din numărul de start stabilit. Primul jucător care ajunge la 0 este câștigătorul. 2. Jucătorii pot selecta diferite moduri de joc folosind butonul DOUBLE IN/OUT:
  - Std – STANDARD.
  - Din – „Double In” – un mod în care jocul începe numai după atingerea unui segment de punct double-double.

### MODURI DE JOC:

- Dou – Double Out – În acest mod, jocul se poate încheia doar prin lovirea unui segment cu puncte duble. Dacă condiția nu este îndeplinită, este afișat și un mesaj despre o lovitură greșită.
- Dio – Double In/Out – În acest mod, jocul poate începe și se poate încheia doar după lovirea unui segment cu puncte duble.
- Ain – Master In – Jocul începe doar după lovirea unui segment cu puncte duble sau triple.
- AiD – Master In / Double Out – Jocul începe după lovirea unui segment cu puncte duble sau triple și se termină cu un segment cu puncte duble. Dacă scorul jucătorului scade la „1” în timpul jocului, aceasta se numește „supraîncărcare a punctajului”, iar runda respectivă nu este luată în considerare.
- Aou – Master Out – Jocul se termină după lovirea unui segment cu puncte duble sau triple. Dacă scorul unui jucător scade la „1”, aceasta se numește „burst dart” și jucătorul nu acumulează puncte pentru runda respectivă, păstrându-și scorul din runda anterioară.
- DiA – Double In / Master Out – Jocul începe cu o lovitură dublă sau triplă și se termină cu o lovitură dublă sau triplă. Dacă scorul jucătorului scade la „1”, runda nu este luată în considerare.
- Aio – Master In / Master Out – Jocul începe cu o lovitură dublă sau triplă și se termină în același mod. Dacă scorul jucătorului scade la „1”, se numește „burst dart” (aruncare de săgeți) și jucătorul nu acumulează puncte pentru runda respectivă, păstrându-și scorul din runda anterioară.

#### G03 Runda Ceas (5, 10, 15, 20)

1. Lovirea oricăruia dintre următoarele segmente acordă puncte:
  - „5” – lovitură simplă: 5 puncte
  - „10” – lovitură simplă: 10 puncte
  - „15” – lovitură simplă: 15 puncte
  - „20” – lovitură simplă: 20 puncte
2. Jucătorii acumulează puncte doar pentru lovirea segmentelor corecte.
3. Jucătorii urmează instrucțiunile computerului (simbolul „01” indică un singur segment). O lovitură corectă duce la un mesaj „Da”, în timp ce o lovitură greșită duce la un mesaj „Nu”.

#### G04 Rotire cu Ceas – Dublu (205, 210, 215, 220)

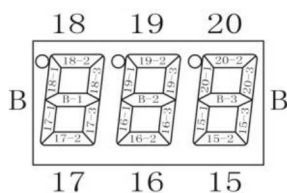
1. Jocul se punctează doar prin lovirea a două segmente de puncte:
  - „205” – segment dublu: 5 puncte
  - „210” – segment dublu: 10 puncte
  - „215” – segment dublu: 15 puncte
  - „220” – segment dublu: 20 de puncte
2. Jucătorii urmează instrucțiunile computerului – o presupunere corectă duce la un mesaj „Da”, o presupunere greșită duce la un mesaj „Nu”.

#### G05 Ceas rotund – Triplu (305, 310, 315, 320)

1. Jocul se punctează doar prin lovirea segmentelor de triplu punct:
  - "305" – segment triplu: 5 puncte
  - "310" – segment triplu: 10 puncte
  - "315" – segment triplu: 15 puncte
  - "320" – segment triplu: 20 puncte
2. Jucătorii urmează instrucțiunile computerului – o lovitură corectă duce la un mesaj „Da”, iar o lovitură greșită duce la un mesaj „Nu”.

#### G06 Cricket simplu (000, 020, 025)

1. Doar segmentele 15, 16, 17, 18, 19, 20 și centrul tablei de joc sunt active.
2. Jucătorul care lovește fiecare dintre segmentele necesare de trei ori câștigă. ◦ Lovirea unui segment cu un singur punct se contează o dată
  - Lovirea unui segment cu două puncte se contează de 2 ori
  - Lovirea unui segment cu trei puncte se contează de 3 ori
3. Moduri de joc:
  - 000 – Puteți lovi oricare dintre segmentele 15, 16, 17, 18, 19, 20 și centrul țintei; nu există o ordine stabilită.
  - 020 – Jocul începe după ce loviți segmentul 20 de trei ori, apoi trebuie să loviți 19, 18, 17, 16, 15 și inima (centrul țintei). ◦ 025 – Jocul începe după ce loviți centrul țintei de trei ori. Apoi trebuie să loviți 15, 16, 17, 18, 19 și 20.
4. Fiecare segment are un indicator LED atribuit (așa cum se arată în diagramă). Odată ce un segment este lovit, LED-ul se stinge.



#### G07 Cricket cu scor (E00, E20, E25)

1. Doar segmentele 15, 16, 17, 18, 19, 20 și centrul țintei sunt active.
2. Jucătorul care nimeriște fiecare dintre segmentele necesare de trei ori câștigă.
  - Nimerirea unui segment cu un singur punct contează o dată.
  - Nimerirea unui segment cu două puncte contează de 2 ori.
3. E00 – Oricare dintre segmentele 15, 16, 17, 18, 19, 20 și centrul țintei (centrul țintei) poate fi nimerită, fără o ordine anume.
  - E20 – Jocul începe după ce nimeriște segmentul 20 de trei ori. Apoi nimeriște segmentele 19, 18, 17, 16, 15 și centrul țintei, în această ordine.
  - E25 – Jocul începe după ce nimeriște centrul țintei de trei ori. Apoi, jucătorii trebuie să lovească 15, 16, 17, 18, 19 și 20 în această ordine.
4. Fiecare segment de punctaj este „deschis” și poate fi punctat doar după ce un jucător l-a lovit de trei ori. După ce l-au lovit de trei ori, segmentul devine „închis” și nu se mai poate face punctaj dacă toți jucătorii l-au închis.
5. Jucătorii dau trei aruncări în timpul rundei lor, apoi trec la faza „Deschisă” și de punctaj.
6. Dacă alți jucători ratează trei aruncări, pot continua și pot încerca să puncteze pe propriile segmente.
7. Dacă toți jucătorii lovesc același segment într-o rundă, acesta devine „închis” și nu se mai poate face punctaj pe alte segmente.
8. După ce toate segmentele s-au închis, jucătorul cu cel mai mare scor câștigă.

#### G08 Cricket cu gâtul tăiat (C00, C20, C25)

1. Jocul este valid atunci când oricare dintre segmentele 15, 16, 17, 18, 19, 20 și centrul de țintă sunt lovite.
2. Primul jucător care lovește fiecare dintre segmentele enumerate de trei ori câștigă.
  - Lovirea unui singur segment contează ca 1 dată
  - Lovirea unui segment dublu contează ca 2 ori
  - Lovirea unui segment triplu contează ca 3 ori
3. C00 – Oricare dintre segmentele 15, 16, 17, 18, 19, 20 și centrul de țintă pot fi lovite, fără o ordine anume. • C20 – Jocul începe după lovirea segmentului 20 de trei ori, apoi lovirea segmentelor 19, 18, 17, 16, 15 și centrul de țintă în această ordine.
  - C25 – Jocul începe după ce mingea este lovită de trei ori în centrul țintei, apoi se lovesc 15, 16, 17, 18, 19 și 20 în această ordine.
4. Fiecare jucător trebuie să lovească segmentul de punctaj de trei ori pentru a-l „deschide” și a permite înscrierea punctelor.
5. Toate punctele marcate de un jucător sunt adăugate la scorurile adversarilor (punctare inversă).
6. Fiecare jucător trebuie să lovească segmentul de trei ori pentru a fi eligibil să înscrie puncte pe acesta.
7. Dacă adversarul ratează segmentul de trei ori, jucătorul poate continua să lovească segmentul „deschis” pentru a-și crește scorul.

- Odată ce toți jucătorii au lovit un segment de trei ori, acesta este „închis” și nu mai este posibilă înscrierea de puncte. Trebuie apoi ales un segment diferit.
- După ce toate segmentele s-au închis, jucătorul cu cele mai puține puncte câștigă (spre deosebire de cricketul tradițional).

### **G09 Cricket cu scor dublu (D00, D20, D25)**

Dacă jucătorii doresc să „deschidă” un segment, prima aruncare trebuie să nimerască segmentul cu punct dublu. Jocul urmează apoi regulile jocului de cricket cu scor.

### **G10 Cricket cu împingerea unui bănuț (P00, P20, P25)**

Acest joc este similar cu cricketul, dar se folosesc doar segmentele 15-20 și centrul de punct.

Jocul folosește segmentele 15, 16, 17, 18, 19, 20 și centrul de punct. Scopul este de a nimeri fiecare număr de trei ori înainte de a trece la următorul. • Nimerirea unui singur segment = 1 punct

• Nimerirea unui segment dublu = 2 puncte

• Nimerirea unui segment triplu = 3 puncte

Dacă un jucător nimereste mai mult de 3 puncte la un anumit număr, punctele în exces sunt transferate la următorul număr.

Primul jucător care nimereste 3 puncte la toate numerele câștigă.

(Notă: Jocul necesită cel puțin două ture și adesea mai multe.)

#### **Reguli detaliate:**

- Jocul se aplică doar segmentelor 15, 16, 17, 18, 19, 20 și bull's eye. Punctele sunt acordate următorului jucător aflat în termen de trei aruncări.
- Primul jucător care lovește cele trei aruncări necesare într-un anumit segment îl închide:
  - Lovirea unui singur segment contează ca 1 lovitură
  - Lovirea unui segment dublu contează ca 2 lovituri
  - Lovirea unui segment triplu contează ca 3 lovituri
- P00 – Puteți lovi oricare dintre segmentele 15, 16, 17, 18, 19, 20 și bull's eye, fără o ordine anume.
- P20 – Jocul începe după ce loviți segmentul 20 de trei ori, apoi loviți 19, 18, 17, 16, 15 și bull's eye în această ordine.
- P25 – Jocul începe după ce se lovește ținta de trei ori, apoi se lovesc segmentele 15, 16, 17, 18, 19 și 20 în această ordine.
- Fiecare segment are trei indicatori LED. Când este lovit, un LED se stinge. Când toate cele trei LED-uri dintr-un segment se sting, segmentul este închis.
- Primul jucător care stinge toate LED-urile din toate segmentele câștigă.

### **G11 Scram Cricket (A00)**

Scram Cricket este o variantă a jocului de cricket. Constă în două runde.

#### **REGULII:**

- Jocul se joacă cu doar doi jucători și constă în două runde.
- Prima rundă este împărțită în două părți:
  - Partea întâi: Jucătorul închide segmentele 15–20 și 25 („ținta”).
  - Partea a doua: Atâta timp cât segmentele 15–20 și 25 sunt deschise, celălalt jucător acumulează puncte lovind acele segmente.
  - După ce toate segmentele sunt închise, jucătorii își schimbă rolurile.
- A doua rundă se desfășoară similar, dar cu rolurile jucătorilor inversate.
- După finalizarea celei de-a doua runde, jucătorul cu cel mai mare scor câștigă.

### **Golf G12 (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)**

1. Jocul folosește următoarele segmente: 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90.

2. Jucătorul trebuie să lovească segmentele numerotate de la 1 la 18 în ordinea corectă (de exemplu, segmentul 1 în prima rundă, segmentul 2 în a doua rundă etc.).

◦ Dacă lovitura este corectă, va fi afișat mesajul „DA”.

◦ Dacă nu, va fi afișat mesajul „NU”.

3. Scopul este de a obține cel mai mic scor posibil.

◦ Dacă se ratează trei săgeți într-o rundă dată, aceasta se consideră o „săgeată greșită” și se acordă o penalizare.

#### **Punctaj:**

• Nimerirea unui segment cu trei puncte = 1 punct (săgeată Eagle)

• Nimerirea unui segment cu două puncte = 2 puncte (săgeată Bird)

• Nimerirea unui segment cu un singur punct = 3 puncte

Puteți folosi orice număr dintre cele 3 săgeți într-o rundă, dar numai ultima săgeată va conta la punctaj.

4. Dacă nimeriți un segment cu un singur punct la prima săgeată și obțineți 3 puncte, puteți trece la runda următoare. Cu toate acestea, dacă doriți să obțineți un scor mai mic, puteți continua aruncarea - totuși, dacă cele două săgeți rămase ratează, veți primi o penalizare de 5 puncte.

5. Jucătorul care atinge numărul selectat de puncte este eliminat din joc. Când toți jucătorii sunt eliminați sau toate cele 18 runde au fost jucate, jucătorul cu cel mai mic scor este câștigătorul.

### G13 Bingo (132, 141, 168, 189)

1. Numerele segmentelor vor fi afișate aleatoriu. Primul jucător care găsește toate numerele de trei ori câștigă. Dacă găsirea este corectă, va apărea mesajul „Da”; în caz contrar, va apărea mesajul „Nu”.
2. Secvențe de potrivire pentru fiecare mod de joc:
  - 132 – găsește următoarele numere în secvență: 15, 4, 8, 14, 3
  - 141 – găsește următoarele numere în secvență: 17, 13, 9, 7, 1
  - 168 – găsește următoarele numere în secvență: 20, 16, 12, 6, 2
  - 189 – găsește următoarele numere în secvență: 19, 10, 18, 5, 11
3. Jucătorul trebuie să găsească fiecare număr din secvență de trei ori înainte de a trece la următorul număr. ◦ Lovirea unui segment cu un singur punct = 1 dată

### G14 Hi—Scor (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)

1. Jocul este valid atunci când este lovit orice segment cu punct.
2. (03, 05 ... 21) selectează numărul total de ture din joc. Fiecare jucător are la dispoziție 3 aruncări pe tură.
3. Scorarea:
  - Lovirea unui segment cu un singur punct = X1
  - Lovirea unui segment cu două puncte = X2
  - Lovirea unui segment cu trei puncte = X3
4. După ce toate turele au fost finalizate, jucătorul cu cel mai mare scor câștigă.

### G15 Toate cele Cinci (31, 41, 51, 61, 71, 81, 91)

(Notă: Dacă nu se găsesc săgeți, apăsați butonul „RATAT”.)

1. În fiecare rundă, jucătorul trebuie să obțină un scor total multiplu de 5. Fiecare „cinci” contează ca un punct.
  - Exemplu: Dacă un jucător nimereste segmente de 2, 8 și 5 puncte într-o singură rundă, scorul total este 15.  $15 \div 5 = 3$ , deci jucătorul obține 3 puncte.
2. Punctele nu se acordă dacă:
  - a) Scorul total al celor trei aruncări nu este divizibil cu 5.
  - b) Jucătorul ratează a treia aruncare, chiar dacă suma primelor două aruncări este divizibilă cu 5.
3. Câștigătorul este jucătorul care obține scoruri din următoarele segmente: 31, 41, 51, 61, 71, 81, 91.
4. Punctele câștigate în fiecare rundă se împart la 5. Scorurile după împărțire se adună, iar câștigătorul este primul jucător care obține valorile segmentelor necesare (31, 41, 51, 61, 71, 81, 91). Cazuri în care punctele nu se acordă:
  - a) Scorul după trei aruncări nu este divizibil cu 5.
  - b) Ultima aruncare este ratată, chiar dacă totalul punctelor din primele două aruncări este divizibil cu 5. În acest caz, jucătorul trebuie să apese butonul URMĂTOR pentru a încheia tura.

### G16 ShangHai (101, 105, 110, 115)

1. 101 – nimerirea segmentelor de punctaj de la 1 la 20 și a zonei de bull eye pentru a marca puncte.
2. 105 – nimerirea segmentelor de punctaj de la 5 la 20 și a zonei de bull eye.
3. 110 – nimerirea segmentelor de punctaj de la 10 la 20 și a zonei de bull eye.
4. 115 – nimerirea segmentelor de punctaj de la 15 la 20 și a zonei de bull eye. 5. Fiecare jucător acumulează puncte numai dacă nimereste numărul desemnat în aruncarea sa. În caz contrar, nu primește puncte.
  - Jucătorul cu cel mai mare scor la sfârșitul jocului este câștigătorul.

### G17 Forty One (040)

1. Scorul inițial este de 40 de puncte. În fiecare rundă, jucătorul dă trei zaruri pe următoarele segmente: 20, 19, 18, 17, 16, 15, centrul de bull's eye și 41.
  - Nimerirea oricăruia dintre aceste segmente adaugă puncte conform regulilor normale.
  - Dacă un jucător ratează oricare dintre segmentele selectate la trei aruncări, acesta este eliminat din joc sau scorul său de 40 este înjumătățit.
  - Ultima dintre cele trei aruncări dintr-o rundă trebuie să nimerescă segmentul 41, altfel scorul său este înjumătățit.
2. La sfârșitul jocului, jucătorul cu cel mai mare scor este câștigătorul.

### G18 Double Down (D40)

1. Scorul inițial este de 40 de puncte. Jocul se desfășoară în următoarea ordine: 15, 16 – nimerirea oricărui segment contează ca 1x; 17, 18 – contează ca 2x; 19, 20, „centrul de bull's eye” – contează ca 3x.
2. Punctele se adună după fiecare lovitură. Dacă un jucător ratează trei săgeți într-o rundă sau este eliminat din joc, scorul său se înjumătățește.
3. La sfârșitul jocului, jucătorul cu cel mai mare scor este câștigătorul.

### G19 Gotcha (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

1. Se selectează aleatoriu un segment numerotat, pe care jucătorul trebuie să-l nimerescă în maximum 10 aruncări.
2. Fiecare jucător începe cu scorul 0. După fiecare lovitură, punctele se adună. Dacă un jucător atinge exact numărul necesar de puncte, câștigă. Dacă depășește acest număr (numit „sagetă explozivă”), punctele sale pentru runda respectivă nu sunt luate în considerare.
3. Dacă al doilea jucător atinge același scor ca primul, al doilea jucător câștigă, iar scorul primului jucător este resetat la zero.

### G20 Big Little — Simple (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

1. Se selectează aleatoriu un segment numerotat, pe care jucătorul trebuie să îl nimerescă. Fiecare jucător are un punct de plecare stabilit. Când punctele ajung la zero, jucătorul este eliminat din joc. Primul jucător trebuie să nimerescă segmentul desemnat de computer.

2. Dacă nimeresc un segment pe prima sau a doua săgeată, aleg un nou segment de punct pe ultima săgeată. Dacă ratează, al doilea jucător alege acel segment. Dacă un jucător ratează segmentul desemnat în termen de trei săgeți, pierde 1 punct.
3. Sunt permise segmente simple, duble sau triple.
4. Ultimul jucător rămas în joc câștigă.

### **G21 Big Little — Hard (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

1. Se selectează aleatoriu un segment numerotat, pe care jucătorul trebuie să îl nimerescă în maximum 10 aruncări.
2. Fiecare jucător are un punct de plecare stabilit. Când punctele ajung la zero, jucătorul este eliminat. Primul jucător trebuie să nimerescă segmentul desemnat de computer.
3. Dacă nimereste un segment la prima sau a doua aruncare, alege un nou segment de puncte la ultima aruncare. Dacă ratează, al doilea jucător alege acel segment. Dacă un jucător ratează segmentul desemnat în decurs de 3 aruncări, pierde 1 punct. Jucătorul trebuie să nimerescă segmentul desemnat sau un segment cu aceeași valoare de puncte într-o lovitură simplă, dublă sau triplă.
4. Ultimul jucător rămas în joc câștigă.

### **G22 Killer (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

1. Un segment numerotat este selectat aleatoriu, pe care jucătorul trebuie să îl lovească în maximum 10 aruncări.
2. Odată ce jocul începe, ecranul îi solicită jucătorului să își aleagă propriul segment de punctaj. Primul segment lovit devine segmentul său. Apoi, apăsă butonul URMĂTOR pentru a permite următorului jucător să își aleagă segmentul. Odată ce toți jucătorii și-au selectat segmentele, jocul începe. Un segment deja ocupat de un alt jucător nu poate fi selectat.
3. Jocul începe după ce segmentele sunt selectate. Doar un jucător care își lovește propriul segment poate deveni „killer”. Killerul poate ataca segmentele altor jucători.
4. Dacă un alt killer lovește segmentul unui alt jucător, acel jucător pierde 1 punct. Scorul este afișat.
5. Dacă Killerul își lovește propriul segment, pierde statutul de Killer și pierde 1 punct.
6. Killerul încearcă să lovească segmentele altor jucători pentru a-i elimina. Lovirea unui segment de punctaj declanșează un mesaj „Da”; în caz contrar, un mesaj „Nu”.
7. Ucigașul poate lovi doar propriul segment sau segmentul unui alt jucător.
8. Ultimul jucător rămas în joc câștigă.
9. În această versiune pot juca până la doi jucători suplimentari.

### **G23 Ucigaș – Dublu (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)**

1. Un segment numerotat este selectat aleatoriu, pe care jucătorul trebuie să îl lovească în maximum 10 aruncări.
2. Odată ce jocul începe, mesajul „SLT” (Selectare) apare pe ecran, solicitând jucătorului să își aleagă propriul segment de punctaj. Primul segment lovit devine segmentul său. Apoi se apasă butonul URMĂTOR pentru a permite următorului jucător să își selecteze segmentul. Odată ce toți jucătorii și-au selectat segmentele, jocul începe.
3. Doar jucătorul care își lovește propriul segment poate deveni ucigaș. Ucigașul poate ataca segmentele altor jucători.
4. Dacă ucigașul lovește segmentul unui alt jucător, acel jucător pierde 1 punct. Scorul poate fi afișat pe ecran.
5. Dacă ucigașul lovește propriul segment, pierde statutul de ucigaș și pierde 1 punct.
6. Ucigașul încearcă să lovească segmentele altor jucători pentru a-i elimina. Lovirea segmentului de punctaj are ca rezultat un mesaj „Da”; în caz contrar, este afișat un mesaj „Nu”.
7. De asemenea, este posibil să selectați un segment dublu (207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) ca segment „ucigaș”.
8. Ultimul jucător rămas câștigă.
9. În această versiune pot juca maximum doi jucători suplimentari.

### **G24 Killer – Triple (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)**

1. Un segment numerotat este selectat aleatoriu, pe care jucătorul trebuie să îl lovească în maximum 10 aruncări.
2. Odată ce jocul începe, ecranul îi solicită jucătorului să își aleagă propriul segment de punctaj. Primul segment lovit devine segmentul său. Apoi, se apasă butonul URMĂTOR, permițând următorului jucător să își aleagă segmentul. Odată ce toți jucătorii și-au selectat segmentele, jocul începe.
3. Doar jucătorul care își lovește propriul segment poate deveni Killer. Killerul poate ataca segmentele altor jucători.
4. Dacă Killerul lovește segmentul unui alt jucător, acel jucător pierde 1 punct. Scorul poate fi afișat pe ecran.
5. Dacă Killerul lovește propriul segment, pierde statutul de Killer și pierde 1 punct. Un killer care lovește segmentul unui alt jucător face ca acel jucător să piardă 1 punct.
6. Atingerea segmentului de punctaj declanșează un mesaj „Da”; în caz contrar, un mesaj „Nu”.
7. De asemenea, puteți selecta un segment triplu (307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) ca segment „ucigaș”.
8. Ultimul jucător rămas în joc câștigă.
9. În această versiune pot juca până la doi jucători suplimentari.

### **G25 Shoot Out (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

1. Un segment numerotat este selectat aleatoriu, pe care jucătorul trebuie să îl atingă în maximum 10 aruncări.
2. Calculatorul poate selecta aleatoriu un segment – jucătorul are la dispoziție 10 secunde pentru a-l atinge. Dacă cronometrul expiră, încercarea este anulată. O atingere are ca rezultat un mesaj „Da”, o ratare are ca rezultat un mesaj „Nu”.
3. Lovirea unui segment cu un singur, două sau trei puncte duce la pierderea a 1 punct.
4. Primul jucător care ajunge la 0 puncte este câștigătorul.

### **G26 Picioare peste (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

1. Se selectează aleatoriu un segment numeric, pe care jucătorul trebuie să îl nimerescă în maximum 10 aruncări.
2. Fiecare jucător încearcă să marcheze mai multe puncte decât jucătorul dinaintea sa. Dacă scorul unui jucător este egal sau mai mic decât scorul jucătorului precedent, acesta pierde 1 punct.
3. Nu sunt permise sărituri – dacă un jucător nu aruncă, trebuie să apese Start și pierde 1 punct.
4. Când scorul unui jucător ajunge la zero, acesta este eliminat din joc.

5. Ultimul jucător rămas câștigă. 6. În această versiune pot juca până la doi jucători suplimentari.

### **G27 Legs Under (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)**

1. Se selectează aleatoriu un segment numeric, pe care jucătorul trebuie să îl nimerească cu maximum 10 săgeți.
2. Fiecare jucător încearcă să obțină un scor mai mic decât jucătorul dinaintea sa – dacă scorul său este egal sau mai mare, pierde 1 punct.
3. Fără sărituri – dacă un jucător ratează o săgeată, trebuie să apese Start și pierde 1 punct.
4. Când scorul unui jucător ajunge la zero, acesta este eliminat din joc.
5. Ultimul jucător rămas câștigă.
6. În această versiune pot juca până la doi jucători suplimentari.

### **CURĂȚARE ȘI ÎNTREȚINERE:**

- Ștergeți ușor placa de darts cu un aspirator cu duză pentru spații înguste sau folosiți o perie moale. - De asemenea, puteți sufla aer comprimat (spray) prin găuri pentru a îndepărta praful și particulele din găurile de darts.
- Folosiți o lavetă moale din microfibră ușor umedă (nu udă!).
- Pentru curățare, folosiți o soluție blândă de apă cu câteva picături de detergent de vase.
- Nu folosiți detergenți puternici, alcool sau solvenți - aceștia pot deteriora plasticul sau imprimeurile.
- Asigurați-vă că tabla de darts este complet uscată înainte de a o reconecta la sursa de alimentare.

### **REGULI DE SIGURANȚĂ:**

- Utilizați conform destinației - această tablă de darts este destinată exclusiv jocurilor de darts de interior.
- Montați tabla de darts pe o suprafață stabilă și plană, la o înălțime potrivită pentru joc, menținând o distanță sigură față de jucători și spectatori.
- Păstrați distanța - doar aruncătorul trebuie să fie în apropierea tablei de darts în timpul aruncării.
- Protecție pentru ochi și față - nu îndreptați darts spre oameni sau animale. - Copiii trebuie să se joace doar sub supravegherea unui adult - darts-urile pot provoca răni.
- Evitați umezeala - nu utilizați tabla de darts în condiții de umiditate ridicată și nu o expuneți la apă.

### **INFORMAȚII DESPRE BATERII ȘI BATERII REÎNCĂRCABILI**

- A nu se lăsa la îndemâna copiilor.
- Nu depozitați bateriile/bateriile reîncărcabile în locuri ușor accesibile, deoarece există riscul ca acestea să fie înghițite de copii sau animale de companie. În caz de înghițire, consultați imediat un medic.
- Bateriile/bateriile reîncărcabile care curg sau sunt deteriorate pot provoca arsuri la contactul cu pielea; prin urmare, purtați întotdeauna mănuși de protecție adecvate atunci când le manipulați.
- Nu scurtcircuitați, nu dezasamblați și nu aruncați bateriile/bateriile reîncărcabile în foc. Există risc de explozie!
- Nu reîncărcați bateriile standard de unică folosință, deoarece există riscul de explozie! Reîncărcați numai bateriile destinate acestui scop folosind un încărcător adecvat. - Încărcați bateriile înainte de a le introduce în produs.
- Încărcați bateriile numai sub supravegherea unui adult.
- Nu amestecați baterii alcaline, standard (carbon-zinc) și reîncărcabile (nichel-cadmium).
- Nu amestecați niciodată baterii noi cu baterii vechi.
- Nu manipulați cablurile de alimentare - acest lucru poate provoca un scurtcircuit.
- Scoateți bateriile uzate din produs.
- Nu aruncați bateriile uzate la gunoiul nesortat!
- Bateriile trebuie eliminate în conformitate cu instrucțiunile privind eliminarea deșeurilor electronice periculoase.
- Dacă bateriile nu sunt eliminate corespunzător, substanțele periculoase pot reprezenta un risc pentru sănătatea umană sau pentru mediu. Reciclarea materialelor ajută la conservarea resurselor naturale.
- Introduceți întotdeauna bateriile/bateriile reîncărcabile cu polaritatea corectă (plus/+ și minus/-).
- Tipul de alimentare în produs: DC 6V.

### **Informații pentru consumatori privind manipularea echipamentelor electrice și electronice uzate:**

Echipamentele electrice și electronice uzate nu trebuie eliminate împreună cu alte deșeuri menajere. Astfel de echipamente trebuie colectate selectiv, așa cum este indicat de marcajul atașat - un container de gunoi cu roți tăiat. Nerespectarea acestei reguli, care duce la eliminarea necorespunzătoare a echipamentelor uzate, poate reprezenta o amenințare pentru mediu și sănătatea umană din cauza prezenței componentelor periculoase în echipament, cum ar fi cablurile electrice, plasticul, întrerupătoarele etc. Pentru a evita acest risc, aceste componente trebuie colectate și procesate corespunzător de către companii specializate. Dezasambllarea proprie a echipamentelor uzate este interzisă. Gospodăriile joacă un rol important în contribuția la reutilizarea și recuperarea, inclusiv reciclarea, echipamentelor uzate. Acest lucru se realizează în special prin participarea activă la sistemele de colectare a deșeurilor.



# HU

**Hölgyeim és Uraim, köszönjük, hogy megvásárolták a termékünket!**  
**A használat megkezdése előtt olvassa el az alábbi utasításokat**  
**a termék helyes használatához. Kérjük, tartsa be ezeket az utasításokat**  
**és a jövőbeni ajánlások betartása, mivel a be nem tartás életet vagy egészséget veszélyeztethet.**

## **Fontos: A JÖVŐRE VONATKOZZ!**

- Használat előtt olvassa el teljesen, és kövesse a kézikönyvben található összes utasítást.
- Ne használja a terméket, ha valamelyik része hiányzik vagy sérült.
- Kérjük, tartsa meg ezt a kézikönyvet későbbi felhasználás céljából.

## **MŰSZAKI ADATOK:**

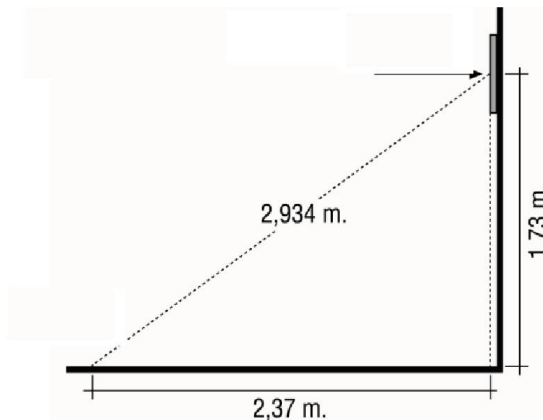
- Termék méretei: 51x67x7 cm
- Pontozófelület átmérője: 35 cm
- Játékosok száma: 1-16 játékos
- LED kijelzők száma: 4
- Játékok száma: 27 játék és 243 variáció
- Automatikus energiatakarékosság beépített memóriával
- Hang 8 szintű hangerőszabályzóval
- Angol hangalámondás
- Egyenáramú tápegység
- A készlet tartalma: 6 darts és 50 további hegy, adapter

## **JELLEMZŐK:**

Ez a modern elektronikus darts tábla nagyszerű választás azok számára, akik szeretik a versenyzést és a szórakozást. A 4 pirosan megvilágított LED kijelzővel felszerelt elektronikus pontozás kiküszöböli a manuális pontozás szükségességét – a tábla automatikusan rögzíti a találatokat. 6 V-os egyenáramú tápegységről működik, és 10 perc inaktivitás után automatikusan energiatakarékos üzemmódba kapcsol.

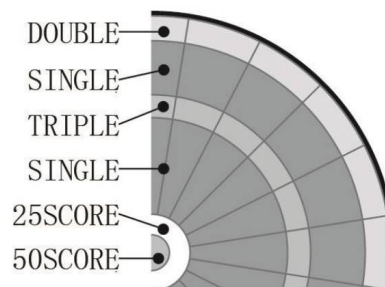
## **TELEPÍTÉSI UTASÍTÁSOK:**

Válasszon egy olyan helyet, ahol a darts tábla előtt körülbelül 3 méter szabad hely van. Szerelje fel a dart táblát úgy, hogy a padlótól a középpontig 1,73 méter távolság legyen, majd rögzítse biztonságosan a falhoz. A játékosoknak játék közben 2,37 méter távolságra kell állniuk a dart táblától.



## **Pontolási szabályok**

- Egyetlen szegmens - "Egyetlen" – egy bázis
- Dupla szegmens - "Dupla" – két bázis
- Hármas szegmens - "Hármas" – három bázis
- Bikaszem - 25 pont
- Dupla bikaszem - 50 pont



### **Kezelési utasítások**

1. Nyomja meg a KI-/BEKAPCSOLÓ gombot – a dallam meghallgatása után a készülék játék készenléti üzemmódba lép.
2. A JÁTÉK gombbal válasszon ki egy játékot (G01–G27). A JÁTÉK gombbal kiléphet a játékból és visszatérhet a főmenübe.
3. Az OPCIOK/PONTSZÁM gombbal a kiválasztott játékon belüli aljátékokat választhatja ki (G01–G27), és ellenőrizheti az aktuális játékos pontszámait a játék során.
4. A JÁTÉKOS ÉS CSAPAT / KISÉRÉS gombbal válassza ki a játékosok számát, csapatokat vagy egy játékmódot a számítógép ellen (más néven cyber meccs) a játék megkezdése előtt. Ezzel a gombbal állíthatja vissza vagy indíthatja újra az aktuális dobás eredményét a játék során.
5. A DUPLA / KIHAGYÁS gombbal engedélyezheti a "dupla" és "master" funkciókat (a G02 játékban), valamint a "kihagyás" funkciót a játék során.
6. A HANDICAP gombbal állíthatja be az egyes játékosok nehézségi szintjét. Nyomja meg a JÁTÉKOS ÉS CSAPAT / KISÉRÉS gombot egy játékos kiválasztásához, majd nyomja meg a HANDICAP gombot a hozzárendelt pontszám beállításához. Ez lehetővé teszi az összes játékos kezdőpontjainak beállítását.
7. A HANG gombbal állítható be a hangerő.
8. A START / KÖVETKEZŐ gombbal indíthatja el a játékot és léphet a következő játékosra.

### **HANGJELZÉSEK:**

- Lézer – a pontozó mező eltalálása után lejátszott hang.
- Dupla – a dupla pontozó mező eltalálása után lejátszott hang.
- Tripla – hangjelzés a tripla pontozó mező eltalálása után.
- Pontszám – üzenet, amely jelzi, hogy a játékos pontokat szerzett.
- Zárás – hangjelzés a pontozó mezők bezárásakor.
- Nyitás – hangjelzés a pontozó mezők kinyitásakor.
- Túl magas – hangjelzés, amely akkor hallható, amikor a pontszám 0-ig csökken.
- Győztes – hangjelzés, amely akkor hallható, amikor a győztes megszületett.
- Bika – hangjelzés a tábla közepére találás után.
- Zene – hangjelzés, amely jelzi az átmenetet a következő játékosra, miután az előző játékos három nyílvevesszőt dobott.

### **JÁTÉKÚTMUTATÓ:**

#### **G01 Számlás felfelé (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)**

1. Minden játékos pontszámát 0-tól számoljuk, és minden találatért járó pontokat összeadjuk. Az a játékos nyer, aki először éri el a beállított pontszámot.
2. Miután a győztes megszületett, a megmaradt játékosok folytathatják a játékot, amíg mindenki be nem fejezte.

#### **G02 Visszaszámlálás (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)**

1. Minden játékos pontszámát levonják a beállított kezdőszámból. Az a játékos nyer, aki először éri el a 0-t.
2. A játékosok a DUPLA BE/KI gombbal választhatnak különböző játékmódokat:
  - Std – STANDARD.
  - Din – "Dupla Be" – olyan mód, amelyben a játék csak egy dupla-dupla pontszegmens eltalálása után kezdődik.

### **JÁTÉKMÓDOK:**

- Dou – Dupla ki – Ebben a módban a játék csak dupla pontos mező eltalálásával érhet véget. Ha a feltétel nem teljesül, egy üzenet is megjelenik a helytelen találatról.
- Dio – Dupla be/ki – Ebben a módban a játék csak dupla pontos mező eltalálása után kezdődhet és fejeződhet be.
- Ain – Master be – A játék csak dupla vagy tripla pontos mező eltalálása után kezdődik.
- AiD – Master be / Dupla ki – A játék dupla vagy tripla pontos mező eltalálása után kezdődik, és dupla pontos mezővel ér véget. Ha a játékos pontszáma játék közben "1"-re csökken, ezt "pontozás túlterhelésnek" nevezzük, és az a kör nem számít.
- Aou – Master ki – A játék dupla vagy tripla pontos mező eltalálása után ér véget. Ha egy játékos pontszáma "1"-re csökken, azt "robbanó dárdának" nevezzük, és a játékos nem szerez pontokat abban a körben, megtartja az előző kör pontszámát.
- DiA – Dupla Be / Master Ki – A játék dupla vagy tripla pontos találattal kezdődik, és dupla vagy tripla pontos találattal ér véget. Ha a játékos pontszáma "1"-re csökken, a kör nem számít.
- Aio – Master Be / Master Ki – A játék dupla vagy tripla pontos találattal kezdődik, és ugyanúgy ér véget. Ha a játékos pontszáma "1"-re csökken, azt "robbanó dárdának" nevezik, és a játékos nem szerez pontokat abban a körben, megtartva az előző kör pontszámát.

#### **G03 Kerek Óra (5, 10, 15, 20)**

1. A következő szegmensnek bármelyikének eltalálása pontokat ér:
  - "5" – egyszeres: 5 pont
  - "10" – egyszeres: 10 pont
  - "15" – egyszeres: 15 pont
  - "20" – egyszeres: 20 pont
2. A játékosok csak a megfelelő szegmensnek eltalálása után szereznek pontokat.
3. A játékosok követik a számítógép utasításait (a "01" szimbólum egyetlen mezőt jelöl). A helyes találat "Igen" üzenetet, míg a helytelen találat "Nem" üzenetet eredményez.

#### **G04 Kerek Óra – Dupla (205, 210, 215, 220)**

1. A játék csak a dupla ponttal rendelkező mezők eltalálásával pontozható:
  - "205" – dupla mező: 5 pont
  - "210" – dupla mező: 10 pont
  - "215" – dupla mező: 15 pont

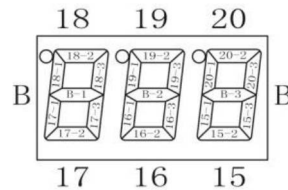
- "220" – dupla mező: 20 pont
2. A játékosok követik a számítógép utasításait – a helyes tipp "Igen" üzenetet, a helytelen tipp "Nem" üzenetet eredményez.

### G05 Kerek Óra – Tripla (305, 310, 315, 320)

1. A játék csak a triplapontos mezők eltalálásával jár:
- "305" – tripla mező: 5 pont
  - "310" – tripla mező: 10 pont
  - "315" – tripla mező: 15 pont
  - "320" – tripla mező: 20 pont
2. A játékosok a számítógép utasításait követik – a helyes találat „Igen” üzenetet, a helytelen találat pedig „Nem” üzenetet eredményez.

### G06 Egyszerű Krikett (000, 020, 025)

1. Csak a 15, 16, 17, 18, 19, 20 és a céltábla (a tábla közepe) aktív.
2. Az a játékos nyer, aki mindegyik szükséges mezőt háromszor eltalálja.
- Egyetlen pontos mező eltalálása 1 alkalommal számít.
  - Kétpontos mező eltalálása 2 alkalommal számít.
  - Hárompontos mező eltalálása 3 alkalommal számít.
3. Játékmódok:
- 000 – Eltalálható a 15, 16, 17, 18, 19, 20 és a céltábla bármelyikét; nincs meghatározott sorrend.
  - 020 – A játék a 20-as mező háromszori eltalálása után kezdődik, majd a 19, 18, 17, 16, 15 és a szív (a céltábla közepe) eltalálása után kezdődik.
  - 025 – A játék a céltábla háromszori eltalálása után kezdődik. Ezután a 15, 16, 17, 18, 19 és 20 eltalálása után kezdődik.
4. Minden szegmenshez tartozik egy LED kijelző (ahogy az az ábrán látható). Amint egy szegmenst eltalálsz, a LED kialszik.



### G07 Pontszám Krikett (E00, E20, E25)

1. Csak a 15., 16., 17., 18., 19., 20. szektorok és a bikaszem aktív.
2. Az a játékos nyer, aki mindegyik előírt szektort háromszor eltalálja.
- Egy pont szektor eltalálása 1 találatnak számít.
  - Dupla pont szektor eltalálása 2 találatnak számít.
3. E00 – A 15., 16., 17., 18., 19., 20. szektorok és a bikaszem (a célpont közepe) bármelyike eltalálható, tetszőleges sorrendben.
- E20 – A játék a 20. szektor háromszori eltalálása után kezdődik. Ezután a 19., 18., 17., 16., 15. szektorok és a bikaszem eltalálása ebben a sorrendben.
- E25 – A játék a bikaszem háromszori eltalálása után kezdődik. Ezután a játékosoknak a 15, 16, 17, 18, 19 és 20 pontokat kell eltalálniuk ebben a sorrendben.
4. Minden pontozó szektor „nyitott”, és csak akkor lehet pontozni, ha egy játékos háromszor eltalálta. Háromszori eltalálás után a szektor „zárttá” válik, és további pontozás nem lehetséges, ha minden játékos lezárta.
5. A játékosok három dobást hibáznak a körükben, majd a „Nyitás” és a pontozási fázisba lépnek.
6. Ha a többi játékos három dobást hibázik, folytathatják a játékot, és megpróbálhatnak pontot szerezni a saját szektorukon.
7. Ha minden játékos ugyanarra a szektorra talál el egy körben, az „zárttá” válik, és a többi szektoron nem lehet további pontozást végezni.
8. Miután minden szektor bezárult, a legmagasabb pontszámmal rendelkező játékos nyer.

### G08 Torokvágás Krikett (C00, C20, C25)

1. A játék érvényes, ha a 15, 16, 17, 18, 19, 20-as szektorok és a bikaszem bármelyikét eltalálják.
2. Az a játékos nyer, aki először találja el a felsorolt szektorok mindegyikét háromszor.
- Egyetlen szektor eltalálása 1-nek számít.
  - Dupla szektor eltalálása 2-nek számít.
  - Tripla szektor eltalálása 3-nak számít.
3. C00 – A 15, 16, 17, 18, 19, 20-as szektorok és a bikaszem bármelyikét el lehet találni, tetszőleges sorrendben.
- C20 – A játék a 20-as szektor háromszori eltalálása, majd a 19, 18, 17, 16, 15 és a bikaszem eltalálása után kezdődik.
- C25 – A játék a céltábla háromszori eltalálása, majd a 15, 16, 17, 18, 19 és 20 eltalálása után kezdődik ebben a sorrendben.
4. Minden játékosnak háromszor kell eltalálnia a pontozó mezőt, hogy az „nyitott” legyen, és pontozásra kerüljön sor.
5. Minden játékos által szerzett pont hozzáadódik az ellenfél pontszámához (fordított pontozás).
6. Minden játékosnak háromszor kell eltalálnia a mezőt ahhoz, hogy pontokat szerezhesen rajta.
7. Ha az ellenfél háromszor elvétí a mezőt, a játékos folytathatja a „nyitott” mező eltalálását, hogy növelje pontszámát.
8. Miután minden játékos háromszor eltalált egy mezőt, az „lezárt”, és további pontozás nem lehetséges. Ezután egy másik mezőt kell választani.
9. Miután minden mező bezárult, a legkevesebb ponttal rendelkező játékos nyer (ellentétben a hagyományos kriketttel).

### **G09 Dupla Pontszám Krikett (D00, D20, D25)**

Ha a játékosok egy mezőt „meg akarnak nyitni”, az első dobásnak a duplapontos mezőt kell eltalálnia. A játék ezután a Pontszám Krikett szabályai szerint zajlik.

### **G10 Lökdösd-a-Penny Krikett (P00, P20, P25)**

Ez a játék hasonló a Kriketthez, de csak a 15-20. mezőket és a bikaszemet használják.

A játék a 15., 16., 17., 18., 19., 20. mezőket és a bikaszemet használja. A cél az, hogy minden számot háromszor eltaláljunk, mielőtt a következőre lépnénk. • Egy mező eltalálása = 1 pont

- Dupla mező eltalálása = 2 pont
- Tripla mező eltalálása = 3 pont

Ha egy játékos egy adott számban több mint 3 pontot szerez, a többletpontok a következő számra kerülnek át.

Az a játékos nyer, aki először szerez 3 pontot minden számban, és először szerez 3 pontot. (Megjegyzés: A játék legalább két kört igényel, de gyakran többet is.)

#### **Részletes szabályok:**

1. A játék csak a 15., 16., 17., 18., 19., 20. mezőkre és a céltáblára vonatkozik. A három dobáson belül következő játékos pontokat kap.
2. Az a játékos zárja a mezőt, aki először eltalálja a szükséges három dobást egy adott mezőben:
  - Egy mező eltalálása 1 találatnak számít
  - Dupla mező eltalálása 2 találatnak számít
  - Tripla mező eltalálása 3 találatnak számít
3. P00 – Eltalálható a 15., 16., 17., 18., 19., 20. mezők bármelyikét és a céltáblát, tetszőleges sorrendben.
4. P20 – A játék a 20. mező háromszori eltalálása, majd a 19., 18., 17., 16., 15. mezők és a céltábla eltalálása után kezdődik.
5. P25 – A játék a céltábla háromszori eltalálása, majd a 15, 16, 17, 18, 19 és 20 eltalálása után kezdődik ebben a sorrendben.
6. Minden szegmensnek három LED-jelzője van. Eltaláláskor az egyik LED kialszik. Amikor egy szegmensben mindhárom LED kialszik, a szegmens lezárul.
7. Az a játékos nyer, aki először kapcsolja ki az összes LED-et az összes szegmensben.

### **G11 Scram Cricket (A00)**

A Scram Cricket a Cricket egy változata. Két körből áll.

#### **SZABÁLYOK:**

1. A játékot csak két játékos játssza, és két körből áll. 2. Az első kör két részre oszlik:
  - Első rész: A játékos lezárja a 15–20. és 25. szektorokat ("bika szem").
  - Második rész: Amíg a 15–20. és 25. szektorok nyitva vannak, a másik játékos pontokat szerez ezeknek a szektoroknak az eltalálásával.
- Miután minden mező lezárult, a játékosok szerepet cserélnek.
3. A második kör hasonlóan zajlik, de a játékosok szerepei felcserélődnek.
4. A második kör befejezése után a legmagasabb pontszámot elérő játékos nyer.

### **G12 Golf (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)**

1. A játék a következő mezőket használja: 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90.
2. A játékosnak az 1-től 18-ig számozott mezőket a megfelelő sorrendben kell eltalálnia (pl. az 1-es mező az első körben, a 2-es mező a második körben stb.).
  - Ha a találat helyes, a "IGEN" üzenet jelenik meg.
  - Ha nem, a "NEM" üzenet jelenik meg.
3. A cél a lehető legalacsonyabb pontszám elérése.
  - Ha egy adott körben három nyíl hibázik, az „rossz nyílnak” minősül, és büntetőpontot kap.

#### **Pontolások:**

- Hárompontos mező eltalálása = 1 pont (Sas nyíl)
- Kétpontos mező eltalálása = 2 pont (Madar nyíl)
- Egy pontos mező eltalálása = 3 pont

Egy körben a 3 nyíl közül bármennyit használhatsz, de csak az utolsó nyíl számít a pontozásba.

4. Ha az első nyíllal egy pontos mezőt találsz el, és 3 pontot szerzel, továbbléphetsz a következő körre. Ha azonban alacsonyabb pontszámot szeretnél elérni, folytathatod a dobást – ha azonban a fennmaradó két nyíl hibázik, 5 pont büntetést kapsz.
5. Az a játékos, aki eléri a kiválasztott pontszámot, kiesik a játékból. Amikor minden játékos kiesett, vagy mind a 18 kört lejátszották, a legalacsonyabb pontszámmal rendelkező játékos nyer.

### **G13 Bingó (132, 141, 168, 189)**

1. A szegmensszámok véletlenszerűen jelennek meg. Az a játékos nyer, aki először háromszor eltalálja az összes számot. Ha a találat helyes, az „Igen” üzenet jelenik meg; ellenkező esetben a „Nem” üzenet.
2. Párosítsa a sorozatokat minden játékmóddhoz:
  - 132 – a következő számokat kell egyezniük sorban: 15, 4, 8, 14, 3
  - 141 – a következő számokat kell egyezniük sorban: 17, 13, 9, 7, 1
  - 168 – a következő számokat kell egyezniük sorban: 20, 16, 12, 6, 2
  - 189 – a következő számokat kell egyezniük sorban: 19, 10, 18, 5, 11

3. A játékosnak minden számot háromszor kell egyeznie a sorozatban, mielőtt továbblépne a következő számra. ◦ Egyetlen pont mező eltalálása = 1 alkalommal

#### **G14 Hi—Pontszám (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

1. A játék érvényes, ha bármelyik pont mezőt eltalálják.
2. (03, 05 ... 21) kiválasztja a játékban lévő körök számát. Minden játékosnak 3 dobása van körönként.
3. Pontozás:
  - Egyetlen pont mező eltalálása = X1
  - Dupla pont mező eltalálása = X2
  - Tripla pont mező eltalálása = X3
4. Miután minden kör befejeződött, a legmagasabb pontszámmal rendelkező játékos nyer.

#### **G15 Mind az öt (31, 41, 51, 61, 71, 81, 91)**

(Megjegyzés: Ha nem talál dartsokat, nyomja meg a "KIHAGY" gombot.)

1. Minden körben a játékosnak olyan összpontszámot kell elérnie, amely 5-tel osztható. Minden "öt" egy pontnak számít.
  - Példa: Ha egy játékos egyetlen körben 2, 8 és 5 pontos mezőket talál el, az összpontszám 15.  $15 \div 5 = 3$ , tehát a játékos 3 pontot szerez.
2. Nem jár pont, ha:
  - a) A három dobás összpontszáma nem osztható 5-tel.
  - b) A játékos elhibázza a harmadik dobást, annak ellenére, hogy az első két dobás összege osztható 5-tel.
3. Az a játékos nyer, aki a következő szegmensekből szerez pontokat: 31, 41, 51, 61, 71, 81, 91.
4. Az egyes körökben szerzett pontokat elosztják 5-tel. Az osztás utáni pontszámokat összeadják, és az a játékos nyer, aki elsőként éri el a szükséges szegmensértékeket (31, 41, 51, 61, 71, 81, 91). Esetek, amelyekben nem jár pont:
  - a) A három dobás utáni pontszám nem osztható 5-tel.
  - b) Az utolsó dobás kihagyott, még akkor is, ha az első két dobás összpontszáma osztható 5-tel. Ebben az esetben a játékosnak meg kell nyomnia a KÖVETKEZŐ gombot a kör befejezéséhez.

#### **G16 Sanghaj (101, 105, 110, 115)**

1. 101 – az 1–20. pontozószegmensek és a bikaszem eltalálása pontok szerzéséhez.
2. 105 – az 5–20. pontozószegmensek és a bikaszem eltalálása.
3. 110 – a 10–20. pontozószegmensek és a bikaszem eltalálása.
4. 115 – a 15–20. pontozószegmensek és a bikaszem eltalálása.
5. Minden játékos csak akkor szerez pontot, ha eltalálja a dobásán a megadott számot. Egyébként nem kap pontot.
  - A játék végén a legmagasabb pontszámmal rendelkező játékos nyer.

#### **G17 Negyvenegy (040)**

1. A kezdő pontszám 40 pont. Minden körben a játékos háromszor dob a következő mezőkre: 20, 19, 18, 17, 16, 15, a céltábla és 41.
  - Ezen mezők bármelyikének eltalálása a normál szabályok szerint pontokat ad.
  - Ha egy játékos három dobás során bármelyik kiválasztott mezőt elhibázza, kiesik a játékból, vagy a 40-es pontszáma a felére csökken.
  - Egy körben az utolsó három dobásnak a 41-es mezőt kell eltalálnia, különben a pontszáma a felére csökken.
2. A játék végén a legmagasabb pontszámot elérő játékos nyer.

#### **G18 Dupla leütés (D40)**

1. A kezdő pontszám 40 pont. A játék a következő sorrendben folytatódik: 15, 16 – bármelyik mező eltalálása 1x-nek számít; 17, 18 – 2x-nek számít; 19, 20, "céltábla" – 3x-nek számít.
2. Minden találat után összeadódnak a pontok. Ha egy játékos egy körben három nyilat hibáztat, vagy kiesik a játékból, az eredményét a felére csökkentik.
3. A játék végén a legmagasabb pontszámot elérő játékos a győztes.

#### **G19 Gotcha (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)**

1. Véletlenszerűen kiválasztanak egy számozott szegmenst, amelyet a játékosnak legfeljebb 10 dobásból kell eltalálnia.
2. Minden játékos 0 pontszámmal kezd. Minden találat után összeadják a pontokat. Ha egy játékos pontosan eléri a szükséges pontszámot, akkor nyer. Ha túllépi ezt a számot (ezt "robbanó nyila"-nak nevezik), akkor az adott körben szerzett pontjait nem számítják.
3. Ha a második játékos ugyanannyi pontszámot ér el, mint az első, akkor a második játékos nyer, az első játékos pontszáma pedig nullára áll vissza.

#### **G20 Nagy Kicsi — Egyszerű (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

1. Véletlenszerűen kiválasztanak egy számozott szektort, amelyet a játékosnak el kell találnia. Minden játékosnak van egy meghatározott kezdőpontja. Amikor a pontok száma eléri a nullát, a játékos kiesik a játékból. Az első játékosnak el kell találnia a számítógép által kijelölt szektort.
2. Ha az első vagy a második darton eltalál egy szektort, akkor az utolsó darton új pontszegmenst választ. Ha elvétli, a második játékos választja ki azt a szektort. Ha egy játékos három darton belül elvétli a kijelölt szektort, 1 pontot veszít.
3. Egyszeres, dupla vagy tripla szektor megengedett.
4. Az utolsóként játékban maradó játékos nyer.

### **G21 Nagy Kicsi — Nehéz (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

1. Véletlenszerűen kiválasztanak egy számozott szektort, amelyet a játékosnak maximum 10 dobásból kell eltalálnia.
2. Minden játékosnak van egy meghatározott kezdőpontja. Amikor a pontok száma eléri a nullát, a játékos kiesik. Az első játékosnak el kell találnia a számítógép által kijelölt szektort.
3. Ha az első vagy a második dobásban eltalál egy szektort, akkor az utolsó dobásában új pontszegmenst választ. Ha hibázik, a második játékos választja ki azt a szektort. Ha egy játékos 3 dobáson belül elhibázza a kijelölt szektort, veszít 1 pontot. A játékosnak a kijelölt szektort vagy egy azonos pontszámú szektort kell eltalálnia egyes, dupla vagy tripla dobásban. 4. Az utolsóként játékosban maradó játékos nyer.

### **G22 Gyilkos (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

1. Véletlenszerűen kiválasztanak egy számozott szektort, amelyet a játékosnak maximum 10 dobásból kell eltalálnia.
2. A játék kezdete után a kijelző kéri a játékos, hogy válassza ki a saját pontozó szektorát. Az első eltalált szektor lesz a saját szektora. Ezután nyomja meg a KÖVETKEZŐ gombot, hogy a következő játékos kiválaszthassa a saját szektorát. Miután minden játékos kiválasztotta a szektorát, elkezdődik a játék. Egy másik játékos által már elfoglalt szektor nem választható ki.
3. A játék a szektorok kiválasztása után kezdődik. Csak az a játékos lehet a "gyilkos", aki eltalálja a saját szektorát. A gyilkos megtámadhatja más játékosok szektorait.
4. Ha egy másik gyilkos eltalálja egy másik játékos szektorát, az a játékos 1 pontot veszít. Az eredmény megjelenik a kijelzőn.
5. Ha a gyilkos eltalálja a saját szektorát, elveszíti a gyilkos státuszát és 1 pontot veszít.
6. A gyilkos megpróbálja eltalálni más játékosok szektorait, hogy elpusztítsa őket. Egy pontozó mező eltalálása „Igen” üzenetet vált ki; egyébként „Nem” üzenetet.
7. A Gyilkos csak a saját vagy egy másik játékos mezőjét találhatja el.
8. A játékban utolsóként maradó játékos nyer.
9. Ebben a verzióban legfeljebb két további játékos játszhat.

### **G23 Gyilkos – Dupla (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)**

1. Véletlenszerűen kiválasztanak egy számozott mezőt, amelyet a játékosnak legfeljebb 10 dobásból kell eltalálnia.
2. A játék kezdete után az „SLT” (Kiválasztás) üzenet jelenik meg a kijelzőn, amely arra kéri a játékos, hogy válassza ki a saját pontozó mezőjét. Az első eltalált mező lesz a mezője. Ezután megnyomják a KÖVETKEZŐ gombot, hogy a következő játékos kiválaszthassa a saját mezőjét. Miután minden játékos kiválasztotta a mezőjét, elkezdődik a játék.
3. Csak az a játékos lehet a Gyilkos, aki eltalálja a saját mezőjét. A gyilkos megtámadhatja más játékosok szegmenseit.
4. Ha a gyilkos eltalálja egy másik játékos szegmensét, az a játékos veszít 1 pontot. Az eredmény megjeleníthető a képernyőn.
5. Ha a gyilkos eltalálja a saját szegmensét, elveszíti a gyilkos státuszát és veszít 1 pontot.
6. A gyilkos megpróbálja eltalálni más játékosok szegmenseit, hogy megsemmisítse őket. A pontozó szegmens eltalálása „Igen” üzenetet eredményez; egyébként „Nem” üzenet jelenik meg.
7. Lehetőség van dupla szegmens (207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) kiválasztására is „gyilkos” szegmensként.
8. Az utolsóként talpon lévő játékos nyer.
9. Ebben a verzióban maximum két további játékos játszhat.

### **G24 Gyilkos – Hármás (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)**

1. Véletlenszerűen kiválasztanak egy számozott szektort, amelyet a játékosnak maximum 10 dobásból kell eltalálnia.
2. A játék kezdete után a kijelzőn megjelenik egy üzenet, hogy a játékos válassza ki a saját pontozó szektorát. Az első eltalált szektor lesz a saját szektora. Ezután megnyomják a KÖVETKEZŐ gombot, így a következő játékos kiválaszthatja a saját szektorát. Miután minden játékos kiválasztotta a saját szektorát, elkezdődik a játék.
3. Csak az a játékos lehet Gyilkos, aki eltalálja a saját szektorát. A Gyilkos megtámadhatja a többi játékos szektorát.
4. Ha a Gyilkos eltalálja egy másik játékos szektorát, az a játékos veszít 1 pontot. Az eredmény megjeleníthető a képernyőn.
5. Ha a Gyilkos eltalálja a saját szektorát, elveszíti a Gyilkos státuszát és 1 pontot veszít. Egy másik játékos szektorát eltaláló gyilkos 1 pontot veszít az adott játékostól.
6. A pontozó mező eltalálása „Igen” üzenetet vált ki; egyébként „Nem” üzenetet.
7. Választhat sz egy háromszoros mezőt (307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) is „gyilkos” mezőként.
8. A játékban utolsóként maradó játékos nyer.
9. Ebben a verzióban legfeljebb két további játékos játszhat.

### **G25 Szétlövés (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

1. Véletlenszerűen kiválasztanak egy számozott mezőt, amelyet a játékosnak maximum 10 dobásból kell eltalálnia.
2. A számítógép véletlenszerűen kiválaszthat egy mezőt – a játékosnak 10 másodperce van eltalálni. Ha az időzítő lejár, a kísérletet megszakítják. A találat „Igen” üzenetet, a kihagyott „Nem” üzenetet eredményez.
3. Egyetlen, két- vagy hárompontos mező eltalálása 1 pont elvesztését jelenti.
4. Az a játékos nyer, aki elsőként éri el a 0 pontot.

### **G26 Szegélyek felett (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

1. Véletlenszerűen kiválasztanak egy számozott mezőt, amelyet a játékosnak maximum 10 dobásból kell eltalálnia.
2. Minden játékos megpróbál több pontot szerezni, mint az előtte ülő játékos. Ha egy játékos pontszáma egyenlő vagy alacsonyabb az előző játékos pontszámánál, veszít 1 pontot.
3. Nem szabad kihagyni – ha egy játékos nem dob, meg kell nyomnia a Start gombot, és veszít 1 pontot.
4. Amikor egy játékos pontszáma eléri a nullát, kiesik a játékból.
5. Az utolsóként talpon lévő játékos nyer. 6. Ebben a verzióban legfeljebb két további játékos játszhat.

## **G27 Csapatok alul (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)**

1. Véletlenszerűen kiválasztanak egy számszegmenst, amelyet a játékosnak maximum 10 darts alatt el kell találnia.
2. Minden játékos megpróbál alacsonyabb pontszámot elérni, mint az előtte lévő játékos – ha a pontszámuk egyenlő vagy magasabb, veszít 1 pontot.
3. Nincsenek kihagyások – ha egy játékos elront egy dartot, meg kell nyomnia a Start gombot, és veszít 1 pontot.
4. Amikor egy játékos pontszáma eléri a nullát, kiesik a játékból.
5. Az utolsóként talpon lévő játékos nyer.
6. Ebben a verzióban legfeljebb két további játékos játszhat.

### **TISZTÍTÁS ÉS KARBANTARTÁS:**

- Finoman portalanítsa a dart táblát réstisztító fejjel ellátott porszívóval, vagy használjon puha kefért. - Sűrített levegőt (sprayt) is fújhat a lyukakon keresztül, hogy eltávolítsa a port és a részecskéket a darts lyukakból.
- Használjon enyhén nedves (nem vizes!) puha mikroszálas kendőt.
- Tisztításhoz használjon enyhe vízdátot néhány csepp mosogatószerrel.
- Ne használjon erős mosószereket, alkoholt vagy oldószereket – ezek károsíthatják a műanyagot vagy a nyomatokat.
- Győződjön meg róla, hogy a dart tábla teljesen száraz, mielőtt újra csatlakoztatja a tápegységhez.

### **BIZTONSÁGI SZABÁLYOK:**

- Rendeltetésszerűen használja – ez a dart tábla kizárólag beltéri dartsózásra készült.
- Szerelje fel a dart táblát stabil, sík felületre, játékhöz megfelelő magasságban, biztonságos távolságot tartva a játékosoktól és a nézőktől.
- Tartsa a megfelelő távolságot – dobás közben csak a dobó tartózkodhat a dart tábla közelében.
- Szem- és arcvédelem – ne irányítsa a dartsokat emberekre vagy állatokra. - Gyermek csak felnőtt felügyelete mellett játszhatnak – a dartsok sérülést okozhatnak.
- Kerülje a nedvességet – ne használja a dart táblát magas páratartalom mellett, és ne tegye ki víznek.

### **INFORMÁCIÓK AZ ELEMEKRŐL ÉS ÚJRATÖLTHETŐ ELEMEKRŐL**

- Az elemeket/újratölthető akkumulátorokat tartsa gyermekektől elzárva.
- Ne tároljon elemeket/akkumulátorokat könnyen hozzáférhető helyeken, mivel fennáll a veszélye annak, hogy gyermekek vagy háziállatok lenyelik azokat. Lenyelés esetén azonnal forduljon orvoshoz.
- A szivárgó vagy sérült elemek/akkumulátorok bőrrel érintkezve égési sérüléseket okozhatnak; ezért mindig viseljen megfelelő védőkesztyűt kezelésük során.
- Ne zárja rövidre, ne szerelje szét és ne dobja tűzbe az elemeket/akkumulátorokat. Robbanásveszély áll fenn!
- Ne töltsse újra a hagyományos eldobható elemeket, mivel robbanásveszély áll fenn! Csak erre a célra szánt elemeket töltsön fel megfelelő töltővel. - Töltsse fel az elemeket, mielőtt behelyezi őket a termékbe.
- Az elemeket csak felnőtt felügyelete mellett töltsse.
- Ne keverjen össze alkáli, hagyományos (szén-cink) és újratölthető (nikkel-kadmium) elemeket.
- Soha ne keverjen össze új és régi elemeket.
- Ne nyúljon a tápkábelekhöz – ez rövidzárlatot okozhat.
- Vegye ki a lemerült elemeket a termékből.
- Ne dobja a használt elemeket a szelektív hulladékgyűjtőbe!
- Az elemeket a veszélyes elektronikai hulladékok ártalmatlanítására vonatkozó irányelveknek megfelelően kell ártalmatlanítani
- Ha az elemeket nem megfelelően ártalmatlanítják, a veszélyes anyagok veszélyt jelenthetnek az emberi egészségre vagy a környezetre. Az anyagok újrahasznosítása segít megőrizni a természeti erőforrásokat.
- Az elemeket/újratölthető akkumulátorokat mindig a megfelelő polaritással (plusz/+ és mínusz/-) helyezze be.
- A termék tápellátásának típusa: DC 6V.

### **Fogyasztói információk a használt elektromos és elektronikus berendezések kezeléséről:**

Az elektromos és elektronikus berendezések hulladékait tilos más háztartási hulladékkal együtt ártalmatlanítani. Az ilyen berendezéseket szelektíven kell gyűjteni, a mellékelt jelölés – áthúzott kerek hulladéktároló – szerint. Ennek a szabálynak a be nem tartása, ami a használt berendezések nem megfelelő ártalmatlanításához vezet, veszélyt jelenthet a környezetre és az emberi egészségre a berendezésben található veszélyes alkatrészek, például elektromos vezetékek, műanyag, kapcsolók stb. jelenléte miatt. Ennek a kockázatnak az elkerülése érdekében ezeket az alkatrészeket szakosodott vállalatoknak kell összegyűjteniük és megfelelően feldolgozniuk. A használt berendezések önálló szétszerelése tilos. A háztartások fontos szerepet játszanak a használt berendezések újrafelhasználásában és hasznosításában, beleértve az újrahasznosítást is. Ezt különösen a hulladékgyűjtő rendszerekben való aktív részvétellel érik el.



# SK

**Dámy a páni, ďakujeme vám za zakúpenie nášho produktu!  
Pred použitím si prečítajte nasledujúce pokyny  
pre správne použitie produktu. Uschovajte si prosím tieto pokyny  
a bude sa riadiť jeho odporúčaniami, pretože ich nedodržiavanie môže ohroziť život alebo zdravie.**

## **Dôležité: UCHOVÁVAJTE BUDÚCNOSŤ!**

- Pred použitím si ho prosím dôkladne prečítajte a postupujte podľa všetkých pokynov v príručke.
- Nepoužívajte výrobok, ak niektorá jeho časť chýba alebo je poškodená.
- Tento návod si uschovajte pre budúce použitie.

## **ŠPECIFIKÁCIE:**

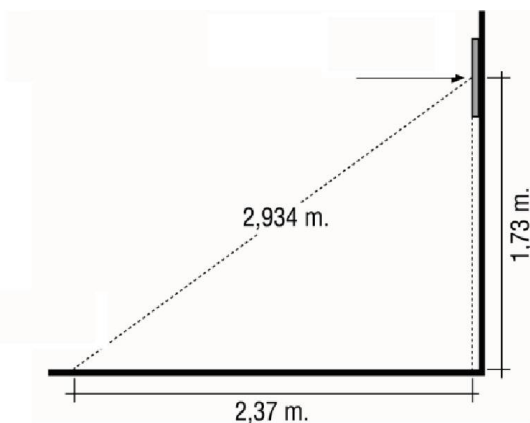
- Rozmery produktu: 51x67x7 cm
- Priemer bodovacej plochy: 35 cm
- Počet hráčov: 1-16 hráčov
- Počet LED displejov: 4
- Počet hier: 27 hier a 243 variácií
- Automatické šetrenie energie so vstavanou pamäťou
- Zvuk s 8-úrovňovým ovládaním hlasitosti
- Anglický hlasový komentár
- Napájanie jednosmerným prúdom
- Sada obsahuje: 6 šípok a 50 ďalších hrotov, adaptér

## **VLASTNOSTI:**

Tento moderný elektronický terč je skvelou voľbou pre tých, ktorí majú radi súťaženie a zábavu. Vďaka 4 červeno podsvieteným LED displejom elektronické skórovanie eliminuje potrebu manuálneho zaznamenávania skóre – terč automaticky zaznamenáva zásahy. Je napájaný 6V jednosmerným zdrojom a po 10 minútach nečinnosti sa automaticky prepne do režimu úspory energie.

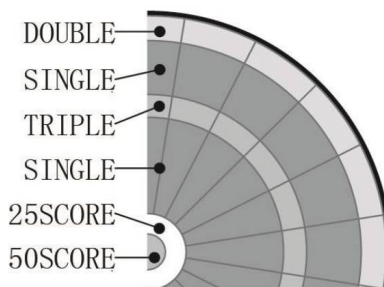
## **NÁVOD NA INŠTALÁCIU:**

Vyberte si miesto s približne 3 metrami voľného priestoru pred terčom. Terč na šípky namontujte tak, aby vzdialenosť od podlahy k stredu bola 1,73 metra a potom ho bezpečne pripevnite k stene. Hráči by mali počas hry stáť 2,37 metra od terča.



## **Pravidlá bodovania**

- Jednoduchý segment - "Jednoduchý" – jedna základňa
- Dvojitý segment - "Dvojitý" – dve základne
- Trojité segment - "Trojitý" – tri základne
- Výstrel - 25 bodov
- Dvojitý výstrel - 50 bodov



## **Návod na obsluhu**

1. Stlačte tlačidlo POWER – po zaznení melódie sa zariadenie prepne do pohotovostného režimu hry.
2. Pomocou tlačidla GAME vyberte hru (G01—G27). Tlačidlo GAME možno použiť aj na ukončenie hry a návrat do hlavnej ponuky.
3. Tlačidlo OPTION/SCORE sa používa na výber podhier v rámci vybranej hry (G01—G27) a na kontrolu aktuálneho skóre hráča počas hry.

4. Pred začiatkom hry použijete tlačidlo PLAYER & TEAM / ELIMINATE na výber počtu hráčov, tímov alebo herného režimu proti počítaču (známeho aj ako kybernetický zápas). Toto tlačidlo sa tiež používa na vynulovanie alebo reštartovanie aktuálneho skóre hodu počas hry.

5. Tlačidlo DOUBLE / MISS sa používa na aktiváciu funkcií „double“ a „master“ (v hre G02) a funkcie „miss“ počas hry.

6. Tlačidlo HANDICAP sa používa na nastavenie úrovne obtiažnosti pre každého hráča. Stlačením tlačidla PLAYER & TEAM / ELIMINATE vyberte hráča a potom stlačením tlačidla HANDICAP nastavte jeho priradené skóre. To vám umožní nastaviť východiskové body pre všetkých hráčov.

7. Tlačidlo SOUND sa používa na nastavenie hlasitosti zvuku.

8. Tlačidlo START / NEXT sa používa na spustenie hry a postup k ďalšiemu hráčovi.

#### **ZVUKOVÉ INDIKÁCIE:**

- Laser – zvuk prehrávaný po zásahu do bodovacieho segmentu.
- Double – zvuk prehrávaný po zásahu do dvojitého bodovacieho segmentu.
- Trojitý – zvuk prehrávaný po zásahu do trojitého bodovacieho segmentu.
- Skóre – správa oznamujúca, že hráč získal body.
- Zatvoriť – zvuk prehrávaný pri zatvorení bodovacích segmentov.
- Otvorenie – zvuk prehrávaný pri otvorení bodovacích segmentov.
- Príliš vysoká – zvuk prehrávaný, keď sa skóre odpočítava do 0.
- Víťaz – zvuk prehrávaný pri určení víťaza.
- Terč – zvuk prehrávaný po zásahu do stredu hracej plochy.
- Hudba – zvuk oznamujúci prechod na ďalšieho hráča po tom, čo predchádzajúci hráč hodil tri šípky.

#### **HERNÉ INŠTRUKCIE:**

##### **G01 Počítanie nahor (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)**

1. Skóre každého hráča sa počíta od 0, pričom sa sčítajú body za každý zásah. Prvý hráč, ktorý dosiahne stanovené skóre, je víťazom.
2. Po určení víťaza môžu zostávajúci hráči pokračovať v hre, kým všetci hráči nedohrajú.

##### **G02 Odpočítavanie (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)**

1. Skóre každého hráča sa odpočíta od stanoveného štartovacieho čísla. Prvý hráč, ktorý dosiahne 0, vyhráva.
2. Hráči si môžu vybrať rôzne herné režimy pomocou tlačidla DOUBLE IN/OUT:
  - Std – STANDARD.
  - Din – „Double In“ – režim, v ktorom sa hra začína až po dosiahnutí segmentu double-double point.

#### **HERNÉ REŽIMY:**

- Dou – Double Out – V tomto režime môže hra skončiť iba zásahom segmentu s dvojitým bodom. Ak nie je splnená podmienka, zobrazí sa aj správa o nesprávnom zásahu.
- Dio – Double In/Out – V tomto režime môže hra začať a skončiť iba po zásahu segmentu s dvojitým bodom.
- Ain – Master In – Hra začína iba po zásahu segmentu s dvojitým alebo trojitým bodom.
- AiD – Master In / Double Out – Hra začína po zásahu segmentu s dvojitým alebo trojitým bodom a končí segmentom s dvojitým bodom. Ak skóre hráča počas hry klesne na „1“, nazýva sa to „preťaženie bodovania“ a dané kolo sa nepočíta.
- Aou – Master Out – Hra končí po zásahu segmentu s dvojitým alebo trojitým bodom. Ak skóre hráča klesne na „1“, nazýva sa to „burst dart“ a hráč v danom kole nezíska body, pričom si ponechá skóre z predchádzajúceho kola.
- DiA – Double In / Master Out – Hra začína dvojbodovým zásahom a končí dvojbodovým alebo trojbodovým zásahom. Ak skóre hráča klesne na „1“, kolo sa nepočíta.
- Aio – Master In / Master Out – Hra začína dvojbodovým alebo trojbodovým zásahom a končí rovnako. Ak skóre hráča klesne na „1“, nazýva sa to „burst dart“ a hráč v danom kole nezíska body, pričom si ponechá skóre z predchádzajúceho kola.

##### **G03 Časomiera (5, 10, 15, 20)**

1. Zásah ktoréhokoľvek z nasledujúcich segmentov udeľuje body:
  - „5“ – jednoduchý: 5 bodov
  - „10“ – jednoduchý: 10 bodov
  - „15“ – jednoduchý: 15 bodov
  - „20“ – jednoduchý: 20 bodov
2. Hráči získavajú body iba za zásahy správnych segmentov.
3. Hráči postupujú podľa pokynov počítača (symbol „01“ označuje jeden segment). Správny zásah má za následok správu „Áno“, zatiaľ čo nesprávny zásah má za následok správu „Nie“.

##### **G04 Okrúhle hodiny – Dvojitý čas (205, 210, 215, 220)**

1. Hra sa hodnotí iba zásahom dvojbodových segmentov:
  - „205“ – dvojitý segment: 5 bodov
  - „210“ – dvojitý segment: 10 bodov
  - „215“ – dvojitý segment: 15 bodov
  - „220“ – dvojitý segment: 20 bodov
2. Hráči postupujú podľa pokynov počítača – správny tip má za následok správu „Áno“, nesprávny tip má za následok správu „Nie“.

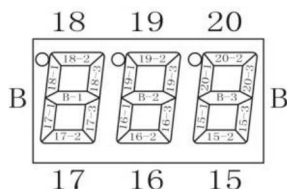
##### **G05 Okrúhle hodiny – Trojitý (305, 310, 315, 320)**

1. Hra sa hodnotí iba zásahom trojbodových segmentov:
  - „305“ – trojitý segment: 5 bodov
  - „310“ – trojitý segment: 10 bodov
  - „315“ – trojitý segment: 15 bodov

- „320“ – trojitý segment: 20 bodov
- 2. Hráči sa riadia pokynmi počítača – správny zásah má za následok správu „Áno“ a nesprávny zásah má za následok správu „Nie“.

### G06 Jednoduchý kriket (000, 020, 025)

- Aktívne sú iba segmenty 15, 16, 17, 18, 19, 20 a terč (stred hracej plochy).
  - Vyhráva hráč, ktorý zasiahne každý z požadovaných segmentov trikrát.
    - Zásah segmentu s jedným bodom sa počíta ako 1 zásah
    - Zásah segmentu s dvoma bodmi sa počíta ako 2 zásahy
    - Zásah segmentu s tromi bodmi sa počíta ako 3 zásahy
  - Herné režimy:
    - 000 – Môžete trafiť ktorýkoľvek zo segmentov 15, 16, 17, 18, 19, 20 a terč; nie je stanovené žiadne poradie.
    - 020 – Hra začína po trojnásobnom zásahu segmentu 20, potom musíte trafiť 19, 18, 17, 16, 15 a srdce (stred terča).
    - 025 – Hra začína po trojnásobnom zásahu terča. Potom musíte trafiť 15, 16, 17, 18, 19 a 20.
4. Každý segment má priradený LED indikátor (ako je znázornené na obrázku). Po zásahu segmentu LED indikátor zhasne.



### G07 Skóre kriketu (E00, E20, E25)

- Aktívne sú iba segmenty 15, 16, 17, 18, 19, 20 a terč.
- Hráč, ktorý zasiahne každý z požadovaných segmentov trikrát, vyhráva.
  - Zasiachnutie segmentu s jedným bodom sa počíta ako 1-krát.
  - Zasiachnutie segmentu s dvoma bodmi sa počíta ako 2-krát.
- E00 – Ktorýkoľvek zo segmentov 15, 16, 17, 18, 19, 20 a terč (stred terča) môže byť zasiachnutý v ľubovoľnom poradí.
  - E20 – Hra začína po troch zasiachnutiach segmentu 20. Potom sa v tomto poradí zasiachnu segmenty 19, 18, 17, 16, 15 a terč.
  - E25 – Hra začína po troch zasiachnutiach terča. Potom musia hráči trafiť čísla 15, 16, 17, 18, 19 a 20 v tomto poradí.
- Každý bodovací segment je „otvorený“ a môže byť skórovaný až po tom, čo ho hráč zasiahne trikrát. Po troch zásahoch sa segment stane „uzavretým“ a ďalšie skórovanie nie je možné, ak ho všetci hráči zatvorili.
- Hráči hodia trikrát vo svojom ťahu a potom pokračujú do fázy „otvorenia“ a skórovania.
- Ak ostatní hráči minú tri hody, môžu pokračovať a pokúsiť sa skórovať vo svojich vlastných segmentoch.
- Ak všetci hráči v jednom ťahu trafia rovnaký segment, stane sa „uzavretým“ a ďalšie skórovanie nie je možné.
- Po uzavretí všetkých segmentov vyhráva hráč s najvyšším skóre.

### G08 Kriket s podrezaným hrdlom (C00, C20, C25)

- Hra je platná, keď sa trafi ktorýkoľvek zo segmentov 15, 16, 17, 18, 19, 20 a terč.
- Prvý hráč, ktorý trafi každý z uvedených segmentov trikrát, vyhráva.
  - Trafenie jedného segmentu sa počíta ako 1-krát
  - Trafenie dvojitého segmentu sa počíta ako 2-krát
  - Trafenie trojitého segmentu sa počíta ako 3-krát
- C00 – Môže sa trafiť ktorýkoľvek zo segmentov 15, 16, 17, 18, 19, 20 a terč, v ľubovoľnom poradí.
- C20 – Hra začína po troch trafeniach segmentu 20 a potom trafenia segmentov 19, 18, 17, 16, 15 a terča v tomto poradí.
- C25 – Hra začína po troch zásahoch do terča a následných zásahoch 15, 16, 17, 18, 19 a 20 v tomto poradí.
- Každý hráč musí trikrát trafiť bodovaný segment, aby sa „otvoril“ a umožnilo sa skórovanie.
- Všetky body, ktoré hráč získa, sa pripočítajú ku skóre jeho súpera (obrátené skórovanie).
- Každý hráč musí trikrát trafiť segment, aby na ňom mohol skórovať.
- Ak súper trikrát minie segment, hráč môže pokračovať v zásahoch do „otvoreného“ segmentu, aby si zvýšil skóre.
- Keď všetci hráči trikrát trafia segment, je „uzavretý“ a ďalšie skórovanie nie je možné. Potom sa musí vybrať iný segment.
- Keď sa všetky segmenty zatvoria, vyhráva hráč s najmenším počtom bodov (na rozdiel od tradičného kriketu).

### G09 Kriket s dvojitým skóre (D00, D20, D25)

Ak si hráči želajú „otvoriť“ segment, prvý hod musí trafiť segment s dvojitým skóre. Hra sa potom riadi pravidlami kriketu s bodovým skóre.

### G10 Kriket so strelbou z penny (P00, P20, P25)

Táto hra je podobná kriketu, ale používajú sa iba segmenty 15 až 20 a terč.

Hra používa segmenty 15, 16, 17, 18, 19, 20 a terč. Cieľom je trafiť každé číslo trikrát predtým, ako sa prejde na ďalšie.

- Trafenie jedného segmentu = 1 bod
- Trafenie dvojitého segmentu = 2 body
- Trafenie trojitého segmentu = 3 body

Ak hráč získa viac ako 3 body v danom čísle, prebytočné body sa preniesú na ďalšie číslo.

Vítazi prvý hráč, ktorý získa 3 body vo všetkých číslach.

(Poznámka: Hra vyžaduje aspoň dve kolá a často aj viac.)

**Podrobné pravidlá:**

1. Hra platí iba pre segmenty 15, 16, 17, 18, 19, 20 a terč. Body sa udeľujú ďalšiemu hráčovi do troch hodov.
2. Prvý hráč, ktorý v danom segmente trafi požadované tri hody, ho uzatvára:
  - Trafenie jedného segmentu sa počíta ako 1 zásah
  - Trafenie dvojitého segmentu sa počíta ako 2 zásahy
  - Trafenie trojitého segmentu sa počíta ako 3 zásahy
3. P00 – Môžete trafiť ktorýkoľvek zo segmentov 15, 16, 17, 18, 19, 20 a terč, v ľubovoľnom poradí.
4. P20 – Hra začína po troch zásahoch do segmentu 20 a potom po zásahoch do segmentov 19, 18, 17, 16, 15 a terča v tomto poradí.
5. P25 – Hra začína po troch zásahoch do terča a následnom zásahu do čísel 15, 16, 17, 18, 19 a 20 v tomto poradí.
6. Každý segment má tri LED indikátory. Po zásahu jedna LED dióda zhasne. Keď všetky tri LED diódy v segmente zhasnú, segment sa uzavrie.
7. Prvý hráč, ktorý zhasne všetky LED diódy vo všetkých segmentoch, vyhráva.

**G11 Scram Cricket (A00)**

Scram Cricket je variáciou kriketu. Pozostáva z dvoch kôl.

**PRAVIDLÁ:**

1. Hra sa hrá iba s dvoma hráčmi a pozostáva z dvoch kôl.
2. Prvé kolo je rozdelené na dve časti:
  - Prvá časť: Hráč uzavrie segmenty 15–20 a 25 („terč“).
  - Druhá časť: Pokiaľ sú segmenty 15–20 a 25 otvorené, druhý hráč získava body zásahom týchto segmentov.
  - Po uzavretí všetkých segmentov si hráči vymenia úlohy.
3. Druhé kolo pokračuje podobne, ale s obrátenými úlohami hráčov.
4. Po skončení druhého kola vyhráva hráč s najvyšším skóre.

**G12 Golf (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)**

1. Hra používa nasledujúce segmenty: 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90.
2. Hráč musí trafiť segmenty číslované od 1 do 18 v správnom poradí (napr. segment 1 v prvom kole, segment 2 v druhom kole atď.).
  - Ak je zásah správny, zobrazí sa správa „ÁNO“.
  - Ak nie, zobrazí sa správa „NIE“.
3. Cieľom je dosiahnuť čo najnižšie skóre.
  - Ak sa v danom kole netrafia tri šípky, považuje sa to za „zlý šíp“ a udeľí sa trestný bod.

**Skórovanie:**

- Zásah trojbodového segmentu = 1 bod (šípka Orla)
  - Zásah dvojbodového segmentu = 2 body (šípka Vtáča)
  - Zásah jednobodového segmentu = 3 body
- V kole môžete použiť ľubovoľný počet z 3 šípok, ale do bodovania sa započítava iba posledný šíp.
4. Ak prvým šípom trafíte jednobodový segment a získate 3 body, môžete postúpiť do ďalšieho kola. Ak však chcete dosiahnuť nižšie skóre, môžete pokračovať v hádzaní – ak však zostávajúce dva šípky netrafia, dostanete trest 5 bodov.
  5. Hráč, ktorý dosiahne zvolený počet bodov, je z hry vyradený. Keď sú všetci hráči vyradení alebo sa odohrá všetkých 18 kôl, víťazom je hráč s najnižším skóre.

**G13 Bingo (132, 141, 168, 189)**

1. Čísla segmentov sa zobrazia náhodne. Prvý hráč, ktorý uhádne všetky čísla trikrát, vyhráva. Ak je zhoda správna, zobrazí sa správa „Áno“; v opačnom prípade sa zobrazí správa „Nie“.
2. Postupnosť uhádnutí pre každý herný režim:
  - 132 – uhádnite nasledujúce čísla v poradí: 15, 4, 8, 14, 3
  - 141 – uhádnite nasledujúce čísla v poradí: 17, 13, 9, 7, 1
  - 168 – uhádnite nasledujúce čísla v poradí: 20, 16, 12, 6, 2
  - 189 – uhádnite nasledujúce čísla v poradí: 19, 10, 18, 5, 11
3. Hráč musí uhádnuť každé číslo v poradí trikrát, kým prejde na ďalšie číslo.
  - Zásah segmentu s jedným bodom = 1-krát

**G14 Hi—Score (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

1. Hra je platná, keď je zásahom zasiahnutý ľubovoľný segment bodu.
2. (03, 05 ... 21) určuje celkový počet ťahov v hre. Každý hráč má 3 hody na ťah.
3. Bodovanie:
  - Zásah segmentu s jedným bodom = X1
  - Zásah segmentu s dvoma bodmi = X2
  - Zásah segmentu s tromi bodmi = X3
4. Po dokončení všetkých ťahov vyhráva hráč s najvyšším skóre.

**G15 Všetkých päť (31, 41, 51, 61, 71, 81, 91)**

(Poznámka: Ak sa nenájdu žiadne šípky, stlačte tlačidlo „MISS“.)

1. V každom kole musí hráč dosiahnuť celkové skóre, ktoré je násobkom 5. Každá „päťka“ sa počíta ako jeden bod.
  - Príklad: Ak hráč v jednom kole trafi segmenty s 2, 8 a 5 bodmi, celkové skóre je 15.  $15 \div 5 = 3$ , takže hráč získa 3 body.
2. Body sa neudeľujú, ak:
  - a) Celkové skóre troch hodov nie je deliteľné 5.
  - b) Hráč minie tretí hod, aj keď súčet prvých dvoch hodov je deliteľný 5.

3. Víťazom je hráč, ktorý získa skóre z nasledujúcich segmentov: 31, 41, 51, 61, 71, 81, 91.
4. Body získané v každom kole sa vydedia 5. Skóre po delení sa sčítajú a víťazom je prvý hráč, ktorý získa požadované hodnoty segmentov (31, 41, 51, 61, 71, 81, 91). Prípady, v ktorých sa body neudeľujú:
  - a) Skóre po troch hodoch nie je deliteľné 5.
  - b) Posledný hod je neúspešný, aj keď súčet bodov z prvých dvoch hodov deliteľný
5. V tomto prípade musí hráč stlačiť tlačidlo ĎALŠÍ, aby ukončil kolo.

#### **G16 Šanghaj (101, 105, 110, 115)**

1. 101 – trafenie bodových segmentov 1 až 20 a terča pre získanie bodov.
2. 105 – trafenie bodových segmentov 5 až 20 a terča.
3. 110 – trafenie bodových segmentov 10 až 20 a terča.
4. 115 – trafenie bodových segmentov 15 až 20 a terča.
5. Každý hráč získa body iba vtedy, ak trafi určené číslo v hode. V opačnom prípade nezíska žiadne body.
  - Hráč s najvyšším skóre na konci hry je víťazom.

#### **G17 Štyridsaťjeden (040)**

1. Počiatočné skóre je 40 bodov. V každom kole hráč hodí trikrát na nasledujúcich segmentoch: 20, 19, 18, 17, 16, 15, terč a 41.
  - Zasiachnutie ktoréhokoľvek z týchto segmentov pridáva body podľa bežných pravidiel.
  - Ak hráč pri troch hodoch minie ktorýkoľvek z vybraných segmentov, je vylúčený z hry alebo sa jeho skóre 40 zníži na polovicu.
  - Posledný z troch hodov v kole musí zasiachnuť segment 41, inak sa jeho skóre zníži na polovicu.
2. Na konci hry vyhráva hráč s najvyšším skóre.

#### **G18 Double Down (D40)**

1. Počiatočné skóre je 40 bodov. Hra pokračuje v nasledujúcom poradí: 15, 16 – zasiachnutie ktoréhokoľvek segmentu sa počíta ako 1x; 17, 18 – počíta sa ako 2x; 19, 20, „terč“ – počíta sa ako 3x.
2. Body sa sčítavajú po každom zásahu. Ak hráč v kole minie tri šípky alebo je vyradený z hry, jeho skóre sa zníži na polovicu.
3. Na konci hry vyhráva hráč s najvyšším skóre.

#### **G19 Gotcha (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)**

1. Náhodne sa vyberie očíslovaný segment, ktorý musí hráč trafiť maximálne 10 hodmi.
2. Každý hráč začína so skóre 0. Po každom zásahu sa body sčítajú. Ak hráč dosiahne presne požadovaný počet bodov, vyhráva. Ak tento počet prekročí (tzv. „burst dart“), jeho body za dané kolo sa nepočítajú.
3. Ak druhý hráč dosiahne rovnaké skóre ako prvý, vyhráva druhý hráč a skóre prvého hráča sa vynuluje.

#### **G20 Veľký malý — Jednoduché (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

1. Náhodne sa vyberie očíslovaný segment, ktorý musí hráč trafiť.
- Každý hráč má stanovený štartovací bod. Keď body dosiahnu nulu, hráč je vylúčený z hry. Prvý hráč musí trafiť segment určený počítačom.
2. Ak trafi segment na prvej alebo druhej šípke, vyberie si nový bodový segment na poslednej šípke. Ak minie, druhý hráč si vyberie tento segment. Ak hráč minie určený segment do troch šípok, stráca 1 bod.
  3. Povolené sú jednoduché, dvojité alebo trojité segmenty.
  4. Posledný hráč, ktorý zostane v hre, vyhráva.

#### **G21 Veľký malý — Ťažký (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

1. Náhodne sa vyberie očíslovaný segment, ktorý musí hráč trafiť maximálne 10 hodmi.
  2. Každý hráč má stanovený štartovací bod. Keď body dosiahnu nulu, hráč je vyradený. Prvý hráč musí trafiť segment určený počítačom.
  3. Ak trafi segment pri prvom alebo druhom hode, zvolí si nový bodový segment pri svojom poslednom hode. Ak minie, druhý hráč si zvolí tento segment. Ak hráč minie určený segment do 3 hodov, stráca 1 bod.
- Hráč musí trafiť určený segment alebo segment s rovnakou bodovou hodnotou v single, double alebo triple. 4. Posledný hráč, ktorý zostane v hre, vyhráva.

#### **G22 Zabijak (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

1. Náhodne sa vyberie očíslovaný segment, ktorý musí hráč zasiachnuť maximálne 10 hodmi.
  2. Po začiatku hry sa na displeji zobrazí výzva pre hráča, aby si vybral vlastný bodovaný segment. Prvý zasiachnutý segment sa stane jeho segmentom. Potom stlačte tlačidlo ĎALŠÍ, aby si ďalší hráč mohol vybrať svoj segment. Keď si všetci hráči vyberú svoje segmenty, hra sa začína. Segment, ktorý už obsadzuje iný hráč, nemožno vybrať.
  3. Hra začína po výbere segmentov. „Zabijakom“ sa môže stať iba hráč, ktorý zasiachne svoj vlastný segment. Zabijak môže útočiť na segmenty iných hráčov.
  4. Ak iný zabijak zasiachne segment iného hráča, tento hráč stratí 1 bod. Zobrazí sa skóre.
  5. Ak Zabijak zasiachne svoj vlastný segment, stratí status Zabijaka a stratí 1 bod.
  6. Zabijak sa pokúša zasiachnuť segmenty iných hráčov, aby ich eliminoval.
- Zásah do bodovaného segmentu spustí správu „Áno“; inak správu „Nie“.
7. Zabijak môže zasiachnuť iba svoj vlastný segment alebo segment iného hráča.
  8. Posledný hráč, ktorý zostane v hre, vyhráva.
  9. V tejto verzii môžu hrať až dvaja ďalší hráči.

### **G23 Zabijak – Dvojité (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)**

1. Náhodne sa vyberie očíslovaný segment, ktorý musí hráč zasiahnuť maximálne 10 hodmi.
2. Po začiatku hry sa na displeji zobrazí správa „SLT“ (Vybrať), ktorá hráča vyzve, aby si vybral vlastný bodovaný segment. Prvý zasiahnutý segment sa stane jeho segmentom. Potom sa stlačí tlačidlo ĎALŠÍ, aby si ďalší hráč mohol vybrať svoj segment. Keď si všetci hráči vyberú svoje segmenty, hra sa začína.
3. Zabijakom sa môže stať iba hráč, ktorý zasiahne svoj vlastný segment. Zabijak môže útočiť na segmenty iných hráčov.
4. Ak zabijak zasiahne segment iného hráča, tento hráč stratí 1 bod. Skóre sa môže zobrazit' na obrazovke.
5. Ak zabijak zasiahne svoj vlastný segment, stratí status zabijaka a stratí 1 bod.
6. Zabijak sa pokúša zasiahnuť segmenty iných hráčov, aby ich eliminoval.
7. Zasiahnutie bodovaného segmentu má za následok správu „Áno“; v opačnom prípade sa zobrazí správa „Nie“.
7. Je tiež možné vybrať dvojité segment (207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) ako „zabijacký“ segment.
8. Posledný hráč, ktorý zostane nažive, vyhráva.
9. V tejto verzii môžu hrať maximálne dvaja ďalší hráči.

### **G24 Zabijak – Trojitý (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)**

1. Náhodne sa vyberie očíslovaný segment, ktorý musí hráč trafiť maximálne 10 hodmi.
2. Po začiatku hry sa na displeji zobrazí výzva pre hráča, aby si vybral vlastný bodovaný segment. Prvý zasiahnutý segment sa stane jeho segmentom. Potom sa stlačí tlačidlo ĎALŠÍ, ktoré umožní ďalšiemu hráčovi vybrať si svoj segment. Keď si všetci hráči vyberú svoje segmenty, hra sa začína.
3. Zabijakom sa môže stať iba hráč, ktorý trafi svoj vlastný segment. Zabijak môže útočiť na segmenty iných hráčov.
4. Ak Zabijak trafi segment iného hráča, tento hráč stratí 1 bod. Skóre sa môže zobrazit' na obrazovke.
5. Ak Zabijak trafi svoj vlastný segment, stratí status Zabijaka a stratí 1 bod. Zabijak, ktorý trafi segment iného hráča, spôsobí, že tento hráč stratí 1 bod.
6. Zásah do bodovaného segmentu spustí správu „Áno“; v opačnom prípade správu „Nie“.
7. Ako „zabijacký“ segment môžete vybrať aj trojitý segment (307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321).
8. Posledný hráč, ktorý zostane v hre, vyhráva.
9. V tejto verzii môžu hrať až dvaja ďalší hráči.

### **G25 Shoot Out (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

1. Náhodne sa vyberie očíslovaný segment, ktorý musí hráč trafiť maximálne 10 hodmi.
2. Počítač môže náhodne vybrať segment – hráč má na jeho trafenie 10 sekúnd. Ak časovač vyprší, pokus sa zruší. Zásah má za následok správu „Áno“, neúspech má za následok správu „Nie“.
3. Zásah do segmentu s jedným, dvoma alebo tromi bodmi má za následok stratu 1 bodu.
4. Prvý hráč, ktorý dosiahne 0 bodov, vyhráva.

### **G26 Nohy nad (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

1. Náhodne sa vyberie segment s číslom, ktorý musí hráč trafiť maximálne 10 hodmi.
2. Každý hráč sa snaží získať viac bodov ako hráč pred ním.
3. Ak je skóre hráča rovnaké alebo nižšie ako skóre predchádzajúceho hráča, stráca 1 bod.
3. Preskakovanie nie je povolené – ak hráč nehodí, musí stlačiť Štart a stratí 1 bod.
4. Keď skóre hráča dosiahne nulu, je vylúčený z hry.
5. Posledný hráč, ktorý zostane nažive, vyhráva. 6. V tejto verzii môžu hrať až dvaja ďalší hráči.

### **G27 Nohy pod šípkami (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)**

1. Náhodne sa vyberie číselný segment, ktorý musí hráč trafiť maximálne 10 šípkami.
2. Každý hráč sa snaží dosiahnuť nižšie skóre ako hráč pred ním – ak je jeho skóre rovnaké alebo vyššie, stráca 1 bod.
3. Žiadne preskakovania – ak hráč netrafi šípku, musí stlačiť Štart a stratí 1 bod.
4. Keď skóre hráča dosiahne nulu, je vyradený z hry.
5. Posledný hráč, ktorý zostane na mieste, vyhráva.
6. V tejto verzii môžu hrať až dvaja ďalší hráči.

### **ČISTENIE A ÚDRŽBA:**

- Terč jemne poutierajte vysávačom so štrbinovou hubicou alebo použite mäkkú kefku.
- Môžete tiež prefúknuť stlačený vzduch (sprej) cez otvory, aby ste odstránili prach a častice z otvorov pre šípky.
- Použite mierne navlhčenú (nie mokrú!) mäkkú handričku z mikrovlákná.
- Na čistenie použite jemný roztok vody s niekoľkými kvapkami saponátu na riad.
- Nepoužívajte silné čistiace prostriedky, alkohol ani rozpúšťadlá – môžu poškodiť plast alebo potlač.
- Pred opätovným pripojením terča k zdroju napájania sa uistite, že je úplne suchý.

### **BEZPEČNOSTNÉ PRAVIDLÁ:**

- Používajte podľa určenia – tento terč je určený len na hranie v interiéri.
- Terč namontujte na stabilný, rovný povrch vo výške vhodnej na hranie, pričom dodržiavajte bezpečnú vzdialenosť od hráčov a divákov.
- Dodržiavajte odstup – počas hádzania by mal byť v blízkosti terča iba hádzač.
- Ochrana očí a tváre – nesmerujte šípkami na ľudí alebo zvieratá. - Deti by sa mali hrať iba pod dohľadom dospelšej osoby – šípky môžu spôsobiť zranenie.
- Vyhybajte sa vlhkosti – nepoužívajte terč vo vysokej vlhkosti a nevystavujte ho vode.

## INFORMÁCIE O BATÉRIÁCH A NABÍJATELNÝCH BATÉRIÁCH

- Uchovávajte batérie/nabíjateľné batérie mimo dosahu detí.
  - Batérie/nabíjateľné batérie neskladujte na ľahko dostupných miestach, pretože hrozí riziko ich prehltnutia deťmi alebo domácimi zvieratami. V prípade prehltnutia okamžite vyhľadajte lekára.
  - Vytekajúce alebo poškodené batérie/nabíjateľné batérie môžu pri kontakte s pokožkou spôsobiť popáleniny, preto pri manipulácii s nimi vždy noste vhodné ochranné rukavice.
  - Batérie/nabíjateľné batérie neskratujte, nerozoberajte ani nevhadzujte do ohňa. Hrozí nebezpečenstvo výbuchu!
  - Nenabíjajte štandardné jednorazové batérie, pretože hrozí nebezpečenstvo výbuchu! Nabíjajte iba batérie určené na tento účel pomocou vhodnej nabíjačky. - Batérie pred vložením do výrobku nabite.
  - Batérie nabíjajte iba pod dohľadom dospelaj osoby.
  - Nemiešajte alkalické, štandardné (uhlíkovo-zinkové) a nabíjateľné (nikel-kadmiové) batérie.
  - Nikdy nemiešajte nové a staré batérie.
  - Nemanipulujte s napájacími káblami – môže to spôsobiť skrat.
  - Vyberte vybité batérie z výrobku.
  - Použitú batériu nevyhadzujte do netriedeného odpadu! - Batérie by sa mali likvidovať v súlade s pokynmi pre likvidáciu nebezpečného elektronického odpadu.
  - Ak sa batérie nelikvidujú správne, nebezpečné látky môžu predstavovať riziko pre ľudské zdravie alebo životné prostredie.
- Recyklácia materiálov pomáha chrániť prírodné zdroje.
- Batérie/nabíjateľné batérie vždy vkladajte so správnou polaritou (plus/+ a mínus/-).
  - Typ napájania vo výrobku: DC 6V.

### Informácie pre spotrebiteľa o manipulácii s použitými elektrickými a elektronickými zariadeniami:

Odpad z elektrických a elektronických zariadení sa nesmie likvidovať spolu s ostatným domovým odpadom. Takéto zariadenia by sa mali zbierať separovane, ako je znázornené na priloženom označení – prečiarknutou nádobou na odpad s kolieskami. Nedodržanie tohto pravidla, ktoré vedie k nesprávnej likvidácii použitých zariadení, môže predstavovať hrozbu pre životné prostredie a ľudské zdravie v dôsledku prítomnosti nebezpečných komponentov v zariadení, ako sú elektrické vedenie, plasty, spínače atď. Aby sa predišlo tomuto riziku, tieto komponenty by mali byť zbierané a riadne spracované špecializovanými spoločnosťami. Samostatná demontáž použitých zariadení je zakázaná. Domácnosti zohrávajú dôležitú úlohu pri prispievaní k opätovnému použitiu a zhodnoteniu, vrátane recyklácie, použitých zariadení. Toto sa dosahuje najmä aktívnou účasťou na systémoch zberu odpadu.



# ET

**Daamid ja härrad, aitäh meie toote ostmise eest!  
Enne kasutamist lugege palun järgmisi juhiseid  
toote õigeks kasutamiseks. Hoidke neid juhiseid peal  
ja järgida selle soovitusi, kuna mittevastavus võib ohustada elu või tervist.**

## Tähtis: hoidke tulevikuks!

- Palun lugege see enne kasutamist täielikult läbi ja järgige kõiki juhiseid.
- Ärge kasutage toodet, kui mõni osa puudub või on kahjustatud.
- Hoidke seda juhendit edaspidiseks kasutamiseks.

## SPETSIFIKATSIOONID:

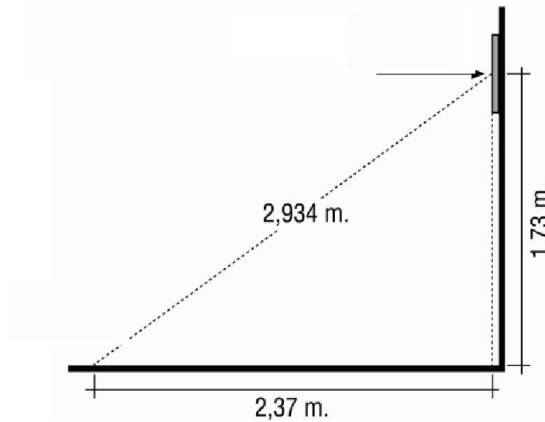
- Toote mõõtmed: 51x67x7 cm
- Punktiala läbimõõt: 35 cm
- Mängijate arv: 1-16 mängijat
- LED-ekraanide arv: 4
- Mängude arv: 27 mängu ja 243 variatsiooni
- Automaatne energiasääst sisseehitatud mäluga
- Heli 8-tasemelise helitugevuse regulaatoriga
- Inglise keele häälestamine
- Alalisvoolu toiteallikas
- Komplekt sisaldab: 6 noolemängu ja 50 lisaotsikut, adapterit

## OMADUSED:

See kaasaegne elektrooniline noolemäng on suurepärase valik neile, kellele meeldib võistlus ja lõbu. 4 punase valgustusega LED-ekraaniga elektrooniline punktiarvestus võimaldab vajaduse käsitsi punkte lugeda – laud salvestab tabamusi automaatselt. See töötab 6 V alalisvoolu toiteallikaga ja lülitub automaatselt energiasäästurežiimile pärast 10-minutilist tegevusetust.

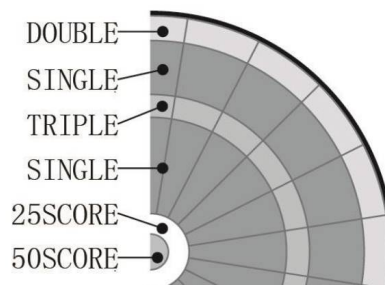
## PAIGALDUSJUHISED:

Valige koht, kus noolemängulaua ees on umbes 3 meetrit vaba ruumi. Paigaldage noolemängulaud nii, et kaugus põrandast keskpunkti oleks 1,73 meetrit, ja seejärel kinnitage see kindlalt seina külge. Mängijad peaksid mängu ajal seisma noolemängulauast 2,37 meetri kaugusel.



## Punktiarvestuse reeglid

- Üksiklõik - "Üksik" – üks baas
- Topeltlõik - "Topelt" – kaks baasi
- Kolmekordne lõik - "Kolmekordne" – kolm baasi
- Härjasilm - 25 punkti
- Topelthärjasilm - 50 punkti



## Kasutusjuhend

1. Vajutage TOITEnuppu – pärast meloodia kuulmist läheb seade mängu ooterežiimi.
2. Mängu valimiseks kasutage MÄNG nuppu (G01–G27). Mängunuppu saab kasutada ka mängust väljumiseks ja peamenüüsse naasmiseks.
3. Nuppu VALIK/SKOOR kasutatakse valitud mängu (G01–G27) alammängude valimiseks ja mängija hetketulemuste kontrollimiseks mängu ajal.
4. Enne mängu alustamist valige nupu PLAYER & TEAM / ELIMINATE abil mängijate arv, võistkonnad või mängurežiim arvuti vastu (tuntud ka kui kübermatš). Seda nuppu kasutatakse ka praeguse visketulemuse lähtestamiseks või taaskäivitamiseks mängu ajal.
5. Nupp DOUBLE / MISS võimaldab lubada "topelt" ja "master" funktsioone (mängus G02) ning "mööda" funktsiooni mängu ajal.
6. Nupp HANDICAP võimaldab määrata iga mängija raskusastme. Vajutage PLAYER & TEAM / ELIMINATE, et valida mängija, seejärel vajutage HANDICAP, et määrata tema määratud tulemus. See võimaldab teil määrata kõigi mängijate alguspunktid.
7. Nupp SOUND võimaldab reguleerida helitugevust.
8. Nupp START / NEXT võimaldab mängu alustamist ja järgmise mängija juurde liikumist.

## HELI INDIKAATORID:

- Laser – heli, mis mängitakse pärast punktisegmendi tabamist.
- Double – heli, mis mängitakse pärast topeltpunktisegmendi tabamist.
- Kolmik – heli, mis mängitakse pärast kolmekordse punktisegmendi tabamist.
- Skoor – teade, mis annab teada, et mängija on punkte teeninud.
- Sulge – heli, mis mängitakse punktisegmentide sulgemisel.
- Ava – heli, mis mängitakse punktisegmentide avamisel.
- Liiga kõrge – heli, mis mängitakse, kui skoor loendatakse nullini.
- Võitja – heli, mis mängitakse võitja selgumisel.
- Härjasilma – heli, mis mängitakse pärast lauakeskpunkti tabamist.
- Muusika – heli, mis annab teada üleminekust järgmisele mängijale pärast seda, kui eelmine mängija on visanud kolm noolt.

## MÄNGUJUHISED:

### G01 Loendamine ülespoole (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)

1. Iga mängija punktid loendatakse alates 0-st, liites iga tabamuse punktid kokku. Esimene mängija, kes saavutab seatud punktisumma, on võitja.
2. Kui võitja on selgunud, võivad ülejäänud mängijad mängimist jätkata, kuni kõik mängijad on lõpetanud.

### G02 Loendus (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

1. Iga mängija punktisumma lahutatakse seatud alnumbrist. Esimene mängija, kes jõuab 0-ni, on võitja.
2. Mängijad saavad valida erinevaid mängurežiime nupu DOUBLE IN/OUT abil:
  - Std – STANDARD.
  - Din – "Double In" – režiim, kus mäng algab alles pärast topelt-topelt punktisegmendi tabamist.

## MÄNGUREŽIIMID:

- Dou – Double Out – Selles režiimis saab mängu lõpetada ainult kahepunktilise segmendi tabamisega. Kui tingimus ei ole täidetud, kuvatakse ka teade vale tabamuse kohta.
- Dio – Double In/Out – Selles režiimis saab mängu alustada ja lõpetada ainult pärast kahepunktilise segmendi tabamist.
- Ain – Master In – Mäng algab alles pärast kahe- või kolmepunktilise segmendi tabamist.
- AiD – Master In / Double Out – Mäng algab pärast kahe- või kolmepunktilise segmendi tabamist ja lõpeb kahepunktilise segmendiga. Kui mängija skoor langeb mängu ajal "1"-ni, nimetatakse seda "ülekoormatud punktiarvestuseks" ja seda vooru ei arvestata.
- Aou – Master Out – Mäng lõpeb pärast kahe- või kolmepunktilise segmendi tabamist. Kui mängija skoor langeb "1"-ni, nimetatakse seda "purskeviskeks" ja mängija ei saa selle vooru eest punkte, säilitades oma eelmise vooru skoori.
- DiA – Double In / Master Out – Mäng algab topelt- või kolmikpunkti tabamisega ja lõpeb topelt- või kolmikpunkti tabamisega. Kui mängija skoor langeb "1"-ni, siis vooru ei loeta.
- Aio – Master In / Master Out – Mäng algab topelt- või kolmikpunkti tabamisega ja lõpeb samamoodi. Kui mängija skoor langeb "1"-ni, nimetatakse seda "purskeviskeks" ja mängija ei saa selle vooru eest punkte, säilitades oma eelmise vooru skoori.

### G03 Ümarkell (5, 10, 15, 20)

1. Järgmiste segmentide tabamine annab punkte:
  - "5" – üksik: 5 punkti
  - "10" – üksik: 10 punkti
  - "15" – üksik: 15 punkti
  - "20" – üksik: 20 punkti
2. Mängijad saavad punkte ainult õigete segmentide tabamise eest.
3. Mängijad järgivad arvuti juhiseid (sümbol "01" tähistab ühte segmenti). Õige tabamuse korral kuvatakse teade "Jah", vale tabamuse korral aga teade "Ei".

### G04 Ümarkell – Topelt (205, 210, 215, 220)

1. Mängu punkte arvestatakse ainult topeltpunkti segmentide tabamise korral:
  - "205" – topeltsegment: 5 punkti
  - "210" – topeltsegment: 10 punkti
  - "215" – topeltsegment: 15 punkti
  - "220" – topeltsegment: 20 punkti

2. Mängijad järgivad arvuti juhiseid – õige arvamus annab teate "Jah", vale arvamus aga "Ei".

### G05 Ümarkell – Kolmekordne (305, 310, 315, 320)

1. Mängu punktiarvestuses on ainult kolmikpunktisegmentide tabamine:

- "305" – kolmikpunkt: 5 punkti
- "310" – kolmikpunkt: 10 punkti
- "315" – kolmikpunkt: 15 punkti
- "320" – kolmikpunkt: 20 punkti

2. Mängijad järgivad arvuti juhiseid – õige tabamus annab vastuseks teate "Jah" ja vale tabamus annab vastuseks teate "Ei".

### G06 Lihtne kriket (000, 020, 025)

1. Aktiivsed on ainult segmendid 15, 16, 17, 18, 19, 20 ja märklaud (laua keskel).

2. Võidab mängija, kes tabab kõiki nõutavaid segmente kolm korda. ◦ Ühe punkti segmenti tabamine loetakse 1 korraks

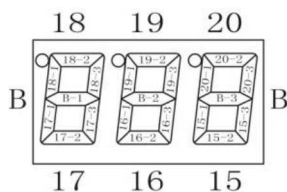
- Kahe punkti segmenti tabamine loetakse 2 korraks
- Kolme punkti segmenti tabamine loetakse 3 korraks

3. Mängurežiimid:

◦ 000 – Saad tabada ükskõik millist segmenti 15, 16, 17, 18, 19, 20 ja sihtmärki; kindlat järjekorda pole.

◦ 020 – Mäng algab pärast segmenti 20 kolm korda tabamist, seejärel tuleb tabada 19, 18, 17, 16, 15 ja südant (sihtmärgi keskpunkti).

◦ 025 – Mäng algab pärast sihtmärgi kolm korda tabamist. Seejärel tuleb tabada 15, 16, 17, 18, 19 ja 20. 4. Igal segmendil on määratud LED-indikaator (nagu diagrammil näidatud). Kui segmenti tabatakse, kustub LED.



### G07 Punktikriket (E00, E20, E25)

1. Aktiivsed on ainult segmendid 15, 16, 17, 18, 19, 20 ja sihtmärk.

2. Mängija, kes tabab iga nõutavat segmenti kolm korda, võidab.

◦ Ühe punkti segmenti tabamine loetakse 1 korraks.

◦ Kahe punkti segmenti tabamine loetakse 2 korraks.

3. E00 – Võib tabada ükskõik millist segmenti 15, 16, 17, 18, 19, 20 ja sihtmärki (sihtmärgi keskpunkti), ilma kindla järjekorrata.

• E20 – Mäng algab pärast segmenti 20 kolmekordset tabamist. Seejärel tabatakse segmendid 19, 18, 17, 16, 15 ja sihtmärk selles järjekorras.

• E25 – Mäng algab pärast sihtmärgi kolmekordset tabamist. Seejärel peavad mängijad tabama 15, 16, 17, 18, 19 ja 20 selles järjekorras.

4. Iga punktiarvestussegment on "avatud" ja selle eest saab punkte alles pärast seda, kui mängija on seda kolm korda tabanud. Pärast kolmekordset tabamist muutub segment "suletuks" ja edasist punktiarvestust ei saa teha, kui kõik mängijad on selle sulgenud.

5. Mängijad veeretavad oma käigu ajal kolm viset ja seejärel liiguvad edasi "avatud" ja punktiarvestuse etappi.

6. Kui teised mängijad eksivad kolm viset, võivad nad jätkata ja proovida punkte teenida oma segmentidelt.

7. Kui kõik mängijad tabavad käigu jooksul sama segmenti, muutub see "suletuks" ja teistelt segmentidelt ei saa enam punkte teenida.

8. Pärast kõigi segmentide sulgumist võidab mängija, kellel on kõige rohkem punkte.

### G08 Kõrilõikuri kriket (C00, C20, C25)

1. Mäng on kehtiv, kui tabatakse ükskõik millist segmentidest 15, 16, 17, 18, 19, 20 ja märklauda.

2. Esimene mängija, kes tabab iga loetletud segmenti kolm korda, võidab.

◦ Ühe segmenti tabamine loetakse 1 korraks

◦ Topeltsegmenti tabamine loetakse 2 korraks

◦ Kolmiksegmenti tabamine loetakse 3 korraks

3. C00 – Võib tabada ükskõik millist segmentidest 15, 16, 17, 18, 19, 20 ja märklauda, ilma kindla järjekorrata.

• C20 – Mäng algab pärast 20 segmenti kolm korda tabamist, seejärel 19, 18, 17, 16, 15 ja märklauda selles järjekorras tabamist.

• C25 – Mäng algab pärast seda, kui on tabatud kolm korda märklauale, seejärel tabatud 15, 16, 17, 18, 19 ja 20 selles järjekorras.

4. Iga mängija peab tabama punktisegmenti kolm korda, et see "avatud" oleks ja punktiarvestust saaks teha.

5. Kõik mängija poolt teenitud punktid lisatakse vastase punktiarvestusele (vastupidine punktiarvestus).

6. Iga mängija peab tabama segmenti kolm korda, et selle eest punkte teenida.

7. Kui vastane eksib segmendiga kolm korda, võib mängija jätkata "avatud" segmenti tabamist, et oma punktiarvestust suurendada.

8. Kui kõik mängijad on segmenti kolm korda tabanud, on see "suletud" ja edasine punktiarvestus pole võimalik. Seejärel tuleb valida teine segment.

9. Kui kõik segmendid on sulgunud, võidab mängija, kellel on kõige vähem punkte (erinevalt traditsioonilisest kriketist).

### G09 Topelpunktikriket (D00, D20, D25)

Kui mängijad soovivad segmenti "avada", peab esimene vise tabama topelpunktisegmenti. Seejärel mängitakse punktikriketi reeglite järgi.

### G10 Tõuka-penni kriket (P00, P20, P25)

See mäng sarnaneb kriketiga, kuid kasutatakse ainult segmente 15 kuni 20 ja märklauda.

Mängus kasutatakse segmente 15, 16, 17, 18, 19, 20 ja märklauda. Eesmärk on tabada iga numbrit kolm korda enne järgmise juurde liikumist. • Ühe segmendi tabamine = 1 punkt

- Topeltsegmendi tabamine = 2 punkti
- Kolmiksegmendi tabamine = 3 punkti

Kui mängija saab antud numbriga rohkem kui 3 punkti, kantakse ülejäävad punktid järgmisele numbrile.

Võidab mängija, kes saab kõigest numbritest 3 punkti.

(Märkus: Mäng nõuab vähemalt kahte käiku ja sageli rohkem.)

#### Täpsemad reeglid:

1. Mäng kehtib ainult segmentidele 15, 16, 17, 18, 19, 20 ja märklauale. Punkte antakse järgmisele mängijale kolme viske kaugusel.
2. Esimene mängija, kes tabab antud segmendis nõutavad kolm viset, sulgeb selle:
  - Ühe segmendi tabamine loetakse 1 tabamuseks
  - Topeltsegmendi tabamine loetakse 2 tabamuseks
  - Kolmiksegmendi tabamine loetakse 3 tabamuseks
3. P00 – Võite tabada mis tahes segmente 15, 16, 17, 18, 19, 20 ja märklauda, ilma kindla järjekorrata. 4. P20 – Mäng algab pärast segmendi 20 kolm korda tabamist, seejärel 19, 18, 17, 16, 15 ja märklauda tabamist selles järjekorras.
5. P25 – Mäng algab pärast seda, kui sihtmärki tabatakse kolm korda, seejärel tabatakse selles järjekorras 15, 16, 17, 18, 19 ja 20.
6. Igal segmendil on kolm LED-indikaatorit. Tabamisel kustub üks LED. Kui kõik kolm LED-i segmendis kustuvad, on segment suletud.
7. Esimene mängija, kes kustutab kõik LED-id kõigis segmentides, võidab.

### G11 Scram-kriket (A00)

Scram-kriket on kriketi variatsioon. See koosneb kahest voorust.

#### REEGLID:

1. Mängu mängitakse ainult kahe mängijaga ja see koosneb kahest voorust.
2. Esimene voor on jagatud kaheks osaks:
  - Esimene osa: Mängija sulgeb segmendid 15–20 ja 25 ("sirge").
  - Teine osa: Niikaua kui segmendid 15–20 ja 25 on avatud, teenib teine mängija punkte nende segmentide tabamise eest.
- Pärast kõigi segmentide sulgemist vahetavad mängijad rolle.
3. Teine voor jätkub sarnaselt, kuid mängijate rollid on vastupidised.
4. Pärast teise vooru lõppu võidab mängija, kellel on suurim punktisumma.

### G12 Golf (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)

1. Mängus kasutatakse järgmisi segmente: 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90.
2. Mängija peab tabama segmente numbritega 1 kuni 18 õiges järjekorras (nt segment 1 esimesel voorul, segment 2 teisel voorul jne).
  - Kui tabamus on õige, kuvatakse teade "JAH".
  - Kui mitte, kuvatakse teade "EI".
3. Eesmärk on saavutada võimalikult madal punktisumma.
  - Kui antud voorus tabatakse kolm noolt mööda, loetakse see "halvaks nooleks" ja määratakse karistuspunkt.

#### Punktide arvestamine:

- Kolmikpunkti segmendi tabamine = 1 punkt (Kotkasnool)
- Topelpunkti segmendi tabamine = 2 punkti (Linnunool)
- Ühe punkti segmendi tabamine = 3 punkti

Võite voorus kasutada mis tahes arvu kolmest noolest, kuid punktiarvestuses läheb arvesse ainult viimane nool.

4. Kui tabate oma esimese noolega ühe punkti segmendi ja saate 3 punkti, võite liikuda järgmisesse vooru. Kui aga soovite saavutada madalamat punktisummat, võite jätkata viskamist – kui aga ülejäänud kaks noolt mööda lähevad, saate 5 punkti karistuse.
5. Mängija, kes saavutab valitud punktide arvu, langeb mängust välja. Kui kõik mängijad on välja langenud või kõik 18 vooru on mängitud, on võitja mängija, kellel on madalaim punktisumma.

### G13 Bingo (132, 141, 168, 189)

1. Segmendi numbrid kuvatakse juhuslikult. Esimene mängija, kes leiab kõik numbrid kolm korda, võidab. Kui vaste on õige, kuvatakse teade "Jah", vastasel juhul teade "Ei".
2. Leidke iga mängurežiimi jaoks sobivad järjestused:
  - 132 – leidke järgmised numbrid järjest: 15, 4, 8, 14, 3
  - 141 – leidke järgmised numbrid järjest: 17, 13, 9, 7, 1
  - 168 – leidke järgmised numbrid järjest: 20, 16, 12, 6, 2
  - 189 – leidke järgmised numbrid järjest: 19, 10, 18, 5, 11
3. Mängija peab enne järgmise numbr juurde liikumist leidma iga numbr järjestysest kolm korda sobiva numbr. ◦ Ühe punktilõigu tabamine = 1 kord

### G14 Hi—Score (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)

1. Mäng on kehtiv, kui tabatakse ükskõik millist punktilõigu.
2. (03, 05 ... 21) valib mängu käikude koguarvu. Igal mängijal on 3 viset käiku.
3. Punktide arvestamine:
  - Ühe punktilõigu tabamine = X1
  - Kahe punktilõigu tabamine = X2

◦ Kolme punktilõigu tabamine = X3

4. Pärast kõigi käikude sooritamist võidab mängija, kellel on kõige rohkem punkte.

### **G15 Kõik viis (31, 41, 51, 61, 71, 81, 91)**

(Märkus: Kui noolemängu ei leita, vajutage nuppu "MISS".)

1. Igas voorus peab mängija saavutama kogusumma, mis on 5 kordne. Iga "viis" loetakse üheks punktiks.

◦ Näide: Kui mängija tabab ühes voorus 2, 8 ja 5 punktiga segmente, on kogusumma 15.  $15 \div 5 = 3$ , seega saab mängija 3 punkti.

2. Punkte ei anta, kui:

a) Kolme viske kogusumma ei ole jaguv 5-ga.

b) Mängija mööda viskab kolmanda viske, kuigi kahe esimese viske summa on jaguv 5-ga.

3. Võitja on mängija, kes saab punkte järgmistest segmentidest: 31, 41, 51, 61, 71, 81, 91.

4. Igas voorus teenitud punktid jagatakse 5-ga. Jagamisjärgsed punktid liidetakse kokku ja võitja on esimene mängija, kes saab nõutud segmentide väärtused (31, 41, 51, 61, 71, 81, 91). Juhud, mil punkte ei anta:

a) Kolme viske järel saadud punktisumma ei ole jaguv 5-ga.

b) Viimane vise on mööda vise, isegi kui kahe esimese viske kogusumma on jaguv 5-ga. Sellisel juhul peab mängija käigu lõpetamiseks vajutama nuppu NEXT.

### **G16 Shanghai (101, 105, 110, 115)**

1. 101 – punktisegmentide 1 kuni 20 ja märklaua tabamine punktide teenimiseks.

2. 105 – punktisegmentide 5 kuni 20 ja märklaua tabamine.

3. 110 – punktisegmentide 10 kuni 20 ja märklaua tabamine.

4. 115 – punktisegmentide 15 kuni 20 ja märklaua tabamine. 5. Iga mängija saab punkte ainult siis, kui ta tabab oma viskel määratud numbri. Vastasel juhul punkte ei saa.

◦ Mängu lõpus kõrgeima punktisummaga mängija on võitja.

### **G17 Nelikümmend üks (040)**

1. Algskoor on 40 punkti. Igal käigul veeretab mängija kolm korda järgmistel segmentidel: 20, 19, 18, 17, 16, 15, märklaud ja 41.

◦ Nende segmentide tabamine lisab punkte tavareeglite kohaselt.

◦ Kui mängija kolmel viskel ei taba mõnda valitud segmenti, langeb ta mängust välja või tema skoor 40 poole võrra.

◦ Käigu viimane kolmest viskest peab tabama segmenti 41, vastasel juhul poole võrra vähendatakse tema skoor.

2. Mängu lõpus on võitja mängija, kellel on kõrgeim skoor.

### **G18 Kahekordistamine (D40)**

1. Algskoor on 40 punkti. Mäng jätkub järgmises järjekorras: 15, 16 – mis tahes segmendi tabamine loetakse 1x; 17, 18 – loetakse 2x; 19, 20, "märklaud" – loetakse 3x.

2. Punktid liidetakse iga tabamuse järel. Kui mängija eksib voorus kolm nooleviset või langeb mängust välja, siis tema skoor poole võrra.

3. Mängu lõpus on võitja see mängija, kellel on kõige rohkem punkte.

### **G19 Sain aru (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)**

1. Juhuslikult valitakse nummerdatud segment, mille mängija peab tabama maksimaalselt 10 viskega.

2. Iga mängija alustab skooriga 0. Pärast iga tabamust liidetakse punktid kokku. Kui mängija saavutab täpselt nõutud arvu punkte, võidab ta. Kui ta ületab selle arvu (nn "purskenud noolevise"), siis tema punkte sellel voorul ei arvestata.

3. Kui teine mängija saavutab sama skooriga kui esimene, võidab teine mängija ja esimese mängija skoor nullitakse.

### **G20 Suur Väike — Lihtne (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

1. Mängija peab tabama juhuslikult nummerdatud segmenti.

Igal mängijal on kindel alguspunkt. Kui punktid jõuavad nullini, langeb mängija mängust välja. Esimene mängija peab tabama arvuti määratud segmenti.

2. Kui nad tabavad esimese või teise noole segmendi, valivad nad viimase noole segmendi jaoks uue punkti segmendi. Kui nad mööda lähevad, valib teine mängija selle segmendi. Kui mängija ei taba määratud segmenti kolme noole jooksul, kaotab ta 1 punkti.

3. Lubatud on ühe-, kahe- või kolmekordsed segmendid.

4. Viimane mängus olev mängija võidab.

### **G21 Suur Väike — Raske (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

1. Juhuslikult valitakse nummerdatud segment, mida mängija peab tabama maksimaalselt 10 viskega.

2. Igal mängijal on kindel alguspunkt. Kui punktid jõuavad nullini, langeb mängija välja. Esimene mängija peab tabama arvuti määratud segmenti.

3. Kui nad tabavad segmenti esimesel või teisel viskel, valivad nad oma viimasel viskel uue punktisegmendi. Kui nad mööda lähevad, valib teine mängija selle segmendi. Kui mängija ei taba määratud segmenti 3 viske jooksul, kaotab ta 1 punkti.

Mängija peab tabama määratud segmenti või sama punktiväärtusega segmenti üksik-, topelt- või kolmikviskega. 4. Viimane mängus olev mängija võidab.

### **G22 Tapja (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

1. Juhuslikult valitakse nummerdatud segment, mida mängija peab tabama maksimaalselt 10 viskega.

2. Kui mäng algab, palutakse ekraanil mängijal valida oma punktisegment. Esimesest tabatud segmendist saab tema segment.

Seejärel vajutage nuppu NEXT, et järgmine mängija saaks oma segmendi valida. Kui kõik mängijad on oma segmendid valinud, algab mäng. Segment, mis on juba teise mängija poolt hõivatud, ei saa valida.

3. Mäng algab pärast segmentide valimist. Ainult mängija, kes tabab oma segmenti, saab saada "tapjaks". Tapja saab rünnata teiste mängijate segmente.

4. Kui teine tapja tabab teise mängija segmenti, kaotab see mängija 1 punkti. Skoor kuvatakse ekraanil.
  5. Kui Tapja tabab oma segmenti, kaotab ta tapja staatuse ja 1 punkti.
  6. Tapja üritab tabada teiste mängijate segmente, et nad elimineerida.
- Punktiarvestuse segmendi tabamine käivitab teate „Jah“; vastasel juhul teate „Ei“.
7. Tapja saab tabada ainult oma segmenti või teise mängija segmenti.
  8. Mängus viimane allesjäänud mängija võidab.
  9. Selles versioonis saab mängida kuni kaks lisamängijat.

### **G23 Tapja – Topelt (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)**

1. Juhuslikult valitakse nummerdatud segment, mida mängija peab tabama maksimaalselt 10 viskega.
  2. Kui mäng algab, ilmub ekraanile teade „SLT“ (Vali), mis palub mängijal valida oma punktiarvestuse segmendi. Esimesest tabatud segmendist saab tema segment. Seejärel vajutatakse nuppu „JÄRGMINE“, et järgmine mängija saaks oma segmendi valida. Kui kõik mängijad on oma segmendid valinud, algab mäng.
  3. Ainult mängija, kes tabab oma segmenti, saab tapjaks. Tapja saab rünnata teiste mängijate segmente.
  4. Kui tapja tabab teise mängija segmenti, kaotab see mängija 1 punkti. Skoori saab kuvada ekraanil.
  5. Kui tapja tabab oma segmenti, kaotab ta tapja staatuse ja 1 punkti.
  6. Tapja üritab tabada teiste mängijate segmente, et neid elimineerida.
- Punktiarvestuse segmendi tabamine annab tulemuseks teate "Jah"; vastasel juhul kuvatakse teade "Ei".
7. Samuti on võimalik valida topeltsegment (207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) "tapja" segmendiks.
  8. Viimasena allesjäänud mängija võidab.
  9. Selles versioonis saab mängida maksimaalselt kaks lisamängijat.

### **G24 Tapja – Kolmik (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)**

1. Juhuslikult valitakse nummerdatud segment, mida mängija peab tabama maksimaalselt 10 viskega.
2. Kui mäng algab, palutakse ekraanil mängijal valida oma punktisegment. Esimesest tabatud segmendist saab tema segment. Seejärel vajutatakse nuppu NEXT, mis võimaldab järgmisel mängijal valida oma segmendi. Kui kõik mängijad on oma segmendid valinud, algab mäng.
3. Ainult mängija, kes tabab oma segmenti, saab saada Tapjaks. Tapja saab rünnata teiste mängijate segmente.
4. Kui Tapja tabab teise mängija segmenti, kaotab see mängija 1 punkti. Skoori saab kuvada ekraanil.
5. Kui Tapja tabab oma segmenti, kaotab ta Tapja staatuse ja kaotab 1 punkti. Tapja, kes tabab teise mängija segmenti, kaotab sellele mängijale 1 punkti.
6. Punktilõigu tabamine käivitab teate „Jah“; vastasel juhul teate „Ei“.
7. „Tapjalõigu“ segmendiks saab valida ka kolmiklõigu (307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321).
8. Mängus viimane allesjäänud mängija võidab.
9. Selles versioonis saab mängida kuni kaks lisamängijat.

### **G25 Shoot Out (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

1. Juhuslikult valitakse nummerdatud lõigu, mida mängija peab tabama maksimaalselt 10 viskega.
2. Arvuti saab juhuslikult valida lõigu – mängijal on selle tabamiseks aega 10 sekundit. Kui taimer aegub, tühistatakse katse. Tabamise korral kuvatakse teade „Jah“, mõõdalaskmise korral aga „Ei“.
3. Ühe-, kahe- või kolmepunktilise segmendi tabamine toob kaasa 1 punkti kaotuse.
4. Esimene mängija, kes jõuab 0 punktini, on võitja.

### **G26 Lõigud üle (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

1. Juhuslikult valitakse numbrisegment, mida mängija peab tabama maksimaalselt 10 viskega.
  2. Iga mängija püüab koguda rohkem punkte kui eelmine mängija.
- Kui mängija skoor on võrdne või väiksem kui eelmise mängija skoor, kaotab ta 1 punkti.
3. Vahelejätmise ei ole lubatud – kui mängija ei viska, peab ta vajutama nuppu Start ja kaotama 1 punkti.
  4. Kui mängija skoor jõuab nullini, langeb ta mängust välja.
  5. Viimane allesjäänud mängija võidab. 6. Selles versioonis saab mängida kuni kaks lisamängijat.

### **G27 Allajäänud mängijad (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)**

1. Juhuslikult valitakse numbrisegment, mille mängija peab tabama maksimaalselt 10 nooleviskega.
2. Iga mängija püüab saavutada madalama tulemuse kui eelmine mängija – kui nende tulemus on võrdne või suurem, kaotab ta 1 punkti.
3. Vahelejätmist ei tehta – kui mängija mööda viskab nooleviske, peab ta vajutama nuppu Start ja kaotab 1 punkti.
4. Kui mängija tulemus jõuab nullini, langeb ta mängust välja.
5. Viimane allesjäänud mängija võidab.
6. Selles versioonis saab mängida kuni kaks lisamängijat.

### **PUHASTAMINE JA HOOLDUS:**

- Puhastage nooletahvli õrnalt tolmuimejaga, millel on piluotsak, või kasutage pehmet harja. - Tolmu ja osakeste eemaldamiseks nooleavadest võite aukudest puhuda ka suruõhku (pihustit).
- Kasutage kergelt niisket (mitte märga!) pehmet mikrokiudlappi.
- Puhastamiseks kasutage õrna veelahust, millele on lisatud paar tilka nõudepesuvahendit.
- Ärge kasutage tugevaid pesuvahendeid, alkoholi ega lahusteid – need võivad kahjustada plastikut või trükiseid.
- Enne vooluvõrku ühendamist veenduge, et noolemäng on täiesti kuiv.

#### **OHUTUSJUHISED:**

- Kasutage ettenähtud otstarbel – see noolemäng on mõeldud ainult siseruumides noolemänguks.
- Paigaldage noolemäng stabiilsele ja tasasele pinnale mängimiseks sobivale kõrgusele, hoides mängijatest ja pealtvaatajatest ohutut kaugust.
- Hoidke distantsi – viskamise ajal peaks noolemängu lähedal olema ainult viskaja.
- Silmade ja näo kaitse – ärge suunake noolemänge inimeste ega loomade poole. - Lapsed peaksid mängima ainult täiskasvanu järelevalve all – noolemäng võib põhjustada vigastusi.
- Vältige niiskust – ärge kasutage noolemängu kõrge õhuniiskusega ruumis ja ärge jätke seda veega kokku.

#### **TEAVE PATAREIDE JA LAETAVATE PATAREIDE KOHTA**

- Hoidke patareisid/laetavaid akusid lastele kättesaamatus kohas.
- Ärge hoidke patareisid/laetavaid akusid kergesti ligipääsetavates kohtades, kuna on oht, et lapsed või lemmikloomad need alla neelavad. Allaneelamise korral pöörduge viivitamatult arsti poole.
- Lekkivad või kahjustatud patareid/laetavad akud võivad nahaga kokkupuutel põhjustada põletusi; seetõttu kandke nende käsitsemisel alati sobivaid kaitsekindaid.
- Ärge lühistage, võtke patareisid/laetavaid akusid lahti ega visake neid tulle. On plahvatusoht!
- Ärge laadige standardseid ühekordselt kasutatavaid patareisid, kuna on plahvatusoht! Laadige ainult selleks otstarbeks ette nähtud patareisid sobiva laadijaga. - Laadige patareisid enne tootesse sisestamist.
- Laadige patareisid ainult täiskasvanu järelevalve all.
- Ärge segage leelis-, standardseid (süsinik-tsink) ja laetavaid (nikkel-kaadmium) patareisid.
- Ärge kunagi segage uusi ja vanu patareisid.
- Ärge puutuge toitejuhtmeid – see võib põhjustada lühise.
- Eemaldage tühjad patareid tootest.
- Ärge visake kasutatud patareisid sorteerimata jäätmete hulka!
- Patareid tuleb utiliseerida vastavalt ohtlike elektroonikajäätmete käitlemise juhiste.
- Kui patareisid ei utiliseerita nõuetekohaselt, võivad ohtlikud ained kujutada endast ohtu inimeste tervisele või keskkonnale. Materjalide ringlussevõtt aitab säästa loodusvarasid.
- Sisestage patareid/laetavad akud alati õige polaarsusega (pluss/+ ja miinus/-).
- Toote toiteallika tüüp: DC 6V.

#### **Tarbija teave kasutatud elektri- ja elektroonikaseadmete käitlemise kohta:**

Elektri- ja elektroonikaseadmete jäätmeid ei tohi utiliseerida koos muude olmejäätmetega. Selliseid seadmeid tuleks koguda selektiivselt, nagu näitab lisatud märgistus – läbikriipsutatud ratastega prügikonteiner. Selle reegli eiramine, mille tulemuseks on kasutatud seadmete ebaõige utiliseerimine, võib kujutada endast ohtu keskkonnale ja inimeste tervisele seadmetes sisalduvate ohtlike komponentide, näiteks elektrijuhtmete, plasti, lülitite jms tõttu. Selle ohu vältimiseks peaksid need komponendid spetsialiseerunud ettevõtted koguma ja nõuetekohaselt töötleva. Kasutatud seadmete ise lahtivõtmine on keelatud. Kodumajapidamistel on oluline roll kasutatud seadmete taaskasutamisel ja taaskasutamisel, sealhulgas ringlussevõtul. See saavutatakse eelkõige aktiivse osalemise kaudu jäätmekogumissüsteemides.



# LT

**Ponios ir ponai, ačiū, kad išigijote mūsų produktą!**  
**Prieš pradėdami naudoti, perskaitykite šias instrukcijas**  
**už teisingą produkto naudojimą. Laikykite šias instrukcijas**  
**laikytis jos rekomendacijų, nes nesilaikymas gali pakenkti gyvybei ar sveikatai.**

## **Svarbu: SAUGOKITE ATEITIES!**

- Prieš naudojimą perskaitykite jį ir vykdykite visas instrukcijas.
- Nenaudokite gaminio, jei trūksta ar yra pažeista kuri nors dalis.
- Prašome pasilikti šį vadovą, kad galėtumėte sužinoti ateityje.

## **SPECIFIKACIJOS:**

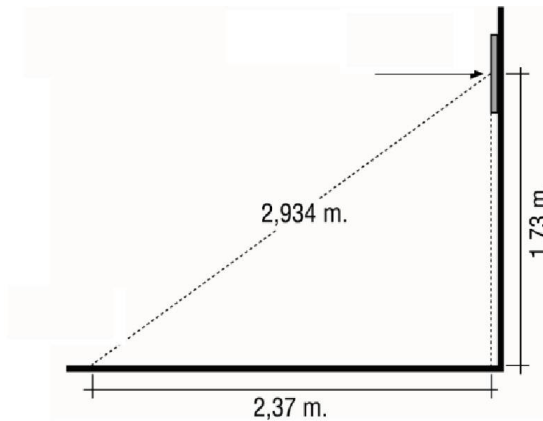
- Gaminio matmenys: 51x67x7 cm
- Taškų skaičiavimo aikštelės skersmuo: 35 cm
- Žaidėjų skaičius: 1-16 žaidėjų
- LED ekranų skaičius: 4
- Žaidimų skaičius: 27 žaidimai ir 243 variacijos
- Automatinis energijos taupymas su integruota atmintimi
- Garsas su 8 lygių garsumo valdymu
- Angliškas įgarsinimas
- Nuolatinės srovės maitinimo šaltinis
- Komplektą sudaro: 6 strėlytės ir 50 papildomų antgalių, adapteris

## **SAVYBĖS:**

Ši moderni elektroninė smiginio lenta yra puikus pasirinkimas tiems, kurie mėgsta varžybas ir pramogas. Elektroninis taškų skaičiavimas su 4 raudonai šviečiančiais LED ekranais panaikina poreikį rankiniu būdu skaičiuoti taškus – lenta automatiškai fiksuoja smūgius. Ją maitina 6 V nuolatinės srovės maitinimo šaltinis ir ji automatiškai persijungia į energijos taupymo režimą po 10 minučių neveiklumo.

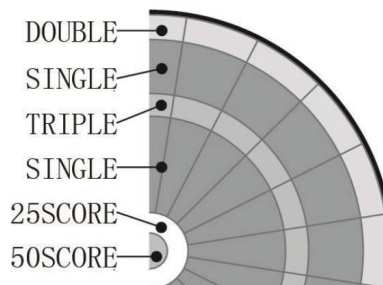
## **ĮRENGIMO INSTRUKCIJOS:**

Pasirinkite vietą, kurioje priešais smiginio lentą yra maždaug 3 metrai laisvos vietos. Pritvirtinkite smiginio lentą taip, kad atstumas nuo grindų iki centro būtų 1,73 metro, ir tvirtai pritvirtinkite ją prie sienos. Žaidimo metu žaidėjai turėtų stovėti 2,37 metro atstumu nuo smiginio lentos.



## **Taškų skaičiavimo taisyklės**

- Vienas segmentas – „Vienas“ – viena bazė
- Dvigubas segmentas – „Dvigubas“ – dvi bazės
- Trigubas segmentas – „Trigubas“ – trys bazės
- Jaučio akis – 25 taškai
- Dvigubas jaučio akis – 50 taškų



## **Naudojimo instrukcijos**

1. Paspauskite MAITINIMO mygtuką – išgirdus melodiją, įrenginys pereina į žaidimo budėjimo režimą.
2. Norėdami pasirinkti žaidimą, naudokite mygtuką GAME (G01–G27). Mygtuką GAME taip pat galima naudoti norint išeiti iš žaidimo ir grįžti į pagrindinį meniu.
3. Mygtukas OPTION/CORE naudojamas norint pasirinkti pasirinkto žaidimo (G01–G27) subžaidimus ir patikrinti dabartinius žaidėjo rezultatus žaidimo metu.
4. Prieš pradėdami žaidimą, naudokite mygtuką ŽAIDĖJAS IR KOMANDA / PAŠALINIMAS, kad pasirinktumėte žaidėjų skaičių, komandas arba žaidimo režimą prieš kompiuterį (dar vadinamą kibernetinėmis rungtynėmis). Šis mygtukas taip pat naudojamas dabartiniam metimo rezultatui atkurti arba paleisti iš naujo žaidimo metu.
5. Mygtukas DVGUBAS / PRALEIDIMAS naudojamas norint įjungti „dvigubo“ ir „pagrindinio“ funkcijų (žaidime G02) bei „praleisto“ funkcijos žaidimo metu.
6. Mygtukas HANDICAP naudojamas kiekvieno žaidėjo sudėtingumo lygiui nustatyti. Paspauskite ŽAIDĖJAS IR KOMANDA / PAŠALINIMAS, kad pasirinktumėte žaidėją, tada paspauskite HANDICAP, kad nustatytumėte jam priskirtą rezultatą. Tai leidžia nustatyti visų žaidėjų pradinis taškus.
7. Mygtukas GARSAS naudojamas garso stiprumui reguliuoti.
8. Mygtukas START / TOLIAU naudojamas žaidimui pradėti ir pereiti prie kito žaidėjo.

## **GARSO INDIKACIJOS:**

- Lazeris – garsas, grojamas pataikius į taškų skaičiavimo segmentą.
- Dvigubas – garsas, grojamas pataikius į dvigubą taškų skaičiavimo segmentą.
- Trigubas – garsas, girdimas pataikius į trigubą taškų skaičiavimo segmentą.
- Taškas – pranešimas, skelbiantis, kad žaidėjas surinko taškų.
- Uždaryti – garsas, girdimas uždarant taškų skaičiavimo segmentus.
- Atidaryti – garsas, girdimas atidarant taškų skaičiavimo segmentus.
- Per daug – garsas, girdimas, kai taškų skaičius mažėja iki 0.
- Nugalėtojas – garsas, girdimas, kai nustatomas nugalėtojas.
- Jaučio akis – garsas, girdimas pataikius į lentos centrą.
- Muzika – garsas, skelbiantis perėjimą prie kito žaidėjo, kai ankstesnis žaidėjas išmeta tris strėlytes.

## **ŽAIDIMO INSTRUKCIJOS:**

### **G01 Skaičiavimas aukštyn (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)**

1. Kiekvieno žaidėjo taškų skaičius skaičiuojamas nuo 0, sumuojant kiekvieno pataikymo taškus. Pirmasis žaidėjas, pasiekęs nustatytą taškų skaičių, laimi.
2. Nustačius nugalėtoją, likę žaidėjai gali tęsti žaidimą, kol visi žaidėjai baigs.

### **G02 Atgalinis skaičiavimas (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)**

1. Kiekvieno žaidėjo rezultatas atimamas iš nustatyto pradinio skaičiaus. Laimi pirmasis žaidėjas, pasiekęs 0.
2. Žaidėjai gali pasirinkti skirtingus žaidimo režimus naudodami mygtuką DOUBLE IN/OUT:
  - Std – STANDARTINIS.
  - Din – „Double In“ – režimas, kuriame žaidimas prasideda tik pataikius dvigubo dvigubo taškų segmentą.

## **ŽAIDIMO REŽIMAI:**

- Dou – Double Out – Šiuo režimu žaidimas gali baigtis tik pataikius į dvigubo taško segmentą. Jei sąlyga neįvykdyta, taip pat rodomas pranešimas apie neteisingą pataikymą.
- Dio – Double In/Out – Šiuo režimu žaidimas gali prasidėti ir baigtis tik pataikius į dvigubo taško segmentą.
- Ain – Master In – Žaidimas prasideda tik pataikius į dvigubo arba trigubo taško segmentą.
- AiD – Master In / Double Out – Žaidimas prasideda pataikius į dvigubo arba trigubo taško segmentą ir baigiasi pataikius į dvigubo taško segmentą. Jei žaidėjo rezultatas žaidimo metu nukrenta iki „1“, tai vadinama „per dideliu taškų skaičiavimu“ ir tas raundas neskaičiuojamas.
- Aou – Master Out – Žaidimas baigiasi pataikius į dvigubo arba trigubo taško segmentą. Jei žaidėjo rezultatas nukrenta iki „1“, tai vadinama „sprogusiu smiginiu“ ir žaidėjas už tą raundą taškų nerenka, išsaugodamas savo rezultatą iš ankstesnio raundo.
- DiA – Dvigubas įėjimas / Meistro išėjimas – Žaidimas prasideda dvigubu arba trigubu tašku ir baigiasi dvigubu arba trigubu tašku. Jei žaidėjo rezultatas nukrenta iki „1“, raundas neskaičiuojamas.
- Aio – Meistro įėjimas / Meistro išėjimas – Žaidimas prasideda dvigubu arba trigubu tašku ir baigiasi tuo pačiu. Jei žaidėjo rezultatas nukrenta iki „1“, tai vadinama „sprogstančiu smiginiu“ ir žaidėjas už tą raundą taškų nerenka, išsaugodamas savo rezultatą iš ankstesnio raundo.

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

1. Pataikius į bet kurį iš šių segmentų, skiriami taškai:
  - „5“ – vienas: 5 taškai
  - „10“ – vienas: 10 taškų
  - „15“ – vienas: 15 taškų
  - „20“ – vienas: 20 taškų
2. Žaidėjai taškus renka tik už tai, kad pataiko į teisingus segmentus.
3. Žaidėjai vykdo kompiuterio instrukcijas (simbolis „01“ žymi vieną segmentą). Teisingas pataikymas rodo pranešimą „Taip“, o neteisingas – „Ne“.

### **G04 Apvalus laikrodis – Dvigubas (205, 210, 215, 220)**

1. Žaidimo taškai skaičiuojami tik pataikius į dvigubo taško segmentus:
  - „205“ – dvigubas segmentas: 5 taškai
  - „210“ – dvigubas segmentas: 10 taškų

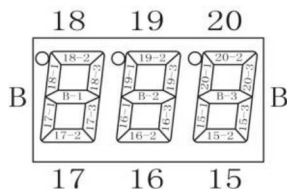
- „215“ – dvigubas segmentas: 15 taškų
  - „220“ – dvigubas segmentas: 20 taškų
2. Žaidėjai vykdo kompiuterio instrukcijas – teisingas spėjimas rodo pranešimą „Taip“, neteisingas – „Ne“.

#### G05 Apvalus laikrodis – Trigubas (305, 310, 315, 320)

1. Žaidimo taškai skaičiuojami tik pataikant į trigubų taškų segmentus:
  - „305“ – trigubas segmentas: 5 taškai
  - „310“ – trigubas segmentas: 10 taškų
  - „315“ – trigubas segmentas: 15 taškų
  - „320“ – trigubas segmentas: 20 taškų
2. Žaidėjai vykdo kompiuterio nurodymus – teisingas pataikymas rodo pranešimą „Taip“, o neteisingas – pranešimą „Ne“.

#### G06 Paprastas kriketas (000, 020, 025)

1. Aktyvūs yra tik 15, 16, 17, 18, 19, 20 ir taikinio taškas (lentos centras).
2. Laimi žaidėjas, kuris tris kartus pataiko į kiekvieną iš reikiamų segmentų.
  - Pataikymas į vieno taško segmentą skaičiuojamas kaip 1 kartas.
  - Pataikymas į dvigubo taško segmentą skaičiuojamas kaip 2 kartai.
  - Pataikymas į trigubo taško segmentą skaičiuojamas kaip 3 kartai.
3. Žaidimo režimai:
  - 000 – Galite pataikyti į bet kurį iš šių segmentų: 15, 16, 17, 18, 19, 20 ir taikinį; nėra nustatytos tvarkos.
  - 020 – Žaidimas prasideda tris kartus pataikius į 20 segmentą, tada turite pataikyti į 19, 18, 17, 16, 15 ir širdį (taikinio centrą).
  - 025 – Žaidimas prasideda tris kartus pataikius į taikinį. Tada turite pataikyti į 15, 16, 17, 18, 19 ir 20. 4. Kiekvienas segmentas turi priskirtą LED indikatorių (kaip parodyta diagramoje). Pataikius į segmentą, LED užgessta.



#### G07 Taškų kriketas (E00, E20, E25)

1. Aktyvūs yra tik 15, 16, 17, 18, 19, 20 segmentai ir taikinio centras.
2. Laimi žaidėjas, kuris tris kartus pataiko į kiekvieną iš reikiamų segmentų.
  - Pataikymas į vieno taško segmentą skaičiuojamas kaip 1 kartas.
  - Pataikymas į dvigubo taško segmentą skaičiuojamas kaip 2 kartai.
3. E00 – Galima pataikyti į bet kurį iš 15, 16, 17, 18, 19, 20 segmentų ir taikinio centrą (taikinio centrą), be jokios konkrečios tvarkos.
  - E20 – Žaidimas prasideda po to, kai tris kartus pataikoma į 20 segmentą. Tada pataikoma į 19, 18, 17, 16, 15 ir taikinio centrą tokia tvarka.
  - E25 – Žaidimas prasideda po to, kai tris kartus pataikoma į taikinio centrą. Tada žaidėjai turi pataikyti į 15, 16, 17, 18, 19 ir 20 tokia tvarka.
4. Kiekvienas taškų skaičiavimo segmentas yra „atviras“ ir gali būti skaičiuojamas tik po to, kai žaidėjas jį pataiko tris kartus. Pataikius tris kartus, segmentas tampa „uždaras“ ir daugiau taškų skaičiuoti negalima, jei visi žaidėjai jį uždarė.
5. Žaidėjai savo ėjimo metu meta tris metimus, tada pereina į „Atvirumo“ ir taškų skaičiavimo etapą.
6. Jei kiti žaidėjai nepataiko trijų metimų, jie gali tęsti ir bandyti skaičiuoti taškus savo segmentuose.
7. Jei visi žaidėjai per ėjimą pataiko į tą patį segmentą, jis tampa „uždaras“ ir daugiau taškų skaičiuoti negalima kituose segmentuose.
8. Uždarius visus segmentus, laimi žaidėjas, surinkęs daugiausiai taškų.

#### G08 Kriketas „Cut Throat“ (C00, C20, C25)

1. Žaidimas laikomas galiojančiu, kai pataikoma į bet kurį iš šių segmentų: 15, 16, 17, 18, 19, 20 ir taikinį.
2. Laimi pirmasis žaidėjas, pataikęs į kiekvieną iš išvardytų segmentų tris kartus.
  - Pataikymas į vieną segmentą skaičiuojamas kaip 1 kartas
  - Pataikymas į dvigubą segmentą skaičiuojamas kaip 2 kartai
  - Pataikymas į trigubą segmentą skaičiuojamas kaip 3 kartai
3. C00 – Galima pataikyti į bet kurį iš segmentų: 15, 16, 17, 18, 19, 20 ir taikinį be jokios konkrečios tvarkos. • C20 – Žaidimas prasideda po to, kai tris kartus pataikoma į 20 segmentą, o tada į 19, 18, 17, 16, 15 ir taikinį tokia tvarka.
  - C25 – Žaidimas prasideda po to, kai tris kartus pataikoma į taikinį, o tada šia tvarka pataikoma į 15, 16, 17, 18, 19 ir 20.
4. Kiekvienas žaidėjas turi pataikyti į taškų segmentą tris kartus, kad jis taptų „atviras“ ir būtų galima skaičiuoti taškus.
5. Visi žaidėjo surinkti taškai pridedami prie priešininkų taškų (atvirkštinis taškų skaičiavimas).
6. Kiekvienas žaidėjas turi pataikyti į segmentą tris kartus, kad galėtų pelnyti taškus.
7. Jei priešininkas tris kartus nepataiko į segmentą, žaidėjas gali toliau pataikyti į „atvirą“ segmentą, kad padidintų savo rezultata.
8. Kai visi žaidėjai tris kartus pataiko į segmentą, jis „uždaromas“ ir daugiau taškų skaičiuoti negalima. Tada reikia pasirinkti kitą segmentą.
9. Kai visi segmentai užsidaro, laimi žaidėjas, surinkęs mažiausiai taškų (skirtingai nei tradiciniame krikete).

### **G09 Dvigubo taško kriketas (D00, D20, D25)**

Jei žaidėjai nori „atidaryti“ segmentą, pirmasis metimas turi pataikyti į dvigubo taško segmentą. Toliau žaidžiama pagal taškų kriketo taisyklės.

### **G10 Kriketas su spyriu (P00, P20, P25)**

Šis žaidimas panašus į kriketą, tačiau naudojami tik 15–20 segmentai ir taikiklis.

Žaidime naudojami 15, 16, 17, 18, 19, 20 segmentai ir taikiklis. Tikslas – pataikyti į kiekvieną skaičių tris kartus, prieš pereinant prie kito.

• Pataikymas į vieną segmentą = 1 taškas

• Pataikymas į dvigubą segmentą = 2 taškai

• Pataikymas į trigubą segmentą = 3 taškai

Jei žaidėjas surenka daugiau nei 3 taškus už duotąjį skaičių, pertekliniai taškai perkeliama į kitą skaičių.

Laimi pirmasis žaidėjas, surinkęs 3 taškus už visus skaičius.

(Pastaba: žaidimui reikia bent dviejų ėjimų, o dažnai ir daugiau.)

#### **Išsamios taisyklės:**

1. Žaidimas taikomas tik 15, 16, 17, 18, 19, 20 segmentams ir taikiniui. Taškai skiriami kitam žaidėjui, esančiam per tris metimus.

2. Pirmasis žaidėjas, pataikęs reikiamus tris metimus tam tikrame segmente, jį uždaro:

◦ Pataikymas į vieną segmentą skaičiuojamas kaip 1 pataikymas

◦ Pataikymas į dvigubą segmentą skaičiuojamas kaip 2 pataikymai

◦ Pataikymas į trigubą segmentą skaičiuojamas kaip 3 pataikymai

3. P00 – Galite pataikyti į bet kurį iš 15, 16, 17, 18, 19, 20 segmentų ir taikinį, be jokios konkrečios tvarkos.

4. P20 – Žaidimas prasideda po to, kai tris kartus pataikoma į 20 segmentą, tada į 19, 18, 17, 16, 15 ir taikinį tokia tvarka.

5. P25 – Žaidimas prasideda tris kartus pataikius į taikinį, o tada pataikius į 15, 16, 17, 18, 19 ir 20 tokia tvarka.

6. Kiekvienas segmentas turi tris LED indikatorius. Pataikius, užgęsta vienas LED. Kai užgęsta visi trys segmento LED, segmentas uždaromas.

7. Laimi pirmasis žaidėjas, išjungęs visus LED visuose segmentuose.

### **G11 „Scram Cricket“ (A00)**

„Scram Cricket“ yra kriketo variantas. Jį sudaro du rundai.

#### **TAISYKLĖS:**

1. Žaidimas žaidžiamas tik su dviem žaidėjais ir susideda iš dviejų rundų.

2. Pirmasis rundas yra padalintas į dvi dalis:

◦ Pirmą dalį: žaidėjas uždaro 15–20 ir 25 segmentus („taikiny“).

◦ Antrą dalį: kol 15–20 ir 25 segmentai yra atviri, kitas žaidėjas pelno taškus pataikydamas į tuos segmentus.

◦ Uždarius visus segmentus, žaidėjai apsikeičia vaidmenimis.

3. Antrasis rundas vyksta panašiai, bet žaidėjų vaidmenys apsikeičia vietomis.

4. Pasibaigus antrajam rundui, laimi žaidėjas, surinkęs daugiausiai taškų.

### **G12 Golfas (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)**

1. Žaidime naudojami šie segmentai: 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90.

2. Žaidėjas turi pataikyti į segmentus, pažymėtus nuo 1 iki 18, teisinga tvarka (pvz., 1 segmentas pirmame raunde, 2 segmentas antrame raunde ir t. t.).

◦ Jei pataikymas teisingas, bus rodomas pranešimas „TAIP“.

◦ Jei ne, bus rodomas pranešimas „NE“.

3. Tikslas – surinkti kuo mažiau taškų.

◦ Jei per vieną rundą nepataikoma į tris strėlytes, tai laikoma „bloga strėlyte“ ir skiriamas baudos taškas.

#### **Taškų skaičiavimas:**

• Pataikymas į trigubą tašką = 1 taškas (Erelio strėlytė)

• Pataikymas į dvigubą tašką = 2 taškai (Paukščio strėlytė)

• Pataikymas į vieno taško segmentą = 3 taškai

Raunde galite panaudoti bet kokį skaičių iš 3 strėlyčių, bet skaičiuojant taškus bus įskaičiuotas tik paskutinis strėlytės dydis.

4. Jei pataikote į vieno taško segmentą pirmuoju strėlytės modeliu ir surinkote 3 taškus, galite pereiti į kitą rundą. Tačiau, jei norite pasiekti mažesnę rezultatą, galite tęsti mėtyimą, tačiau jei likę du strėlytės nepataiko, gausite 5 taškų baudą.

5. Žaidėjas, surinkęs pasirinktą taškų skaičių, pašalinamas iš žaidimo. Kai pašalinami visi žaidėjai arba sužaisti visi 18 rundų, laimi žaidėjas, surinkęs mažiausią taškų skaičių.

### **G13 Bingo (132, 141, 168, 189)**

1. Segmentų numeriai bus rodomi atsitiktinai. Laimi pirmasis žaidėjas, kuris tris kartus atspėja visus skaičius. Jei atitikimas teisingas, pasirodys pranešimas „Taip“, kitu atveju – pranešimas „Ne“.

2. Surinkite kiekvieno žaidimo režimo seką:

◦ 132 – surinkite šiuos skaičius iš eilės: 15, 4, 8, 14, 3

◦ 141 – surinkite šiuos skaičius iš eilės: 17, 13, 9, 7, 1

◦ 168 – surinkite šiuos skaičius iš eilės: 20, 16, 12, 6, 2

◦ 189 – surinkite šiuos skaičius iš eilės: 19, 10, 18, 5, 11

3. Žaidėjas turi tris kartus atkartoti kiekvieną skaičių sekoje, prieš pereidamas prie kito skaičiaus. ◦ Pataikymas į vieną taško segmentą = 1 kartą

**G14 Hi—Rezultatas (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

1. Žaidimas laikomas paliojančiu, kai pataikoma į bet kurį taško segmentą.
2. (03, 05 ... 21) pasirenka bendrą ėjimų skaičių žaidime. Kiekvienas žaidėjas turi 3 metimus per ėjimą.
3. Taškų skaičiavimas:
  - Pataikymas į vieną taško segmentą = X1
  - Pataikymas į dvigubą taško segmentą = X2
  - Pataikymas į trigubą taško segmentą = X3
4. Atlikus visus ėjimus, laimi žaidėjas, surinkęs daugiausiai taškų.

**G15 Visi penki (31, 41, 51, 61, 71, 81, 91)**

(Pastaba: jei nerandama nė vieno strėlytės strėlytės, paspauskite mygtuką „PRALEIDŽIA“.)

1. Kiekviename raunde žaidėjas turi surinkti bendrą taškų skaičių, kuris yra 5 kartotinis. Kiekvienas „penkis“ skaičiuojamas kaip vienas taškas.
  - Pavyzdys: jei žaidėjas viename raunde pataiko į 2, 8 ir 5 taškų segmentus, bendras taškų skaičius yra 15.  $15 \div 5 = 3$ , taigi žaidėjas gauna 3 taškus.
2. Taškai neskiriami, jei:
  - a) Bendras trijų metų rezultatas nesidalija iš 5.
  - b) Žaidėjas nepataiko trečiojo metimo, nors pirmųjų dviejų metų suma dalijasi iš 5.
3. Laimi žaidėjas, surinkęs taškų iš šių segmentų: 31, 41, 51, 61, 71, 81, 91.
4. Kiekviename raunde surinkti taškai dalijami iš 5. Po dalybos surinkti taškai sumuojami, o laimi pirmasis žaidėjas, surinkęs reikiamas segmentų vertes (31, 41, 51, 61, 71, 81, 91). Atvejai, kai taškai neskiriami:
  - a) Rezultatas po trijų metų nesidalija iš 5.
  - b) Paskutinis metimas yra nepataikymas, net jei bendras pirmųjų dviejų metų taškų skaičius dalijasi iš 5. Tokiu atveju žaidėjas turi paspausti mygtuką „TOLIAU“, kad užbaigtų ėjimą.

**G16 Šanchajus (101, 105, 110, 115)**

1. 101 – pataikant į taškų segmentus nuo 1 iki 20 ir taikinį, pelnomi taškai.
2. 105 – pataikant į taškų segmentus nuo 5 iki 20 ir taikinį.
3. 110 – pataikant į taškų segmentus nuo 10 iki 20 ir taikinį.
4. 115 – pataikant į taškų segmentus nuo 15 iki 20 ir taikinį.
5. Kiekvienas žaidėjas gauna taškų tik tuo atveju, jei pataiko nurodytą skaičių savo ridenimo metu. Priešingu atveju, jis negauna taškų.
  - Žaidėjas, surinkęs daugiausiai taškų žaidimo pabaigoje, laimi.

**G17 Keturiasdešimt vienas (040)**

1. Pradinis taškų skaičius yra 40. Kiekvieną ėjimą žaidėjas tris kartus meta kauliuką ant šių segmentų: 20, 19, 18, 17, 16, 15, taikinys ir 41.
  - Pataikant į bet kurį iš šių segmentų, taškai pridedami pagal įprastas taisykles.
  - Jei žaidėjas per tris metimus nepataiko į bet kurį iš pasirinktų segmentų, jis pašalinamas iš žaidimo arba jo 40 taškų suma sumažinama perpus.
  - Paskutinis iš trijų metų per ėjimą turi pataikyti į 41 segmentą, kitaip jo rezultatas sumažinamas perpus.
2. Žaidimo pabaigoje laimi žaidėjas, surinkęs daugiausiai taškų.

**G18 Dvigubinimas (D40)**

1. Pradinis rezultatas yra 40 taškų. Žaidimas vyksta tokia tvarka: 15, 16 – pataikymas į bet kurį segmentą skaičiuojamas kaip 1x; 17, 18 – skaičiuojamas kaip 2x; 19, 20, „taikinys“ – skaičiuojamas kaip 3x.
2. Taškai sumuojami po kiekvieno smūgio. Jei žaidėjas per ėjimą nepataiko trijų strėlyčių arba pasitraukia iš žaidimo, jo rezultatas sumažinamas perpus.
3. Žaidimo pabaigoje laimi žaidėjas, surinkęs daugiausiai taškų.

**G19 Pagavau (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)**

1. Atsitiktinai parenkamas sunumeruotas segmentas, kurį žaidėjas turi pataikyti per daugiausiai 10 metų. 2. Kiekvienas žaidėjas pradeda su 0 taškų. Po kiekvieno smūgio taškai sumuojami. Jei žaidėjas tiksliai surenka reikiamą taškų skaičių, jis laimi. Jei jis viršija šį skaičių (vadinamas „sprogusiu strėlyte“), jo taškai už tą ėjimą neskaičiuojami.
3. Jei antrasis žaidėjas surenka tiek pat taškų, kiek ir pirmasis, laimi antrasis žaidėjas, o pirmojo žaidėjo rezultatas nustatomas į nulį.

**G20 Didelis Mažas — Paprastas (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

1. Atsitiktinai parenkamas sunumeruotas segmentas, kurį žaidėjas turi pataikyti. Kiekvienas žaidėjas turi nustatytą pradinį tašką. Kai taškų skaičius pasiekia nulį, žaidėjas pašalinamas iš žaidimo. Pirmasis žaidėjas turi pataikyti į kompiuterio nurodytą segmentą.
2. Jei žaidėjas pataiko į segmentą pirmame arba antrame strėlyne, jis pasirenka naują taškų segmentą paskutiniame strėlyne. Jei nepataiko, antrasis žaidėjas pasirenka tą segmentą. Jei žaidėjas nepataiko į nurodytą segmentą per tris strėlynes, jis praranda 1 tašką.
3. Leidžiami pavieniai, dvigubi arba trigubi segmentai.
4. Laimi paskutinis žaidime likęs žaidėjas.

**G21 Didelis Mažas — Sunkus (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

1. Atsitiktinai parenkamas sunumeruotas segmentas, kurį žaidėjas turi pataikyti per daugiausiai 10 metų.
2. Kiekvienas žaidėjas turi nustatytą pradinį tašką. Kai taškų skaičius pasiekia nulį, žaidėjas iškrenta. Pirmasis žaidėjas turi pataikyti į kompiuterio nurodytą segmentą.
3. Jei jie pataiko į segmentą pirmu arba antru metimu, jie pasirenka naują taškų segmentą paskutiniu metimu. Jei jie nepataiko, antrasis žaidėjas pasirenka tą segmentą. Jei žaidėjas nepataiko į nurodytą segmentą per 3 metimus, jis praranda 1 tašką.

Žaidėjas turi pataikyti į nurodytą segmentą arba į tos pačios taškų vertės segmentą vienu, dvigubu arba trigubu metimu. 4. Laimi paskutinis žaidime likęs žaidėjas.

#### **G22 Žudikas (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

1. Atsitiktinai pasirenkamas sunumeruotas segmentas, kurį žaidėjas turi pataikyti per daugiausiai 10 metimų.
  2. Žaidimui prasidėjus, ekrane rodomas raginimas žaidėjui pasirinkti savo taškų segmentą. Pirmas pataikytas segmentas tampa jo segmentu. Tada paspauskite mygtuką TOLIAU, kad kitas žaidėjas galėtų pasirinkti savo segmentą. Kai visi žaidėjai pasirenka savo segmentus, žaidimas prasideda. Segmento, kuriame jau yra kitas žaidėjas, pasirinkti negalima.
  3. Žaidimas prasideda po to, kai pasirenkami segmentai. Tik žaidėjas, pataikęs į savo segmentą, gali tapti „žudiku“. Žudikas gali pulti kitų žaidėjų segmentus.
  4. Jei kitas žudikas pataiko į kito žaidėjo segmentą, tas žaidėjas praranda 1 tašką. Rodomas rezultatas.
  5. Jei žudikas pataiko į savo segmentą, jis praranda žudiko statusą ir 1 tašką.
  6. Žudikas bando pataikyti į kitų žaidėjų segmentus, kad juos pašalintų.
- Pataikius į taškų segmentą, parodomas pranešimas „Taip“, kitu atveju – pranešimas „Ne“.
7. Žudikas gali pataikyti tik į savo arba kito žaidėjo segmentą.
  8. Laimi paskutinis žaidime likęs žaidėjas.
  9. Šioje versijoje gali žaisti iki dviejų papildomų žaidėjų.

#### **G23 Žudikas – Dvigubas (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)**

1. Atsitiktinai parenkamas sunumeruotas segmentas, kurį žaidėjas turi pataikyti per daugiausiai 10 metimų.
  2. Žaidimui prasidėjus, ekrane pasirodo pranešimas „SLT“ (Pasirinkti), raginantis žaidėją pasirinkti savo taškų segmentą. Pirmas pataikytas segmentas tampa jo segmentu. Tada paspaudžiamas mygtukas „TOLIAU“, kad kitas žaidėjas galėtų pasirinkti savo segmentą. Kai visi žaidėjai pasirenka savo segmentus, prasideda žaidimas.
  3. Tik žaidėjas, pataikęs į savo segmentą, gali tapti žudiku. Žudikas gali atakuoti kitų žaidėjų segmentus.
  4. Jei žudikas pataiko į kito žaidėjo segmentą, tas žaidėjas praranda 1 tašką. Rezultatas gali būti rodomas ekrane.
  5. Jei žudikas pataiko į savo segmentą, jis praranda žudiko statusą ir praranda 1 tašką.
  6. Žudikas bando pataikyti į kitų žaidėjų segmentus, kad juos pašalintų.
- Pataikius į taškų segmentą, parodomas pranešimas „Taip“, kitu atveju rodomas pranešimas „Ne“.
7. Taip pat galima pasirinkti dvigubą segmentą (207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) kaip „žudiko“ segmentą.
  8. Laimi paskutinis likęs žaidėjas.
  9. Šioje versijoje gali žaisti daugiausia du papildomi žaidėjai.

#### **G24 Žudikas – Trigubas (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)**

1. Atsitiktinai parenkamas sunumeruotas segmentas, kurį žaidėjas turi pataikyti per daugiausiai 10 metimų.
2. Žaidimui prasidėjus, ekrane rodomas raginimas žaidėjui pasirinkti savo taškų segmentą. Pirmas pataikytas segmentas tampa jo segmentu. Tada paspaudžiamas mygtukas „TOLIAU“, leidžiantis kitam žaidėjui pasirinkti savo segmentą. Kai visi žaidėjai pasirenka savo segmentus, žaidimas prasideda.
3. Žudiku gali tapti tik žaidėjas, pataikęs į savo segmentą. Žudikas gali atakuoti kitų žaidėjų segmentus.
4. Jei žudikas pataiko į kito žaidėjo segmentą, tas žaidėjas praranda 1 tašką. Rezultatas gali būti rodomas ekrane.
5. Jei žudikas pataiko į savo segmentą, jis praranda žudiko statusą ir praranda 1 tašką. Žudikas, pataikęs į kito žaidėjo segmentą, priverčia tą žaidėją prarasti 1 tašką.
6. Pataikius į taškų segmentą, parodomas pranešimas „Taip“, kitu atveju – pranešimas „Ne“.
7. Taip pat galite pasirinkti trigubą segmentą (307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) kaip „nugalimą“ segmentą.
8. Laimi paskutinis žaidime likęs žaidėjas.
9. Šioje versijoje gali žaisti iki dviejų papildomų žaidėjų.

#### **G25 Šaudymas (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

1. Atsitiktinai pasirenkamas sunumeruotas segmentas, kurį žaidėjas turi pataikyti per daugiausiai 10 metimų.
2. Kompiuteris gali atsitiktinai pasirinkti segmentą – žaidėjas turi 10 sekundžių jį pataikyti. Jei laikas baigiasi, bandymas atšaukiamas. Pataikius rodomas pranešimas „Taip“, jei nepataikyta – „Ne“.
3. Pataikius į vieno, dviejų ar trijų taškų segmentą, prarandamas 1 taškas.
4. Laimi pirmasis žaidėjas, surinkęs 0 taškų.

#### **G26 Atkarpos virš (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

1. Atsitiktinai parenkamas skaičių segmentas, kurį žaidėjas turi pataikyti per daugiausiai 10 metimų.
2. Kiekvienas žaidėjas stengiasi surinkti daugiau taškų nei prieš jį ejęs žaidėjas. Jei žaidėjo rezultatas yra lygus arba mažesnis už ankstesnio žaidėjo rezultatą, jis praranda 1 tašką.
3. Praleisti kamuoliuką draudžiama – jei žaidėjas nemeta, jis turi paspausti „Pradėti“ ir prarasti 1 tašką.
4. Kai žaidėjo rezultatas pasiekia nulį, jis pašalinamas iš žaidimo.
5. Laimi paskutinis likęs žaidėjas. 6. Šioje versijoje gali žaisti iki dviejų papildomų žaidėjų.

#### **G27 Apatinės dalys (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)**

1. Atsitiktinai parenkamas skaičių segmentas, kurį žaidėjas turi pataikyti per daugiausiai 10 strėlyčių.
2. Kiekvienas žaidėjas bando pasiekti mažesnę rezultatą nei prieš jį buvęs žaidėjas – jei jų rezultatas yra lygus arba didesnis, jie praranda 1 tašką.
3. Jokių praleidimų – jei žaidėjas nepataiko strėlytės, jis turi paspausti „Pradėti“ ir prarasti 1 tašką.
4. Kai žaidėjo rezultatas pasiekia nulį, jis pašalinamas iš žaidimo.
5. Laimi paskutinis likęs žaidėjas.
6. Šioje versijoje gali žaisti iki dviejų papildomų žaidėjų.

### **VALYMAS IR PRIEŽIŪRA:**

- Švelniai nuvalykite dulkes nuo strėlyčių lentos dulkių siurbliu su plyšių antgaliu arba naudokite minkštą šepetį. - Taip pat galite pūsti suslėgtą orą (purkšti) per skylutes, kad pašalintumėte dulkes ir daleles iš strėlyčių skylių.
- Naudokite šiek tiek drėgną (ne šlapia!) minkštą mikropluošto šluostę.
- Valymui naudokite švelnų vandens tirpalą su keliais lašais indų ploviklio.
- Nenaudokite stiprių ploviklių, alkoholio ar tirpiklių – jie gali pažeisti plastiką ar spaudinius.
- Prieš vėl prijungdami dartinį prie maitinimo šaltinio, įsitinkinkite, kad jis visiškai sausas.

### **SAUGOS TAISYKLĖS:**

- Naudokite pagal paskirtį – ši dartinio lenta skirta tik dartiniams žaisti patalpose.
- Pritvirtinkite dartinį ant stabilaus, lygaus paviršiaus, tinkamame žaisti aukštyje, išlaikydami saugų atstumą nuo žaidėjų ir žiūrovų.
- Laikykitės atstumo – metimo metu šalia dartinio lentos turėtų būti tik metėjas.
- Akių ir veido apsauga – nenukreipkite dartinio į žmones ar gyvūnus. - Vaikai turėtų žaisti tik prižiūrimi suaugusiojo – dartiniai gali sužaloti.
- Venkite drėgmės – nenaudokite dartinio lentos esant didelei drėgmei ir neleiskite jai sušlapti.

### **INFORMACIJA APIE BATERIJAS IR ĮKRAUNAMĄSIAS BATERIJAS**

- Baterijas / įkraunamas baterijas laikykite vaikams nepasiekiamoje vietoje.
- Nelaikykite baterijų / įkraunamų baterijų lengvai prieinamose vietose, nes yra pavojus, kad jas prarys vaikai ar naminiai gyvūnai. Prarijus, nedelsdami kreipkitės į gydytoją.
- Ištekėjusios arba pažeistos baterijos / įkraunamos baterijos gali nudeginti patekusios ant odos, todėl, jas tvarkydami, visada mūvėkite tinkamas apsaugines pirštines.
- Neužtrumpinkite, neardykite ir nemeskite baterijų / įkraunamų baterijų į ugnį. Kyla sprogimo pavojus!
- Nekraukite standartinių vienkartinų baterijų, nes kyla sprogimo pavojus! Įkraukite tik tam skirtas baterijas naudodami tinkamą įkroviklį. - Įkraukite baterijas prieš įdėdami jas į gaminį.
- Baterijas kraukite tik prižiūrint suaugusiesiems.
- Nemaišykite šarminių, standartinių (anglies-cinko) ir įkraunamų (nikelio-kadmio) baterijų.
- Niekada nemaišykite naujų ir senų baterijų.
- Nelieskite maitinimo laidų – tai gali sukelti trumpąjį jungimą.
- Išimkite išseikvotas baterijas iš gaminio.
- Neišmeskite panaudotų baterijų į nerūšiuotas atliekas!
- Baterijas reikia utilizuoti laikantis pavojingų elektroninių atliekų šalinimo gairių.
- Jei baterijos utilizuojamos netinkamai, pavojingos medžiagos gali kelti pavojų žmonių sveikatai ar aplinkai. Medžiagų perdirbimas padeda tausoti gamtos išteklius.
- Visada įdėkite baterijas / įkraunamas baterijas teisingu poliškumu (pliusas/+ ir minusas/-).
- Maitinimo šaltinio tipas gaminyje: DC 6V.

### **Vartotojų informacija apie panaudotos elektros ir elektroninės įrangos tvarkymą:**

Elektros ir elektroninės įrangos atliekų negalima utilizuoti kartu su kitomis buitinėmis atliekomis. Tokia įranga turėtų būti renkama rūšiuojama, kaip nurodyta pridėtame ženkliniame – perbrauktame ratukų konteineryje. Nesilaikant šios taisyklės, netinkamai utilizuojama panaudota įranga, gali kilti pavojus aplinkai ir žmonių sveikatai dėl įrangoje esančių pavojingų komponentų, tokių kaip elektros laidai, plastikas, jungikliai ir kt. Siekiant išvengti šios rizikos, šiuos komponentus turėtų surinkti ir tinkamai perdirbti specializuotos įmonės. Draudžiama savarankiškai išardyti panaudotą įrangą. Namų ūkiai atlieka svarbų vaidmenį prisidedant prie panaudotos įrangos pakartotinio naudojimo ir utilizavimo, įskaitant perdirbimą. Tai pasiekama ypač aktyviai dalyvaujant atliekų surinkimo sistemose.



# LV

**Dāmas un kungi, paldies, ka iegādājāties mūsu produktu!**  
**Pirms sākat lietot, lūdzu, izlasiet šīs instrukcijas**  
**par pareizu produkta lietošanu. Lūdzu, saglabājiet šos norādījumus**  
**un ievērot tās ieteikumus, jo noteikumu neievērošana var apdraudēt dzīvību vai veselību.**

## **Svarīgi: Ietaupiet nākotni!**

- Pirms lietošanas izlasiet to un izpildiet visus norādījumus.
- Nelietojiet produktu, ja kādas daļas trūkst vai tā ir bojāta.
- Lūdzu, saglabājiet šo rokasgrāmatu turpmākai izmantošanai.

## **SPECIFIKĀCIJAS:**

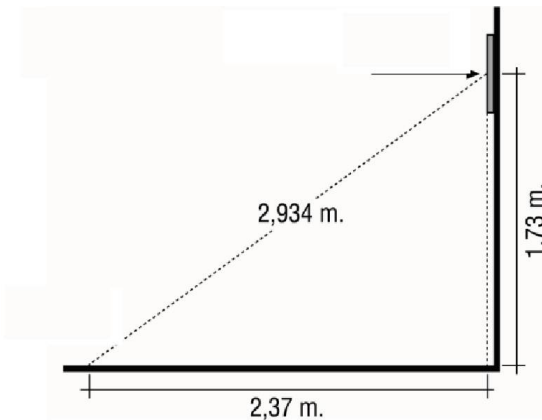
- Produkta izmēri: 51x67x7 cm
- Punktu skaitīšanas laukuma diametrs: 35 cm
- Spēlētāju skaits: 1-16 spēlētāji
- LED displeju skaits: 4
- Spēļu skaits: 27 spēles un 243 variācijas
- Automātiska enerģijas taupīšana ar iebūvētu atmiņu
- Skaņa ar 8 līmeņu skaļuma kontroli
- Angļu valodas balss pārraide
- Līdzstrāvas barošanas avots
- Komplektā ietilpst: 6 šautriņas un 50 papildu uzgaļi, adapteris

## **ĪPAŠĪBAS:**

Šis modernais elektroniskais šautriņu dēlis ir lieliska izvēle tiem, kam patīk sacensības un jautrība. Aprīkots ar 4 sarkanā krāsā izgaismotiem LED displejiem, elektroniskā punktu skaitīšana novērš nepieciešamību manuāli reģistrēt rezultātu – dēlis automātiski reģistrē trāpījumus. To darbina 6 V līdzstrāvas barošanas avots un tas automātiski pārslēdzas enerģijas taupīšanas režīmā pēc 10 minūšu neaktivitātes.

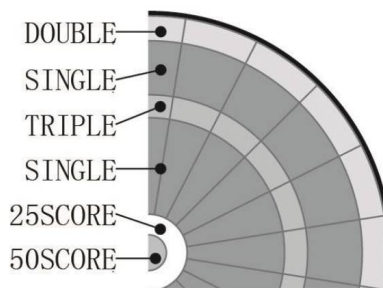
## **UZSTĀDĪŠANAS INSTRUKCIJAS:**

Izvēlieties vietu ar aptuveni 3 metru brīvu vietu šautriņu dēļa priekšā. Uzstādiet šautriņu dēli tā, lai attālums no grīdas līdz centram būtu 1,73 metri, un pēc tam droši piestipriniet to pie sienas. Spēles laikā spēlētājiem jāatrodas 2,37 metru attālumā no šautriņu dēļa.



## **Rezultātu skaitīšanas noteikumi**

- Viens segments — "Viens" — viena bāze
- Divkārsšs segments — "Dubults" — divas bāzes
- Trīskāršs segments — "Trīskāršs" — trīs bāzes
- Vērša acs — 25 punkti
- Dubults vērša acs — 50 punkti



## Lietošanas instrukcija

1. Nospiediet IESLĒGŠANAS pogu – pēc melodijas atskanēšanas ierīce pāriet spēles gaidīšanas režīmā.
2. Izmantojiet pogu GAME, lai izvēlētos spēli (G01–G27). Pogu GAME var izmantot arī, lai izietu no spēles un atgrieztos galvenajā izvēlnē.
3. Poga OPTION/CORE tiek izmantota, lai izvēlētos apakšspēles izvēlētajā spēlē (G01–G27) un lai spēles laikā pārbaudītu pašreizējo spēlētāja rezultātu.
4. Pirms spēles sākšanas izmantojiet pogu SPĒLĒTĀJS UN KOMANDA / IZSLĒGŠANA, lai izvēlētos spēlētāju skaitu, komandas vai spēles režīmu pret datoru (saukts arī par kibermaču). Šī poga tiek izmantota arī, lai atiestatītu vai restartētu pašreizējo metiena rezultātu spēles laikā.
5. Poga DUBLĒTS / NEPAREIZI tiek izmantota, lai spēles laikā iespējotu funkcijas "dubults" un "galvenais" (spēlē G02) un funkciju "nepareiz".
6. Poga HANDIKAPS tiek izmantota, lai iestatītu katra spēlētāja grūtības pakāpi. Nospiediet SPĒLĒTĀJS UN KOMANDA / IZSLĒGŠANA, lai izvēlētos spēlētāju, pēc tam nospiediet HANDIKAPS, lai iestatītu viņam piešķirto rezultātu. Tas ļauj iestatīt sākuma punktus visiem spēlētājiem.
7. Poga SKAŅA tiek izmantota, lai regulētu skaņas skaļumu.
8. Poga START / NEXT tiek izmantota, lai sāktu spēli un pārietu pie nākamā spēlētāja.

## SKAŅAS INDIKĀCIJAS:

- Lāzers – skaņa, kas tiek atskaņota pēc trāpīšanas punktu skaitīšanas segmentā.
- Dubults – skaņa, kas tiek atskaņota pēc trāpīšanas dubultajā punktu skaitīšanas segmentā.
- Trīskāršais – skaņa, kas tiek atskaņota pēc trīskāršā punktu skaitīšanas segmenta trāpīšanas.
- Rezultāts – ziņojums, kas paziņo, ka spēlētājs ir ieguvis punktus.
- Aizvērt – skaņa, kas tiek atskaņota, aizverot punktu skaitīšanas segmentus.
- Atvērt – skaņa, kas tiek atskaņota, atverot punktu skaitīšanas segmentus.
- Pārāk augsts – skaņa, kas tiek atskaņota, kad rezultāts tiek skaitīts līdz 0.
- Uzvarētājs – skaņa, kas tiek atskaņota, kad uzvarētājs ir noteikts.
- Vērša acs – skaņa, kas tiek atskaņota pēc trāpīšanas laukuma centrā.
- Mūzika – skaņa, kas paziņo par pāreju pie nākamā spēlētāja pēc tam, kad iepriekšējais spēlētājs ir izmetis trīs šautriņus.

## SPĒLES INSTRUKCIJAS:

### G01 Skaitīšana uz augšu (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)

1. Katra spēlētāja rezultāts tiek skaitīts no 0, summējot punktus par katru trāpījumu. Pirmais spēlētājs, kurš sasniedz noteikto rezultātu, ir uzvarētājs.
2. Kad uzvarētājs ir noteikts, atlikušie spēlētāji var turpināt spēlēt, līdz visi spēlētāji ir pabeiguši.

### G02 Atpakaļskaitīšana (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

1. Katra spēlētāja rezultāts tiek atņemts no noteiktā sākuma numura. Pirmais spēlētājs, kurš sasniedz 0, ir uzvarētājs.
2. Spēlētāji var izvēlēties dažādus spēles režīmus, izmantojot pogu DOUBLE IN/OUT:
  - Std – STANDARTA.
  - Din – "Double In" – režīms, kurā spēle sākas tikai pēc dubultdubultā punktu segmenta sasniegšanas.

## SPĒLES REŽĪMI:

- Dou – Double Out – Šajā režīmā spēli var beigt tikai trāpot dubultpunktu segmentā. Ja nosacījums nav izpildīts, tiek parādīts arī ziņojums par nepareizu trāpījumu.
- Dio – Double In/Out – Šajā režīmā spēli var sākt un beigt tikai pēc dubultpunktu segmenta trāpīšanas.
- Ain – Master In – Spēle sākas tikai pēc dubultpunktu vai trīskāršo punktu segmenta trāpīšanas.
- AiD – Master In / Double Out – Spēle sākas pēc dubultpunktu vai trīskāršo punktu segmenta trāpīšanas un beidzas ar dubultpunktu segmentu. Ja spēlētāja rezultāts spēles laikā nokrītas līdz "1", to sauc par "pārslogotu punktu skaitīšanu", un šī kārtā netiek ieskaitīta.
- Aou – Master Out – Spēle beidzas pēc dubultpunktu vai trīskāršo punktu segmenta trāpīšanas. Ja spēlētāja rezultāts nokrītas līdz "1", to sauc par "pārsprāgstošu šautriņu", un spēlētājs šajā kārtā punktus neiegūst, saglabājot savu rezultātu no iepriekšējās kārtas.
- DiA – Double In / Master Out – Spēle sākas ar dubultpunktu trāpījumu un beidzas ar dubultpunktu vai trīspunktu trāpījumu. Ja spēlētāja rezultāts nokrītas līdz "1", raunds netiek ieskaitīts.
- Aio – Master In / Master Out – Spēle sākas ar dubultpunktu vai trīspunktu trāpījumu un beidzas tāpat. Ja spēlētāja rezultāts nokrītas līdz "1", to sauc par "pārsprāgstošu šautriņu", un spēlētājs par šo raundu punktus neiegūst, saglabājot savu rezultātu no iepriekšējā raunda.

### G03 Apaļais pulkstenis (5, 10, 15, 20)

1. Trāpot jebkurā no šiem segmentiem, tiek piešķirti punkti:
  - "5" – viens: 5 punkti
  - "10" – viens: 10 punkti
  - "15" – viens: 15 punkti
  - "20" – viens: 20 punkti
2. Spēlētāji iegūst punktus tikai par pareizo segmentu trāpīšanu.
3. Spēlētāji seko datora norādījumiem (simbols "01" apzīmē vienu segmentu). Pareiza trāpījuma gadījumā tiek parādīts ziņojums "Jā", bet nepareiza trāpījuma gadījumā - ziņojums "Nē".

### G04 Apaļais pulkstenis – Dubultais (205, 210, 215, 220)

1. Spēles punktus iegūst tikai tad, ja tiek trāpīti dubulto punktu segmenti:
  - "205" – dubultais segments: 5 punkti
  - "210" – dubultais segments: 10 punkti

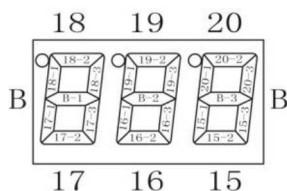
- "215" – dubultais segments: 15 punkti
  - "220" – dubultais segments: 20 punkti
2. Spēlētāji seko datora norādījumiem – pareiza minējuma gadījumā tiek parādīts ziņojums "Jā", nepareiza minējuma gadījumā - ziņojums "Nē".

#### G05 Apaļais pulkstenis – Trīskāršais (305, 310, 315, 320)

- Spēles punktus iegūst tikai tad, ja tiek trāpīti trīskāršo punktu segmenti:
  - "305" – trīskāršais segments: 5 punkti
  - "310" – trīskāršais segments: 10 punkti
  - "315" – trīskāršais segments: 15 punkti
  - "320" – trīskāršais segments: 20 punkti
- Spēlētāji seko datora norādījumiem – pareizs trāpījums izraisa ziņojumu "Jā", bet nepareizs trāpījums izraisa ziņojumu "Nē".

#### G06 Vienkāršais krikets (000, 020, 025)

- Aktīvi ir tikai 15., 16., 17., 18., 19., 20. un mērķītis (galda centrs).
- Uzvar spēlētājs, kurš trīs reizes trāpa katrā no nepieciešamajiem segmentiem. ◦ Trāpījums viena punkta segmentā tiek skaitīts kā 1 reize
  - Trāpījums dubultpunktu segmentā tiek skaitīts kā 2 reizes
  - Trāpījums trīspunktu segmentā tiek skaitīts kā 3 reizes
- Spēļu režīmi:
  - 000 – Var trāpīt jebkurā no šiem segmentiem: 15, 16, 17, 18, 19, 20 un mērķī; nav noteiktas secības.
  - 020 – Spēle sākas pēc tam, kad trīs reizes ir trāpīts 20. segmentā, pēc tam ir jātrāpa 19, 18, 17, 16, 15 un sirdī (mērķa centrā). ◦ 025 – Spēle sākas pēc tam, kad trīs reizes ir trāpīts mērķī. Pēc tam ir jātrāpa 15, 16, 17, 18, 19 un 20.
- Katrām segmentam ir piešķirts LED indikators (kā parādīts diagrammā). Kad segments ir trāpīts, LED indikators izslēdzas.



#### G07 Rezultātu krikets (E00, E20, E25)

- Aktīvi ir tikai segmenti 15, 16, 17, 18, 19, 20 un mērķīša acs.
- Uzvar spēlētājs, kurš trīs reizes trāpa katrā no nepieciešamajiem segmentiem.
  - Trāpījums viena punkta segmentā tiek skaitīts kā 1 reize.
  - Trāpījums dubultpunktu segmentā tiek skaitīts kā 2 reizes.
- E00 – Var trāpīt jebkurā no segmentiem 15, 16, 17, 18, 19, 20 un mērķīša acī (mērķa centrā), bez īpašas secības.
  - E20 – Spēle sākas pēc tam, kad trīs reizes tiek trāpīts 20. segmentā. Pēc tam tiek trāpīts 19, 18, 17, 16, 15 un mērķīša acī šādā secībā.
  - E25 – Spēle sākas pēc tam, kad trīs reizes tiek trāpīts mērķīša acī. Pēc tam spēlētājiem jātrāpa 15, 16, 17, 18, 19 un 20 šādā secībā.
- Katrs punktu skaitīšanas segments ir "atvērts" un to var vērtēt tikai pēc tam, kad spēlētājs to ir trāpījis trīs reizes. Pēc trīs trāpīšanas segments kļūst "aizvērts", un turpmāka punktu skaitīšana vairs nav iespējama, ja visi spēlētāji to ir aizvēruši.
- Spēlētāji savā gājienā veic trīs metienus, pēc tam pāriet uz "Atvēšanas" un punktu skaitīšanas fāzi.
- Ja citi spēlētāji neizpilda trīs metienus, viņi var turpināt un mēģināt skaitīt punktus savos segmentos.
- Ja visi spēlētāji vienā gājienā trāpa vienā un tajā pašā segmentā, tas kļūst "aizvērts", un turpmāka punktu skaitīšana vairs nav iespējama citos segmentos.
- Pēc tam, kad visi segmenti ir aizvērti, uzvar spēlētājs ar vislielāko punktu skaitu.

#### G08 Kriketa spēle "Crist Throat Cricket" (C00, C20, C25)

- Spēle ir derīga, ja trāpa jebkurā no šiem segmentiem: 15, 16, 17, 18, 19, 20 un mērķī.
- Pirmais spēlētājs, kurš trīs reizes trāpa katrā no uzskaitītajiem segmentiem, uzvar.
  - Viena segmenta trāpīšana skaitās 1 reize
  - Dubultā segmenta trāpīšana skaitās 2 reizes
  - Trīskāršā segmenta trāpīšana skaitās 3 reizes
- C00 – Var trāpīt jebkurā no šiem segmentiem: 15, 16, 17, 18, 19, 20 un mērķī, bez īpašas secības.
  - C20 – Spēle sākas pēc tam, kad trīs reizes ir trāpīts 20. segments, pēc tam 19., 18., 17., 16., 15. un mērķī šādā secībā.
  - C25 – Spēle sākas pēc tam, kad trīs reizes trāpīts mērķī, pēc tam 15, 16, 17, 18, 19 un 20 šādā secībā.
- Katrām spēlētājam trīs reizes jātrāpa vērtēšanas segmentā, lai tas kļūtu "atvērts" un tiktu ieskaitīts punkts.
- Visi spēlētāja gūtie punkti tiek pieskaitīti pretinieku punktiem (apgrieztā vērtēšana).
- Katrām spēlētājam trīs reizes jātrāpa segmentā, lai varētu gūt punktus par to.
- Ja pretinieks trīs reizes netrāpa segmentā, spēlētājs var turpināt trāpīt "atvērtajā" segmentā, lai palielinātu savu punktu skaitu.
- Kad visi spēlētāji ir trīs reizes trāpījuši segmentā, tas ir "aizvērts" un turpmāka punktu skaitīšana nav iespējama. Pēc tam jāizvēlas cits segments.
- Kad visi segmenti ir aizvērti, uzvar spēlētājs ar vismazāko punktu skaitu (atšķirībā no tradicionālā kriketa).

### G09 Kriketa spēle ar dubulto punktu skaitu (D00, D20, D25)

Ja spēlētāji vēlas "atvērt" segmentu, pirmajam metienam ir jātrāpa dubulto punktu segmentā. Pēc tam spēle notiek saskaņā ar Kriketa spēles noteikumiem.

### G10 Kriketa spēle ar grūstieniem (P00, P20, P25)

Šī spēle ir līdzīga Kriketam, bet tiek izmantoti tikai segmenti no 15 līdz 20 un mērķītis.

Spēlētājiem ir jātrāpa katrā skaitlī trīs reizes, pirms pāriet uz nākamo.

Trāpījums vienā segmentā = 1 punkts

• Trāpījums dubultajā segmentā = 2 punkti

• Trāpījums trīskāršajā segmentā = 3 punkti

Ja spēlētājs iegūst vairāk nekā 3 punktus dotajā skaitlī, liekie punkti tiek pārskaitīti uz nākamo skaitli.

Uzvar pirmais spēlētājs, kurš iegūst 3 punktus visos skaitļos.

(Piezīme: Spēlei nepieciešami vismaz divi gājieni, un bieži vien vairāk.)

#### Detalizēti noteikumi:

1. Spēle attiecas tikai uz segmentiem 15, 16, 17, 18, 19, 20 un mērķīti. Punktu piešķir nākamajam spēlētājam trīs metienu attālumā.

2. Pirmais spēlētājs, kurš trāpa nepieciešamajos trīs metienos dotajā segmentā, to noslēdz:

• Viena segmenta trāpīšana skaitās kā 1 trāpījums

• Dubultā segmenta trāpīšana skaitās kā 2 trāpījumi

• Trīskāršā segmenta trāpīšana skaitās kā 3 trāpījumi

3. P00 – Var trāpīt jebkurā no segmentiem 15, 16, 17, 18, 19, 20 un mērķīti, bez īpašas secības. 4. P20 – Spēle sākas pēc tam, kad trīs reizes ir trāpīts 20. segmentā, pēc tam 19, 18, 17, 16, 15 un mērķītis šādā secībā.

5. 25. lpp. – Spēle sākas pēc tam, kad trīs reizes ir trāpīts mērķī, pēc tam 15., 16., 17., 18., 19. un 20. punktā šādā secībā.

6. Katram segmentam ir trīs LED indikatori. Trāpot, viena LED nodziest. Kad visas trīs LED indikatori segmentā nodziest, segments ir aizvērts.

7. Pirmais spēlētājs, kurš izslēdz visas LED indikatorus visos segmentos, uzvar.

### G11 Skrama krikets (A00)

Skrama krikets ir kriketa variācija. Tā sastāv no divām kārtām.

#### NOTEIKUMI:

1. Spēli spēlē tikai divi spēlētāji, un tā sastāv no divām kārtām.

2. Pirmais raunds ir sadalīts divās daļās:

• Pirmā daļa: Spēlētājs aizver segmentus 15–20 un 25 ("mērķis").

• Otrā daļa: Kamēr segmenti 15–20 un 25 ir atvērti, otrs spēlētājs gūst punktus, trāpot šajos segmentos.

• Pēc tam, kad visi segmenti ir aizvērti, spēlētāji mainās lomām.

3. Otrais raunds notiek līdzīgi, bet spēlētāju lomas ir apmainītas.

4. Pēc otrā raunda beigām uzvar spēlētājs ar augstāko rezultātu.

### G12 Golfs (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)

1. Spēlētājiem ir jātrāpa šādi segmenti: 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90.

2. Spēlētājam ir jātrāpa segmentos no 1 līdz 18 pareizā secībā (piemēram, 1. segments pirmajā raundā, 2. segments otrajā raundā utt.).

• Ja trāpījums ir pareizs, tiks parādīts ziņojums "JĀ".

• Ja nē, tiks parādīts ziņojums "NĒ".

3. Mērķis ir sasniegt pēc iespējas zemāku rezultātu.

• Ja vienā raundā trīs šautriņas tiek netrāpītas, tā tiek uzskatīta par "sliktu šautriņu" un tiek piešķirts soda punkts.

#### Rezultātu skaitīšana:

• Trīspunktu segmenta trāpīšana = 1 punkts (Ērgļa šautriņa)

• Divpunktu segmenta trāpīšana = 2 punkti (Putna šautriņa)

• Viena punkta segmenta trāpīšana = 3 punkti

Raundā varat izmantot jebkuru no 3 šautriņām, bet punktu skaitīšanā tiks ieskaitīta tikai pēdējā šautriņa.

4. Ja pirmajā šautriņā trāpāt viena punkta segmentā un iegūstat 3 punktus, varat pāriet uz nākamo raundu. Tomēr, ja vēlaties sasniegt zemāku rezultātu, varat turpināt mest, taču, ja atlikušās divas šautriņas netrāpa, jūs saņemsiet 5 punktu sodu.

5. Spēlētājs, kurš sasniedz izvēlēto punktu skaitu, tiek izslēgts no spēles. Kad visi spēlētāji ir izslēgti vai ir izspēlētas visas 18 raundas, uzvarētājs ir spēlētājs ar zemāko rezultātu.

### G13 Bingo (132, 141, 168, 189)

1. Segmentu numuri tiks parādīti nejauši. Uzvar pirmais spēlētājs, kurš trīs reizes sakrīt ar visiem skaitļiem. Ja sakritība ir pareiza, parādīsies ziņojums "Jā"; pretējā gadījumā - ziņojums "Nē".

2. Saskaņojiet secības katram spēles režīmam:

• 132 – sakrīt šādi skaitļi secībā: 15, 4, 8, 14, 3

• 141 – sakrīt šādi skaitļi secībā: 17, 13, 9, 7, 1

• 168 – sakrīt šādi skaitļi secībā: 20, 16, 12, 6, 2

• 189 – sakrīt šādi skaitļi secībā: 19, 10, 18, 5, 11

3. Spēlētājam katrs skaitlis secībā ir jāsakrīt trīs reizes, pirms pāriet uz nākamo skaitli. • Trāpījums vienā punkta segmentā = 1 reize

#### **G14 Augsts — Punkti (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

1. Spēle ir derīga, ja ir trāpīts jebkurā punkta segmentā.
2. (03, 05 ... 21) izvēlas kopējo gājienu skaitu spēlē. Katram spēlētājam ir 3 metieni vienā gājienā.
3. Punktu skaitīšana:
  - Trāpījums vienā punkta segmentā = X1
  - Trāpījums dubulpunktu segmentā = X2
  - Trāpījums trīspunktu segmentā = X3
4. Pēc visu gājienu pabeigšanas uzvar spēlētājs ar augstāko punktu skaitu.

#### **G15 Visi pieci (31, 41, 51, 61, 71, 81, 91)**

(Piezīme. Ja netiek atrastas šautriņas, nospiediet pogu "NETIEŠA".)

1. Katrā raundā spēlētājam jāiegūst kopējais rezultāts, kas ir 5 dalījums. Katrs "pieci" tiek skaitīts kā viens punkts.
  - Piemērs. Ja spēlētājs vienā raundā trāpa segmentos ar 2, 8 un 5 punktiem, kopējais rezultāts ir 15.  $15 \div 5 = 3$ , tātad spēlētājs iegūst 3 punktus.
2. Punkti netiek piešķirti, ja:
  - a) Trīs metienu kopējais rezultāts nedalās ar 5.
  - b) Spēlētājs netrāpa trešajā metienā, pat ja pirmo divu metienu summa dalās ar 5.
3. Uzvar spēlētājs, kurš iegūst punktus no šādiem segmentiem: 31, 41, 51, 61, 71, 81, 91.
4. Katrā kārtā nopelnītie punkti tiek dalīti ar 5. Punkti pēc dalīšanas tiek summēti, un uzvarētājs ir pirmais spēlētājs, kurš iegūst nepieciešamās segmentu vērtības (31, 41, 51, 61, 71, 81, 91). Gadījumi, kad punkti netiek piešķirti:
  - a) Punkti pēc trim metieniem nedalās ar 5.
  - b) Pēdējais metiens ir netrāpīts, pat ja pirmo divu metienu kopējais punktu skaits dalās ar 5. Šajā gadījumā spēlētājam ir jānospiež poga NEXT, lai beigtu gājienu.

#### **G16 Šanhaja (101, 105, 110, 115)**

1. 101 – trāpīšana vērtēšanas segmentos no 1 līdz 20 un vērša acī, lai iegūtu punktus.
2. 105 – trāpīšana vērtēšanas segmentos no 5 līdz 20 un vērša acī.
3. 110 – trāpīšana vērtēšanas segmentos no 10 līdz 20 un vērša acī.
4. 115 – trāpīšana vērtēšanas segmentos no 15 līdz 20 un vērša acī. 5. Katrs spēlētājs iegūst punktus tikai tad, ja metiena laikā trāpa norādītajam skaitlim. Pretējā gadījumā viņš nesaņem nekādus punktus.
  - Spēlētājs ar augstāko punktu skaitu spēles beigās ir uzvarētājs.

#### **G17 Četrdesmit viens (040)**

1. Sākuma punktu skaits ir 40 punkti. Katrā gājienā spēlētājs trīs reizes met kauliņu uz šādiem segmentiem: 20, 19, 18, 17, 16, 15, mērķi un 41.
  - Jebkura no šiem segmentiem trāpīšana pievieno punktus saskaņā ar parastajiem noteikumiem.
  - Ja spēlētājs trīs metienos netrāpa uz kādu no izvēlētajiem segmentiem, viņš tiek izslēgts no spēles vai viņa rezultāts 40 tiek samazināts uz pusi.
  - Pēdējam no trim metieniem gājienā ir jātrāpa uz 41. segmentu, pretējā gadījumā viņa rezultāts tiek samazināts uz pusi.
2. Spēles beigās uzvar spēlētājs ar augstāko rezultātu.

#### **G18 Dubultošana (D40)**

1. Sākuma rezultāts ir 40 punkti. Spēle notiek šādā secībā: 15, 16 – jebkura segmenta trāpīšana tiek skaitīta kā 1x; 17, 18 – tiek skaitīta kā 2x; 19, 20, "mērķis" – tiek skaitīta kā 3x.
2. Punkti tiek summēti pēc katra trāpījuma. Ja spēlētājs vienā gājienā netrāpa trīs šautriņas vai tiek izslēgts no spēles, viņa rezultāts tiek samazināts uz pusi.
3. Spēles beigās uzvar spēlētājs ar augstāko rezultātu.

#### **G19 Gotcha (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)**

1. Nejauši tiek izvēlēts numurēts segments, kuru spēlētājam jātrāpa ne vairāk kā 10 metienos.
2. Katrs spēlētājs sāk ar rezultātu 0. Pēc katra trāpījuma punkti tiek summēti. Ja spēlētājs precīzi sasniedz nepieciešamo punktu skaitu, viņš uzvar. Ja viņš pārsniedz šo skaitli (saukts par "pārsprāgušo šautriņu"), viņa punkti šajā gājienā netiek ieskaitīti.
3. Ja otrais spēlētājs sasniedz tādu pašu rezultātu kā pirmais, otrais spēlētājs uzvar, un pirmā spēlētāja rezultāts tiek atiestatīts uz nulli.

#### **G20 Lielais Mazais — Vienkāršais (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

1. Nejauši tiek izvēlēts numurēts segments, kurā spēlētājam ir jātrāpa. Katram spēlētājam ir noteikts sākuma punkts. Kad punkti sasniedz nulli, spēlētājs tiek izslēgts no spēles. Pirmajam spēlētājam ir jātrāpa datora norādītajā segmentā.
2. Ja spēlētājs trāpa segmentā pirmajā vai otrajā šautriņā, viņš izvēlas jaunu punktu segmentu pēdējā šautriņā. Ja viņš netrāpa, otrs spēlētājs izvēlas šo segmentu. Ja spēlētājs netrāpa norādītajā segmentā trīs šautriņu laikā, viņš zaudē 1 punktu.
3. Ir atļauti vienkārši, dubulti vai trīskārši segmenti.
4. Uzvar pēdējais spēlē palikušais spēlētājs.

#### **G21 Lielais Mazais — Grūti (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

1. Nejauši tiek izvēlēts numurēts segments, kurā spēlētājam jātrāpa ne vairāk kā 10 metienos.
2. Katram spēlētājam ir noteikts sākuma punkts. Kad punkti sasniedz nulli, spēlētājs tiek izslēgts. Pirmajam spēlētājam jātrāpa datora norādītajā segmentā.
3. Ja viņi trāpa segmentā pirmajā vai otrajā metienā, viņi izvēlas jaunu punktu segmentu savā pēdējā metienā. Ja viņi netrāpa, otrs spēlētājs izvēlas šo segmentu. Ja spēlētājs netrāpa norādītajā segmentā 3 metienu laikā, viņš zaudē 1 punktu.

Spēlētājam jātrāpa norādītajā segmentā vai tādas pašas punktu vērtības segmentā vienā, dubultā vai trīskāršā metienā. 4. Uzvar pēdējais spēlē palikušais spēlētājs.

### **G22 Slepka (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

1. Nejauši tiek izvēlēts numurēts segments, kuru spēlētājam jātrāpa ne vairāk kā 10 metienos.
2. Kad spēle sākas, displejā tiek parādīts aicinājums spēlētājam izvēlēties savu vērtēšanas segmentu. Pirmais trāpītais segments kļūst par viņa segmentu. Pēc tam nospiediet pogu NEXT (TĀLĀK), lai nākamais spēlētājs varētu izvēlēties savu segmentu. Kad visi spēlētāji ir izvēlējušies savus segmentus, spēle sākas. Segmentu, kuru jau aizņēms cits spēlētājs, nevar izvēlēties.
3. Spēle sākas pēc segmentu izvēles. Par "slepkavu" var kļūt tikai spēlētājs, kurš trāpa savam segmentam. Slepka var uzbrukt citu spēlētāju segmentiem.
4. Ja cits slepkava trāpa cita spēlētāja segmentam, šis spēlētājs zaudē 1 punktu. Tiek parādīts rezultāts.
5. Ja slepkava trāpa savam segmentam, viņš zaudē slepkavas statusu un 1 punktu.
6. Slepka mēģina trāpīt citu spēlētāju segmentiem, lai tos iznīcinātu. Trāpot vērtēšanas segmentam, tiek parādīts ziņojums "Jā"; pretējā gadījumā tiek parādīts ziņojums "Nē".
7. Iznīcinātājs var trāpīt tikai savā segmentā vai cita spēlētāja segmentā.
8. Uzvar pēdējais spēlē palikušais spēlētājs.
9. Šajā versijā var spēlēt ne vairāk kā divi papildu spēlētāji.

### **G23 Iznīcinātājs – Dubultais (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)**

1. Nejauši tiek izvēlēts numurēts segments, kuru spēlētājam jātrāpa ne vairāk kā 10 metienos.
2. Kad spēle sākas, displejā parādās ziņojums "SLT" (Izvēlēties), aicinot spēlētāju izvēlēties savu vērtēšanas segmentu. Pirmais trāpītais segments kļūst par viņa segmentu. Pēc tam tiek nospiesta poga NEXT (NĀKAMAIS), lai nākamais spēlētājs varētu izvēlēties savu segmentu. Kad visi spēlētāji ir izvēlējušies savus segmentus, spēle sākas.
3. Par iznīcinātāju var kļūt tikai tas spēlētājs, kurš trāpa savā segmentā. Slepka var uzbrukt citu spēlētāju segmentiem.
4. Ja slepkava trāpa cita spēlētāja segmentam, šis spēlētājs zaudē 1 punktu. Rezultātu var parādīt ekrānā.
5. Ja slepkava trāpa savam segmentam, viņš zaudē slepkavas statusu un zaudē 1 punktu.
6. Slepka mēģina trāpīt citu spēlētāju segmentiem, lai tos iznīcinātu. Triecot punktu skaitīšanas segmentu, tiek parādīts ziņojums "Jā"; pretējā gadījumā tiek parādīts ziņojums "Nē".
7. Ir iespējams arī izvēlēties dubultu segmentu (207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) kā "slepkavas" segmentu.
8. Uzvar pēdējais spēlētājs, kas paliek uz spēles.
9. Šajā versijā var spēlēt ne vairāk kā divi papildu spēlētāji.

### **G24 Slepka – Trīskāršais (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)**

1. Nejauši tiek izvēlēts numurēts segments, kuru spēlētājam jātrāpa ne vairāk kā 10 metienos.
2. Kad spēle sākas, displejā tiek prasīts spēlētājam izvēlēties savu vērtēšanas segmentu. Pirmais trāpītais segments kļūst par viņa segmentu. Pēc tam tiek nospiesta poga NEXT (NĀKAMAIS), kas ļauj nākamajam spēlētājam izvēlēties savu segmentu. Kad visi spēlētāji ir izvēlējušies savus segmentus, spēle sākas.
3. Tikai spēlētājs, kurš trāpa savam segmentam, var kļūt par Slepku. Slepka var uzbrukt citu spēlētāju segmentiem.
4. Ja Slepka trāpa cita spēlētāja segmentam, šis spēlētājs zaudē 1 punktu. Rezultātu var parādīt ekrānā.
5. Ja Slepka trāpa savam segmentam, viņš zaudē Slepkas statusu un zaudē 1 punktu. Slepka, trāpot cita spēlētāja segmentam, liek šim spēlētājam zaudēt 1 punktu.
6. Trāpot punktu skaitīšanas segmentā, tiek parādīts ziņojums "Jā"; pretējā gadījumā tiek parādīts ziņojums "Nē".
7. Kā "iznīcinošo" segmentu varat izvēlēties arī trīskāršu segmentu (307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321).
8. Uzvar pēdējais spēlē palikušais spēlētājs.
9. Šajā versijā var spēlēt ne vairāk kā divi papildu spēlētāji.

### **G25 Šaušana (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

1. Nejauši tiek izvēlēts numurēts segments, kuru spēlētājam jātrāpa ne vairāk kā 10 metienos.
2. Dators var nejauši izvēlēties segmentu – spēlētājam ir 10 sekundes, lai to trāpītu. Ja taimeris beidzas, mēģinājums tiek atcelts. Trāpījums rada ziņojumu "Jā", bet netrāpījums – ziņojumu "Nē".
3. Trāpot viena, divu vai trīs punktu segmentā, tiek zaudēts 1 punkts.
4. Pirmais spēlētājs, kurš sasniedz 0 punktus, ir uzvarētājs.

### **G26 Pārniegtie ceturtdaļas (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

1. Nejauši tiek izvēlēts skaitļu segments, kuru spēlētājam jātrāpa ne vairāk kā 10 metienos.
2. Katrs spēlētājs cenšas iegūt vairāk punktu nekā iepriekšējais spēlētājs. Ja spēlētāja rezultāts ir vienāds ar vai mazāks par iepriekšējā spēlētāja rezultātu, viņš zaudē 1 punktu.
3. Izlaidšana nav atļauta – ja spēlētājs nemet, viņam jānospiež Sākt un jāzaudē 1 punkts.
4. Kad spēlētāja rezultāts sasniedz nulli, viņš tiek izslēgts no spēles.
5. Uzvar pēdējais atlikušais spēlētājs.
6. Šajā versijā var spēlēt ne vairāk kā divi papildu spēlētāji.

### **G27 Kājas zem (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)**

1. Nejauši tiek izvēlēts skaitļu segments, kurā spēlētājam jātrāpa ne vairāk kā 10 šautriņu metienā.
2. Katrs spēlētājs cenšas sasniegt zemāku rezultātu nekā iepriekšējais spēlētājs – ja viņu rezultāts ir vienāds vai lielāks, viņi zaudē 1 punktu.
3. Nav izlaidšanas – ja spēlētājs netrāpa šautriņā, viņam jānospiež Sākt un jāzaudē 1 punkts.
4. Kad spēlētāja rezultāts sasniedz nulli, viņš tiek izslēgts no spēles.
5. Uzvar pēdējais spēlētājs, kurš paliek palicis.
6. Šajā versijā var spēlēt vēl divi spēlētāji.

### **TĪRĪŠANA UN APKOPE:**

- Viegli noslaukiet šautriņu dēli ar putekļsūcēju ar spraugu uzgali vai izmantojiet mīkstu birsti. - Varat arī pūst saspiestu gaisu (aerosolu) caur caurumiem, lai nofūrtu putekļus un daļiņas no šautriņu caurumiem.
- Izmantojiet viegli mitru (ne slapju!) mīkstu mikrošķiedras drānu.
- Tīrīšanai izmantojiet maigu ūdens šķīdumu ar dažiem pilieniem trauku mazgāšanas līdzekļa.
- Nelietojiet spēcīgus mazgāšanas līdzekļus, spirtu vai šķīdinātājus – tie var sabojāt plastmasu vai apdrukas.
- Pirms atkārtotas pievienošanas strāvas padevei pārlicinieties, ka šautriņu dēlis ir pilnībā izžuvis.

### **DROŠĪBAS NOTEIKUMI:**

- Izmantojiet paredzētajam mērķim – šis šautriņu dēlis ir paredzēts tikai šautriņu mešanai telpās.
- Uzstādiet šautriņu dēli uz stabilas, līdzenas virsmas, spēlēšanai piemērotā augstumā, ievērojot drošu attālumu no spēlētājiem un skatītājiem.
- Ievērojiet distanci – mešanas laikā šautriņu dēļa tuvumā jābūt tikai metējam.
- Acu un sejas aizsargi – nevirziet šautriņas pret cilvēkiem vai dzīvniekiem. - Bērni drīkst spēlēt tikai pieaugušu uzraudzībā – šautriņas var izraisīt traumas.
- Izvairieties no mitruma – nelietojiet šautriņu dēli augstā mitrumā un nepakļaujiet to ūdens iedarbībai.

### **INFORMĀCIJA PAR BATERIJAM UN UZLĀDĒJAMĀM BATERIJAM**

- Baterijas/uzlādējamās baterijas glabājiet bērniem nepieejamā vietā. - Neglabājiet baterijas/uzlādējamās baterijas viegli pieejamās vietās, jo pastāv risks, ka tās var norīt bērni vai mājdzīvnieki. Norīšanas gadījumā nekavējoties konsultējieties ar ārstu.
- Noplūdušas vai bojātas baterijas/uzlādējamās baterijas, nonākot saskarē ar ādu, var izraisīt apdegumus; tāpēc, rīkojoties ar tām, vienmēr valkājiet atbilstošus aizsargcimdus.
- Neizraisiet īssavienojumu, neizjauciet un nemetiet baterijas/uzlādējamās baterijas ugunī. Pastāv sprādziena risks!
- Neuzlādējiet standarta vienreizējās lietošanas baterijas, jo pastāv sprādziena risks! Uzlādējiet tikai šim nolūkam paredzētas baterijas, izmantojot atbilstošu lādētāju. - Uzlādējiet baterijas pirms to ievietošanas produktā.
- Uzlādējiet baterijas tikai pieaugušu uzraudzībā.
- Nejauciet sārma, standarta (oglekļa-cinka) un uzlādējamās (niķeļa-kadmija) baterijas.
- Nekad nejauciet jaunas un vecas baterijas.
- Neaiztieciot strāvas vadus – tas var izraisīt īssavienojumu.
- Izņemiet izlietotās baterijas no produkta.
- Neizmetiet izlietotās baterijas nešķirotos atkritumos!
- Baterijas jāznīcina saskaņā ar bīstamo elektronisko atkritumu utilizācijas vadlīnijām.
- Ja baterijas netiek pareizi utilizētas, bīstamas vielas var radīt risku cilvēku veselībai vai videi. Materiālu pārstrāde palīdz taupīt dabas resursus.
- Vienmēr ievietojiet baterijas/uzlādējamās baterijas ar pareizu polaritāti (plus/+ un mīnus/-).
- Barošanas avota tips produktā: DC 6V.

### **Patērētāja informācija par lietotu elektrisko un elektronisko iekārtu apstrādi:**

Elektrisko un elektronisko iekārtu atkritumus nedrīkst izmest kopā ar citiem sadzīves atkritumiem. Šādas iekārtas jāsavāc selektīvi, kā norāda pievienotais marķējums — pārsvītrots atkritumu kontainers uz riteņiem. Šī noteikuma neievērošana, kā rezultātā lietotas iekārtas tiek nepareizi utilizētas, var radīt draudus videi un cilvēku veselībai, jo iekārtās ir bīstamas sastāvdaļas, piemēram, elektroinstalācija, plastmasa, slēdži utt. Lai izvairītos no šī riska, šīs sastāvdaļas jāsavāc un pareizi jāapstrādā specializētiem uzņēmumiem. Lietotu iekārtu pašdemontāža ir aizliegta. Mājsaimniecībām ir svarīga loma lietotu iekārtu atkārtotā izmantošanā un reģenerācijā, tostarp pārstrādē. Tas tiek panākts jo īpaši, aktīvi piedaloties atkritumu savākšanas sistēmās.



# UA

**Пані та панове, дякуємо за придбання нашого продукту!**  
**Перед початком використання, будь ласка, прочитайте наступні інструкції**  
**для правильного використання продукту. Будь ласка, дотримуйтесь цих інструкцій**  
**і слідувати його рекомендаціям, оскільки недотримання може загрожувати життю чи здоров'ю.**

### **Важливо: ТРИМАЙТЕ НА МАЙБУТНЄ!**

- Будь ласка, прочитайте його повністю перед використанням і дотримуйтесь усіх вказівок у посібнику.
- Не використовуйте виріб, якщо якась деталь відсутня або пошкоджена.
- Зберігайте цей посібник для подальшого використання.

### **ТЕХНІЧНІ ХАРАКТЕРИСТИКИ:**

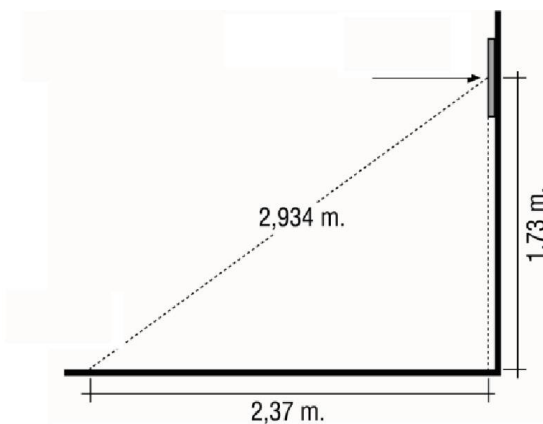
- Розміри виробу: 51x67x7 см
- Діаметр зони для підрахунку очок: 35 см
- Кількість гравців: 1-16 гравців
- Кількість світлодіодних дисплеїв: 4
- Кількість ігор: 27 ігор та 243 варіації
- Автоматичне енергозбереження завдяки вбудованій пам'яті
- Звук з 8-рівневим регулюванням гучності
- Англійська озвучка
- Блок живлення постійного струму
- Комплект включає: 6 дротиків та 50 додаткових наконечників, адаптер

### **ХАРАКТЕРИСТИКИ:**

Ця сучасна електронна мішень для дартсу – чудовий вибір для тих, хто любить змагання та розваги. Оснащена 4 червоними світлодіодними дисплеями, електронна мішень для підрахунку очок позбавляє необхідності вести рахунок вручну – дошка автоматично записує влучання. Вона живиться від джерела живлення постійного струму 6 В та автоматично перемикається в режим енергозбереження після 10 хвилин бездіяльності.

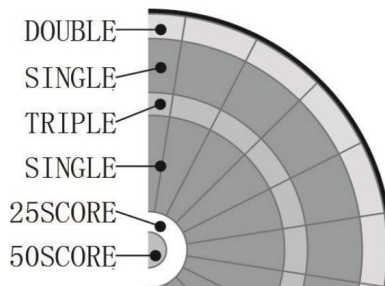
### **ІНСТРУКЦІЯ З ВСТАНОВЛЕННЯ:**

Виберіть місце з приблизно 3 метрами вільного простору перед мішенню для дартсу. Встановіть мішень для дартсу так, щоб відстань від підлоги до центру становила 1,73 метра, а потім надійно прикріпіть його до стіни. Гравці повинні стояти на відстані 2,37 метра від мішені під час гри.



### **Правила підрахунку очок**

- Одинарний сегмент - "Одинарний" – одна база
- Подвійний сегмент - "Подвійний" – дві бази
- Потрійний сегмент - "Потрійний" – три бази
- Це яблучко - 25 балів
- Подвійне яблучко - 50 балів



## Інструкція з експлуатації

1. Натисніть кнопку POWER – після прослуховування мелодії пристрій переходить у режим очікування гри.
2. Використовуйте кнопку GAME, щоб вибрати гру (G01—G27). Кнопку GAME також можна використовувати для виходу з гри та повернення до головного меню.
3. Кнопка OPTION/SCORE використовується для вибору підігор у вибраній грі (G01—G27) та для перевірки поточного рахунку гравця під час гри.
4. Використовуйте кнопку PLAYER & TEAM / ELIMINATE (ГРАВЕЦЬ І КОМАНДА / ВИКЛЮЧИТИ), щоб вибрати кількість гравців, команд або режим гри проти комп'ютера (також відомий як кіберматч) перед початком гри. Ця кнопка також використовується для скидання або перезапуску поточного рахунку під час гри.
5. Кнопка DOUBLE / MISS (ПОДВІЙНИЙ / ПРОМАХ) використовується для активації функцій "double" (подвійний) та "master" (у грі G02) та функції "miss" (промах) під час гри.
6. Кнопка HANDICAP (ГАНДИКАП) використовується для встановлення рівня складності для кожного гравця. Натисніть PLAYER & TEAM / ELIMINATE (ГРАВЕЦЬ І КОМАНДА / ВИКЛЮЧИТИ), щоб вибрати гравця, потім натисніть HANDICAP (ГАНДИКАП), щоб встановити його призначений рахунок. Це дозволяє встановити початкові точки для всіх гравців.
7. Кнопка SOUND (ЗВУК) використовується для регулювання гучності звуку.
8. Кнопка START / NEXT (СТАРТ / НАСТУПНИЙ) використовується для початку гри та переходу до наступного гравця.

## ЗВУКОВІ ІНДИКАЦІЇ:

- Лазер – звук, що відтворюється після потрапляння в сегмент для підрахунку очок.
- Подвійний – звук, що відтворюється після потрапляння в сегмент для підрахунку очок.
- Потрійний – звук, що відтворюється після влучання в сегмент потрійного підрахунку очок.
- Рахунок – повідомлення, що сповіщає про те, що гравець набрав очки.
- Закрити – звук, що відтворюється під час закриття сегментів підрахунку очок.
- Відкрити – звук, що відтворюється під час відкриття сегментів підрахунку очок.
- Занадто високий – звук, що відтворюється, коли рахунок доходить до 0.
- Переможець – звук, що відтворюється, коли визначено переможця.
- Яблучко – звук, що відтворюється після влучання в центр дошки.
- Музика – звук, що сповіщає про перехід до наступного гравця після того, як попередній гравець кинув три дротики.

## ІНСТРУКЦІЯ ДО ГРИ:

### G01 Підрахунок (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)

1. Рахунок кожного гравця підраховується від 0, додаючи очки за кожне влучання. Перший гравець, який досягне встановленого рахунку, є переможцем.
2. Після визначення переможця, решта гравців можуть продовжувати гру, доки всі не закінчать.

### G02 Зворотний відлік (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

1. Оцінка кожного гравця віднімається від встановленого стартового числа. Перший гравець, який досягне 0, є переможцем.
2. Гравці можуть вибрати різні режими гри за допомогою кнопки DOUBLE IN/OUT:
  - Std – STANDARD.
  - Din – "Double In" – режим, у якому гра починається лише після досягнення сегмента подвійного очка.

## РЕЖИМИ ГРИ:

- Dou – Подвійний аут – У цьому режимі гра може закінчитися лише після влучання в сегмент подвійних очок. Також відображається повідомлення про неправильне влучання, якщо умова не виконана.
- Dio – Подвійний вхід/вихід – У цьому режимі гра може розпочатися та закінчитися лише після влучання в сегмент подвійних очок.
- Ain – Майстер вхід – Гра починається лише після влучання в сегмент подвійних або потрійних очок.
- AiD – Майстер вхід / Подвійний аут – Гра починається після влучання в сегмент подвійних або потрійних очок і закінчується сегментом подвійних очок. Якщо рахунок гравця падає до "1" під час гри, це називається "перевантаженням очок", і цей раунд не зараховується.
- AoU – Майстер аут – Гра закінчується після влучання в сегмент подвійних або потрійних очок. Якщо рахунок гравця падає до "1", це називається "вибуховим дротиком", і гравець не набирає очок за цей раунд, зберігаючи свій рахунок з попереднього раунду.
- DiA – Подвійний вхід / Майстер-аут – Гра починається з подвійного влучання та закінчується подвійним або потрійним влучанням. Якщо рахунок гравця падає до «1», раунд не зараховується.
- AiO – Майстер-аут / Майстер-аут – Гра починається з подвійного або потрійного влучання та закінчується так само. Якщо рахунок гравця падає до «1», це називається «вибуховим дротиком», і гравець не набирає очок за цей раунд, зберігаючи свій рахунок з попереднього раунду.

### G03 Раундовий лічильник (5, 10, 15, 20)

1. Влучання в будь-який з наступних сегментів приносить очки:
  - «5» – одиночне: 5 очок
  - «10» – одиночне: 10 очок
  - «15» – одиночне: 15 очок
  - «20» – одиночне: 20 очок
2. Гравці набирають очки лише за влучання в правильні сегменти.
3. Гравці виконують інструкції комп'ютера (символ "01" позначає один сегмент). Правильне влучення призводить до повідомлення "Так", а неправильне влучення - до повідомлення "Ні".

#### G04 Круглий годинник – Подвійний (205, 210, 215, 220)

1. Очки в грі нараховуються лише за влучення в сегменти з подвійними очками:

- "205" – подвійний сегмент: 5 очок
- "210" – подвійний сегмент: 10 очок
- "215" – подвійний сегмент: 15 очок
- "220" – подвійний сегмент: 20 очок

2. Гравці виконують інструкції комп'ютера – правильне вгадування призводить до повідомлення "Так", неправильне вгадування - до повідомлення "Ні".

#### G05 Круглий годинник – Потрійний (305, 310, 315, 320)

1. Очки в грі нараховуються лише за влучання в сегменти потрійних очок:

- "305" – потрійний сегмент: 5 очок
- "310" – потрійний сегмент: 10 очок
- "315" – потрійний сегмент: 15 очок
- "320" – потрійний сегмент: 20 очок

2. Гравці виконують інструкції комп'ютера – правильне влучання призводить до повідомлення "Так", а неправильне влучання – до повідомлення "Ні".

#### G06 Простий крикет (000, 020, 025)

1. Активними є лише сегменти 15, 16, 17, 18, 19, 20 та яблучко (центр дошки).

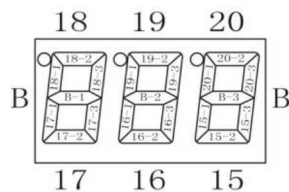
2. Виграє гравець, який тричі влучає в кожен із необхідних сегментів.

- Влучення в сегмент з одним очком вважається 1 раз
- Влучення в сегмент з двома очками вважається 2 рази
- Влучення в сегмент з трьома очками вважається 3 рази

3. Режими гри:

- 000 – Ви можете влучити в будь-який із сегментів 15, 16, 17, 18, 19, 20 та в яблучко; встановленого порядку немає.
- 020 – Гра починається після триразового влучення в сегмент 20, потім ви повинні влучити в 19, 18, 17, 16, 15 та в серце (центр мішені).
- 025 – Гра починається після триразового влучення в яблучко. Потім ви повинні влучити в 15, 16, 17, 18, 19 та 20.

4. Кожен сегмент має призначений світлодіодний індикатор (як показано на схемі). Після влучення в сегмент світлодіод вимикається.



#### G07 Крикет за рахунком (E00, E20, E25)

1. Активними є лише сегменти 15, 16, 17, 18, 19, 20 та яблучко.

2. Гравець, який тричі влучає в кожен із необхідних сегментів, перемагає.

- Влучання в сегмент з одним очком зараховується як 1 раз.
- Влучання в сегмент з двома очками зараховується як 2 рази.

3. E00 – Будь-який із сегментів 15, 16, 17, 18, 19, 20 та яблучко (центр мішені) може бути вражений у довільному порядку.

• E20 – Гра починається після триразового влучання в сегмент 20. Потім влучання в 19, 18, 17, 16, 15 та яблучко у такому порядку. • E25 – Гра починається після триразового влучання в яблучко. Потім гравці повинні влучити 15, 16, 17, 18, 19 та 20 у такому порядку.

4. Кожен сегмент для підрахунку очок є «відкритим» і може бути підрахований лише після того, як гравець влучить у нього тричі. Після трьох влучень сегмент стає «закритим», і подальший підрахунок очок неможливий, якщо всі гравці його закрили.

5. Гравці роблять три кидки за свій хід, потім переходять до фази «Відкриття» та підрахунку очок.

6. Якщо інші гравці промахуються три рази, вони можуть продовжити та спробувати підрахувати очок на своїх власних сегментах.

7. Якщо всі гравці влучили в один і той самий сегмент за хід, він стає «закритим», і подальший підрахунок очок неможливий на інших сегментах.

8. Після того, як усі сегменти закриті, гравець з найвищим балом перемагає.

#### G08 Крикет «Голля-горло» (C00, C20, C25)

1. Гра вважається успішною, якщо влучають у будь-який із сегментів 15, 16, 17, 18, 19, 20 та яблучко.

2. Перший гравець, який влучає в кожен із перелічених сегментів тричі, перемагає.

- Влучання в один сегмент зараховується як 1 раз
- Влучання в подвійний сегмент зараховується як 2 рази
- Влучання в потрійний сегмент зараховується як 3 рази

3. C00 – Можна влучити в будь-який із сегментів 15, 16, 17, 18, 19, 20 та яблучко у довільному порядку.

• C20 – Гра починається після триразового влучання в сегмент 20, потім влучання в 19, 18, 17, 16, 15 та яблучко у такому порядку.

• C25 – Гра починається після трьох влучань у яблучко, а потім влучань 15, 16, 17, 18, 19 та 20 у такому порядку.

4. Кожен гравець повинен влучити в сегмент, що підраховує очки, тричі, щоб він «відкрився» та дозволив нарахування очок.
5. Усі очки, набрані гравцем, додаються до очок його суперників (зворотний підрахунок очок).
6. Кожен гравець повинен влучити в сегмент тричі, щоб мати право нараховувати очки за нього.
7. Якщо суперник тричі промахується по сегменту, гравець може продовжувати влучати у «відкритий» сегмент, щоб збільшити свій рахунок.
8. Після того, як усі гравці влучили в сегмент тричі, він «закривається» і подальший нарахування очок неможливий. Потім необхідно вибрати інший сегмент.
9. Після того, як усі сегменти закриті, гравець з найменшою кількістю очок перемагає (на відміну від традиційного крикету).

#### **G09 Крикет з подвійним рахунком (D00, D20, D25)**

Якщо гравці бажають «відкрити» сегмент, перший кидок повинен влучити в сегмент з подвійним рахунком. Далі гра ведеться за правилами крикету з подвійним рахунком.

#### **G10 Крикет «Шув-А-Пенні» (P00, P20, P25)**

Ця гра схожа на крикет, але використовуються лише сегменти з 15 по 20 та «яблучко». У грі використовуються сегменти 15, 16, 17, 18, 19, 20 та «яблучко». Мета полягає в тому, щоб влучити в кожне число тричі, перш ніж перейти до наступного.

- Влучення в один сегмент = 1 очко
- Влучення в подвійний сегмент = 2 очки
- Влучення в потрійний сегмент = 3 очки

Якщо гравець набирає більше 3 очок у заданому числі, зайві очки переносяться на наступне число.

Перший гравець, який набере 3 очки у всіх числах, перемагає.

(Примітка: Гра вимагає щонайменше двох ходів, а часто й більше.)

#### **Детальні правила:**

1. Гра застосовується лише до сегментів 15, 16, 17, 18, 19, 20 та яблучка. Очки нараховуються наступному гравцеві протягом трьох кидків.
2. Перший гравець, який влучить необхідні три кидки в даному сегменті, закриває його:
  - Влучення в один сегмент вважається 1 влученням
  - Влучення в подвійний сегмент вважається 2 влученнями
  - Влучення в потрійний сегмент вважається 3 влученнями
3. P00 – Ви можете влучити в будь-який із сегментів 15, 16, 17, 18, 19, 20 та яблучко у довільному порядку.
4. P20 – Гра починається після триразового влучення в сегмент 20, потім влучення в 19, 18, 17, 16, 15 та яблучко у такому порядку.
5. P25 – Гра починається після трьох влучань у яблучко, а потім потрапляння в 15, 16, 17, 18, 19 та 20 у такому порядку.
6. Кожен сегмент має три світлодіодні індикатори. При влучанні один світлодіод вимикається. Коли всі три світлодіоди в сегменті гаснуть, сегмент закривається.
7. Перший гравець, який вимкне всі світлодіоди у всіх сегментах, перемагає.

#### **G11 Скрам-Крикет (A00)**

Скрам-Крикет – це різновид крикету. Він складається з двох раундів.

#### **ПРАВИЛА:**

1. У гру грають лише два гравці та вона складається з двох раундів. 2. Перший раунд поділяється на дві частини:
  - Частина перша: Гравець закриває сегменти 15–20 та 25 («яблучко»).
  - Частина друга: Поки сегменти 15–20 та 25 відкриті, інший гравець набирає очки, потрапляючи в ці сегменти.
  - Після закриття всіх сегментів гравці міняються ролями.
3. Другий раунд проходить аналогічно, але ролі гравців змінюються місцями.
4. Після завершення другого раунду перемагає гравець з найвищим балом.

#### **G12 Golf (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)**

1. У грі використовуються такі сегменти: 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90.
2. Гравець повинен влучити в сегменти з номерами від 1 до 18 у правильному порядку (наприклад, сегмент 1 у першому раунді, сегмент 2 у другому раунді тощо).
  - Якщо влучення правильне, з'явиться повідомлення «ТАК».
  - Якщо ні, з'явиться повідомлення «НІ».
3. Мета — досягти найнижчого можливого балу.
  - Якщо в даному раунді промахнулися три дротики, це вважається «поганим дротиком» і нараховується штрафний бал.

#### **Підрахунок очок:**

- Влучання в сегмент з трьома очками = 1 бал (дротик «Орёл»)
- Влучання в сегмент з двома очками = 2 бали (дротик «Птах»)
- Влучання в сегмент з одним очками = 3 бали

Ви можете використовувати будь-яку кількість із 3 дротиків у раунді, але лише останній дротик буде враховуватися для підрахунку очок.

4. Якщо ви влучаєте в сегмент з одним очками першим дротиком і отримуєте 3 бали, ви можете перейти до наступного раунду. Однак, якщо ви хочете отримати нижчий бал, ви можете продовжувати кидати, проте, якщо решта два дротики промахнуться, ви отримаєте штраф у 5 балів.

5. Гравець, який набирає вибрану кількість очок, вибуває з гри. Коли всі гравці вибувають або всі 18 раундів зіграні, гравець з найнижчим балом стає переможцем.

### **G13 Бінго (132, 141, 168, 189)**

1. Номери сегментів будуть відображатися випадковим чином. Перший гравець, який вгадає всі числа тричі, виграє. Якщо збіг правильний, з'явиться повідомлення «Так»; інакше – повідомлення «Ні».
2. Послідовності збігів для кожного режиму гри:
  - 132 – збігаються такі числа по порядку: 15, 4, 8, 14, 3
  - 141 – збігаються такі числа по порядку: 17, 13, 9, 7, 1
  - 168 – збігаються такі числа по порядку: 20, 16, 12, 6, 2
  - 189 – збігаються такі числа по порядку: 19, 10, 18, 5, 11
3. Гравець повинен вгадати кожне число в послідовності тричі, перш ніж перейти до наступного числа.
  - Влучання в сегмент з одним очком = 1 раз

### **G14 Ні—Рахунок (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

1. Гра вважається успішною, коли влучається будь-який сегмент очок.
2. (03, 05 ... 21) вибирає загальну кількість ходів у грі. Кожен гравець має 3 кидки за хід.
3. Підрахунок очок:
  - Влучання в сегмент з одним очком = X1
  - Влучання в сегмент з двома очками = X2
  - Влучання в сегмент з потрійними очками = X3
4. Після завершення всіх ходів перемагає гравець з найвищим рахунком.

### **G15 Усі п'ять (31, 41, 51, 61, 71, 81, 91)**

(Примітка: Якщо дротики не знайдено, натисніть кнопку «ПРОМАХ».)

1. У кожному раунді гравець повинен набрати загальний бал, кратний 5. Кожна «п'ятірка» зараховується як одне очко.
  - Приклад: Якщо гравець влучає в сегменти з 2, 8 та 5 очок в одному раунді, загальний бал становить 15.  $15 \div 5 = 3$ , тому гравець отримує 3 очки.
2. Очки не нараховуються, якщо:
  - a) Загальна кількість очок трьох кидків не ділиться на 5.
  - b) Гравець промахається третім кидком, навіть якщо сума перших двох кидків ділиться на 5.
3. Переможцем є гравець, який отримує очки з наступних сегментів: 31, 41, 51, 61, 71, 81, 91.
4. Очки, зароблені в кожному раунді, діляться на 5. Очки після ділення додаються, і переможцем стає перший гравець, який отримає необхідні значення сегмента (31, 41, 51, 61, 71, 81, 91). Випадки, коли очки не нараховуються:
  - a) Очко після трьох кидків не ділиться на 5.
  - b) Останній кидок вважається промахом, навіть якщо загальна кількість очок з перших двох кидків ділиться на 5. У цьому випадку гравець повинен натиснути кнопку NEXT, щоб завершити хід.

### **G16 Шанхай (101, 105, 110, 115)**

1. 101 – влучання в сегменти з 1 по 20 та в яблучко для отримання очок.
2. 105 – влучання в сегменти з 5 по 20 та в яблучко.
3. 110 – влучання в сегменти з 10 по 20 та в яблучко.
4. 115 – влучання в сегменти з 15 по 20 та в яблучко. 5. Кожен гравець отримує очки, лише якщо влучив у вказане число на своєму кидку. В іншому випадку він не отримує очок.
  - Гравець з найвищим рахунком наприкінці гри є переможцем.

### **G17 Сорок один (040)**

1. Початковий рахунок – 40 очок. Кожного ходу гравець кидає кубик тричі на таких сегментах: 20, 19, 18, 17, 16, 15, «яблучко» та 41.
  - Влучення в будь-який з цих сегментів додає очки згідно зі звичайними правилами.
  - Якщо гравець промахається в будь-який з вибраних сегментів на трьох кидках, він вибуває з гри або його рахунок 40 зменшується вдвічі.
  - Останній з трьох кидків у ході повинен влучити в сегмент 41, інакше його рахунок зменшується вдвічі.
2. В кінці гри гравець з найвищим рахунком є переможцем.

### **G18 Подвійний даун (D40)**

1. Початковий рахунок — 40 очок. Гра продовжується в такому порядку: 15, 16 – влучення в будь-який сегмент вважається 1х; 17, 18 – вважається 2х; 19, 20, «яблучко» – вважається 3х.
2. Очки підсумовуються після кожного влучання. Якщо гравець промахається трьома дротиками за хід або вибуває з гри, його рахунок зменшується вдвічі.
3. В кінці гри гравець з найвищим рахунком стає переможцем.

### **G19 Gotcha (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)**

1. Випадковим чином вибирається пронумерований сегмент, який гравець повинен влучити максимум за 10 кидків.
2. Кожен гравець починає з рахунком 0. Після кожного влучання очки підсумовуються. Якщо гравець набирає рівно необхідну кількість очок, він виграє. Якщо він перевищує це число (це називається "вибуховий дротик"), його очки за цей хід не враховуються.
3. Якщо другий гравець набирає той самий рахунок, що й перший, другий гравець виграє, а рахунок першого гравця скидається до нуля.

### **G20 Великий Маленький — Простий (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

1. Випадковим чином вибирається пронумерований сегмент, який гравець повинен влучити. Кожен гравець має встановлену початкову точку. Коли очки досягають нуля, гравець вибуває з гри. Перший гравець повинен влучити в сегмент, визначений комп'ютером.
2. Якщо вони влучають у сегмент першим або другим дротиком, вони вибирають новий точковий сегмент останнім дротиком. Якщо вони промахуються, другий гравець вибирає цей сегмент. Якщо гравець промахується в призначений сегмент протягом трьох дротиків, він втрачає 1 очко.
3. Дозволені одинарні, подвійні або потрійні сегменти.
4. Останній гравець, що залишився в грі, перемагає.

### **G21 Великий Маленький — Важкий (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

1. Випадковим чином вибирається пронумерований сегмент, який гравець повинен влучити максимум за 10 кидків.
2. Кожен гравець має встановлену початкову точку. Коли очки досягають нуля, гравець вибуває. Перший гравець повинен влучити в сегмент, визначений комп'ютером.
3. Якщо вони влучають у сегмент першим або другим кидком, вони вибирають новий сегмент для очків своїм останнім кидком. Якщо вони промахуються, другий гравець вибирає цей сегмент. Якщо гравець промахується у визначений сегмент протягом 3 кидків, він втрачає 1 очко. Гравець повинен влучити у визначений сегмент або сегмент з таким самим значенням очок в одиночному, подвійному або потрійному кидку.
4. Останній гравець, що залишився в грі, перемагає.

### **G22 Вбивця (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

1. Випадковим чином вибирається пронумерований сегмент, який гравець повинен влучити максимум за 10 кидків.
2. Після початку гри на дисплеї гравцеві пропонується вибрати свій власний сегмент для підрахунку очок. Перший влучений сегмент стає його сегментом. Потім натисніть кнопку NEXT, щоб дозволити наступному гравцеві вибрати свій сегмент. Після того, як усі гравці вибрали свої сегменти, гра починається. Сегмент, вже зайнятий іншим гравцем, не може бути вибраний.
3. Гра починається після вибору сегментів. Тільки гравець, який влучив у свій власний сегмент, може стати «влучником». Влучник може атакувати сегменти інших гравців.
4. Якщо інший влучник влучив у сегмент іншого гравця, цей гравець втрачає 1 очко. Рахунок відображається на екрані.
5. Якщо Влучник влучив у свій власний сегмент, він втрачає статус Влучника та 1 очко.
6. Влучник намагається влучити в сегменти інших гравців, щоб знищити їх. Влучення в сегмент, що підраховує очко, активує повідомлення «Так»; в іншому випадку — повідомлення «Ні».
7. Вбивця може влучити лише у свій сегмент або сегмент іншого гравця.
8. Останній гравець, що залишився в грі, перемагає.
9. У цій версії можуть грати до двох додаткових гравців.

### **G23 Вбивця – Подвійний (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)**

1. Випадковим чином вибирається пронумерований сегмент, який гравець повинен влучити максимум за 10 кидків.
2. Після початку гри на дисплеї з'являється повідомлення «SLT» (Вибрати), що пропонує гравцеві вибрати свій власний сегмент, що підраховує очко. Перший влучений сегмент стає його сегментом. Потім натискається кнопка NEXT, щоб наступний гравець міг вибрати свій сегмент. Після того, як усі гравці вибрали свої сегменти, гра починається.
3. Влучним може стати лише гравець, який влучив у свій сегмент. Вбивця може атакувати сегменти інших гравців.
4. Якщо вбивця потрапляє в сегмент іншого гравця, цей гравець втрачає 1 очко. Рахунок може бути відображений на екрані.
5. Якщо вбивця потрапляє у свій власний сегмент, він втрачає статус вбивці та 1 очко.
6. Вбивця намагається вразити сегменти інших гравців, щоб знищити їх. Влучення в сегмент, що підраховує очки, призводить до повідомлення «Так»; в іншому випадку відображається повідомлення «Ні».
7. Також можна вибрати подвійний сегмент (207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) як сегмент «вбивці».
8. Перемагає останній гравець, що залишився.
9. У цій версії можуть грати максимум два додаткових гравців.

### **G24 Вбивця – Потрійний (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)**

1. Випадковим чином вибирається пронумерований сегмент, який гравець повинен влучити максимум 10 разів.
2. Після початку гри на дисплеї гравцеві пропонується вибрати свій власний сегмент для нарахування очок. Перший влучений сегмент стає його сегментом. Потім натискається кнопка NEXT, що дозволяє наступному гравцеві вибрати свій сегмент. Після того, як усі гравці вибрали свої сегменти, гра починається.
3. Тільки гравець, який влучив у свій власний сегмент, може стати Вбивцею. Вбивця може атакувати сегменти інших гравців.
4. Якщо Вбивця влучає в сегмент іншого гравця, цей гравець втрачає 1 очко. Рахунок може бути відображений на екрані.
5. Якщо Вбивця влучає у свій власний сегмент, він втрачає статус Вбивці та 1 очко. Влучний влучний сегмент, влучаючи в сегмент іншого гравця, призводить до втрати цього гравця 1 очка.
6. Влучення в сегмент, що підраховує очко, викликає повідомлення «Так»; в іншому випадку — повідомлення «Ні».
7. Ви також можете вибрати потрійний сегмент (307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) як сегмент «вбивці».
8. Перемагає останній гравець, що залишився в грі.
9. У цій версії можуть грати до двох додаткових гравців.

### **G25 Shoot Out (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

1. Випадковим чином вибирається пронумерований сегмент, який гравець повинен влучити максимум за 10 кидків.
2. Комп'ютер може випадковим чином вибрати сегмент — у гравця є 10 секунд, щоб влучити в нього. Якщо час таймера закінчується, спроба скасовується. Влучення призводить до повідомлення «Так», промах — до повідомлення «Ні».
3. Влучання в одинарний, подвійний або потрійний сегмент призводить до втрати 1 очка.
4. Перший гравець, який досягне 0 очок, є переможцем.

### **G26 Перемога над ногами (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

1. Випадковим чином вибирається числовий сегмент, який гравець повинен влучити максимум за 10 кидків.
2. Кожен гравець намагається набрати більше очок, ніж гравець перед ним.  
Якщо рахунок гравця дорівнює або менший за рахунок попереднього гравця, він втрачає 1 очко.
3. Пропуски заборонені – якщо гравець не кидає, він повинен натиснути «Старт» і втратити 1 очко.
4. Коли рахунок гравця досягає нуля, він вибуває з гри.
5. Перемагає останній гравець, що залишився. 6. У цій версії можуть грати до двох додаткових гравців.

### **G27 Ноги під дротиками (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)**

1. Випадковим чином вибирається числовий сегмент, який гравець повинен влучити максимум 10 разів.
2. Кожен гравець намагається набрати менший бал, ніж гравець перед ним – якщо його бал дорівнює або вищий, він втрачає 1 очко.
3. Без пропусків – якщо гравець промахується, він повинен натиснути «Старт» і втрачає 1 очко.
4. Коли бал гравця досягає нуля, він вибуває з гри.
5. Перемагає останній гравець, що залишився.
6. У цій версії можуть грати до двох додаткових гравців.

### **ЧИЩЕННЯ ТА ДОГЛЯД:**

- Обережно витріть мішень для дартсу пилососом зі щільною насадкою або використовуйте м'яку щітку. - Ви також можете продути отвори стисненим повітрям (спрей), щоб видалити пил та частинки з отворів для дартсу.
- Використовуйте злегка вологу (не мокру!) м'яку тканину з мікрофібри.
- Для очищення використовуйте м'який розчин води з кількома краплями засобу для миття посуду.
- Не використовуйте сильні мийні засоби, спирт або розчинники – вони можуть пошкодити пластик або написи.
- Переконайтеся, що мішень для дартсу повністю суха, перш ніж знову підключати її до джерела живлення.

### **ПРАВИЛА БЕЗПЕКИ:**

- Використовуйте за призначенням – ця мішень для дартсу призначена лише для гри в дартс у приміщенні.
- Встановіть мішень для дартсу на стійкій, рівній поверхні, на висоті, придатній для гри, дотримуючись безпечної відстані від гравців та глядачів.
- Дотримуйтесь дистанції – під час кидка поруч із мішенню для дартсу має бути лише той, хто кидає.
- Захист очей та обличчя – не спрямовуйте дротики на людей або тварин. - Діти повинні грати лише під наглядом дорослих – дротики можуть спричинити травми.
- Уникайте вологи – не використовуйте мішень для дартсу при високій вологості та не піддавайте його впливу води.

### **ІНФОРМАЦІЯ ПРО БАТАРЕЙКИ ТА АКУМУЛЯТОРНІ БАТАРЕЇ**

- Зберігайте батарейки/аккумуляторні батареї в недоступному для дітей місці.
- Не зберігайте батарейки/аккумуляторні батареї у легкодоступних місцях, оскільки існує ризик їх проковтування дітьми або домашніми тваринами. У разі проковтування негайно зверніться до лікаря.
- Протікання або пошкодження батарей/аккумуляторних батарейок можуть спричинити опіки при контакті зі шкірою; тому завжди використовуйте відповідні захисні рукавички під час роботи з ними.
- Не допускайте короткого замикання, розбирання та не кидайте батарейки/аккумуляторні батареї у вогонь. Існує ризик вибуху!
- Не перезаряджайте стандартні одноразові батарейки, оскільки існує ризик вибуху! Заряджайте лише батарейки, призначені для цієї мети, за допомогою відповідного зарядного пристрою. - Заряджайте батарейки перед тим, як вставляти їх у виріб.
- Заряджайте батарейки лише під наглядом дорослих.
- Не змішуйте лужні, стандартні (вуглецево-цинкові) та перезаряджувані (нікель-кадмієві) батарейки.
- Ніколи не змішуйте нові та старі батарейки.
- Не змінюйте шнури живлення – це може спричинити коротке замикання.
- Виймайте розряджені батарейки з виробу.
- Не викидайте використані батарейки у несортовані відходи!
- Батареї слід утилізувати відповідно до інструкцій щодо утилізації небезпечних електронних відходів.
- Якщо батарейки не утилізувати належним чином, небезпечні речовини можуть становити ризик для здоров'я людини або навколишнього середовища. Переробка матеріалів допомагає зберегти природні ресурси.
- Завжди вставляйте батарейки/аккумуляторні батареї з правильною полярністю (плюс/+ та мінус/-).
- Тип джерела живлення у виробі: DC 6V.

**Інформація для споживачів щодо поводження з використаним електричним та електронним обладнанням:**

Відходи електричного та електронного обладнання не можна викидати разом з іншими побутовими відходами. Таке обладнання слід збирати вибірково, як зазначено у доданому маркуванні — перекресленому контейнері для відходів на колесах. Недотримання цього правила, що призводить до неправильної утилізації використаного обладнання, може становити загрозу для навколишнього середовища та здоров'я людини через наявність в обладнанні небезпечних компонентів, таких як електропроводка, пластик, вимикачі тощо. Щоб уникнути цього ризику, ці компоненти слід збирати та належним чином переробляти спеціалізованими компаніями. Самостійне розбирання використаного обладнання заборонено. Домогосподарства відіграють важливу роль у сприянні повторному використанню та відновленню, включаючи переробку, використаного обладнання. Цього досягають, зокрема, завдяки активній участі в системах збору відходів.



# BG

Дами и господа, благодарим ви, че закупихте нашия продукт!

Моля, прочетете следните инструкции преди употреба

за правилно използване на продукта. Моля, дръжте това ръководство включено  
бъдеще и да спазва препоръките му, тъй като неспазването им може да представлява заплаха за живота или здравето.

## Важно: ЗАПАЗЕТЕ ЗА БЪДЕЩИ СПРАВКИ!

- Моля, прочетете изцяло преди употреба и следвайте всички инструкции в ръководството.
- Не използвайте продукта, ако някоя част липсва или е повредена.
- Моля, запазете това ръководство за бъдещи справки.

## СПЕЦИФИКАЦИИ:

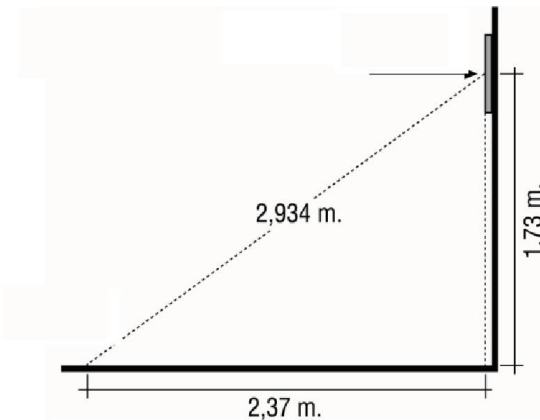
- Размери на продукта: 51x67x7 см
- Диаметър на зоната за отбелязване на точки: 35 см
- Брой играчи: 1-16 играчи
- Брой LED дисплеи: 4
- Брой игри: 27 игри и 243 вариации
- Автоматично пестене на енергия с вградена памет
- Звук с 8-степенно регулиране на силата на звука
- Английски глас
- DC захранване
- Комплектът включва: 6 стрелички и 50 допълнителни върха, адаптер

## ХАРАКТЕРИСТИКИ:

Тази модерна електронна дартс миша е чудесен избор за тези, които обичат състезанията и забавленията. Оборудвана с 4 червено осветени LED дисплея, електронното отбелязване на точки елиминира необходимостта от ръчно водене на резултата – дъската автоматично записва попаденията. Захранва се от 6V DC захранване и автоматично превключва в режим на пестене на енергия след 10 минути неактивност.

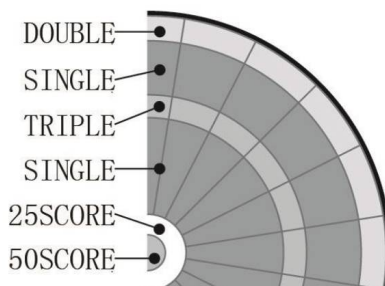
## ИНСТРУКЦИИ ЗА МОНТАЖ:

Изберете място с приблизително 3 метра свободно пространство пред мишата. Монтирайте дартс-а така, че разстоянието от пода до центъра да е 1,73 метра, и след това го закрепете здраво към стената. Играчите трябва да стоят на 2,37 метра от дартс-а по време на игра.



## Правила за отчитане на точки

- Единичен сегмент - "Единичен" - една база
- Двоен сегмент - "Двоен" - две бази
- Троен сегмент - "Троен" - три бази
- Цел - 25 точки
- Двоен Цел - 50 точки



## Инструкции за работа

1. Натиснете бутона POWER – след като чуете мелодията, устройството влиза в режим на готовност за игра.
2. Използвайте бутона GAME, за да изберете игра (G01—G27). Бутонът GAME може да се използва и за излизане от играта и връщане в главното меню.
3. Бутонът OPTION/SCORE се използва за избор на подигри в избраната игра (G01—G27) и за проверка на текущите резултати на играчите по време на играта.
4. Използвайте бутона PLAYER & TEAM / ELIMINATE, за да изберете броя играчи, отбори или режим на игра срещу компютъра (известен още като кибер мач), преди да започнете играта. Този бутон се използва и за нулиране или рестартиране на текущия резултат по време на играта.
5. Бутонът DOUBLE / MISS се използва за активиране на функциите "double" и "master" (в игра G02) и функцията "miss" по време на играта.
6. Бутонът HANDICAP се използва за задаване на нивото на трудност за всеки играч. Натиснете PLAYER & TEAM / ELIMINATE, за да изберете играч, след което натиснете HANDICAP, за да зададете определения му резултат. Това ви позволява да зададете начални точки за всички играчи.
7. Бутонът SOUND се използва за регулиране на силата на звука.
8. Бутонът START / NEXT се използва за стартиране на играта и преминаване към следващия играч.

## ЗВУКОВИ ИНДИКАЦИИ:

- Лазер – звук, който се възпроизвежда след удряне на сегмента за отбелязване на точки.
- Double – звук, който се възпроизвежда след удряне на сегмента за двойно отбелязване на точки.
- Троен – звук, който се възпроизвежда след уцелване на тройния сегмент за отбелязване на точки.
- Резултат – съобщение, което обявява, че играчът е отбелязал точки.
- Затворен – звук, който се възпроизвежда при затваряне на сегментите за отбелязване на точки.
- Отворен – звук, който се възпроизвежда при отваряне на сегментите за отбелязване на точки.
- Твърде висок – звук, който се възпроизвежда, когато резултатът отбоява до 0.
- Победител – звук, който се възпроизвежда, когато победителят е определен.
- Цел – звук, който се възпроизвежда след уцелване на центъра на дъската.
- Музика – звук, който обявява преминаването към следващия играч, след като предишният играч е хвърлил три стрелички.

## ИНСТРУКЦИИ ЗА ИГРАТА:

### G01 Броене нагоре (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)

1. Резултатът на всеки играч се брои от 0, като се сумират точките за всяко попадение. Първият играч, достигнал определения резултат, е победител.
2. След като победителят бъде определен, останалите играчи могат да продължат да играят, докато всички играчи не приключат.

### G02 Обратно броене (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

1. Резултатът на всеки играч се изважда от зададения начален номер. Първият играч, който достигне 0, е победител.
2. Играчите могат да избират различни режими на игра, използвайки бутона DOUBLE IN/OUT:
  - Std – STANDARD.
  - Din – "Double In" – режим, в който играта започва само след достигане на сегмент с двойна точка.

## РЕЖИМИ НА ИГРАТА:

- Dou – Double Out – В този режим играта може да завърши само с уцелване на сегмент с двойна точка. Съобщение за неправилно уцелване се показва и ако условието не е изпълнено.
- Dio – Double In/Out – В този режим играта може да започне и да завърши само след уцелване на сегмент с двойна точка.
- Ain – Master In – Играта започва само след уцелване на сегмент с двойна или тройна точка.
- AiD – Master In / Double Out – Играта започва след уцелване на сегмент с двойна или тройна точка и завършва с сегмент с двойна точка. Ако резултатът на играча падне до "1" по време на игра, това се нарича "претоварване с точки" и този рунд не се брои.
- Aou – Master Out – Играта приключва след уцелване на сегмент с двойна или тройна точка. Ако резултатът на играча падне до "1", това се нарича "burst dart" и играчът не печели точки за този рунд, запазвайки резултата си от предишния рунд.
- Dia – Double In / Master Out – Играта започва с двоен удар и завършва с двоен или троен удар. Ако резултатът на играча падне до "1", рундът не се брои.
- Aio – Master In / Master Out – Играта започва с двоен или троен удар и завършва по същия начин. Ако резултатът на играча падне до "1", това се нарича "burst dart" и играчът не печели точки за този рунд, запазвайки резултата си от предишния рунд.

### G03 Кръгов часовник (5, 10, 15, 20)

1. Уцелването на някой от следните сегменти носи точки:
  - "5" – единичен: 5 точки
  - "10" – единичен: 10 точки
  - "15" – единичен: 15 точки
  - "20" – единичен: 20 точки
2. Играчите печелят точки само за уцелване на правилните сегменти.
3. Играчите следват инструкциите на компютъра (символът "01" показва единичен сегмент). Правилният удар води до съобщение "Да", докато неправилният удар води до съобщение "Не".

### G04 Кръгъл часовник – Двоен (205, 210, 215, 220)

1. Играта се оценява само чрез удряне на сегменти с двоен брой точки:
  - "205" – двоен сегмент: 5 точки

- "210" – двоен сегмент: 10 точки
- "215" – двоен сегмент: 15 точки
- "220" – двоен сегмент: 20 точки

2. Играчите следват инструкциите на компютъра – правилният отговор води до съобщение "Да", неправилният отговор води до съобщение "Не".

### G05 Кръгъл часовник – Троен (305, 310, 315, 320)

1. Играта се оценява само чрез уцелване на сегменти с тройни точки:

- "305" – троен сегмент: 5 точки
- "310" – троен сегмент: 10 точки
- "315" – троен сегмент: 15 точки
- "320" – троен сегмент: 20 точки

2. Играчите следват инструкциите на компютъра – правилният удар води до съобщение „Да“, а неправилният удар води до съобщение „Не“.

### G06 Прост крикет (000, 020, 025)

1. Активни са само сегменти 15, 16, 17, 18, 19, 20 и окото на бика (центърът на дъската).

2. Играчът, който уцели всеки от необходимите сегменти три пъти, печели. ◦ Уцелването на сегмент с една точка се брои за 1 път

◦ Уцелването на сегмент с две точки се брои за 2 пъти

◦ Уцелването на сегмент с три точки се брои за 3 пъти

3. Режими на игра:

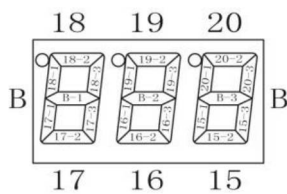
◦ 000 – Можете да уцелите всеки от сегментите 15, 16, 17, 18, 19, 20 и мишената; няма определен ред.

◦ 020 – Играта започва след трикратно уцелване на сегмент 20, след което трябва да уцелите 19, 18, 17, 16, 15 и сърцето

(център на целта). ◦ 025 – Играта започва след трикратно уцелване на мишената. След това трябва да уцелите 15, 16, 17, 18,

19 и 20. 4. Всеки сегмент има присвоен LED индикатор (както е показано на диаграмата). След като сегмент бъде уцелен,

светодиодът се изключва.



### G07 Крикет с точки (E00, E20, E25)

1. Активни са само сегменти 15, 16, 17, 18, 19, 20 и мишената.

2. Играчът, който уцели всеки от необходимите сегменти три пъти, печели.

◦ Уцеляването на сегмент с една точка се брои за 1 път.

◦ Уцеляването на сегмент с две точки се брои за 2 пъти.

3. E00 – Всеки от сегментите 15, 16, 17, 18, 19, 20 и мишената (центърът на целта) може да бъде уцелен, без определен ред.

• E20 – Играта започва след трикратно уцеляване на сегмент 20. След това се уцеляват 19, 18, 17, 16, 15 и мишената в този

ред. • E25 – Играта започва след трикратно уцеляване на мишената. След това играчите трябва да уцелят 15, 16, 17, 18, 19 и 20 в този ред.

4. Всеки сегмент за отбелязване на точки е „отворен“ и може да бъде отбелязан само след като играч го е уцелил три пъти.

След като го уцелят три пъти, сегментът става „затворен“ и не може да се прави по-нататъшно отбелязване на точки, ако всички играчи са го затворили.

5. Играчите хвърлят три хвърляния на свой ход, след което преминават към фазата „Отваряне“ и отбелязване на точки.

6. Ако други играчи пропуснат три хвърляния, те могат да продължат и да се опитат да отбележат точки в собствените си сегменти.

7. Ако всички играчи уцелят един и същ сегмент в един ход, той става „затворен“ и не може да се прави по-нататъшно отбелязване на точки в други сегменти.

8. След като всички сегменти са затворени, играчът с най-висок резултат печели.

### G08 Крикет „Cut Throat“ (C00, C20, C25)

1. Играта е валидна, когато бъде уцелен някой от сегментите 15, 16, 17, 18, 19, 20 и мишената.

2. Първият играч, който уцели всеки от изброените сегменти три пъти, печели.

◦ Уцеляването на единичен сегмент се брои за 1 път

◦ Уцеляването на двоен сегмент се брои за 2 пъти

◦ Уцеляването на троен сегмент се брои за 3 пъти

3. C00 – Всеки от сегментите 15, 16, 17, 18, 19, 20 и мишената може да бъде уцелен, без определен ред. • C20 – Играта започва след уцеляване на сегмент 20 три пъти, след което уцеляване на 19, 18, 17, 16, 15 и мишената в този ред.

• C25 – Играта започва след три удряния в мишената, след което удря 15, 16, 17, 18, 19 и 20 в този ред.

4. Всеки играч трябва да удря сегмента за отбелязване на точки три пъти, за да го „отвори“ и да позволи отбелязване на точки.

5. Всички точки, отбелязани от играч, се добавят към резултатите на опонентите му (обратно отбелязване на точки).

6. Всеки играч трябва да удря сегмента три пъти, за да има право да отбелязва точки в него.

7. Ако опонентът пропусне сегмента три пъти, играчът може да продължи да удря „отворения“ сегмент, за да увеличи резултата си.

8. След като всички играчи удряха сегмент три пъти, той се „затваря“ и не е възможно по-нататъшно отбелязване на точки. След това трябва да се избере друг сегмент.
9. След като всички сегменти са затворени, играчът с най-малко точки печели (за разлика от традиционния крикет).

### **G09 Крикет с двоен резултат (D00, D20, D25)**

Ако играчите желаят да „отворят“ сегмент, първото хвърляне трябва да уцели сегмента с двоен резултат. След това се играе по правилата на Крикет с резултат.

### **G10 Крикет с бутване на стотинка (P00, P20, P25)**

Тази игра е подобна на Крикет, но се използват само сегменти от 15 до 20 и бича.

Играта използва сегменти 15, 16, 17, 18, 19, 20 и бича. Целта е да се уцели всяко число три пъти, преди да се премине към следващото. • Уцеляване на единичен сегмент = 1 точка

• Уцеляване на двоен сегмент = 2 точки

• Уцеляване на троен сегмент = 3 точки

Ако играч отбележи повече от 3 точки в дадено число, излишните точки се прехвърлят към следващото число.

Първият играч, който отбележи 3 точки във всички числа, печели.

(Забележка: Играта изисква поне два хода, а често и повече.)

#### **Подробни правила:**

1. Играта се прилага само за сегменти 15, 16, 17, 18, 19, 20 и мишената. Точки се присъждат на следващия играч в рамките на три хвърляния.
2. Първият играч, който уцели необходимите три хвърляния в даден сегмент, го затваря:
  - Уцелването на единичен сегмент се брои за 1 удар
  - Уцелването на двоен сегмент се брои за 2 удара
  - Уцелването на троен сегмент се брои за 3 удара
3. P00 – Можете да уцелите който и да е от сегментите 15, 16, 17, 18, 19, 20 и мишената, без определен ред. 4. P20 – Играта започва след уцелване на сегмент 20 три пъти, след което уцелване на 19, 18, 17, 16, 15 и мишената в този ред.
5. P25 – Играта започва след три уцелвания в целта, след което се уцелват 15, 16, 17, 18, 19 и 20 в този ред.
6. Всеки сегмент има три LED индикатора. При уцелване, един светодиода се изключва. Когато и трите светодиода в сегмента изгаснат, сегментът се затваря.
7. Първият играч, който изключи всички светодиоди във всички сегменти, печели.

### **G11 Scram Cricket (A00)**

Scram Cricket е разновидност на Cricket. Състои се от два рунда.

#### **ПРАВИЛА:**

1. Играта се играе само с двама играчи и се състои от два рунда. 2. Първият рунд е разделен на две части:
  - Част първа: Играчът затваря сегменти 15–20 и 25 („цела“).
  - Част втора: Докато сегменти 15–20 и 25 са отворени, другият играч печели точки, като уцелва тези сегменти.
  - След като всички сегменти са затворени, играчите сменят ролите си.
3. Вторият рунд протича по подобен начин, но с обърнати роли.
4. След приключване на втория рунд, играчът с най-висок резултат печели.

### **G12 Голф (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)**

1. Играта използва следните сегменти: 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90.
2. Играчът трябва да уцели сегменти, номерирани от 1 до 18, в правилния ред (напр. сегмент 1 в първия рунд, сегмент 2 във втория рунд и т.н.).
  - Ако уцелването е правилно, ще се покаже съобщението "ДА".
  - Ако не, ще се покаже съобщението "НЕ".
3. Целта е да се постигне възможно най-нисък резултат.
  - Ако в даден рунд бъдат пропуснати три стрелички, това се счита за „лоша стреличка“ и се начислява наказателна точка.

#### **Оценяване:**

- Уцелване на сегмент с три точки = 1 точка (Стрелица „Орел“)
- Уцелване на сегмент с две точки = 2 точки (Стрелица „Птица“)
- Уцелване на сегмент с една точка = 3 точки

Можете да използвате произволен брой от 3-те стрелички в рунд, но само последната стреличка ще се брои за оценка.

4. Ако уцелите сегмент с една точка с първата си стреличка и спечелите 3 точки, можете да продължите към следващия рунд. Ако обаче искате да постигнете по-нисък резултат, можете да продължите да хвърляте – ако обаче останалите две стрелички пропуснат, ще получите наказание от 5 точки.

5. Играчът, който достигне избрания брой точки, се елиминира от играта. Когато всички играчи са елиминирани или са изиграни всичките 18 рунда, играчът с най-нисък резултат е победител.

### **G13 Бинго (132, 141, 168, 189)**

1. Номерата на сегментите ще бъдат показани на случаен принцип. Първият играч, който съвпадне с всички числа три пъти, печели. Ако съвпадението е правилно, ще се появи съобщение „Да“; в противен случай, съобщението „Не“.
2. Последователности на съвпаденията за всеки режим на игра:
  - 132 – съвпадение на следните числа в последователност: 15, 4, 8, 14, 3
  - 141 – съвпадение на следните числа в последователност: 17, 13, 9, 7, 1
  - 168 – съвпадение на следните числа в последователност: 20, 16, 12, 6, 2

- 189 – съвпадение на следните числа в последователност: 19, 10, 18, 5, 11
- 3. Играчът трябва да съвпадне всяко число в последователността три пъти, преди да премине към следващото число. ◦  
Уцелване на сегмент с единична точка = 1 път

#### **G14 Hi—Score (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

1. Играта е валидна, когато бъде уцелен произволен сегмент с точки.
2. (03, 05 ... 21) избира общия брой ходове в играта. Всеки играч има 3 хвърляния на ход.
3. Точкуване:
  - Уцелване на сегмент с единична точка = X1
  - Уцелване на сегмент с двойна точка = X2
  - Уцелване на сегмент с тройна точка = X3
4. След като всички ходове са завършени, играчът с най-висок резултат печели.

#### **G15 Всички пет (31, 41, 51, 61, 71, 81, 91)**

(Забележка: Ако не бъдат намерени стрелички, натиснете бутона "ПРОПУСК".)

1. Във всеки рунд играчът трябва да постигне общ резултат, кратен на 5. Всяка "петица" се брои за една точка.
- Пример: Ако играч уцели сегменти от 2, 8 и 5 точки в един рунд, общият резултат е 15.  $15 \div 5 = 3$ , така че играчът печели 3 точки.
2. Точки не се присъждат, ако:
  - a) Общият резултат от трите хвърляния не се дели на 5.
  - b) Играчът пропуска третото хвърляне, въпреки че сумата от първите две хвърляния се дели на 5.
3. Победител е играчът, който получава резултати от следните сегменти: 31, 41, 51, 61, 71, 81, 91.
4. Точките, спечелени във всеки рунд, се делят на 5. Резултатите след делението се сумират и победител е първият играч, който получи необходимите стойности на сегментите (31, 41, 51, 61, 71, 81, 91). Случаи, в които точки не се присъждат:
  - a) Резултатът след три хвърляния не се дели на 5.
  - b) Последното хвърляне е пропуснато, дори ако общият брой точки от първите две хвърляния се дели на 5. В този случай играчът трябва да натисне бутона NEXT, за да завърши хода.

#### **G16 Шанхай (101, 105, 110, 115)**

1. 101 – уцелване на сегментите от 1 до 20 и мичето за отбелязване на точки.
2. 105 – уцелване на сегментите от 5 до 20 и мичето.
3. 110 – уцелване на сегментите от 10 до 20 и мичето.
4. 115 – уцелване на сегментите от 15 до 20 и мичето.
5. Всеки играч печели точки само ако уцели определеното число при хвърлянето си. В противен случай не получава точки.
- Играчът с най-висок резултат в края на играта е победител.

#### **G17 Четиридесет и едно (040)**

1. Началният резултат е 40 точки. Всеки ход играчът хвърля зарче три пъти на следните сегменти: 20, 19, 18, 17, 16, 15, „бик“ и 41.
  - Уцелването на който и да е от тези сегменти добавя точки съгласно нормалните правила.
  - Ако играч пропусне някой от избраните сегменти при три хвърляния, той се елиминира от играта или резултатът му от 40 се намалява наполовина.
  - Последното от трите хвърляния в ход трябва да уцели сегмент 41, в противен случай резултатът му се намалява наполовина.
2. В края на играта играчът с най-висок резултат е победител.

#### **G18 Удвояване (D40)**

1. Началният резултат е 40 точки. Играта продължава в следния ред: 15, 16 – уцелването на който и да е сегмент се брои за 1x; 17, 18 – брои се за 2x; 19, 20, „бик“ – брои се за 3x.
2. Точките се сумират след всяко попадение. Ако играч пропусне три стрелички в ход или бъде елиминиран от играта, резултатът му се намалява наполовина.
3. В края на играта играчът с най-висок резултат е победител.

#### **G19 Gotcha (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)**

1. На случаен принцип се избира номериран сегмент, който играчът трябва да уцели с максимум 10 хвърляния.
2. Всеки играч започва с резултат 0. След всяко попадение точките се сумират. Ако играч достигне точно необходимия брой точки, той печели. Ако надвиши този брой (нарича се „burst dart“), точките му за този ход не се броят.
3. Ако вторият играч достигне същия резултат като първия, вторият играч печели и резултатът на първия играч се нулира.

#### **G20 Голямо малко — Просто (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

1. На случаен принцип се избира номериран сегмент, който играчът трябва да уцели. Всеки играч има определена начална точка. Когато точките достигнат нула, играчът се елиминира от играта. Първият играч трябва да уцели сегмента, определен от компютъра.
2. Ако уцели сегмент с първата или втората стреличка, той избира нов точков сегмент с последната стреличка. Ако пропусне, вторият играч избира този сегмент. Ако играч пропусне определения сегмент в рамките на три стрелички, губи 1 точка.
3. Разрешени са единични, двойни или тройни сегменти.
4. Последният играч, останал в играта, печели.

### **G21 Голяма Малка — Трудна (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

1. На случаен принцип се избира номериран сегмент, който играчът трябва да уцели с максимум 10 хвърляния.
  2. Всеки играч има определена начална точка. Когато точките достигнат нула, играчът е елиминиран. Първият играч трябва да уцели сегмента, определен от компютъра.
  3. Ако уцели сегмент при първото или второто хвърляне, той избира нов точков сегмент при последното си хвърляне. Ако пропусне, вторият играч избира този сегмент. Ако играч пропусне определения сегмент в рамките на 3 хвърляния, той губи 1 точка.
- Играчът трябва да уцели определения сегмент или сегмент със същата точкова стойност в единичен, двоен или троен залп.
4. Последният играч, останал в играта, печели.

### **G22 Убиец (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

1. На случаен принцип се избира номериран сегмент, който играчът трябва да уцели с максимум 10 хвърляния.
  2. След като играта започне, дисплейт подканва играча да избере свой собствен сегмент за отбелязване на точки. Първият уцелен сегмент става негов сегмент. След това натиснете бутона NEXT, за да позволите на следващия играч да избере своя сегмент. След като всички играчи са избрали своите сегменти, играта започва. Сегмент, вече зает от друг играч, не може да бъде избран.
  3. Играта започва след като сегментите са избрани. Само играч, който уцели собствения си сегмент, може да стане „убиец“. Убиецът може да атакува сегментите на други играчи.
  4. Ако друг убиец уцели сегмента на друг играч, този играч губи 1 точка. Резултатът се показва на екрана.
  5. Ако Убиецът уцели собствения си сегмент, той губи статуса си на Убиец и губи 1 точка.
  6. Убиецът се опитва да уцели сегментите на други играчи, за да ги елиминира.
- Удрянето на сегмент за отбелязване на точки задейства съобщение „Да“; в противен случай съобщение „Не“.
7. Убиецът може да удря само собствения си сегмент или сегмента на друг играч.
  8. Последният играч, останал в играта, печели.
  9. В тази версия могат да играят до двама допълнителни играчи.

### **G23 Убиец – Двоен (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)**

1. На случаен принцип се избира номериран сегмент, който играчът трябва да удря с максимум 10 хвърляния.
  2. След като играта започне, на дисплея се появява съобщението „SLT“ (Избор), което подканва играча да избере свой собствен сегмент за отбелязване на точки. Първият удрян сегмент става негов сегмент. След това се натиска бутонът NEXT, за да може следващият играч да избере своя сегмент. След като всички играчи са избрали своите сегменти, играта започва.
  3. Само играчът, който удря собствения си сегмент, може да стане убиец. Убиецът може да атакува сегменти на други играчи.
  4. Ако убиецът удари сегмент на друг играч, този играч губи 1 точка. Резултатът може да бъде показан на екрана.
  5. Ако убиецът удари собствения си сегмент, той губи статуса на убиец и губи 1 точка.
  6. Убиецът се опитва да удари сегменти на други играчи, за да ги елиминира.
- Удрянето на сегмента за отбелязване на точки води до съобщение „Да“; в противен случай се показва съобщение „Не“.
7. Възможно е също да изберете двоен сегмент (207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) като сегмент „убиец“.
  8. Последният оцелял играч печели.
  9. Максимум двама допълнителни играчи могат да играят в тази версия.

### **G24 Убиец – Троен (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)**

1. На случаен принцип се избира номериран сегмент, който играчът трябва да уцели с максимум 10 хвърляния.
2. След като играта започне, дисплейт подканва играча да избере свой собствен сегмент за оценка. Първият уцелен сегмент става негов сегмент. След това се натиска бутонът NEXT, което позволява на следващия играч да избере своя сегмент. След като всички играчи са избрали своите сегменти, играта започва.
3. Само играчът, който уцели собствения си сегмент, може да стане Убиец. Убиецът може да атакува сегменти на други играчи.
4. Ако Убиецът уцели сегмент на друг играч, този играч губи 1 точка. Резултатът може да бъде показан на екрана.
5. Ако Убиецът уцели собствения си сегмент, той губи статуса на Убиец и губи 1 точка. Убиец, уцеляващ сегмент на друг играч, кара този играч да загуби 1 точка.
6. Удрянето на сегмента за отбелязване на точка задейства съобщение „Да“; в противен случай, съобщение „Не“.
7. Можете също да изберете троен сегмент (307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) като сегмент „убиец“.
8. Последният играч, останал в играта, печели.
9. В тази версия могат да играят до двама допълнителни играчи.

### **G25 Shoot Out (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

1. Случайно се избира номериран сегмент, който играчът трябва да уцели с максимум 10 хвърляния.
2. Компютърът може да избере сегмент на случаен принцип – играчът има 10 секунди, за да го уцели. Ако таймерът изтече, опитът се анулира. Ударът води до съобщение „Да“, пропускът - до съобщение „Не“.
3. Удрянето на сегмент с единична, двойна или тройна точка води до загуба на 1 точка.
4. Първият играч, който достигне 0 точки, е победител.

### **G26 Крака над (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

1. Случайно се избира сегмент с число, който играчът трябва да уцели с максимум 10 хвърляния.
  2. Всеки играч се опитва да отбележи повече точки от играча преди него.
- Ако резултатът на играча е равен или по-нисък от резултата на предишния играч, той губи 1 точка.
3. Не се допускат пропускания – ако играч не хвърли, той трябва да натисне „Старт“ и да загуби 1 точка.
  4. Когато резултатът на играча достигне нула, той се елиминира от играта.
  5. Последният оцелял играч печели.
  6. В тази версия могат да играят до двама допълнителни играчи.

## **G27 Крака под (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)**

1. На случаен принцип се избира числов сегмент, който играчът трябва да уцели с максимум 10 стрелички.
2. Всеки играч се опитва да постигне по-нисък резултат от играча пред него – ако резултатът му е равен или по-висок, губи 1 точка.
3. Без пропускания – ако играч пропусне стреличка, трябва да натисне „Старт“ и да загуби 1 точка.
4. Когато резултатът на играча достигне нула, той се елиминира от играта.
5. Последният оцелял играч печели.
6. В тази версия могат да играят до двама допълнителни играчи.

### **ПОЧИСТВАНЕ И ПОДДРЪЖКА:**

- Внимателно почистете праха от дъската с прахосмукачка с накрайник за цепнатини или използвайте мека четка. - Можете също така да продухате съгъстен въздух (спрей) през отворите, за да отстраните праха и частиците от отворите за стрелички.
- Използвайте леко влажна (не мокра!) мека микрофибърна кърпа.
- За почистване използвайте мек разтвор на вода с няколко капки препарат за миене на съдове.
- Не използвайте силни препарати, алкохол или разтворители – те могат да повредят пластмасата или щампите.
- Уверете се, че мишената за дартс е напълно суха, преди да я свържете отново към захранването.

### **ПРАВИЛА ЗА БЕЗОПАСНОСТ:**

- Използвайте по предназначение – тази мишена за дартс е предназначена само за игра на открито.
- Монтирайте мишената за дартс върху стабилна, равна повърхност, на височина, подходяща за игра, като спазвате безопасно разстояние от играчите и зрителите.
- Спазвайте дистанция – само хвърлящият трябва да е близо до мишената за дартс по време на хвърляне.
- Защита за очите и лицето – не насочвайте дартс към хора или животни. - Децата трябва да играят само под наблюдението на възрастен – дартс може да причини нараняване.
- Избягвайте влага – не използвайте мишената за дартс при висока влажност и не я излагайте на вода.

### **ИНФОРМАЦИЯ ЗА БАТЕРИИТЕ И АКУМУЛАТОРНИТЕ БАТЕРИИ**

- Дръжте батериите/акумулаторните батерии далеч от деца.
- Не съхранявайте батерии/акумулаторни батерии на леснодостъпни места, тъй като съществува риск от поглъщане от деца или домашни любимци. При поглъщане, незабавно се консултирайте с лекар.
- Течашите или повредени батерии/акумулаторни батерии могат да причинят изгаряния при контакт с кожата; затова винаги носете подходящи предпазни ръкавици, когато боравите с тях.
- Не късо съединение, не разглобявайте и не хвърляйте батерии/акумулаторни батерии в огън. Съществува риск от експлозия!
- Не презареждайте стандартни батерии за еднократна употреба, тъй като съществува риск от експлозия! Презареждайте само батерии, предназначени за тази цел, като използвате подходящо зарядно устройство. - Зареждайте батериите, преди да ги поставите в продукта.
- Зареждайте батериите само под наблюдението на възрастен.
- Не смесвайте алкални, стандартни (въглерод-цинкови) и презареждащи се (никел-кадмиеви) батерии.
- Никога не смесвайте нови и стари батерии.
- Не променяйте захранващите кабели – това може да причини късо съединение.
- Извадете изтощените батерии от продукта.
- Не изхвърляйте използвани батерии в несортираните отпадъци!
- Батериите трябва да се изхвърлят в съответствие с указанията за изхвърляне на опасни електронни отпадъци.
- Ако батериите не се изхвърлят правилно, опасните вещества могат да представляват риск за човешкото здраве или околната среда. Рециклирането на материали помага за опазването на природните ресурси.
- Винаги поставяйте батериите/акумулаторните батерии с правилната полярност (плюс/+ и минус/-).
- Тип захранване в продукта: DC 6V.

### **Информация за потребителите относно боравенето с използвано електрическо и електронно оборудване:**

Отпадъците от електрическо и електронно оборудване не трябва да се изхвърлят с други битови отпадъци. Такова оборудване трябва да се събира селективно, както е указано от приложената маркировка - зачеркнат контейнер за отпадъци с колела. Неспазването на това правило, което води до неправилно изхвърляне на използвано оборудване, може да представлява заплаха за околната среда и човешкото здраве поради наличието на опасни компоненти в оборудването, като например електрически кабели, пластмаса, ключове и др. За да се избегне този риск, тези компоненти трябва да се събират и правилно обработват от специализирани фирми. Самостоятелното разглобяване на използвано оборудване е забранено. Домакинствата играят важна роля в приноса за повторната употреба и оползотворяването, включително рециклирането, на използвано оборудване. Това се постига по-специално чрез активно участие в системите за събиране на отпадъци.



# HR

**Dame i gospodo, zahvaljujemo vam što ste kupili naš proizvod!**  
**Prije uporabe pročitajte sljedeće upute**  
**za pravilnu upotrebu proizvoda. Molimo vas da zadržite ovaj priručnik**  
**budućnost i pridržavati se njegovih preporuka, jer nepoštivanje istih može predstavljati prijetnju životu ili zdravlju.**

## **Važno: SAČUVAJTE ZA BUDUĆU REFERENCU!**

- Prije uporabe u potpunosti pročitajte i slijedite sve upute u priručniku.
- Ne koristite proizvod ako bilo koji dio nedostaje ili je oštećen.
- Molimo sačuvajte ovaj priručnik za buduću upotrebu.

## **SPECIFIKACIJE:**

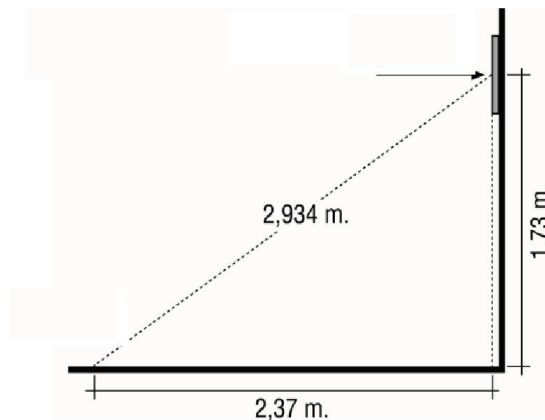
- Dimenzije proizvoda: 51x67x7 cm
- Promjer područja za bodovanje: 35 cm
- Broj igrača: 1-16 igrača
- Broj LED zaslona: 4
- Broj igara: 27 igara i 243 varijacije
- Automatska ušteda energije s ugrađenom memorijom
- Zvuk s 8-stupanjskom kontrolom glasnoće
- Engleski narativni tekst
- DC napajanje
- Set uključuje: 6 strelica i 50 dodatnih vrhova, adapter

## **KARAKTERISTIKE:**

Ova moderna elektronička meta za pikado odličan je izbor za one koji uživaju u natjecanju i zabavi. Opremljena s 4 crveno osvijetljena LED zaslona, elektroničko bodovanje eliminira potrebu za ručnim bilježenjem rezultata - ploča automatski bilježi pogotke. Napaja se napajanjem od 6V DC i automatski prelazi u način rada za uštedu energije nakon 10 minuta neaktivnosti.

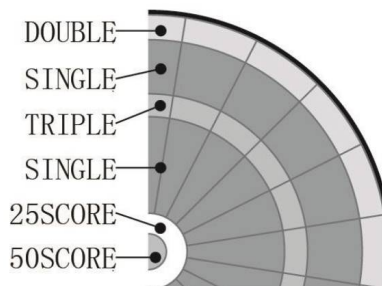
## **UPUTE ZA UGRADNJU:**

Odaberite mjesto s otprilike 3 metra slobodnog prostora ispred mete za pikado. Postavite pikado tako da udaljenost od poda do središta bude 1,73 metra, a zatim ga sigurno pričvrstite na zid. Igrači bi trebali stajati 2,37 metara od pikada tijekom igre.



## **Pravila bodovanja**

- Jedan segment - "Jedan" – jedna baza
- Dvostruki segment - "Dvostruki" – dvije baze
- Trostruki segment - "Trostruki" – tri baze
- Meta - 25 bodova
- Dvostruka meta - 50 bodova



## Upute za uporabu

1. Pritisnite tipku POWER – nakon što čujete melodiju, uređaj ulazi u stanje pripravnosti za igru.
2. Pomoću tipke GAME odaberite igru (G01—G27). Tipka GAME također se može koristiti za izlaz iz igre i povratak u glavni izbornik.
3. Tipka OPTION/SCORE koristi se za odabir podigara unutar odabrane igre (G01—G27) i za provjeru trenutnih rezultata igrača tijekom igre.
4. Koristite tipku PLAYER & TEAM / ELIMINATE za odabir broja igrača, timova ili načina igre protiv računala (također poznat kao cyber meč) prije početka igre. Ova se tipka također koristi za resetiranje ili ponovno pokretanje trenutnog rezultata bacanja tijekom igre.
5. Tipka DOUBLE / MISS koristi se za omogućavanje funkcija "double" i "master" (u igri G02) te funkcije "miss" tijekom igre.
6. Tipka HANDICAP koristi se za postavljanje razine težine za svakog igrača. Pritisnite PLAYER & TEAM / ELIMINATE za odabir igrača, a zatim pritisnite HANDICAP za postavljanje dodijeljenog rezultata. To vam omogućuje postavljanje početnih točaka za sve igrače.
7. Tipka SOUND koristi se za podešavanje glasnoće zvuka.
8. Tipka START / NEXT koristi se za pokretanje igre i prelazak na sljedećeg igrača.

## ZVUKOVNE INDIKACIJE:

- Laser – zvuk koji se reproducira nakon pogađanja segmenta za postizanje bodova.
- Double – zvuk koji se reproducira nakon pogađanja segmenta za postizanje bodova.
- Trostruko – zvuk koji se svira nakon pogađanja trostrukog segmenta za bodovanje.
- Rezultat – poruka koja objavljuje da je igrač osvojio bodove.
- Zatvori – zvuk koji se svira prilikom zatvaranja segmenata za bodovanje.
- Otvoreno – zvuk koji se svira prilikom otvaranja segmenata za bodovanje.
- Previsoko – zvuk koji se svira kada se rezultat odbrojava do 0.
- Pobjednik – zvuk koji se svira kada se odredi pobjednik.
- Metak – zvuk koji se svira nakon pogađanja središta ploče.
- Glazba – zvuk koji najavljuje prijelaz na sljedećeg igrača nakon što je prethodni igrač bacio tri strelice.

## UPUTE ZA IGROU:

### G01 Brojanje (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)

1. Rezultat svakog igrača broji se od 0, zbrajajući bodove za svaki pogodak. Prvi igrač koji dosegne zadani rezultat je pobjednik.
2. Nakon što se odredi pobjednik, preostali igrači mogu nastaviti igrati dok svi igrači ne završe.

### G02 Odbrojavanje (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

1. Rezultat svakog igrača oduzima se od postavljenog početnog broja. Prvi igrač koji dođe do 0 je pobjednik.
2. Igrači mogu odabrati različite načine igre pomoću tipke DOUBLE IN/OUT:
  - Std – STANDARD.
  - Din – "Double In" – način u kojem igra počinje tek nakon što se postigne segment dvostrukih bodova.

## NAČINI IGRE:

- Dou – Double Out – U ovom načinu rada, igra može završiti samo pogađanjem segmenta s dvostrukim bodovima. Poruka o netočnom pogotku također se prikazuje ako uvjet nije ispunjen.
- Dio – Double In/Out – U ovom načinu rada, igra može započeti i završiti samo nakon pogađanja segmenta s dvostrukim bodovima.
- Ain – Master In – Igra počinje tek nakon pogađanja segmenta s dvostrukim ili trostrukim bodovima.
- AiD – Master In / Double Out – Igra počinje nakon pogađanja segmenta s dvostrukim ili trostrukim bodovima i završava segmentom s dvostrukim bodovima. Ako igračev rezultat padne na "1" tijekom igre, to se naziva "preopterećenje bodovanjem" i ta se runda ne računa.
- Aou – Master Out – Igra završava nakon pogađanja segmenta s dvostrukim ili trostrukim bodovima. Ako igračev rezultat padne na "1", to se naziva "burst dart" i igrač ne osvaja bodove za tu rundu, zadržavajući rezultat iz prethodne runde.
- DiA – Double In / Master Out – Igra počinje dvostrukim udarcem i završava dvostrukim ili trostrukim udarcem. Ako igračev rezultat padne na "1", runda se ne računa.
- Aio – Master In / Master Out – Igra počinje dvostrukim ili trostrukim udarcem i završava na isti način. Ako igračev rezultat padne na "1", to se naziva "burst dart" i igrač ne osvaja bodove za tu rundu, zadržavajući svoj rezultat iz prethodne runde.

### G03 Sat za rundu (5, 10, 15, 20)

1. Pogađanje bilo kojeg od sljedećih segmenata donosi bodove:
  - "5" – pojedinačno: 5 bodova
  - "10" – pojedinačno: 10 bodova
  - "15" – pojedinačno: 15 bodova
  - "20" – pojedinačno: 20 bodova
2. Igrači osvajaju bodove samo za pogađanje ispravnih segmenata.
3. Igrači slijede upute računala (simbol "01" označava jedan segment). Točan pogodak rezultira porukom "Da", dok netočan pogodak rezultira porukom "Ne".

### G04 Okrugli sat – Dvostruki (205, 210, 215, 220)

1. Igra se boduje samo pogađanjem segmenata s dvostrukim bodovima:
  - "205" – dvostruki segment: 5 bodova
  - "210" – dvostruki segment: 10 bodova
  - "215" – dvostruki segment: 15 bodova
  - "220" – dvostruki segment: 20 bodova
2. Igrači slijede upute računala – točan pogodak rezultira porukom "Da", netočan pogodak rezultira porukom "Ne".

### G05 Okrugli sat – Trostruki (305, 310, 315, 320)

1. Igra se boduje samo pogađanjem segmenata s trostrukim bodovima:

- "305" – trostruki segment: 5 bodova
- "310" – trostruki segment: 10 bodova
- "315" – trostruki segment: 15 bodova
- "320" – trostruki segment: 20 bodova

2. Igrači slijede upute računala – točan pogodak rezultira porukom "Da", a netočan pogodak rezultira porukom "Ne".

### G06 Jednostavni kriket (000, 020, 025)

1. Aktivni su samo segmenti 15, 16, 17, 18, 19, 20 i metu (središte ploče).

2. Igrač koji pogodi svaki od potrebnih segmenata tri puta pobjeđuje. ◦ Pogađanje segmenta s jednom točkom računa se kao 1 put

◦ Pogađanje segmenta s dvostrukom točkom računa se kao 2 puta

◦ Pogađanje segmenta s trostrukom točkom računa se kao 3 puta

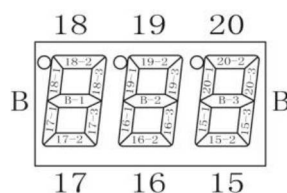
3. Načini igre:

◦ 000 – Možete pogoditi bilo koji od segmenata 15, 16, 17, 18, 19, 20 i metu; nema određenog redoslijeda.

◦ 020 – Igra počinje nakon što tri puta pogodite segment 20, zatim morate pogoditi 19, 18, 17, 16, 15 i srce (središte mete).

◦ 025 – Igra počinje nakon što tri puta pogodite metu. Zatim morate pogoditi 15, 16, 17, 18, 19 i 20.

4. Svaki segment ima dodijeljeni LED indikator (kao što je prikazano na dijagramu). Nakon što je segment pogođen, LED se gasi.



### G07 Kriket s rezultatima (E00, E20, E25)

1. Aktivni su samo segmenti 15, 16, 17, 18, 19, 20 i meta.

2. Igrač koji pogodi svaki od potrebnih segmenata tri puta pobjeđuje.

◦ Pogađanje segmenta s jednim bodom računa se kao 1 put.

◦ Pogađanje segmenta s dva boda računa se kao 2 puta.

3. E00 – Bilo koji od segmenata 15, 16, 17, 18, 19, 20 i mete (središte mete) može biti pogođen, bez određenog redoslijeda.

• E20 – Igra počinje nakon što se tri puta pogodi segment 20. Zatim se pogađaju 19, 18, 17, 16, 15 i meta tim redoslijedom.

• E25 – Igra počinje nakon što se tri puta pogodi meta. Zatim, igrači moraju pogoditi 15, 16, 17, 18, 19 i 20 tim redoslijedom.

4. Svaki segment bodovanja je "otvoren" i može se bodovati tek nakon što ga igrač pogodi tri puta. Nakon što ga pogode tri puta, segment postaje "zatvoren" i daljnje bodovanje se ne može postići ako su ga svi igrači zatvorili.

5. Igrači bacaju tri bacanja u svom potezu, a zatim prelaze na fazu "Otvoreno" i bodovanje.

6. Ako drugi igrači promaše tri bacanja, mogu nastaviti i pokušati bodovati na svojim segmentima.

7. Ako svi igrači pogode isti segment u jednom potezu, on postaje "zatvoren" i daljnje bodovanje se ne može postići na drugim segmentima.

8. Nakon što su svi segmenti zatvoreni, igrač s najvećim rezultatom pobjeđuje.

### G08 Kriket s presječenim grlom (C00, C20, C25)

1. Igra je valjana kada se pogode segmenti 15, 16, 17, 18, 19, 20 i mete.

2. Prvi igrač koji pogodi svaki od navedenih segmenata tri puta pobjeđuje.

◦ Pogađanje jednog segmenta računa se kao 1 put

◦ Pogađanje dvostrukog segmenta računa se kao 2 puta

◦ Pogađanje trostrukog segmenta računa se kao 3 puta

3. C00 – Bilo koji od segmenata 15, 16, 17, 18, 19, 20 i mete može se pogoditi, bez određenog redoslijeda. • C20 – Igra počinje nakon što se tri puta pogodi segment 20, a zatim se pogode segmenti 19, 18, 17, 16, 15 i mete tim redoslijedom.

• C25 – Igra počinje nakon što se tri puta pogodi u metu, a zatim se pogodi 15, 16, 17, 18, 19 i 20 tim redoslijedom.

4. Svaki igrač mora pogoditi segment za bodovanje tri puta kako bi ga "otvorio" i omogućio bodovanje.

5. Svi bodovi koje je igrač osvojio dodaju se bodovima protivnika (obrnuto bodovanje).

6. Svaki igrač mora pogoditi segment tri puta kako bi imao pravo na bodove na njemu.

7. Ako protivnik tri puta promaši segment, igrač može nastaviti udarati "otvoreni" segment kako bi povećao svoj rezultat.

8. Nakon što svi igrači pogode segment tri puta, on je "zatvoren" i daljnje bodovanje nije moguće. Tada se mora odabrati drugi segment.

9. Nakon što se svi segmenti zatvore, pobjeđuje igrač s najmanje bodova (za razliku od tradicionalnog kriketa).

### G09 Kriket s dvostrukim rezultatom (D00, D20, D25)

Ako igrači žele "otvoriti" segment, prvo bacanje mora pogoditi segment s dvostrukim rezultatom. Igra se zatim prema pravilima Kriketa s rezultatom.

### G10 Kriket s udarcem penija (P00, P20, P25)

Ova je igra slična kriketu, ali se koriste samo segmenti od 15 do 20 i meta.

Igra koristi segmente 15, 16, 17, 18, 19, 20 i metu. Cilj je pogoditi svaki broj tri puta prije nego što se prijeđe na sljedeći.

• Pogađanje jednog segmenta = 1 bod

• Pogađanje dvostrukog segmenta = 2 boda

- Pogadanje trostrukog segmenta = 3 boda

Ako igrač postigne više od 3 boda u danom broju, višak bodova prenosi se na sljedeći broj.

Prvi igrač koji postigne 3 boda u svim brojevima pobjeđuje.

(Napomena: Igra zahtijeva barem dva poteza, a često i više.)

#### **Detaljna pravila:**

1. Igra se odnosi samo na segmente 15, 16, 17, 18, 19, 20 i metu. Bodovi se dodjeljuju sljedećem igraču unutar tri bacanja.

2. Prvi igrač koji postigne potrebna tri bacanja u danom segmentu zatvara ga:

- Pogadanje jednog segmenta računa se kao 1 pogodak
- Pogadanje dvostrukog segmenta računa se kao 2 pogotka
- Pogadanje trostrukog segmenta računa se kao 3 pogotka

3. P00 – Možete pogoditi bilo koji od segmenata 15, 16, 17, 18, 19, 20 i metu, bez određenog redoslijeda.

4. P20 – Igra počinje nakon što tri puta pogodite segment 20, a zatim pogodite 19, 18, 17, 16, 15 i metu tim redoslijedom.

5. P25 – Igra počinje nakon što se tri puta pogodi metu, a zatim se pogodi 15, 16, 17, 18, 19 i 20 tim redom.

6. Svaki segment ima tri LED indikatora. Kada se pogodi, jedna LED se gasi. Kada se sve tri LED diode u segmentu ugase, segment se zatvara.

7. Prvi igrač koji ugasi sve LED diode u svim segmentima pobjeđuje.

#### **G11 Scram Cricket (A00)**

Scram Cricket je varijacija kriketa. Sastoji se od dva kruga.

#### **PRAVILA:**

1. Igra se igra samo s dva igrača i sastoji se od dva kruga.

2. Prvi krug je podijeljen u dva dijela:

- Prvi dio: Igrač zatvara segmente 15–20 i 25 ("meta").
- Drugi dio: Sve dok su segmenti 15–20 i 25 otvoreni, drugi igrač osvaja bodove pogadanjem tih segmenata.
- Nakon što su svi segmenti zatvoreni, igrači mijenjaju uloge.

3. Drugi krug se odvija slično, ali s obrnutim ulogama igrača.

4. Nakon završetka drugog kruga, pobjeđuje igrač s najvišim rezultatom.

#### **G12 Golf (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)**

1. Igra koristi sljedeće segmente: 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90.

2. Igrač mora pogoditi segmente brojeve od 1 do 18 ispravnim redoslijedom (npr. segment 1 u prvom krugu, segment 2 u drugom krugu itd.).

◦ Ako je pogodak točan, prikazat će se poruka "DA".

◦ Ako nije, prikazat će se poruka "NE".

3. Cilj je postići najniži mogući rezultat.

◦ Ako se u određenoj rundi promaše tri strelice, to se smatra "lošom strelicom" i dodjeljuje se kazneni bod.

#### **Bodovanje:**

- Pogadanje segmenta s tri točke = 1 bod (Strelica Orla)
- Pogadanje segmenta s dvostrukom točkom = 2 boda (Strelica Ptice)
- Pogadanje segmenta s jednom točkom = 3 boda

Možete koristiti bilo koji broj od 3 strelice u rundi, ali samo će se posljednja strelica računati za bodovanje.

4. Ako prvoj strelici pogodite segment s jednom točkom i osvojite 3 boda, možete prijeći u sljedeću rundu. Međutim, ako želite postići niži rezultat, možete nastaviti bacati - međutim, ako preostale dvije strelice promaše, dobit ćete kaznenih 5 bodova.

5. Igrač koji dostigne odabrani broj bodova eliminiran je iz igre. Kada su svi igrači eliminirani ili je odigrano svih 18 rundi, igrač s najnižim rezultatom je pobjednik.

#### **G13 Bingo (132, 141, 168, 189)**

1. Brojevi segmenata bit će prikazani nasumično. Prvi igrač koji tri puta pogodi sve brojeve pobjeđuje. Ako je pogadanje točno, pojaviti će se poruka "Da"; u suprotnom, poruka "Ne".

2. Slijedovi podudaranja za svaki način igre:

- 132 – pogodi sljedeće brojeve u nizu: 15, 4, 8, 14, 3
- 141 – pogodi sljedeće brojeve u nizu: 17, 13, 9, 7, 1
- 168 – pogodi sljedeće brojeve u nizu: 20, 16, 12, 6, 2
- 189 – pogodi sljedeće brojeve u nizu: 19, 10, 18, 5, 11

3. Igrač mora tri puta pogoditi svaki broj u nizu prije nego što prijeđe na sljedeći broj. ◦ Pogadanje segmenta s jednim bodom = 1 put

#### **G14 Hi—Rezultat (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

1. Igra je važeća kada se pogodi bilo koji segment boda.

2. (03, 05 ... 21) odabire ukupan broj poteza u igri. Svaki igrač ima 3 bacanja po potezu.

3. Bodovanje:

- Pogadanje segmenta s jednim bodom = X1
- Pogadanje segmenta s dva boda = X2
- Pogadanje segmenta s tri boda = X3

4. Nakon što su svi potezi završeni, igrač s najvećim rezultatom pobjeđuje.

### **G15 Svih pet (31, 41, 51, 61, 71, 81, 91)**

(Napomena: Ako se ne pronađu strelice, pritisnite gumb "PROMAŠAJ".)

1. U svakom krugu igrač mora postići ukupan rezultat koji je višekratnik broja 5. Svaka "petica" se računa kao jedan bod.
  - Primjer: Ako igrač pogodi segmente od 2, 8 i 5 bodova u jednom krugu, ukupan rezultat je 15.  $15 \div 5 = 3$ , pa igrač osvaja 3 boda.
2. Bodovi se ne dodjeljuju ako:
  - a) Ukupan rezultat tri bacanja nije djeljiv s 5.
  - b) Igrač promaši treće bacanje iako je zbroj prva dva bacanja djeljiv s 5.
3. Pobjednik je igrač koji postigne rezultate iz sljedećih segmenata: 31, 41, 51, 61, 71, 81, 91.
4. Bodovi osvojeni u svakom krugu dijele se s 5. Rezultati nakon dijeljenja zbrajaju se, a pobjednik je prvi igrač koji postigne potrebne vrijednosti segmenta (31, 41, 51, 61, 71, 81, 91). Slučajevi u kojima se bodovi ne dodjeljuju:
  - a) Rezultat nakon tri bacanja nije djeljiv s 5.
  - b) Posljednje bacanje je promašaj, čak i ako je ukupan broj bodova iz prva dva bacanja djeljiv s 5. U tom slučaju, igrač mora pritisnuti tipku NEXT kako bi završio red.

### **G16 ShangHai (101, 105, 110, 115)**

1. 101 – pogađanje bodovnih segmenata od 1 do 20 i mete za osvajanje bodova.
2. 105 – pogađanje bodovnih segmenata od 5 do 20 i mete.
3. 110 – pogađanje bodovnih segmenata od 10 do 20 i mete.
4. 115 – pogađanje bodovnih segmenata od 15 do 20 i mete.
5. Svaki igrač osvaja bodove samo ako je pogodio određeni broj u svom bacanju. U suprotnom, ne dobiva bodove.
  - Igrač s najvišim rezultatom na kraju igre je pobjednik.

### **G17 Četrdeset jedan (040)**

1. Početni rezultat je 40 bodova. U svakom krugu, igrač baca tri puta na sljedeće segmente: 20, 19, 18, 17, 16, 15, metu i 41.
  - Pogađanje bilo kojeg od ovih segmenata dodaje bodove prema uobičajenim pravilima.
  - Ako igrač promaši bilo koji od odabranih segmenata u tri bacanja, eliminira se iz igre ili mu se rezultat od 40 prepolovi.
  - Posljednje od tri bacanja u krugu mora pogoditi segment 41, inače mu se rezultat prepolovi.
2. Na kraju igre, igrač s najvećim rezultatom je pobjednik.

### **G18 Double Down (D40)**

1. Početni rezultat je 40 bodova. Igra se nastavlja sljedećim redosljedom: 15, 16 – pogađanje bilo kojeg segmenta računa se kao 1x; 17, 18 – računa se kao 2x; 19, 20, "metu" – računa se kao 3x.
2. Bodovi se zbrajaju nakon svakog pogotka. Ako igrač promaši tri strelice u krugu ili bude eliminiran iz igre, njegov se rezultat prepolovi.
3. Na kraju igre, igrač s najvećim rezultatom je pobjednik.

### **G19 Gotcha (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)**

1. Nasumično se odabire numerirani segment koji igrač mora pogoditi u maksimalno 10 bacanja.
2. Svaki igrač počinje s rezultatom 0. Nakon svakog pogotka, bodovi se zbrajaju. Ako igrač postigne točno potreban broj bodova, pobjeđuje. Ako premaši taj broj (tzv. "burst dart"), njegovi se bodovi za taj krug ne računaju.
3. Ako drugi igrač postigne isti rezultat kao i prvi, drugi igrač pobjeđuje, a rezultat prvog igrača se resetira na nulu.

### **G20 Veliko Malo — Jednostavno (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

1. Nasumično se odabire numerirani segment koji igrač mora pogoditi. Svaki igrač ima postavljenu početnu točku. Kada bodovi dosegnu nulu, igrač ispada iz igre. Prvi igrač mora pogoditi segment koji je odredilo računalo.
2. Ako pogode segment na prvoj ili drugoj strelici, biraju novi bodovni segment na posljednjoj strelici. Ako promaše, drugi igrač bira taj segment. Ako igrač promaši određeni segment unutar tri strelice, gubi 1 bod.
3. Dopušteni su jednostruki, dvostruki ili trostruki segmenti.
4. Posljednji igrač koji ostane u igri pobjeđuje.

### **G21 Veliko Malo — Teško (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

1. Nasumično se odabire numerirani segment koji igrač mora pogoditi u najviše 10 bacanja.
2. Svaki igrač ima postavljenu početnu točku. Kada bodovi dosegnu nulu, igrač ispada. Prvi igrač mora pogoditi segment koji je odredilo računalo.
3. Ako pogode segment u prvom ili drugom bacanju, biraju novi bodovni segment u svom posljednjem bacanju. Ako promaše, drugi igrač bira taj segment. Ako igrač promaši određeni segment unutar 3 bacanja, gubi 1 bod. Igrač mora pogoditi određeni segment ili segment iste bodovne vrijednosti u single, double ili triple.
4. Posljednji igrač koji ostane u igri pobjeđuje.

### **G22 Ubojica (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

1. Nasumično se odabire numerirani segment koji igrač mora pogoditi u najviše 10 bacanja.
2. Nakon što igra započne, zaslon traži od igrača da odabere vlastiti segment za bodovanje. Prvi pogođeni segment postaje njegov segment. Zatim pritisnite gumb SLJEDEĆE kako biste sljedećem igraču omogućili da odabere svoj segment. Nakon što svi igrači odaberu svoje segmente, igra počinje. Segment koji je već zauzet drugim igračem ne može se odabrati.
3. Igra počinje nakon što su segmenti odabrani. Samo igrač koji pogodi vlastiti segment može postati "ubojica". Ubojica može napadati segmente drugih igrača.
4. Ako drugi ubojica pogodi segment drugog igrača, taj igrač gubi 1 bod. Rezultat se prikazuje.
5. Ako ubojica pogodi vlastiti segment, gubi status ubojice i gubi 1 bod.
6. Ubojica pokušava pogoditi segmente drugih igrača kako bi ih eliminirao.

Pogađanje segmenta za bodovanje pokreće poruku "Da"; inače, poruku "Ne".

7. Ubojica može pogoditi samo svoj segment ili segment drugog igrača.

8. Posljednji igrač koji ostane u igri pobjeđuje.

9. U ovoj verziji mogu igrati do dva dodatna igrača.

### **G23 Ubojica – Dvostruko (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)**

1. Nasumično se odabire numerirani segment koji igrač mora pogoditi u najviše 10 bacanja.

2. Nakon što igra započne, na zaslonu se pojavljuje poruka "SLT" (Odaberi), potičući igrača da odabere vlastiti segment za bodovanje. Prvi pogođeni segment postaje njegov segment. Zatim se pritisne tipka NEXT kako bi sljedeći igrač mogao odabrati svoj segment. Nakon što svi igrači odaberu svoje segmente, igra počinje.

3. Samo igrač koji pogodi vlastiti segment može postati ubojica. Ubojica može napadati segmente drugih igrača.

4. Ako ubojica pogodi segment drugog igrača, taj igrač gubi 1 bod. Rezultat se može prikazati na zaslonu.

5. Ako ubojica pogodi vlastiti segment, gubi status ubojice i gubi 1 bod.

6. Ubojica pokušava pogoditi segmente drugih igrača kako bi ih eliminirao.

Pogađanje segmenta za bodovanje rezultira porukom "Da"; u suprotnom, prikazuje se poruka "Ne".

7. Također je moguće odabrati dvostruki segment (207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) kao "ubojiti" segment.

8. Posljednji igrač koji ostane pobjeđuje.

9. U ovoj verziji mogu igrati najviše dva dodatna igrača.

### **G24 Ubojica – Trostruki (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)**

1. Nasumično se odabire numerirani segment koji igrač mora pogoditi u najviše 10 bacanja.

2. Nakon što igra započne, zaslon traži od igrača da odabere vlastiti segment za bodovanje. Prvi pogođeni segment postaje njegov segment. Zatim se pritisne gumb NEXT, što omogućuje sljedećem igraču da odabere svoj segment. Nakon što svi igrači odaberu svoje segmente, igra počinje.

3. Samo igrač koji pogodi vlastiti segment može postati Ubojica. Ubojica može napadati segmente drugih igrača.

4. Ako Ubojica pogodi segment drugog igrača, taj igrač gubi 1 bod. Rezultat se može prikazati na zaslonu.

5. Ako Ubojica pogodi vlastiti segment, gubi status Ubojice i gubi 1 bod. Ubojica, koji pogodi segment drugog igrača, uzrokuje da taj igrač izgubi 1 bod.

6. Pogađanje segmenta za postizanje poena pokreće poruku "Da"; u suprotnom, poruku "Ne".

7. Također možete odabrati trostruki segment (307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) kao "ubojiti" segment.

8. Posljednji igrač koji ostane u igri pobjeđuje.

9. U ovoj verziji mogu igrati do dva dodatna igrača.

### **G25 Izbacivanje iz igre (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

1. Nasumično se odabire numerirani segment koji igrač mora pogoditi u maksimalno 10 bacanja.

2. Računalo može nasumično odabrati segment - igrač ima 10 sekundi da ga pogodi. Ako vrijeme istekne, pokušaj se poništava.

Pogodak rezultira porukom "Da", promašaj rezultira porukom "Ne".

3. Pogađanje segmenta s jednim, dvostrukim ili trostrukim bodovima rezultira gubitkom 1 boda.

4. Prvi igrač koji dosegne 0 bodova je pobjednik.

### **G26 Noge iznad (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

1. Nasumično se odabire segment broja koji igrač mora pogoditi u najviše 10 bacanja.

2. Svaki igrač pokušava osvojiti više bodova od igrača prije sebe.

Ako je rezultat igrača jednak ili manji od rezultata prethodnog igrača, gubi 1 bod.

3. Preskakanje nije dopušteno – ako igrač ne baci, mora pritisnuti Start i izgubiti 1 bod.

4. Kada rezultat igrača dosegne nulu, eliminiran je iz igre.

5. Posljednji igrač koji ostane pobjeđuje. 6. U ovoj verziji mogu igrati do dva dodatna igrača.

### **G27 Noge ispod (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)**

1. Nasumično se odabire segment broja koji igrač mora pogoditi u najviše 10 pokušaja.

2. Svaki igrač pokušava postići niži rezultat od igrača prije njega – ako je njegov rezultat jednak ili veći, gubi 1 bod.

3. Nema preskakanja – ako igrač promaši pikado, mora pritisnuti Start i izgubiti 1 bod.

4. Kada igračev rezultat dosegne nulu, eliminira se iz igre.

5. Posljednji igrač koji ostane pobjeđuje.

6. U ovoj verziji mogu igrati do dva dodatna igrača.

### **ČIŠĆENJE I ODRŽAVANJE:**

- Lagano obrišite prašinu s pikado metre usisavačem s uskim nastavkom ili upotrijebite meku četku.
- Također možete puhati komprimirani zrak (sprej) kroz rupe kako biste uklonili prašinu i čestice iz rupa za pikado.
- Koristite blago vlažnu (ne mokru!) meku krpu od mikrovlakana.
- Za čišćenje koristite blagu otopinu vode s nekoliko kapi tekućine za pranje posuđa.
- Nemojte koristiti jake deterdžente, alkohol ili otapala – mogu oštetiti plastiku ili otiske.
- Prije ponovnog spajanja na napajanje provjerite je li pikado potpuno suh.

### **SIGURNOSNA PRAVILA:**

- Koristite prema namjeni – ovaj pikado namijenjen je samo za igranje pikada u zatvorenom prostoru.
- Postavite pikado na stabilnu, ravnu površinu, na visinu prikladnu za igru, održavajući sigurnu udaljenost od igrača i gledatelja.
- Održavajte razmak – samo bacač smije biti blizu pikado mete tijekom bacanja.
- Zaštita za oči i lice – ne usmjeravajte pikado prema ljudima ili životinjama.
- Djeca bi se trebala igrati samo pod nadzorom odrasle osobe – pikado može uzrokovati ozljede.

- Izbjegavajte vlagu – ne koristite pikado u uvjetima visoke vlažnosti i ne izlažite ga vodi.

#### **INFORMACIJE O BATERIJAMA I PUNJIVIM BATERIJAMA**

- Baterije/punjive baterije držite izvan dohvata djece.
- Ne pohranjujte baterije/punjive baterije na lako dostupnim mjestima jer postoji rizik da ih djeca ili kućni ljubimci progutaju. U slučaju gutanja, odmah se obratite liječniku.
- Baterije/punjive baterije koje cure ili su oštećene mogu uzrokovati opekline pri kontaktu s kožom; stoga uvijek nosite odgovarajuće zaštitne rukavice prilikom rukovanja njima.
- Nemojte kratko spajati, rastavljati ili bacati baterije/punjive baterije u vatru. Postoji rizik od eksplozije!
- Ne puniti standardne baterije za jednokratnu upotrebu jer postoji rizik od eksplozije! Puniti samo baterije namijenjene za tu svrhu pomoću odgovarajućeg punjača. - Napunite baterije prije umetanja u proizvod. - Puniti baterije samo pod nadzorom odrasle osobe.
- Ne miješajte alkalne, standardne (ugljik-cinkove) i punjive (nikal-kadmijeve) baterije.
- Nikada ne miješajte nove i stare baterije.
- Ne dirajte kabele za napajanje – to može uzrokovati kratki spoj. - Izvadite istrošene baterije iz proizvoda.
- Ne bacajte rabljene baterije u nesortirani otpad!
- Baterije treba odlagati u skladu sa smjernicama za odlaganje opasnog električnog otpada.
- Ako se baterije ne odlažu pravilno, opasne tvari mogu predstavljati rizik za ljudsko zdravlje ili okoliš. Recikliranje materijala pomaže u očuvanju prirodnih resursa.
- Uvijek umetnite baterije/punjive baterije s ispravnim polaritetom (plus/+ i minus/-).
- Vrsta napajanja u proizvodu: DC 6V.

#### **Informacije za potrošače o rukovanju rabljenom električnom i elektroničkom opremom:**

Otpadna električna i elektronička oprema ne smije se odlagati s ostalim kućnim otpadom. Takvu opremu treba prikupljati selektivno, kako je naznačeno priloženom oznakom - prekriženim spremnikom za otpad na kotačima. Nepoštivanje ovog pravila, što rezultira nepravilnim odlaganjem rabljene opreme, može predstavljati prijetnju okolišu i ljudskom zdravlju zbog prisutnosti opasnih komponenti u opremi, kao što su električne žice, plastika, prekidači itd. Kako bi se izbjegao ovaj rizik, te komponente trebaju prikupljati i pravilno obrađivati ​​specijalizirane tvrtke. Samostalno rastavljanje rabljene opreme je zabranjeno. Kućanstva igraju važnu ulogu u doprinosu ponovnoj upotrebi i uporabi, uključujući recikliranje, rabljene opreme. To se postiže posebno aktivnim sudjelovanjem u sustavima prikupljanja otpada.



# SV

**Mina damer och herrar, tack för att ni köpte vår produkt!  
Läs följande instruktioner före användning  
för korrekt användning av produkten. Behåll denna manual på  
framtid och att följa dess rekommendationer, eftersom underlåtenhet att följa dem kan utgöra ett hot mot liv eller hälsa.**

## **Viktigt: BEHÅLL FÖR FRAMTIDA REFERENS!**

- Läs igenom hela före användning och följ alla instruktioner i bruksanvisningen.
- Använd inte produkten om någon del saknas eller är skadad.
- Spara denna bruksanvisning för framtida referens.

## **SPECIFIKATIONER:**

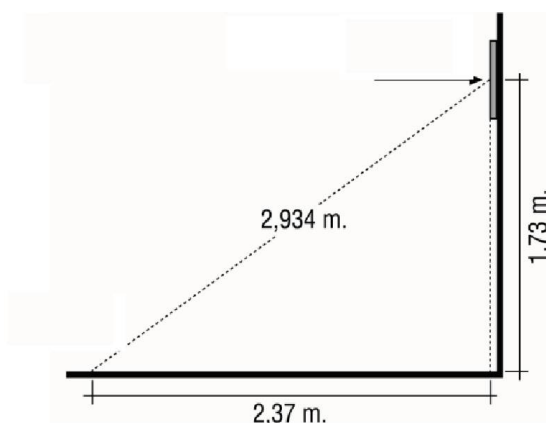
- Produktmått: 51x67x7 cm
- Poängytans diameter: 35 cm
- Antal spelare: 1-16 spelare
- Antal LED-displayer: 4
- Antal spel: 27 spel och 243 varianter
- Automatisk energisparfunktion med inbyggt minne
- Ljud med 8-nivåers volymkontroll
- Engelsk voiceover
- DC-strömförsörjning
- Setet innehåller: 6 pilar och 50 extra spetsar, adapter

## **FUNKTIONER:**

Denna moderna elektroniska darttavla är ett utmärkt val för dig som gillar tävling och nöje. Utrustad med 4 rödbelysta LED-displayer eliminerar elektronisk poängsättning behovet av att manuellt föra poäng – tavlan registrerar automatiskt träffar. Den drivs av en 6V DC-strömförsörjning och växlar automatiskt till energisparläge efter 10 minuters inaktivitet.

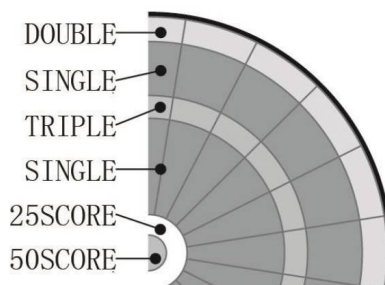
## **INSTALLATIONSANVISNINGAR:**

Välj en plats med cirka 3 meter fritt utrymme framför darttavlan. Montera darttavlan så att avståndet från golvet till mitten är 1,73 meter och fäst den sedan ordentligt på väggen. Spelarna ska stå 2,37 meter från darttavlan under spel.



## **Poängregler**

- Enkelt segment - "Enkel" – en bas
- Dubbelt segment - "Dubbel" – två baser
- Trippelt segment - "Trippel" – tre baser
- Mörkt öga - 25 poäng
- Dubbelt mörkt öga - 50 poäng



## **Bruksanvisning**

1. Tryck på POWER-knappen – efter att ha hört melodin går enheten in i spelets standby-läge.
2. Använd GAME-knappen för att välja ett spel (G01—G27). GAME-knappen kan också användas för att avsluta spelet och återgå till huvudmenyn. 3. OPTION/SCORE-knappen används för att välja delspel inom det valda spelet (G01—G27) och för att kontrollera spelarens aktuella poäng under spelets gång.
4. Använd knappen SPELARE & LAG / ELIMINERA för att välja antal spelare, lag eller ett spelläge mot datorn (även känt som cybermatch) innan spelet startas. Den här knappen används också för att återställa eller starta om den aktuella kastpoängen under spelets gång.
5. Knappen DUBBEL / MISS används för att aktivera funktionerna "dubbel" och "master" (i spel G02) och "miss" under spelets gång.
6. Knappen HANDICAP används för att ställa in svårighetsgraden för varje spelare. Tryck på SPELARE & LAG / ELIMINERA för att välja en spelare och tryck sedan på HANDICAP för att ställa in deras tilldelade poäng. Detta låter dig ställa in startpunkter för alla spelare.
7. Knappen LJUD används för att justera ljudvolymen.
8. Knappen START / NÄSTA används för att starta spelet och gå vidare till nästa spelare.

## **LJUDINDIKATIONER:**

- Laser – ett ljud som spelas efter att ha träffat poängsegmentet.
- Dubbel – ett ljud som spelas efter att ha träffat det dubbla poängsegmentet.
- Trippel – ett ljud som spelas efter att ha träffat trippelpoängsegmentet.
- Poäng – ett meddelande som meddelar att spelaren har fått poäng.
- Stäng – ett ljud som spelas när poängsegmenten stängs.
- Öppna – ett ljud som spelas när poängsegmenten öppnas.
- För hög – ett ljud som spelas när poängen räknas ner till 0.
- Vinnare – ett ljud som spelas när vinnaren är bestämd.
- Bull's-Eye – ett ljud som spelas efter att ha träffat mitten av spelplanen.
- Musik – ett ljud som meddelar övergången till nästa spelare efter att föregående spelare har kastat tre pilar.

## **SPELINSTRUKTIONER:**

### **G01 Räkna upp (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)**

1. Varje spelares poäng räknas från 0, poängen för varje träff summeras. Den första spelaren som når den inställda poängen är vinnaren.
2. När en vinnare har bestämts kan de återstående spelarna fortsätta spela tills alla spelare har avslutat.

### **G02 Nedräkning (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)**

1. Varje spelares poäng subtraheras från det inställda startnumret. Den första spelaren som når 0 är vinnaren.
2. Spelare kan välja olika spellägen med hjälp av knappen DOUBLE IN/OUT:
  - Std – STANDARD.
  - Din – "Double In" – ett läge där spelet börjar först efter att man träffat ett dubbel-dubbel-poängsegment.

#### **SPELÄGEN:**

- Dou – Double Out – I det här läget kan spelet bara avslutas genom att träffa ett dubbelpoängssegment. Ett meddelande om en felaktig träff visas också om villkoret inte är uppfyllt.
- Dio – Double In/Out – I det här läget kan spelet bara starta och sluta efter att ha träffat ett dubbelpoängssegment.
- Ain – Master In – Spelet börjar bara efter att ha träffat ett dubbel- eller trippelpoängssegment.
- AiD – Master In / Double Out – Spelet börjar efter att ha träffat ett dubbel- eller trippelpoängssegment och slutar med ett dubbelpoängssegment. Om spelarens poäng sjunker till "1" under spelet kallas detta "overloading scoring" och den rundan räknas inte.
- Aou – Master Out – Spelet avslutas efter att ha träffat ett dubbel- eller trippelpoängssegment. Om en spelares poäng sjunker till "1" kallas det en "burst dart" och spelaren får inga poäng för den rundan och behåller sin poäng från föregående runda.
- DiA – Dubbel in / Master ut – Spelet börjar med en dubbelpoängsträff och slutar med en dubbel- eller trippelpoängsträff. Om spelarens poäng sjunker till "1" räknas inte rundan.
- Aio – Master in / Master ut – Spelet börjar med en dubbel- eller trippelpoängsträff och slutar på samma sätt. Om spelarens poäng sjunker till "1" kallas det en "burst dart" och spelaren får inga poäng för den rundan, utan behåller sin poäng från föregående runda.

### **G03 Rundklocka (5, 10, 15, 20)**

1. Att träffa något av följande segment ger poäng:
  - "5" – singel: 5 poäng
  - "10" – singel: 10 poäng
  - "15" – singel: 15 poäng
  - "20" – singel: 20 poäng
2. Spelare får bara poäng för att träffa rätt segment.
3. Spelarna följer datorns instruktioner (symbolen "01" indikerar ett enda segment). En korrekt träff resulterar i ett "Ja"-meddelande, medan en felaktig träff resulterar i ett "Nej"-meddelande.

### **G04 Rundklocka – Dubbel (205, 210, 215, 220)**

1. Matchen poängsätts endast genom att träffa dubbla poängsegment:
  - "205" – dubbelsegment: 5 poäng
  - "210" – dubbelsegment: 10 poäng
  - "215" – dubbelsegment: 15 poäng
  - "220" – dubbelsegment: 20 poäng

2. Spelarna följer datorns instruktioner – en korrekt gissning resulterar i ett "Ja"-meddelande, en felaktig gissning resulterar i ett "Nej"-meddelande.

### G05 Rundklocka – Trippel (305, 310, 315, 320)

1. Matchen poängsätts endast genom att träffa trippelpoängsegment:

- "305" – trippelsegment: 5 poäng
- "310" – trippelsegment: 10 poäng
- "315" – trippelsegment: 15 poäng
- "320" – trippelsegment: 20 poäng

2. Spelarna följer datorns instruktioner – en korrekt träff resulterar i ett "Ja"-meddelande och en felaktig träff resulterar i ett "Nej"-meddelande.

### G06 Enkel Cricket (000, 020, 025)

1. Endast segmenten 15, 16, 17, 18, 19, 20 och bull's eye (mitten av spelplanen) är aktiva.

2. Den spelare som träffar vart och ett av de obligatoriska segmenten tre gånger vinner. ◦ Att träffa ett enpoängssegment räknas som 1 gång

◦ Att träffa ett dubbelpoängssegment räknas som 2 gånger

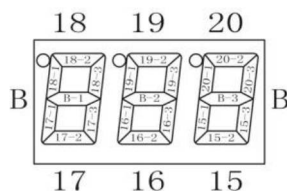
◦ Att träffa ett trippelpoängssegment räknas som 3 gånger

3. Spellägen:

◦ 000 – Du kan träffa vilket som helst av segmenten 15, 16, 17, 18, 19, 20 och bull's eye; det finns ingen fast ordning.

◦ 020 – Spelet börjar efter att du träffat segment 20 tre gånger, sedan måste du träffa 19, 18, 17, 16, 15 och hjärtat (mitten av målet). ◦

025 – Spelet börjar efter att du träffat bull's eye tre gånger. Sedan måste du träffa 15, 16, 17, 18, 19 och 20. 4. Varje segment har en tilldelad LED-indikator (som visas i diagrammet). När ett segment träffas släcks lysdioden.



### G07 Poäng Cricket (E00, E20, E25)

1. Endast segmenten 15, 16, 17, 18, 19, 20 och bull's eye är aktiva.

2. Spelaren som träffar vart och ett av de obligatoriska segmenten tre gånger vinner.

◦ Att träffa ett segment med en poäng räknas som 1 gång.

◦ Att träffa ett segment med två poäng räknas som 2 gånger.

3. E00 – Vilket som helst av segmenten 15, 16, 17, 18, 19, 20 och bull's eye (mitten av målet) får träffas, utan någon särskild ordning.

• E20 – Spelet börjar efter att segment 20 träffats tre gånger. Därefter träffas 19, 18, 17, 16, 15 och bull's eye i den ordningen. • E25 – Spelet börjar efter att bull's eye träffats tre gånger. Sedan måste spelarna träffa 15, 16, 17, 18, 19 och 20 i den ordningen.

4. Varje poängsegment är "öppet" och kan bara poängsättas efter att en spelare har träffat det tre gånger. Efter att ha träffat det tre gånger blir segmentet "stängt" och ingen ytterligare poängsättning kan göras om alla spelare har stängt det.

5. Spelarna slår tre kast på sin tur och går sedan vidare till "Öppet" och poängsättningsfasen.

6. Om andra spelare missar tre kast får de fortsätta och försöka poängsätta på sina egna segment.

7. Om alla spelare träffar samma segment under en tur blir det "stängt" och ingen ytterligare poängsättning kan göras på andra segment.

8. När alla segment har stängts vinner spelaren med högst poäng.

### G08 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25)

1. Spelet är giltigt när något av segmenten 15, 16, 17, 18, 19, 20 och bull's eye träffas.

2. Den första spelaren som träffar vart och ett av de listade segmenten tre gånger vinner.

◦ Att träffa ett enda segment räknas som 1 gång

◦ Att träffa ett dubbelt segment räknas som 2 gånger

◦ Att träffa ett trippelt segment räknas som 3 gånger

3. C00 – Vilket som helst av segmenten 15, 16, 17, 18, 19, 20 och bull's eye får träffas, utan någon särskild ordning. • C20 – Spelet börjar efter att ha träffat 20-segmentet tre gånger, sedan träffat 19, 18, 17, 16, 15 och bull's eye i den ordningen.

• C25 – Spelet börjar efter att ha träffat bull's eye tre gånger och sedan träffat 15, 16, 17, 18, 19 och 20 i den ordningen.

4. Varje spelare måste träffa poängsegmentet tre gånger för att göra det "öppet" och möjliggöra poängsättning.

5. Alla poäng som en spelare gör läggs till motståndarnas poäng (omvänd poängsättning).

6. Varje spelare måste träffa segmentet tre gånger för att vara berättigad att få poäng på det.

7. Om motståndaren missar segmentet tre gånger kan spelaren fortsätta att träffa det "öppna" segmentet för att öka sin poäng. 8. När alla spelare har träffat ett segment tre gånger är det "stängt" och ingen ytterligare poängsättning är möjlig. Ett annat segment måste sedan väljas.

9. När alla segment har stängts vinner spelaren med minst poäng (till skillnad från i traditionell cricket).

### G09 Dubbelpoängsricricket (D00, D20, D25)

Om spelare vill "öppna" ett segment måste det första kastet träffa dubbelpoängssegmentet. Spelet följer sedan reglerna för poängcricket.

### **G10 Shove-A-Penny Cricket (P00, P20, P25)**

Detta spel liknar cricket, men endast segmenten 15 till 20 och bull's eye används.

Spelet använder segmenten 15, 16, 17, 18, 19, 20 och bull's eye. Målet är att träffa varje nummer tre gånger innan man går vidare till nästa. • Att träffa ett enda segment = 1 poäng

- Att träffa ett dubbelt segment = 2 poäng
- Att träffa ett trippelt segment = 3 poäng

Om en spelare får mer än 3 poäng i ett givet nummer överförs de överskjutande poängen till nästa nummer.

Den första spelaren som får 3 poäng i alla nummer vinner.

(Obs: Spelet kräver minst två omgångar, och ofta fler.)

#### **Detaljerade regler:**

1. Spelet gäller endast segmenten 15, 16, 17, 18, 19, 20 och bull's eye. Poäng ges till nästa spelare inom tre kast.
2. Den första spelaren som träffar de tre obligatoriska kasten i ett givet segment avslutar det:
  - Att träffa ett enskilt segment räknas som 1 träff
  - Att träffa ett dubbelt segment räknas som 2 träffar
  - Att träffa ett trippelt segment räknas som 3 träffar
3. P00 – Du kan träffa vilket som helst av segmenten 15, 16, 17, 18, 19, 20 och bull's eye, utan någon särskild ordning.
4. P20 – Spelet börjar efter att ha träffat segment 20 tre gånger, sedan träffat 19, 18, 17, 16, 15 och bull's eye i den ordningen.
5. P25 – Spelet börjar efter att man träffat bull's eye tre gånger och sedan träffat 15, 16, 17, 18, 19 och 20 i den ordningen.
6. Varje segment har tre LED-indikatorer. När den träffas släcks en LED. När alla tre LED-lamporna i ett segment släcks är segmentet stängt.
7. Den första spelaren som släcker alla LED-lampor i alla segment vinner.

### **G11 Scram Cricket (A00)**

Scram Cricket är en variant av Cricket. Det består av två rundor.

#### **REGLER:**

1. Spelet spelas med endast två spelare och består av två rundor.
2. Den första rundan är uppdelad i två delar:
  - Del ett: Spelaren stänger segmenten 15–20 och 25 ("bull's eye").
  - Del två: Så länge segmenten 15–20 och 25 är öppna får den andra spelaren poäng genom att träffa dessa segment.
  - När alla segment är stängda byter spelarna roller.
3. Den andra rundan fortsätter på liknande sätt, men med spelarnas roller ombytta.
4. Efter att den andra rundan är avslutad vinner spelaren med högst poäng.

### **G12 Golf (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)**

1. Spelet använder följande segment: 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90.

2. Spelaren måste träffa segment nummerade 1 till 18 i rätt ordning (t.ex. segment 1 på första rundan, segment 2 på andra rundan, etc.).

- Om träffen är korrekt visas meddelandet "JA".
  - Om inte, visas meddelandet "NEJ".
3. Målet är att uppnå lägsta möjliga poäng.
- Om tre pilar missas i en given runda betraktas det som en "dålig pil" och en straffpoäng ges.

#### **Poängsättning:**

- Att träffa ett trippelpoängssegment = 1 poäng (Örnpil)
- Att träffa ett dubbelpoängssegment = 2 poäng (Fågelpil)
- Att träffa ett enpoängssegment = 3 poäng

Du kan använda valfritt antal av de 3 pilarna i en runda, men endast den sista pilen räknas mot poängsättningen.

4. Om du träffar ett enpoängssegment på din första pil och får 3 poäng kan du gå vidare till nästa runda. Om du vill uppnå en lägre poäng kan du fortsätta kasta – men om de återstående två pilarna missar får du 5 poäng i straff.

5. Den spelare som når det valda antalet poäng elimineras från spelet. När alla spelare är eliminerade eller alla 18 rundor har spelats är spelaren med lägst poäng vinnaren.

### **G13 Bingo (132, 141, 168, 189)**

1. Segmentnumren visas slumpmässigt. Den första spelaren som matchar alla nummer tre gånger vinner. Om matchningen är korrekt visas meddelandet "Ja"; annars visas meddelandet "Nej".

2. Matchsekvenser för varje spelläge:

- 132 – matcha följande nummer i ordning: 15, 4, 8, 14, 3
- 141 – matcha följande nummer i ordning: 17, 13, 9, 7, 1
- 168 – matcha följande nummer i ordning: 20, 16, 12, 6, 2
- 189 – matcha följande nummer i ordning: 19, 10, 18, 5, 11

3. Spelaren måste matcha varje nummer i sekvensen tre gånger innan hen går vidare till nästa nummer. ◦ Att träffa ett enpoängssegment = 1 gång

#### **G14 Hög—Poäng (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

1. Spelet är giltigt när ett poängsegment träffas.
2. (03, 05 ... 21) väljer det totala antalet turer i spelet. Varje spelare har 3 kast per tur.
3. Poängsättning:
  - Att träffa ett enpoängssegment = X1
  - Att träffa ett dubbelpoängssegment = X2
  - Att träffa ett trippelpoängssegment = X3
4. När alla turer har avslutats vinner spelaren med högst poäng.

#### **G15 Alla fem (31, 41, 51, 61, 71, 81, 91)**

(Obs: Om inga pilar hittas, tryck på knappen "MISS".)

1. I varje runda måste spelaren uppnå en totalpoäng som är en multipel av 5. Varje "femman" räknas som en poäng.
  - Exempel: Om en spelare träffar segment på 2, 8 och 5 poäng i en enda runda är den totala poängen 15.  $15 \div 5 = 3$ , så spelaren får 3 poäng.
2. Poäng ges inte om:
  - a) Den totala poängen för de tre kasten inte är delbar med 5.
  - b) Spelaren missar det tredje kastet trots att summan av de två första kasten är delbar med 5.
3. Vinnaren är den spelare som får poäng från följande segment: 31, 41, 51, 61, 71, 81, 91.
4. Poängen som tjänas in i varje omgång divideras med 5. Poängen efter division läggs ihop, och vinnaren är den första spelaren som får de erforderliga segmentvärdena (31, 41, 51, 61, 71, 81, 91). Fall där poäng inte ges:
  - a) Poängen efter tre kast är inte delbar med 5.
  - b) Det sista kastet är en miss, även om den totala poängen från de två första kasten är delbar med 5.
5. I detta fall måste spelaren trycka på NÄSTA-knappen för att avsluta omgången.

#### **G16 Shanghai (101, 105, 110, 115)**

1. 101 – träffa poängsegmenten 1 till 20 och bull's eye för att få poäng.
2. 105 – träffa poängsegmenten 5 till 20 och bull's eye.
3. 110 – träffa poängsegmenten 10 till 20 och bull's eye.
4. 115 – träffa poängsegmenten 15 till 20 och bull's eye. 5. Varje spelare får bara poäng om de träffar det angivna numret på sitt kast. Annars får de inga poäng.
  - Spelaren med högst poäng i slutet av spelet vinner.

#### **G17 Forty One (040)**

1. Startpoängen är 40 poäng. Varje tur slår spelaren tre gånger på följande segment: 20, 19, 18, 17, 16, 15, "bull's eye" och 41.
  - Att träffa något av dessa segment ger poäng enligt de vanliga reglerna.
  - Om en spelare missar något av de valda segmenten på tre kast, elimineras de från spelet eller deras poäng på 40 halveras.
  - Det sista av de tre kasten i en tur måste träffa segment 41, annars halveras deras poäng.
2. I slutet av spelet vinner spelaren med högst poäng.

#### **G18 Double Down (D40)**

1. Startpoängen är 40 poäng. Spelet fortsätter i följande ordning: 15, 16 – att träffa något segment räknas som 1x; 17, 18 – räknas som 2x; 19, 20, "bull's eye" – räknas som 3x.
2. Poängen läggs ihop efter varje träff. Om en spelare missar tre pilar i en tur eller blir utslagen från spelet halveras deras poäng.
3. I slutet av spelet vinner spelaren med högst poäng.

#### **G19 Gotcha (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)**

1. Ett numererat segment väljs slumpmässigt, vilket spelaren måste träffa på maximalt 10 kast.
2. Varje spelare börjar med en poäng på 0. Efter varje träff läggs poängen ihop. Om en spelare når exakt det erforderliga antalet poäng vinner de. Om de överskrider detta antal (kallas en "burst dart") räknas inte deras poäng för den turen.
3. Om den andra spelaren når samma poäng som den första vinner den andra spelaren och den första spelarens poäng nollställs.

#### **G20 Stor Liten — Enkel (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

1. Ett numererat segment väljs slumpmässigt, vilket spelaren måste träffa.  
Varje spelare har en bestämd startpunkt. När poängen når noll elimineras spelaren från spelet. Den första spelaren måste träffa det segment som datorn anger.
2. Om de träffar ett segment på den första eller andra pilen väljer de ett nytt poängsegment på den sista pilen. Om de missar väljer den andra spelaren det segmentet. Om en spelare missar det angivna segmentet inom tre pilar förlorar de 1 poäng.
3. Enkla, dubbla eller trippelsegment är tillåtna.
4. Den sista spelaren som är kvar i spelet vinner.

#### **G21 Stor Liten — Hård (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

1. Ett numererat segment väljs slumpmässigt, vilket spelaren måste träffa inom maximalt 10 kast.
2. Varje spelare har en bestämd startpunkt. När poängen når noll elimineras spelaren. Den första spelaren måste träffa det segment som datorn anger.
3. Om de träffar ett segment på det första eller andra kastet väljer de ett nytt poängsegment på sitt sista kast. Om de missar väljer den andra spelaren det segmentet. Om en spelare missar det angivna segmentet inom 3 kast förlorar de 1 poäng.  
Spelaren måste träffa det angivna segmentet eller ett segment med samma poängvärde i en singel, dubbel eller trippel.
4. Den sista spelaren som är kvar i spelet vinner.

### **G22 Killer (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

1. Ett numererat segment väljs slumpmässigt, vilket spelaren måste träffa inom maximalt 10 kast.
  2. När spelet börjar uppmanas spelaren att välja sitt eget poängsegment på displayen. Det första träffen på segmentet blir deras segment. Tryck sedan på NÄSTA-knappen för att låta nästa spelare välja sitt segment. När alla spelare har valt sina segment börjar spelet. Ett segment som redan är upptaget av en annan spelare kan inte väljas.
  3. Spelet börjar efter att segment har valts. Endast en spelare som träffar sitt eget segment kan bli "killer". Killern kan attackera andra spelares segment.
  4. Om en annan killer träffar en annan spelares segment förlorar den spelaren 1 poäng. Poängen visas.
  5. Om Killern träffar sitt eget segment förlorar de Killer-status och förlorar 1 poäng.
  6. Killern försöker träffa andra spelares segment för att eliminera dem.
- Att träffa ett poängsegment utlöser ett "Ja"-meddelande; annars ett "Nej"-meddelande.
7. Killern kan bara träffa sitt eget segment eller en annan spelares segment.
  8. Den sista spelaren som är kvar i spelet vinner.
  9. Upp till två ytterligare spelare kan spela i den här versionen.

### **G23 Killer – Dubbel (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)**

1. Ett numererat segment väljs slumpmässigt, vilket spelaren måste träffa inom maximalt 10 kast.
  2. När spelet börjar visas meddelandet "SLT" (Välj) på displayen, vilket uppmanar spelaren att välja sitt eget poängsegment. Det första träffen på segmentet blir deras segment. NEXT-knappen trycks sedan ner för att låta nästa spelare välja sitt segment. När alla spelare har valt sina segment börjar spelet.
  3. Endast den spelare som träffar sitt eget segment kan bli killer. Mördaren kan attackera andra spelares segment.
  4. Om mördaren träffar en annan spelares segment förlorar den spelaren 1 poäng. Poängen kan visas på skärmen.
  5. Om mördaren träffar sitt eget segment förlorar de sin mördarstatus och förlorar 1 poäng.
  6. Mördaren försöker träffa andra spelares segment för att eliminera dem.
- Att träffa poängsegmentet resulterar i ett "Ja"-meddelande; annars visas ett "Nej"-meddelande.
7. Det är också möjligt att välja ett dubbelt segment (207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) som "mördarsegment".
  8. Den sista spelaren som står kvar vinner.
  9. Maximalt två ytterligare spelare kan spela i den här versionen.

### **G24 Killer – Trippel (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)**

1. Ett numererat segment väljs slumpmässigt, vilket spelaren måste träffa inom maximalt 10 kast.
2. När spelet börjar uppmanas spelaren att välja sitt eget poängsegment på displayen. Det första träffen på segmentet blir deras segment. Sedan trycks NÄSTA-knappen in, vilket gör att nästa spelare kan välja sitt segment. När alla spelare har valt sina segment börjar spelet.
3. Endast den spelare som träffar sitt eget segment kan bli Killer. Killern kan attackera andra spelares segment.
4. Om Killern träffar en annan spelares segment förlorar den spelaren 1 poäng. Poängen kan visas på skärmen.
5. Om Killern träffar sitt eget segment förlorar de Killer-status och förlorar 1 poäng. En killer som träffar en annan spelares segment förlorar 1 poäng.
6. Att träffa poängsegmentet utlöser ett "Ja"-meddelande; annars ett "Nej"-meddelande.
7. Du kan också välja ett trippelsegment (307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) som "dödarsegment".
8. Den sista spelaren som är kvar i spelet vinner.
9. Upp till två ytterligare spelare kan spela i den här versionen.

### **G25 Straff (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

1. Ett numererat segment väljs slumpmässigt, vilket spelaren måste träffa inom maximalt 10 kast.
2. Datorn kan slumpmässigt välja ett segment – spelaren har 10 sekunder på sig att träffa det. Om timern går ut avbryts försöket. En träff resulterar i ett "Ja"-meddelande, en miss resulterar i ett "Nej"-meddelande.
3. Att träffa ett segment med en, två eller tre poäng resulterar i en förlust på 1 poäng.
4. Den första spelaren som når 0 poäng vinner.

### **G26 Legs Over (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

1. Ett segment med siffror väljs slumpmässigt, vilket spelaren måste träffa på maximalt 10 kast.
  2. Varje spelare försöker få fler poäng än spelaren före dem.
- Om en spelares poäng är lika med eller lägre än den föregående spelarens poäng förlorar de 1 poäng.
3. Inga hopp är tillåtna – om en spelare inte kastar måste de trycka på Start och förlora 1 poäng.
  4. När en spelares poäng når noll elimineras de från spelet.
  5. Den sista spelaren som står kvar vinner. 6. Upp till två ytterligare spelare kan spela i den här versionen.

### **G27 Legs Under (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)**

1. Ett nummersegment väljs slumpmässigt, som spelaren måste träffa i maximalt 10 pilar.
2. Varje spelare försöker uppnå en lägre poäng än spelaren före dem – om deras poäng är lika eller högre förlorar de 1 poäng.
3. Inga hopp – om en spelare missar en pil måste de trycka på Start och förlora 1 poäng.
4. När en spelares poäng når noll elimineras de från spelet.
5. Den sista spelaren som står kvar vinner.
6. Upp till två ytterligare spelare kan spela i denna version.

### **RENGÖRING OCH UNDERHÅLL:**

- Damma försiktigt darttavlan med en dammsugare med ett fogmunstycke eller använd en mjuk borste.
- Du kan också blåsa tryckluft (spray) genom hålen för att ta bort damm och partiklar från pilhålen.
- Använd en lätt fuktig (inte våt!) mjuk mikrofiberduk.

- För rengöring, använd en mild lösning av vatten med några droppar diskmedel.
- Använd inte starka rengöringsmedel, alkohol eller lösningsmedel – de kan skada plasten eller trycken.
- Se till att darttavlan är helt torr innan du ansluter den till strömförsörjningen igen.

#### **SÄKERHETSREGLER:**

- Använd som avsett – denna darttavla är endast avsedd för inomhusdart.
- Montera darttavlan på en stabil, plan yta, på en höjd som är lämplig för spel, och håll ett säkert avstånd från spelare och åskådare.
- Håll avstånd – endast kastaren ska vara nära darttavlan under kastningen.
- Ögon- och ansiktsskydd – rikta inte darttavlan mot människor eller djur.
- Barn ska endast leka under uppsikt av en vuxen – darttavlan kan orsaka skador.
- Undvik fukt – använd inte darttavlan i hög luftfuktighet och utsätt den inte för vatten.

#### **INFORMATION OM BATTERIER OCH UPPLADNINGSBARA BATTERIER**

- Förvara batterier/uppladdningsbara batterier utom räckhåll för barn.
- Förvara inte batterier/uppladdningsbara batterier på lättåtkomliga platser, eftersom det finns risk för att barn eller husdjur sväljer dem. Kontakta omedelbart läkare vid förtäring.
- Läckande eller skadade batterier/uppladdningsbara batterier kan orsaka brännskador vid kontakt med huden. Använd därför alltid lämpliga skyddshandskar när du hanterar dem.
- Kortslut inte, demontera inte eller kasta inte batterier/uppladdningsbara batterier i elden. Det finns explosionsrisk!
- Ladda inte upp vanliga engångsbatterier, eftersom det finns explosionsrisk! Ladda endast batterier som är avsedda för detta ändamål med en lämplig laddare. - Ladda batterierna innan de sätts i produkten.
- Ladda batterierna endast under uppsikt av en vuxen.
- Blanda inte alkaliska, vanliga (kol-zink) och uppladdningsbara (nickel-kadmium) batterier.
- Blanda aldrig nya och gamla batterier.
- Manipulera inte strömladdarna – det kan orsaka kortslutning.
- Ta ut förbrukade batterier ur produkten.
- Släng inte använda batterier i osorterat avfall! - Batterier ska kasseras i enlighet med riktlinjerna för hantering av farligt elektroniskt avfall.
- Om batterier inte kasseras på rätt sätt kan farliga ämnen utgöra en risk för människors hälsa eller miljön. Återvinning av material bidrar till att spara naturresurser.
- Sätt alltid i batterier/laddningsbara batterier med rätt polaritet (plus/+ och minus/-).
- Strömförsörjningstyp i produkten: DC 6V.

#### **Konsumentinformation om hantering av begagnad elektrisk och elektronisk utrustning:**

Elektrisk och elektronisk utrustning får inte kasseras tillsammans med annat hushållsavfall. Sådan utrustning bör samlas in selektivt, vilket anges av den bifogade markeringen – en överkorsad behållare med hjul. Underlåtenhet att följa denna regel, vilket leder till felaktig kassering av begagnad utrustning, kan utgöra ett hot mot miljön och människors hälsa på grund av förekomsten av farliga komponenter i utrustningen, såsom elektriska ledningar, plast, strömbrytare etc. För att undvika denna risk bör dessa komponenter samlas in och hanteras på rätt sätt av specialiserade företag. Självdemontering av begagnad utrustning är förbjuden. Hushållen spelar en viktig roll i att bidra till återanvändning och återvinning, inklusive återvinning, av begagnad utrustning. Detta uppnås särskilt genom aktivt deltagande i avfallsinsamlingssystem.



# EL

**Κυρίες και κύριοι, σας ευχαριστούμε που αγοράσατε το προϊόν μας!**  
**Διαβάστε τις παρακάτω οδηγίες πριν από τη χρήση**  
**για τη σωστή χρήση του προϊόντος. Διατηρήστε αυτό το εγχειρίδιο ενεργό**  
**στο μέλλον και να συμμορφωθεί με τις συστάσεις της, διότι η μη συμμόρφωση με αυτές μπορεί να αποτελέσει απειλή για τη**  
**ζωή ή την υγεία.**

## Σημαντικό : ΚΡΑΤΗΣΤΕ ΓΙΑ ΜΕΛΛΟΝΤΙΚΗ ΑΝΑΦΟΡΑ!

- Διαβάστε πλήρως πριν από τη χρήση και ακολουθήστε όλες τις οδηγίες στο εγχειρίδιο.
- Μην χρησιμοποιείτε το προϊόν εάν λείπει ή έχει καταστραφεί κάποιο εξάρτημα.
- Φυλάξτε αυτό το εγχειρίδιο για μελλοντική αναφορά.

## ΠΡΟΔΙΑΓΡΑΦΕΣ:

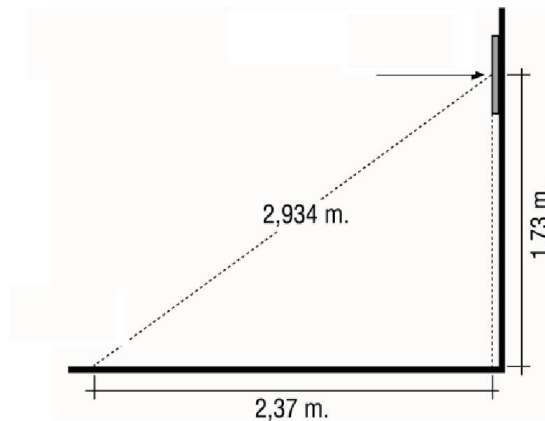
- Διαστάσεις προϊόντος: 51x67x7 εκ.
- Διάμετρος περιοχής βαθμολόγησης: 35 εκ.
- Αριθμός παικτών: 1-16 παίκτες
- Αριθμός οθονών LED: 4
- Αριθμός παιχνιδιών: 27 παιχνίδια και 243 παραλλαγές
- Αυτόματη εξοικονόμηση ενέργειας με ενσωματωμένη μνήμη
- Ήχος με έλεγχο έντασης 8 επιπέδων
- Αγγλική φωνή
- Τροφοδοτικό DC
- Το σετ περιλαμβάνει: 6 βελάκια και 50 επιπλέον μύτες, προσαρμογέα

## ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ:

Αυτό το μοντέρνο ηλεκτρονικό dartboard είναι μια εξαιρετική επιλογή για όσους απολαμβάνουν τον ανταγωνισμό και τη διασκέδαση. Εξοπλισμένο με 4 οθόνες LED με κόκκινο φωτισμό, η ηλεκτρονική βαθμολόγηση εξαλείφει την ανάγκη χειροκίνητης καταγραφής του σκορ - το ταμπλό καταγράφει αυτόματα τα χτυπήματα. Τροφοδοτείται από τροφοδοτικό 6V DC και μεταβαίνει αυτόματα σε λειτουργία εξοικονόμησης ενέργειας μετά από 10 λεπτά αδράνειας.

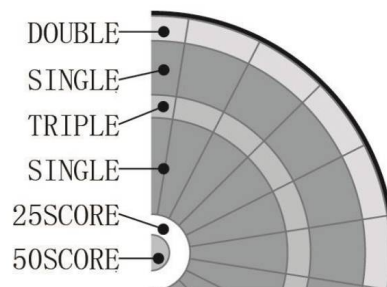
## ΟΔΗΓΙΕΣ ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗΣ:

Επιλέξτε μια τοποθεσία με περίπου 3 μέτρα ελεύθερου χώρου μπροστά από το dartboard. Τοποθετήστε το dartboard έτσι ώστε η απόσταση από το πάτωμα μέχρι το κέντρο να είναι 1,73 μέτρα και στη συνέχεια στερεώστε το σταθερά στον τοίχο. Οι παίκτες πρέπει να στέκονται 2,37 μέτρα από το dartboard κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.



## Κανόνες Βαθμολογίας

- Μονό Τμήμα - "Μονό" - μία βάση
- Διπλό Τμήμα - "Διπλό" - δύο βάσεις
- Τριπλό Τμήμα - "Τριπλό" - τρεις βάσεις
- Μάτι του ταύρου - 25 βαθμοί
- Διπλό Μάτι του ταύρου - 50 βαθμοί



### Οδηγίες Λειτουργίας

1. Πατήστε το κουμπί ΕΝΕΡΓΟΠΟΙΗΣΗΣ – αφού ακούσετε τη μελωδία, η συσκευή εισέρχεται σε λειτουργία αναμονής παιχνιδιού.
2. Χρησιμοποιήστε το κουμπί GAME για να επιλέξετε ένα παιχνίδι (G01—G27). Το κουμπί GAME μπορεί επίσης να χρησιμοποιηθεί για έξοδο από το παιχνίδι και επιστροφή στο κύριο μενού.
3. Το κουμπί OPTION/SCORE χρησιμοποιείται για την επιλογή υποπαιχνιδιών μέσα στο επιλεγμένο παιχνίδι (G01—G27) και για να ελέγξετε τις τρέχουσες βαθμολογίες των παικτών κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.
4. Χρησιμοποιήστε το κουμπί ΠΑΙΚΤΗΣ & ΟΜΑΔΑ / ΑΠΟΛΥΣΗ για να επιλέξετε τον αριθμό των παικτών, των ομάδων ή μια λειτουργία παιχνιδιού εναντίον του υπολογιστή (γνωστή και ως κυβερνο-αγώνας) πριν ξεκινήσετε το παιχνίδι. Αυτό το κουμπί χρησιμοποιείται επίσης για την επαναφορά ή την επανεκκίνηση της τρέχουσας βαθμολογίας ζαριών κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.
5. Το κουμπί ΔΙΠΛΟ / ΑΠΟΛΥΣΗ χρησιμοποιείται για την ενεργοποίηση των λειτουργιών "διπλό" και "κύριο" (στο παιχνίδι G02) και της λειτουργίας "αποτυχία" κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.
6. Το κουμπί ΧΑΝΤΙΚΑΠ χρησιμοποιείται για να ορίσετε το επίπεδο δυσκολίας για κάθε παίκτη. Πατήστε ΠΑΙΚΤΗΣ & ΟΜΑΔΑ / ΑΠΟΛΥΣΗ για να επιλέξετε έναν παίκτη και, στη συνέχεια, πατήστε ΧΑΝΤΙΚΑΠ για να ορίσετε το σκορ που του έχει ανατεθεί. Αυτό σας επιτρέπει να ορίσετε σημεία εκκίνησης για όλους τους παίκτες.
7. Το κουμπί ΗΧΟΣ χρησιμοποιείται για να ρυθμίσετε την ένταση του ήχου.
8. Το κουμπί ΕΝΑΡΞΗ / ΕΠΟΜΕΝΟ χρησιμοποιείται για την έναρξη του παιχνιδιού και την προώθηση στον επόμενο παίκτη.

### ΕΝΔΕΙΞΕΙΣ ΗΧΟΥ:

- Λείζερ – ένας ήχος που αναπαράγεται μετά την επίτευξη του τμήματος σκοραρίσματος.
- Διπλό – ένας ήχος που αναπαράγεται μετά την επίτευξη του τμήματος διπλού σκοραρίσματος.
- Τριπλό – ένας ήχος που αναπαράγεται μετά την επίτευξη του τμήματος τριπλής βαθμολογίας.
- Σκορ – ένα μήνυμα που ανακοινώνει ότι ο παίκτης έχει συγκεντρώσει πόντους.
- Κλείσιμο – ένας ήχος που αναπαράγεται κατά το κλείσιμο των τμημάτων βαθμολογίας.
- Άνοιγμα – ένας ήχος που αναπαράγεται κατά το άνοιγμα των τμημάτων βαθμολογίας.
- Πολύ Υψηλό – ένας ήχος που αναπαράγεται όταν το σκορ μετράει αντίστροφα μέχρι το 0.
- Νικητής – ένας ήχος που αναπαράγεται όταν καθορίζεται ο νικητής.
- Μάτι του Ταύρου – ένας ήχος που αναπαράγεται μετά το χτύπημα στο κέντρο του ταμπλό.
- Μουσική – ένας ήχος που ανακοινώνει τη μετάβαση στον επόμενο παίκτη αφού ο προηγούμενος παίκτης ρίξει τρία βελάκια.

### ΟΔΗΓΙΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ:

#### G01 Μέτρηση προς τα πάνω (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)

1. Το σκορ κάθε παίκτη μετριέται από το 0, προσθέτοντας τους πόντους για κάθε χτύπημα. Ο πρώτος παίκτης που φτάνει το καθορισμένο σκορ είναι ο νικητής. 2. Μόλις αναδειχθεί ο νικητής, οι υπόλοιποι παίκτες μπορούν να συνεχίσουν να παίζουν μέχρι να τελειώσουν όλοι οι παίκτες.

#### G02 Αντίστροφη Μέτρηση (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

1. Η βαθμολογία κάθε παίκτη αφαιρείται από τον καθορισμένο αριθμό εκκίνησης. Ο πρώτος παίκτης που θα φτάσει στο 0 είναι ο νικητής.
2. Οι παίκτες μπορούν να επιλέξουν διαφορετικές λειτουργίες παιχνιδιού χρησιμοποιώντας το κουμπί DOUBLE IN/OUT:
  - Std – STANDARD.
  - Din – "Double In" – μια λειτουργία στην οποία το παιχνίδι ξεκινά μόνο αφού πετύχετε ένα τμήμα πόντων double-double.

### ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ:

- Dou – Double Out – Σε αυτήν τη λειτουργία, το παιχνίδι μπορεί να τελειώσει μόνο με το να πετύχετε ένα τμήμα διπλού πόντου. Εμφανίζεται επίσης ένα μήνυμα σχετικά με ένα λανθασμένο χτύπημα εάν δεν πληρούται η συνθήκη.
- Dio – Double In/Out – Σε αυτήν τη λειτουργία, το παιχνίδι μπορεί να ξεκινήσει και να τελειώσει μόνο μετά το να πετύχετε ένα τμήμα διπλού πόντου.
- Ain – Master In – Το παιχνίδι ξεκινά μόνο μετά το να πετύχετε ένα τμήμα διπλού ή τριπλού πόντου.
- AiD – Master In / Double Out – Το παιχνίδι ξεκινά μετά το να πετύχετε ένα τμήμα διπλού ή τριπλού πόντου και τελειώνει με ένα τμήμα διπλού πόντου. Εάν το σκορ του παίκτη πέσει στο "1" κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, αυτό ονομάζεται "υπερφόρτωση σκοραρίσματος" και αυτός ο γύρος δεν μετράει.
- Aou – Master Out – Το παιχνίδι τελειώνει μετά το να πετύχετε ένα τμήμα διπλού ή τριπλού πόντου. Εάν το σκορ ενός παίκτη πέσει στο "1", ονομάζεται "burst dart" και ο παίκτης δεν σκοράρει πόντους για αυτόν τον γύρο, διατηρώντας το σκορ του από τον προηγούμενο γύρο.
- DiA – Διπλή είσοδος / Εξουσία εξόδου – Το παιχνίδι ξεκινά με διπλό χτύπημα και τελειώνει με διπλό ή τριπλό χτύπημα. Εάν το σκορ του παίκτη πέσει στο "1", ο γύρος δεν μετράει.
- Aio – Εξουσία εισόδου / Εξουσία εξόδου – Το παιχνίδι ξεκινά με διπλό ή τριπλό χτύπημα και τελειώνει με τον ίδιο τρόπο. Εάν το σκορ του παίκτη πέσει στο "1", ονομάζεται "βέλος έκρηξης" και ο παίκτης δεν σκοράρει πόντους για αυτόν τον γύρο, διατηρώντας το σκορ του από τον προηγούμενο γύρο.

#### G03 Ρολόι Στρογγυλής Πίστας (5, 10, 15, 20)

1. Το χτύπημα οποιουδήποτε από τα ακόλουθα τμήματα απονέμει πόντους:
  - "5" – μονό: 5 πόντοι
  - "10" – μονό: 10 πόντοι
  - "15" – μονό: 15 πόντοι
  - "20" – μονό: 20 πόντοι
2. Οι παίκτες σκοράρουν πόντους μόνο για το χτύπημα των σωστών τμημάτων. 3. Οι παίκτες ακολουθούν τις οδηγίες του υπολογιστή (το σύμβολο "01" υποδεικνύει ένα μόνο τμήμα). Ένα σωστό χτύπημα οδηγεί σε ένα μήνυμα "Ναι", ενώ ένα λανθασμένο χτύπημα οδηγεί σε ένα μήνυμα "Όχι".

#### G04 Round Clock – Διπλό (205, 210, 215, 220)

1. Το παιχνίδι βαθμολογείται μόνο με το χτύπημα τμημάτων διπλού πόντου:

- "205" – διπλό τμήμα: 5 πόντοι
- "210" – διπλό τμήμα: 10 πόντοι
- "215" – διπλό τμήμα: 15 πόντοι
- "220" – διπλό τμήμα: 20 πόντοι

2. Οι παίκτες ακολουθούν τις οδηγίες του υπολογιστή – μια σωστή εκτίμηση οδηγεί σε ένα μήνυμα "Ναι", μια λανθασμένη εκτίμηση οδηγεί σε ένα μήνυμα "Όχι".

#### G05 Στρογγυλό Ρολόι – Τριπλό (305, 310, 315, 320)

1. Το παιχνίδι βαθμολογείται μόνο με το χτύπημα τμημάτων τριπλού πόντου:

- "305" – τριπλό τμήμα: 5 πόντοι
- "310" – τριπλό τμήμα: 10 πόντοι
- "315" – τριπλό τμήμα: 15 πόντοι
- "320" – τριπλό τμήμα: 20 πόντοι

2. Οι παίκτες ακολουθούν τις οδηγίες του υπολογιστή – ένα σωστό χτύπημα οδηγεί σε ένα μήνυμα "Ναι" και ένα λανθασμένο χτύπημα οδηγεί σε ένα μήνυμα "Όχι".

#### G06 Απλό Κρίκετ (000, 020, 025)

1. Μόνο τα τμήματα 15, 16, 17, 18, 19, 20 και το μάτι του ταύρου (κέντρο του ταμπλό) είναι ενεργά.

2. Ο παίκτης που θα χτυπήσει κάθε ένα από τα απαιτούμενα τμήματα τρεις φορές κερδίζει. ◦ Το χτύπημα ενός τμήματος μεμονωμένου σημείου μετράει ως 1 φορά

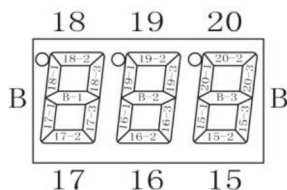
- Το χτύπημα ενός τμήματος διπλού σημείου μετράει ως 2 φορές
- Το χτύπημα ενός τμήματος τριπλού σημείου μετράει ως 3 φορές

3. Λειτουργίες παιχνιδιού:

◦ 000 – Μπορείτε να χτυπήσετε οποιοδήποτε από τα τμήματα 15, 16, 17, 18, 19, 20 και το μάτι του ταύρου. Δεν υπάρχει καθορισμένη σειρά.

◦ 020 – Το παιχνίδι ξεκινά αφού χτυπήσετε το τμήμα 20 τρεις φορές, στη συνέχεια πρέπει να χτυπήσετε τα 19, 18, 17, 16, 15 και την καρδιά (το κέντρο του στόχου). ◦ 025 – Το παιχνίδι ξεκινά αφού χτυπήσετε το μάτι του ταύρου τρεις φορές. Στη συνέχεια, πρέπει να χτυπήσετε τα 15, 16, 17, 18, 19 και 20.

4. Κάθε τμήμα έχει μια αντίστοιχη ένδειξη LED (όπως φαίνεται στο διάγραμμα). Μόλις χτυπηθεί ένα τμήμα, η LED σβήνει.



#### Κρίκετ Βαθμολογίας G07 (E00, E20, E25)

1. Μόνο τα τμήματα 15, 16, 17, 18, 19, 20 και το μάτι του ταύρου είναι ενεργά.

2. Ο παίκτης που θα χτυπήσει κάθε ένα από τα απαιτούμενα τμήματα τρεις φορές κερδίζει.

- Το χτύπημα ενός τμήματος με ένα μόνο σημείο μετράει ως 1 φορά.
- Το χτύπημα ενός τμήματος με δύο σημεία μετράει ως 2 φορές.

3. E00 – Οποιοδήποτε από τα τμήματα 15, 16, 17, 18, 19, 20 και το μάτι του ταύρου (το κέντρο του στόχου) μπορεί να χτυπηθεί, χωρίς συγκεκριμένη σειρά.

• E20 – Το παιχνίδι ξεκινά αφού χτυπηθεί το τμήμα 20 τρεις φορές. Στη συνέχεια, χτυπάει τα 19, 18, 17, 16, 15 και το μάτι του ταύρου με αυτή τη σειρά. • E25 – Το παιχνίδι ξεκινά αφού χτυπηθεί το μάτι του ταύρου τρεις φορές. Στη συνέχεια, οι παίκτες πρέπει να πετύχουν 15, 16, 17, 18, 19 και 20 με αυτή τη σειρά.

4. Κάθε τμήμα βαθμολογησης είναι "ανοιχτό" και μπορεί να βαθμολογηθεί μόνο αφού ένας παίκτης το έχει πετύχει τρεις φορές. Αφού το πετύχει τρεις φορές, το τμήμα γίνεται "κλειστό" και δεν μπορεί να γίνει περαιτέρω βαθμολόγηση εάν όλοι οι παίκτες το έχουν κλείσει.

5. Οι παίκτες ρίχνουν τρεις ρίψεις στη σειρά τους και στη συνέχεια προχωρούν στη φάση "Ανοιγμα" και βαθμολόγησης.

6. Εάν άλλοι παίκτες χάσουν τρεις ρίψεις, μπορούν να συνεχίσουν και να προσπαθήσουν να βαθμολογήσουν στα δικά τους τμήματα.

7. Εάν όλοι οι παίκτες πετύχουν το ίδιο τμήμα σε μια σειρά, γίνεται "κλειστό" και δεν μπορεί να γίνει περαιτέρω βαθμολόγηση σε άλλα τμήματα.

8. Αφού κλείσουν όλα τα τμήματα, ο παίκτης με την υψηλότερη βαθμολογία κερδίζει.

#### G08 Κρίκετ με Κομμένο Λαιμό (C00, C20, C25)

1. Το παιχνίδι είναι έγκυρο όταν χτυπηθούν οποιοδήποτε από τα τμήματα 15, 16, 17, 18, 19, 20 και το μάτι του ταύρου.

2. Ο πρώτος παίκτης που θα χτυπήσει καθένα από τα αναφερόμενα τμήματα τρεις φορές κερδίζει.

- Το χτύπημα ενός μονού τμήματος μετράει ως 1 φορά
- Το χτύπημα ενός διπλού τμήματος μετράει ως 2 φορές
- Το χτύπημα ενός τριπλού τμήματος μετράει ως 3 φορές

3. C00 – Οποιοδήποτε από τα τμήματα 15, 16, 17, 18, 19, 20 και το μάτι του ταύρου μπορούν να χτυπηθούν, χωρίς συγκεκριμένη σειρά. • C20 – Το παιχνίδι ξεκινά αφού χτυπηθεί το τμήμα 20 τρεις φορές, και στη συνέχεια χτυπηθούν τα 19, 18, 17, 16, 15 και το μάτι του ταύρου με αυτή τη σειρά. • C25 – Το παιχνίδι ξεκινά αφού χτυπηθεί το μάτι του ταύρου τρεις φορές, και στη συνέχεια χτυπήσει 15, 16, 17, 18, 19 και 20 με αυτή τη σειρά.

4. Κάθε παίκτης πρέπει να χτυπήσει το τμήμα σκοραρίσματος τρεις φορές για να το κάνει "ανοιχτό" και να επιτρέψει τη βαθμολόγηση.
5. Όλοι οι πόντοι που σκοράρει ένας παίκτης προστίθενται στις βαθμολογίες των αντιπάλων του (αντίστροφη βαθμολόγηση).
6. Κάθε παίκτης πρέπει να χτυπήσει το τμήμα τρεις φορές για να είναι επιλέξιμος για να σκοράρει πόντους σε αυτό.
7. Εάν ο αντίπαλος χάσει το τμήμα τρεις φορές, ο παίκτης μπορεί να συνεχίσει να χτυπάει το "ανοιχτό" τμήμα για να αυξήσει το σκορ του.
8. Μόλις όλοι οι παίκτες χτυπήσουν ένα τμήμα τρεις φορές, αυτό "κλείνει" και δεν είναι δυνατή η περαιτέρω βαθμολόγηση. Στη συνέχεια, πρέπει να επιλεγεί ένα διαφορετικό τμήμα.
9. Μόλις κλείσουν όλα τα τμήματα, ο παίκτης με τους λιγότερους πόντους κερδίζει (σε αντίθεση με το παραδοσιακό Κρίκετ).

### **G09 Κρίκετ Διπλού Σκορ (D00, D20, D25)**

Εάν οι παίκτες επιθυμούν να "ανοίξουν" ένα τμήμα, η πρώτη ρίψη πρέπει να χτυπήσει το τμήμα διπλού πόντου. Στη συνέχεια, το παιχνίδι ακολουθεί τους κανόνες του Κρίκετ Σκορ.

### **G10 Κρίκετ με Πέννα (P00, P20, P25)**

Αυτό το παιχνίδι είναι παρόμοιο με το Κρίκετ, αλλά χρησιμοποιούνται μόνο τα τμήματα 15 έως 20 και το μάτι του ταύρου.

Το παιχνίδι χρησιμοποιεί τα τμήματα 15, 16, 17, 18, 19, 20 και το μάτι του ταύρου. Ο στόχος είναι να χτυπήσετε κάθε αριθμό τρεις φορές πριν προχωρήσετε στον επόμενο. • Χτύπημα ενός μονού τμήματος = 1 πόντος

- Χτύπημα ενός διπλού τμήματος = 2 πόντοι
- Χτύπημα ενός τριπλού τμήματος = 3 πόντοι

Εάν ένας παίκτης σκοράρει περισσότερους από 3 πόντους σε έναν δεδομένο αριθμό, οι επιπλέον πόντοι μεταφέρονται στον επόμενο αριθμό.

Ο πρώτος παίκτης που θα σκοράρει 3 πόντους σε όλους τους αριθμούς κερδίζει.

(Σημείωση: Το παιχνίδι απαιτεί τουλάχιστον δύο γύρους, και συχνά περισσότερους.)

#### **Λεπτομερείς κανόνες:**

1. Το παιχνίδι ισχύει μόνο για τα τμήματα 15, 16, 17, 18, 19, 20 και το μάτι του ταύρου. Πόντοι δίνονται στον επόμενο παίκτη εντός τριών βολών.
2. Ο πρώτος παίκτης που θα πετύχει τις τρεις απαιτούμενες βολές σε ένα δεδομένο τμήμα το κλείνει:
  - Το χτύπημα ενός μονού τμήματος μετράει ως 1 χτύπημα
  - Το χτύπημα ενός διπλού τμήματος μετράει ως 2 χτυπήματα
  - Το χτύπημα ενός τριπλού τμήματος μετράει ως 3 χτυπήματα
3. P00 – Μπορείτε να πετύχετε οποιοδήποτε από τα τμήματα 15, 16, 17, 18, 19, 20 και το μάτι του ταύρου, χωρίς συγκεκριμένη σειρά.
4. P20 – Το παιχνίδι ξεκινά αφού πετύχετε το τμήμα 20 τρεις φορές και στη συνέχεια τα 19, 18, 17, 16, 15 και το μάτι του ταύρου με αυτή τη σειρά.
5. P25 – Το παιχνίδι ξεκινά αφού χτυπήσετε το μάτι του ταύρου τρεις φορές, και στη συνέχεια χτυπήσετε 15, 16, 17, 18, 19 και 20 με αυτή τη σειρά.
6. Κάθε τμήμα έχει τρεις ενδεικτικές λυχνίες LED. Όταν χτυπηθεί, η μία LED σβήνει. Όταν σβήσουν και οι τρεις LED σε ένα τμήμα, το τμήμα κλείνει.
7. Ο πρώτος παίκτης που θα σβήσει όλες τις LED σε όλα τα τμήματα κερδίζει.

### **G11 Scram Cricket (A00)**

Το Scram Cricket είναι μια παραλλαγή του Κρίκετ. Αποτελείται από δύο γύρους.

#### **ΚΑΝΟΝΕΣ:**

1. Το παιχνίδι παίζεται μόνο με δύο παίκτες και αποτελείται από δύο γύρους.
2. Ο πρώτος γύρος χωρίζεται σε δύο μέρη:
  - Μέρος πρώτο: Ο παίκτης κλείνει τα τμήματα 15–20 και 25 ("μάτι του ταύρου").
  - Μέρος δεύτερο: Εφόσον τα τμήματα 15–20 και 25 είναι ανοιχτά, ο άλλος παίκτης κερδίζει πόντους χτυπώντας αυτά τα τμήματα.
  - Αφού κλείσουν όλα τα τμήματα, οι παίκτες αλλάζουν ρόλους.
3. Ο δεύτερος γύρος προχωρά παρόμοια, αλλά με τους ρόλους των παικτών αντιστραφέντες.
4. Αφού ολοκληρωθεί ο δεύτερος γύρος, ο παίκτης με την υψηλότερη βαθμολογία κερδίζει.

### **G12 Golf (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)**

1. Το παιχνίδι χρησιμοποιεί τα ακόλουθα τμήματα: 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90.
2. Ο παίκτης πρέπει να χτυπήσει τα τμήματα με αριθμούς από το 1 έως το 18 με τη σωστή σειρά (π.χ., τμήμα 1 στον πρώτο γύρο, τμήμα 2 στον δεύτερο γύρο, κ.λπ.).
  - Εάν το χτύπημα είναι σωστό, θα εμφανιστεί το μήνυμα "ΝΑΙ".
  - Εάν όχι, θα εμφανιστεί το μήνυμα "ΟΧΙ".
3. Ο στόχος είναι να επιτευχθεί η χαμηλότερη δυνατή βαθμολογία.
  - Εάν τρία βελάκια χαθούν σε έναν δεδομένο γύρο, θεωρείται "κακό βελάκι" και επιβάλλεται ποινή.

#### **Βαθμολόγηση:**

- Χτύπημα τμήματος τριπλού πόντου = 1 πόντος (βελάκι αετού)
- Χτύπημα τμήματος διπλού πόντου = 2 πόντοι (βελάκι πουλιού)
- Χτύπημα τμήματος μονού πόντου = 3 πόντοι

Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε οποιοδήποτε αριθμό από τα 3 βελάκια σε έναν γύρο, αλλά μόνο το τελευταίο βελάκι θα μετρήσει για τη βαθμολόγηση.

4. Εάν χτυπήσετε ένα τμήμα μονού πόντου στο πρώτο σας βελάκι και σκοράρετε 3 πόντους, μπορείτε να προχωρήσετε στον επόμενο γύρο. Ωστόσο, εάν θέλετε να πετύχετε χαμηλότερο σκορ, μπορείτε να συνεχίσετε να ρίχνετε—ωστόσο, εάν τα υπόλοιπα δύο βελάκια χαθούν, θα λάβετε ποινή 5 βαθμών.

5. Ο παίκτης που φτάνει τον επιλεγμένο αριθμό πόντων αποκλείεται από το παιχνίδι. Όταν όλοι οι παίκτες αποκλειστούν ή παιχτούν και οι 18 γύροι, ο παίκτης με το χαμηλότερο σκορ είναι ο νικητής.

### G13 Bingo (132, 141, 168, 189)

1. Οι αριθμοί των τμημάτων θα εμφανίζονται τυχαία. Ο πρώτος παίκτης που θα ταιριάζει όλους τους αριθμούς τρεις φορές κερδίζει. Εάν η αντιστοίχιση είναι σωστή, θα εμφανιστεί το μήνυμα "Ναι". Διαφορετικά, θα εμφανιστεί το μήνυμα "Όχι".
2. Αντιστοιχίστε τις ακολουθίες για κάθε λειτουργία παιχνιδιού:
  - 132 – αντιστοιχίστε τους ακόλουθους αριθμούς στη σειρά: 15, 4, 8, 14, 3
  - 141 – αντιστοιχίστε τους ακόλουθους αριθμούς στη σειρά: 17, 13, 9, 7, 1
  - 168 – αντιστοιχίστε τους ακόλουθους αριθμούς στη σειρά: 20, 16, 12, 6, 2
  - 189 – αντιστοιχίστε τους ακόλουθους αριθμούς στη σειρά: 19, 10, 18, 5, 11
3. Ο παίκτης πρέπει να ταιριάζει κάθε αριθμό στην ακολουθία τρεις φορές πριν προχωρήσει στον επόμενο αριθμό. ◦ Χτύπημα ενός τμήματος μεμονωμένου πόλου = 1 φορά

### G14 Hi—Score (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)

1. Το παιχνίδι είναι έγκυρο όταν χτυπηθεί οποιοδήποτε τμήμα πόντων.
2. (03, 05 ... 21) επιλέγει τον συνολικό αριθμό γύρων στο παιχνίδι. Κάθε παίκτης έχει 3 ρίψεις ανά γύρο.
3. Βαθμολογία:
  - Χτύπημα ενός τμήματος μεμονωμένου πόλου = X1
  - Χτύπημα ενός τμήματος διπλού πόλου = X2
  - Χτύπημα ενός τμήματος τριπλού πόλου = X3
4. Αφού ολοκληρωθούν όλοι οι γύροι, ο παίκτης με το υψηλότερο σκορ κερδίζει.

### G15 Όλα τα Πέντε (31, 41, 51, 61, 71, 81, 91)

(Σημείωση: Εάν δεν βρεθούν βελάκια, πατήστε το κουμπί "ΑΠΟΤΥΧΙΑ".)

1. Σε κάθε γύρο, ο παίκτης πρέπει να πετύχει ένα συνολικό σκορ που είναι πολλαπλάσιο του 5. Κάθε "πέντε" μετράει ως ένας πόντος.
  - Παράδειγμα: Εάν ένας παίκτης πετύχει τμήματα των 2, 8 και 5 πόντων σε έναν μόνο γύρο, το συνολικό σκορ είναι 15.  $15 \div 5 = 3$ , άρα ο παίκτης σκοράρει 3 πόντους.
2. Δεν απονέμονται πόντοι εάν:
  - α) Το συνολικό σκορ των τριών ρίψεων δεν διαιρείται με το 5.
  - β) Ο παίκτης αστοχεί στην τρίτη ρίψη παρόλο που το άθροισμα των δύο πρώτων ρίψεων διαιρείται με το 5.
3. Νικητής είναι ο παίκτης που λαμβάνει πόντους από τα ακόλουθα τμήματα: 31, 41, 51, 61, 71, 81, 91.
4. Οι πόντοι που κερδίζονται σε κάθε γύρο διαιρούνται με το 5. Οι πόντοι μετά την διαίρεση προστίθενται και νικητής είναι ο πρώτος παίκτης που λαμβάνει τις απαιτούμενες τιμές τμημάτων (31, 41, 51, 61, 71, 81, 91). Περιπτώσεις στις οποίες δεν απονέμονται πόντοι:
  - α) Το σκορ μετά από τρεις ρίψεις δεν διαιρείται με το 5.
  - β) Η τελευταία ρίψη είναι άστοχη, ακόμα κι αν το συνολικό σκορ από τις δύο πρώτες ρίψεις διαιρείται με το 5.
5. Σε αυτήν την περίπτωση, ο παίκτης πρέπει να πατήσει το κουμπί NEXT για να τερματίσει τη σειρά.

### G16 Σαγκά (101, 105, 110, 115)

1. 101 – χτυπώντας τα τμήματα βαθμολόγησης 1 έως 20 και το μάτι του ταύρου για να κερδίσετε πόντους.
2. 105 – χτυπώντας τα τμήματα βαθμολόγησης 5 έως 20 και το μάτι του ταύρου.
3. 110 – χτυπώντας τα τμήματα βαθμολόγησης 10 έως 20 και το μάτι του ταύρου.
4. 115 – χτυπώντας τα τμήματα βαθμολόγησης 15 έως 20 και το μάτι του ταύρου.
5. Κάθε παίκτης κερδίζει πόντους μόνο εάν πετύχει τον καθορισμένο αριθμό στη ζαριά του. Διαφορετικά, δεν λαμβάνει πόντους.
  - Ο παίκτης με την υψηλότερη βαθμολογία στο τέλος του παιχνιδιού είναι ο νικητής.

### G17 Σαράντα Ένα (040)

1. Η αρχική βαθμολογία είναι 40 πόντοι. Σε κάθε γύρο, ο παίκτης ρίχνει τρεις ζαριές στα ακόλουθα τμήματα: 20, 19, 18, 17, 16, 15, το μάτι του ταύρου και 41.
  - Αν πετύχει οποιοδήποτε από αυτά τα τμήματα, προσθέτει πόντους σύμφωνα με τους συνήθεις κανόνες.
  - Αν ένας παίκτης χάσει οποιοδήποτε από τα επιλεγμένα τμήματα σε τρεις ζαριές, αποκλείεται από το παιχνίδι ή το σκορ του των 40 μειώνεται στο μισό.
  - Η τελευταία από τις τρεις ζαριές σε έναν γύρο πρέπει να φτάσει στο τμήμα 41, διαφορετικά το σκορ του μειώνεται στο μισό.
2. Στο τέλος του παιχνιδιού, ο παίκτης με το υψηλότερο σκορ είναι ο νικητής.

### G18 Double Down (D40)

1. Το αρχικό σκορ είναι 40 πόντοι. Το παιχνίδι προχωρά με την ακόλουθη σειρά: 15, 16 – το χτύπημα οποιοδήποτε τμήματος μετράει ως 1x. 17, 18 – μετράει ως 2x. 19, 20, "μάτι του ταύρου" – μετράει ως 3x.
2. Οι πόντοι προστίθενται μετά από κάθε χτύπημα. Εάν ένας παίκτης αστοχήσει σε τρία βελάκια σε έναν γύρο ή αποκλειστεί από το παιχνίδι, το σκορ του μειώνεται στο μισό.
3. Στο τέλος του παιχνιδιού, ο παίκτης με το υψηλότερο σκορ είναι ο νικητής.

### G19 Gotcha (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

1. Επιλέγεται τυχαία ένα αριθμημένο τμήμα, το οποίο ο παίκτης πρέπει να χτυπήσει σε μέγιστο αριθμό 10 ρίψεων.
2. Κάθε παίκτης ξεκινά με σκορ 0. Μετά από κάθε χτύπημα, οι πόντοι προστίθενται. Εάν ένας παίκτης φτάσει ακριβώς τον απαιτούμενο αριθμό πόντων, κερδίζει. Εάν ξεπεράσει αυτόν τον αριθμό (που ονομάζεται "burst dart"), οι πόντοι του για αυτόν τον γύρο δεν υπολογίζονται.

3. Εάν ο δεύτερος παίκτης φτάσει στο ίδιο σκορ με τον πρώτο, ο δεύτερος παίκτης κερδίζει και το σκορ του πρώτου παίκτη μηδενίζεται.

### **G20 Μεγάλο Μικρό — Απλό (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

1. Επιλέγεται τυχαία ένα αριθμημένο τμήμα, το οποίο πρέπει να πετύχει ο παίκτης. Κάθε παίκτης έχει ένα καθορισμένο σημείο εκκίνησης. Όταν οι πόντοι φτάσουν στο μηδέν, ο παίκτης αποκλείεται από το παιχνίδι. Ο πρώτος παίκτης πρέπει να πετύχει το τμήμα που έχει ορίσει ο υπολογιστής.
2. Εάν πετύχει ένα τμήμα στο πρώτο ή στο δεύτερο βέλος, επιλέγει ένα νέο τμήμα πόντων στο τελευταίο βέλος. Εάν αστοχήσει, ο δεύτερος παίκτης επιλέγει αυτό το τμήμα. Εάν ένας παίκτης αστοχήσει στο καθορισμένο τμήμα μέσα σε τρία βέλη, χάνει 1 πόντο.
3. Επιτρέπονται μονά, διπλά ή τριπλά τμήματα.
4. Ο τελευταίος παίκτης που απομένει στο παιχνίδι κερδίζει.

### **G21 Μεγάλο Μικρό — Δύσκολο (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

1. Επιλέγεται τυχαία ένα αριθμημένο τμήμα, το οποίο ο παίκτης πρέπει να πετύχει σε μέγιστο 10 ρίψεις.
2. Κάθε παίκτης έχει ένα καθορισμένο σημείο εκκίνησης. Όταν οι πόντοι φτάσουν στο μηδέν, ο παίκτης αποκλείεται. Ο πρώτος παίκτης πρέπει να πετύχει το τμήμα που έχει ορίσει ο υπολογιστής.
3. Εάν πετύχει ένα τμήμα στην πρώτη ή τη δεύτερη ρίψη, επιλέγει ένα νέο τμήμα πόντων στην τελευταία του ρίψη. Εάν αστοχήσει, ο δεύτερος παίκτης επιλέγει αυτό το τμήμα. Εάν ένας παίκτης αστοχήσει στο καθορισμένο τμήμα μέσα σε 3 ρίψεις, χάνει 1 πόντο. Ο παίκτης πρέπει να πετύχει το καθορισμένο τμήμα ή ένα τμήμα της ίδιας αξίας πόντων σε μονό, διπλό ή τριπλό ρίψη.
4. Ο τελευταίος παίκτης που απομένει στο παιχνίδι κερδίζει.

### **G22 Killer (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

1. Επιλέγεται τυχαία ένα αριθμημένο τμήμα, το οποίο ο παίκτης πρέπει να πετύχει σε μέγιστο 10 ρίψεις.
2. Μόλις ξεκινήσει το παιχνίδι, η οθόνη ζητά από τον παίκτη να επιλέξει το δικό του τμήμα σκοραρίσματος. Το πρώτο τμήμα που θα πετύχει γίνεται το δικό του τμήμα. Στη συνέχεια, πατήστε το κουμπί NEXT για να επιτρέψετε στον επόμενο παίκτη να επιλέξει το τμήμα του. Μόλις όλοι οι παίκτες επιλέξουν τα τμήματά τους, ξεκινά το παιχνίδι. Ένα τμήμα που έχει ήδη καταληφθεί από άλλον παίκτη δεν μπορεί να επιλεγεί.
3. Το παιχνίδι ξεκινά μετά την επιλογή των τμημάτων. Μόνο ένας παίκτης που θα πετύχει το δικό του τμήμα μπορεί να γίνει ο "killer". Ο killer μπορεί να επιτεθεί στα τμήματα άλλων παικτών.
4. Εάν ένας άλλος killer πετύχει το τμήμα ενός άλλου παίκτη, αυτός ο παίκτης χάνει 1 πόντο. Εμφανίζεται η βαθμολογία.
5. Εάν ο Killer πετύχει το δικό του τμήμα, χάνει την ιδιότητα Killer και χάνει 1 πόντο.
6. Ο Killer προσπαθεί να πετύχει τα τμήματα άλλων παικτών για να τους εξοντώσει. Το χτύπημα ενός τμήματος σκοραρίσματος ενεργοποιεί ένα μήνυμα "Ναι". Διαφορετικά, ένα μήνυμα "Όχι".
7. Ο Killer μπορεί να χτυπήσει μόνο το δικό του τμήμα ή το τμήμα άλλου παίκτη.
8. Ο τελευταίος παίκτης που απομένει στο παιχνίδι κερδίζει.
9. Σε αυτήν την έκδοση μπορούν να παίξουν έως και δύο επιπλέον παίκτες.

### **G23 Killer – Διπλό (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)**

1. Επιλέγεται τυχαία ένα αριθμημένο τμήμα, το οποίο ο παίκτης πρέπει να χτυπήσει σε μέγιστο αριθμό 10 ρίψεων.
2. Μόλις ξεκινήσει το παιχνίδι, εμφανίζεται στην οθόνη το μήνυμα "SLT" (Επιλογή), ζητώντας από τον παίκτη να επιλέξει το δικό του τμήμα σκοραρίσματος. Το πρώτο τμήμα που χτυπάει γίνεται το δικό του τμήμα. Στη συνέχεια, πατιέται το κουμπί NEXT για να επιτραπεί στον επόμενο παίκτη να επιλέξει το τμήμα του. Μόλις όλοι οι παίκτες επιλέξουν τα τμήματά τους, ξεκινά το παιχνίδι.
3. Μόνο ο παίκτης που χτυπάει το δικό του τμήμα μπορεί να γίνει ο killer. Ο δολοφόνος μπορεί να επιτεθεί σε τμήματα άλλων παικτών.
4. Εάν ο δολοφόνος χτυπήσει το τμήμα ενός άλλου παίκτη, ο παίκτης αυτός χάνει 1 πόντο. Το σκορ μπορεί να εμφανιστεί στην οθόνη.
5. Εάν ο δολοφόνος χτυπήσει το δικό του τμήμα, χάνει την ιδιότητα του δολοφόνου και χάνει 1 πόντο.
6. Ο δολοφόνος προσπαθεί να χτυπήσει τα τμήματα άλλων παικτών για να τους εξοντώσει. Το χτύπημα του τμήματος σκοραρίσματος έχει ως αποτέλεσμα ένα μήνυμα "Ναι". Διαφορετικά, εμφανίζεται ένα μήνυμα "Όχι".
7. Είναι επίσης δυνατό να επιλέξετε ένα διπλό τμήμα (207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) ως τμήμα "δολοφόνου".
8. Ο τελευταίος παίκτης που απομένει κερδίζει.
9. Σε αυτήν την έκδοση μπορούν να παίξουν το πολύ δύο επιπλέον παίκτες.

### **G24 Killer – Τριπλό (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)**

1. Επιλέγεται τυχαία ένα αριθμημένο τμήμα, το οποίο ο παίκτης πρέπει να πετύχει σε μέγιστο αριθμό 10 βολών.
2. Μόλις ξεκινήσει το παιχνίδι, η οθόνη ζητά από τον παίκτη να επιλέξει το δικό του τμήμα σκοραρίσματος. Το πρώτο τμήμα που θα πετύχει γίνεται το δικό του τμήμα. Στη συνέχεια, πατιέται το κουμπί NEXT, επιτρέποντας στον επόμενο παίκτη να επιλέξει το τμήμα του. Μόλις όλοι οι παίκτες επιλέξουν τα τμήματά τους, ξεκινά το παιχνίδι.
3. Μόνο ο παίκτης που θα πετύχει το δικό του τμήμα μπορεί να γίνει Killer. Ο Killer μπορεί να επιτεθεί στα τμήματα άλλων παικτών.
4. Εάν ο Killer πετύχει το τμήμα ενός άλλου παίκτη, αυτός ο παίκτης χάνει 1 πόντο. Το σκορ μπορεί να εμφανιστεί στην οθόνη.
5. Εάν ο Killer πετύχει το δικό του τμήμα, χάνει την ιδιότητα Killer και χάνει 1 πόντο. Ένας killer, που χτυπά το τμήμα ενός άλλου παίκτη, προκαλεί την απώλεια 1 πόντου από αυτόν τον παίκτη.
6. Το χτύπημα του τμήματος σκοραρίσματος ενεργοποιεί ένα μήνυμα "Ναι". Διαφορετικά, ένα μήνυμα "Όχι".
7. Μπορείτε επίσης να επιλέξετε ένα τριπλό τμήμα (307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) ως τμήμα "killer".
8. Ο τελευταίος παίκτης που απομένει στο παιχνίδι κερδίζει.
9. Σε αυτήν την έκδοση μπορούν να παίξουν έως και δύο επιπλέον παίκτες.

### **G25 Shoot Out (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

1. Επιλέγεται τυχαία ένα αριθμημένο τμήμα, το οποίο ο παίκτης πρέπει να χτυπήσει σε μέγιστο αριθμό 10 βολών.
2. Ο υπολογιστής μπορεί να επιλέξει τυχαία ένα τμήμα - ο παίκτης έχει 10 δευτερόλεπτα για να το χτυπήσει. Εάν λήξει το χρονόμετρο, η προσπάθεια ακυρώνεται. Ένα χτύπημα οδηγεί σε ένα μήνυμα "Ναι", ένα αστοχία οδηγεί σε ένα μήνυμα "Όχι".
3. Το χτύπημα ενός τμήματος μονού, διπλού ή τριπλού πόντων έχει ως αποτέλεσμα την απόλεια 1 πόντου.
4. Ο πρώτος παίκτης που θα φτάσει τους 0 πόντους είναι ο νικητής.

### **G26 Legs Over (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

1. Επιλέγεται τυχαία ένα τμήμα αριθμού, το οποίο ο παίκτης πρέπει να χτυπήσει σε μέγιστο αριθμό 10 ρίψεων.
2. Κάθε παίκτης προσπαθεί να σκοράρει περισσότερους πόντους από τον παίκτη που προηγείται.

Εάν η βαθμολογία ενός παίκτη είναι ίση ή χαμηλότερη από τη βαθμολογία του προηγούμενου παίκτη, χάνει 1 πόντο.

3. Δεν επιτρέπονται παραλείψεις - εάν ένας παίκτης δεν ρίξει, πρέπει να πατήσει Έναρξη και να χάσει 1 πόντο.
4. Όταν η βαθμολογία ενός παίκτη φτάσει στο μηδέν, αποκλείεται από το παιχνίδι.
5. Ο τελευταίος παίκτης που απομένει κερδίζει. 6. Έως και δύο επιπλέον παίκτες μπορούν να παίξουν σε αυτήν την έκδοση.

### **G27 Κάτω από τα Πόδια (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)**

1. Επιλέγεται τυχαία ένα τμήμα αριθμού, το οποίο ο παίκτης πρέπει να πετύχει σε μέγιστο αριθμό 10 βελών.
2. Κάθε παίκτης προσπαθεί να πετύχει χαμηλότερη βαθμολογία από τον παίκτη που προηγείται - εάν η βαθμολογία του είναι ίση ή υψηλότερη, χάνει 1 πόντο.
3. Δεν επιτρέπονται παραλείψεις - εάν ένας παίκτης χάσει ένα βελάκι, πρέπει να πατήσει Έναρξη και να χάσει 1 πόντο.
4. Όταν η βαθμολογία ενός παίκτη φτάσει στο μηδέν, αποκλείεται από το παιχνίδι.
5. Ο τελευταίος παίκτης που απομένει κερδίζει.
6. Σε αυτήν την έκδοση μπορούν να παίξουν έως και δύο επιπλέον παίκτες.

### **ΚΑΘΑΡΙΣΜΟΣ ΚΑΙ ΣΥΝΤΗΡΗΣΗ:**

- Ξεσκονίστε απαλά τον πίνακα βελών με μια ηλεκτρική σκούπα με ακροφύσιο σχισμών ή χρησιμοποιήστε μια μαλακή βούρτσα. - Μπορείτε επίσης να φυσήξετε πεπιεσμένο αέρα (σπρέι) μέσα από τις τρύπες για να αφαιρέσετε τη σκόνη και τα σωματίδια από τις τρύπες των βελών.
- Χρησιμοποιήστε ένα ελαφρώς υγρό (όχι βρεγμένο!) μαλακό πανί μικροϊνών.
- Για τον καθαρισμό, χρησιμοποιήστε ένα ήπιο διάλυμα νερού με μερικές σταγόνες υγρού πιάτων.
- Μην χρησιμοποιείτε ισχυρά απορρυπαντικά, αλκοόλ ή διαλύτες - μπορούν να προκαλέσουν ζημιά στο πλαστικό ή στις εκτυπώσεις.
- Βεβαιωθείτε ότι ο πίνακας βελών είναι εντελώς στεγνός πριν τον επανασυνδέσετε στην παροχή ρεύματος.

### **ΚΑΝΟΝΕΣ ΑΣΦΑΛΕΙΑΣ:**

- Χρησιμοποιήστε τον όπως προβλέπεται - αυτός ο πίνακας βελών προορίζεται μόνο για βελάκια εσωτερικού χώρου.
- Τοποθετήστε τον πίνακα βελών σε μια σταθερή, επίπεδη επιφάνεια, σε ύψος κατάλληλο για παιχνίδι, διατηρώντας ασφαλή απόσταση από τους παίκτες και τους θεατές.
- Κρατήστε την απόστασή σας - μόνο ο ρίπτης πρέπει να βρίσκεται κοντά στον πίνακα βελών κατά τη διάρκεια της ρίψης.
- Προστασία ματιών και προσώπου - μην στρέφετε τα βελάκια σε ανθρώπους ή ζώα.
- Τα παιδιά πρέπει να παίζουν μόνο υπό την επίβλεψη ενήλικα - τα βελάκια μπορούν να προκαλέσουν τραυματισμό.
- Αποφύγετε την υγρασία - μην χρησιμοποιείτε τον πίνακα βελών σε υψηλή υγρασία και μην τον εκθέτετε σε νερό.

### **ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΓΙΑ ΤΙΣ ΜΠΑΤΑΡΙΕΣ ΚΑΙ ΤΙΣ ΕΠΑΝΑΦΟΡΤΙΖΟΜΕΝΕΣ ΜΠΑΤΑΡΙΕΣ**

- Κρατήστε τις μπαταρίες/επαναφορτιζόμενες μπαταρίες μακριά από παιδιά.
- Μην αποθηκεύετε μπαταρίες/επαναφορτιζόμενες μπαταρίες σε εύκολα προσβάσιμα μέρη, καθώς υπάρχει κίνδυνος κατάποσης από παιδιά ή κατοικίδια. Σε περίπτωση κατάποσης, συμβουλευτείτε αμέσως έναν γιατρό.
- Οι μπαταρίες/επαναφορτιζόμενες μπαταρίες που έχουν διαρροή ή έχουν υποστεί ζημιά μπορούν να προκαλέσουν εγκαύματα σε περίπτωση επαφής με το δέρμα. Επομένως, να φοράτε πάντα κατάλληλα προστατευτικά γάντια κατά το χειρισμό τους.
- Μην βραχυκυκλώνετε, μην αποσυναρμολογείτε και μην πετάτε μπαταρίες/επαναφορτιζόμενες μπαταρίες σε φωτιά. Υπάρχει κίνδυνος έκρηξης!
- Μην επαναφορτίζετε τυπικές μπαταρίες μιας χρήσης, καθώς υπάρχει κίνδυνος έκρηξης! Επαναφορτίξτε μόνο μπαταρίες που προορίζονται για αυτόν τον σκοπό χρησιμοποιώντας κατάλληλο φορτιστή. - Φορτίστε τις μπαταρίες πριν τις τοποθετήσετε στο προϊόν.
- Φορτίξτε τις μπαταρίες μόνο υπό την επίβλεψη ενηλίκου.
- Μην αναμειγνύετε αλκαλικές, τυπικές (άνθρακα-ψευδάργυρο) και επαναφορτιζόμενες (νικέλιο-κάδμιο) μπαταρίες.
- Ποτέ μην αναμειγνύετε νέες και παλιές μπαταρίες.
- Μην παραβιάζετε τα καλώδια τροφοδοσίας - αυτό μπορεί να προκαλέσει βραχυκύκλωμα.
- Αφαιρέστε τις άδειες μπαταρίες από το προϊόν.
- Μην πετάτε τις χρησιμοποιημένες μπαταρίες στα μη διαλεγμένα απορρίμματα!
- Οι μπαταρίες πρέπει να απορρίπτονται σύμφωνα με τις οδηγίες απόρριψης επικινδύνων ηλεκτρονικών αποβλήτων.
- Εάν οι μπαταρίες δεν απορριφθούν σωστά, οι επικίνδυνες ουσίες μπορούν να θέσουν σε κίνδυνο την ανθρώπινη υγεία ή το περιβάλλον. Τα ανακυκλώσιμα υλικά βοηθούν στην εξοικονόμηση φυσικών πόρων.
- Τοποθετείτε πάντα τις μπαταρίες/επαναφορτιζόμενες μπαταρίες με τη σωστή πολικότητα (συν/+ και πλην/-).
- Τύπος τροφοδοτικού στο προϊόν: DC 6V.

**Πληροφορίες καταναλωτή σχετικά με τον χειρισμό χρησιμοποιημένου ηλεκτρικού και ηλεκτρονικού εξοπλισμού:**

Τα απόβλητα ηλεκτρικού και ηλεκτρονικού εξοπλισμού δεν πρέπει να απορρίπτονται μαζί με άλλα οικιακά απορρίμματα. Ο εν λόγω εξοπλισμός πρέπει να συλλέγεται επιλεκτικά, όπως υποδεικνύεται από την επισυναπτόμενη σήμανση - έναν διαγραμμένο κάδο απορριμμάτων με ρόδες. Η μη τήρηση αυτού του κανόνα, με αποτέλεσμα την ακατάλληλη απόρριψη χρησιμοποιημένου εξοπλισμού, μπορεί να αποτελέσει απειλή για το περιβάλλον και την ανθρώπινη υγεία λόγω της παρουσίας επικίνδυνων εξαρτημάτων στον εξοπλισμό, όπως ηλεκτρικές καλωδιώσεις, πλαστικό, διακόπτες κ.λπ. Για να αποφευχθεί αυτός ο κίνδυνος, αυτά τα εξαρτήματα πρέπει να συλλέγονται και να υποβάλλονται σε σωστή επεξεργασία από εξειδικευμένες εταιρείες. Απαγορεύεται η αυτοαποσυναρμολόγηση χρησιμοποιημένου εξοπλισμού. Τα νοικοκυριά διαδραματίζουν σημαντικό ρόλο στη συμβολή στην επαναχρησιμοποίηση και ανάκτηση, συμπεριλαμβανομένης της ανακύκλωσης, μεταχειρισμένου εξοπλισμού. Αυτό επιτυγχάνεται ιδίως μέσω της ενεργού συμμετοχής σε συστήματα συλλογής αποβλήτων.



# NL

**Geachte heer/mevrouw, bedankt voor de aankoop van ons product!**

**Lees voor gebruik de onderstaande instructies**

**voor het juiste gebruik van het product. Bewaar deze handleiding ter referentie**

**toekomst en om de aanbevelingen ervan op te volgen, aangezien het niet naleven ervan een bedreiging kan vormen voor het leven of de gezondheid.**

### **Belangrijk: BEWAAR VOOR TOEKOMSTIG GEBRUIK!**

- Lees dit voor gebruik volledig door en volg alle instructies in de handleiding.
- Gebruik het product niet als een onderdeel ontbreekt of beschadigd is.
- Bewaar deze instructies voor toekomstig gebruik.

### **SPECIFICATIES:**

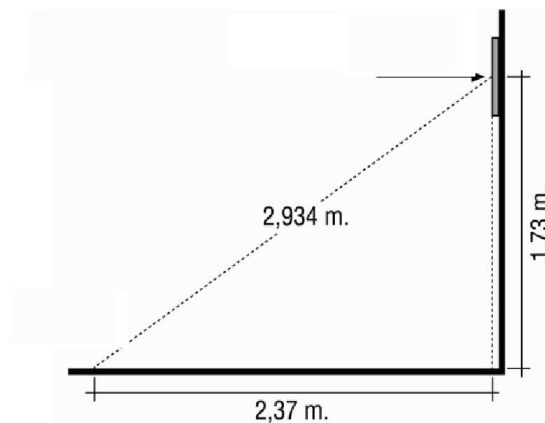
- Productafmetingen: 51x67x7 cm
- Diameter scorebord: 35 cm
- Aantal spelers: 1-16 spelers
- Aantal led-displays: 4
- Aantal spellen: 27 spellen en 243 variaties
- Automatische energiebesparing met ingebouwd geheugen
- Geluid met volumeregeling op 8 niveaus
- Engelse voice-over
- DC-voeding
- Set bevat: 6 darts en 50 extra punten, adapter

### **EIGENSCHAPPEN:**

Dit moderne elektronische dartbord is een uitstekende keuze voor iedereen die van competitie en plezier houdt. Uitgerust met 4 rood verlichte led-displays, maakt de elektronische score het handmatig bijhouden van de score overbodig - het bord registreert automatisch de slagen. Het bord wordt gevoed door een 6V DC-voeding en schakelt automatisch over naar de energiebesparende modus na 10 minuten inactiviteit.

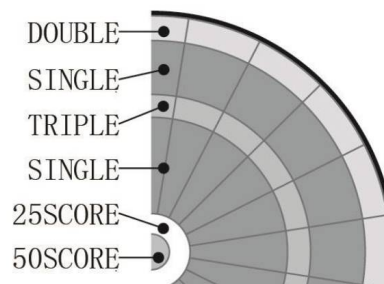
### **INSTALLATIE-INSTRUCTIES:**

Kies een locatie met ongeveer 3 meter vrije ruimte vóór het dartbord. Bevestig het dartbord zo dat de afstand van de vloer tot het midden 1,73 meter bedraagt en bevestig het vervolgens stevig aan de muur. Spelers dienen tijdens het spelen 2,37 meter van het dartbord verwijderd te zijn.



### **Scoreregels**

- Enkel segment - "Enkel" - één honk
- Dubbel segment - "Dubbel" - twee honkslagen
- Drievoudig segment - "Drievoudig" - drie honkslagen
- Schot in de roos - 25 punten
- Dubbel schot in de roos - 50 punten



## **Gebruiksaanwijzing**

1. Druk op de aan/uit-knop – na het horen van de melodie gaat het apparaat in de standby-modus.
2. Gebruik de GAME-knop om een spel te selecteren (G01-G27). De GAME-knop kan ook worden gebruikt om het spel te verlaten en terug te keren naar het hoofdmenu.
3. De OPTION/SCORE-knop wordt gebruikt om subspellen binnen het geselecteerde spel te selecteren (G01-G27) en om de huidige scores van de spelers tijdens het spel te bekijken.
4. Gebruik de knop SPELER & TEAM / ELIMINEREN om het aantal spelers, teams of een spelmodus tegen de computer (ook bekend als cybermatch) te selecteren voordat het spel begint. Deze knop wordt ook gebruikt om de huidige worpscore tijdens het spel te resetten of opnieuw te starten.
5. De knop DUBBEL / MISSEN wordt gebruikt om de functies "dubbel" en "master" (in spel G02) en de functie "missen" tijdens het spel in te schakelen.
6. De knop HANDICAP wordt gebruikt om het moeilijkheidsniveau voor elke speler in te stellen. Druk op SPELER & TEAM / ELIMINEREN om een speler te selecteren en druk vervolgens op HANDICAP om de toegewezen score in te stellen. Hiermee kunt u de startpunten voor alle spelers instellen.
7. De knop GELUID wordt gebruikt om het geluidsvolume aan te passen.
8. De knop START / VOLGENDE wordt gebruikt om het spel te starten en door te gaan naar de volgende speler.

## **GELUID:**

- Laser - een geluid dat wordt afgespeeld na het raken van het scoresegment. - Dubbel – een geluid dat wordt afgespeeld na het raken van het dubbele scoresegment.
- Driedubbel – een geluid dat wordt afgespeeld na het raken van het driedubbele scoresegment.
- Score – een bericht dat aangeeft dat de speler punten heeft gescoord.
- Dicht – een geluid dat wordt afgespeeld bij het sluiten van de scoresegmenten.
- Open – een geluid dat wordt afgespeeld bij het openen van de scoresegmenten.
- Te hoog – een geluid dat wordt afgespeeld wanneer de score aftelt naar 0.
- Winnaar – een geluid dat wordt afgespeeld wanneer de winnaar is bepaald.
- Schietdoel – een geluid dat wordt afgespeeld na het raken van het midden van het bord.
- Muziek – een geluid dat de overgang naar de volgende speler aankondigt nadat de vorige speler drie darts heeft gegooid.

## **SPELINSTRUCTIES:**

### **G01 Optellen (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)**

1. De score van elke speler wordt geteld vanaf 0, waarbij de punten voor elke treffer worden opgeteld. De eerste speler die de vastgestelde score bereikt, is de winnaar.
2. Zodra een winnaar is bepaald, kunnen de overige spelers doorspelen totdat alle spelers klaar zijn.

### **G02 Aftellen (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)**

1. De score van elke speler wordt afgetrokken van het vastgestelde startnummer. De eerste speler die 0 bereikt, is de winnaar.
2. Spelers kunnen verschillende spelmodi selecteren met de DOUBLE IN/OUT-knop:
  - Std – STANDARD.
  - Din – "Double In" – een modus waarin het spel pas begint na het behalen van een double-double puntsegment.

## **SPELMODI:**

- Dou – Double Out – In deze modus kan het spel alleen eindigen door een dubbelpuntsegment te raken. Een melding over een onjuiste treffer wordt ook weergegeven als niet aan de voorwaarde wordt voldaan.
- Dio – Double In/Out – In deze modus kan het spel alleen beginnen en eindigen na het raken van een dubbelpuntsegment.
- Ain – Master In – Het spel begint pas na het raken van een dubbel- of driedubbelpuntsegment.
- AiD – Master In / Double Out – Het spel begint na het raken van een dubbel- of driedubbelpuntsegment en eindigt met een dubbelpuntsegment. Als de score van de speler tijdens het spelen naar "1" zakt, wordt dit "overloading scoring" genoemd en telt die ronde niet mee.
- Aou – Master Out – Het spel eindigt na het raken van een dubbel- of driedubbelpuntsegment. Als de score van een speler naar "1" zakt, wordt dit een "burst dart" genoemd en scoort de speler geen punten voor die ronde, maar behoudt hij zijn score van de vorige ronde.
- DiA – Double In / Master Out – Het spel begint met een dubbele punt-treffer en eindigt met een dubbele of driedubbele punt-treffer. Als de score van de speler daalt tot "1", telt de ronde niet mee.
- Aio – Master In / Master Out – Het spel begint met een dubbele of driedubbele punt-treffer en eindigt op dezelfde manier. Als de score van de speler daalt tot "1", wordt dit een "burst dart" genoemd en scoort de speler geen punten voor die ronde, maar behoudt hij zijn score van de vorige ronde.

### **G03 Ronde Klok (5, 10, 15, 20)**

1. Het raken van een van de volgende segmenten levert punten op:
  - "5" – enkel: 5 punten
  - "10" – enkel: 10 punten
  - "15" – enkel: 15 punten
  - "20" – enkel: 20 punten
2. Spelers scoren alleen punten voor het raken van de juiste segmenten.
3. Spelers volgen de instructies van de computer op (het symbool "01" geeft een enkel segment aan). Een juiste treffer resulteert in een "Ja"-bericht, terwijl een onjuiste treffer resulteert in een "Nee"-bericht.

#### G04 Ronde Klok – Dubbel (205, 210, 215, 220)

1. De score wordt alleen bepaald door het raken van segmenten met dubbele punten:

- "205" – dubbel segment: 5 punten
- "210" – dubbel segment: 10 punten
- "215" – dubbel segment: 15 punten
- "220" – dubbel segment: 20 punten

2. Spelers volgen de instructies van de computer op – een juiste gok resulteert in een "Ja"-bericht, een onjuiste gok resulteert in een "Nee"-bericht.

#### G05 Ronde klok – Drie punten (305, 310, 315, 320)

1. Het spel wordt alleen gescoord door het raken van driepuntsegmenten:

- "305" – driepuntsegment: 5 punten
- "310" – driepuntsegment: 10 punten
- "315" – driepuntsegment: 15 punten
- "320" – driepuntsegment: 20 punten

2. Spelers volgen de instructies van de computer – een correcte treffer resulteert in een "Ja"-bericht, een incorrecte treffer resulteert in een "Nee"-bericht.

#### G06 Eenvoudige cricket (000, 020, 025)

1. Alleen de segmenten 15, 16, 17, 18, 19, 20 en de roos (midden van het bord) zijn actief.

2. De speler die elk van de vereiste segmenten drie keer raakt, wint. ◦ Het raken van een segment met één punt telt als 1 keer

◦ Het raken van een segment met twee punten telt als 2 keer

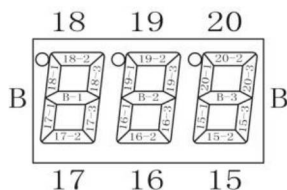
◦ Het raken van een segment met drie punten telt als 3 keer

3. Spelmodi:

◦ 000 – Je kunt elk van de segmenten 15, 16, 17, 18, 19, 20 en de bull's eye raken; er is geen vaste volgorde.

◦ 020 – Het spel begint nadat je segment 20 drie keer hebt geraakt. Daarna moet je 19, 18, 17, 16, 15 en het hart (het midden van het doelwit) raken. ◦ 025 – Het spel begint nadat je de bull's eye drie keer hebt geraakt. Daarna moet je 15, 16, 17, 18, 19 en 20 raken. 4.

Elk segment heeft een toegewezen led-indicator (zoals weergegeven in het diagram). Zodra een segment is geraakt, gaat de led uit.



#### G07 Score Cricket (E00, E20, E25)

1. Alleen segmenten 15, 16, 17, 18, 19, 20 en de bull's eye zijn actief.

2. De speler die elk van de vereiste segmenten drie keer raakt, wint.

◦ Het raken van een segment met één punt telt als 1 keer.

◦ Het raken van een segment met twee punten telt als 2 keer.

3. E00 – Elk van de segmenten 15, 16, 17, 18, 19, 20 en de bull's eye (het midden van het doel) mag worden geraakt, in willekeurige volgorde.

• E20 – Het spel begint nadat segment 20 drie keer is geraakt. Daarna worden 19, 18, 17, 16, 15 en de bull's eye in die volgorde geraakt.

• E25 – Het spel begint nadat de roos drie keer is geraakt. Daarna moeten spelers in die volgorde 15, 16, 17, 18, 19 en 20 raken.

4. Elk scoresegment is "open" en kan pas worden gescoord nadat een speler het drie keer heeft geraakt. Na drie keer raken wordt het segment "gesloten" en kan er geen verdere score worden behaald als alle spelers het hebben gesloten.

5. Spelers gooien drie worpen tijdens hun beurt en gaan vervolgens verder naar de "Open"- en scorefase.

6. Als andere spelers drie worpen missen, mogen ze doorgaan en proberen punten te scoren op hun eigen segmenten.

7. Als alle spelers hetzelfde segment in een beurt raken, wordt het "gesloten" en kan er geen verdere score worden behaald op andere segmenten.

8. Nadat alle segmenten zijn gesloten, wint de speler met de hoogste score.

#### G08 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25)

1. Het spel is geldig wanneer een van de segmenten 15, 16, 17, 18, 19, 20 en de bull's eye worden geraakt.

2. De eerste speler die elk van de genoemde segmenten drie keer raakt, wint.

◦ Het raken van een enkel segment telt als 1 keer

◦ Het raken van een dubbel segment telt als 2 keer

◦ Het raken van een drievoudig segment telt als 3 keer

3. C00 – Elk van de segmenten 15, 16, 17, 18, 19, 20 en de bull's eye mag worden geraakt, in willekeurige volgorde. • C20 – Het spel begint na drie keer raken van segment 20, gevolgd door 19, 18, 17, 16, 15 en de bull's eye, in die volgorde.

• C25 – Het spel begint nadat de bull's eye drie keer is geraakt, gevolgd door 15, 16, 17, 18, 19 en 20 in die volgorde.

4. Elke speler moet het scorende segment drie keer raken om het "open" te maken en punten te kunnen scoren.

5. Alle punten die een speler scoort, worden opgeteld bij de scores van de tegenstanders (omgekeerde puntentelling).

6. Elke speler moet het segment drie keer raken om punten te kunnen scoren.

7. Als de tegenstander het segment drie keer mist, mag de speler het "open" segment blijven raken om zijn score te verhogen.

8. Zodra alle spelers een segment drie keer hebben geraakt, is het "gesloten" en is er geen verdere score meer mogelijk. Er moet dan een ander segment worden gekozen.
9. Zodra alle segmenten zijn gesloten, wint de speler met de minste punten (in tegenstelling tot traditioneel cricket).

### **G09 Double Score Cricket (D00, D20, D25)**

Als spelers een segment willen "openen", moet de eerste worp het segment met de dubbele punt raken. Het spel volgt dan de regels van Score Cricket.

### **G10 Shove-A-Penny Cricket (P00, P20, P25)**

Dit spel lijkt op cricket, maar alleen de segmenten 15 tot en met 20 en de bull's eye worden gebruikt.

Het spel maakt gebruik van de segmenten 15, 16, 17, 18, 19, 20 en de bull's eye. Het doel is om elk nummer drie keer te raken voordat je doorgaat naar het volgende. • Het raken van een enkel segment = 1 punt

- Het raken van een dubbel segment = 2 punten
- Het raken van een drievoudig segment = 3 punten

Als een speler meer dan 3 punten scoort in een bepaald nummer, worden de overtollige punten overgedragen naar het volgende nummer.

De eerste speler die 3 punten scoort in alle nummers wint. (Let op: het spel vereist minimaal twee beurten, maar vaak meer.)

#### **Gedetailleerde regels:**

1. Het spel is alleen van toepassing op segmenten 15, 16, 17, 18, 19, 20 en de bull's eye. Punten worden toegekend aan de volgende speler binnen drie worpen.
2. De eerste speler die de vereiste drie worpen in een bepaald segment raakt, sluit het:
  - Het raken van een enkel segment telt als 1 treffer
  - Het raken van een dubbel segment telt als 2 treffers
  - Het raken van een driedubbel segment telt als 3 treffers
3. P00 – Je mag elk van de segmenten 15, 16, 17, 18, 19, 20 en de bull's eye raken, in willekeurige volgorde.
4. P20 – Het spel begint nadat segment 20 drie keer is geraakt, gevolgd door 19, 18, 17, 16, 15 en de bull's eye, in die volgorde.
5. P25 – Het spel begint nadat de roos drie keer is geraakt, gevolgd door 15, 16, 17, 18, 19 en 20 in die volgorde.
6. Elk segment heeft drie led-indicatoren. Bij een raak gaat één led uit. Wanneer alle drie de leds in een segment uitgaan, is het segment gesloten.
7. De eerste speler die alle leds in alle segmenten uitschakelt, wint.

### **G11 Scram Cricket (A00)**

Scram Cricket is een variant op cricket. Het bestaat uit twee ronden.

#### **REGELS:**

1. Het spel wordt gespeeld met slechts twee spelers en bestaat uit twee ronden.
2. De eerste ronde bestaat uit twee delen:
  - Deel één: De speler sluit de segmenten 15-20 en 25 ("roos").
  - Deel twee: Zolang de segmenten 15-20 en 25 open zijn, scoort de andere speler punten door die segmenten te raken.
  - Nadat alle segmenten gesloten zijn, wisselen de spelers van rol.
3. De tweede ronde verloopt op dezelfde manier, maar met de rollen omgedraaid.
4. Nadat de tweede ronde is voltooid, wint de speler met de hoogste score.

### **G12 Golf (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)**

1. Het spel gebruikt de volgende segmenten: 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90.
2. De speler moet de segmenten 1 tot en met 18 in de juiste volgorde raken (bijv. segment 1 in de eerste ronde, segment 2 in de tweede ronde, enz.).
  - Als de worp correct is, wordt de melding "JA" weergegeven.
  - Zo niet, dan wordt de melding "NEE" weergegeven.
3. Het doel is om de laagst mogelijke score te behalen.
  - Als er in een bepaalde ronde drie darts worden gemist, wordt dit beschouwd als een "slechte dart" en wordt er een strafpunt toegekend.

#### **Score:**

- Het raken van een segment met drie punten = 1 punt (Eagle dart)
- Het raken van een segment met twee punten = 2 punten (Bird dart)
- Het raken van een segment met één punt = 3 punten

Je mag een willekeurig aantal van de 3 darts in een ronde gebruiken, maar alleen de laatste dart telt mee voor de score.

4. Als je met je eerste dart een segment met één punt raakt en 3 punten scoort, kun je doorgaan naar de volgende ronde. Wil je echter een lagere score behalen, dan kun je doorgaan met gooien. Als de resterende twee darts echter missen, krijg je 5 strafpunten.
5. De speler die het geselecteerde aantal punten behaalt, wordt uit het spel verwijderd. Wanneer alle spelers zijn uitgeschakeld of alle 18 rondes zijn gespeeld, is de speler met de laagste score de winnaar.

### **G13 Bingo (132, 141, 168, 189)**

1. De segmentnummers worden willekeurig weergegeven. De eerste speler die alle nummers drie keer goed heeft, wint. Als de combinatie correct is, verschijnt de melding "Ja"; anders de melding "Nee".
2. Matchreeksen voor elke spelmodus:
  - 132 – match de volgende getallen in volgorde: 15, 4, 8, 14, 3
  - 141 – match de volgende getallen in volgorde: 17, 13, 9, 7, 1

- 168 – match de volgende getallen in volgorde: 20, 16, 12, 6, 2
- 189 – match de volgende getallen in volgorde: 19, 10, 18, 5, 11
- 3. De speler moet elk getal in de reeks drie keer matchen voordat hij doorgaat naar het volgende getal. ◦ Eén puntsegment raken = 1 keer

#### **G14 Hoog—Score (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

1. Het spel is geldig wanneer een puntsegment wordt geraakt. 2. (03, 05 ... 21) bepaalt het totale aantal beurten in het spel. Elke speler heeft 3 worpen per beurt.
3. Puntentelling:
  - Het raken van een enkelpuntssegment = X1
  - Het raken van een dubbelpuntssegment = X2
  - Het raken van een driepuntssegment = X3
4. Nadat alle beurten zijn voltooid, wint de speler met de hoogste score.

#### **G15 Alle vijf (31, 41, 51, 61, 71, 81, 91)**

(Opmerking: Als er geen darts worden gevonden, druk dan op de knop "MISS".)

1. In elke ronde moet de speler een totaalscore behalen die een veelvoud van 5 is. Elke "vijf" telt als één punt.
  - Voorbeeld: Als een speler in één ronde segmenten van 2, 8 en 5 punten scoort, is de totaalscore 15.  $15 \div 5 = 3$ , dus de speler scoort 3 punten.
2. Er worden geen punten toegekend als:
  - a) De totale score van de drie worpen niet deelbaar is door 5.
  - b) De speler de derde worp mist, ook al is de som van de eerste twee worpen deelbaar door 5.
3. De winnaar is de speler die scores behaalt uit de volgende segmenten: 31, 41, 51, 61, 71, 81, 91.
4. De punten die in elke ronde worden verdiend, worden gedeeld door 5. De scores na deling worden bij elkaar opgeteld en de winnaar is de eerste speler die de vereiste segmentwaarden behaalt (31, 41, 51, 61, 71, 81, 91). Gevallen waarin geen punten worden toegekend:
  - a) De score na drie worpen is niet deelbaar door 5.
  - b) De laatste worp is een misser, ook al zijn de totale punten van de eerste twee worpen deelbaar door 5. In dit geval moet de speler op de VOLGENDE-knop drukken om de beurt te beëindigen.

#### **G16 ShangHai (101, 105, 110, 115)**

1. 101 – punten scoren door de punten 1 tot en met 20 en de roos te raken.
2. 105 – punten scoren door de punten 5 tot en met 20 en de roos te raken.
3. 110 – punten scoren door de punten 10 tot en met 20 en de roos te raken.
4. 115 – punten scoren door de punten 15 tot en met 20 en de roos te raken. 5. Elke speler scoort alleen punten als hij of zij het aangegeven getal raakt tijdens de worp. Anders krijgt hij of zij geen punten.
  - De speler met de hoogste score aan het einde van het spel is de winnaar.

#### **G17 Eenenveertig (040)**

1. De beginscore is 40 punten. Elke beurt gooit de speler drie keer op de volgende segmenten: 20, 19, 18, 17, 16, 15, de roos en 41.
  - Het raken van een van deze segmenten levert punten op volgens de normale regels.
  - Als een speler een van de geselecteerde segmenten mist bij drie worpen, wordt hij uit het spel geëlimineerd of wordt zijn score van 40 gehalveerd.
  - De laatste van de drie worpen in een beurt moet segment 41 raken, anders wordt zijn score gehalveerd.
2. Aan het einde van het spel is de speler met de hoogste score de winnaar.

#### **G18 Verdubbelen (D40)**

1. De beginscore is 40 punten. Het spel verloopt in de volgende volgorde: 15, 16 – het raken van een willekeurig segment telt als 1x; 17, 18 – telt als 2x; 19, 20, "roos" – telt als 3x.
2. Na elke worp worden de punten opgeteld. Als een speler drie pijltjes mist in een beurt of uit het spel wordt geëlimineerd, wordt zijn score gehalveerd.
3. Aan het einde van het spel is de speler met de hoogste score de winnaar.

#### **G19 Gotcha (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)**

1. Er wordt willekeurig een genummerd segment geselecteerd, dat de speler in maximaal 10 worpen moet raken.
2. Elke speler begint met een score van 0. Na elke worp worden de punten opgeteld. Als een speler precies het vereiste aantal punten behaalt, wint hij. Als hij dit aantal overschrijdt (een zogenaamde "burst dart"), worden de punten voor die beurt niet meegeteld.
3. Als de tweede speler dezelfde score behaalt als de eerste, wint de tweede speler en wordt de score van de eerste speler teruggezet naar nul.

#### **G20 Big Little — Simple (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

1. Er wordt willekeurig een genummerd segment geselecteerd dat de speler moet raken. Elke speler heeft een vast startpunt. Wanneer het puntenaantal nul bereikt, is de speler uitgeschakeld. De eerste speler moet het door de computer aangegeven segment raken.
2. Als hij een segment raakt met de eerste of tweede dart, kiest hij een nieuw puntsegment met de laatste dart. Als hij mist, kiest de tweede speler dat segment. Als een speler het aangegeven segment binnen drie darts mist, verliest hij 1 punt.
3. Enkele, dubbele of driedubbele segmenten zijn toegestaan.
4. De laatste speler die overblijft in het spel wint.

### **G21 Big Little — Moeilijk (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

1. Er wordt willekeurig een genummerd segment gekozen, dat de speler in maximaal 10 worpen moet raken.
2. Elke speler heeft een vast startpunt. Wanneer de punten nul bereiken, is de speler uitgeschakeld. De eerste speler moet het door de computer aangewezen segment raken.
3. Als hij bij de eerste of tweede worp een segment raakt, kiest hij bij zijn laatste worp een nieuw puntsegment. Als hij mist, kiest de tweede speler dat segment. Als een speler het aangewezen segment binnen 3 worpen mist, verliest hij 1 punt. De speler moet het aangewezen segment of een segment met dezelfde puntenwaarde raken in een single, double of triple.
4. De laatste speler die overblijft in het spel wint.

### **G22 Killer (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

1. Er wordt willekeurig een genummerd segment geselecteerd dat de speler in maximaal 10 worpen moet raken.
2. Zodra het spel begint, vraagt het display de speler om zijn eigen scorende segment te kiezen. Het eerste geraakte segment wordt zijn segment. Druk vervolgens op de VOLGENDE-knop om de volgende speler zijn segment te laten kiezen. Zodra alle spelers hun segmenten hebben geselecteerd, begint het spel. Een segment dat al door een andere speler is bezet, kan niet worden geselecteerd.
3. Het spel begint nadat de segmenten zijn geselecteerd. Alleen een speler die zijn eigen segment raakt, kan de "killer" worden. De killer kan de segmenten van andere spelers aanvallen.
4. Als een andere killer het segment van een andere speler raakt, verliest die speler 1 punt. De score wordt weergegeven.
5. Als de Killer zijn eigen segment raakt, verliest hij zijn Killer-status en verliest hij 1 punt.
6. De Killer probeert de segmenten van andere spelers te raken om ze uit te schakelen. Het raken van een scorend segment activeert een "Ja"-bericht; anders een "Nee"-bericht.
7. De Killer kan alleen zijn eigen segment of dat van een andere speler raken.
8. De laatste speler die overblijft in het spel wint.
9. Maximaal twee extra spelers kunnen in deze versie spelen.

### **G23 Killer – Dubbel (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)**

1. Er wordt willekeurig een genummerd segment geselecteerd, dat de speler in maximaal 10 worpen moet raken.
2. Zodra het spel begint, verschijnt de melding "SLT" (Select) op het scherm, waarmee de speler zijn eigen scorende segment kan kiezen. Het eerste geraakte segment wordt zijn segment. Vervolgens wordt de VOLGENDE-knop ingedrukt, zodat de volgende speler zijn segment kan selecteren. Zodra alle spelers hun segmenten hebben geselecteerd, begint het spel.
3. Alleen de speler die zijn eigen segment raakt, kan de killer worden. De killer kan de segmenten van andere spelers aanvallen.
4. Als de killer het segment van een andere speler raakt, verliest die speler 1 punt. De score kan op het scherm worden weergegeven.
5. Als de killer zijn eigen segment raakt, verliest hij zijn killerstatus en verliest hij 1 punt.
6. De killer probeert de segmenten van andere spelers te raken om ze uit te schakelen. Als het scorende segment wordt geraakt, verschijnt het bericht "Ja"; anders verschijnt het bericht "Nee".
7. Het is ook mogelijk om een dubbel segment (207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) als "killer"-segment te selecteren.
8. De laatste speler die overblijft, wint.
9. Maximaal twee extra spelers kunnen in deze versie spelen.

### **G24 Killer – Triple (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)**

1. Er wordt willekeurig een genummerd segment geselecteerd dat de speler in maximaal 10 worpen moet raken.
2. Zodra het spel begint, vraagt het display de speler om zijn eigen scorende segment te kiezen. Het eerste geraakte segment wordt zijn segment. Vervolgens wordt op de VOLGENDE-knop gedrukt, zodat de volgende speler zijn segment kan kiezen. Zodra alle spelers hun segment hebben geselecteerd, begint het spel.
3. Alleen de speler die zijn eigen segment raakt, kan de Killer worden. De Killer kan de segmenten van andere spelers aanvallen.
4. Als de Killer het segment van een andere speler raakt, verliest die speler 1 punt. De score kan op het scherm worden weergegeven.
5. Als de Killer zijn eigen segment raakt, verliest hij zijn Killer-status en verliest hij 1 punt. Een killer raakt het segment van een andere speler, waardoor die speler 1 punt verliest.
6. Het raken van het scorende segment activeert een "Ja"-bericht; anders een "Nee"-bericht.
7. Je kunt ook een drievoudig segment (307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) selecteren als het "killer"-segment.
8. De laatste speler die overblijft in het spel wint.
9. Maximaal twee extra spelers kunnen in deze versie spelen.

### **G25 Shoot Out (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

1. Er wordt willekeurig een genummerd segment geselecteerd, dat de speler in maximaal 10 worpen moet raken.
2. De computer kan willekeurig een segment selecteren – de speler heeft 10 seconden om het te raken. Als de timer afloopt, wordt de poging geannuleerd. Een treffer resulteert in een "Ja"-bericht, een misser resulteert in een "Nee"-bericht.
3. Het raken van een enkel, dubbel of driedubbel puntsegment resulteert in een verlies van 1 punt.
4. De eerste speler die 0 punten behaalt, is de winnaar.

### **G26 Legs Over (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

1. Er wordt willekeurig een nummersegment geselecteerd, dat de speler in maximaal 10 worpen moet raken.
2. Elke speler probeert meer punten te scoren dan de speler vóór hem. Als de score van een speler gelijk is aan of lager is dan de score van de vorige speler, verliest hij 1 punt.
3. Skips zijn niet toegestaan – als een speler niet gooit, moet hij op Start drukken en verliest hij 1 punt.
4. Wanneer de score van een speler nul bereikt, is hij uitgeschakeld.
5. De laatste speler die overblijft, wint. 6. In deze versie kunnen maximaal twee extra spelers meespeelen.

### **G27 Legs Under (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)**

1. Er wordt willekeurig een nummer geselecteerd dat de speler in maximaal 10 darts moet raken.
2. Elke speler probeert een lagere score te behalen dan de speler vóór hem – als hun score gelijk of hoger is, verliest hij 1 punt.
3. Geen overslaan – als een speler een dart mist, moet hij op Start drukken en verliest hij 1 punt.
4. Wanneer de score van een speler nul bereikt, is hij uitgeschakeld.
5. De laatste speler die overblijft, wint.
6. Er kunnen maximaal twee extra spelers meedoen aan deze versie.

### **REINIGING EN ONDERHOUD:**

- Stof het dartbord voorzichtig af met een stofzuiger met een kierenzuigmond of gebruik een zachte borstel. - Je kunt ook perslucht (spuit) door de gaten blazen om stof en deeltjes uit de dartgaten te verwijderen.
- Gebruik een licht vochtige (niet natte!) zachte microvezeldoek.
- Gebruik voor het reinigen een milde oplossing van water met een paar druppels afwasmiddel.
- Gebruik geen sterke schoonmaakmiddelen, alcohol of oplosmiddelen – deze kunnen het plastic of de opdruk beschadigen.
- Zorg ervoor dat het dartbord volledig droog is voordat u het weer op het lichtnet aansluit.

### **VEILIGHEIDSVORSCHRIFTEN:**

- Gebruik zoals bedoeld – dit dartbord is uitsluitend bedoeld voor indoor darten.
- Plaats het dartbord op een stabiele, vlakke ondergrond, op een hoogte die geschikt is om te spelen, en houd een veilige afstand tot spelers en toeschouwers.
- Houd afstand – alleen de werper mag zich tijdens het gooien in de buurt van het dartbord bevinden.
- Oog- en gezichtsbescherming – richt de darts niet op mensen of dieren. - Kinderen mogen alleen onder toezicht van een volwassene spelen – darts kunnen letsel veroorzaken.
- Vermijd vocht – gebruik het dartbord niet bij een hoge luchtvochtigheid en stel het niet bloot aan water.

### **INFORMATIE OVER BATTERIJEN EN OPLAADBARE BATTERIJEN**

- Houd batterijen/oplaadbare batterijen buiten het bereik van kinderen.
- Bewaar batterijen/oplaadbare batterijen niet op gemakkelijk bereikbare plaatsen, aangezien kinderen of huisdieren ze kunnen inslikken. Raadpleeg onmiddellijk een arts als ze zijn ingeslikt.
- Lekkende of beschadigde batterijen/oplaadbare batterijen kunnen bij contact met de huid brandwonden veroorzaken; draag daarom altijd geschikte beschermende handschoenen bij het hanteren ervan.
- Sluit batterijen/oplaadbare batterijen niet kort, demonteer ze niet en gooi ze niet in het vuur. Er bestaat explosiegevaar!
- Laad geen standaard wegwerpbatterijen op, aangezien er explosiegevaar bestaat! Laad de batterijen die hiervoor bedoeld zijn alleen op met een geschikte lader. - Laad de batterijen op voordat u ze in het product plaatst.
- Laad de batterijen alleen op onder toezicht van een volwassene.
- Meng geen alkaline-, standaard- (koolstof-zink) en oplaadbare batterijen (nikkel-cadmium).
- Meng nooit nieuwe en oude batterijen. - Knoei niet met de netsnoeren - dit kan kortsluiting veroorzaken.
- Verwijder lege batterijen uit het product.
- Gooi gebruikte batterijen niet bij het gewone afval!
- Batterijen dienen te worden afgevoerd volgens de richtlijnen voor gevaarlijk elektronisch afval.
- Als batterijen niet op de juiste manier worden afgevoerd, kunnen gevaarlijke stoffen een risico vormen voor de menselijke gezondheid of het milieu. Recycling van materialen draagt bij aan het behoud van natuurlijke hulpbronnen.
- Plaats batterijen/oplaadbare batterijen altijd met de juiste polariteit (plus/+ en min/-).
- Voedingstype van het product: DC 6V.

### **Consumenteninformatie over het omgaan met gebruikte elektrische en elektronische apparatuur:**

Afgedankte elektrische en elektronische apparatuur mag niet met het overige huisvuil worden afgevoerd. Dergelijke apparatuur dient selectief te worden ingezameld, zoals aangegeven door de bijgevoegde markering: een doorgekruiste afvalcontainer op wielen. Het niet naleven van deze regel, wat resulteert in onjuiste verwijdering van gebruikte apparatuur, kan een bedreiging vormen voor het milieu en de menselijke gezondheid vanwege de aanwezigheid van gevaarlijke componenten in de apparatuur, zoals elektrische bedrading, plastic, schakelaars, enz. Om dit risico te vermijden, dienen deze componenten te worden ingezameld en op de juiste manier te worden verwerkt door gespecialiseerde bedrijven. Het zelf demonteren van gebruikte apparatuur is verboden. Huishoudens spelen een belangrijke rol bij het bijdragen aan hergebruik en hergebruik, inclusief recycling, van gebruikte apparatuur. Dit wordt met name bereikt door actieve deelname aan afvalinzamelingsystemen.



# DA

**Kære hr/fru, tak fordi du har købt vores produkt!  
Før brug, bedes du læse instruktionerne nedenfor  
for korrekt brug af produktet. Gem venligst denne manual til reference  
fremtid og følge dens anbefalinger, da manglende overholdelse kan udgøre en trussel mod liv eller helbred.**

## Vigtigt: BEMÆRK TIL FREMTIDIG REFERENCE!

- Læs venligst grundigt før brug og følg alle instruktionerne i manualen.
- Brug ikke produktet, hvis en del mangler eller er beskadiget.
- Gem venligst disse instruktioner til fremtidig reference.

## SPECIFIKATIONER:

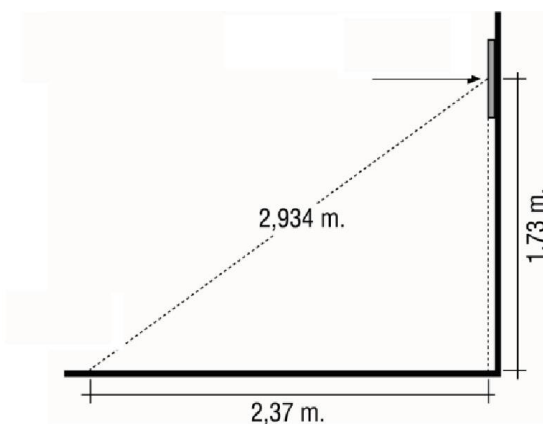
- Produktmål: 51x67x7 cm
- Scoringsområdets diameter: 35 cm
- Antal spillere: 1-16 spillere
- Antal LED-displays: 4
- Antal spil: 27 spil og 243 variationer
- Automatisk strømbesparelse med indbygget hukommelse
- Lyd med 8-niveaurs lydstyrkekontrol
- Engelsk voiceover
- DC-strømforsyning
- Sættet indeholder: 6 pile og 50 ekstra spidser, adapter

## FUNKTIONER:

Denne moderne elektroniske dartskive er et godt valg for dem, der nyder konkurrence og sjov. Udstyret med 4 rødt oplyste LED-displays eliminerer elektronisk scoring behovet for manuelt at registrere score - tavlen registrerer automatisk hits. Den drives af en 6V DC-strømforsyning og skifter automatisk til strømbesparende tilstand efter 10 minutters inaktivitet.

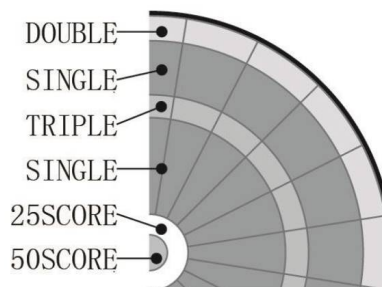
## INSTALLATIONSANVISNING:

Vælg en placering med ca. 3 meter fri plads foran dartskive. Monter darttavlen, så afstanden fra gulvet til midten er 1,73 meter, og fastgør den derefter sikkert til væggen. Spillerne skal stå 2,37 meter fra darttavlen under spillet.



## Scoreregler

- Enkelt segment - "Enkelt" - én base
- Dobbelt segment - "Dobbelt" - to baser
- Trippel segment - "Trippel" - tre baser
- Bull's eye - 25 point
- Dobbelt bull's eye - 50 point



### Betjeningsvejledning

1. Tryk på POWER-knappen – efter at have hørt melodien, går enheden i standbytilstand.
2. Brug GAME-knappen til at vælge et spil (G01—G27). GAME-knappen kan også bruges til at afslutte spillet og vende tilbage til hovedmenuen.
3. OPTION/SCORE-knappen bruges til at vælge underspil inden for det valgte spil (G01—G27) og til at kontrollere spillerens aktuelle score under spillet.
4. Brug knappen SPILLER & HOLD / ELIMINAT til at vælge antallet af spillere, hold eller en spiltilstand mod computeren (også kendt som cybermatch), før spillet starter. Denne knap bruges også til at nulstille eller genstarte den aktuelle kastscore under spillet.
5. DOUBLE / MISS-knappen bruges til at aktivere funktionerne "double" og "master" (i spil G02) og "miss"-funktionen under spillet.
6. HANDICAP-knappen bruges til at indstille sværhedsgraden for hver spiller. Tryk på PLAYER & TEAM / ELIMINAT for at vælge en spiller, og tryk derefter på HANDICAP for at indstille deres tildelte score. Dette giver dig mulighed for at indstille startpunkter for alle spillere.
7. LYD-knappen bruges til at justere lydstyrken.
8. START / NÆSTE-knappen bruges til at starte spillet og gå videre til den næste spiller.

### LYDINDIKATIONER:

- Laser – en lyd, der afspilles efter at have ramt scoringssegmentet.
- Double – en lyd, der afspilles efter at have ramt dobbeltskoringssegmentet.
- Triple – en lyd, der afspilles efter at have ramt det tredobbelte scoringssegment.
- Score – en besked, der annoncerer, at spilleren har scoret point.
- Close – en lyd, der afspilles, når scoringssegmenterne lukkes.
- Open – en lyd, der afspilles, når scoringssegmenterne åbnes.
- Too High – en lyd, der afspilles, når scoren tæller ned til 0.
- Winner – en lyd, der afspilles, når vinderen er bestemt.
- Bull's-Eye – en lyd, der afspilles efter at have ramt midten af brættet.
- Music – en lyd, der annoncerer overgangen til den næste spiller, efter den forrige spiller har kastet tre pile.

### SPILINSTRUKTIONER:

#### G01 Optælling (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)

1. Hver spillers score tælles fra 0, hvor pointene for hvert hit lægges sammen. Den første spiller, der når den fastsatte score, er vinderen.
2. Når en vinder er fundet, kan de resterende spillere fortsætte med at spille, indtil alle spillere er færdige.

#### G02 Nedtælling (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

1. Hver spillers score trækkes fra det angivne startnummer. Den første spiller, der når 0, er vinderen.
2. Spillere kan vælge forskellige spiltilstande ved hjælp af DOUBLE IN/OUT-knappen:
  - Std – STANDARD.
  - Din – "Double In" – en tilstand, hvor spillet først begynder efter at have ramt et double-double pointsegment.

#### SPILTILSTANDE:

- Dou – Double Out – I denne tilstand kan spillet kun slutte ved at ramme et dobbeltpointsegment. En besked om et forkert hit vises også, hvis betingelsen ikke er opfyldt.
- Dio – Double In/Out – I denne tilstand kan spillet kun starte og slutte efter at have ramt et dobbeltpointsegment.
- Ain – Master In – Spillet begynder først efter at have ramt et dobbelt- eller tredobbeltpointsegment.
- AiD – Master In / Double Out – Spillet begynder efter at have ramt et dobbelt- eller tredobbeltpointsegment og slutter med et dobbeltpointsegment. Hvis spillerens score falder til "1" under spillet, kaldes dette "overloading scoring", og den runde tæller ikke med.
- Aou – Master Out – Spillet slutter efter at have ramt et dobbelt- eller tredobbeltpointsegment. Hvis en spillers score falder til "1", kaldes det en "burst dart", og spilleren scorer ikke point for den runde og beholder sin score fra den foregående runde.
- DiA – Dobbelt ind / Master ud – Spillet begynder med et dobbelt-point-hit og slutter med et dobbelt- eller tredobbeltpoint-hit. Hvis spillerens score falder til "1", tæller runden ikke med.
- Aio – Master ind / Master ud – Spillet begynder med et dobbelt- eller tredobbeltpoint-hit og slutter på samme måde. Hvis spillerens score falder til "1", kaldes det en "burst dart", og spilleren scorer ikke point for den runde og beholder sin score fra den foregående runde.

#### G03 Rundeur (5, 10, 15, 20)

1. At ramme et af følgende segmenter giver point:
  - "5" – single: 5 point
  - "10" – single: 10 point
  - "15" – single: 15 point
  - "20" – single: 20 point
2. Spillere scorer kun point for at ramme de korrekte segmenter.
3. Spillerne følger computerens instruktioner (symbolet "01" angiver et enkelt segment). Et korrekt gæt resulterer i en "Ja"-meddelelse, mens et forkert gæt resulterer i en "Nej"-meddelelse.

#### G04 Rundur – Dobbelt (205, 210, 215, 220)

1. Spillet tæller kun ved at ramme dobbeltpointsegmenter:
  - "205" – dobbeltsegment: 5 point
  - "210" – dobbeltsegment: 10 point
  - "215" – dobbeltsegment: 15 point

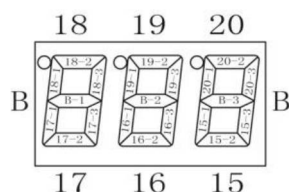
- "220" – dobbeltsegment: 20 point
2. Spillerne følger computerens instruktioner – et korrekt gæt resulterer i en "Ja"-meddelelse, et forkert gæt resulterer i en "Nej"-meddelelse.

### G05 Rundur – Tredobbelt (305, 310, 315, 320)

- Spillet scores kun ved at ramme tredobbelte point:
  - "305" – tredobbelt segment: 5 point
  - "310" – tredobbelt segment: 10 point
  - "315" – tredobbelt segment: 15 point
  - "320" – tredobbelt segment: 20 point
- Spillerne følger computerens instruktioner – et korrekt hit resulterer i en "Ja"-meddelelse, og et forkert hit resulterer i en "Nej"-meddelelse.

### G06 Simple Cricket (000, 020, 025)

- Kun segmenterne 15, 16, 17, 18, 19, 20 og bull's eye (midten af brættet) er aktive.
  - Den spiller, der rammer hvert af de krævede segmenter tre gange, vinder.
    - At ramme et enkelt pointsegment tæller som 1 gang
    - At ramme et dobbelt pointsegment tæller som 2 gange
    - At ramme et tredobbelt pointsegment tæller som 3 gange
  - Spiltilstande:
    - 000 – Du kan ramme et hvilket som helst af segmenterne 15, 16, 17, 18, 19, 20 og bull's eye; der er ingen fast rækkefølge.
    - 020 – Spillet starter efter at have ramt segment 20 tre gange, derefter skal du ramme 19, 18, 17, 16, 15 og hjertet (midten af målet).
    - 025 – Spillet starter efter at have ramt bull's eye tre gange. Derefter skal du ramme 15, 16, 17, 18, 19 og 20.
4. Hvert segment har en tildelt LED-indikator (som vist i diagrammet). Når et segment er ramt, slukker LED'en.



### G07 Score Cricket (E00, E20, E25)

- Kun segmenterne 15, 16, 17, 18, 19, 20 og bull's eye er aktive.
- Den spiller, der rammer hvert af de krævede segmenter tre gange, vinder.
  - At ramme et enkelt pointsegment tæller som 1 gang.
  - At ramme et dobbelt pointsegment tæller som 2 gange.
- E00 – Ethvert af segmenterne 15, 16, 17, 18, 19, 20 og bull's eye (midten af målet) må rammes, i tilfældig rækkefølge.
  - E20 – Spillet begynder efter at have ramt segment 20 tre gange. Derefter rammes 19, 18, 17, 16, 15 og bull's eye i den rækkefølge.
  - E25 – Spillet begynder efter at have ramt bull's eye tre gange. Derefter skal spillerne ramme 15, 16, 17, 18, 19 og 20 i den rækkefølge.
- Hvert pointgivende segment er "åbent" og kan kun scores, når en spiller har ramt det tre gange. Efter at have ramt det tre gange bliver segmentet "lukket", og der kan ikke scores yderligere, hvis alle spillere har lukket det.
- Spillerne slår tre kast på deres tur og går derefter videre til "Åben"- og pointgivende fasen.
- Hvis andre spillere misser tre kast, kan de fortsætte og forsøge at score på deres egne segmenter.
- Hvis alle spillere rammer det samme segment i en tur, bliver det "lukket", og der kan ikke scores yderligere på andre segmenter.
- Når alle segmenter er lukket, vinder spilleren med den højeste score.

### G08 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25)

- Spillet er gyldigt, når et af segmenterne 15, 16, 17, 18, 19, 20 og bull's eye rammes.
- Den første spiller, der rammer hvert af de anførte segmenter tre gange, vinder.
  - At ramme et enkelt segment tæller som 1 gang
  - At ramme et dobbelt segment tæller som 2 gange
  - At ramme et tredobbelt segment tæller som 3 gange
- C00 – Ethvert af segmenterne 15, 16, 17, 18, 19, 20 og bull's eye må rammes, i tilfældig rækkefølge.
  - C20 – Spillet starter efter at have ramt 20-segmentet tre gange, derefter rammet 19, 18, 17, 16, 15 og bull's eye i den rækkefølge.
  - C25 – Spillet starter efter at have ramt bull's eye tre gange, og derefter ramt 15, 16, 17, 18, 19 og 20 i den rækkefølge.
- Hver spiller skal ramme scoringssegmentet tre gange for at gøre det "åbent" og tillade scoring.
- Alle point scoret af en spiller lægges til modstanderens score (omvendt scoring).
- Hver spiller skal ramme segmentet tre gange for at være berettiget til at score point på det.
- Hvis modstanderen misser segmentet tre gange, kan spilleren fortsætte med at ramme det "åbne" segment for at øge sin score.
- Når alle spillere har ramt et segment tre gange, er det "lukket", og yderligere scoring er ikke mulig. Et andet segment skal derefter vælges.
- Når alle segmenter er lukket, vinder spilleren med færrest point (i modsætning til i traditionel cricket).

### G09 Dobbelt Score Cricket (D00, D20, D25)

Hvis spillerne ønsker at "åbne" et segment, skal det første kast ramme dobbeltpointsegmentet. Spillet følger derefter reglerne for Score Cricket.

### **G10 Shove-A-Penny Cricket (P00, P20, P25)**

Dette spil ligner Cricket, men kun segmenterne 15 til 20 og bull's eye bruges.

Spillet bruger segmenterne 15, 16, 17, 18, 19, 20 og bull's eye. Målet er at ramme hvert tal tre gange, før man går videre til det næste.

- At ramme et enkelt segment = 1 point
- At ramme et dobbelt segment = 2 point
- At ramme et tredobbelt segment = 3 point

Hvis en spiller scorer mere end 3 point i et givet tal, overføres de overskydende point til det næste tal.

Den første spiller, der scorer 3 point i alle tal, vinder.

(Bemærk: Spillet kræver mindst to runder, og ofte flere.)

#### **Detaljerede regler:**

1. Spillet gælder kun for segmenterne 15, 16, 17, 18, 19, 20 og bull's eye. Der gives point til den næste spiller inden for tre kast.
2. Den første spiller, der rammer de nødvendige tre kast i et givet segment, lukker det:
  - At ramme et enkelt segment tæller som 1 hit
  - At ramme et dobbelt segment tæller som 2 hits
  - At ramme et tredobbelt segment tæller som 3 hits
3. P00 – Du kan ramme et hvilket som helst af segmenterne 15, 16, 17, 18, 19, 20 og bull's eye, i tilfældig rækkefølge.
4. P20 – Spillet starter efter at have ramt segment 20 tre gange, derefter ramt 19, 18, 17, 16, 15 og bull's eye i den rækkefølge.
5. P25 – Spillet starter efter at have ramt bull's eye tre gange, og derefter ramt 15, 16, 17, 18, 19 og 20 i den rækkefølge.
6. Hvert segment har tre LED-indikatorer. Når det rammes, slukker en LED. Når alle tre LED'er i et segment slukker, er segmentet lukket.
7. Den første spiller, der slukker alle LED'erne i alle segmenter, vinder.

### **G11 Scram Cricket (A00)**

Scram Cricket er en variation af Cricket. Det består af to runder.

#### **REGLER:**

1. Spillet spilles med kun to spillere og består af to runder. 2. Den første runde er opdelt i to dele:
  - Del et: Spilleren lukker segmenterne 15-20 og 25 ("bull's eye").
  - Del to: Så længe segmenterne 15-20 og 25 er åbne, scorer den anden spiller point ved at ramme disse segmenter.
- Når alle segmenter er lukket, bytter spillerne roller.
3. Anden runde fortsætter på samme måde, men med spillerrollerne byttet om.
4. Når anden runde er afsluttet, vinder spilleren med den højeste score.

### **G12 Golf (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)**

1. Spillet bruger følgende segmenter: 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90.

2. Spilleren skal ramme segmenter nummereret 1 til 18 i den korrekte rækkefølge (f.eks. segment 1 i første runde, segment 2 i anden runde osv.).

- Hvis slaget er korrekt, vises meddelelsen "JA".
- Hvis ikke, vises meddelelsen "NEJ".

3. Målet er at opnå den lavest mulige score.

- Hvis tre pile rammes ved siden af i en given runde, betragtes det som en "dårlig pil", og der gives et strafpoint.

#### **Scoring:**

- At ramme et tredobbelt pointsegment = 1 point (Ørnepil)
- At ramme et dobbelt pointsegment = 2 point (Fuglepil)
- At ramme et enkelt pointsegment = 3 point

Du kan bruge et hvilket som helst antal af de 3 pile i en runde, men kun den sidste pil tæller med i pointtællingen.

4. Hvis du rammer et enkelt pointsegment på din første pil og scorer 3 point, kan du fortsætte til næste runde. Hvis du ønsker at opnå en lavere score, kan du dog fortsætte med at kaste – hvis de resterende to pile rammer ved siden af, får du et strafpoint på 5 point.

5. Den spiller, der når det valgte antal point, elimineres fra spillet. Når alle spillere er elimineret, eller alle 18 runder er spillet, vinder spilleren med den laveste score.

### **G13 Bingo (132, 141, 168, 189)**

1. Segmentnumrene vises tilfældigt. Den første spiller, der matcher alle numrene tre gange, vinder. Hvis matchen er korrekt, vises meddelelsen "Ja", ellers vises meddelelsen "Nej".

2. Matchsekvenser for hver spiltilstand:

- 132 – match følgende numre i rækkefølge: 15, 4, 8, 14, 3
- 141 – match følgende numre i rækkefølge: 17, 13, 9, 7, 1
- 168 – match følgende numre i rækkefølge: 20, 16, 12, 6, 2
- 189 – match følgende numre i rækkefølge: 19, 10, 18, 5, 11

3. Spilleren skal matche hvert tal i sekvensen tre gange, før vedkommende går videre til det næste tal. ◦ At ramme et enkelt pointsegment = 1 gang

### **G14 Høj - Score (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

1. Spillet er gyldigt, når et hvilket som helst pointsegment rammes.

2. (03, 05 ... 21) vælger det samlede antal ture i spillet. Hver spiller har 3 kast pr. tur.

3. Pointgivning:

- At ramme et enkelt pointsegment = X1

- At ramme et dobbelt pointsegment = X2
  - At ramme et tredobbelt pointsegment = X3
4. Når alle ture er gennemført, vinder spilleren med den højeste score.

### **G15 Alle Fem (31, 41, 51, 61, 71, 81, 91)**

(Bemærk: Hvis der ikke findes nogen pile, skal du trykke på knappen "GÅ BORT".)

- I hver runde skal spilleren opnå en samlet score, der er et multiplum af 5. Hver "femmer" tæller som ét point.
- Eksempel: Hvis en spiller rammer segmenter på 2, 8 og 5 point i en enkelt runde, er den samlede score 15.  $15 \div 5 = 3$ , så spilleren scorer 3 point.
- Der gives ikke point, hvis:
  - Den samlede score for de tre kast ikke er delelig med 5.
  - Spilleren misser det tredje kast, selvom summen af de første to kast er delelig med 5.
- Vinderen er den spiller, der opnår point fra følgende segmenter: 31, 41, 51, 61, 71, 81, 91.
- Pointene optjent i hver runde divideres med 5. Pointene efter division lægges sammen, og vinderen er den første spiller, der opnår de nødvendige segmentværdier (31, 41, 51, 61, 71, 81, 91). Tilfælde, hvor der ikke gives point:
  - Scoren efter tre kast er ikke delelig med 5.
  - Det sidste kast misses, selvom de samlede point fra de første to kast er delelige med 5. I dette tilfælde skal spilleren trykke på NÆSTE-knappen for at afslutte turen.

### **G16 Shanghai (101, 105, 110, 115)**

- 101 – ramme pointgivende segmenter 1 til 20 og bull's eye for at score point.
- 105 – ramme pointgivende segmenter 5 til 20 og bull's eye.
- 110 – ramme pointgivende segmenter 10 til 20 og bull's eye.
- 115 – ramme pointgivende segmenter 15 til 20 og bull's eye.
- Hver spiller scorer kun point, hvis de rammer det angivne tal på deres kast. Ellers får de ingen point.
- Spilleren med den højeste score ved spillets afslutning er vinderen.

### **G17 Forty One (040)**

- Startscoren er 40 point. Hver tur slår spilleren tre point på følgende segmenter: 20, 19, 18, 17, 16, 15, bull's eye og 41.
- At ramme et af disse segmenter giver point i henhold til de normale regler.
- Hvis en spiller misser et af de valgte segmenter på tre kast, elimineres de fra spillet, eller deres score på 40 halveres.
- Det sidste af de tre kast i en tur skal ramme segment 41, ellers halveres deres score.
- Ved slutningen af spillet vinder spilleren med den højeste score.

### **G18 Double Down (D40)**

- Startscoren er 40 point. Spillet fortsætter i følgende rækkefølge: 15, 16 – at ramme et hvilket som helst segment tæller som 1x; 17, 18 – tæller som 2x; 19, 20, "bull's eye" – tæller som 3x.
- Pointene lægges sammen efter hvert hit. Hvis en spiller misser tre pile i en tur eller bliver elimineret fra spillet, halveres deres score.
- Ved spillets afslutning er spilleren med den højeste score vinderen.

### **G19 Gotcha (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)**

- Et nummereret segment vælges tilfældigt, som spilleren skal ramme i maksimalt 10 kast.
- Hver spiller starter med en score på 0. Efter hvert hit lægges pointene sammen. Hvis en spiller når præcis det krævede antal point, vinder de. Hvis de overstiger dette antal (kaldet en "burst dart"), tæller deres point for den tur ikke med.
- Hvis den anden spiller når den samme score som den første, vinder den anden spiller, og den første spillers score nulstilles.

### **G20 Stor Lille — Simpel (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

- Et nummereret segment vælges tilfældigt, som spilleren skal ramme. Hver spiller har et fast startpunkt. Når pointene når nul, elimineres spilleren fra spillet. Den første spiller skal ramme det segment, som computeren har angivet.
- Hvis de rammer et segment på den første eller anden pil, vælger de et nyt pointsegment på den sidste pil. Hvis de misser, vælger den anden spiller det segment. Hvis en spiller misser det angivne segment inden for tre pile, mister de 1 point.
- Enkelt-, dobbelt- eller tredobbelt segment er tilladt.
- Den sidste spiller, der er tilbage i spillet, vinder.

### **G21 Stor Lille — Hård (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

- Et nummereret segment vælges tilfældigt, som spilleren skal ramme i maksimalt 10 kast.
- Hver spiller har et fast startpunkt. Når pointene når nul, elimineres spilleren. Den første spiller skal ramme det segment, som computeren har angivet.
- Hvis de rammer et segment på det første eller andet kast, vælger de et nyt pointsegment på deres sidste kast. Hvis de misser, vælger den anden spiller det segment. Hvis en spiller misser det angivne segment inden for 3 kast, mister de 1 point. Spilleren skal ramme det angivne segment eller et segment med samme pointværdi i en single, double eller triple.
- Den sidste spiller, der er tilbage i spillet, vinder.

### **G22 Killer (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

- Et nummereret segment vælges tilfældigt, som spilleren skal ramme i maksimalt 10 kast.
- Når spillet starter, beder displayet spilleren om at vælge sit eget pointgivende segment. Det første segment, der rammes, bliver deres segment. Tryk derefter på knappen NÆSTE for at lade den næste spiller vælge deres segment. Når alle spillere har valgt deres segmenter, begynder spillet. Et segment, der allerede er optaget af en anden spiller, kan ikke vælges.

3. Spillet starter, efter at segmenter er valgt. Kun en spiller, der rammer sit eget segment, kan blive "killer". Killeren kan angribe andre spilleres segmenter.
4. Hvis en anden killer rammer en anden spillers segment, mister den spiller 1 point. Scoren vises.
5. Hvis Killeren rammer sit eget segment, mister de Killer-status og mister 1 point.
6. Killeren forsøger at ramme andre spilleres segmenter for at eliminere dem.  
Hvis man rammer et scoringssegment, udløses en "Ja"-meddelelse; ellers en "Nej"-meddelelse.
7. Killeren kan kun ramme sit eget segment eller en anden spillers segment.
8. Den sidste spiller, der er tilbage i spillet, vinder.
9. Op til to ekstra spillere kan spille i denne version.

### **G23 Killer – Dobbelt (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)**

1. Et nummereret segment vælges tilfældigt, som spilleren skal ramme i maksimalt 10 kast.
2. Når spillet starter, vises meddelelsen "SLT" (Vælg) på displayet, der beder spilleren om at vælge sit eget scoringssegment. Det første segment, der rammes, bliver deres segment. NÆSTE-knappen trykkes derefter ned for at give den næste spiller mulighed for at vælge deres segment. Når alle spillere har valgt deres segmenter, begynder spillet.
3. Kun den spiller, der rammer sit eget segment, kan blive killer. Dræberen kan angribe andre spilleres segmenter.
4. Hvis dræberen rammer en anden spillers segment, mister den spiller 1 point. Scoren kan vises på skærmen.
5. Hvis dræberen rammer sit eget segment, mister de dræberstatus og mister 1 point.
6. Dræberen forsøger at ramme andre spilleres segmenter for at eliminere dem.  
At ramme det scorende segment resulterer i en "Ja"-besked; ellers vises en "Nej"-besked.
7. Det er også muligt at vælge et dobbelt segment (207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) som "dræber"-segment.
8. Den sidste spiller, der står tilbage, vinder.
9. Maksimalt to ekstra spillere kan spille i denne version.

### **G24 Killer – Triple (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)**

1. Et nummereret segment vælges tilfældigt, som spilleren skal ramme i maksimalt 10 kast.
2. Når spillet starter, beder displayet spilleren om at vælge sit eget scoringssegment. Det første segment, der rammes, bliver deres segment. Derefter trykkes på NÆSTE-knappen, så den næste spiller kan vælge sit segment. Når alle spillere har valgt deres segmenter, begynder spillet.
3. Kun den spiller, der rammer sit eget segment, kan blive Killer. Killeren kan angribe andre spilleres segmenter.
4. Hvis Killeren rammer en anden spillers segment, mister den spiller 1 point. Scoren kan vises på skærmen.
5. Hvis Killeren rammer sit eget segment, mister de Killer-status og mister 1 point. En killer, der rammer en anden spillers segment, får den spiller til at miste 1 point.
6. Hvis man rammer scoringssegmentet, udløses en "Ja"-meddelelse; ellers en "Nej"-meddelelse.
7. Du kan også vælge et tredobbelt segment (307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) som "dræbersegmentet".
8. Den sidste spiller, der er tilbage i spillet, vinder.
9. Op til to ekstra spillere kan spille i denne version.

### **G25 Straffekast (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

1. Et nummereret segment vælges tilfældigt, som spilleren skal ramme inden for maksimalt 10 kast.
2. Computeren kan tilfældigt vælge et segment – spilleren har 10 sekunder til at ramme det. Hvis timeren udløber, annulleres forsøget. Et hit resulterer i en "Ja"-meddelelse, en miss resulterer i en "Nej"-meddelelse.
3. At ramme et enkelt-, dobbelt- eller tredobbelt pointsegment resulterer i et tab på 1 point.
4. Den første spiller, der når 0 point, vinder.

### **G26 Legs Over (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

1. Et talsegment vælges tilfældigt, som spilleren skal ramme i maksimalt 10 kast.
2. Hver spiller forsøger at score flere point end spilleren før dem.  
Hvis en spillers score er lig med eller lavere end den forrige spillers score, mister de 1 point.
3. Ingen overspring er tilladt – hvis en spiller ikke kaster, skal de trykke på Start og miste 1 point.
4. Når en spillers score når nul, elimineres de fra spillet.
5. Den sidste spiller, der står tilbage, vinder. 6. Op til to ekstra spillere kan spille i denne version.

### **G27 Legs Under (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)**

1. Et talsegment vælges tilfældigt, som spilleren skal ramme i maksimalt 10 pile.
2. Hver spiller forsøger at opnå en lavere score end spilleren før dem – hvis deres score er den samme eller højere, mister de 1 point.
3. Ingen overspring – hvis en spiller misser en pil, skal de trykke på Start og miste 1 point.
4. Når en spillers score når nul, elimineres de fra spillet.
5. Den sidste spiller, der står tilbage, vinder.
6. Op til to ekstra spillere kan spille i denne version.

### **RENGØRING OG VEDLIGEHOLDELSE:**

- Støv forsigtigt darttavlen med en støvsuger med en fugemundstykke eller brug en blød børste.
- Du kan også blæse trykluft (spray) gennem hullerne for at fjerne støv og partikler fra pilhullerne.
- Brug en let fugtig (ikke våd!) blød mikrofiberklud.
- Til rengøring skal du bruge en mild opløsning af vand med et par dråber opvaskemiddel.
- Brug ikke stærke rengøringsmidler, alkohol eller opløsningsmidler – de kan beskadige plastikken eller trykkene.
- Sørg for, at darttavlen er helt tør, før du tilslutter den til strømforsyningen igen.

### **SIKKERHEDSREGLER:**

- Brug den som tilsigtet – denne darttavle er kun beregnet til indendørs dart.
- Monter darttavlen på en stabil, flad overflade i en højde, der er egnet til spil, og hold en sikker afstand til spillere og tilskuere.
- Hold afstand – kun kasteren bør være i nærheden af darttavlen under kast.
- Øjen- og ansigtsbeskyttelse – ret ikke dartsraven mod mennesker eller dyr.
- Børn bør kun lege under opsyn af en voksen – dart kan forårsage skader.
- Undgå fugt – brug ikke darttavlen i høj luftfugtighed, og udsæt den ikke for vand.

### **INFORMATION OM BATTERIER OG GENOPLADELIGE BATTERIER**

- Opbevar batterier/genopladelige batterier utilgængeligt for børn.
- Opbevar ikke batterier/genopladelige batterier på lettilgængelige steder, da der er risiko for, at børn eller kæledyr kan sluge dem. Kontakt straks en læge, hvis de sluges.
- Utætte eller beskadigede batterier/genopladelige batterier kan forårsage forbrændinger ved kontakt med huden. Brug derfor altid passende beskyttelseshandsker, når du håndterer dem.
- Kortslut ikke, skil ikke batterier/genopladelige batterier ad eller smid dem i ild. Der er risiko for eksplosion!
- Genoplad ikke standard engangsbatterier, da der er risiko for eksplosion! Genoplad kun batterier, der er beregnet til dette formål, med en passende oplader. - Oplad batterierne, før de sættes i produktet.
- Oplad kun batterierne under opsyn af en voksen.
- Bland ikke alkaliske, standard (kulstof-zink) og genopladelige (nikkel-cadmium) batterier.
- Bland aldrig nye og gamle batterier.
- Undgå at pille ved netledningerne – dette kan forårsage kortslutning.
- Fjern brugte batterier fra produktet.
- Bortskaf ikke brugte batterier i usorteret affald!
- Batterier skal bortskaffes i overensstemmelse med retningslinjerne for bortskaffelse af farligt elektronisk affald.
- Hvis batterier ikke bortskaffes korrekt, kan farlige stoffer udgøre en risiko for menneskers sundhed eller miljøet. Genbrug af materialer hjælper med at bevare naturressourcerne.
- Isæt altid batterier/genopladelige batterier med den korrekte polaritet (plus/+ og minus/-).
- Strømforsyningstype i produktet: DC 6V.

### **Forbrugerinformation om håndtering af brugt elektrisk og elektronisk udstyr:**

Elektrisk og elektronisk udstyr må ikke bortskaffes sammen med andet husholdningsaffald. Sådant udstyr skal indsamles selektivt, som angivet med den vedhæftede markering - en overstreget affaldsbeholder på hjul. Manglende overholdelse af denne regel, hvilket resulterer i forkert bortskaffelse af brugt udstyr, kan udgøre en trussel mod miljøet og menneskers sundhed på grund af tilstedeværelsen af farlige komponenter i udstyret, såsom elektriske ledninger, plastik, afbrydere osv. For at undgå denne risiko bør disse komponenter indsamles og behandles korrekt af specialiserede virksomheder. Selvdemontering af brugt udstyr er forbudt. Husholdninger spiller en vigtig rolle i at bidrage til genbrug og genvinding, herunder genbrug, af brugt udstyr. Dette opnås især gennem aktiv deltagelse i affaldsindsamlingsystemer.



# PT

Estimado senhor/senhora, obrigado por ter adquirido o nosso produto!

Antes de utilizar, leia as instruções abaixo

para o uso adequado do produto. Guarde este manual para consulta

futuro e seguir as suas recomendações, pois o incumprimento pode representar uma ameaça para a vida ou para a saúde.

## Importante: GARDE PARA REFERÊNCIA FUTURA!

- Leia completamente antes de utilizar e siga todas as instruções contidas no manual.
- Não utilize o produto se alguma peça estiver em falta ou danificada.
- Guarde estas instruções para referência futura.

## ESPECIFICAÇÕES:

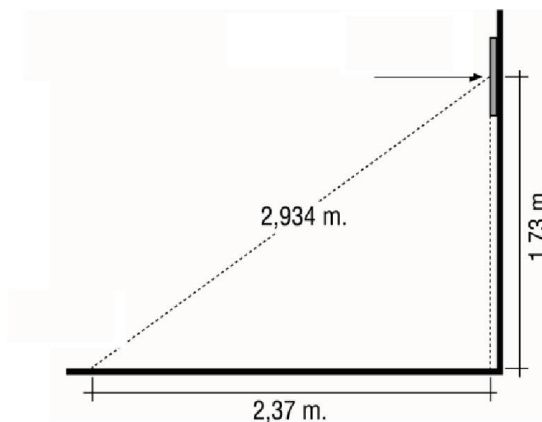
- Dimensões do produto: 51x67x7 cm
- Diâmetro da área de pontuação: 35 cm
- Número de jogadores: 1 a 16 jogadores
- Número de displays LED: 4
- Número de jogos: 27 jogos e 243 variações
- Economia de energia automática com memória interna
- Som com controlo de volume de 8 níveis
- Voz em inglês
- Fonte de alimentação CC
- O conjunto inclui: 6 dardos e 50 pontas adicionais, adaptador

## CARACTERÍSTICAS:

Este moderno alvo de dardos eletrónico é uma ótima opção para quem gosta de competição e diversão. Equipado com 4 displays LED iluminados a vermelho, a pontuação eletrónica elimina a necessidade de registar a pontuação manualmente – o alvo regista os impactos automaticamente. É alimentado por uma fonte de alimentação CC de 6 V e muda automaticamente para o modo de poupança de energia após 10 minutos de inatividade.

## INSTRUÇÕES DE INSTALAÇÃO:

Escolha um local com aproximadamente 3 metros de espaço livre em frente ao alvo. Monte o alvo de dardos de forma a que a distância do chão ao centro seja de 1,73 metros e, em seguida, fixe-o firmemente à parede. Os jogadores devem estar a 2,37 metros do alvo durante o jogo.



## Regras de Pontuação

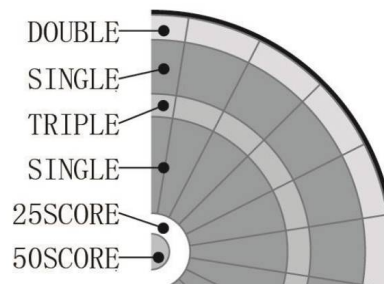
Segmento Simples - "Simples" - uma base

Segmento Duplo - "Duplo" - duas bases

Segmento Triplo - "Triplo" - três bases

Alvo - 25 pontos

Alvo Duplo - 50 pontos



## **Instruções de Operação**

- 1.º Pressione o botão POWER – após ouvir a melodia, o dispositivo entra no modo de espera do jogo.
- 2.º Utilize o botão GAME para selecionar um jogo (G01–G27). O botão GAME também pode ser utilizado para sair do jogo e voltar ao menu principal.
3. O botão OPTION/SCORE é utilizado para selecionar subjogos dentro do jogo selecionado (G01–G27) e para verificar a pontuação atual dos jogadores durante o jogo.
- 4.º Utilize o botão JOGADOR & EQUIPA / ELIMINAR para selecionar o número de jogadores, equipas ou um modo de jogo contra o computador (também conhecido como partida cibernética) antes de iniciar o jogo. Este botão também é utilizado para repor ou reiniciar a pontuação atual durante o jogo.
5. O botão DUPLO/ERRO é utilizado para activar as funções "duplo" e "mestre" (no jogo G02) e a função "erro" durante o jogo.
6. O botão HANDICAP é utilizado para definir o nível de dificuldade de cada jogador. Prima JOGADOR & EQUIPA / ELIMINAR para selecionar um jogador e, em seguida, prima HANDICAP para definir a pontuação que lhe foi atribuída. Isto permite definir pontos de partida para todos os jogadores.
7. O botão SOM é utilizado para ajustar o volume do som.
8. O botão INICIAR/PRÓXIMO é utilizado para iniciar o jogo e avançar para o jogador seguinte.

## **INDICAÇÕES SONORAS:**

- Laser – um som emitido após atingir o segmento de pontuação.
- Duplo – um som reproduzido após atingir o segmento de pontuação dupla.
- Triplo – um som reproduzido após atingir o segmento de pontuação tripla.
- Pontuação – uma mensagem que anuncia que o jogador marcou pontos.
- Fechar – um som tocado ao fechar os segmentos de pontuação.
- Abrir – um som reproduzido ao abrir os segmentos de pontuação.
- Muito Alto – um som reproduzido quando a pontuação chega a 0.
- Vencedor – um som tocado quando o vencedor é determinado.
- Alvo – um som tocado após atingir o centro do tabuleiro.
- Música – um som que anuncia a transição para o jogador seguinte após o jogador anterior ter lançado três dardos.

## **INSTRUÇÕES DO JOGO:**

### **G01 Contagem Crescente (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)**

- 1.º A pontuação de cada jogador é contabilizada a partir de 0, somando os pontos de cada acerto. O primeiro jogador a atingir a pontuação definida é o vencedor.
- 2.º Uma vez determinado o vencedor, os restantes jogadores podem continuar a jogar até que todos tenham terminado.

### **Contagem decrescente G02 (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)**

- 1.º A pontuação de cada jogador é subtraída do número inicial definido. O primeiro jogador a chegar a 0 é o vencedor.
2. Os jogadores podem selecionar diferentes modos de jogo utilizando o botão DOUBLE IN/OUT:
  - Std – STANDARD.
  - Din – "Double In" – um modo em que o jogo só começa após atingir um segmento de ponto duplo-duplo.

## **MODOS DE JOGO:**

- Dou – Double Out – Neste modo, o jogo só pode terminar ao atingir um segmento de ponto duplo. Uma mensagem sobre um acerto incorreto também é apresentada se a condição não for satisfeita.
- Dio – Double In/Out – Neste modo, o jogo só pode começar e terminar após atingir um segmento de ponto duplo.
- Ain – Master In – O jogo só começa após atingir um segmento de ponto duplo ou triplo.
- AiD – Master In / Double Out – O jogo começa após atingir um segmento de ponto duplo ou triplo e termina com um segmento de ponto duplo. Se a pontuação do jogador descer para "1" durante o jogo, isto é chamado de "pontuação de sobrecarga" e esta ronda não é contabilizada.
- Aou – Master Out – O jogo termina após atingir um segmento de ponto duplo ou triplo. Se a pontuação de um jogador descer para "1", isto é chamado de "dardo explosivo" e o jogador não marca pontos nessa ronda, mantendo a sua pontuação da ronda anterior.
- DiA – Double In / Master Out – O jogo começa com um golpe de ponto duplo e termina com um golpe de ponto duplo ou triplo. Se a pontuação do jogador descer para "1", a ronda não é contabilizada.
- Aio – Master In / Master Out – O jogo começa com um golpe de ponto duplo ou triplo e termina da mesma forma. Se a pontuação do jogador descer para "1", é chamado de "dardo explosivo" e o jogador não marca pontos nessa ronda, mantendo a sua pontuação da ronda anterior.

### **Relógio redondo G03 (5, 10, 15, 20)**

- 1.º Acertar em qualquer um dos seguintes segmentos concede pontos:
  - "5" – simples: 5 pontos
  - "10" – simples: 10 pontos
  - "15" – simples: 15 pontos
  - "20" – simples: 20 pontos
- 2.º Os jogadores só marcam pontos por acertarem nos segmentos corretos.
- 3.º Os jogadores seguem as instruções do computador (o símbolo "01" indica um único segmento). Um acerto resulta numa mensagem "Sim", enquanto um acerto incorreto resulta numa mensagem "Não".

### **G04 Relógio de Rodada – Duplo (205, 210, 215, 220)**

1. A pontuação do jogo é válida apenas para os segmentos que marcam pontos duplos:
  - "205" – segmento duplo: 5 pontos
  - "210" – segmento duplo: 10 pontos

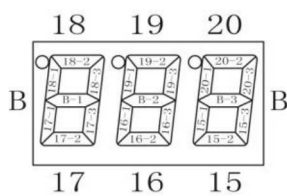
- "215" – segmento duplo: 15 pontos
  - "220" – segmento duplo: 20 pontos
- 2.º Os jogadores seguem as instruções do computador – um palpite correto resulta numa mensagem "Sim", um palpite incorreto resulta numa mensagem "Não".

#### **G05 Relógio Redondo – Triplo (305, 310, 315, 320)**

1. A pontuação do jogo é obtida apenas ao acertar segmentos de pontos triplos:
  - "305" – segmento triplo: 5 pontos
  - "310" – segmento triplo: 10 pontos
  - "315" – segmento triplo: 15 pontos
  - "320" – segmento triplo: 20 pontos
- 2.º Os jogadores seguem as instruções do computador – uma batida correta resulta numa mensagem "Sim" e uma batida incorreta resulta numa mensagem "Não".

#### **G06 Críquete Simples (000, 020, 025)**

1. Apenas os segmentos 15, 16, 17, 18, 19, 20 e o centro do alvo (centro do tabuleiro) estão ativos.
- 2.º Ganha o jogador que acertar três vezes em cada um dos segmentos necessários. ◦ Acertar num segmento de ponto único conta como 1 vez
  - Acertar num segmento de ponto duplo conta como 2 vezes
  - Acertar num segmento de ponto triplo conta como 3 vezes
- 3.º Modos de Jogo:
  - 000 – Consegue atingir qualquer um dos segmentos 15, 16, 17, 18, 19, 20 e o centro do alvo; não existe uma ordem definida.
  - 020 – O jogo começa após acertar três vezes no segmento 20, pelo que deve acertar nos segmentos 19, 18, 17, 16, 15 e no coração (o centro do alvo).
  - 025 – O jogo inicia-se após atingir o centro do alvo três vezes. Depois deve acertar nos segmentos 15, 16, 17, 18, 19 e 20.
4. Cada segmento tem um indicador LED atribuído (como mostra o diagrama). Assim que um segmento é atingido, o LED apaga-se.



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

1. Apenas os segmentos 15, 16, 17, 18, 19, 20 e o centro do alvo estão ativos.
- 2.º Ganha o jogador que acertar três vezes em cada um dos segmentos necessários.
  - Acertar num segmento de ponto único conta como 1 vez.
  - Acertar num segmento de ponto duplo conta como 2 vezes.
3. E00 – Qualquer um dos segmentos 15, 16, 17, 18, 19, 20 e o centro do alvo (o centro do alvo) pode ser atingido, sem ordem específica.
  - E20 – O jogo inicia-se após acertar três vezes no segmento 20. De seguida, acerta nos segmentos 19, 18, 17, 16, 15 e no centro do alvo, por esta ordem.
  - E25 – O jogo inicia-se após acertar três vezes no centro do alvo. De seguida, os jogadores devem acertar 15, 16, 17, 18, 19 e 20, por esta ordem.
- 4.º Cada segmento de pontuação é "aberto" e só pode ser pontuado após um jogador o atingir três vezes. Após atingi-lo três vezes, o segmento fica "fechado" e não pode ser feita qualquer outra pontuação se todos os jogadores o tiverem fechado.
- 5.º Os jogadores realizam três lançamentos no seu turno e, em seguida, prosseguem para a fase de "Aberto" e pontuação.
6. Se outros jogadores falharem três lançamentos, podem continuar e tentar pontuar nos seus próprios segmentos.
7. Se todos os jogadores acertarem no mesmo segmento num turno, este torna-se "fechado" e nenhuma outra pontuação poderá ser feita noutros segmentos.
- 8.º Após o fecho de todos os segmentos, ganha o jogador com a pontuação mais elevada.

#### **G08 Críquete de Garganta Cortada (C00, C20, C25)**

1. O jogo é válido quando qualquer um dos segmentos 15, 16, 17, 18, 19, 20 e o centro do alvo são atingidos.
- 2.º O primeiro jogador a atingir cada um dos segmentos listados três vezes ganha.
  - Acertar um segmento único conta como 1 vez
  - Acertar num segmento duplo conta como 2 vezes
  - Acertar num segmento triplo conta como 3 vezes
3. C00 – Qualquer um dos segmentos 15, 16, 17, 18, 19, 20 e o centro do alvo podem ser atingidos, sem ordem específica.
  - C20 – O jogo inicia-se após atingir o segmento 20 três vezes, seguido de 19, 18, 17, 16, 15 e o centro do alvo, por esta ordem.
  - C25 – O jogo inicia-se após acertar três vezes no alvo, seguido de 15, 16, 17, 18, 19 e 20, por esta ordem.
- 4.º Cada jogador deve acertar no segmento de pontuação três vezes para o tornar "aberto" e permitir a pontuação.
- 5.º Todos os pontos marcados por um jogador são adicionados à pontuação do adversário (pontuação inversa).
- 6.º Cada jogador deve acertar no segmento três vezes para poder marcar pontos no mesmo.
7. Se o adversário falhar o segmento três vezes, o jogador pode continuar a acertar no segmento "aberto" para aumentar a sua pontuação.

8.º Assim que todos os jogadores acertarem um segmento três vezes, este é "fechado" e não é possível marcar mais pontos. Um segmento diferente deve então ser escolhido.

9.º Assim que todos os segmentos estiverem fechados, ganha o jogador com o menor número de pontos (ao contrário do críquete tradicional).

### **G09 Críquete de Pontuação Dupla (D00, D20, D25)**

Se os jogadores desejarem "abrir" um segmento, o primeiro lançamento deverá atingir o segmento de ponto duplo. O jogo segue as regras do Críquete de Pontuação.

### **G10 Críquete Shove-A-Penny (P00, P20, P25)**

Este jogo é semelhante ao Críquete, mas apenas são utilizados os segmentos 15 a 20 e o centro do alvo.

O jogo utiliza os segmentos 15, 16, 17, 18, 19, 20 e o centro do alvo. O objetivo é acertar em cada número três vezes antes de passar para o próximo. • Acertar num segmento simples = 1 ponto

• Acertar num segmento duplo = 2 pontos

• Acertar num segmento triplo = 3 pontos

Se um jogador marcar mais de 3 pontos num determinado número, os pontos excedentes são transferidos para o número seguinte.

Ganha o primeiro jogador a marcar 3 pontos em todos os números.

(Nota: o jogo requer pelo menos dois turnos, e geralmente mais.)

#### **Regras detalhadas:**

1. O jogo aplica-se apenas aos segmentos 15, 16, 17, 18, 19, 20 e ao centro do alvo. Os pontos são atribuídos ao jogador seguinte em até três lançamentos.

2.º O primeiro jogador a acertar os três lançamentos necessários num determinado segmento fecha-o:

◦ Acertar um segmento único conta como 1 acerto

◦ Acertar um segmento duplo conta como 2 acertos

◦ Acertar um segmento triplo conta como 3 acertos

3. P00 – Pode acertar em qualquer um dos segmentos 15, 16, 17, 18, 19, 20 e no centro do alvo, sem qualquer ordem específica.

4. P20 – O jogo inicia-se após acertar três vezes no segmento 20, seguindo-se o acerto nos segmentos 19, 18, 17, 16, 15 e no centro do alvo, por esta ordem.

5. P25 – O jogo inicia-se após acertar três vezes no alvo, seguido de 15, 16, 17, 18, 19 e 20, por esta ordem.

6.º Cada segmento possui três indicadores LED. Ao ser acertado, um LED apaga-se. Quando todos os três LEDs de um segmento se apagam, o segmento é fechado.

7.º Ganha o primeiro jogador a apagar todos os LEDs de todos os segmentos.

### **G11 Scram Cricket (A00)**

O Grilo Scram é uma variação do Críquete. Consiste em duas rondas.

#### **REGRAS:**

1.º O jogo é disputado com apenas dois jogadores e é composto por duas rondas.

2.º A primeira ronda é dividida em duas partes:

◦ Parte um: O jogador fecha os segmentos 15-20 e 25 ("olho de boi").

◦ Parte dois: Enquanto os segmentos 15, 20 e 25 estiverem abertos, o outro jogador marca pontos ao acertar nesses segmentos.

◦ Após o fecho de todos os segmentos, os jogadores trocam de posição.

3.º A segunda ronda decorre de forma semelhante, mas com os papéis dos jogadores invertidos.

4.º Após o término da segunda ronda, ganha o jogador com a pontuação mais elevada.

### **Golfe G12 (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)**

1. O jogo utiliza os seguintes segmentos: 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90.

2.º O jogador deve acertar nos segmentos numerados de 1 a 18 na ordem correta (por exemplo, segmento 1 na primeira ronda, segmento 2 na segunda ronda, etc.).

◦ Se o acerto for correcto, é apresentada a mensagem "SIM".

◦ Caso contrário, será apresentada a mensagem "NÃO".

3.º O objetivo é atingir a pontuação mais baixa possível.

◦ Se falhar três dardos numa ronda, o lançamento é considerado um "dardo mau" e é aplicado um ponto de penalização.

#### **Pontuação:**

• Acertar um segmento de ponto triplo = 1 ponto (dardo Eagle)

• Acertar um segmento de ponto duplo = 2 pontos (dardo Bird)

• Acertar num segmento de ponto único = 3 pontos

Pode utilizar qualquer número dos 3 dardos numa ronda, mas apenas o último dardo contará para a pontuação.

4. Se acertar num segmento de ponto único no seu primeiro dardo e marcar 3 pontos, pode avançar para a ronda seguinte. No entanto, se quiser uma pontuação mais baixa, pode continuar a lançar — no entanto, se falhar os dois dardos restantes, receberá uma penalização de 5 pontos.

5.º O jogador que atingir o número de pontos selecionado é eliminado do jogo. Quando todos os jogadores forem eliminados ou todas as 18 rondas tiverem sido jogadas, o jogador com a pontuação mais baixa é o vencedor.

### **G13 Bingo (132, 141, 168, 189)**

1. Os números dos segmentos serão apresentados aleatoriamente. Ganha o primeiro jogador a acertar todos os números três vezes. Se a combinação estiver correcta, será apresentada a mensagem "Sim"; caso contrário, a mensagem "Não".

2.º Combine as sequências para cada modo de jogo:

- 132 – combine os seguintes números em sequência: 15, 4, 8, 14, 3
  - 141 – combine os seguintes números em sequência: 17, 13, 9, 7, 1
  - 168 – combine os seguintes números em sequência: 20, 16, 12, 6, 2
  - 189 – combine os seguintes números em sequência: 19, 10, 18, 5, 11
- 3.º O jogador deve combinar cada número da sequência três vezes antes de passar para o número seguinte. ◦ Acertar num único segmento de pontos = 1 vez

#### **G14 Alto — Pontuação (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

1. O jogo é válido quando qualquer segmento de pontos é acertado.
2. (03, 05 ... 21) seleciona o número total de jogadas do jogo. Cada jogador tem 3 lançamentos por jogada.
3. Pontuação:
  - Acertar num segmento de ponto único = X1
  - Acertar num segmento de ponto duplo = X2
  - Acertar num segmento de ponto triplo = X3
- 4.º Após todas as jogadas, ganha o jogador com a pontuação mais elevada.

#### **G15 Todos os Cinco (31, 41, 51, 61, 71, 81, 91)**

(Nota: Se não for encontrado nenhum dardo, prima o botão "ERRAR".)

- 1.º Em cada ronda, o jogador deve atingir uma pontuação total múltipla de 5. Cada "cinco" conta como um ponto.
    - Exemplo: Se um jogador acertar segmentos de 2, 8 e 5 pontos numa única ronda, a pontuação total será 15.  $15 \div 5 = 3$ , logo o jogador marca 3 pontos.
  - 2.º Não serão atribuídos pontos se:
    - a) A pontuação total dos três lançamentos não for divisível por 5.
    - b) O jogador falhar o terceiro lançamento, mesmo que a soma dos dois primeiros lançamentos seja divisível por 5.
  - 3.º O vencedor é o jogador que obtiver as pontuações dos seguintes segmentos: 31, 41, 51, 61, 71, 81, 91.
  4. Os pontos ganhos em cada ronda são divididos por 5. As pontuações após a divisão são somadas e o vencedor é o primeiro jogador a obter os valores de segmento necessários (31, 41, 51, 61, 71, 81, 91). Casos em que os pontos não são atribuídos:
    - a) A pontuação após três lançamentos não for divisível por 5.
    - b) O último lançamento é considerado um erro, mesmo que a soma dos pontos dos dois primeiros lançamentos seja divisível por 5.
- Neste caso, o jogador deve premir o botão AVANÇAR para terminar a ronda.

#### **G16 Xangai (101, 105, 110, 115)**

1. 101 – acertar nos segmentos de pontuação de 1 a 20 e no centro do alvo para marcar pontos.
2. 105 – acertar nos segmentos de pontuação de 5 a 20 e no centro do alvo.
3. 110 – acertar nos segmentos de pontuação de 10 a 20 e no centro do alvo.
4. 115 – acertar nos segmentos de pontuação de 15 a 20 e no centro do alvo. 5.º Cada jogador marca pontos apenas se acertar no número designado no seu lançamento. Caso contrário, não recebe pontos.
  - O jogador com a pontuação mais elevada no final do jogo é o vencedor.

#### **G17 Quarenta e Um (040)**

- 1.º A pontuação inicial é de 40 pontos. Em cada ronda, o jogador lança três vezes nos seguintes segmentos: 20, 19, 18, 17, 16, 15, o centro do alvo e 41.
  - Acertar em qualquer um destes segmentos soma pontos de acordo com as regras normais.
  - Se um jogador falhar qualquer um dos segmentos selecionados em três rondas, é eliminado do jogo ou a sua pontuação de 40 é reduzida para metade.
  - O último dos três lançamentos de uma ronda deve acertar no segmento 41, caso contrário a sua pontuação é reduzida para metade.
2. No final da partida, o jogador com a pontuação mais elevada é o vencedor.

#### **G18 Dobrar (D40)**

- 1.º A pontuação inicial é de 40 pontos. O jogo prossegue pela seguinte ordem: 15, 16 – acertar em qualquer segmento conta como 1x; 17, 18 – conta como 2x; 19, 20, "alvo" – conta como 3x.
- 2.º Os pontos são somados após cada acerto. Se um jogador falhar três dardos numa ronda ou for eliminado do jogo, a sua pontuação é reduzida para metade.
3. No final do jogo, o jogador com a pontuação mais elevada é o vencedor.

#### **G19 Gotcha (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)**

1. Um segmento numerado é selecionado aleatoriamente, e o jogador deve acertar no máximo 10 lançamentos.
- 2.º Cada jogador começa com 0 pontos. Após cada acerto, os pontos são somados. Se um jogador atingir exatamente o número de pontos necessário, ganha. Se exceder esse número (chamado "dardo rebentado"), os seus pontos dessa ronda não são contabilizados.
3. Se o segundo jogador atingir a mesma pontuação que o primeiro, o segundo jogador ganha e a pontuação do primeiro jogador é reiniciada.

#### **G20 Big Little — Simples (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

1. Um segmento numerado é selecionado aleatoriamente, e o jogador deve acertar. Cada jogador tem um ponto de partida definido. Quando os pontos chegam a zero, o jogador é eliminado do jogo. O primeiro jogador deve acertar no segmento designado pelo computador.
2. Se acertar com um segmento no primeiro ou no segundo dardo, escolhe um novo segmento de ponto no último dardo. Se errar, o segundo jogador escolhe esse segmento. Se um jogador falhar o segmento designado até três dardos, perde 1 ponto.
- 3.º São permitidos segmentos simples, duplos ou triplos.
- 4.º O último jogador que restar no jogo ganha.

### **G21 Big Little — Difícil (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

1. Um segmento numerado é selecionado aleatoriamente, e o jogador deve acertar no máximo 10 lançamentos.
- 2.º Cada jogador tem um ponto de partida definido. Quando os pontos chegam a zero, o jogador é eliminado. O primeiro jogador deve acertar no segmento designado pelo computador.
3. Se acertar num segmento no primeiro ou no segundo lançamento, escolhe um novo segmento de pontos no lançamento final. Se errar, o segundo jogador escolhe esse segmento. Se um jogador falhar o segmento designado até 3 lançamentos, perde 1 ponto. O jogador deve acertar no segmento designado ou num segmento com o mesmo valor de pontos num lançamento simples, duplo ou triplo.
- 4.º O último jogador que restar no jogo ganha.

### **G22 Assassino (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

1. Um segmento numerado é selecionado aleatoriamente, e o jogador deve acertar no máximo 10 lançamentos.
2. Assim que o jogo começa, o visor solicitará ao jogador que escolha o seu próprio segmento de pontuação. O primeiro segmento atingido passará a ser o seu segmento. De seguida, pressione o botão AVANÇAR para que o próximo jogador escolha o seu segmento. Assim que todos os jogadores tiverem selecionado os seus segmentos, o jogo começa. Um segmento já ocupado por outro jogador não poderá ser selecionado.
3. O jogo começa após os segmentos serem selecionados. Só o jogador que acertar no seu próprio segmento pode tornar-se o "assassino". O assassino pode atacar os segmentos de outros jogadores.
4. Se outro assassino acertar no segmento de outro jogador, esse jogador perde 1 ponto. A pontuação é apresentada.
5. Se o Assassino acertar no seu próprio segmento, perde o estatuto de Assassino e perde 1 ponto.
- 6.º O Assassino tenta atingir os segmentos de outros jogadores para os eliminar. Acertar num segmento de pontuação desencadeia uma mensagem "Sim"; caso contrário, uma mensagem "Não".
- 7.º O Assassino só pode acertar no seu próprio segmento ou no segmento de outro jogador.
- 8.º O último jogador que restar no jogo ganha.
- 9.º Até dois jogadores adicionais podem jogar nesta versão.

### **G23 Assassino – Duplo (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)**

1. Um segmento numerado é selecionado aleatoriamente, e o jogador deve acertá-lo no máximo em 10 lançamentos.
2. Assim que o jogo começa, a mensagem "SLT" (Selecionar) aparece no visor, solicitando ao jogador que escolha o seu próprio segmento de pontuação. O primeiro segmento atingido passa a ser o seu segmento. O botão AVANÇAR é então premido para permitir que o jogador seguinte selecione o seu segmento. Assim que todos os jogadores selecionarem os seus segmentos, o jogo começa.
- 3.º Apenas o jogador que acertar no seu próprio segmento pode tornar-se o assassino. O assassino pode atacar os segmentos de outros jogadores.
4. Se o assassino acertar no segmento de outro jogador, este perde 1 ponto. A pontuação pode ser apresentada no ecrã.
5. Se o assassino acertar no seu próprio segmento, perde o estatuto de assassino e perde 1 ponto.
- 6.º O assassino tenta acertar nos segmentos de outros jogadores para os eliminar. Acertar no segmento de pontuação resulta numa mensagem "Sim"; caso contrário, é apresentada uma mensagem "Não".
- 7.º Também é possível selecionar um segmento duplo (207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) como segmento "matador".
- 8.º O último jogador em pé ganha.
9. No máximo dois jogadores adicionais podem jogar nesta versão.

### **G24 Killer – Triplo (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)**

1. Um segmento numerado é selecionado aleatoriamente, e o jogador deve acertar no máximo 10 lançamentos.
2. Assim que o jogo começa, o visor solicita ao jogador que escolha o seu próprio segmento de pontuação. O primeiro segmento atingido passa a ser o seu segmento. De seguida, o botão NEXT é pressionado, permitindo que o jogador seguinte escolha o seu segmento. Assim que todos os jogadores tiverem selecionado os seus segmentos, o jogo começa.
- 3.º Apenas o jogador que acertar no seu próprio segmento pode tornar-se o Killer. O Killer pode atacar os segmentos de outros jogadores.
4. Se o Killer acertar no segmento de outro jogador, perde 1 ponto. A pontuação pode ser apresentada no ecrã.
5. Se o Killer acertar no seu próprio segmento, perde o estatuto de Killer e perde 1 ponto. Um jogador que acerte no segmento de outro jogador faz com que este perca 1 ponto.
- 6.º Acertar no segmento de pontuação desencadeia uma mensagem "Sim"; caso contrário, uma mensagem "Não".
- 7.º Também pode selecionar um segmento triplo (307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) como segmento "matador".
- 8.º O último jogador que restar no jogo ganha.
- 9.º Até dois jogadores adicionais podem jogar nesta versão.

### **G25 Shoot Out (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

1. Um segmento numerado é selecionado aleatoriamente, o qual o jogador deve acertar no máximo 10 lançamentos.
- 2.º O computador pode selecionar um segmento aleatoriamente – o jogador tem 10 segundos para o atingir. Se o tempo expirar, a tentativa será cancelada. Um acerto resulta numa mensagem "Sim", um erro resulta numa mensagem "Não".
- 3.º Acertar um segmento de ponto único, duplo ou triplo resulta na perda de 1 ponto.
- 4.º O primeiro jogador a atingir 0 pontos é o vencedor.

### **G26 Pernas ao Longo (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

1. Um segmento numérico é selecionado aleatoriamente, o qual o jogador deve atingir em no máximo 10 lançamentos.
- 2.º Cada jogador tenta marcar mais pontos do que o jogador anterior. Se a pontuação de um jogador for igual ou inferior à do jogador anterior, perde 1 ponto.
- 3.º Não são permitidos saltos – se um jogador não lançar, deve premir Iniciar e perder 1 ponto.
- 4.º Quando a pontuação de um jogador chega a zero, é eliminado do jogo.

5.º O último jogador em pé ganha. 6.º Até dois jogadores adicionais podem jogar nesta versão.

### **G27 Pernas Abaixo (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)**

- 1.º Um segmento numérico é selecionado aleatoriamente, e o jogador deve acertar no máximo em 10 dardos.
- 2.º Cada jogador tenta obter uma pontuação inferior à do jogador anterior – se a pontuação for igual ou superior, perde 1 ponto.
- 3.º Sem saltos – se um jogador falhar um dardo, deve premir Iniciar e perde 1 ponto.
- 4.º Quando a pontuação de um jogador chega a zero, é eliminado do jogo.
- 5.º O último jogador em pé ganha.
- 6.º Até dois jogadores adicionais podem jogar nesta versão.

### **LIMPEZA E MANUTENÇÃO:**

- Limpe suavemente o alvo de dardos com um aspirador com bocal para cantos ou utilize uma escova macia.
- Também pode soprar ar comprimido (spray) através dos orifícios para remover o pó e as partículas dos orifícios dos dardos.
- Utilize um pano de microfibra macio ligeiramente húmido (não molhado!).
- Para a limpeza, utilize uma solução suave de água com algumas gotas de detergente.
- Não utilize detergentes fortes, álcool ou solventes – podem danificar o plástico ou as impressões.
- Certifique-se de que o alvo de dardos está completamente seco antes de o voltar a ligar à corrente.

### **REGRAS DE SEGURANÇA:**

- Utilizar conforme as instruções – este alvo de dardos destina-se apenas a jogos de dardos em ambientes fechados.
- Monte o alvo de dardos numa superfície plana e estável, a uma altura adequada para jogar, mantendo uma distância segura dos jogadores e espectadores.
- Mantenha a distância – apenas o lançador deve estar próximo do alvo durante o lançamento.
- Proteção para os olhos e para o rosto – não aponte os dardos a pessoas ou animais.
- As crianças só devem jogar sob a supervisão de um adulto – os dardos podem causar ferimentos.
- Evite a humidade – não utilize o alvo de dardos em locais com humidade elevada e não o exponha à água.

### **INFORMAÇÃO SOBRE PILHAS E PILHAS RECARREGÁVEIS**

- Mantenha as pilhas/pilhas recarregáveis fora do alcance das crianças.
- Não guarde as pilhas/pilhas recarregáveis em locais de fácil acesso, pois existe o risco de serem engolidas por crianças ou animais de estimação. Em caso de ingestão, consulte imediatamente um médico.
- Pilhas/pilhas recarregáveis com fugas ou danificadas podem provocar queimaduras em contacto com a pele; por isso, use sempre luvas de proteção adequadas ao manuseá-las.
- Não provoque curto-circuito, desmonte ou deite pilhas/pilhas recarregáveis para o fogo. Há risco de explosão!
- Não recarregue as pilhas descartáveis comuns, pois existe o risco de explosão! Recarregue apenas as pilhas destinadas a este fim utilizando um carregador apropriado. - Carregue as pilhas antes de as inserir no produto.
- Carregue as pilhas apenas sob a supervisão de um adulto.
- Não misture pilhas alcalinas, pilhas normais (carbono-zinco) e recarregáveis (níquel-cádmio).
- Nunca misture pilhas novas com pilhas velhas.
- Não mexa nos cabos de alimentação – pode provocar um curto-circuito.
- Retire as pilhas gastas do produto.
- Não deite as pilhas usadas no lixo comum!
- As pilhas devem ser eliminadas de acordo com as diretrizes de eliminação de resíduos eletrónicos perigosos.
- Se as pilhas não forem eliminadas corretamente, as substâncias perigosas podem representar um risco para a saúde humana ou para o ambiente. A reciclagem de materiais ajuda a conservar os recursos naturais.
- Insira sempre as pilhas/pilhas recarregáveis com a polaridade correta (positivo/positivo e negativo/negativo).
- Tipo de alimentação do produto: CC 6V.

### **Informações ao consumidor sobre o manuseamento de equipamentos elétricos e eletrónicos usados:**

Os equipamentos elétricos e eletrónicos usados não devem ser descartados com o lixo doméstico. Estes equipamentos devem ser recolhidos seletivamente, conforme indicado pela marcação afixada – um contentor de lixo com rodas riscado. O não cumprimento desta regra, resultando na eliminação inadequada de equipamentos usados, pode representar uma ameaça para o ambiente e para a saúde humana devido à presença de componentes perigosos nos equipamentos, como cablagem elétrica, plástico, interruptores, etc. Para evitar este risco, estes componentes devem ser recolhidos e processados adequadamente por empresas especializadas. A autodesmontagem de equipamentos usados é proibida. As famílias desempenham um papel importante na contribuição para a reutilização e valorização, incluindo a reciclagem, de equipamentos usados. Isto é conseguido, em particular, através da participação ativa em sistemas de recolha de resíduos.



# SL

Spoštovani, zahvaljujemo se vam za nakup našega izdelka!  
Pred uporabo preberite spodnja navodila  
za pravilno uporabo izdelka. Prosimo, shranite ta priročnik za referenco  
prihodnost in upoštevati njegova priporočila, saj lahko neupoštevanje ogrozi življenje ali zdravje.

## Pomembno: HRANI ZA PRIHODNJE REFERENCE!

- Pred uporabo v celoti preberite in upoštevajte vsa navodila v priročniku.
- Izdelka ne uporabljajte, če kateri koli del manjka ali je poškodovan.
- Ta navodila shranite za poznejšo uporabo.

## SPECIFIKACIJE:

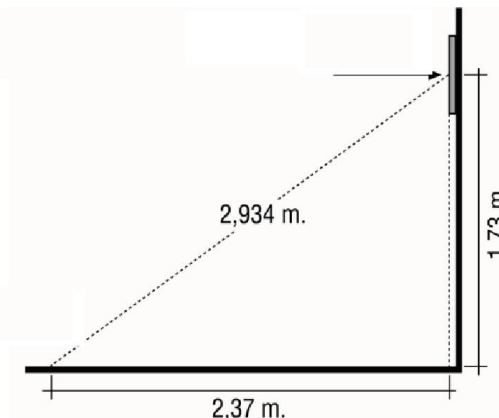
- Dimenzije izdelka: 51x67x7 cm
- Premer območja za točkovanje: 35 cm
- Število igralcev: 1-16 igralcev
- Število LED zaslonov: 4
- Število iger: 27 iger in 243 različic
- Samodejno varčevanje z energijo z vgrajenim pomnilnikom
- Zvok z 8-stopenjskim nadzorom glasnosti
- Angleški govor
- Napajalnik DC
- Komplet vsebuje: 6 puščic in 50 dodatnih konic, adapter

## ZNAČILNOSTI:

Ta moderna elektronska pikado je odlična izbira za tiste, ki uživajo v tekmovanju in zabavi. Opremljena s 4 rdeče osvetljenimi LED zasloni, elektronsko točkovanje odpravlja potrebo po ročnem beleženju rezultatov – tabla samodejno beleži zadetke. Napaja se iz 6V DC napajalnika in se po 10 minutah neaktivnosti samodejno preklopi v način varčevanja z energijo.

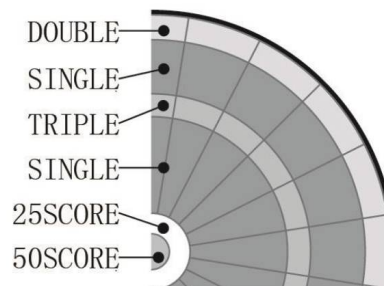
## NAVODILA ZA MONTAŽO:

Izberite mesto s približno 3 metri prostega prostora pred pikadom. Pikado namestite tako, da je razdalja od tal do središča 1,73 metra, nato pa ga varno pritrdite na steno. Igralci naj med igro stojijo 2,37 metra od pikada.



## Pravila za točkovanje

- Enojni segment - "Enojni" – ena baza
- Dvojni segment - "Dvojni" – dve bazi
- Trojni segment - "Trojni" – tri baze
- Bikovo oko - 25 točk
- Dvojni bikovo oko - 50 točk



## Navodila za uporabo

1. Pritisnite gumb POWER – po zaslišanju melodije naprava preklopi v stanje pripravljenosti za igro.
2. Z gumbom GAME izberite igro (G01—G27). Gumb GAME lahko uporabite tudi za izhod iz igre in vrnitev v glavni meni.
3. Gumb OPTION/SCORE se uporablja za izbiro podiger znotraj izbrane igre (G01—G27) in za preverjanje trenutnih rezultatov igralcev med igro.
4. Pred začetkom igre uporabite gumb PLAYER & TEAM / ELIMINATE (IGRALEC IN EKIPA / IZLOČI), da izberete število igralcev, ekip ali način igre proti računalniku (znan tudi kot kibernetška tekma). Ta gumb se uporablja tudi za ponastavitev ali ponovni zagon trenutnega rezultata metov med igro.
5. Gumb DOUBLE / MISS (DVOJNI / ZGREŠI) se uporablja za omogočanje funkcij "double" (dvojni) in "master" (glavni) (v igri G02) ter funkcije "miss" (izgubi) med igro.
6. Gumb HANDICAP (HENDIKEP) se uporablja za nastavitev stopnje težavnosti za vsakega igralca. Pritisnite PLAYER & TEAM / ELIMINATE (IGRALEC IN EKIPA / IZLOČI), da izberete igralca, nato pa pritisnite HANDICAP, da nastavite njegov dodeljeni rezultat. To vam omogoča, da nastavite začetne točke za vse igralce.
7. Gumb SOUND (ZVOK) se uporablja za nastavitev glasnosti zvoka.
8. Gumb START / NEXT (ZAČNI / NASLEDNJI) se uporablja za začetek igre in prehod na naslednjega igralca.

## ZVOČNE INDIKACIJE:

- Laser – zvok, ki se predvaja po zadetku segmenta za doseganje točk.
- Double – zvok, ki se predvaja po zadetku segmenta za doseganje dvojnih točk.
- Trojni – zvok, ki se predvaja po zadetku trojnega segmenta za točkovanje.
- Rezultat – sporočilo, ki sporoča, da je igralec dosegel točke.
- Zapri – zvok, ki se predvaja ob zapiranju segmentov za točkovanje.
- Odpri – zvok, ki se predvaja ob odpiranju segmentov za točkovanje.
- Previsoko – zvok, ki se predvaja, ko se rezultat odšteva do 0.
- Zmagovalec – zvok, ki se predvaja, ko je zmagovalec določen.
- Zadelek v sredino igralne plošče – zvok, ki se predvaja po zadetku središča igralne plošče.
- Glasba – zvok, ki sporoča prehod na naslednjega igralca, potem ko je prejšnji igralec vrgel tri puščice.

## NAVODILA ZA IGRO:

### G01 Štetje navzgor (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)

1. Rezultat vsakega igralca se šteje od 0, pri čemer se seštejejo točke za vsak zadelek. Prvi igralec, ki doseže določen rezultat, je zmagovalec.
2. Ko je zmagovalec določen, lahko preostali igralci nadaljujejo z igro, dokler vsi ne končajo.

### G02 Odštevanje (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

1. Rezultat vsakega igralca se odšteje od določene začetne številke. Prvi igralec, ki doseže 0, je zmagovalec.
2. Igralci lahko z gumbom DOUBLE IN/OUT izberejo različne načine igre:
  - Std – STANDARD.
  - Din – "Double In" – način, pri katerem se igra začne šele po zadetku segmenta z dvojnimi dvojnimi točkami.

## NAČINI IGRE:

- Dou – Double Out – V tem načinu se igra lahko konča le z zadetkom segmenta z dvojno točko. Če pogoj ni izpolnjen, se prikaže tudi sporočilo o napačnem zadetku.
- Dio – Double In/Out – V tem načinu se igra lahko začne in konča le z zadetkom segmenta z dvojno točko.
- Ain – Master In – Igra se začne šele z zadetkom segmenta z dvojno ali trojno točko.
- AiD – Master In / Double Out – Igra se začne z zadetkom segmenta z dvojno ali trojno točko in konča z segmentom z dvojno točko. Če igralčev rezultat med igro pade na "1", se to imenuje "preobremenitev točkovanja" in ta krog se ne šteje.
- Aou – Master Out – Igra se konča z zadetkom segmenta z dvojno ali trojno točko. Če igralčev rezultat pade na "1", se to imenuje "burst dart" in igralec v tem krogu ne doseže točk, temveč ohrani rezultat iz prejšnjega kroga.
- DiA – Double In / Master Out – Igra se začne z zadetkom za dvojno ali trojno točko in konča z zadetkom za dvojno ali trojno točko. Če igralčev rezultat pade na "1", se krog ne šteje.
- Aio – Master In / Master Out – Igra se začne z zadetkom za dvojno ali trojno točko in konča na enak način. Če igralčev rezultat pade na "1", se to imenuje "burst dart" in igralec v tem krogu ne doseže točk, temveč ohrani rezultat iz prejšnjega kroga.

### G03 Round Clock (5, 10, 15, 20)

1. Zadelek katerega koli od naslednjih segmentov dodeli točke:
  - "5" – enojni: 5 točk
  - "10" – enojni: 10 točk
  - "15" – enojni: 15 točk
  - "20" – enojni: 20 točk
2. Igralci dosežejo točke samo za zadetek pravih segmentov.
3. Igralci sledijo navodilom računalnika (simbol "01" označuje en sam segment). Pravilen zadelek povzroči sporočilo "Da", napačen zadelek pa sporočilo "Ne".

### G04 Okrogla ura – Dvojna (205, 210, 215, 220)

1. Igra se točkuje samo z zadetki segmentov z dvojnimi točkami:
  - "205" – dvojni segment: 5 točk
  - "210" – dvojni segment: 10 točk
  - "215" – dvojni segment: 15 točk
  - "220" – dvojni segment: 20 točk

2. Igralci sledijo navodilom računalnika – pravilen zadetek povzroči sporočilo "Da", napačen zadetek pa sporočilo "Ne".

### G05 Okrogla ura – Trojna (305, 310, 315, 320)

1. Igra se točkuje samo z zadetki trojnih segmentov:

- "305" – trojni segment: 5 točk
- "310" – trojni segment: 10 točk
- "315" – trojni segment: 15 točk
- "320" – trojni segment: 20 točk

2. Igralci sledijo navodilom računalnika – pravilen zadetek povzroči sporočilo "Da", napačen zadetek pa sporočilo "Ne".

### G06 Preprost kriket (000, 020, 025)

1. Aktivni so samo segmenti 15, 16, 17, 18, 19, 20 in bikovo oko (sredina plošče).

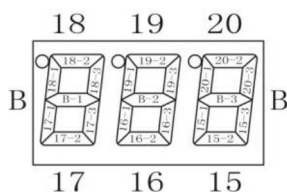
2. Zmaga igralec, ki trikrat zadene vsak od zahtevanih segmentov. ◦ Zadetek segmenta z eno točko šteje kot 1-krat

- Zadetek segmenta z dvojno točko šteje kot 2-krat
- Zadetek segmenta s trojno točko šteje kot 3-krat

3. Načini igre:

◦ 000 – Zadenete lahko kateri koli od segmentov 15, 16, 17, 18, 19, 20 in bikovo oko; vrstni red ni določen.

◦ 020 – Igra se začne po trikratnem zadetku segmenta 20, nato morate zadeti 19, 18, 17, 16, 15 in srce (središče tarče). ◦ 025 – Igra se začne po trikratnem zadetku bikovega oko. Nato morate zadeti 15, 16, 17, 18, 19 in 20. 4. Vsak segment ima dodeljen LED indikator (kot je prikazano na diagramu). Ko je segment zadet, se LED ugasne.



### G07 Kriket z rezultatom (E00, E20, E25)

1. Aktivni so samo segmenti 15, 16, 17, 18, 19, 20 in bikovo oko.

2. Zmaga igralec, ki trikrat zadene vsak od zahtevanih segmentov.

- Zadetek segmenta z eno točko šteje kot 1-krat.
- Zadetek segmenta z dvema točkama šteje kot 2-krat.

3. E00 – Zadeti je mogoče kateri koli od segmentov 15, 16, 17, 18, 19, 20 in bikovo oko (središče tarče), brez posebnega vrstnega reda.

• E20 – Igra se začne po trikratnem zadetku segmenta 20. Nato zadetki 19, 18, 17, 16, 15 in bikovo oko v tem vrstnem redu. • E25 – Igra se začne po trikratnem zadetku bikovega očesa. Nato morajo igralci zadeti 15, 16, 17, 18, 19 in 20 v tem vrstnem redu.

4. Vsak segment točkovanja je "odprt" in se lahko točkuje šele, ko ga igralec zadene trikrat. Po treh zadetkih se segment "zapre" in nadaljnje točkovanje ni mogoče, če so ga vsi igralci zaprli.

5. Igralci v svojem krogu mečejo tri mete, nato pa nadaljujejo s fazo "odprtja" in točkovanja.

6. Če drugi igralci zgrešijo tri mete, lahko nadaljujejo in poskušajo doseči točko na svojih segmentih.

7. Če vsi igralci v enem krogu zadenejo isti segment, postane "zaprt" in nadaljnje točkovanje ni mogoče na drugih segmentih.

8. Ko so vsi segmenti zaprti, zmaga igralec z najvišjim številom točk.

### G08 Kriket Cut Throat (C00, C20, C25)

1. Igra je veljavna, ko je zadet kateri koli od segmentov 15, 16, 17, 18, 19, 20 in bikovo oko.

2. Prvi igralec, ki trikrat zadene vsakega od navedenih segmentov, zmaga.

- Zadetek enega segmenta šteje kot 1-krat
- Zadetek dvojnega segmenta šteje kot 2-krat
- Zadetek trojnega segmenta šteje kot 3-krat

3. C00 – Zadeti je mogoče kateri koli od segmentov 15, 16, 17, 18, 19, 20 in bikovo oko, v poljubnem vrstnem redu.

• C20 – Igra se začne, ko trikrat zadene segment 20, nato pa še 19, 18, 17, 16, 15 in bikovo oko v tem vrstnem redu.

• C25 – Igra se začne po treh zadetkih v sredino kroga, nato pa po vrstnem redu zadetkov 15, 16, 17, 18, 19 in 20.

4. Vsak igralec mora trikrat zadeti točkovalni segment, da se ta "odpre" in omogoči točkovanje.

5. Vse točke, ki jih doseže igralec, se prištejejo k rezultatom nasprotnika (obratno točkovanje).

6. Vsak igralec mora trikrat zadeti segment, da lahko na njem doseže točke.

7. Če nasprotnik trikrat zgreši segment, lahko igralec nadaljuje z udarjanjem "odprtega" segmenta, da poveča svoj rezultat.

8. Ko vsi igralci trikrat zadenejo segment, je ta "zaprt" in nadaljnje točkovanje ni mogoče. Nato je treba izbrati drug segment.

9. Ko so vsi segmenti zaprti, zmaga igralec z najmanj točkami (za razliko od tradicionalnega kriketa).

### G09 Kriket z dvojnimi rezultatom (D00, D20, D25)

Če želijo igralci "odpreti" segment, mora prvi met zadeti segment z dvojno točko. Nato se igra po pravilih kriketa z rezultatom.

### G10 Kriket s metkom (P00, P20, P25)

Ta igra je podobna kriketu, vendar se uporabljajo le segmenti od 15 do 20 in bikovo oko.

Igra uporablja segmente 15, 16, 17, 18, 19, 20 in bikovo oko. Cilj je zadeti vsako številko trikrat, preden se premaknete na naslednjo.

- Zadetek enega segmenta = 1 točka
- Zadetek dvojnega segmenta = 2 točki

- Zadelek trojnega segmenta = 3 točke

Če igralec doseže več kot 3 točke v dani številki, se presežne točke prenesejo na naslednjo številko.

Prvi igralec, ki doseže 3 točke v vseh številkah, zmagaja.

(Opomba: Igra zahteva vsaj dva obrata, pogosto pa tudi več.)

#### **Podrobna pravila:**

1. Igra velja samo za segmente 15, 16, 17, 18, 19, 20 in bikovo oko. Točke se dodelijo naslednjemu igralcu v treh metih.
2. Prvi igralec, ki v danem segmentu zadene zahtevane tri mete, ga zaključiti:
  - Zadelek enega segmenta šteje kot 1 zadelek
  - Zadelek dvojnega segmenta šteje kot 2 zadetka
  - Zadelek trojnega segmenta šteje kot 3 zadetki
3. P00 – Zadenete lahko kateri koli od segmentov 15, 16, 17, 18, 19, 20 in bikovo oko, brez posebnega vrstnega reda.
4. P20 – Igra se začne, ko trikrat zadenete segment 20, nato pa zadenete 19, 18, 17, 16, 15 in bikovo oko v tem vrstnem redu.
5. P25 – Igra se začne, ko trikrat zadeneš v sredino mete, nato pa zadeneš še 15, 16, 17, 18, 19 in 20 v tem vrstnem redu.
6. Vsak segment ima tri LED indikatorje. Ko zadeneš, ena LED ugasne. Ko ugasnejo vse tri LED diode v segmentu, se segment zapre.
7. Zmagaja igralec, ki prvi ugasne vse LED diode v vseh segmentih.

#### **G11 Scram Cricket (A00)**

Scram Cricket je različica kriketa. Sestavljen je iz dveh krogov.

##### **PRAVILA:**

1. Igra se igra samo z dvema igralcema in je sestavljena iz dveh krogov.
2. Prvi krog je razdeljen na dva dela:
  - Prvi del: Igralec zapre segmente 15–20 in 25 ("srednja točka").
  - Drugi del: Dokler so segmenti 15–20 in 25 odprti, drugi igralec dosega točke z zadetkom teh segmentov.
  - Ko so vsi segmenti zaprti, igralca zamenjata vlogi.
3. Drugi krog poteka podobno, vendar z zamenjanimi vlogami igralcev.
4. Po koncu drugega kroga zmagaja igralec z najvišjim rezultatom.

#### **G12 Golf (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)**

1. Igra uporablja naslednje segmente: 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90.
2. Igralec mora zadeti segmente s številkami od 1 do 18 v pravilnem vrstnem redu (npr. segment 1 v prvem krogu, segment 2 v drugem krogu itd.).
  - Če je zadelek pravilen, se prikaže sporočilo »DA«.
  - Če ni, se prikaže sporočilo »NE«.
3. Cilj je doseči najnižji možni rezultat.
  - Če v danem krogu zgrešijo tri puščice, se to šteje za "slabo puščico" in se dosodi kazenska točka.

##### **Točkovanje:**

- Zadelek segmenta s tremi točkami = 1 točka (puščica Eagle)
- Zadelek segmenta z dvema točkama = 2 točki (puščica Bird)
- Zadelek segmenta z eno točko = 3 točke

V krogu lahko uporabite poljubno število od 3 puščic, vendar se za točkovanje šteje le zadnja puščica.

4. Če s prvo puščico zadenete segment z eno točko in dosežete 3 točke, lahko nadaljujete v naslednji krog. Če pa želite doseči nižji rezultat, lahko nadaljujete z metanjem – če pa preostali dve puščici zgrešita, boste prejeli kazen 5 točk.
5. Igralec, ki doseže izbrano število točk, je izločen iz igre. Ko so vsi igralci izločeni ali ko je odigranih vseh 18 krogov, je zmagovalec igralec z najnižjim rezultatom.

#### **G13 Bingo (132, 141, 168, 189)**

1. Številke segmentov bodo prikazane naključno. Prvi igralec, ki trikrat ugame vse številke, zmagaja. Če je ujemanje pravilno, se prikaže sporočilo »Da«; sicer se prikaže sporočilo »Ne«.
2. Zaporedja ujemanja za vsak način igre:
  - 132 – ujemanje naslednjih števil v zaporedju: 15, 4, 8, 14, 3
  - 141 – ujemanje naslednjih števil v zaporedju: 17, 13, 9, 7, 1
  - 168 – ujemanje naslednjih števil v zaporedju: 20, 16, 12, 6, 2
  - 189 – ujemanje naslednjih števil v zaporedju: 19, 10, 18, 5, 11
3. Igralec mora vsako številko v zaporedju uganiti trikrat, preden se premakne na naslednjo številko. ◦ Zadelek segmenta z eno točko = 1-krat

#### **G14 Hi—Rezultat (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

1. Igra je veljavna, ko je zadet kateri koli segment točk.
2. (03, 05 ... 21) izbere skupno število potez v igri. Vsak igralec ima 3 mete na potezo.
3. Točkovanje:
  - Zadelek segmenta z eno točko = X1
  - Zadelek segmenta z dvema točkama = X2
  - Zadelek segmenta s tremi točkami = X3
4. Po vseh zaključenih potezah zmagaja igralec z najvišjim rezultatom.

### **G15 Vseh pet (31, 41, 51, 61, 71, 81, 91)**

(Opomba: Če igralec ne najde nobenih puščic, pritisnite gumb "ZGREŠI".)

1. V vsakem krogu mora igralec doseči skupni rezultat, ki je večkratnik števila 5. Vsaka "petica" šteje kot ena točka.
  - Primer: Če igralec v enem krogu zadene segmente z 2, 8 in 5 točkami, je skupni rezultat 15.  $15 \div 5 = 3$ , zato igralec doseže 3 točke.
2. Točke se ne dodelijo, če:
  - a) Skupni rezultat treh metov ni deljiv s 5.
  - b) Igralec zgreši tretji met, čeprav je vsota prvih dveh metov deljiva s 5.
3. Zmagovalec je igralec, ki doseže rezultate iz naslednjih segmentov: 31, 41, 51, 61, 71, 81, 91.
4. Točke, pridobljene v vsakem krogu, se delijo s 5. Rezultati po delitvi se seštejejo in zmagovalec je prvi igralec, ki doseže zahtevane vrednosti segmentov (31, 41, 51, 61, 71, 81, 91). Primeri, v katerih se točke ne dodelijo:
  - a) Rezultat po treh metih ni deljiv s 5.
  - b) Zadnji met je zgrešen, tudi če je skupno število točk iz prvih dveh metov deljivo s 5.
5. V tem primeru mora igralec pritisniti gumb NAPREJ, da konča potezo.

### **G16 Šanghaj (101, 105, 110, 115)**

1. 101 – zadeti točke v segmentih od 1 do 20 in v metu za doseganje točk.
2. 105 – zadeti točke v segmentih od 5 do 20 in v metu.
3. 110 – zadeti točke v segmentih od 10 do 20 in v metu.
4. 115 – zadeti točke v segmentih od 15 do 20 in v metu.
5. Vsak igralec doseže točke le, če zadene določeno številko na svojem metu. V nasprotnem primeru ne prejme točk.
  - Igralec z najvišjim rezultatom na koncu igre je zmagovalec.

### **G17 Enainštirideset (040)**

1. Začetni rezultat je 40 točk. V vsakem krogu igralec trikrat meče kocko na naslednjih segmentih: 20, 19, 18, 17, 16, 15, bikovo oko in 41.
  - Zadelek katerega koli od teh segmentov doda točke v skladu z običajnimi pravili.
  - Če igralec pri treh metih zgreši katerega koli od izbranih segmentov, je izločen iz igre ali pa se njegov rezultat 40 prepolovi.
  - Zadnji od treh metov v krogu mora zadeti segment 41, sicer se njegov rezultat prepolovi.
2. Na koncu igre zmagava igralec z najvišjim rezultatom.

### **G18 Podvoji (D40)**

1. Začetni rezultat je 40 točk. Igra se nadaljuje v naslednjem vrstnem redu: 15, 16 – zadelek katerega koli segmenta šteje kot 1x; 17, 18 – šteje kot 2x; 19, 20, "bikovo oko" – šteje kot 3x.
2. Točke se seštevajo po vsakem zadetku. Če igralec v krogu zgreši tri puščice ali je izločen iz igre, se njegov rezultat prepolovi.
3. Na koncu igre zmagava igralec z najvišjim rezultatom.

### **G19 Ujel sem (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)**

1. Naključno se izbere oštevilčen segment, ki ga mora igralec zadeti v največ 10 metih.
2. Vsak igralec začne z rezultatom 0. Po vsakem zadetku se točke seštejejo. Če igralec doseže natančno zahtevano število točk, zmaga. Če preseže to število (imenovano "burst dart"), se njegove točke za ta krog ne štejejo.
3. Če drugi igralec doseže enak rezultat kot prvi, zmaga drugi igralec, rezultat prvega igralca pa se ponastavi na nič.

### **G20 Veliki Mali — Preprosto (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

1. Naključno se izbere oštevilčen segment, ki ga mora igralec zadeti. Vsak igralec ima določeno začetno točko. Ko točke dosežejo nič, igralec izpade iz igre. Prvi igralec mora zadeti segment, ki ga določi računalnik.
2. Če zadene segment s prvo ali drugo puščico, izbere nov segment s točkami z zadnjo puščico. Če zgreši, drugi igralec izbere ta segment. Če igralec zgreši določeni segment v treh puščicah, izgubi 1 točko.
3. Dovoljeni so enojni, dvojni ali trojni segmenti.
4. Zadnji igralec, ki ostane v igri, zmaga.

### **G21 Veliko Malo — Težko (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

1. Naključno se izbere oštevilčen segment, ki ga mora igralec zadeti v največ 10 metih.
2. Vsak igralec ima določeno začetno točko. Ko točke dosežejo nič, igralec izpade. Prvi igralec mora zadeti segment, ki ga določi računalnik.
3. Če zadene segment pri prvem ali drugem metu, pri zadnjem metu izbere nov segment s točkami. Če zgreši, ta segment izbere drugi igralec. Če igralec zgreši določeni segment v 3 metih, izgubi 1 točko. Igralec mora zadeti določeni segment ali segment z enako vrednostjo točk v enojnem, dvojnem ali trojnem metu.
4. Zadnji igralec, ki ostane v igri, zmaga.

### **G22 Ubijalec (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

1. Naključno se izbere oštevilčen segment, ki ga mora igralec zadeti v največ 10 metih.
2. Ko se igra začne, zaslon pozove igralca, da izbere svoj segment za točkovanje. Prvi zadeti segment postane njegov segment. Nato pritisnite gumb NAPREJ, da lahko naslednji igralec izbere svoj segment. Ko vsi igralci izberejo svoje segmente, se igra začne. Segmenta, ki ga že zaseda drug igralec, ni mogoče izbrati.
3. Igra se začne po izbiri segmentov. "Ubijalec" lahko postane le igralec, ki zadene svoj segment. Ubijalec lahko napade segmente drugih igralcev.
4. Če drug ubijalec zadene segment drugega igralca, ta igralec izgubi 1 točko. Rezultat se prikaže.
5. Če ubijalec zadene svoj segment, izgubi status ubijalca in izgubi 1 točko.

6. Ubijalec poskuša zadeti segmente drugih igralcev, da bi jih eliminiral. Zadetek segmenta, ki doseže točkovanje, sproži sporočilo »Da«; sicer sporočilo »Ne«.
7. Ubijalec lahko zadene samo svoj segment ali segment drugega igralca.
8. Zadnji igralec, ki ostane v igri, zmaga.
9. V tej različici lahko igrata do dva dodatna igralca.

### **G23 Ubijalec – Dvojni (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)**

1. Naključno se izbere oštevilčen segment, ki ga mora igralec zadeti v največ 10 metih.
2. Ko se igra začne, se na zaslonu prikaže sporočilo »SLT« (Izberi), ki igralca pozove, da izbere svoj segment, ki doseže točkovanje. Prvi zadeti segment postane njegov segment. Nato se pritisne gumb NEXT, da lahko naslednji igralec izbere svoj segment. Ko vsi igralci izberejo svoje segmente, se igra začne.
3. Ubijalec lahko postane le igralec, ki zadene svoj segment. Morilec lahko napada segmente drugih igralcev.
4. Če morilec zadene segment drugega igralca, ta igralec izgubi 1 točko. Rezultat se lahko prikaže na zaslonu.
5. Če morilec zadene svoj segment, izgubi status morilca in 1 točko.
6. Morilec poskuša zadeti segmente drugih igralcev, da bi jih eliminiral. Če zadene segment, ki doseže točke, se prikaže sporočilo »Da«; v nasprotnem primeru se prikaže sporočilo »Ne«.
7. Možno je izbrati tudi dvojni segment (207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) kot segment »morilca«.
8. Zmaga zadnji igralec, ki ostane.
9. V tej različici lahko igrata največ dva dodatna igralca.

### **G24 Ubijalec – Trojni (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)**

1. Naključno se izbere oštevilčen segment, ki ga mora igralec zadeti z največ 10 metmi.
2. Ko se igra začne, zaslon pozove igralca, da izbere svoj segment za točkovanje. Prvi zadeti segment postane njegov segment. Nato se pritisne gumb NAPREJ, ki omogoča naslednjemu igralcu, da izbere svoj segment. Ko vsi igralci izberejo svoje segmente, se igra začne.
3. Samo igralec, ki zadene svoj segment, lahko postane Ubijalec. Ubijalec lahko napada segmente drugih igralcev.
4. Če Ubijalec zadene segment drugega igralca, ta igralec izgubi 1 točko. Rezultat se lahko prikaže na zaslonu.
5. Če Ubijalec zadene svoj segment, izgubi status Ubijalca in izgubi 1 točko. Ubijalec, ki zadene segment drugega igralca, povzroči, da ta igralec izgubi 1 točko.
6. Zadetek v segment, ki se šteje za točkovanje, sproži sporočilo »Da«; sicer sporočilo »Ne«.
7. Izberete lahko tudi trojni segment (307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) kot »ubijalski« segment.
8. Zmaga zadnji igralec, ki ostane v igri.
9. V tej različici lahko igrata do dva dodatna igralca.

### **G25 Shoot Out (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

1. Naključno se izbere oštevilčen segment, ki ga mora igralec zadeti v največ 10 metih.
2. Računalnik lahko naključno izbere segment – igralec ima 10 sekund, da ga zadene. Če časovnik poteče, se poskus prekliče. Zadetek povzroči sporočilo »Da«, zgrešen pa sporočilo »Ne«.
3. Zadetek enojnega, dvojnega ali trojnega segmenta pomeni izgubo 1 točke.
4. Prvi igralec, ki doseže 0 točk, zmaga.

### **G26 Noge čez (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

1. Naključno se izbere številski segment, ki ga mora igralec zadeti v največ 10 metih.
2. Vsak igralec poskuša doseči več točk kot igralec pred njim. Če je rezultat igralca enak ali nižji od rezultata prejšnjega igralca, izgubi 1 točko.
3. Preskoki niso dovoljeni – če igralec ne vrže, mora pritisniti Start in izgubi 1 točko.
4. Ko igralčev rezultat doseže nič, je izločen iz igre.
5. Zmaga zadnji igralec, ki ostane. 6. V tej različici lahko igrata do dva dodatna igralca.

### **G27 Noge pod tarčo (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)**

1. Naključno se izbere številski segment, ki ga mora igralec zadeti v največ 10 puščicah.
2. Vsak igralec poskuša doseči nižji rezultat kot igralec pred njim – če je njegov rezultat enak ali višji, izgubi 1 točko.
3. Brez preskokov – če igralec zgreši puščico, mora pritisniti Start in izgubi 1 točko.
4. Ko igralčev rezultat doseže nič, je izločen iz igre.
5. Zmaga zadnji igralec, ki ostane.
6. V tej različici lahko igrata do dva dodatna igralca.

### **ČIŠČENJE IN VZDRŽEVANJE:**

- Pikado nežno obrišite s sesalnikom z nastavkom za špranje ali uporabite mehko krtačo.
- Skozi luknje lahko pihate tudi stisnjen zrak (pršilo), da odstranite prah in delce iz luknjic za puščico.
- Uporabite rahlo vlažno (ne mokro!) mehko krpo iz mikrovlaknen.
- Za čiščenje uporabite blago raztopino vode z nekaj kapljicami tekočine za pomivanje posode.
- Ne uporabljajte močnih detergentov, alkohola ali topil – lahko poškodujejo plastiko ali tisk.
- Preden pikado ponovno priključite na električno omrežje, se prepričajte, da je popolnoma suh.

### **VARNOSTNA PRAVILA:**

- Uporabljajte po namenu – ta pikado je namenjen samo za notranje pikado.
- Pikado namestite na stabilno, ravno površino, na višino, primerno za igro, pri čemer vzdržujte varno razdaljo od igralcev in gledalcev.
- Ohranite razdaljo – med metanjem naj bo v bližini pikado le metalec.

- Zaščita za oči in obraz – pikado ne usmerjajte v ljudi ali živali.
- Otroci naj se igrajo le pod nadzorom odrasle osebe – pikado lahko povzroči poškodbe.
- Izogibajte se vlagi – pikada ne uporabljajte pri visoki vlažnosti in ga ne izpostavljajte vodi.

#### **INFORMACIJE O BATERIJAH IN POLNILNIH BATERIJAH**

- Baterije/polnilne baterije hranite izven dosega otrok.
- Baterij/polnilnih baterij ne shranjujte na lahko dostopnih mestih, saj obstaja nevarnost, da jih otroci ali hišni ljubljenci pogoltnejo. V primeru zaužitja se nemudoma posvetujte z zdravnikom.
- Puščajoče ali poškodovane baterije/polnilne baterije lahko ob stiku s kožo povzročijo opekline, zato pri rokovanju z njimi vedno nosite ustrezne zaščitne rokavice.
- Baterij/polnilnih baterij ne smete povzročati kratkega stika, razstavljati ali mečeti v ogenj. Obstaja nevarnost eksplozije!
- Ne polnite standardnih baterij za enkratno uporabo, saj obstaja nevarnost eksplozije! Baterije, ki so namenjene temu namenu, polnite samo z ustreznim polnilnikom. - Baterije napolnite, preden jih vstavite v izdelek.
- Baterije polnite samo pod nadzorom odrasle osebe.
- Ne mešajte alkalnih, standardnih (ogljik-cinkovih) in polnilnih (nikelj-kadmijevih) baterij.
- Nikoli ne mešajte novih in starih baterij.
- Ne posegajte v napajalne kable – to lahko povzroči kratek stik. - Izpraznjene baterije odstranite iz izdelka.
- Rabljenih baterij ne odlagajte med nesortirane odpadke!
- Baterije je treba odvreči v skladu s smernicami za odstranjevanje nevarnih elektronskih odpadkov.
- Če baterij ne odvržete pravilno, lahko nevarne snovi predstavljajo tveganje za zdravje ljudi ali okolje. Recikliranje materialov pomaga ohraniti naravne vire.
- Baterije/polnilne baterije vedno vstavljajte s pravilno polarnostjo (plus/+ in minus/-).
- Vrsta napajanja v izdelku: DC 6V.

#### **Informacije za potrošnike o ravnanju z rabljeno električno in elektronsko opremo:**

Odpadne električne in elektronske opreme ne smete odvreči med druge gospodinjske odpadke. Takšno opremo je treba zbirati ločeno, kot je označeno s priloženo oznako – prečrtanim zabojnikom za odpadke na kolesih. Neupoštevanje tega pravila, ki povzroči nepravilno odstranjevanje rabljene opreme, lahko predstavlja nevarnost za okolje in zdravje ljudi zaradi prisotnosti nevarnih komponent v opremi, kot so električne napeljave, plastika, stikala itd. Da bi se izognili temu tveganju, je treba te komponente zbirati in ustrezno predelati s strani specializiranih podjetij. Samostojno razstavljanje rabljene opreme je prepovedano. Gospodinjstva imajo pomembno vlogo pri prispevanju k ponovni uporabi in predelavi, vključno z recikliranjem, rabljene opreme. To se doseže zlasti z aktivnim sodelovanjem v sistemih zbiranja odpadkov.



# FI

Arvoisa vastaanottaja, kiitos tuotteemme ostamisesta!

Lue alla olevat ohjeet ennen käyttöä

tuotteen oikeaa käyttöä varten. Säilytä tämä käyttöopas viitettä varten

tulevaisuudessa ja noudattamaan sen suosituksia, sillä noudattamatta jättäminen voi aiheuttaa hengen tai terveyden uhan.

## Tärkeää: SÄILYÄ TULEVAT VARAT!

- Lue huolellisesti ennen käyttöä ja noudata kaikkia käyttöohjeessa olevia ohjeita.
- Älä käytä tuotetta, jos jokin osa puuttuu tai on vaurioitunut.
- Säilytä nämä ohjeet tulevaa tarvetta varten.

## TEKNISET TIEDOT:

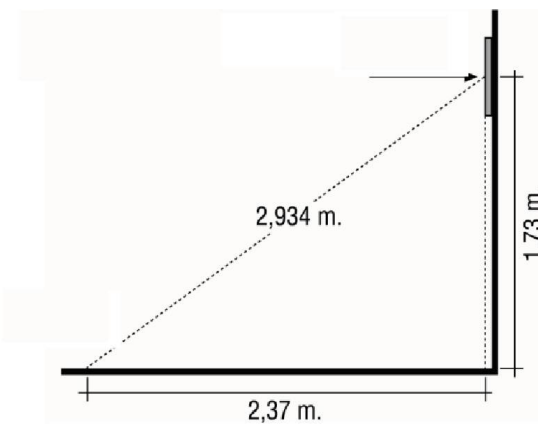
- Tuotteen mitat: 51x67x7 cm
- Pisteytysalueen halkaisija: 35 cm
- Pelaajien lukumäärä: 1-16 pelaajaa
- LED-näyttöjen lukumäärä: 4
- Pelien lukumäärä: 27 peliä ja 243 variaatiota
- Automaattinen virransäästö sisäänrakennetulla muistilla
- Ääni 8-tasoisella äänenvoimakkuuden säädöllä
- Englanninkielinen äänitys
- Tasavirtalähde
- Sarja sisältää: 6 tikkua ja 50 lisäkärkeä, sovittimen

## OMINAISUUDET:

Tämä moderni elektroninen tikkataulu on loistava valinta niille, jotka nauttivat kilpailusta ja hauskanpidosta. Neljällä punaisella valaistulla LED-näytöllä varustettu elektroninen pisteytys poistaa manuaalisen pisteytyksen tarpeen – taulu tallentaa osumat automaattisesti. Se saa virtansa 6 V:n tasavirtalähteestä ja siirtyy automaattisesti virransäästötilaan 10 minuutin käyttämättömyyden jälkeen.

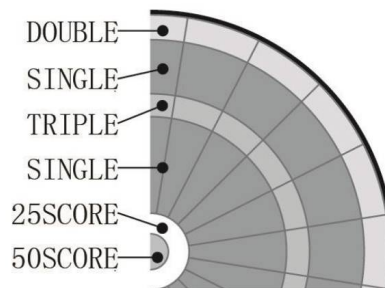
## ASENNUSOHJEET:

Valitse paikka, jossa on noin 3 metriä vapaata tilaa tikkataulun edessä. Kiinnitä tikkataulu siten, että etäisyys lattiasta keskipisteeseen on 1,73 metriä, ja kiinnitä se sitten tukevasti seinään. Pelaajien tulee seistä 2,37 metrin päässä tikkataulusta pelin aikana.



## Pisteytysäännöt

- Yksittäinen segmentti - "Yksittäinen" – yksi pesä
- Kaksinkertainen segmentti - "Kaksinkertainen" – kaksi pesää
- Kolminkertainen segmentti - "Kolminkertainen" – kolme pesää
- Häränsilmä - 25 pistettä
- Kaksinkertainen häränsilmä - 50 pistettä



## Käyttöohjeet

1. Paina VIRTÄ-painiketta – laite siirtyy pelin valmiustilaan melodian kuultuaan.
2. Valitse peli GAME-painikkeella (G01–G27). GAME-painiketta voidaan käyttää myös pelistä poistumiseen ja päävalikkoon palaamiseen.
3. VALINTA/PISTEET-painiketta käytetään valitun pelin (G01–G27) alipelien valitsemiseen ja pelaajan nykyisten pisteiden tarkistamiseen pelin aikana.
4. Valitse pelaajien, joukkueiden tai pelitilan (tunnetaan myös nimellä kyberottelu) lukumäärä PELAAJA & JOUKKUE / PUDOTA -painikkeella ennen pelin aloittamista. Tätä painiketta käytetään myös nykyisen heittotuloksen nollaamiseen tai uudelleenkäynnistämiseen pelin aikana.
5. KAKSINKERTAINEN / PUDOTA -painiketta käytetään "tupla"- ja "pää"-toimintojen (pelissä G02) sekä "huoli"-toiminnon käyttöönottoon pelin aikana.
6. TASOITUS-painikkeella asetetaan kunkin pelaajan vaikeustaso. Valitse pelaaja painamalla PELAAJA & JOUKKUE / PUDOTA ja aseta sitten heille määritetty pistemäärä painamalla TASOITUS. Näin voit asettaa aloituspisteet kaikille pelaajille.
7. ÄÄNI-painikkeella säädetään äänenvoimakkuutta.
8. KÄYNNISTÄ / SEURAAVA -painikkeella aloitetaan peli ja siirrytään seuraavaan pelaajaan.

## ÄÄNIMERKIT:

- Laser – ääni, joka soimitaan pisteytyslohkoon osumisen jälkeen.
- Tupla – ääni, joka soimitaan tuplapisteytyslohkoon osumisen jälkeen.
- Kolminkertainen – ääni, joka soimitaan kolmoispisteytyslohkon osumisen jälkeen.
- Pisteet – viesti, joka ilmoittaa, että pelaaja on saanut pisteitä.
- Sulje – ääni, joka soimitaan pisteytyslohkojen sulkemisen yhteydessä.
- Avaa – ääni, joka soimitaan pisteytyslohkojen avaamisen yhteydessä.
- Liian korkea – ääni, joka soimitaan, kun pisteet lasketaan nolliin.
- Voittaja – ääni, joka soimitaan, kun voittaja on selvillä.
- Häränsilmä – ääni, joka soimitaan laudan keskelle osumisen jälkeen.
- Musiikki – ääni, joka ilmoittaa siirtymisestä seuraavaan pelaajaan, kun edellinen pelaaja on heittänyt kolme tikkaa.

## PELIOHJEET:

### G01 Laske ylös (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)

1. Jokaisen pelaajan pisteet lasketaan nolasta alkaen ja kunkin osuman pisteet lasketaan yhteen. Ensimmäinen pelaaja, joka saavuttaa asetetun pistemäärän, on voittaja. 2. Kun voittaja on selvillä, jäljellä olevat pelaajat voivat jatkaa pelaamista, kunnes kaikki pelaajat ovat lopettaneet.

### G02 Countdown (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

1. Jokaisen pelaajan pisteet vähennetään asetetusta aloitusnumerosta. Ensimmäinen pelaaja, joka saavuttaa nollian, on voittaja.
2. Pelaajat voivat valita eri pelitiloja DOUBLE IN/OUT -painikkeella:
  - Std – STANDARD.
  - Din – "Double In" – tila, jossa peli alkaa vasta tupla-tuplapistelohkon osumisen jälkeen.

## PELIMOOTIT:

- Dou – Double Out – Tässä tilassa peli voi päättyä vain osumalla kaksoispistelohkoon. Jos ehtoa ei täytetä, näyttöön tulee myös viesti väärästä osumasta.
- Dio – Double In/Out – Tässä tilassa peli voi alkaa ja päättyä vain kaksoispistelohkon osumisen jälkeen.
- Ain – Master In – Peli alkaa vasta kaksois- tai kolmoispistelohkon osumisen jälkeen.
- AiD – Master In / Double Out – Peli alkaa kaksois- tai kolmoispistelohkon osumisen jälkeen ja päättyy kaksoispistelohkoon. Jos pelaajan pistemäärä putoaa pelin aikana arvoon "1", sitä kutsutaan "ylikuormituspisteytykseksi", eikä kyseistä kierrosta lasketa.
- Aou – Master Out – Peli päättyy kaksois- tai kolmoispistelohkon osumisen jälkeen. Jos pelaajan pistemäärä putoaa arvoon "1", sitä kutsutaan "purskenuoleksi", eikä pelaaja saa pisteitä kyseiseltä kierrokselta, vaan säilyttää edellisen kierroksen pistemääränsä.
- DiA – Tupla sisään / Master ulos – Peli alkaa tupla- tai kolmoispisteen osumalla ja päättyy tupla- tai kolmoispisteen osumalla. Jos pelaajan pistemäärä putoaa arvoon "1", kierrosta ei lasketa.
- Aio – Master sisään / Master ulos – Peli alkaa tupla- tai kolmoispisteen osumalla ja päättyy samalla tavalla. Jos pelaajan pistemäärä putoaa arvoon "1", sitä kutsutaan "purskeiskuksi", eikä pelaaja saa pisteitä kyseiseltä kierrokselta, vaan säilyttää edellisen kierroksen pistemääränsä.

### G03 Pyöreä kello (5, 10, 15, 20)

1. Minkä tahansa seuraavista segmenteistä osuminen antaa pisteitä:
  - "5" – yksittäinen: 5 pistettä
  - "10" – yksittäinen: 10 pistettä
  - "15" – yksittäinen: 15 pistettä
  - "20" – yksittäinen: 20 pistettä
2. Pelaajat saavat pisteitä vain oikeiden segmenttien osumisesta.
3. Pelaajat noudattavat tietokoneen ohjeita (symboli "01" tarkoittaa yksittäistä sektoria). Oikea osuma johtaa viestiin "Kyllä", kun taas väärä osuma johtaa viestiin "Ei".

### G04 Pyöreä kello – Tupla (205, 210, 215, 220)

1. Peli pisteytetään vain tuplapistesegmenttien osumisesta:
  - "205" – tuplasegmentti: 5 pistettä
  - "210" – tuplasegmentti: 10 pistettä
  - "215" – tuplasegmentti: 15 pistettä

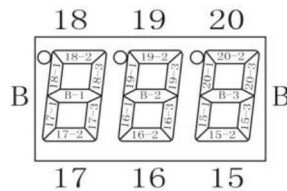
- "220" – tuplasegmentti: 20 pistettä
2. Pelaajat noudattavat tietokoneen ohjeita – oikea arvaus johtaa viestiin "Kyllä", väärä arvaus johtaa viestiin "Ei".

### G05 Pyöreä kello – Kolmoispiste (305, 310, 315, 320)

- Peli pisteytetään vain osumalla kolmoispisteisiin:
  - "305" – kolmoispiste: 5 pistettä
  - "310" – kolmoispiste: 10 pistettä
  - "315" – kolmoispiste: 15 pistettä
  - "320" – kolmoispiste: 20 pistettä
- Pelaajat noudattavat tietokoneen ohjeita – oikea osuma johtaa "Kyllä"-viestiin ja väärä osuma johtaa "Ei"-viestiin.

### G06 Yksinkertainen kriketti (000, 020, 025)

- Vain lohkot 15, 16, 17, 18, 19, 20 ja häränsilmä (laudan keskellä) ovat aktiivisia.
- Pelaaja, joka osuu jokaiseen vaadittuun lohkoon kolme kertaa, voittaa.
  - Yhden pisteen segmentin osuminen lasketaan yhdeksi kerraksi
  - Tuplapisteen segmentin osuminen lasketaan kahdeksi kerraksi
  - Kolmoispisteen segmentin osuminen lasketaan kolmeksi kerraksi
- Pelimuodot:
  - 000 – Voit osua mihin tahansa segmentteihin 15, 16, 17, 18, 19, 20 ja häränsilmään; ei ole olemassa tiettyä järjestystä.
  - 020 – Peli alkaa, kun segmenttiin 20 on osuttu kolme kertaa, sen jälkeen on osuttava 19, 18, 17, 16, 15 ja sydämeen (kohteen keskikohtaan).
  - 025 – Peli alkaa, kun häränsilmään on osuttu kolme kertaa. Sen jälkeen on osuttava 15, 16, 17, 18, 19 ja 20.
- Jokaisella segmentillä on oma LED-merkkivalo (kuten kaaviossa näkyy). Kun segmenttiin osuu, LED sammuu.



### G07 Pistekriketti (E00, E20, E25)

- Vain sektorit 15, 16, 17, 18, 19, 20 ja häränsilmä ovat aktiivisia.
- Pelaaja, joka osuu kuhunkin vaadittuun sektoriin kolme kertaa, voittaa.
  - Yhden pisteen sektorin osuminen lasketaan yhdeksi kerraksi.
  - Tuplapisteen sektorin osuminen lasketaan kahdeksi kerraksi.
- E00 – Mihin tahansa sektoriin 15, 16, 17, 18, 19, 20 ja häränsilmään (kohteen keskikohtaan) voidaan osua, missä tahansa järjestyksessä.
  - E20 – Peli alkaa, kun sektoriin 20 on osuttu kolme kertaa. Sitten osutaan sektoreihin 19, 18, 17, 16, 15 ja häränsilmään tässä järjestyksessä.
  - E25 – Peli alkaa, kun häränsilmään on osuttu kolme kertaa. Sitten pelaajien on osuttava numeroihin 15, 16, 17, 18, 19 ja 20 tässä järjestyksessä.
- Jokainen pisteytyssegmentti on "avoim" ja se voidaan pisteyttää vasta, kun pelaaja on osunut siihen kolme kertaa. Kolmen osuman jälkeen segmentistä tulee "suljettu", eikä pisteytystä voida enää tehdä, jos kaikki pelaajat ovat sulkeneet sen.
- Pelaajat heittävät kolme heittoa vuorollaan ja siirtyvät sitten "Ava"- ja pisteytysvaiheeseen.
- Jos muut pelaajat heittävät kolme kertaa ohi, he voivat jatkaa ja yrittää pisteyttää omia segmenttejään.
- Jos kaikki pelaajat osuvat samaan segmenttiin vuorollaan, siitä tulee "suljettu", eikä pisteytystä voida enää tehdä muista segmenteistä.
- Kun kaikki segmentit ovat sulkeutuneet, eniten pisteitä saanut pelaaja voittaa.

### G08 Kurkunleikkauksen kriketti (C00, C20, C25)

- Peli on voimassa, kun mihin tahansa segmentteihin 15, 16, 17, 18, 19, 20 ja häränsilmään osuu.
- Ensimmäinen pelaaja, joka osuu kumpaankin lueteltuun segmenttiin kolme kertaa, voittaa.
  - Yksittäisen segmentin osuminen lasketaan 1 kerran
  - Tuplasegmentin osuminen lasketaan 2 kertaa
  - Kolmoissegmentin osuminen lasketaan 3 kertaa
- C00 – Mihin tahansa segmentteihin 15, 16, 17, 18, 19, 20 ja häränsilmään voi osua, missä tahansa erityisessä järjestyksessä.
  - C20 – Peli alkaa, kun 20-segmenttiin on osuttu kolme kertaa, sitten segmentteihin 19, 18, 17, 16, 15 ja häränsilmään tässä järjestyksessä.
  - C25 – Peli alkaa, kun häränsilmään on osuttu kolme kertaa ja sitten luvut 15, 16, 17, 18, 19 ja 20 tässä järjestyksessä.
- Jokaisen pelaajan on osuttava pisteytyslohkoon kolme kertaa, jotta se "avoituu" ja pisteytys on mahdollista.
- Kaikki pelaajan tekemät pisteet lisätään vastustajan pisteisiin (käänteinen pisteytys).
- Jokaisen pelaajan on osuttava lohkoon kolme kertaa, jotta siitä voi saada pisteitä.
- Jos vastustaja epäonnistuu lohkossa kolme kertaa, pelaaja voi jatkaa "avoimen" lohkon osumista pisteidensä kasvattamiseksi.
- Kun kaikki pelaajat ovat osuneet lohkoon kolme kertaa, se on "suljettu" eikä pisteytys ole enää mahdollista. Sen jälkeen on valittava eri lohko.
- Kun kaikki lohkot ovat sulkeutuneet, vähiten pisteitä kerännyt pelaaja voittaa (toisin kuin perinteisessä kriketissä).

### G09 Tuplapistekriketti (D00, D20, D25)

Jos pelaajat haluavat "avaa" alueen, ensimmäisen heiton on osuttava tuplapistealueeseen. Tämän jälkeen pelataan pistekriketin sääntöjen mukaisesti.

### G10 Penniä lykättävä kriketti (P00, P20, P25)

Tämä peli on samanlainen kuin kriketti, mutta käytetään vain alueita 15–20 ja häränsilmää.

Pelissä käytetään alueita 15, 16, 17, 18, 19, 20 ja häränsilmää. Tavoitteena on osua jokaiseen numeroon kolme kertaa ennen siirtymistä seuraavaan. • Yhden alueen osuminen = 1 piste

- Tuplaalueen osuminen = 2 pistettä
- Kolmoisalueen osuminen = 3 pistettä

Jos pelaaja saa yli 3 pistettä tietyistä numeroista, ylimääräiset pisteet siirretään seuraavalle numerolle.

Ensimmäinen pelaaja, joka saa 3 pistettä kaikista numeroista, voittaa.

(Huomaa: Peli vaatii vähintään kaksi vuoroa, ja usein enemmänkin.)

#### Yksityiskohtaiset säännöt:

1. Peli koskee vain segmenttejä 15, 16, 17, 18, 19, 20 ja häränsilmää. Pisteitä annetaan seuraavalle pelaajalle kolmen heiton sisällä.
2. Ensimmäinen pelaaja, joka osuu vaadittuihin kolmeen heittoon tietyssä segmentissä, sulkee sen:
  - Yksittäisen segmentin osuminen lasketaan yhdeksi osumaksi
  - Tuplasegmentin osuminen lasketaan kahdeksi osumaksi
  - Kolmoissegmentin osuminen lasketaan kolmeksi osumaksi
3. P00 – Voit osua mihin tahansa segmentteihin 15, 16, 17, 18, 19, 20 ja häränsilmään, satunnaisessa järjestyksessä.
4. P20 – Peli alkaa, kun segmentti 20 on osunut kolme kertaa ja sitten segmentit 19, 18, 17, 16, 15 ja häränsilmä tässä järjestyksessä.
5. P25 – Peli alkaa, kun napakymppiin on osuttu kolme kertaa ja sitten numerot 15, 16, 17, 18, 19 ja 20 tässä järjestyksessä.
6. Jokaisessa segmentissä on kolme LED-merkkivaloa. Osumasta yksi LED sammuu. Kun kaikki kolme LEDiä segmentissä sammuvat, segmentti on suljettu.
7. Ensimmäinen pelaaja, joka sammuttaa kaikki LEDit kaikissa segmenteissä, voittaa.

### G11 Scram Cricket (A00)

Scram Cricket on kriketin muunnelma. Se koostuu kahdesta kierroksesta.

#### SÄÄNNÖT:

1. Peliä pelataan vain kahdella pelaajalla ja se koostuu kahdesta kierroksesta.
2. Ensimmäinen kierros on jaettu kahteen osaan:
  - Osa yksi: Pelaaja sulkee segmentit 15–20 ja 25 ("häränsilmä").
  - Osa kaksi: Niin kauan kuin segmentit 15–20 ja 25 ovat auki, toinen pelaaja saa pisteitä osumalla näihin segmentteihin.
  - Kun kaikki sektorit on suljettu, pelaajat vaihtavat rooleja.
3. Toinen kierros etenee samalla tavalla, mutta pelaajien roolit ovat päinvastaiset.
4. Toisen kierroksen päätyttyä eniten pisteitä saanut pelaaja voittaa.

### G12 Golf (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)

1. Pelissä käytetään seuraavia sektoreita: 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90.
2. Pelaajan on osuttava sektoriin 1–18 oikeassa järjestyksessä (esim. sektori 1 ensimmäisellä kierroksella, sektori 2 toisella kierroksella jne.).
  - Jos osuma on oikea, näyttöön tulee viesti "KYLLÄ".
  - Jos ei, näyttöön tulee viesti "EI".
3. Tavoitteena on saavuttaa mahdollisimman pieni pistemäärä.
  - Jos kolme tikkaa heitetään ohi kierroksella, sitä pidetään "huonona tikana" ja siitä määrätään rangaistus piste.

#### Pisteytys:

- Kolmoispisteen segmentin osuminen = 1 piste (Kotkatikka)
  - Kaksinkertaisen pisteen segmentin osuminen = 2 pistettä (Lintutikka)
  - Yhden pisteen segmentin osuminen = 3 pistettä
- Voit käyttää mitä tahansa määrää kolmesta tikasta kierroksella, mutta vain viimeinen tikka lasketaan pisteytykseen.
4. Jos osut ensimmäisellä tikallasi yhden pisteen segmenttiin ja saat 3 pistettä, voit siirtyä seuraavalle kierrokselle. Jos kuitenkin haluat saavuttaa pienemmän pistemäärän, voit jatkaa heittämistä – jos kuitenkin jäljellä olevat kaksi tikkaa heitetään ohi, saat 5 pisteen rangaistuksen.
  5. Pelaaja, joka saavuttaa valitun pistemäärän, putoaa pelistä. Kun kaikki pelaajat on pudotettu tai kaikki 18 kierrosta on pelattu, pienimmän pistemäärän saanut pelaaja on voittaja.

### G13 Bingo (132, 141, 168, 189)

1. Segmentin numerot näytetään satunnaisesti. Ensimmäinen pelaaja, joka saa kaikki numerot oikein kolme kertaa, voittaa. Jos oikein, viesti on "Kyllä" ilmestyy; muuten viesti "Ei".
2. Yhdistä numerosarjat kullekin pelitilalle:
  - 132 – yhdistä seuraavat numerot sarjassa: 15, 4, 8, 14, 3
  - 141 – yhdistä seuraavat numerot sarjassa: 17, 13, 9, 7, 1
  - 168 – yhdistä seuraavat numerot sarjassa: 20, 16, 12, 6, 2
  - 189 – yhdistä seuraavat numerot sarjassa: 19, 10, 18, 5, 11
3. Pelaajan on saatava jokainen numero sarjassa kolme kertaa oikein ennen kuin hän siirtyy seuraavaan numeroon.
  - Yhden pisteen segmentin osuma = 1 kerta

#### **G14 Hi—Pisteet (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

1. Peli on voimassa, kun mikä tahansa pisteen segmentti osuu.
2. (03, 05 ... 21) valitsee pelin vuorojen kokonaismäärän. Jokaisella pelaajalla on 3 heittoa vuoroa kohden.
3. Pisteytys:
  - Yhden pisteen segmentin osuma = X1
  - Tuplapisteen segmentin osuma = X2
  - Kolmoispisteen segmentin osuma = X3
4. Kun kaikki vuorot on suoritettu, eniten pisteitä saanut pelaaja voittaa.

#### **G15 Kaikki viisi (31, 41, 51, 61, 71, 81, 91)**

(Huomaa: Jos tikanheittoja ei löydy, paina "MISS"-painiketta.)

1. Jokaisella kierroksella pelaajan on saavutettava kokonaispistemäärä, joka on viiden kerrannainen. Jokainen "viisi" lasketaan yhdeksi pisteeksi.
  - Esimerkki: Jos pelaaja osuu 2, 8 ja 5 pisteen segmentteihin yhdellä kierroksella, kokonaispistemäärä on 15.  $15 \div 5 = 3$ , joten pelaaja saa 3 pistettä.
2. Pisteitä ei anneta, jos:
  - a) Kolmen heiton yhteispistemäärä ei ole jaollinen viidellä.
  - b) Pelaaja heittää ohi kolmannen heiton, vaikka kahden ensimmäisen heiton summa on jaollinen viidellä.
3. Voittaja on pelaaja, joka saa pisteitä seuraavista lohkoista: 31, 41, 51, 61, 71, 81, 91.
4. Kunkin kierroksen pisteet jaetaan viidellä. Jakamisen jälkeiset pisteet lasketaan yhteen, ja voittaja on ensimmäinen pelaaja, joka saa vaaditut lohkon arvot (31, 41, 51, 61, 71, 81, 91). Tapaukset, joissa pisteitä ei anneta:
  - a) Kolmen heiton jälkeinen pistemäärä ei ole jaollinen viidellä.
  - b) Viimeinen heitto on ohiheitto, vaikka kahden ensimmäisen heiton yhteispistemäärä olisi jaollinen viidellä. Tässä tapauksessa pelaajan on painettava SEURAAVA-painiketta vuoron lopettamiseksi.

#### **G16 Shanghai (101, 105, 110, 115)**

1. 101 – osuu pisteytyssegmentteihin 1–20 ja häränsilmään pisteiden saamiseksi.
2. 105 – osuu pisteytyssegmentteihin 5–20 ja häränsilmään.
3. 110 – osuu pisteytyssegmentteihin 10–20 ja häränsilmään.
4. 115 – osuu pisteytyssegmentteihin 15–20 ja häränsilmään.
5. Jokainen pelaaja saa pisteitä vain, jos hän osuu määrättyyn numeroon heitollaan. Muuten hän ei saa pisteitä.
  - Pelaaja, jolla on eniten pistemäärää pelin lopussa, on voittaja.

#### **G17 Neljäkymmentäyksi (040)**

1. Lähtöpisteet ovat 40 pistettä. Jokaisella vuorolla pelaaja heittää kolme kertaa seuraaviin lohkoihin: 20, 19, 18, 17, 16, 15, häränsilmä ja 41.
  - Minkä tahansa näistä lohkoista osuminen lisää pisteitä normaalien sääntöjen mukaisesti.
  - Jos pelaaja heittää ohi jonkin valituista lohkoista kolmella heitolla, hänet pudotetaan pelistä tai hänen pistemääränsä 40 puolitetaan.
  - Viimeisen kolmesta heitosta vuorolla on osuttava lohkon 41, muuten hänen pistemääränsä puolitetaan.
2. Pelin lopussa eniten pisteitä saanut pelaaja on voittaja.

#### **G18 Tuplaus (D40)**

1. Lähtöpisteet ovat 40 pistettä. Peli etenee seuraavassa järjestyksessä: 15, 16 – minkä tahansa lohkon osuminen lasketaan 1x; 17, 18 – lasketaan 2x; 19, 20, "häränsilmä" – lasketaan 3x.
2. Pisteet lasketaan yhteen jokaisen osuman jälkeen. Jos pelaaja heittää ohi kolme tikkua vuorollaan tai putoaa pelistä, hänen pisteensä puolitetaan.
3. Pelin lopussa eniten pisteitä saanut pelaaja on voittaja.

#### **G19 Sain sen irti (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)**

1. Numeroitu segmentti valitaan satunnaisesti, ja pelaajan on osuttava siihen enintään 10 heitolla.
2. Jokainen pelaaja aloittaa pisteillä 0. Jokaisen osuman jälkeen pisteet lasketaan yhteen. Jos pelaaja saavuttaa täsmälleen vaaditun määrän pisteitä, hän voittaa. Jos hän ylittää tämän määrän (ns. "räjähtävä tikka"), hänen pisteitään kyseiseltä vuorolta ei lasketa.
3. Jos toinen pelaaja saavuttaa saman pistemäärän kuin ensimmäinen, hän voittaa ja ensimmäisen pelaajan pisteet nollataan.

#### **G20 Pieni iso — Yksinkertainen (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

1. Numeroitu segmentti valitaan satunnaisesti, ja pelaajan on osuttava siihen.

Jokaisella pelaajalla on asetettu aloituspiste. Kun pisteet laskevat nolleen, pelaaja putoaa pelistä. Ensimmäisen pelaajan on osuttava tietokoneen määräämään segmenttiin.
2. Jos he osuvat segmenttiin ensimmäisessä tai toisessa tikassa, he valitsevat uuden pistesegmentin viimeisessä tikassa. Jos he epäonnistuvat, toinen pelaaja valitsee kyseisen segmentin. Jos pelaaja epäonnistuu määrättyssä segmentissä kolmen tikan sisällä, hän menettää yhden pisteen.
3. Yksittäiset, kaksinkertaiset tai kolminkertaiset segmentit ovat sallittuja.
4. Viimeinen pelissä jäljellä oleva pelaaja voittaa.

#### **G21 Pieni ja vaikea (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

1. Numeroitu segmentti valitaan satunnaisesti, ja pelaajan on osuttava siihen enintään 10 heitolla.
2. Jokaisella pelaajalla on asetettu aloituspiste. Kun pisteet laskevat nolleen, pelaaja putoaa pelistä. Ensimmäisen pelaajan on osuttava tietokoneen määräämään segmenttiin.

3. Jos pelaaja osuu segmenttiin ensimmäisellä tai toisella heitolla, hän valitsee uuden pistesegmentin viimeisellä heitollaan. Jos hän epäonnistuu, toinen pelaaja valitsee kyseisen segmentin. Jos pelaaja epäonnistuu määrättyssä segmentissä kolmen heiton aikana, hän menettää yhden pisteen.

Pelaajan on osuttava määrättyyn segmenttiin tai saman pistemäärän omaavaan segmenttiin yksittäis-, tupla- tai kolmoisheitolla.

4. Viimeinen pelissä jäljellä oleva pelaaja voittaa.

### **G22 Tappaja (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

1. Numeroitu segmentti valitaan satunnaisesti, ja pelaajan on osuttava siihen enintään 10 heitolla.

2. Kun peli alkaa, näytölle ilmestyy kehotus valita oma pisteytyssegmenttinsä. Ensimmäisestä osuvasta segmentistä tulee hänen segmenttinsä. Paina sitten SEURAAVA-painiketta, jotta seuraava pelaaja voi valita oman segmenttinsä. Kun kaikki pelaajat ovat valinneet segmenttinsä, peli alkaa. Toisen pelaajan jo miehittämää segmenttiä ei voi valita.

3. Peli alkaa segmenttien valinnan jälkeen. Vain pelaaja, joka osuu omaan segmenttiinsä, voi tulla "tappajaksi". Tappaja voi hyökätä muiden pelaajien segmentteihin.

4. Jos toinen tappaja osuu toisen pelaajan segmenttiin, kyseinen pelaaja menettää 1 pisteen. Pisteet näytetään.

5. Jos Tappaja osuu omaan segmenttiinsä, hän menettää Tappaja-statusensa ja 1 pisteen.

6. Tappaja yrittää osua muiden pelaajien segmentteihin eliminoidakseen heidät.

Pisteytyssegmenttiin osuminen laukaisee "Kyllä"-viestin; muuten "Ei"-viestin.

7. Tappaja voi osua vain omaan segmenttiinsä tai toisen pelaajan segmenttiin.

8. Viimeinen pelissä jäljellä oleva pelaaja voittaa.

9. Tässä versiossa voi pelata enintään kaksi lisäpelaajaa.

### **G23 Tappaja – Tupla (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)**

1. Numeroitu segmentti valitaan satunnaisesti, ja pelaajan on osuttava siihen enintään 10 heitolla.

2. Kun peli alkaa, näytölle ilmestyy viesti "SLT" (Valitse), joka kehottaa pelaajaa valitsemaan oman pisteytyssegmenttinsä.

Ensimmäisestä osuvasta segmentistä tulee hänen segmenttinsä. Seuraava-painiketta painetaan, jotta seuraava pelaaja voi valita oman segmenttinsä. Kun kaikki pelaajat ovat valinneet segmenttinsä, peli alkaa.

3. Vain pelaaja, joka osuu omaan segmenttiinsä, voi tulla tappajaksi. Tappaja voi hyökätä muiden pelaajien segmentteihin.

4. Jos tappaja osuu toisen pelaajan segmenttiin, pelaaja menettää 1 pisteen. Pisteet voidaan näyttää ruudulla.

5. Jos tappaja osuu omaan segmenttiinsä, hän menettää tappajastatuksensa ja menettää 1 pisteen.

6. Tappaja yrittää osua muiden pelaajien segmentteihin eliminoidakseen heidät.

Pistesegmenttiin osuminen johtaa "Kyllä"-viestiin; muuten näytetään "Ei"-viesti.

7. On myös mahdollista valita kaksoisegmentti (207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) "tappaja"-segmentiksi.

8. Viimeinen jäljellä oleva pelaaja voittaa.

9. Tässä versiossa voi pelata enintään kaksi lisäpelaajaa.

### **G24 Tappaja – Kolminkertainen (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)**

1. Numeroitu segmentti valitaan satunnaisesti, ja pelaajan on osuttava siihen enintään 10 heitolla.

2. Kun peli alkaa, näytöllä pyydetään pelaajaa valitsemaan oma pisteytyssegmenttinsä. Ensimmäisestä osuvasta segmentistä tulee hänen segmenttinsä. Sitten painetaan SEURAAVA-painiketta, jolloin seuraava pelaaja voi valita oman segmenttinsä. Kun kaikki pelaajat ovat valinneet segmenttinsä, peli alkaa.

3. Vain pelaaja, joka osuu omaan segmenttiinsä, voi tulla Tappajaksi. Tappaja voi hyökätä muiden pelaajien segmentteihin.

4. Jos Tappaja osuu toisen pelaajan segmenttiin, kyseinen pelaaja menettää 1 pisteen. Pisteet voidaan näyttää näytöllä.

5. Jos Tappaja osuu omaan segmenttiinsä, hän menettää Tappajan statuksen ja 1 pisteen. Toisen pelaajan segmenttiin osuminen aiheuttaa kyseiselle pelaajalle 1 pisteen menetyksen.

6. Pisteytyssegmentin osuminen laukaisee "Kyllä"-viestin; muuten "Ei"-viestin.

7. Voit myös valita kolmoissegmentin (307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) "tappaja"-segmentiksi.

8. Viimeinen pelissä jäljellä oleva pelaaja voittaa.

9. Tässä versiossa voi pelata enintään kaksi lisäpelaajaa.

### **G25 Rangaistuspotkukilpailu (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

1. Numeroitu segmentti valitaan satunnaisesti, ja pelaajan on osuttava siihen enintään 10 heitolla.

2. Tietokone voi valita segmentin satunnaisesti – pelaajalla on 10 sekuntia aikaa osua siihen. Jos ajastin umpeutuu, yritys peruutetaan. Osuma johtaa "Kyllä"-viestiin, ohi osuma johtaa "Ei"-viestiin.

3. Yhden, kahden tai kolmen pisteen segmentin osuminen johtaa yhden pisteen menetykseen.

4. Ensimmäinen pelaaja, joka saavuttaa 0 pistettä, on voittaja.

### **G26 Osat yli (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

1. Numerosegmentti valitaan satunnaisesti, ja pelaajan on osuttava siihen enintään 10 heitolla.

2. Jokainen pelaaja yrittää saada enemmän pisteitä kuin edeltäjänsä.

Jos pelaajan pistemäärä on yhtä suuri tai pienempi kuin edellisen pelaajan pistemäärä, hän menettää yhden pisteen.

3. Hyppyjä ei sallita – jos pelaaja ei heitä, hänen on painettava Käynnistä-painiketta ja menetettävä yksi piste.

4. Kun pelaajan pistemäärä saavuttaa nollan, hän putoaa pelistä.

5. Viimeinen jäljellä oleva pelaaja voittaa. 6. Tässä versiossa voi pelata enintään kaksi lisäpelaajaa.

### **G27 Osat alle (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)**

1. Numerosegmentti valitaan satunnaisesti, ja pelaajan on osuttava siihen enintään 10 tikanheitolla.

2. Jokainen pelaaja yrittää saavuttaa edellistä pelaajaa alhaisemman pistemäärän – jos heidän pistemääränsä on sama tai suurempi, he menettävät 1 pisteen.

3. Ei hyppyjä – jos pelaaja heittää ohi tikan, hänen on painettava Käynnistä-painiketta ja menetettävä 1 piste.

4. Kun pelaajan pistemäärä saavuttaa nollan, hän putoaa pelistä.

5. Viimeinen jäljellä oleva pelaaja voittaa.
6. Tässä versiossa voi pelata enintään kaksi lisäpelaajaa.

#### **PUHDISTUS JA HUOLTO:**

- Puhdista tikkataulu varovasti pölynimurilla ja rakosuuttimella tai käytä pehmeää harjaa.
- Voit myös puhaltaa paineilmaa (suihketta) reikien läpi poistaaksesi pölyn ja hiukkaset tikanrei'istä.
- Käytä hieman kosteaa (ei märkää!) pehmeää mikrokuituliinan.
- Puhdistukseen käytä mietoja pesuainetta, johon on lisätty muutama tippa astianpesuainetta.
- Älä käytä vahvoja pesuaineita, alkoholia tai liuottimia – ne voivat vahingoittaa muovia tai tulosteita.
- Varmista, että tikkataulu on täysin kuiva ennen kuin kytket sen takaisin virtalähteeseen.

#### **TURVASÄÄNNÖT:**

- Käytä aiottuun tapaan – tämä tikkataulu on tarkoitettu vain sisätiloissa tapahtuvaan tikanheittoon.
- Aseta tikkataulu vakaalle, tasaiselle alustalle pelaamiseen sopivalle korkeudelle ja pidä turvallinen etäisyys pelaajiin ja katsojiin.
- Pidä etäisyyttä – vain heittäjän tulisi olla tikkataulun lähellä heiton aikana.
- Silmien ja kasvojen suojaus – älä suuntaa tikkaa ihmisiin tai eläimiin. - Lasten tulisi leikkiä vain aikuisen valvonnassa – tikanheitot voivat aiheuttaa vammoja.
- Vältä kosteutta – älä käytä tikkataulua korkeassa kosteudessa äläkä altista sitä vedelle.

#### **TIETOJA PARISTOISTA JA LADATTAVISTA PARISTOISTA**

- Pidä paristot/ladattavat akut lasten ulottumattomissa.
- Älä säilytä paristoja/ladattavia akkuja helposti saavutettavissa paikoissa, koska lapset tai lemmikit voivat niellä ne. Jos paristot niellään, ota välittömästi yhteys lääkäriin.
- Vuotavat tai vaurioituneet paristot/ladattavat akut voivat aiheuttaa palovammoja ihokosketuksessa; käytä siksi aina asianmukaisia suojakäsineitä niitä käsitellessäsi.
- Älä aiheuta oikosulkuja, pura paristoja/ladattavia akkuja tai heitä niitä tuleen. On olemassa räjähdysvaara!
- Älä lataa tavallisia kertakäyttöparistoja, sillä on olemassa räjähdysvaara! Lataa vain tähän tarkoitukseen tarkoitettuja paristoja sopivalla laturilla. - Lataa paristot ennen niiden asettamista tuotteeseen.
- Lataa paristot vain aikuisen valvonnassa.
- Älä sekoita alkaliparistoja, tavallisia (hiili-sinkki) ja ladattavia (nikkeli-kadmium) paristoja.
- Älä koskaan sekoita uusia ja vanhoja paristoja.
- Älä koske virtajohtoihin – se voi aiheuttaa oikosulun.
- Poista tyhjät paristot tuotteesta.
  
- Älä hävitä käytettyjä paristoja lajittelemattoman jätteen mukana!
- Paristot tulee hävittää vaarallisten elektroniikkalaitteiden hävitysohjeiden mukaisesti.
- Jos paristoja ei hävitetä asianmukaisesti, vaaralliset aineet voivat aiheuttaa riskin ihmisten terveydelle tai ympäristölle. Materiaalien kierrätys auttaa säästämään luonnonvaroja.
- Aseta paristot/ladattavat akut aina oikealla napaisuudella (plus/+ ja miinus/-).
- Tuotteen virtalähteen tyyppi: DC 6V.

#### **Kuluttajatiedot käytettyjen sähkö- ja elektroniikkalaitteiden käsittelystä:**

Sähkö- ja elektroniikkalaiteromut ei saa hävittää muun kotitalousjätteen mukana. Tällaiset laitteet on kerättävä lajittelevasti, kuten kiinnitetty merkintä – yliviivattu pyörillä varustettu jätteastia – osoittaa. Tämän säännön noudattamatta jättäminen, joka johtaa käytettyjen laitteiden virheelliseen hävittämiseen, voi aiheuttaa vaaran ympäristölle ja ihmisten terveydelle laitteiden sisältämien vaarallisten komponenttien, kuten sähköjohtojen, muovin, kytkimien jne., vuoksi. Tämän riskin välttämiseksi nämä komponentit tulee kerätä ja käsitellä asianmukaisesti erikoistuneiden yritysten toimesta. Käytettyjen laitteiden itse purkaminen on kielletty. Kotitalouksilla on tärkeä rooli käytettyjen laitteiden uudelleenkäytössä ja talteenotossa, mukaan lukien kierrätys. Tämä saavutetaan erityisesti osallistumalla aktiivisesti jätteenkeräysjärjestelmiin.

