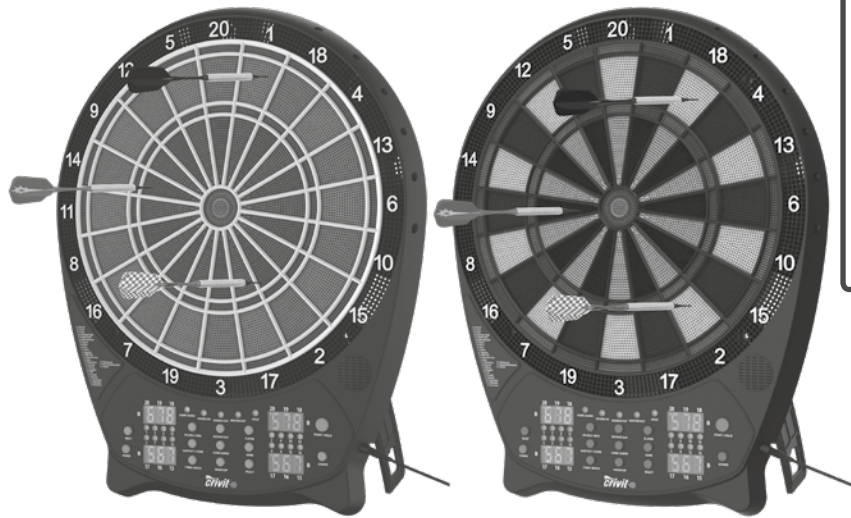




ELEKTRONISCHE DARTSCHEIBE ELECTRONIC DARTBOARD JEU DE FLÉCHETTES ÉLECTRONIQUE

DE AT CH

ELEKTRONISCHE DARTSCHEIBE

Spiel- und Bedienungsanleitung

FR BE

JEU DE FLÉCHETTES ÉLECTRONIQUE

Règles du jeu et notice d'utilisation

PL

ELEKTRONICZNA GRA W DARTA

Instrukcja gry i obsługi

SK

ELEKTRONICKÝ TERČ

Návod na hru a obsluhu

GB IE

ELECTRONIC DARTBOARD

Game and operating instructions

NL BE

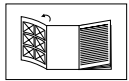
ELEKTRONISCH DARTBORD

Spelregels en bedieningshandleiding

CZ

ELEKTRONICKÝ TERČ NA ŠIPKY

Návod ke hře a obsluze



DE AT CH

Klappen Sie vor dem Lesen die Seite mit den Abbildungen aus und machen Sie sich anschließend mit allen Funktionen des Artikels vertraut.

GB IE

Before reading, fold out the illustration page and get to know all of the functions of your unit.

FR BE

Dépliez la page avec les illustrations avant la lecture et informez-vous ensuite au sujet des fonctions de l'appareil.

NL BE

Klap voor het lezen de pagina met de afbeeldingen open en maak u vervolgens vertrouwd met alle functies van het apparaat.

PL

Przed przeczytaniem należy rozłożyć bok z ilustracjami a następnie zapoznać się ze wszystkimi funkcjami urządzenia.

CZ

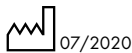
Před čtením si nejdříve vyklepte stránku s obrázky a seznámte se se všemi funkcemi přístroje.

SK

Skôr než začnete návod čítať, si ho otvorte na strane s obrázkami a oboznámte sa so všetkými funkciami prístroja.

DE/AT/CH	Bedienungs- und Sicherheitshinweise	Seite	9
GB/IE	Operating and safety information	Page	23
FR/BE	Consignes d'utilisation et de sécurité	Page	36
NL/BE	Bedienings- en veiligheidstips	Pagina	51
PL	Wskazówki dot. obsługi i bezpieczeństwa	Strona	65
CZ	Pokyny k obsluze a bezpečnosti	Stránky	78
SK	Pokyny pre obsluhu a bezpečnosť	Stranu	91

DELTA-SPORT HANDELSKONTOR GMBH
Wragekamp 6 • DE-22397 Hamburg
GERMANY



Delta-Sport-Nr.: DS-5478/DS-5479

05.19.2020 / AM 10:17

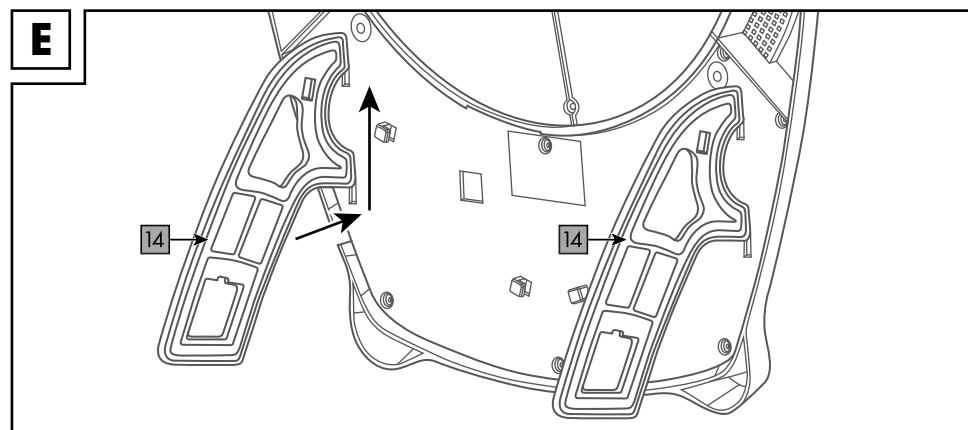
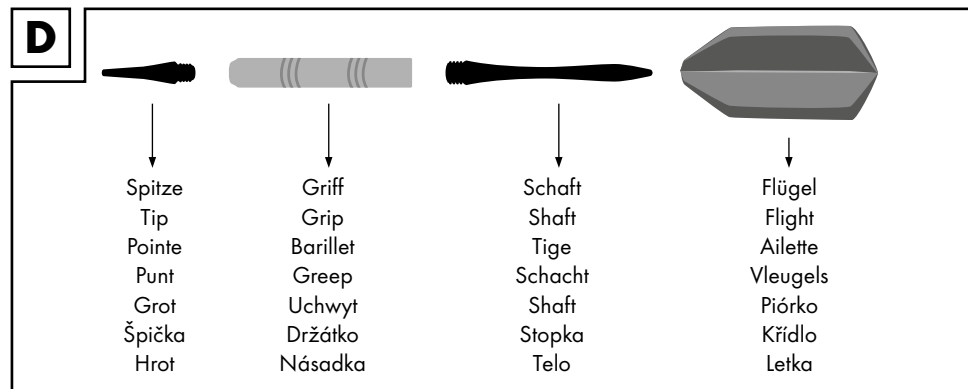
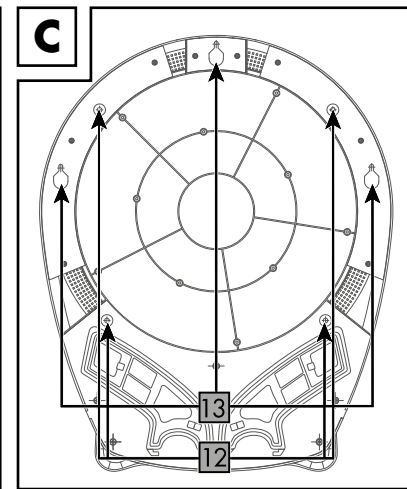
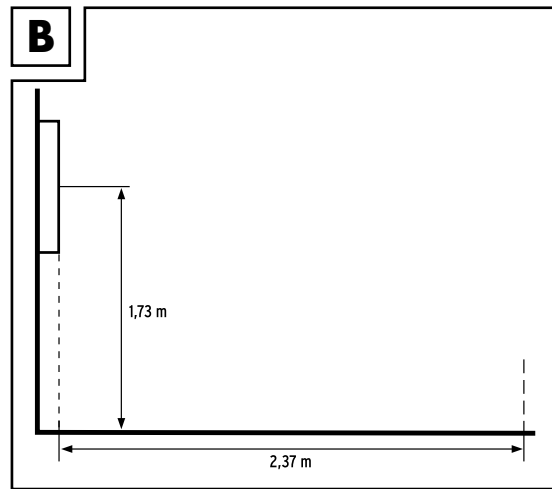
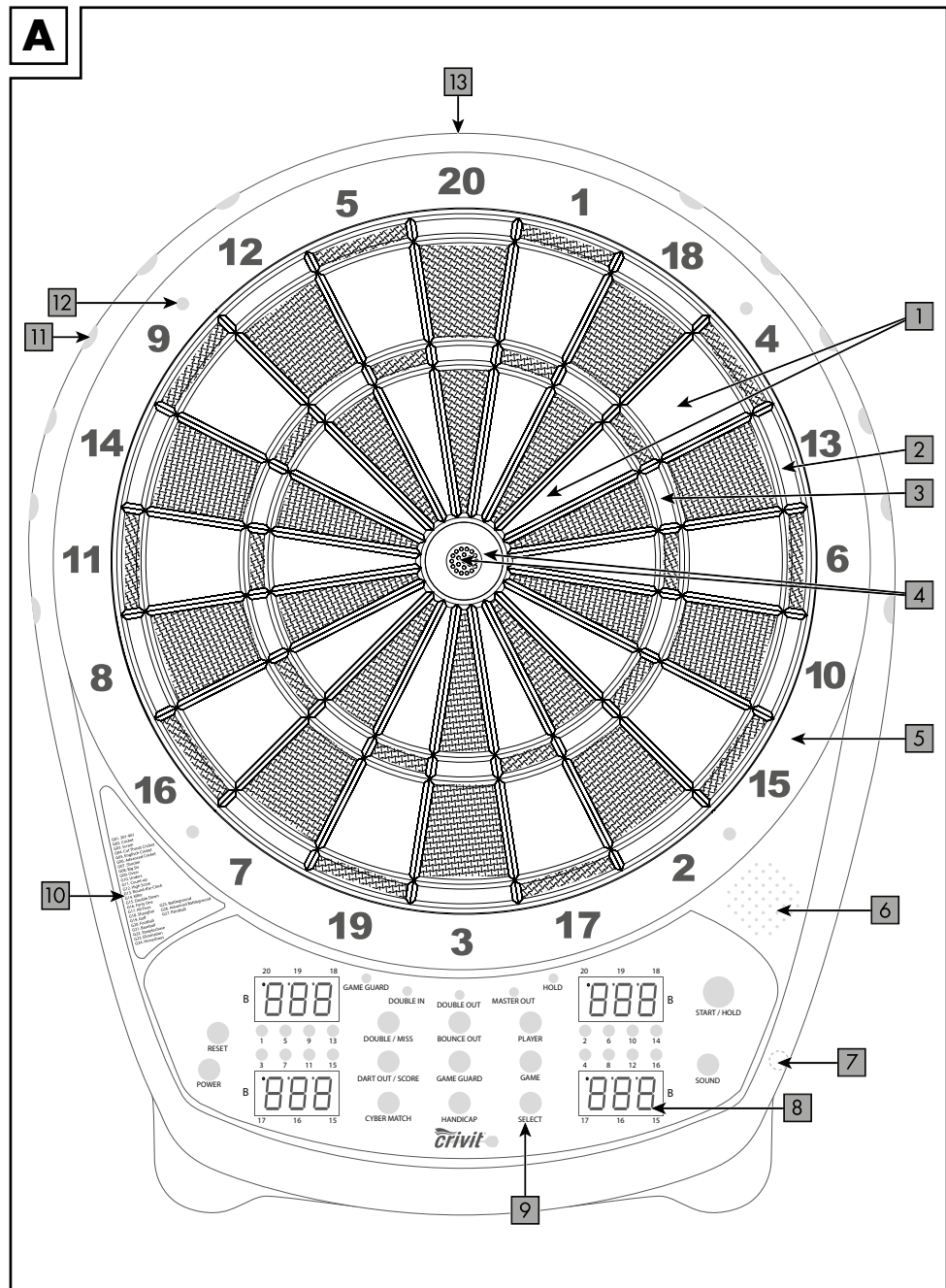


IAN 338489_2001

DE AT CH GB IE FR
BE NL PL CZ SK



IAN 338489_2001



DE AT CH

Lieferumfang	9
Technische Daten	9
Bestimmungsgemäße Verwendung ...	9
Sicherheitshinweise	9 - 10
Sicherheitshinweise Netzadapter	10
Montageanleitung	11
Montage des Dartboards	11
Montage der Darts	11
Montage der Standfüße	11
Bezeichnung und Funktion der Teile ...	11
Bedienung des Dartboards	11 - 13
Ein- / Ausschalten	11 - 12
Funktionstasten	12 - 13
Spieleinstellung und -ablauf	13
Spielauswahl und Liste der	
Spieloptionen	14
Spiele	15 - 20
Fehlersuche	20 - 21
Lagerung, Reinigung	21
Hinweise zur Entsorgung	21
Hinweise zur Garantie	
und Serviceabwicklung	22

GB IE

Package contents	23
Technical data	23
Intended use	23
Safety information	23 - 24
Safety information for the	
power adaptor	24
Assembly instructions	24 - 25
Assembly of the dartboard	24 - 25
Assembly of the darts	25
Attaching the feet	25
Designation and function of	
each of the parts	25
Operation of the dartboard	25 - 27
Turning the product on and off	25
Functional buttons	25 - 27
Game settings and sequence	27
Game options and list of	
game options	28
Games	29 - 33
Troubleshooting	34
Storage, cleaning	34
Disposal	35
Notes on the guarantee	
and service handling	35

FR BE

Étendue de la livraison	36
Caractéristiques techniques	36
Utilisation conforme à sa destination	36
Consignes de sécurité	36 - 37
Consignes de sécurité adaptateur secteur	37
Instructions de montage	38
Montage de la cible	38
Montage des fléchettes	38
Montage des pieds	38
Désignation et fonction des pièces ...	38
Utilisation de la cible	38 - 40
Allumer et éteindre	38
Touches de fonction	39 - 40
Réglage et déroulement du jeu	40
Sélection du jeu et liste des options de jeu	41
Jeux	42 - 47
Recherche d'erreurs	47 - 48
Stockage, nettoyage	48
Mise au rebut	48
Indications concernant la garantie et le service après-vente	49 - 50

NL BE

Leveringsomvang	51
Technische gegevens	51
Beoogd gebruik	51
Veiligheidstips	51 - 52
Veiligheidstips netadapter	52
Montagehandleiding	53
Montage van het dartbord	53
Montage van de darts	53
Montage van de voeten	53
Naam en functie van de onderdelen	53
Bediening van het dartbord	53 - 55
In-/uitschakelen	53
Functietoetsen	54 - 55
Spelinstelling en -verloop	55
Spelkeuze en lijst met spelopties	56
Spellen	57 - 62
Probleemoplossing	62 - 63
Opslag, reiniging	63
Afvalverwerking	63
Opmerkingen over garantie en serviceafhandeling	63 - 64

(PL)

Zakres dostawy	65
Dane techniczne	65
Użytkowanie zgodne z przeznaczeniem	65
Wskazówki bezpieczeństwa	66
Wskazówki bezpieczeństwa zasilacza	66 - 67
Instrukcja montażu	67
Montaż tarczy do gry w rzutki	67
Montaż rzutek	67
Montaż nóżek	67
Nazwa i funkcja części	67
Obsługa tarczy do gry w rzutki	67 - 69
Włączanie i wyłączanie	67 - 68
Przyciski funkcyjne	68 - 69
Ustawienia i przebieg gry	69
Wybór gier i lista opcji gry	70
Gry	71 - 76
Rozwiązywanie problemów	76
Przechowywanie, czyszczenie ...	76 - 77
Uwagi odnośnie recyklingu	77
Wskazówki dotyczące gwarancji i obsługi serwisowej	77

(CZ)

Obsah balení	78
Technické údaje	78
Použití dle určení	78
Bezpečnostní pokyny	78 - 79
Bezpečnostní pokyny pro síťový adaptér	79
Návod k instalaci	79 - 80
Instalace terče	79
Sestavení šipek	80
Montáž nožek	80
Označení a funkce součástí	80
Obsluha terče	80 - 81
Zapnutí/vypnutí	80
Funkční tlačítka	80 - 81
Nastavení hry a průběh hry	82
Výběr her a seznam možností hry ...	83
Hry	84 - 88
Odstraňování chyb	88 - 89
Uskládění, čištění	89
Pokyny k likvidaci	89 - 90
Pokyny k záruce a průběhu služby	90

SK

Rozsah dodávky	91
Technické údaje	91
Určené použitie	91
Bezpečnostné pokyny	91 - 92
Bezpečnostné pokyny	
sieťový adaptér	92
Pokyny pre montáž	92 - 93
Montáž šípkového terča	92 - 93
Montáž šípok	93
Montáž podperných nôh	93
Názov a funkcia častí	93
Obsluha šípkového terča	93 - 94
Zapnutie/vypnutie	93
Funkčné tlačidlá	93 - 94
Nastavenie hry a jej priebeh	95
Výber hier a zoznam	
možností hry	96
Hry	97 - 101
Riešenie problémov	102
Skladovanie, čistenie	102
Pokyny k likvidácii	103
Pokyny k záruke a	
priebehu servisu	103

Herzlichen Glückwunsch!

Mit Ihrem Kauf haben Sie sich für einen hochwertigen Artikel entschieden. Machen Sie sich vor der ersten Inbetriebnahme mit dem Artikel vertraut.

Lesen Sie hierzu aufmerksam die nachfolgende Spiel- und Bedienungsanleitung.

Benutzen Sie den Artikel nur wie beschrieben und für die angegebenen Einsatzbereiche. Bewahren Sie diese Spiel- und Bedienungsanleitung gut auf. Händigen Sie alle Unterlagen bei Weitergabe des Artikels an Dritte ebenfalls mit aus.

Lieferumfang

- 1 x Elektronische Dartscheibe (inkl. zwei Standfüße)
- 12 x Schaft (je 3 x in blau, grün, rot und schwarz)
- 12 x Griff
- 12 x Flügel (je 3 x in blau/weiß, grün/weiß, rot/weiß und schwarz/weiß)
- 112 x Soft-Tip (Spitze)
- 1 x Netzadapter
- 4 x Schraube und Dübel
- 1 x Abwurflinie
- 1 x Bohrschablone
- 1 x Spiel- und Bedienungsanleitung

Technische Daten

Elektronische Dartscheibe

Modell: DS-5478/DS-5479

Maße: ca. 420 x 517 x 26 mm (B x H x T)

Anschlusswerte: 9 V  500 mA

 = Schutzklasse III

Netzadapter

Model: EU: GQ06-090050-ZG

Model: UK: GQ06-090050-AB

Eingang:

100-240 V  50/60 Hz 0,3A Max

Ausgang: 9 V  500 mA

 = Schutzklasse II

 Symbol für Gleichspannung

 Symbol für Wechselspannung

 Polung des Hohlsteckers

 Herstellungsdatum (Monat/Jahr):
07/2020

Bestimmungsgemäße Verwendung

Dieser Artikel ist ein Sportgerät und nicht für Kinder unter 14 Jahren geeignet!

Der Artikel beinhaltet Kleinteile, die von Kindern verschluckt werden können, und erfordert als Sportgerät Zielgenauigkeit, Konzentration sowie eine hohe Anforderung an die Motorik.

Der Artikel ist nur für den privaten Gebrauch in Innenräumen bestimmt und nicht für den gewerblichen Gebrauch oder den Gebrauch im Außenbereich vorgesehen.

Dieser Artikel ist ausschließlich für die Verwendung von Darts mit weicher Spitze (Soft-Tip) geeignet. Die Verwendung von Darts mit Stahlspitze verursacht irreparable Schäden. Entfernen Sie die Schutzfolie vom Dartboard.

Sicherheitshinweise **Verletzungsgefahr!**

- Dieser Artikel ist nicht dafür bestimmt, von Personen (einschließlich Kindern) mit eingeschränkten physischen, sensorischen oder geistigen Fähigkeiten oder mangels Erfahrung und/oder mangels Wissen benutzt zu werden, es sei denn, sie werden durch eine für ihre Sicherheit zuständige Person beaufsichtigt oder erhielten von ihr Anweisungen, wie der Artikel zu verwenden ist.

- Kinder sollten beaufsichtigt werden, um sicherzustellen, dass sie nicht mit dem Artikel spielen.
- Werfen und zielen Sie mit den Darts nicht auf Personen oder Tiere.
- Achten Sie darauf, dass sich der Artikel bei Verwendung an einem für Personen möglichst unzugänglichen Ort befindet bzw. aufgestellt wird.
- Nicht an Türen befestigen!
- Metallspitzen dürfen gar nicht verwendet werden!

Vermeidung von Sachschäden!

- Verwenden Sie ausschließlich geeignete Ersatzspitzen, um ein Abprallen der Darts von der Dartscheibe zu vermeiden. Lange Spitzen können für elektronische Dartboards nicht empfohlen werden. Sie verbiegen schnell oder brechen leicht ab (Entfernung abgebrochener Spitzen aus dem Dartboard – Fehlersuche).
- Setzen Sie den Artikel keinen extremen Witterungsbedingungen oder Temperaturen aus.
- Schützen Sie den Artikel vor Nässe und Feuchtigkeit. Die Elektronik könnte beschädigt werden.



Sicherheitshinweise Netzadapter

ACHTUNG!

Wichtige Hinweise zur Verwendung des Netzadapters!

Hinweis: Das Gerät wird bei normalem Betrieb warm.

- Verwenden Sie den Netzadapter nur in Verbindung mit dem Dartboard DS-5478/DS-5479.
- Verwenden Sie ausschließlich den mitgelieferten Netzadapter!
- Bei einem Defekt verwenden Sie ausschließlich Original-Ersatzteile!
- Trennen Sie den Netzadapter zuerst vom Stromnetz, bevor Sie die Verbindung zwischen dem Netzadapter und dem Dartboard trennen.
- Der Netzadapter ist nur für die Verwendung in Innenräumen geeignet. Halten Sie ihn von Feuchtigkeit fern.
- Verwenden Sie den Netzadapter nicht mehr, wenn das Gehäuse oder die Zuleitung zum Artikel beschädigt sind.
- Trennen Sie den Artikel vom Stromnetz, wenn Sie ihn über einen längeren Zeitraum nicht verwenden.
- Die Ausgangsleitung darf nicht kurzgeschlossen werden.
- Die äußere Anschlussleitung dieses Transformators kann nicht ersetzt werden; falls die Leitung beschädigt ist, sollte der Transformator entsorgt werden.

Montageanleitung

Montage des Dartboards

(Abb. B und C)

1. Wählen Sie einen geeigneten Standort mit ca. 3 m freiem Platz.
2. Die „Abwurfline“ befindet sich 2,37 m vom Dartboard entfernt. Befestigen Sie das Dartboard so an der Wand, dass sich die Mitte des Bullseye in einer Höhe von 1,73 m über dem Boden befindet.
3. Markieren Sie mit einem Bleistift die entsprechenden Bohrlöcher mit Hilfe der beigelegten Bohrschablone. Die mit „+“ gekennzeichneten Markierungen zeigen die Aufhängevorrichtungen der Dartscheibe. Die mit einem „O“ gekennzeichneten Markierungen zeigen Öffnungen der Dartscheibe für eine dauerhafte Wandmontage.
4. Montieren Sie das Dartboard entweder über die Aufhängevorrichtung (13) (3 Schrauben) oder über die dauerhafte Wandmontage (12) (4 Schrauben). Das Kreuz in der Mitte der Bohrschablone markiert die Höhe des Bullseye auf dem Dartboard. Montieren Sie anschließend das Dartboard mit den beigelegten Schrauben und Dübeln.

Montage der Darts (Abb. D)

Schrauben Sie Spitze und Schaft wie abgebildet an den Griff und stecken Sie die aufgefalteten Flügel in die Kreuzschlitze.

Hinweis: Achten Sie darauf, dass die Spitze an der abgeflachten Seite des Griffes festgedreht wird.

Montage der Standfüße (Abb.E)

Sie können das Dartboard auch ohne Wandmontage auf einen geeigneten Untergrund, mit Hilfe der zwei Standfüße (14) aufstellen. Die zwei Standfüße (14) befinden sich auf der Rückseite des Dartboards.

Beachten Sie, dass durch das Aufstellen des Dartboards das Spiel beeinträchtigt werden kann. Beim Aufstellen wird das Dartboard geneigt und die Position kann nicht optimal eingestellt werden.

1. Lösen Sie die Standfüße (14) aus der Halterung auf der Rückseite des Dartboards.
2. Befestigen Sie die Standfüße (14) auf der Rückseite des Dartboards, wie in der Abb. E dargestellt.

Bezeichnung und Funktion der Teile (Abb. A und C)

- 1 Einfach/Single: Punktzahl wie angezeigt
- 2 Doppel/Double: Punktzahl x 2
- 3 Dreifach/Triple: Punktzahl x 3
- 4 Bull: Außenring zählt 25 Punkte; Bulls Eye zählt 50 Punkte
- 5 Fangring: Kantenwurf, kein Punkt
- 6 Lautsprecher
- 7 Anschlussbuchse für Netzadapter
- 8 4 LED-Displays
- 9 Funktionstasten
- 10 Spielaliste
- 11 Darthalter
- 12 Bohrlöcher
- 13 Aufhängevorrichtung (hinten)

Bedienung des Dartboards

Ein-/ausschalten

Der Artikel ist mit einer Abschaltautomatik versehen. Verbinden Sie zum Einschalten des Artikels den Netzadapter mit Dartboard und Steckdose. Wenn der Artikel mehr als 10 Minuten nicht verwendet wird, schalten Anzeigen und Systeme automatisch ab (Standby Modus). Solange der Netzadapter eingesteckt bleibt, „erinnert“ sich der Artikel an den letzten Spielstand. Durch Drücken auf eine beliebige Funktionstaste schaltet sich der Artikel wieder ein.

Zur Komplett-Abschaltung des Artikels ziehen Sie den Netzstecker.

Funktionstasten (Abb. A)

POWER

Drücken Sie die Taste POWER, um den Artikel ein- und auszuschalten.

GAME

Drücken Sie die Taste GAME, um ein Spiel auszusuchen. Auf den Ergebnisanzeigen wird oben links die Spielnummer, oben rechts der Spielname, unten links die Spieloptionen und unten rechts die Anzahl der Spieler angezeigt.

Hinweis: Drücken Sie während des Spiels einmal auf GAME, um das Spiel abzubrechen und von vorne anzufangen.

SELECT

Drücken Sie die Taste SELECT, um für alle Spieler-Optionen innerhalb eines Spiels auszuwählen.

Hinweis: Kürzel der Optionen werden im Display unten links angezeigt.

PLAYER

Drücken Sie die Taste PLAYER, um vor dem Spielstart die Anzahl der Spieler auszuwählen.

Sie haben die Möglichkeit, zwischen 1 bis 16 Spieler auszuwählen oder in Teams (2-2 bis 8-8) zu spielen.

Während eines Spieles wird durch das Drücken der Taste PLAYER die Punktzahl der ersten vier Spieler angezeigt.

Halten Sie die Taste PLAYER gedrückt, um die Punktzahl weiterer Spieler zu sehen.

Hinweis: Die Anzahl der Spieler wird in den LED-Displays durch die entsprechenden Leuchten angezeigt.

DOUBLE/MISS

Drücken Sie die Taste DOUBLE/MISS, um die Funktion Double In oder Double Out beim Spiel G01 einzustellen.

1x drücken: Double In

2x drücken: Double Out

(rote Leuchte im linken Score Board, 10)

3x drücken: mit Double In, Double Out

4x drücken: Master out

5x drücken: Double In/Master out

6x drücken: alles abgewählt - keine LED

Drücken Sie die Taste DOUBLE/MISS nach einem Wurf, um die Anzahl der übrig gebliebenen Darts bei Nichttreffen der Dartscheibe zu reduzieren.

SOUND

Voreinstellung: SOUND Lautstärke 4.

Drücken Sie die Taste SOUND, um zwischen 7 Lautstärkestufen auszuwählen oder die Lautstärke auszuschalten.

START/HOLD

Drücken Sie die Taste START/HOLD, um ein Spiel zu starten oder während eines Spieles zum nächsten Spieler zu wechseln.

CYBER MATCH

Drücken Sie die Taste CYBER MATCH, um ein Spiel gegen einen virtuellen Gegner zu starten. Durch mehrmaliges Drücken der Taste stellen Sie die Spielstärke des virtuellen Gegners ein (C1 = schwerster Gegner - C5 = leichtester Gegner).

Hinweis: Nach einem Wurf können Sie durch Drücken der Taste CYBER MATCH, den letzten Wurf löschen und den Wurf wiederholen.

DARTOUT/SCORE

Drücken Sie die Taste DARTOUT/SCORE, um in den Spielen 301, 401, 501 usw., bei Punktestand 160 oder darunter eine elektronische Wurfempfehlung zu bekommen. Die Double- und Triple-Würfe sind mit 2 und 3 Strichen gekennzeichnet.

Hinweis: Wenn Sie die Taste während des Spiels gedrückt halten, werden Ihnen die Restleben der Spieler angezeigt, sofern Sie ein Spiel mit Leben spielen.

BOUNCE OUT

Wenn Sie die Taste BOUNCE OUT während eines Spiels drücken, wird der letzte Wurf rückgängig gemacht. Sie dürfen den Wurf nicht wiederholen.

RESET

Drücken Sie die Taste RESET, um alle Einstellungen und Punkte eines Spiels zurückzusetzen.

Hinweis: Die Lautstärke wird standardmäßig zurück auf 4 gesetzt.

GAME GUARD

Mit der Taste GAME GUARD sperren Sie die Tasten während des Spiels. LED „game guard“ leuchtet als Hinweis auf.

HANDICAP

Durch drücken der Taste HANDICAP, können Sie vor dem Spielstart unterschiedliche Schwierigkeitsstufen für verschiedene Spieler einstellen.

Drücken Sie zuerst die Taste <PLAYER> und wählen Sie Spieler 1 aus. Drücken Sie die Taste <HANDICAP> und stellen Sie das Handicap für Spieler 1 ein. Drücken Sie die Taste <PLAYER> und wählen Sie Spieler 2 aus. Stellen Sie das Handicap für Spieler 2 ein. Stellen Sie so viele Handicaps ein, wie Spieler mitspielen.

Drücken Sie die Taste START/HOLD, um das Spiel zu beginnen.

Hinweis: Vor Spielbeginn werden Ihnen auf den LED-Displays die einzelnen Handicaps angezeigt.

Spieleinstellung und -ablauf

Stellen Sie einen Spielvorgang wie folgt ein:

1. Wählen Sie mit der Taste <GAME> ein Spiel Ihrer Wahl aus.
2. Drücken Sie die Taste <PLAYER>, um die Anzahl der Spieler festzulegen (1 bis 16 Spieler).
- Hinweis:** Wenn Sie die Taste <CYBERMATCH> drücken, spielen Sie gegen den Computer.
3. Stellen Sie mit der Taste <HANDICAP> für jeden Spieler einen Schwierigkeitsgrad ein.
4. Drücken Sie die Taste <DOUBLE/ MISS> bei den Spielen 301-901, um weitere Optionen auszuwählen.
5. Drücken Sie die Taste <START / HOLD> um das Spiel zu starten.

Spielablauf:

1. Jeder Spieler wirft 3 Darts pro Runde. Nach dem dritten Dart ertönt ein Signal und das Display blinkt auf.
2. Entfernen Sie vorsichtig die Darts aus der Dartscheibe.

Hinweis: Die Darts entfernen Sie am einfachsten aus der Dartscheibe, indem Sie diese mit einer leichten Drehbewegung nach rechts herausziehen.

3. Drücken Sie die Taste <START / HOLD> – der nächste Spieler ist an der Reihe.

Spielauswahl und Liste der Spieloptionen

In der folgenden Tabelle werden Ihnen die möglichen Spiele mit Nummer, Bezeichnung, Abkürzung und Auswahlmöglichkeiten aufgelistet.

Nr.	Bezeichnung	Abk.	Select (OP 1 bis max.12)
G01	301-901	Std	301, 401, 501, 601, 701, 801, 901
G02	CRICKET	Cri	Std/nc
G03	SCRAM	Scr	-
G04	CUT THROAT CRICKET	Cut	Cri
G05	ENGLISH CRICKET	EnG	-
G06	ADVANCED CRICKET	ACr	-
G07	SHOOTER	Sho	6, 7, 8, 9, 10, 11, 12
G08	BIG SIX	bSi	3, 4, 5, 6, 7
G09	OVERS	Our	3, 4, 5, 6, 7
G10	UNDERS	Und	3, 4, 5, 6, 7
G11	COUNT UP	CUP	300, 400, 500, 600, 700, 800, 900, 999
G12	HIGH SCORE	HSC	3r, 4r, 5r, 6r, 7r, 8r, 9r, 10r, 11r, 12r, 13r, 14r
G13	ROUND THE CLOCK	ron	r01, r05, r10, r15, d01, d05, d10, d15, t01, t05, t10, t15
G14	KILLER	HiL	3, 4, 5, 6,
G15	DOUBLE DOWN	don	-
G16	DOUBLE DOWN 41	F41	-
G17	ALL FIVES	ALL	51, 61, 71, 81, 91,
G18	SHANGHAI	Shi	01, 05, 10, 15, S01, S05, S10, S15
G19	GOLF	GoL	09H, 10H, 11H, 12H, 13H, 14H, 15H, 16H, 17H, 18H
G20	FOOTBALL	Fot	-
G21	BASEBALL	bAS	6, 7, 8, 9
G22	STEEPLECHASE	Hor	-
G23	ELIMINATION	Eli	3, 4, 5
G24	HORSESHOES	Hsh	15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25
G25	BATTLEGROUND	bAt	Sin, dou, tri, GEn
G26	ADVANCED BATTLEGROUND	Adb	-
G27	PAINTBALL	PbA	Sin, dou, tri

Spiele

G01 301-901

Bei diesem Spiel wird Ihnen die Punktzahl jedes Darts pro Durchgang (3 Würfe je Spieler) von dem (Anfangs-) Spielstand (z. B. 301 oder 501 usw.) abgezogen. Der Spieler, der zuerst die 0 erreicht (und zwar exakt), gewinnt das Spiel. Überwerfen Sie, wird der Durchgang nicht gewertet und Sie starten mit dem Spielstand, den Sie vor dem Durchgang hatten.

Wählen Sie die Optionen Double-IN/ Double-OUT über die Taste <DOUBLE / MISS> aus:

OP1: Double-IN – Das Spiel beginnt erst, wenn Sie in ein Double-Segment getroffen haben.

OP2: Double-OUT – Sie müssen ein Double-Segment treffen, um das Spiel zu beenden.

OP3: Double-IN-OUT – Ein Double-Segment müssen Sie treffen, damit Sie das Spiel beginnen und beenden können.

OP4: MASTER-OUT – Sie müssen ein Double- oder Triple-Segment treffen, um das Spiel zu beenden.

OP5: Double-IN / MASTER-OUT – Zuerst müssen Sie zum Starten des Spiels ein Double-Segment treffen und zum Beenden des Spiels ein Double- oder Triple-Segment.

Drücken Sie die Taste <SELECT>, um zwischen den Spielen 301-901 zu wählen.

OP6: Standard – Das Spiel beginnt, egal welches Segment Sie getroffen haben.

G02 CRICKET

Hier spielen Sie ausschließlich mit den Zahlen von 15 bis 20, mit dem Bull und dem Bulls Eye. Ziel ist es, am meisten Punkte zu erreichen und die entsprechenden Zahlen (Segmente) zu schließen. Sie werfen pro Durchgang drei Darts. Schaffen Sie es, eine Zahl dreimal zu treffen, ist die Zahl (Segment) geöffnet. Nur Treffer auf dem geöffneten Segment geben Punkte. Trifft Ihr Gegner ebenfalls dreimal das geöffnete Segment, wird es wieder geschlossen und in diesem Segment können keine Punkte mehr gesammelt werden.

Die Doppel- und Dreifachsegmente zählen wie 2 und 3 Treffer.

Sie können die Segmente in einer beliebigen Reihenfolge öffnen.

Gewinner ist, wer die höchste Punktzahl erzielt und die meisten Segmente schließt. Haben Sie die meisten Segmente geschlossen, aber weniger Punkte, müssen Sie versuchen, die offenen Segmente zu treffen, bevor der Gegner die Segmente schließt.

Wählen Sie die verschiedenen Optionen über die Taste <SELECT> aus.

NO-SCORE-CRICKET

Hier spielen Sie eine Cricket-Variante, in der Sie die Segmente durch Treffer schließen. Punkte werden bei dieser Variante nicht gesammelt. Gewonnen hat derjenige, der die meisten Segmente geschlossen hat.

Wählen Sie diese Option über die Taste <SELECT> aus.

G03 SCRAM

(für 2 Spieler oder 2 Teams)

Bei dieser Cricket-Variante zählen nur die Zahlen von 15 bis 20, das Bull und Bulls Eye.

Sie spielen zwei Runden. In der ersten Runde versucht Spieler 1, die offenen Segmente zu schließen. Ihr Gegner, Spieler 2, kann nur in den offenen Segmenten Punkte sammeln.

Die erste Runde endet, wenn alle offenen Segmente geschlossen wurden. In Runde 2 versucht Ihr Gegner, Spieler 2, alle Segmente zu schließen, und Sie versuchen zu punkten. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

G04 CUT THROAT CRICKET

Bei dieser Cricket-Variante geht es um das Schließen der Segmente und darum, so wenig Punkte wie möglich zu erzielen. Gewonnen hat der Spieler mit der niedrigsten Punktzahl. Sie bekommen bei dieser Variante nur Punkte, wenn Ihr Gegner bereits geschlossene Segmente trifft.

Beispiel: Sie schließen Segment 20 im zweiten Wurf. Ihr Gegner hat im ersten Wurf die einfache 20 getroffen, im zweiten Wurf die zweifache 20. Wenn er im dritten Wurf erneut ein 20er-Segment trifft, wird die Punktzahl des dritten Wurfs dem Gegner hinzugerechnet.

G05 ENGLISH CRICKET

(nur für 2 Spieler)

Bei dieser Cricket-Variante müssen Sie neunmal das Bull und/oder das Bulls Eye treffen, um die Runde zu beenden. Das Bulls Eye zählt doppelt. Wenn Ihr Gegner das Bull und/oder das Bulls Eye verfehlt, werden ihm die beim Wurf erzielten Punkte hinzugerechnet. Sie können in der ersten Runde Punkte erzielen, er muss aber mindestens 40 Punkte erreichen. Treffen Sie das Bull und/oder das Bulls Eye wird Ihrem Gegner ein Bull und/oder ein Bulls Eye abgezogen. Sie erhalten mehr Zeit, um Punkte zu sammeln. Wenn Ihr Gegner neunmal das Bull und/oder das Bulls Eye trifft, ist die erste Runde vorbei und die zweite Runde beginnt mit vertauschten Rollen.

G06 ADVANCED CRICKET

Diese Cricket-Variante ist für fortgeschrittene Spieler. Hier zählen nur Double- und Triple-Segmente, wobei die Double-Segmente einfach und die Triple-Segmente zweifach zählen. Das Bull zählt hier einfach und das Bulls Eye zählt zweifach, wie beim Cricket.

G07 SHOOTER

Bei diesem Spiel wählt der Computer zufällig ein Segment aus, welches im Display vor jeder Runde neu angezeigt wird. Sie müssen dieses Segment treffen. Single-Segmente zählen einfach, Double-Segmente zweifach, Triple-Segmente dreifach, Bull vierfach. Wenn der Computer Bulls Eye auswählt, dann zählt Bull zweifach und Bulls Eye vierfach. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Wählen Sie die Anzahl der Runden über die Taste <SELECT> aus:

- OP1: 6 Runden
- OP2: 7 Runden
- OP3: 8 Runden
- OP4: 9 Runden
- OP5: 10 Runden
- OP6: 11 Runden
- OP7: 12 Runden

G08 BIG SIX

Bei diesem Spiel ist die 6 das erste Zielsegment. Wenn Sie die 6 verfehlen, wird Ihnen ein Leben abgezogen.

Ihr Gegner versucht nun, die 6 zu treffen. Treffen Sie das Zielsegment in den ersten beiden Würfen, entscheidet der dritte Wurf über das neue Zielsegment.

Sie haben gewonnen, wenn Ihr Gegner zuerst alle Leben verloren hat.

Wählen Sie die Anzahl der Leben über die Taste <SELECT> aus:

- OP1: 3 Leben
- OP2: 4 Leben
- OP3: 5 Leben
- OP4: 6 Leben
- OP5: 7 Leben

G09 OVERS

Jeder Spieler wirft dreimal. Wer mit drei Pfeilen weniger Punkte als der Gegner wirft, verliert ein Leben. Verloren hat der Spieler, der zuerst alle Leben verloren hat.

Wählen Sie die Anzahl der Leben über die Taste <SELECT> aus:

- OP1: 3 Leben
- OP2: 4 Leben
- OP3: 5 Leben
- OP4: 6 Leben
- OP5: 7 Leben

G10 UNDERS

Bei diesem Spiel wird die Punktzahl 180 vorgegeben. Jeder Spieler wirft dreimal. Wenn Sie in der ersten Runde die wenigsten Punkte werfen, muss Ihr Gegner die Punkteanzahl unterschreiten. Ansonsten verliert er ein Leben. Bei einem Fehlwurf erhalten Sie 60 Strafpunkte.

Verloren hat der Spieler, der zuerst alle Leben verloren hat.

Wählen Sie die Anzahl der Leben über die Taste <SELECT> aus:

- OP1: 3 Leben
- OP2: 4 Leben
- OP3: 5 Leben
- OP4: 6 Leben
- OP5: 7 Leben

G11 COUNT UP

Bei diesem Spiel ist es Ihr Ziel, eine bestimmte Punktzahl zu erreichen. Jeder getroffene Wurf wird gezählt.

Der Spieler, der zuerst die vorher ausgewählte Punktzahl erreicht oder überschreitet, hat gewonnen.

Wählen Sie die Zielpunktzahlen über die Taste <SELECT> aus:

- OP1: 300
- OP2: 400
- OP3: 500
- OP4: 600
- OP5: 700
- OP6: 800
- OP7: 900
- OP8: 999

G12 HIGH SCORE

Jeder Spieler darf pro Runde drei Darts werfen.

Ziel dieses Spiels ist es, das höchste Gesamtergebnis zu erzielen. Wenn Sie am Ende der festgelegten Runden die höchste Gesamtzahl erreicht haben, sind Sie der Gewinner.

Wählen Sie die Anzahl der Runden über die Taste <SELECT> aus:

- OP1: 3 Runden
- OP2: 4 Runden
- OP3: 5 Runden
- OP4: 6 Runden
- OP5: 7 Runden;
- OP6: 8 Runden
- OP7: 9 Runden
- OP8: 10 Runden
- OP9: 11 Runden
- OP10: 12 Runden
- OP11: 13 Runden
- OP12: 14 Runden

G13 ROUND THE CLOCK

Jeder Spieler muss nacheinander die Segmente von 1 bis 20 und das Bull und/oder das Bulls Eye treffen. Sie haben drei Würfe pro Runde und müssen die angezeigten Segmente treffen. Wenn Sie das Segment treffen, wird das nächste zu treffende Segment angezeigt. Sie haben gewonnen, wenn Sie zuerst alle Segmente getroffen haben.

Wählen Sie die Optionen über die Taste <SELECT> aus:

- OP1: Das Spiel beginnt in Segment 1.
 - OP2: Das Spiel beginnt in Segment 5.
 - OP3: Das Spiel beginnt in Segment 10.
 - OP4: Das Spiel beginnt in Segment 15.
- Double- und Triple-Segmente zählen einfach.

ROUND THE CLOCK Double

Wählen Sie für dieses Spiel über die Taste <SELECT> d = double.

Hier gelten dieselben Regeln wie im Spiel ROUND THE CLOCK, es zählen aber nur die Double-Segmente.

Wählen Sie die Optionen über die Taste <SELECT> aus:

- OP1: Das Spiel beginnt in Segment 1.
- OP2: Das Spiel beginnt in Segment 5.
- OP3: Das Spiel beginnt in Segment 10.
- OP4: Das Spiel beginnt in Segment 15.

ROUND THE CLOCK Triple

Wählen Sie für dieses Spiel über die Taste <SELECT> t = triple.

Hier gelten dieselben Regeln wie im Spiel ROUND THE CLOCK, es zählen aber nur die Triple-Segmente.

Wählen Sie die Optionen über die Taste <SELECT> aus:

- OP1: Das Spiel beginnt in Segment 1.
- OP2: Das Spiel beginnt in Segment 5.
- OP3: Das Spiel beginnt in Segment 10.
- OP4: Das Spiel beginnt in Segment 15..

G14 KILLER

Für zwei oder mehr Spieler. Wählen Sie eine Zahl aus, die Sie treffen wollen. Das LED-Display zeigt SEL an. Diese Nummer ist Ihre und alle Spieler müssen unterschiedliche Nummern wählen. Haben alle Spieler eine Nummer ausgewählt, müssen sie, in ihrem ausgewählten Segment das Double-Segment treffen, um den Status Killer zu erhalten. Sind Sie ein Killer, können Sie durch Treffen der Segmente eines anderen Spielers, diesen „erledigen“. Derjenige verliert somit ein Leben und ist selber kein Killer mehr. Um wieder den Status Killer zu erhalten, muss derjenige wieder das ausgewählte Segment im Double-Segment treffen.

Wenn Sie als Killer versehentlich Ihr eigenes Segment treffen, verlieren Sie Ihren Status Killer und ein Leben. Wer am Schluss übrig bleibt, gewinnt.
Wählen Sie die Anzahl der Leben über die Taste <SELECT> aus:
OP1: 3 Leben
OP2: 4 Leben
OP3: 5 Leben
OP4: 6 Leben

G15 DOUBLE DOWN

Ziel des Spiels ist es, die meisten Punkte in den aktiven Segmenten zu bekommen. Alle Spieler beginnen mit 40 Punkten. Das Spiel beginnen Sie mit einem Wurf in das Segment 15. Wenn Sie das Segment 15 nicht treffen, werden Ihre Punkte halbiert. Treffen Sie die 15, werden 15 Punkte zu Ihrer Punktzahl addiert. Die Double- und Triple-Treffer zählen. Die nächste Runde beginnen Sie in Segment 16. Die Segmente werden in der Reihenfolge der Tabelle gespielt. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt.

G16 Forty One

Dieses Spiel spielen Sie wie das Spiel Double Down, nur dass Sie hier zusätzlich eine Runde mehr spielen. Sie müssen mit drei Würfeln genau 41 Punkte erreichen.

G17 ALL FIVES

Das Ziel des Spiels besteht darin, in jeder Runde das vorab eingestellte Ergebnis von 51, 61, 71, 81 oder 91 zu verringern. Um ein Ergebnis zu erzielen, müssen die Gesamtpunkte für jede Runde durch 5 teilbar sein. Wenn beispielsweise ein Spieler in einer Runde 20 Punkte erzielt, ist das Ergebnis 4 ($20 \div 5 = 4$). Jedes nicht durch 5 teilbare Rundenergebnis wird nicht gewertet. Trifft einer der 3 Pfeile nicht, wird er als ergebnislos gewertet. Der erste Spieler, der zuerst die ausgewählte Punktzahl erreicht oder überschreitet, ist der Gewinner.

Wählen Sie die zu erreichenden Gesamtpunkte über die Taste <SELECT> aus:

- OP1: 51 Punkte
- OP2: 61 Punkte
- OP3: 71 Punkte
- OP4: 81 Punkte
- OP5: 91 Punkte

G18 SHANGHAI

In diesem Spiel müssen Sie in der ersten Runde Segment eins treffen, in Runde zwei das zweite Segment usw. bis Segment 20 bzw. Bull und/oder Bulls Eye. Es zählen nur die Treffer in der korrekten Reihenfolge.

Wenn Sie eine Zahl verfehlen, gibt es keine Punkte und es geht beim nächsten Mal mit der nächsten Zahl weiter. Es gewinnt der Spieler, der die meisten Punkte sammeln konnte.

Wählen Sie die Spielooptionen über die Taste <SELECT> aus:

- OP1: Das Spiel beginnt in Segment 1.
- OP2: Das Spiel beginnt in Segment 5.
- OP3: Das Spiel beginnt in Segment 10.
- OP4: Das Spiel beginnt in Segment 15.

SUPER SHANGHAI (5)

Dieses Spiel wird wie das Spiel Shanghai gespielt, nur dass Sie die Double- und Triple-Segmente treffen müssen.

Wählen Sie die Spielooptionen über die Taste <SELECT> aus:

- OP1: Das Spiel beginnt in Segment 1.
- OP2: Das Spiel beginnt in Segment 5.
- OP3: Das Spiel beginnt in Segment 10.
- OP4: Das Spiel beginnt in Segment 15.

G19 GOLF

Werfen Sie nacheinander in Runden auf die Zielfelder der Zahlen 1 - 18 und treffen Sie diese nacheinander (Runde 1 = geworfen wird auf das Zielfeld der Zahl 1, Runde 2 = geworfen wird auf das Zielfeld der Zahl 2 usw.). Ziel des Spieles ist, pro Runde so wenig Punkte wie möglich zu erhalten.

Trefferwertungen:

Triple = 1 Punkt (beste Wertung, es ist automatisch der nächste Spieler an der Reihe)

Double = 2 Punkte

Single = 3 Punkte

Kein Treffer im vorgegebenen Zielfeld = 5 Punkte

Pro Zielfeld stehen dem Spieler 3 Würfe zur Verfügung.

Sollten Sie mit einem geworfenen Double im ersten Wurf zufrieden sein, können Sie anschließend sofort an den nächsten Spieler weitergeben und erhalten für das entsprechende Zielfeld 2 Punkte.

Sollten Sie mit Ihrem ersten Wurf Single des zu treffenden Zielfeldes erzielen, erhalten Sie 3 Punkte. Sie können sich jetzt entscheiden, an den nächsten Spieler abzugeben oder Ihren zweiten Wurf in Anspruch zu nehmen.

Wenn Sie das zu treffende Zielfeld verfehlen, steigt Ihre Punktzahl von 3 auf 5 Punkte. Verbessern Sie sich im zweiten Wurf auf Double, sinkt Ihre Punktzahl von 3 auf 2 und Sie stehen erneut vor der Wahl aufzuhören bzw. haben im dritten Wurf noch die Möglichkeit, sich auf Triple zu verbessern (oder sich auch wieder zu verschlechtern). Wenn Sie den per Option ausgewählten Punktestand überschreiten, scheiden Sie aus dem Spiel aus.

Gewinner ist, wer als letzter Spieler übrig bleibt oder nach 18 Zielfeldern den geringsten Punktestand aufweist.

G20 FOOTBALL

Wählen Sie das Spielfeld entweder durch einen Wurf auf die Scheibe- oder durch Tastenauswahl aus. Nach der Auswahl wird die zu treffende Linie festgelegt. Das ausgewählte Segment ist der Startpunkt, das gegenüberliegende Segment ist das Ziel. Beispiel: Haben Sie das Segment 20 ausgewählt, ist das Segment 3 Ihr Ziel.

Das Spielfeld ist in 11 Segmente aufgeteilt, die Sie nacheinander treffen müssen.

Reihenfolge: Zuerst das Double-20-Segment, dann das äußere Single-20-Segment, Triple-20, inneres Single-20-Segment, Bull, Bulls Eye, Bull, inneres Single-3-Segment, Triple 3, äußere Single-3-Segment, Double-3-Segment. Die zu treffenden Segmente werden angezeigt.

G21 BASEBALL

Bei diesem Spiel spielen Sie neun Runden („Innings“). Jeder Spieler wirft 3 Darts pro Inning. Single-Segment = eine Station
Double-Segment = zwei Stationen
Triple-Segment = drei Stationen
Bull und/oder Bulls Eye-Segment, „Home Run“ (kann nur mit dem dritten Dart versucht werden)
Ihr Ziel ist es, so viele „runs“ pro Runde zu machen, wie möglich. Auf dem Display werden die einzelnen Stationen angezeigt.

G22 STEEPLECHASE

Dieses Spiel ist wie ein Hindernislauf, der im Segment 20 beginnt und einmal im Uhrzeigersinn um das elektronische Dart-Spiel geht. Das Ende ist bei Segment 5, dann müssen Sie noch das Bull und/oder das Bulls Eye treffen.
Beim Hindernislauf dürfen Sie nur die inneren Single-Elemente, also die, die sich zwischen Bull und/oder Bulls Eye und dem Triple-Ring befinden, treffen. Die Segmente Triple 13, Triple 17, Triple 8 und Triple 5 sind die Hindernisse, die Sie auch treffen müssen.

G23 ELIMINATION

Bei diesem Spiel müssen Sie mit drei Würfeln die Punktzahl Ihres Gegners, der vor Ihnen an der Reihe war, übertreffen.

Gelingt es Ihnen nicht, verlieren Sie ein Leben. Wählen Sie die Anzahl der Leben über die Option <SELECT> aus:

OP1: 3 Leben

OP2: 4 Leben

OP3: 5 Leben

G24 HORSESHOES

In diesem Spiel werden nur Ihre Treffer im 20er und 3er Segment gezählt. Die Double- und Triple-Segmente werden in dem Bereich auch gezählt.

Wählen Sie die Anzahl der Punkte über die Taste <SELECT> aus:

OP1: 15 Punkte

OP2: 16 Punkte

OP3: 17 Punkte

OP4: 18 Punkte

OP5: 19 Punkte bis OP10: 25 Punkte

G25 BATTLEGROUND

Bei diesem Spiel übernehmen Sie die obere Hälfte des elektronischen Dart-Spiels und müssen die untere Hälfte mit Ihren drei Würfeln treffen. Der Gegner übernimmt die untere Hälfte und muss die obere Hälfte treffen. Wer welche Hälfte übernimmt, entscheiden Sie vor dem Spiel. Sie können folgende Optionen über die Taste <SELECT> wählen:

Battleground Double

Nur Double-Segmente zählen.

Battleground Triple

Nur Triple-Segmente zählen.

Battleground General

Gespielt wird wie das normale Battleground, aber zum Beenden müssen Sie das Bull und/oder das Bulls Eye treffen.

Obere Hälfte: Segmente:

11, 14, 9, 12, 5, 20, 1, 18, 4, 13.

Untere Hälfte: Segmente:

6, 10, 15, 2, 17, 3, 19, 7, 16, 8.

G26 ADVANCED BATTLEGROUND

Dieses Spiel spielt man wie das normalen Battleground. Allerdings sind hier die Double- und Triple-Segmente tabu, sie dürfen nicht getroffen werden. Treffen Sie eine der Tabu-Segmente, verlieren Sie ein Leben.

G27 PAINTBALL

Dieses Spiel ist ähnlich wie das Spiel Battleground. Treffen Sie zweimal das Bulls Eye, erobern Sie die gegnerische Flagge. Ziel ist es, alle gegnerischen Segmente zu vernichten oder die gegnerische Flagge zu erobern. Wählen Sie die Optionen über die Taste <SELECT> aus:

Paintball Double

Hier zählen nur die Double-Segmente und das Bulls Eye muss dreimal getroffen werden.

Paintball Triple

Hier zählen nur die Triple-Segmente und das Bulls Eye muss dreimal getroffen werden.

Fehlersuche

Kein Strom

Stellen Sie sicher, dass der Netzadapter in eine Steckdose eingesteckt ist und dass sich der Netzadapteranschluss in der Anschlussbuchse des Dartboards befindet.

Keine Ergebnisse

Überprüfen Sie, ob sich das Spiel im Modus „Einstellungen“ oder „Pause“ befindet. Überprüfen Sie dann, ob Ergebnissfelder oder Funktionstasten klemmen.

Klemmendes Ergebniselement oder klemmende Funktionstaste

Während des Transports oder während des normalen Betriebes des Dartboards kann es passieren, dass sich die Ergebniselemente zeitweise verkleben und keine Ergebnisse mehr gezählt werden.

Es ertönt ein Warnsignal und eine Anzeige zeigt blinkend das klemmende Element an. Sanftes Herausziehen des Darts im Element oder Hin- und Herschieben des Elements mit leichtem Fingerdruck befreit das Element normalerweise schnell. Das Spiel kann dann fortgesetzt werden, die Ergebniszählung fährt exakt dort fort, wo unterbrochen wurde.

Entfernen abgebrochener Dartspitzen

Soft-Tips sind zwar sicherer im Umgang, sie halten jedoch nicht ewig. Sollte eine Spitze einmal abbrechen und im Dartboard stecken bleiben, versuchen Sie sie mit einer geeigneten Zange vorsichtig herauszuziehen. Sollte eine Spitze so kurz abgebrochen sein, dass sie nicht mehr aus dem Dartboard herausragt, kann sie auch durch die Öffnung in die Scheibe hineingeschoben werden. Die weiche Spitze kann die hinter dem Element liegende Elektronik nicht beschädigen.

Für diesen Vorgang empfehlen wir jedoch ausdrücklich die Verwendung eines noch guten Soft-Tips eines Darts. Eine kurz abgebrochene Spitze niemals mit einem spitzen Metallgegenstand durch das Dartboard schieben, da eine Metallspitze leicht Beschädigungen der Scheibe herbeiführen kann, wenn sie zu tief in das Dartboard eingeführt wird. Je schwerer der Dart, desto größer ist die Gefahr des Abbrechens der Spitze.

Stromschwankungen oder elektromagnetische Störungen

In extremen Situationen, wenn massive, elektromagnetische Störimpulse vorliegen, kann die Elektronik ausfallen oder fehlerhafte Ergebnisse liefern.

Beispiele:

Bei schweren Gewittern, extremen Netzstromschwankungen, Spannungsmangel oder Aufstellung des Dartspiels zu dicht an elektrischen Motoren oder bei Mikrowellengeräten. Zur Wiederaufnahme des Normalbetriebes ist der Netzstecker für mehrere Sekunden herauszuziehen und dann wieder einzustecken. Dabei sollten Sie natürlich sicherstellen, dass die Ursache der Störung beseitigt wurde.

Lagerung, Reinigung

WICHTIG! Ziehen Sie den Netzstecker aus der Steckdose, bevor Sie den Artikel reinigen.

Reinigen Sie nur das Dartboard mit einem feuchten Reinigungstuch! Der Netzadapter darf nicht mit Feuchtigkeit in Berührung kommen!

Bei häufiger Benutzung des Artikels kommt es hauptsächlich auf der Vorderseite zu Verschmutzungen durch Fingerberührungen. Reinigen Sie die Vorderseite, die Tasten und die Fenster mit einem feuchten Tuch.

Als Lösemittel empfehlen wir Wasser mit wenig leichtem Spülmittel. Danach mit einem trockenen, weichen Tuch nachwischen. Bei längerem Nichtgebrauch decken Sie den Artikel am besten mit einem Tuch ab, um ihn vor Staub zu schützen.

Lagern Sie den Artikel bei Nichtbenutzung immer trocken und sauber bei Raumtemperatur. **WICHTIG!** Nie mit scharfen Reinigungsmitteln reinigen.

Hinweise zur Entsorgung



Werfen Sie Ihren Artikel, wenn er ausgedient hat, im Interesse des Umweltschutzes nicht in den

Hausmüll, sondern führen Sie ihn einer fachgerechten Entsorgung zu. Über Sammelstellen und deren Öffnungszeiten können Sie sich bei Ihrer zuständigen Verwaltung informieren.

Verpackungsmaterialien, wie z. B. Folienbeutel, gehören nicht in Kinderhände. Bewahren Sie das Verpackungsmaterial für Kinder unerreichbar auf.



Entsorgen Sie den Artikel und die Verpackung umweltschonend.



Beachten Sie die Kennzeichnung der Verpackungsmaterialien bei der Abfalltrennung, diese sind gekennzeichnet mit Abkürzungen (a) und Nummern (b) mit folgender Bedeutung: 1-7: Kunststoffe/20-22: Papier und Pappe/80-98: Verbundstoffe.

Der Artikel und die Verpackungsmaterialien sind recycelbar, entsorgen Sie diese getrennt für eine bessere Abfallbehandlung. Das Triman-Logo gilt nur für Frankreich. Möglichkeiten zur Entsorgung des ausgedienten Artikels erfahren Sie bei Ihrer Gemeinde- oder Stadtverwaltung.

Hinweise zur Garantie und Serviceabwicklung

Der Artikel wurde mit großer Sorgfalt und unter ständiger Kontrolle produziert. Sie erhalten auf diesen Artikel drei Jahre Garantie ab Kaufdatum. Bitte bewahren Sie den Kassenbon auf. Die Garantie gilt nur für Material- und Fabrikationsfehler und entfällt bei missbräuchlicher oder unsachgemäßer Behandlung.

Ihre gesetzlichen Rechte, insbesondere die Gewährleistungsrechte, werden durch diese Garantie nicht eingeschränkt.

Bei etwaigen Beanstandungen wenden Sie sich bitte an die unten stehende Service-Hotline oder setzen Sie sich per E-Mail mit uns in Verbindung. Unsere Servicemitarbeiter werden das weitere Vorgehen schnellstmöglich mit Ihnen abstimmen. Wir werden Sie in jedem Fall persönlich beraten.

Die Garantiezeit wird durch etwaige Reparaturen aufgrund der Garantie, gesetzlicher Gewährleistung oder Kulanz nicht verlängert. Dies gilt auch für ersetzte und reparierte Teile.

Nach Ablauf der Garantie anfallende Reparaturen sind kostenpflichtig.

IAN: 338489_2001

DE Service Deutschland
Tel.: 0800-5435111
E-Mail: deltasport@lidl.de

AT Service Österreich
Tel.: 0820 201 222
(0,15 EUR/Min.)
E-Mail: deltasport@lidl.at

CH Service Schweiz
Tel.: 0842 665566
(0,08 CHF/Min., Mobilfunk
max. 0,40 CHF/Min.)
E-Mail: deltasport@lidl.ch

Congratulations!

You have chosen to purchase a high-quality product. Familiarise yourself with the product before using it for the first time.

 **Read the following game and operating instructions carefully.**

Use the product only as described and only for the given areas of application. Store these game and operating instructions carefully. When passing the product on to third parties, please also hand over all accompanying documents.

Package contents

- 1 x electronic dartboard (incl. two feet)
- 12 x shaft (3 each blue, green, red and black)
- 12 x dart grip
- 12 x wing (3 each in blue/white, green/white, red/white and black/white)
- 112 x soft-tip (tip)
- 1 x power adaptor
- 4 x screw & dowel
- 1 x throw-off point
- 1 x drill template
- 1 x game and operating instructions

Technical data

Electronic dartboard

Model: DS-5478/DS-5479

Total dimensions: approx.

420 x 517 x 26mm (W x H x D)

Power supply values: 9V  500mA

 = protection class III

Power adaptor

Model: EU: GQ06-090050-ZG

Model: UK: GQ06-090050-AB

Input: 100-240V  50/60Hz 0,3A Max

Output: 9V  500mA

 = protection class II

 Symbol for direct voltage

 Symbol for alternating voltage

 Polarity of the coaxial connector

 Date of manufacture (month/year):
07/2020

Intended use

The product is not suitable for children under 14 years of age!

The product contains small parts which could be swallowed by children and, as a sporting product, requires concentration and good motor skills.

The product is for private indoor use only and is not intended for commercial use, or use in outdoor areas.

This product is meant to be used exclusively with darts with a soft tip. The use of darts with steel points causes irreparable damage. Remove the protective foil from the dartboard.

Safety information Risk of injury!

- This product is not intended for use by persons (including children) with limited physical abilities, motor skills or mental handicaps, nor for persons who lack experience and/or knowledge, unless they are supervised by a safety officer, or have received instruction on the use of the product from a safety officer.
- Children should be supervised to ensure that they don't play with the product.
- Do not aim at, or throw the darts, at people or animals.

- Take care to position or set up the product in an inaccessible place when in use.
- Do not mount onto doors!
- Metal tips may not be used at all!

Preventing damage to the product!

- Use only appropriate replacement tips, to prevent the darts from ricocheting from the dartboard. Long tips are not recommended for electronic dartboards. They bend or break easily (removal of broken tips from the dartboard – error messages).
- Do not expose the product to adverse weather conditions or extreme temperatures.
- Protect the product from wet and moist conditions. The electronics may be damaged.

Safety information for the power adaptor

CAUTION!

Important information for the use of the power adaptor!

Note: The equipment warms up during normal operation.

- Only use the power adaptor for Dartboard DS-5478/DS-5479.
- Use only original adaptor!
- Use only original replacement parts in case of malfunctioning parts!

- Unplug the power adaptor from the mains power before disconnecting the power adaptor from the dartboard.
- The power adaptor is only suitable for indoor use. Keep away from moisture.
- Don't continue using the power adaptor when the cover or supply cable have been damaged.
- Disconnect the product from the mains when not in use for an extended period.
- The output cable must not be short-circuited.
- The outer connection cable of this transformer cannot be replaced; if the cable is damaged, the transformer should be disposed of.

Assembly instructions

Assembly of the dartboard (Fig. B and C)

1. Select an appropriate location, with approx. 3m free space.
2. The throw-off point is about 2.37m from the dartboard. Mount the dartboard to the wall in such a way that the mid-point of the bullseye is around 1.73m from the ground.
3. Mark the relevant drill holes with a pencil, using the drill template included. The markings "+" designate the dartboard's mounting bracket. The markings "O" designate openings on the dartboard, to facilitate the long-term, stable wall-mounting.
4. Either mount the dartboard onto the mounting bracket (13) (3 screws) or onto the permanent wall mount (12) (4 screws).

The cross in the middle of the drill template marks the height of the bullseye on the dartboard. Afterwards, mount the dartboard with the screws and dowels included.

Assembly of the darts (Fig. D)

Screw the tips and the shaft to the grip, as shown, and insert the wings into the cross-slits.

Note: Please ensure that the tip is screwed in tightly to the flat side of the barrel.

Attaching the feet (Fig. E)

You can also set up the dartboard without wall mounting, on a suitable horizontal surface, using the two feet (14). The two feet (14) are on the back of the dartboard.

Please note that setting up the dartboard in this way can affect play. When the dartboard is set up on a horizontal surface, it is tilted and can't be optimally positioned.

1. Remove the feet (14) from the holder on the back of the dartboard.
2. Attach the feet (14) to the back of the dartboard as shown in Fig. E.

Designation and function of each of the parts (Fig. A and C)

- 1 Single: Number of points as shown
- 2 Double: Number of points x 2
- 3 Triple: Number of points x 3
- 4 Bull: Outer ring counts for 25 points; Bullseye counts for 50 points
- 5 Catching border: Border, no points
- 6 Loud-speaker
- 7 Connection point for power adaptor
- 8 4 LED displays
- 9 Functional buttons
- 10 Play list
- 11 Dart holder
- 12 Drill holes
- 13 Mounting bracket (back)

Operation of the dartboard

Turning the product on and off

The product is fitted with an automatic switch-off system. To switch the product on, connect the power adaptor with the dartboard and mains power point. If the product is not used for more than 10 minutes, displays and systems are automatically switched off (standby mode). As long as the power adaptor is plugged in, the product will "remember" the current score. Via the pressing of any function button, the product will switch itself on again.

To switch of the product completely, unplug it at the mains.

Functional buttons (Fig. A)

POWER

Press the POWER button to switch the product on and off.

GAME

Press the GAME button to select a game. The displays will show the game number, above left, the name of the game, above right, below left, the game options are shown, and below right, the number of players.

Note: While the game is running, press GAME once to stop the game and restart.

SELECT

Press the SELECT button to select options for all players within the current game.

Note: Abbreviations for the various options are shown below left on the display.

PLAYER

Press the PLAYER button to select the number of players before the game begins. You have options to play with 1 to 16 players, or to play team games (2-2 to 8-8). During a game, the first four players' points are displayed when you press the PLAYER button.

Keep the PLAYER button depressed to see further players' points.

Note: The amount of players is shown on the LED displays, via the relevant lights.

DOUBLE/MISS

Press the button DOUBLE/MISS, to set the function Double In or Double Out for the G01 game.

Press 1 time: Double In,

Press 2 times: Double Out (red light on the left Score Board, 10),

Press 3 times: with Double In, Double Out,

Press 4 times: Master Out,

Press 5 times: Double In/Master Out,

Press 6 times: all selected – no LED.

Press the button DOUBLE/MISS after one throw to reduce the number of left-over darts with no-hits.

SOUND

Default setting: SOUND setting 4.

Press the SOUND button to choose between 7 volume settings, or to switch off the sound.

START/HOLD

Press the button START/HOLD to start a game, or to change to the next player during a game.

CYBER MATCH

Press the button CYBER MATCH button to start a game against a virtual opponent. Via repeatedly pressing the button, you set the level of the virtual player's level (C1 = most challenging opponent – C5 = least challenging opponent).

Note: After one throw you can delete the last throw by pressing the CYBER MATCH button and repeat it.

DARTOUT/SCORE

Press the button DARTOUT/SCORE to receive an electronic throw suggestion, for games 301, 401, 501 etc. when your score is below 160. The double and triple throws are designated with 2 and 3 lines respectively.

Note: If you keep the button depressed during the game, the left-over lives of the players are indicated, while playing a specific game.

BOUNCE OUT

If you press this button during a game, the last throw is made redundant. You may not repeat the throw.

RESET

Press the RESET button to reset all scores for a specific game.

Note: The volume is reset to the standard setting of 4.

GAME GUARD

The GAME GUARD button blocks all buttons while a game is in progress. The LED "game guard" lights up as a reminder.

HANDICAP

Before the start of the game, you may use this button to set varying difficult levels for the different players.

First press the button <PLAYER> and select Player 1. Then press the <HANDICAP> button and set the handicap for Player 1. Then press the button <PLAYER> and select Player 2. Then set the handicap for Player 2. Set as many handicaps as there are players. Press the button START/HOLD to start a game.

Note: Before the game starts, the individual handicaps are displayed on the LED panel.

Game settings and sequence

Set a game as follows:

1. Use the <GAME> button to select your game option.
2. Press the <PLAYER> button to select the number of players (1-16 players).
Note: When you press the button <CYBERMATCH>, you play against the computer.
3. Use the <HANDICAP> button to set the level of difficulty or each player.
4. Press the button <DOUBLE/MISS> for games 301-901, to select further options.
5. Press the button <START/HOLD> to start the game.

Game progression:

1. Every player throws 3 darts per round.
After the third dart, a signal goes off and the display flashes.
2. Carefully remove the darts from the dartboard.

Note: The darts are most easily removed from the dartboard by twisting each dart gently to the right, as you remove them.

3. Press the button <START/HOLD> for the next player's turn.

Game options and list of game options

The following table lists the possible games with numbers, designations, abbreviations and selection options.

No.	Designation	Abb.	SELECT (Option 1 to max. 12)
G01	301-901	Std	301, 401, 501, 601, 701, 801, 901
G02	CRICKET	Cri	Std/nc
G03	SCRAM	Scr	-
G04	CUT THROAT CRICKET	Cut	Cri
G05	ENGLISH CRICKET	EnG	-
G06	ADVANCED CRICKET	ACr	-
G07	SHOOTER	Sho	6, 7, 8, 9, 10, 11, 12
G08	BIG SIX	bSi	3, 4, 5, 6, 7
G09	OVERS	Our	3, 4, 5, 6, 7
G10	UNDERS	Und	3, 4, 5, 6, 7
G11	COUNT UP	CUP	300, 400, 500, 600, 700, 800, 900, 999
G12	HIGH SCORE	HSC	3r, 4r, 5r, 6r, 7r, 8r, 9r, 10r, 11r, 12r, 13r, 14r
G13	ROUND THE CLOCK	ron	r01, r05, r10, r15, d01, d05, d10, d15, t01, t05, t10, t15
G14	KILLER	HiL	3, 4, 5, 6,
G15	DOUBLE DOWN	don	-
G16	DOUBLE DOWN 41	F41	-
G17	ALL FIVES	ALL	51, 61, 71, 81, 91,
G18	SHANGHAI	Shi	01, 05, 10, 15, S01, S05, S10, S15
G19	GOLF	GoL	09H, 10H, 11H, 12H, 13H, 14H, 15H, 16H, 17H, 18H
G20	FOOTBALL	Fot	-
G21	BASEBALL	bAS	6, 7, 8, 9
G22	STEEPLECHASE	Hor	-
G23	ELIMINATION	Eli	3, 4, 5
G24	HORSESHOES	Hsh	15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25
G25	BATTLEGROUND	bAt	Sin, dou, tri, GEen
G26	ADVANCED BATTLEGROUND	Adb	-
G27	PAINTBALL	PbA	Sin, dou, tri

Games

G01 301-901

With this game, points for every dart played per round (3 throws per player) are deducted from the starting point values (e.g. 301 or 501 etc.). The player who reaches (exactly) 0 first, wins the game. If you throw too many points, your round is not evaluated, and you start with the point from the previous round again.

Select the options Double-IN/Double-OUT via the button <DOUBLE/MISS>:

OP1: Double-IN – the game only begins when a double segment has been struck.

OP2: Double-OUT – you need to strike a double segment to end the game.

OP3: Double-IN-OUT – you need to strike a double segment to start and end a game.

OP4: MASTER-OUT – you need to strike a double or triple segment to end the game.

OP5: Double-IN/MASTER-OUT – you first need to strike a double segment, and to end the game you need to strike a double or triple segment. Press the <SELECT> button to change between games 301-901.

OP6: Standard – the game begins no matter which segment you hit.

G02 CRICKET

Here, you play exclusively with the numbers 15 to 20, with the bull and the bulls-eye. The aim is to attain the highest possible points, and to close off the correlating numbers (segments). You throw three darts per round. If you manage to strike one number three times, the number (segment) is opened. Only strikes on the opened segment earn points. If your opponent also strikes the opened segment three times, it is closed again, and you cannot gather more points in this segment.

The double and triple segments count the same as 2 and 3 strikes.

You may open the segment in any order.

The winner is the player who scores the most points, and closed off the most segments.

If you've closed off most of the segments, but have less points, you must attempt to strike the open segments before your opponent closes off the segments.

Choose the various options via the <SELECT> button.

NO-SCORE-CRICKET

This game is a derivative of cricket, in which you close off the segments via successful strikes. Points are not earned or collected in this game variant, and the winner is the player who has closed off the most segments.

Choose this option via the <SELECT> button.

G03 SCRAM

(for 2 players or two teams)

With this cricket-related variant of the game, only the numbers 15 to 20, the bull and the bulls-eye, counts.

You play two rounds. In the first round, Player 1 tries to close off the opened segments. Your opponent, Player 2, can only collect points in the open segments.

The first round ends when all open segments have been closed off. In round two, your opponent, Player 2, tries to close off all segments and you try to score points. The player with the most points, wins.

G04 CUT THROAT CRICKET

With this variant of cricket, the aim is to close off segments, and earn as few points as possible.

The player with the lowest point value, wins.

You only earn points in this game variant, if your opponent strikes segments which have been closed off.

Example: You close off Segment 20 in the second throw, and your opponent struck the single 20 with his/her first throw, and with his/her second throw, the double 20. If s/he again strikes Segment 20 with his/her third throw, the points are scored by your opponent.

G05 ENGLISH CRICKET

(only for 2 players)

In this cricket variant, you need to strike the bull and/or the bulls-eye nine times, to end the round.

The bulls-eye counts twice. If your opponent fails to strike the bulls-eye, s/he collects the points earned by the throw. You may aim to collect points in the first round, s/he must reach the 40-point mark, however. If you strike the bull or bulls-eye, your opponent will forfeit a bull or bulls-eye respectively. You gain more time to collect points. When your opponent strikes the bulls-eye nine times, the first round is over, and the second round begins, as the roles are reversed.

G06 ADVANCED CRICKET

This Cricket variant is for advanced players. Only double and triple segments count, with double segments counting for one, and the triple segments counting double. The bull counts for one, and the bulls-eye counts double, like in cricket.

G07 SHOOTER

In this game, the computer chooses one segment at random, which is displayed anew for every round. You must hit this segment. Single segments count for one, and double segments count double, and triple segments count triple, a bull counts quadruple. When the computer selects a bulls-eye, then a bull counts double and a bulls-eye counts quadruple. The player with the most points, wins.

Choose the number of rounds via the <SELECT> button:

- OP1: 6 Rounds
- OP2: 7 Rounds
- OP3: 8 Rounds
- OP4: 9 Rounds
- OP5: 10 Rounds
- OP6: 11 Rounds
- OP7: 12 Rounds

G08 BIG SIX

With this game, the 6 is the first target segment. If you miss the 6, a life is subtracted.

Your opponent will attempt hit the 6. If you hit the target segment within the first two throws, the third throw is the decider for the next target segment.

You win if your opponent loses all his/her lives first.

Choose the number of lives via the <SELECT> button:

- OP1: 3 Lives
- OP2: 4 Lives
- OP3: 5 Lives
- OP4: 6 Lives
- OP5: 7 Lives

G09 OVERS

Every player throws three times. If their throws earn the most points in the first round, their opponent must exceed the point score. Otherwise s/he loses a life. The first player to lose all his/her lives, loses the game.

Choose the number of lives via the <SELECT> button:

- OP1: 3 Lives
- OP2: 4 Lives
- OP3: 5 Lives
- OP4: 6 Lives
- OP5: 7 Lives

G10 UNDERS

This game pre-supposes a point score of 180.

Every player throws three times. If you throw the least points in the first round, your opponent must score less than you. Otherwise s/he loses a life. If you miss, you are allocated 60 penalty points. The first player to lose all his/her lives, loses the game.

Choose the number of lives via the <SELECT> button:

- OP1: 3 Lives
- OP2: 4 Lives
- OP3: 5 Lives
- OP4: 6 Lives
- OP5: 7 Lives

G11 COUNT UP

The aim of this game is to reach a specified point score. Every successful throw counts.

The player who reaches, or exceeds, the pre-specified point score, is the winner.

Choose the specified point scores via the <SELECT> button:

- OP1: 300
- OP2: 400
- OP3: 500
- OP4: 600
- OP5: 700

OP6: 800
OP7: 900
OP8: 999

G12 HIGH SCORE

Every player may throw three darts per round. The aim of this game is to score the highest total score. If you reach the highest total score at the end of the specified round, you are the winner. Choose the number of rounds via the <SELECT> button:

OP1: 3 Rounds
OP2: 4 Rounds
OP3: 5 Rounds
OP4: 6 Rounds
OP5: 7 Rounds
OP6: 8 Rounds
OP7: 9 Rounds
OP8: 10 Rounds
OP9: 11 Rounds
OP10: 12 Rounds
OP11: 13 Rounds
OP12: 14 Rounds

G13 ROUND THE CLOCK

Every player must hit the bull and/or the bulls-eye in sequence, from segments 1 to 20. You have three throws per round, and you must hit the specified segments. Once you've hit the specified segment, the next segment is indicated. You win if you hit all the specified segments first. Choose the various options via the <SELECT> button:

OP1: The game begins in segment 1.
OP2: The game begins in segment 5.
OP3: The game begins in segment 10.
OP4: The game begins in segment 15.
Double and triple segments count as one.

ROUND THE CLOCK Double

For this game, choose the option double = d via the <SELECT> button.

The same rules apply, as for the game ROUND THE CLOCK, but only double segments count. Choose the various options via the <SELECT> button:

OP1: The game begins in segment 1.
OP2: The game begins in segment 5.
OP3: The game begins in segment 10.
OP4: The game begins in segment 15.

ROUND THE CLOCK Triple

For this game, choose the option triple = t via the <SELECT> button.

The same rules apply, as for the game ROUND THE CLOCK, but only triple segments count. Choose the various options via the <SELECT> button:

OP1: The game begins in segment 1.
OP2: The game begins in segment 5.
OP3: The game begins in segment 10.
OP4: The game begins in segment 15.

G14 KILLER

For two or more players. Choose the number you wish to hit. The LED display shows SEL. This is your number, and all the players must select different numbers. Once every player has selected a number, each player must hit the double segment of their selected number to earn the "killer" status. Once you are a killer, you can kill the other players by hitting their selected segments. The player thus loses a life and is no longer a killer him/herself. In order to gain the killer status again, the specific player must once again hit the selected double segment. If you, as a killer hits your own segment by mistake, you lose a life and your killer status. Whoever is left over at the end, is the winner.

Choose the number of lives via the <SELECT> button:

OP1: 3 Lives
OP2: 4 Lives
OP3: 5 Lives
OP4: 6 Lives

G15 DOUBLE DOWN

The aim of this game is to gain the most points in the active segments. All players start off with 40 points. The game begins with one throw on segment 15. If you don't hit segment 15, your point score is halved. If you hit 15, 15 points are added to your point score. The double and triple throws also count. The next round begins in segment 16. The segments are played in the table sequence. The player with the highest score, wins.

G16 Forty One

This game is played like Double Down, except that you play another round on top.

You need to reach a point score of exactly 41 with three throws.

G17 ALL FIVES

The aim of the game is to reduce the pre-set results of 51, 61, 71, 81 or 91 in every round. In order to get results, the total points for each round must be divisible by 5. If, for example, a player aims for 20 points in a round, the result is 4 ($20 \div 5 = 4$). Every score which is not divisible by 5, does not count.

If one of the three darts doesn't hit the board, the round is rated as a no-results round. The first player to reach or exceed the selected point score, is the winner.

Choose the specified total point scores via the <SELECT> button:

OP1: 51 Points

OP2: 61 Points

OP3: 71 Points

OP4: 81 Points

OP5: 91 Points

G18 SHANGHAI

In this game, you need to hit segment one in the first round, segment 2 in the second round etc. until segment 20 is reached, e.g. bull or bulls-eye. Only the hits in the correct order count.

If you miss a number, no points are scored, and you continue with the next sequential number. The player with the most collected points, wins. Choose the game options via the <SELECT> button:

OP1: The game begins in segment 1.

OP2: The game begins in segment 5.

OP3: The game begins in segment 10.

OP4: The game begins in segment 15.

SUPER SHANGHAI (S)

This game is played like the game Shanghai, with the exception that you must hit double and triple segments.

Choose the game options via the <SELECT> button:

OP1: The game begins in segment 1.

OP2: The game begins in segment 5.

OP3: The game begins in segment 10.

OP4: The game begins in segment 15.

G19 GOLF

Aim for the segments numbering 1-18, in sequence, and hit these in sequence (round 1 = aim for segment 1, round 2 = aim for segment 2 etc.). The aim of the game is to score as few points as possible in every round.

Point evaluation:

Triple = 1 point (best valuation, the next player continues the game automatically)

Double = 2 points

Single = 3 points

A no-hit in the pre-specified segment earns 5 points

Each player is allowed three throws per segment.

If you are satisfied with a double on your first throw, you may hand over to the next player and receive 2 points for the relevant segment.

Should you hit a single in the relevant segment, you receive 3 points. In such a case you may decide to hand over to the next player, or to take advantage of your second throw.

If you miss the relevant segment, your score increases

from 3 to 5 points. If you better your performance in your second throw, your point score will decrease from 3 to 2, and you may again choose to throw a triple to improve your score (or you may worsen your score again). If you go over your selected point score, you are eliminated from the game.

The winner is the last standing player, or the player with the least points after playing 18 segments.

G20 FOOTBALL

Select a segment, either via a throw on the board, or by selecting a button. After selection, the segment which players must hit, is selected. The selected segment is the starting point, the opposite segment is the target. Example: If you've selected segment 20, the target segment is 3. The playing area is divided into 11 segments, which you must hit one after the other.

Sequence: First, the double-20 segment, then the outer ring, single segment 20, triple-20, inner ring single segment 20, bull, bulls-eye, inner ring single-3-segment, triple 3, outer ring, single-3-segment, double-3-segment. The segments which must be hit, are displayed.

G21 BASEBALL

With this game, you play nine rounds (innings).

Every player throws three darts per inning.

Single segment = one station

Double segment = two stations

Triple segment = three stations

Bull and/or bulls-eye segment, "home run" (can only be attempted with the third throw)

Your aim is to accomplish as many "runs" per round as possible. The displays shows the relevant stations.

G22 STEEPLECHASE

This game is like an obstacle course, starting in segment 20, all the way around the electronic dartboard once, in a clock-wise direction. The end is in segment 5, and then you still need to hit the bull, or the bulls-eye.

During the obstacle course, you may only hit the inner single elements, those that are positioned between the bull or bulls-eye and the triple ring.

The segments triple 13, triple 17, triple 8 and triple 5 are obstacles which you must also hit.

G23 ELIMINATION

In this game, you must best the score of your opponent, who's turn was just before yours, in three throws.

If you don't succeed, you lose a life.

Choose the number of lives via the <SELECT> button:

OP1: 3 Lives

OP2: 4 Lives

OP3: 5 Lives

G24 HORSESHOES

In this game, only hits in the 20 and 3 segments count. Double and triple segments in these segments also count.

Choose the number of points via the <SELECT> button:

OP1: 15 Points

OP2: 16 Points

OP3: 17 Points

OP4: 18 Points

OP5: 19 Points up till OP10: 25 Points

G25 BATTLEGROUND

In this game, you take over the upper half of the electronic dart game, and you must hit the bottom half with your three throws. Your opponent must take over the bottom half, and must hit the upper half. Who takes over which half, is decided before the game.

Choose the various options via the <SELECT> button:

Battleground Double

Only double segments count.

Battleground Triple

Only triple segments count.

Battleground General

Play this game like the standard Battleground game, but you need to strike the bull and/or the bulls-eye to finish off.

Upper half: Segments: 11, 14, 9, 12, 5, 20, 1, 18, 4, 13.

Lower half: Segments: 6, 10, 15, 2, 17, 3, 19, 7, 16, 8.

G26 ADVANCED BATTLEGROUND

This game is played like the standard Battleground game. However, double and triple segments are taboo, and may not be hit. If you hit any taboo segments, you lose a life.

G27 PAINTBALL

This game is similar to the Battleground game.

Hit the bulls-eye twice,

you capture the enemy's flag. The aim is to destroy the enemy's segments, or to capture the enemy's flag.

Choose the various options via the <SELECT> button:

Paintball Double

Here, only double segments count, and the bulls-eye must be hit three times.

Paintball Triple

Here, only the triple segments count, and the bulls-eye must be hit three times.

Troubleshooting

No power

Ensure that the power adaptor is plugged into a mains power source, and the power adaptor connection is plugged into the connection plug on the dartboard.

No results

Check whether the game is in “settings” or “pause” mode. Check whether any buttons or displays fields are stuck.

Stuck display elements or stuck function buttons

During the transport, or during normal operation of the dartboard, the display elements may get stuck temporarily, and results are no longer shown.

A warning signal is emitted, and a display light flickers, indicating the stuck element. Gently pulling out the dart from the relevant element, or flicking the element back and forth with a gentle pressure usually frees the relevant element quickly. The game can then be continued, and the results are displayed exactly where it was interrupted.

Removing broken dart tips

Soft tips are safe, but they don't last forever. If a tip breaks off, and is stuck in the dartboard, try to remove it with an appropriate pair of pliers. If a tip is broken off and is so short that you it does not protrude from the dartboard, it can be pushed out through the opening on the dart plate. The soft tip cannot damage the electronics behind the element. To accomplish this step, we do, however, expressly recommend using an undamaged soft-tip dart. Never push a short, broken-off tip through the dartboard with a sharp metal object, as a metal object can easily damage the plate, if it's inserted into the dartboard too deeply.

The heavier the dart, the more apparent the danger of the tip breaking off.

Power fluctuations or electro-magnetic disruptions

In extreme situations, when massive electro-magnetic disruptions occur, the electronics may cease to function, or may deliver incorrect results.

Examples:

Heavy thunderstorms, extreme power fluctuations, lack of tension, or if the dartboard has been installed too close to electric engines, or micro-wave ovens.

In order to restore normal functioning, the network power adaptor must be separated from the power network for several seconds, then reconnected. You should, of course, ensure that the cause of the disruption has been fixed.

Storage, cleaning

IMPORTANT! Remove the mains plug from the socket before cleaning the product.

Only clean the dartboard with a moist cloth! The network adaptor may not come into contact with moisture!

Repeated use of the product mainly causes dirt on the front side, due to touching with fingers. Clean the front, the buttons and the windows with a moist cloth.

As a solvent, we recommend water with a little dishwashing product. Afterwards, dry off with a soft, dry cloth. For extended periods of non-use, cover the product with a cloth, to protect it from dust.

When not in use, always store the product clean and dry at room temperature.

IMPORTANT! Never clean the product with harsh cleaning agents.

Disposal



In the interest of protecting the environment, do not throw your product into the household waste once you are finished with it, but rather take it to a specialty disposal facility. Find out about collection sites and their hours of operation from your local authority. Packaging materials, such as plastic bags, must be kept away from children. Keep the packaging materials out of reach of children.



Dispose of the product and packaging in an environmentally friendly manner.



Note the label on the packaging materials when separating waste, as these are labelled with abbreviations

(a) and numbers (b) with the following meaning: 1–7: plastics/20–22: paper and cardboard/80–98: composite materials.

The product and the packaging materials can be recycled, dispose of them separately for better treatment of waste. The Triman logo only applies to France. Find out how to dispose of the used product from your municipal or city administration.

Notes on the guarantee and service handling

The product was produced with great care and under constant supervision. You receive a three-year warranty for this product from the date of purchase. Please retain your receipt. The warranty applies only to material and workmanship and does not apply to misuse or improper handling. Your statutory rights, especially the warranty rights, are not affected by this warranty.

With regard to complaints, please contact the following service hotline or contact us by e-mail.

Our service employees will advise as to the subsequent procedure as quickly as possible. We will be personally available to discuss the situation with you.

Any repairs under the warranty, statutory guarantees or through goodwill do not extend the warranty period. This also applies to replaced and repaired parts. Repairs after the warranty are subject to a charge.

IAN: 338489_2001

(GB) Service Great Britain

Tel.: 0800 404 7657

E-Mail: deltasport@lidl.co.uk

(IE) Service Ireland

Tel.: 1890 930 034

(0,08 EUR/Min., (peak))

(0,06 EUR/Min., (off peak))

E-Mail: deltasport@lidl.ie

Félicitations !

Vous venez d'acquérir un article de grande qualité. Avant la première utilisation, familiarisez-vous avec l'article.

 **Pour cela, veuillez lire attentivement la règles du jeu et notice d'utilisation suivante.**

Utilisez l'article uniquement comme indiqué et pour les domaines d'utilisation mentionnés. Conservez bien cette règles du jeu et notice d'utilisation. Si vous cédez l'article à un tiers, veuillez à lui remettre l'ensemble de la documentation.

Étendue de la livraison

- 1 jeu de fléchettes électronique (avec deux pieds)
- 12 tiges (3 de chaque en bleu, vert, rouge et noir)
- 12 barillets
- 12 ailettes (3 de chaque en bleu / blanc, vert / blanc, rouge / blanc et noir / blanc)
- 112 soft-tip (pointes)
- 1 adaptateur secteur
- 4 vis et chevilles
- 1 ligne de délimitation
- 1 gabarit
- 1 règles du jeu et notice d'utilisation

Caractéristiques techniques

Jeu de fléchettes électronique

Modèle : DS-5478/DS-5479

Dimensions : env. 420 x 517 x 26 mm
(l x h x p)

Valeurs de raccordement : 9 V  500 mA

 = classe de protection III

Adaptateur secteur

Modèle : UE : GQ06-090050-ZG

Modèle : Royaume-Uni : GQ06-090050-AB

Entrée :

100 - 240 V  50/60 Hz 0,3 A Max

Sortie : 9 V  500 mA

 = classe de protection II

 Symbole de courant continu

 Symbole de courant alternatif

 Polarité de la fiche creuse

 Date de fabrication (Mois/Année) :
07/2020

Utilisation conforme à sa destination

Cet article est un appareil sportif et ne convient pas aux enfants de moins de 14 ans ! L'article comporte des petites pièces que les enfants risquent d'avaler et nécessite une précision de lancer, une concentration ainsi que des hautes exigences de motricité en tant qu'appareil sportif.

L'article est destiné à un usage privé en intérieur et n'est pas prévu pour un usage commercial ou une utilisation en extérieur. Cet article est exclusivement approprié pour une utilisation avec des fléchettes à pointe souple (soft-tip). Une utilisation de fléchettes avec des pointes en acier occasionnera des endommagements irréparables. Retirez le film protecteur de la cible.

Consignes de sécurité Risque de blessure !

- Cet appareil n'est pas destiné à être utilisé par des personnes (y compris des enfants) disposant de facultés physiques, sensorielles ou mentales réduites ou manquant d'expérience et / ou manquant de connaissances, à moins que celles-ci se trouvent sous la surveillance d'une personne responsable de leur sécurité ou que celle-ci leur ait donné les instructions relatives à l'utilisation de l'article.

- Les enfants doivent se trouver sous surveillance afin de s'assurer qu'ils ne jouent pas avec l'article.
- Ne lancez et ne visez pas avec des fléchettes sur des personnes ou des animaux.
- Veuillez veiller à ce que lors de l'utilisation, l'article se situe ou soit mis en place à un endroit difficilement accessible pour les personnes.
- Ne pas fixer sur des portes !
- Ne jamais utiliser de pointes métalliques !

Éviter les dommages matériels !

- Utilisez exclusivement des pointes de rechange appropriées afin d'éviter un refus de la fléchette par la cible. Les pointes longues ne sont pas recommandées pour les cibles électroniques. Elles se plient rapidement ou cassent facilement (élimination de pointes cassées de la cible – Recherche d'erreurs).
- N'exposez pas l'article à des conditions météorologiques ou à des températures extrêmes.
- Protégez l'article de la pluie et de l'humidité. L'électronique pourrait en être endommagée.

Consignes de sécurité adaptateur secteur

ATTENTION !

Consignes importantes pour l'utilisation de l'adaptateur secteur !

Indication : l'appareil chauffe en cas d'utilisation normale.

- Utilisez l'adaptateur secteur uniquement avec la cible électronique DS-5478/DS-5479.
- Utilisez uniquement l'adaptateur secteur fourni !
- Utilisez uniquement des pièces de rechange d'origine en cas de défaut !
- Commencez par débrancher l'adaptateur du réseau électrique avant de déconnecter la liaison entre l'adaptateur et la cible.
- L'adaptateur secteur est uniquement adapté à une utilisation à l'intérieur. Tenez-le éloigné de toute humidité.
- N'utilisez plus l'adaptateur secteur en cas de dommage au niveau du boîtier ou de la conduite vers l'article.
- Déconnectez l'article du réseau électrique, quand vous ne l'utilisez pas pendant une longue durée.
- La conduite de sortie ne peut être court-circuitée.
- La conduite de raccordement extérieure de ce transformateur ne peut pas être remplacée ; si la conduite est endommagée, le transformateur doit être mis au rebut.

Instructions de montage

Montage de la cible (fig. B et C)

1. Choisissez un lieu d'installation approprié disposant d'un espace libre d'env. 3 m.
2. La « ligne de délimitation » se situe à une distance de 2,37 m de la cible. Fixez la cible au mur de sorte que le centre du Bull's Eye (la bulle) se situe à une hauteur de 1,73 m au-dessus du sol.
3. Marquez les trous à percer sur le mur à l'aide du gabarit fourni et d'un crayon à papier. Les repères indiqués par « + » indiquent les dispositifs d'accrochage de la cible. Les repères indiqués par un « O » indiquent les orifices de la cible pour un montage mural durable.
4. Montez la cible soit à l'aide du dispositif d'accrochage (13) (3 vis), soit avec un montage mural durable (12) (4 vis). La croix au milieu du gabarit indique la hauteur du Bull's Eye sur la cible. Montez ensuite la cible avec les vis et chevilles jointes.

Montage des fléchettes (fig. D)

Vissez la pointe et la tige comme l'indique la figure sur le barillet et introduisez les ailettes déployées dans les fentes cruciformes.

Remarque : Veillez à ce que la pointe soit bien vissée sur le côté plat du manche.

Montage des pieds (fig. E)

Vous pouvez également poser la cible sur une surface appropriée, sans fixation murale, à l'aide des deux pieds (14). Les deux pieds (14) sont situés à l'arrière de la cible. Veuillez noter que ce type d'installation de la cible peut affecter le jeu. Avec cette installation, la cible est inclinée et sa position ne peut être réglée de manière optimale.

1. Retirez les pieds (14) de la fixation située à l'arrière de la cible.
2. Fixez les pieds (14) à l'arrière de la cible comme indiqué sur la fig. E.

Désignation et fonction des pièces (fig. A et C)

- 1 Simple / Single : Points comme indiqué
- 2 Double / Double : Points x 2
- 3 Triple / Triple : Points x 3
- 4 Bull : l'anneau extérieur vaut 25 points, le Bull's Eye vaut 50 points
- 5 Anneau : lancer sur les côtés, pas de point
- 6 Haut-parleur
- 7 Prise pour adaptateur réseau
- 8 4 affichages à LED
- 9 Touches de fonction
- 10 Liste de jeu
- 11 Support à fléchettes
- 12 Trous
- 13 Dispositif d'accrochage (dos)

Utilisation de la cible

Allumer et éteindre

L'article est doté d'une fonction de coupe automatique. Pour mettre en marche l'article, branchez l'adaptateur secteur à une prise et à la cible. Lorsque l'article n'est pas utilisé pendant plus de 10 minutes, l'affichage et les systèmes s'éteignent automatiquement (mode standby). Dès que l'adaptateur réseau reste branché, l'article se « souvient » des derniers jeux. En appuyant sur n'importe quelle touche, l'article se met en marche.

Pour éteindre complètement l'article, débranchez la fiche réseau.

Touches de fonction (fig. A)

POWER

Appuyez sur la touche POWER pour allumer et éteindre l'article.

GAME

Appuyez sur la touche GAME pour sélectionner un jeu. À gauche de l'affichage du résultat, le numéro de jeu s'affiche, en haut à droite le nom du jeu, en bas à gauche les options de jeu et en bas à droite le nombre de joueurs.

Remarque : pendant le jeu, appuyez une fois sur GAME pour interrompre le jeu et recommencer du début.

SELECT

Appuyez sur la touche SELECT pour sélectionner des options dans un jeu pour tous les joueurs.

Remarque : les sigles des options s'affichent en bas à gauche de l'écran.

PLAYER

Appuyez sur la touche PLAYER pour sélectionner le nombre de joueurs avant de démarrer le jeu.

Vous pouvez jouer avec 1 à 16 joueurs ou en équipes (2 - 2 à 8 - 8).

Pendant un jeu, appuyer sur la touche PLAYER permet d'afficher le nombre de points des quatre premiers joueurs.

Maintenez la touche PLAYER appuyée pour voir le nombre de points des autres joueurs.

Remarque : le nombre des joueurs s'affiche à l'écran LED avec les témoins correspondants.

DOUBLE / MISS

Appuyez sur la touche DOUBLE / MISS, pour régler la fonction Double In ou Double Out pour le jeu G01.

Appuyer 1x : Double In,

Appuyer 2x : Double Out (témoin rouge dans le tableau de score gauche, 10),

Appuyer 3x : avec Double In, Double Out,

Appuyer 4x : Master Out,

Appuyer 5x : Double In / Master Out,

Appuyer 6x : tout est désélectionné – pas de LED.

Appuyez sur la touche DOUBLE / MISS suite à un lancer, pour réduire le nombre des fléchettes restantes lorsque la cible est ratée.

SOUND

Préréglage : SOUND volume 4.

Appuyez sur la touche SOUND pour choisir entre les 7 niveaux de volume ou pour éteindre le volume.

START / HOLD

Appuyez sur la touche START / HOLD pour démarrer un jeu ou pendant un jeu pour passer au joueur suivant.

CYBER MATCH

Appuyez sur la touche CYBER MATCH pour démarrer un jeu contre un adversaire virtuel. En appuyant plusieurs fois sur la touche, il est possible de régler l'adresse de jeu du joueur virtuel (C1 = adversaire le plus fort, C5 = adversaire le plus faible).

Remarque : suite à un lancer, vous pouvez supprimer le dernier lancer et le répéter en appuyant sur la touche CYBER MATCH.

DARTOUT / SCORE

Appuyez sur la touche DARTOUT / SCORE pour obtenir une recommandation de lancer électronique dans les jeux 301, 401, 501 etc., à un score de 160 ou moins. Les lancers Double et Triple sont désignés par 2 et 3 traits.

Remarque : si vous maintenez la touche appuyée pendant le jeu, la durée de vie restante des joueurs s'affiche, dans la mesure où un jeu est joué avec une vie.

BOUNCE OUT

Si vous appuyez sur cette TOUCHE durant un jeu, le dernier lancer est annulé. Vous ne pouvez pas répéter le lancer.

RESET

Appuyez sur la touche RESET pour réinitialiser tous les réglages et les points d'un jeu.

Remarque : le volume est réinitialisé par défaut sur 4.

GAME GUARD

La touche GAME GUARD verrouille les touches pendant le jeu. La LED « game guard » s'allume en tant qu'indication.

HANDICAP

Cette touche vous permet de régler différents niveaux de difficultés pour les différents joueurs avant le démarrage du jeu. Appuyez sur la touche <PLAYER> et sélectionnez le joueur 1. Appuyez sur la touche <HANDICAP> et réglez le handicap pour le joueur 1. Appuyez sur la touche <PLAYER> et sélectionnez le joueur 2. Réglez le handicap pour le joueur 2. Réglez autant de handicaps que de joueurs. Appuyez sur la touche START / HOLD pour démarrer un jeu.

Remarque : avant le début du jeu, les différents handicaps s'affichent sur les écrans LED.

Réglage et déroulement du jeu

Réglez un jeu comme suit :

1. À l'aide de la touche <GAME> sélectionnez un jeu de votre choix.
2. Appuyez sur la touche <PLAYER>, pour déterminer le nombre de joueurs (1 à 16 joueurs).

Remarque : si vous appuyez sur la touche <CYBERMATCH>, vous jouez contre l'ordinateur.

3. Avec la touche <HANDICAP>, réglez le niveau de difficulté pour chaque joueur.
4. Appuyez sur la touche <DOUBLE / MISS> pour les jeux 301-901, pour sélectionner d'autres options.
5. Appuyez sur la touche <START / HOLD> pour démarrer le jeu.

Déroulement du jeu :

1. Chaque joueur jette 3 fléchettes à chaque tour. Un signal retentit après la troisième fléchette et l'écran clignote.
2. Retirez les fléchettes de la cible avec précaution.

Remarque : retirez tout simplement les fléchettes de la cible en les faisant légèrement tourner vers la droite pour les enlever.

3. Appuyez sur la touche <START / HOLD>, c'est le tour du prochain joueur.

Sélection du jeu et liste des options de jeu

Le tableau suivant répertorie les jeux possibles avec le numéro, la désignation, l'abréviation et les options.

N°	Désignation	Abr.	SELECT (OP 1 à max. 12)
G01	301-901	Std	301, 401, 501, 601, 701, 801, 901
G02	CRICKET	Cri	Std/nc
G03	SCRAM	Scr	-
G04	CUT THROAT CRICKET	Cut	Cri
G05	ENGLISH CRICKET	EnG	-
G06	ADVANCED CRICKET	ACr	-
G07	SHOOTER	Sho	6, 7, 8, 9, 10, 11, 12
G08	BIG SIX	bSi	3, 4, 5, 6, 7
G09	OVERS	Our	3, 4, 5, 6, 7
G10	UNDERS	Und	3, 4, 5, 6, 7
G11	COUNT UP	CUP	300, 400, 500, 600, 700, 800, 900, 999
G12	HIGH SCORE	HSC	3r, 4r, 5r, 6r, 7r, 8r, 9r, 10r, 11r, 12r, 13r, 14r
G13	ROUND THE CLOCK	ron	r01, r05, r10, r15, d01, d05, d10, d15, t01, t05, t10, t15
G14	KILLER	HiL	3, 4, 5, 6,
G15	DOUBLE DOWN	don	-
G16	DOUBLE DOWN 41	F41	-
G17	ALL FIVES	ALL	51, 61, 71, 81, 91,
G18	SHANGHAI	Shi	01, 05, 10, 15, S01, S05, S10, S15
G19	GOLF	GoL	09H, 10H, 11H, 12H, 13H, 14H, 15H, 16H, 17H, 18H
G20	FOOTBALL	Fot	-
G21	BASEBALL	bAS	6, 7, 8, 9
G22	STEEPLECHASE	Hor	-
G23	ELIMINATION	Eli	3, 4, 5
G24	HORSESHOES	Hsh	15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25
G25	BATTLEGROUND	bAt	Sin, dou, tri, GEn
G26	ADVANCED BATTLEGROUND	Adb	-
G27	PAINTBALL	PbA	Sin, dou, tri

Jeux

G01 301-901

Pour ce jeu, le score de chaque fléchette est retiré à chaque passage (3 lancers par joueur) du score de départ (par ex. 301 ou 501 etc.). Le joueur qui atteint le premier zéro (précisément) gagne le jeu. Si un joueur dépasse le score, le tour n'est pas comptabilisé. Le score revient à celui qui avait été atteint au tour précédent. Sélectionnez les options Double-IN / Double-OUT avec la touche <DOUBLE / MISS> :

OP1 : Double-IN – Le jeu démarre uniquement lorsque vous avez atteint un segment Double.

OP2 : Double-OUT – Vous devez toucher un segment Double pour terminer le jeu.

OP3 : Double-IN-OUT – Vous devez toucher un segment Double pour que le jeu débute et se termine.

OP4 : MASTER-OUT – Vous devez toucher un segment Double ou Triple pour terminer le jeu.

OP5 : Double-IN / MASTER-OUT – Vous devez d'abord toucher un segment Double pour commencer le jeu et un segment Double ou Triple pour terminer le jeu. Appuyez sur la touche <SELECT>, pour choisir entre les jeux 301-901.

OP6 : Standard – Le jeu débute, quel que soit le segment que vous avez touché.

G02 CRICKET

Vous jouez ici uniquement avec les chiffres entre 15 et 20, avec le Bull et le Bulls eye. Le but est d'obtenir le plus de points et de toucher les chiffres (segments) correspondants. Vous lancez trois fléchettes par tour. Si vous réussissez à toucher trois fois un chiffre, le chiffre (segment) s'ouvre. Seuls les touchés sur le segment ouvert apportent des points. Si votre adversaire touche également trois fois le segment ouvert, ce dernier se referme et vous ne pouvez plus collecter aucun point dans ce segment.

Les segments Double et Triple comptent comme double et triple.

Vous pouvez ouvrir les segments dans l'ordre de votre choix.

Le gagnant est celui qui obtient le plus grand nombre de points et qui ferme le plus de segments. Si vous avez fermé le plus de segments, mais avez obtenu le moins de points, vous devez essayer de toucher les segments ouverts avant que l'adversaire ne ferme les segments. Sélectionnez les différentes options avec la touche <SELECT>.

NO-SCORE-CRICKET

Vous jouez ici à une variante de cricket, dans laquelle vous fermez les segments en les touchant. Pour cette variante, les points ne sont pas collectés et celui qui a fermé le plus de segments gagne.

Sélectionnez cette option avec la touche <SELECT>.

G03 SCRAM

(pour 2 joueurs ou 2 équipes)

Pour cette variante de cricket, seuls les chiffres 15 à 20 comptent, ainsi que le Bull et le Bulls Eye.

Vous jouez deux tours. Lors du premier tour, le joueur 1 tente de fermer les segments ouverts. Son adversaire, le joueur 2 peut uniquement collecter des points dans les segments ouverts. Le premier tour prend fin une fois tous les segments ouverts fermés. Durant le 2e tour, votre adversaire, le joueur 2, essaie de fermer tous les segments et vous essayez de marquer des points. Le joueur qui a obtenu le plus de points gagne.

G04 CUT THROAT CRICKET

Pour cette variante de cricket, il s'agit de fermer les segments et d'obtenir le moins de points possible. Le joueur comptabilisant le moins de points gagne.

Dans cette variante, vous obtenez uniquement des points lorsque votre adversaire touche des segments déjà fermés.

Exemple : Vous fermez le segment 20 lors du second lancer, votre adversaire a touché le 20 simple lors du premier lancer, et le 20 double lors du second lancer. S'il touche à nouveau un segment 20 lors du troisième lancer, le nombre de points du troisième lancer est comptabilisé à l'adversaire.

G05 ENGLISH CRICKET

(uniquement pour 2 joueurs)

Pour cette variante de cricket, vous devez toucher neuf fois le Bull et / ou le Bulls Eye, pour terminer le tour. Le Bulls Eye compte double.

Si votre adversaire rate le Bull et / ou le Bulls Eye, les points obtenus lors du lancer lui seront comptabilisés. Vous pouvez obtenir des points au premier tour, mais il doit obtenir au moins 40 points. Si vous touchez le Bull et / ou le Bulls Eye, un Bull et / ou un Bulls Eye est soustrait à votre adversaire. Vous avez plus de temps pour collecter des points. Si votre adversaire touche neuf fois le Bull et / ou le Bulls Eye, le premier tour est terminé et le second tour débute avec les rôles inversés.

G06 ADVANCED CRICKET

Cette variante de cricket s'adresse aux joueurs experts. Seuls les segments Double et Triple comptent ici, les segments Double comptant simple et les segments Triple comptant double. Le Bull compte ici également simple et le Bulls Eye compte double, comme au cricket.

G07 SHOOTER

Pour ce jeu, l'ordinateur choisit un segment au hasard, qui s'affiche à nouveau à l'écran avant chaque tour. Vous devez toucher ce segment. Les segments Single comptent simple, les segments Double comptent double, les segments Triple comptent triple, le Bull compte quatre fois. Si l'ordinateur choisit le Bulls Eye, le Bull compte alors double et le Bulls Eye quatre fois. Le joueur qui a obtenu le plus de points gagne.

Sélectionnez le nombre de tours avec la touche <SELECT> :

- OP1 : 6 tours
- OP2 : 7 tours
- OP3 : 8 tours
- OP4 : 9 tours
- OP5 : 10 tours
- OP6 : 11 tours
- OP7 : 12 tours

G08 BIG SIX

Pour ce jeu, le 6 est le premier segment cible. Si vous ratez le 6, une vie vous sera déduite.

Votre adversaire essaie maintenant de toucher le 6. Si vous touchez le segment cible durant les deux premiers lancers, le troisième lancer décide du nouveau segment cible.

Vous avez gagné, lorsque votre adversaire perd toutes ses vies en premier.

Sélectionnez le nombre de vies avec la touche <SELECT> :

- OP1 : 3 vies
- OP2 : 4 vies
- OP3 : 5 vies
- OP4 : 6 vies
- OP5 : 7 vies

G09 OVERS

Chaque joueur lance trois fois. Si vous marquez le plus de points lors du premier tour, votre adversaire doit dépasser le nombre de points.

Sinon il perd une vie. Le premier joueur qui perd toutes ses vies a perdu.

Sélectionnez le nombre de vies avec la touche <SELECT> :

- OP1 : 3 vies
- OP2 : 4 vies
- OP3 : 5 vies
- OP4 : 6 vies
- OP5 : 7 vies

G10 UNDERS

Le nombre de points 180 est prédéfini pour ce jeu. Chaque joueur lance trois fois. Si vous marquez le moins de points lors du premier tour, votre adversaire doit dépasser négativement le nombre de points. Sinon il perd une vie. En cas de lancer raté, vous obtenez 60 points d'amende.

Le premier joueur qui perd toutes ses vies a perdu.

Sélectionnez le nombre de vies avec la touche <SELECT> :

- OP1 : 3 vies
- OP2 : 4 vies
- OP3 : 5 vies
- OP4 : 6 vies
- OP5 : 7 vies

G11 COUNT UP

Dans ce jeu, votre but est d'atteindre un nombre de points précis. Chaque lancer réussi est comptabilisé.

Le joueur qui obtient ou dépasse le nombre de points sélectionné en premier a gagné.

Sélectionnez les nombres de points avec la touche <SELECT> :

OP1 : 300
OP2 : 400
OP3 : 500
OP4 : 600
OP5 : 700
OP6 : 800
OP7 : 900
OP8 : 999

G12 HIGH SCORE

Chaque joueur doit lancer trois fléchettes par tour. Le but de ce jeu est d'obtenir le résultat total le plus élevé. Si vous avez atteint le nombre de points maximum à la fin des tours déterminés, vous êtes alors le gagnant.

Sélectionnez les nombre de tours avec la touche <SELECT> :

OP1 : 3 tours
OP2 : 4 tours
OP3 : 5 tours
OP4 : 6 tours
OP5 : 7 tours
OP6 : 8 tours
OP7 : 9 tours
OP8 : 10 tours
OP9 : 11 tours
OP10 : 12 tours
OP11 : 13 tours
OP12 : 14 tours

G13 ROUND THE CLOCK

Chaque joueur doit toucher à la suite les segments de 1 à 20 et le Bull et / ou le Bulls Eye. Vous avez trois lancers par tour et devez toucher les segments affichés. Si vous touchez le segment, le prochain segment à toucher s'affiche. Vous avez gagné lorsque vous touchez tous les segments en premier.

Sélectionnez les options avec la touche <SELECT> :

OP1 : Le jeu débute dans le segment 1.
OP2 : Le jeu débute dans le segment 5.
OP3 : Le jeu débute dans le segment 10.
OP4 : Le jeu débute dans le segment 15.
Les segments Double et Triple comptent simple.

ROUND THE CLOCK Double

Sélectionnez pour ce jeu la touche <SELECT> d = double.

Les mêmes règles que pour le jeu ROUND THE CLOCK sont ici applicables, mais seuls les segments Double comptent.

Sélectionnez les options avec la touche <SELECT> :

OP1 : Le jeu débute dans le segment 1.
OP2 : Le jeu débute dans le segment 5.
OP3 : Le jeu débute dans le segment 10.
OP4 : Le jeu débute dans le segment 15.

ROUND THE CLOCK Triple

Sélectionnez pour ce jeu la touche <SELECT> t = triple.

Les mêmes règles que pour le jeu ROUND THE CLOCK sont ici applicables, mais seuls les segments Triple comptent.

Sélectionnez les options avec la touche <SELECT> :

OP1 : Le jeu débute dans le segment 1.
OP2 : Le jeu débute dans le segment 5.
OP3 : Le jeu débute dans le segment 10.
OP4 : Le jeu débute dans le segment 15.

G14 KILLER

Pour deux joueurs ou plus. Sélectionnez un chiffre que vous voulez toucher. L'écran LED indique SEL. Ce numéro est le votre et tous les joueurs doivent choisir différents numéros. Dès que chaque joueur a sélectionné un numéro, vous devez toucher le segment Double dans le segment de votre choix pour obtenir le statut Killer. Vous êtes un Killer, en touchant les segments des autres joueurs, vous pouvez les « tuer ». Le joueur concerné perd alors une vie et n'est lui-même plus un Killer. Pour retrouver le statut Killer, le joueur doit toucher à nouveau le segment sélectionné dans le segment Double. Si en tant que Killer vous touchez par inadvertance votre propre segment, vous perdez à nouveau votre statut et une vie. Celui qui reste en dernier gagne. Sélectionnez le nombre de vies avec la touche <SELECT> :

OP1 : 3 vies
OP2 : 4 vies
OP3 : 5 vies
OP4 : 6 vies

G15 DOUBLE DOWN

Le but du jeu est d'obtenir le maximum de points dans les segments actifs. Tous les joueurs débutent avec 40 points. Vous débutez le jeu par un lancer dans le segment 15. Si vous ne touchez pas le segment 15, vos points sont divisés par deux. Si vous touchez le 15, 15 points sont additionnés à votre nombre de points. Les résultats Double et Triple comptent. Vous débutez le prochain tour au segment 16. Les segments sont joués dans l'ordre du tableau. Le joueur comptabilisant le nombre de points le plus élevé gagne.

G16 Forty One

Vous jouez ce jeu comme le jeu Double Down, vous jouez simplement ici un tour de plus. Vous devez atteindre exactement 41 points en trois lancers.

G17 ALL FIVES

Le but du jeu consiste à réduire à chaque tour le résultat préalablement réglé de 51, 61, 71, 81 ou 91. Pour obtenir un résultat, le nombre total de points pour chaque tour doit être divisible par 5. Lorsqu'un joueur obtient par exemple 20 points lors d'un tour, le résultat est 4 ($20 \div 5 = 4$). Chaque résultat de tour non divisible par 5 ne sera pas évalué. Si l'une des 3 fléchettes ne marque pas, elle est alors évaluée comme sans résultat. Le premier joueur qui atteint ou dépasse le premier le nombre de points sélectionnés est le gagnant. Sélectionnez le nombre de points à obtenir avec la touche <SELECT> :

- OP1 : 51 points
- OP2 : 61 points
- OP3 : 71 points
- OP4 : 81 points
- OP5 : 91 points

G18 SHANGHAI

Pour ce jeu, vous devez toucher le segment un lors du premier tour, lors du second tour le segment deux etc., jusqu'au segment 20 ou Bull et / ou Bulls Eye. Seuls les touchés dans l'ordre correspondant comptent. Si vous manquez un chiffre, il n'y a pas de points et le jeu continue avec le chiffre suivant.

Le joueur qui a réussi à marquer le plus de points gagne.

Sélectionnez les options de jeu avec la touche <SELECT> :

- OP1 : Le jeu débute dans le segment 1.
- OP2 : Le jeu débute dans le segment 5.
- OP3 : Le jeu débute dans le segment 10.
- OP4 : Le jeu débute dans le segment 15.

SUPER SHANGHAI (S)

Ce jeu se joue comme le jeu Shanghai, la seule différence est que vous devez uniquement toucher les segments Double et Triple.

Sélectionnez les options de jeu avec la touche <SELECT> :

- OP1 : Le jeu débute dans le segment 1.
- OP2 : Le jeu débute dans le segment 5.
- OP3 : Le jeu débute dans le segment 10.
- OP4 : Le jeu débute dans le segment 15.

G19 GOLF

Visez à la suite lors des tours les champs des chiffres 1-18 et touchez-les à la suite (tour 1 = le lancer s'effectue sur le champ du chiffre 1, le tour 2 = le lancer s'effectue sur le champ du chiffre 2 etc.). L'objectif du jeu est d'obtenir aussi peu de points que possible par tour.

Scores :

Triple = 1 point (meilleur score, on passe directement au joueur suivant)

Double = 2 points

Single = 3 points

Pas de lancer réussi dans le champ défini = 5 points

Par champ, le joueur 3 a trois lancers.

Si vous êtes satisfait après un lancer Double dès la première fléchette, vous pouvez directement passer votre tour au joueur suivant et obtenir 2 points pour le champ correspondant.

Si vous obtenez lors de votre premier lancer un Single du champ à toucher, vous obtenez 3 points. Vous pouvez maintenant décider de passer votre tour au joueur suivant ou d'utiliser votre second lancer.

Si vous ratez le champ à toucher, votre score passe de 3 à 5 points.

Si vous vous améliorez dans le second lancer avec un Double, votre score baisse de 3 à 2, et vous pouvez à nouveau choisir d'arrêter ou vous avez encore la possibilité de vous améliorer avec un Triple (ou d'empirer) avec un troisième lancer. Si vous dépassez le score choisi par option, vous êtes éliminé du jeu.

Le gagnant est le dernier joueur restant ou qui présente après le champ 18 le score le plus faible.

G20 FOOTBALL

Choisissez le champ de jeu soit en lançant sur la cible, soit en appuyant sur une touche. La ligne à toucher est déterminée après la sélection. Le segment sélectionné constitue le point de départ, le segment opposé est la cible. Exemple : Si vous avez choisi le segment 20, le segment 3 est votre cible.

Le champ de jeu est réparti en 11 segments, que vous devez toucher à la suite.

Ordre : D'abord le segment 20 Double, puis le segment 20 Single extérieur, le 20 Triple, le segment 20 Single, Bull, Bulls Eye, Bull, segment 3 Single intérieur, Triple 3, segment 3 Single extérieur, segment 3 Double. Les segments à toucher s'affichent.

G21 BASEBALL

Pour ce jeu, vous jouez neuf tours (« Innings »).

Chaque joueur lance 3 fléchettes par Inning.

Segment Single = une station

Segment Double = deux stations

Segment Triple = trois stations

Segment Bull et / ou Bulls Eye, « Home Run » (peut uniquement être tenté avec une troisième fléchette)

Votre objectif est d'obtenir autant de « runs » que possible par tour. Chaque station s'affiche à l'écran.

G22 STEEPLECHASE

Ce jeu est une course aux obstacles, qui débute dans le segment 20 et se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre autour du jeu de fléchettes électronique. La fin se trouve au segment 5, vous devez alors encore toucher le Bull et / ou le Bulls Eye.

Pour la course aux obstacles, vous ne devez toucher que les éléments Single intérieurs, c'est-à-dire ceux qui se trouvent entre le Bull et / ou le Bulls Eye et le Triple-Ring. Les segments Triple 13, Triple 17, Triple 8 et Triple 5 sont les obstacles que vous devez toucher.

G23 ELIMINATION

Pour ce jeu, vous devez dépasser le nombre de points de votre adversaire, dont c'était le tour avant vous.

Si vous n'y parvenez pas, vous perdez une vie.

Sélectionnez le nombre de vies avec l'option <SELECT> :

OP1 : 3 vies

OP2 : 4 vies

OP3 : 5 vies

G24 HORSESHOES

Dans ce jeu, vos touchés dans les segments 20 et 3 sont comptabilisés. Les segments Double et Triple sont également comptabilisés dans cette zone.

Sélectionnez le nombre de points avec la touche <SELECT> :

OP1 : 15 points

OP2 : 16 points

OP3 : 17 points

OP4 : 18 points

OP5 : 19 points jusqu'à OP10 : 25 points

G25 BATTLEGROUND

Dans ce jeu, vous prenez en charge la moitié supérieure du jeu de fléchettes électronique et devez toucher la moitié inférieure avec vos trois lancers. L'adversaire prend en charge la moitié inférieure et doit toucher la moitié supérieure.

Vous décidez avant le jeu qui prend en charge quelle moitié.

Vous pouvez sélectionner les options suivantes avec la touche <SELECT> :

Battleground Double

Seuls les segments Double comptent.

Battleground Triple

Seuls les segments Triple comptent.

Battleground General

Se joue comme le Battleground normal, mais pour terminer, vous devez toucher le Bull et / ou le Bulls Eye.

Moitié supérieure : Segments : 11, 14, 9, 12, 5, 20, 1, 18, 4, 13.

Moitié inférieure : Segments : 6, 10, 15, 2, 17, 3, 19, 7, 16, 8.

G26 ADVANCED BATTLEGROUND

Ce jeu se joue comme le Battleground normal. Cependant les segments Double et Triple sont ici tabous, il ne faut pas les toucher. Si vous touchez l'un des segments tabous, vous perdez une vie.

G27 PAINTBALL

Ce jeu ressemble au jeu Battleground. Si vous touchez deux fois le Bulls Eye, vous remportez le drapeau adverse. Le but est de détruire tous les segments adverses ou de conquérir le drapeau adverse.

Sélectionnez les options avec la touche <SELECT> :

Paintball Double

Seuls les segments Double comptent ici et le Bulls Eye doit être touché trois fois.

Paintball Triple

Seuls les segments Triple comptent ici et le Bulls Eye doit être touché trois fois.

Recherche d'erreurs

Pas de courant

S'assurer que l'adaptateur secteur soit enfiché dans une prise de courant et que le raccordement de l'adaptateur se trouve bien dans la connexion de la cible.

Pas de résultats

Vérifiez si le jeu se trouve en mode « Réglages » ou « Pause ». Vérifiez ensuite si les champs de résultat ou les touches de fonctions sont coincés.

Élément de résultats coincé ou touche de fonction coincée

Lors du transport ou durant le fonctionnement normal de la cible, il peut se produire que les éléments de résultats viennent momentanément à coincer et que les résultats ne soient plus comptabilisés.

Un signal d'avertissement retentit et un affichage indique en clignotant l'élément coincé.

Retirer en douceur la fléchette de l'élément ou effectuer un mouvement de va-et-vient avec l'élément en appuyant légèrement avec les doigts libère normalement rapidement l'élément. Le jeu peut alors reprendre, la prise en compte des résultats se poursuit exactement là où elle a été interrompue.

Retirer les pointes de fléchettes cassées

Les Soft-Tips présentent une bonne sécurité de manipulation, mais ne durent pas éternellement. Si une pointe vient à casser et reste plantée dans la cible, essayez alors de la retirer avec précaution à l'aide d'une pince appropriée. Si une pointe est cassée de manière telle à ne plus dépasser de la surface de la cible, elle peut également être poussée dans l'ouverture dans la cible. La pointe souple ne peut pas endommager l'électronique se situant derrière l'élément. Pour cette opération, nous recommandons cependant expressément l'utilisation d'un Soft-Tip (pointe souple) encore en bon état d'une fléchette. Une pointe cassée de manière à ne plus dépasser de la surface de la cible ne doit jamais être introduite dans la cible en poussant à l'aide d'un objet métallique pointu, une pointe métallique pouvant facilement endommager la cible, si celle-ci est introduite trop profondément. Plus la fléchette est lourde, plus le risque que la pointe casse est grand.

Variations de courant ou perturbations électromagnétiques

Dans des situations extrêmes, en présence d'impulsions électromagnétiques parasites massives, l'électronique peut tomber en panne ou fournir des résultats erronés.

Exemples :

En cas d'orages violents, de variations extrêmes du courant du secteur, de manque de tension ou de mise en place du jeu de fléchettes trop près de moteurs électriques ou d'appareils à microondes.

Pour revenir au fonctionnement normal, la fiche secteur doit être retirée plusieurs secondes et être de nouveau branchée. Vous devez naturellement vous assurer ici que la cause de la défaillance a été éliminée.

Stockage, nettoyage

IMPORTANT ! Débranchez la prise avant de nettoyer l'article. Nettoyez la cible uniquement avec un chiffon humide ! La fiche secteur ne doit pas entrer en contact de l'humidité !

En cas d'utilisation fréquente de l'article, des salissures peuvent principalement se produire sur la face avant suite aux contacts avec les doigts. Nettoyez la face avant, les touches et les champs à l'aide d'un chiffon humide. Nous recommandons de l'eau avec un peu de liquide vaisselle comme solvant. Essuyez ensuite avec un chiffon sec et doux. En cas de non utilisation prolongée, couvrez l'article avec un drap, afin de le protéger contre la poussière. Lorsque vous n'utilisez pas l'article, rangez-le toujours dans un endroit sec et propre à une température ambiante.

IMPORTANT ! Ne jamais laver avec des produits de nettoyage agressifs.

Mise au rebut



Afin de protéger l'environnement, ne jetez pas votre article avec les ordures ménagères lorsqu'il ne vous est plus utile, mais jetez-le de façon appropriée. Vous pouvez obtenir des informations sur les points de collecte et leurs heures d'ouverture auprès des autorités compétentes de votre localité. Les matériaux d'emballage comme les sacs plastique ne doivent pas tomber entre les mains des enfants. Gardez le matériel d'emballage hors de la portée des enfants.



Ce produit est recyclable. Il est soumis à la responsabilité élargie du fabricant et est collecté séparément.



Jetez l'article et l'emballage dans le respect de l'environnement.



Notez le marquage des matériaux d'emballage lors du tri des déchets.

Ceux-ci sont marqués par les abréviations (a) et les chiffres (b) avec la signification suivante : 1 - 7 : plastique/20 - 22 : papier et carton/80 - 98 : matériaux composites.

L'article et les matériaux d'emballage sont recyclables. Éliminez-les séparément pour une meilleure gestion des déchets. Le logo Triman ne s'applique qu'à la France. Vous pouvez vous renseigner auprès des autorités locales ou municipales pour savoir comment vous débarrasser de l'article mis au rebut.

Indications concernant la garantie et le service après-vente

Le produit a été fabriqué avec le plus grand soin et sous un contrôle permanent. Vous avez sur ce produit une garantie de trois ans à partir de la date d'achat. Conservez le ticket de caisse.

La garantie est uniquement valable pour les défauts de matériaux et de fabrication, elle perd sa validité en cas de manquement incorrect ou non conforme. Vos droits légaux, tout particulièrement les droits relatifs à la garantie, ne sont pas limités par cette garantie. En cas d'éventuelles réclamations, veuillez vous adresser à la hotline de garantie indiquée ci-dessous ou nous contacter par e-mail. Nos employés du service client vous indiqueront la marche à suivre le plus rapidement possible.

Nous vous renseignerons personnellement dans tous les cas. La période de garantie n'est pas prolongée par d'éventuelles réparations sous la garantie, les garanties implicites ou le remboursement. Ceci s'applique également aux pièces remplacées et réparées. Les réparations nécessaires sont à la charge de l'acheteur à la fin de la période de garantie.

Article L217-16 du Code de la consommation

Lorsque l'acheteur demande au vendeur, pendant le cours de la garantie commerciale qui lui a été consentie lors de l'acquisition ou de la réparation d'un bien meuble, une remise en état couverte par la garantie, toute période d'immobilisation d'au moins sept jours vient s'ajouter à la durée de la garantie qui restait à courir. Cette période court à compter de la demande d'intervention de l'acheteur ou de la mise à disposition pour réparation du bien en cause, si cette mise à disposition est postérieure à la demande d'intervention.

Indépendamment de la garantie commerciale souscrite, le vendeur reste tenu des défauts de conformité du bien et des vices rédhibitoires dans les conditions prévues aux articles L217-4 à L217-13 du Code de la consommation et aux articles 1641 à 1648 et 2232 du Code Civil.

Article L217-4 du Code de la consommation

Le vendeur livre un bien conforme au contrat et répond des défauts de conformité existant lors de la délivrance.

Il répond également des défauts de conformité résultant de l'emballage, des instructions de montage ou de l'installation lorsque celle-ci a été mise à sa charge par le contrat ou a été réalisée sous sa responsabilité.

Article L217-5 du Code de la consommation

Le bien est conforme au contrat :

1° S'il est propre à l'usage habituellement attendu d'un bien semblable et, le cas échéant :

- s'il correspond à la description donnée par le vendeur et posséder les qualités que celui-ci a présentées à l'acheteur sous forme d'échantillon ou de modèle ;
- s'il présente les qualités qu'un acheteur peut légitimement attendre eu égard aux déclarations publiques faites par le vendeur, par le producteur ou par son représentant, notamment dans la publicité ou l'étiquetage ;

2° Ou s'il présente les caractéristiques définies d'un commun accord par les parties ou être propre à tout usage spécial recherché par l'acheteur, porté à la connaissance du vendeur et que ce dernier a accepté.

Article L217-12 du Code de la consommation

L'action résultant du défaut de conformité se prescrit par deux ans à compter de la délivrance du bien.

Article 1641 du Code civil

Le vendeur est tenu de la garantie à raison des défauts cachés de la chose vendue qui la rendent impropre à l'usage auquel on la destine, ou qui diminuent tellement cet usage que l'acheteur ne l'aurait pas acquise, ou n'en aurait donné qu'un moindre prix, s'il les avait connus.

Article 1648 1er alinéa du Code civil

L'action résultant des vices rédhibitoires doit être intentée par l'acquéreur dans un délai de deux ans à compter de la découverte du vice.

Les pièces détachées indispensables à l'utilisation du produit sont disponibles pendant la durée de la garantie du produit.

IAN : 338489_2001

FR Service France

Tel. : 0800 919270

E-Mail : deltasport@lidl.fr

BE Service Belgique

Tel. : 070 270 171

(0,15 EUR/Min.)

E-Mail : deltasport@lidl.be

Gefeliciteerd!

Met uw aankoop hebt u voor een hoogwaardig artikel gekozen. Zorg ervoor dat u voor de ingebruikname met het artikel vertrouwd raakt.

 **Lees hiervoor de volgende spelregels en bedieningshandleiding zorgvuldig door.**

Gebruik het artikel alleen zoals omschreven en voor het aangegeven doel. Bewaar deze spelregels en bedieningshandleiding goed. Geef alle documenten mee als u het artikel aan iemand anders geeft.

Leveringsomvang

- 1 x elektronisch dartbord (incl. twee voeten)
- 12 x shaft (3 per kleur: blauw, groen, rood en zwart)
- 12 x barrel
- 12 x flight (3 per kleurcombinatie: blauw/wit, groen/wit, rood/wit en zwart/wit)
- 112 x soft-tip (punt)
- 1 x netadapter
- 4 x schroeven en pluggen
- 1 x werplijn
- 1 x boormal
- 1 x spelregels en bedieningshandleiding

Technische gegevens

Elektronisch dartbord

Model: DS-5478/DS-5479

Afmetingen: ca. 420 x 517 x 26 mm
(b x h x d)

Aansluitwaarden: 9 V  500 mA

 = beschermingsklasse III

Netadapter

Model: EU: GQ06-090050-ZG

Model: VK: GQ06-090050-AB

Ingang:

100 - 240 V  50/60 Hz 0,3 A Max

Uitgang: 9 V  500 mA

 = beschermingsklasse II

 Symbool voor gelijkspanning

 Symbool voor wisselspanning

 Polariteit van de DC-stekker

 Productiedatum (maand/jaar):
07/2020

Beoogd gebruik

Dit artikel is een sportartikel en niet geschikt voor kinderen jonger dan 14 jaar!

Het artikel bevat kleine onderdelen die door kinderen kunnen worden ingeslikt en vereist als sportartikel nauwkeurigheid bij het richten, concentratie en goede motorische vaardigheden.

Het artikel is uitsluitend bestemd voor privégebruik binnenshuis en niet voor industrieel gebruik of voor gebruik buitenshuis bedoeld.

Dit artikel is uitsluitend geschikt voor gebruik met darts met een zachte punt (soft-tip). Het gebruik van darts met stalen punten veroorzaakt onherstelbare schade. Verwijder de beschermfolie van het dartbord.

Veiligheidstips Kans op lichamelijk letsel!

- Dit artikel is niet bestemd om door personen (inclusief kinderen) met beperkte fysieke, zintuiglijke of geestelijke vaardigheden, of met gebrekkige ervaring en/of kennis, gebruikt te worden, tenzij er toezicht op hen wordt gehouden door een persoon die verantwoordelijk is voor hun veiligheid, of van u aanwijzingen ontvingen hoe het artikel gebruikt dient te worden.

- Er dient toezicht op kinderen gehouden te worden om ervoor te zorgen dat ze niet met het artikel spelen.
- Werp en richt de darts niet op personen of dieren.
- Let erop dat het artikel zich bij het gebruik, indien mogelijk, op een voor personen ontoegankelijke plaats bevindt resp. opgesteld wordt.
- Niet aan deuren bevestigen!
- Er mogen beslist geen metalen punten gebruikt worden!

Voorkomen van materiële schade!

- Gebruik uitsluitend geschikte punten ter vervanging om het terugkaatsen van de darts van het dartbord te voorkomen. Lange punten worden voor elektronische dartborden niet aanbevolen. Ze verbuigen snel of breken gemakkelijk af (raadpleeg voor de verwijdering van afgebroken punten uit het dartbord "Probleemoplossing").
- Stel het artikel niet bloot aan extreme weersomstandigheden of temperaturen.
- Bescherm het artikel tegen nattigheid en vocht. De elektronica kan worden beschadigd.

Veiligheidstips netadapter LET OP!

Belangrijke tips voor het gebruik van de netadapter!

Aanwijzing: Het apparaat wordt bij normaal gebruik warm.

- Gebruik de netadapter alleen in combinatie met dartbord DS-5478/DS-5479.
- Gebruik uitsluitend de meegeleverde netadapter!
- Gebruik bij een defect uitsluitend originele vervangingsonderdelen!
- Koppel eerst de netadapter van het elektriciteitsnet los, voordat u de aansluiting tussen de netadapter en het dartbord losmaakt.
- De netadapter is alleen geschikt voor gebruik binnenshuis. Houd hem weg van vochtigheid.
- Gebruik de netadapter niet meer wanneer de behuizing of de kabel van het artikel is beschadigd.
- Koppel het artikel los van het elektriciteitsnet als u hem gedurende langere tijd niet gebruikt.
- De uitgangskabel mag niet worden kortgesloten.
- De buitenste verbindingkabel van deze transformator kan niet worden vervangen; als de kabel is beschadigd, dient de transformator te worden weggegooid.

Montagehandleiding

Montage van het dartsbord

(afb. B en C)

1. Kies een geschikte plek met ca. 3 m vrije ruimte.
2. De "werplijn" bevindt zich op 2,37 m van het dartsbord. Bevestig het dartsbord zodanig op de muur dat het midden van de bull's eye zich op een hoogte van 1,73 m boven de vloer bevindt.
3. Markeer met een potlood de betreffende boorgaten met behulp van de meegeleverde boormal. De met "+" gemerkte markeringen tonen de ophanghaken van het dartsbord. De met een "O" gemerkte markeringen tonen de openingen van het dartsbord voor een duurzame wandmontage.
4. Monteer het dartsbord op de ophanghaak (13) (3 schroeven) of met de duurzame wandmontage (12) (4 schroeven). Het kruis in het midden van de boormal geeft de hoogte van de bull's eye op het dartsbord aan. Monteer vervolgens het dartsbord met de bijgeleverde schroeven en pluggen.

Montage van de darts (afb. D)

Schroef de punt en de shaft zoals afgebeeld op de barrel en steek de uitgevouwen flights in de kruisgleuf.

Opmerking: let erop dat de punt aan de afgevlakte zijde van de handgreep vastgedraaid wordt.

Montage van de voeten (afb. E)

In plaats van de wandmontage kunt u het dartsbord met behulp van de twee voeten (14) ook op een geschikte ondergrond plaatsen. De twee voeten (14) bevinden zich aan de achterkant van het dartsbord. Houd er rekening mee dat het plaatsen van het dartsbord op een ondergrond het spel negatief kan beïnvloeden. Bij het plaatsen kantelt het dartsbord, zodat de positie ervan niet optimaal kan worden ingesteld.

1. Maak de voeten (14) los uit de houder aan de achterkant van het dartsbord.
2. Bevestig de voeten (14) aan de achterkant van het dartsbord zoals getoond in afb. E.

Naam en functie van de onderdelen (afb. A en C)

- 1 Enkel/Single: aantal punten zoals afgebeeld
- 2 Dubbel/Double: aantal punten x 2
- 3 Driedubbel/Triple: aantal punten x 3
- 4 Bull: de buitenkant levert 25 punten op, de bull's eye 50 punten
- 5 Buitenring: worp aan de buitenkant, geen punten
- 6 Luidspreker
- 7 Aansluitcontact voor de netadapter
- 8 4 leddisplays
- 9 Functietoetsen
- 10 Lijst met spellen
- 11 Darthouder
- 12 Boorgaten
- 13 Ophanghaak (achterkant)

Bediening van het dartsbord

In-/uitschakelen

Het artikel is voorzien van een automatische timerfunctie. Sluit voor het inschakelen van het artikel de netadapter op het dartsbord en het stopcontact aan. Als het artikel langer dan 10 minuten niet wordt gebruikt, gaan de aanduidingen en het systeem automatisch uit (stand-bystand). Zolang de netadapter blijft aangesloten, "onthoudt" het artikel de laatste score. Door op een willekeurige functietoets te drukken wordt het artikel weer ingeschakeld. Koppel voor een volledige uitschakeling van het artikel de stekker los.

Funcietoetsen (afb. A)

POWER

Druk op de POWER-knop om het artikel in of uit te schakelen.

GAME

Druk op de GAME-knop om een spel uit te kiezen. Op de displays wordt linksboven het spelnummer, rechtsboven de naam van het spel, linksonder de spelopties en rechtsonder het aantal spelers weergegeven.

Aanwijzing: Druk tijdens het spel éénmaal op GAME om het spel af te breken en van voren af aan te beginnen.

SELECT

Druk op de SELECT-knop om voor alle spelers de opties binnen een spel uit te kiezen.

Aanwijzing: De opties worden op de display linksonder met een afkorting weergegeven.

PLAYER

Druk op de PLAYER-knop om vóór het begin van een spel het aantal spelers te selecteren. U heeft de mogelijkheid om met 1 tot 16 spelers of in teams (2-2 tot 8-8) te spelen. Tijdens een spel wordt door het indrukken van de PLAYER-knop het aantal punten van de eerste vier spelers weergegeven. Houd de PLAYER-knop ingedrukt om het aantal punten van de overige spelers te zien.

Aanwijzing: Het aantal spelers wordt door de corresponderende lichtjes op de leddisplays weergegeven.

DOUBLE/MISS

Druk op de DOUBLE/MISS-knop om bij het spel G01 de functie Double In of Double Out in te stellen.

1 x drukken: Double In,

2 x drukken: Double Out (rood lichtje in het Score Board links, 10),

3 x drukken: met Double In, Double Out,

4 x drukken: Master out,

5 x drukken: Double In/Master out,

6 x drukken; alles gedeselecteerd - geen ledlampjes.

Druk na een worp op de DOUBLE/MISS-knop om na het missen van het dartbord het aantal overgebleven darts te verminderen.

SOUND

Standaardinstelling: SOUND geluidsvolume 4.

Druk op de SOUND-knop om uit 7 geluidsvolumes te kiezen of het geluid uit te schakelen.

START/HOLD

Druk op de START/HOLD-knop om een spel te beginnen of tijdens een spel naar de volgende speler te wisselen.

CYBER MATCH

Druk op de CYBER MATCH-knop om een spel tegen een virtuele tegenstander te starten. Door meerdere keren op de knop te drukken stelt u de speelsterkte van de virtuele tegenstander in (C1 = zwaarste tegenstander - C5 = lichtste tegenstander).

Aanwijzing: Na een worp kunt u deze worp wissen door op de CYBER MATCH-knop te drukken en de worp herhalen.

DARTOUT/SCORE

Druk op de DARTOUT/SCORE-knop om tijdens de spellen 301, 401, 501, enz. bij de puntenstand 160 of daaronder een elektronische aanbeveling van worpen te ontvangen. De Double- en Triple-worpen worden met 2 en 3 streepjes aangegeven.

Aanwijzing: Als u de knop tijdens het spel ingedrukt houdt, worden bij een spel met levens de resterende levens van de spelers weergegeven.

BOUNCE OUT

Als u deze knop tijdens een spel indrukt, wordt de laatste worp ongedaan gemaakt. U mag de worp niet herhalen.

RESET

Druk op de RESET-knop om alle instellingen en punten van een spel terug te zetten.

Aanwijzing: Het geluidsvolume wordt standaard teruggezet op 4.

GAME GUARD

Met de GAME GUARD-knop blokkeert u de knoppen tijdens het spel. Ter aanwijzing gaat het ledlampje bij "game guard" branden.

HANDICAP

Met deze knop kunt u vóór het begin van het spel verschillende moeilijkheidsgraden voor verschillende spelers instellen.

Druk eerst op de <PLAYER>-knop en selecteer speler 1. Druk op de <HANDICAP>-knop en stel de handicap voor speler 1 in. Druk op de <PLAYER>-knop en selecteer speler 2. Stel de handicap voor speler 2 in. Stel net zoveel handicaps in als er spelers deelnemen. Druk op de START/HOLD-knop om te beginnen met spelen.

Aanwijzing: Voor het begin van het spel worden op de leddisplays de individuele handicaps weergegeven.

Spelinstelling en -verloop

Stel een spelverloop als volgt in:

1. Kies met de <GAME>-knop een spel van uw keuze uit.
2. Druk op de <PLAYER>-knop om het aantal spelers (1 tot 16 spelers) vast te leggen.
Aanwijzing: Als u op de <CYBERMATCH>-knop drukt, speelt u tegen de computer.
3. Stel met de <HANDICAP>-knop een moeilijkheidsgraad voor iedere speler in.
4. Druk bij de spellen 301-901 op de <DOUBLE/MISS>-knop om overige opties te selecteren.
5. Druk op de <START/HOLD>-knop om te beginnen met spelen.

Spelverloop:

1. Iedere speler werpt 3 darts per ronde. Na de derde dart wordt een signaal weergegeven en knippert de display.
2. Haal de darts voorzichtig uit het dartbord.

Aanwijzing: U kunt de darts het eenvoudigst uit de dartbord verwijderen door ze met een lichte draaibeweging naar rechts eruit te trekken.

3. Druk op de <START/HOLD>-knop; de volgende speler is aan de beurt.

Spelkeuze en lijst met spelopties

De volgende tabel is een overzicht van alle mogelijke spellen, met het nummer, de omschrijving, de afkorting en de verschillende opties binnen elk spel.

Nr.	Omschrijving	Afk.	SELECT (van OP1 tot maximaal OP12)
G01	301-901	Std	301, 401, 501, 601, 701, 801, 901
G02	CRICKET	Cri	Std/nc
G03	SCRAM	Scr	-
G04	CUT THROAT CRICKET	Cut	Cri
G05	ENGLISH CRICKET	EnG	-
G06	ADVANCED CRICKET	ACr	-
G07	SHOOTER	Sho	6, 7, 8, 9, 10, 11, 12
G08	BIG SIX	bSi	3, 4, 5, 6, 7
G09	OVERS	Our	3, 4, 5, 6, 7
G10	UNDERS	Und	3, 4, 5, 6, 7
G11	COUNT UP	CUP	300, 400, 500, 600, 700, 800, 900, 999
G12	HIGH SCORE	HSC	3r, 4r, 5r, 6r, 7r, 8r, 9r, 10r, 11r, 12r, 13r, 14r
G13	ROUND THE CLOCK	ron	r01, r05, r10, r15, d01, d05, d10, d15, t01, t05, t10, t15
G14	KILLER	HiL	3, 4, 5, 6,
G15	DOUBLE DOWN	don	-
G16	DOUBLE DOWN 41	F41	-
G17	ALL FIVES	ALL	51, 61, 71, 81, 91,
G18	SHANGHAI	Shi	01, 05, 10, 15, S01, S05, S10, S15
G19	GOLF	GoL	09H, 10H, 11H, 12H, 13H, 14H, 15H, 16H, 17H, 18H
G20	FOOTBALL	Fot	-
G21	BASEBALL	bAS	6, 7, 8, 9
G22	STEEPLECHASE	Hor	-
G23	ELIMINATION	Eli	3, 4, 5
G24	HORSESHOES	Hsh	15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25
G25	BATTLEGROUND	bAt	Sin, dou, tri, GEen
G26	ADVANCED BATTLEGROUND	Adb	-
G27	PAINTBALL	PbA	Sin, dou, tri

Spellen

G01 301-901

Bij dit spel wordt het aantal punten van iedere dart per beurt (3 worpen per speler) van de (begin-) score (bijv. 301 of 501, enz.) afgetrokken. De speler die het eerst (exact) de 0 bereikt wint het spel. Als u te hoog gooit, is de beurt ongeldig en begint u met de score van vóór de beurt.

Selecteer de opties Double-IN/Double-OUT met de <DOUBLE/MISS>-knop:

OP1: Double-IN: Het spel begint alleen wanneer u een Double-segment heeft geraakt.

OP2: Double-OUT: U moet een Double-segment raken om het spel te beëindigen.

OP3: Double-IN-OUT: U moet een Double-segment raken om het spel zowel te beginnen als te beëindigen.

OP4: MASTER-OUT: U moet een Double- of een Triple-segment raken om het spel te beëindigen.

OP5: Double-IN / MASTER OUT: U moet een Double-segment raken om het spel te beginnen en een Double- of Triple-segment om het spel te beëindigen.

Druk op de <SELECT>-knop om uit de spellen 301-901 te kiezen.

OP6: Standaard: Het spel begint, ongeacht welk segment u heeft geraakt.

G02 CRICKET

Hier speelt u uitsluitend met de getallen 15 tot 20, de bull en de bull's eye. Het doel is om de meeste punten te behalen en de betreffende getallen (segmenten) te sluiten. U werpt drie darts per beurt. Als u erin slaagt om een getal drie maal te raken is het aantal (segment) geopend. Alleen treffers van geopende segmenten leveren punten op. Als uw tegenstander het geopende segment ook driemaal raakt, wordt het weer gesloten en kunt u in dit segment geen punten meer verzamelen.

De Double- en Triple-segmenten tellen als 2 en 3 treffers.

U kunt de segmenten in een willekeurige volgorde openen.

De winnaar is degene die het hoogste aantal punten bereikt en de meeste segmenten sluit. Als u de meeste segmenten heeft gesloten maar minder punten heeft, moet u proberen om de open segmenten te raken voordat de tegenstander de segmenten sluit.

Selecteer de verschillende opties met de <SELECT>-knop.

NO-SCORE-CRICKET

Hier speelt u een variant van cricket waarin u de segmenten met treffers sluit. Bij deze variant worden er geen scores verzameld en wint degene die de meeste segmenten heeft gesloten.

Selecteer deze optie met de <SELECT>-knop.

G03 SCRAM

(voor 2 spelers of 2 teams)

Bij deze variant van cricket tellen alleen de getallen van 15 tot 20, de bull en de bull's eye. U speelt twee ronden. In de eerste ronde probeert speler 1 om de open segmenten te sluiten. Uw tegenstander, speler 2, kan alleen in de open segmenten punten verzamelen.

De eerste ronde eindigt wanneer alle open segmenten zijn gesloten. In ronde 2 probeert uw tegenstander, speler 2, om alle segmenten te sluiten en u probeert om punten te scoren. De speler met de meeste punten heeft gewonnen.

G04 CUT THROAT CRICKET

Bij deze variant van cricket gaat het erom de segmenten te sluiten en zo weinig mogelijk punten te scoren. De speler met het laagste aantal punten heeft gewonnen.

U haalt bij deze variant alleen punten wanneer uw tegenstander segmenten raakt die al zijn gesloten.

Voorbeeld: U sluit segment 20 in de tweede worp, uw tegenstander heeft in de eerste worp de enkele 20 geraakt en in de tweede worp de dubbele 20. Wanneer hij in de derde worp opnieuw een 20-segment raakt, wordt het aantal punten van de derde worp aan de tegenstander toegekend.

G05 ENGLISH CRICKET

(voor slechts 2 spelers)

Bij deze variant van cricket moet u negenmaal de bull en/of de bull's eye raken om de ronde te beëindigen. De bull's eye telt dubbel. Als uw tegenstander de bull en/of de bull's eye mist, worden de bij de worp behaalde punten aan hem toegekend. U kunt in de eerste ronde punten halen, maar uw tegenstander moet ten minste 40 punten bereiken. Wanneer u de bull en/of de bull's eye raakt, wordt er een bull en/of bull's eye van uw tegenstander afgetrokken. U heeft meer tijd om punten te verzamelen. Als uw tegenstander negenmaal de bull en/of de bull's eye treft, is de eerste ronde voorbij en begint de tweede ronde met de rollen omgedraaid.

G06 ADVANCED CRICKET

Deze variant van cricket is voor gevorderde spelers. Hierbij tellen alleen Double- en Triple-segmenten, waarbij de Double-segmenten enkel en de Triple-segmenten dubbel tellen. De bull telt hier slechts één keer en de bull's eye dubbel, net als bij cricket.

G07 SHOOTER

Bij dit spel kiest de computer willekeurig een segment uit. Dit segment wordt bij iedere ronde opnieuw op de display weergegeven. U moet dit segment raken. Single-segmenten tellen enkel, Double-segmenten dubbel, Triple-segmenten driedubbel en de bull vier keer. Als de computer de bull's eye selecteert, telt de bull twee keer en de bull's eye vier keer. De speler met de meeste punten heeft gewonnen.

Selecteer het aantal ronden met de

<SELECT>-knop:

- OP1: 6 ronden
- OP2: 7 ronden
- OP3: 8 ronden
- OP4: 9 ronden
- OP5: 10 ronden
- OP6: 11 ronden
- OP7: 12 ronden

G08 BIG SIX

Bij dit spel is de 6 het eerste spelsegment. Als u de 6 mist, wordt er een leven bij u afgetrokken.

Uw tegenstander probeert nu om de 6 te raken. Als u beiden het doelsegment in de eerste worp raakt, beslist de derde worp over het nieuwe doelsegment.

U heeft gewonnen wanneer uw tegenstander als eerste alle levens heeft verloren.

Selecteer het aantal levens met de

<SELECT>-knop:

- OP1: 3 levens
- OP2: 4 levens
- OP3: 5 levens
- OP4: 6 levens
- OP5: 7 levens

G09 OVERS

Iedere speler werpt driemaal. Als u in de eerste ronde de meeste punten gooit, moet uw tegenstander het aantal punten overtreffen. Zo niet, dan verliest hij een leven. De verliezer is de speler die als eerste alle levens heeft verloren.

Selecteer het aantal levens met de

<SELECT>-knop:

- OP1: 3 levens
- OP2: 4 levens
- OP3: 5 levens
- OP4: 6 levens
- OP5: 7 levens

G10 UNDERS

Bij dit spel wordt het aantal punten 180 gegeven. Iedere speler werpt driemaal. Als u in de eerste ronde de minste punten gooit, moet uw tegenstander minder dan dit aantal punten treffen. Zo niet, dan verliest hij een leven. Bij een misser krijgt u 60 strafpunten.

De verliezer is de speler die als eerste alle levens heeft verloren. Selecteer het aantal levens met de <SELECT>-knop:

- OP1: 3 levens
- OP2: 4 levens
- OP3: 5 levens
- OP4: 6 levens
- OP5: 7 levens

G11 COUNT UP

Bij dit spel is het doel om een bepaald aantal punten te bereiken. Iedere rake worp telt.

De speler die als eerste de vooraf uitgekozen score bereikt of overschrijdt heeft gewonnen.

Selecteer de verschillende opties met de

<SELECT>-knop:

OP1: 300

OP2: 400

OP3: 500

OP4: 600

OP5: 700

OP6: 800

OP7: 900

OP8: 999

G12 HIGH SCORE

Iedere speler mag per beurt drie darts werpen. Het doel van het spel is om het hoogste totaalresultaat te behalen. Wanneer u aan het eind van het aantal gekozen ronden de hoogste totaalscore heeft behaald, bent u de winnaar.

Selecteer het aantal ronden met de

<SELECT>-knop:

OP1: 3 ronden

OP2: 4 ronden

OP3: 5 ronden

OP4: 6 ronden

OP5: 7 ronden

OP6: 8 ronden

OP7: 9 ronden

OP8: 10 ronden

OP9: 11 ronden

OP10: 12 ronden

OP11: 13 ronden

OP12: 14 ronden

G13 ROUND THE CLOCK

Iedere speler moet achtereenvolgens de segmenten 1 tot en met 20 en de bull en/of de bull's eye treffen. U heeft drie worpen per beurt en moet de aangegeven segmenten raken. Wanneer u het segment raakt, wordt het volgende te raken segment weergegeven. U heeft gewonnen wanneer u als eerste alle segmenten heeft geraakt.

Selecteer de opties met de

<SELECT>-knop:

OP1: Het spel begint met segment 1.

OP2: Het spel begint met segment 5.

OP3: Het spel begint met segment 10.

OP4: Het spel begint met segment 15.

Double- en Triple-segmenten tellen éénmaal.

ROUND THE CLOCK Double

Selecteer deze optie met de

<SELECT>-knop; d = double.

Hierbij gelden dezelfde regels als voor het spel ROUND THE CLOCK, behalve dat alleen de Double-segmenten tellen.

Selecteer de opties met de

<SELECT>-knop:

OP1: Het spel begint met segment 1.

OP2: Het spel begint met segment 5.

OP3: Het spel begint met segment 10.

OP4: Het spel begint met segment 15.

ROUND THE CLOCK Triple

Selecteer deze optie met de <SELECT>-knop;

t = triple.

Hierbij gelden dezelfde regels als voor het spel ROUND THE CLOCK, behalve dat alleen de Triple-segmenten tellen.

Selecteer de opties met de

<SELECT>-knop:

OP1: Het spel begint met segment 1.

OP2: Het spel begint met segment 5.

OP3: Het spel begint met segment 10.

OP4: Het spel begint met segment 15.

G14 KILLER

Voor twee of meer spelers. U kiest een getal uit dat u wilt treffen. De leddisplay geeft SEL weer. Dit getal is van u en elke andere speler moet een ander getal kiezen. Wanneer iedere speler een getal heeft uitgekozen, moet u in het door u uitgekozen segment het Double-segment raken om de Killer-status te verkrijgen. Als u een Killer bent, kunt u door segmenten van andere spelers te treffen de spelers in kwestie "afmaken". Deze spelers verliezen daarmee een leven en zijn zelf geen Killer meer. Om de Killer-status terug te krijgen moeten deze spelers het uitgekozen segment in het Double-segment opnieuw treffen. Als u als Killer per ongeluk uw eigen segment raakt, verliest u uw Killer-status en een leven. Wie aan het einde overblijft heeft gewonnen.

Selecteer het aantal levens met de

<SELECT>-knop:

OP1: 3 levens

OP2: 4 levens

OP3: 5 levens

OP4: 6 levens

G15 DOUBLE DOWN

Het doel van het spel is om de meeste punten in de actieve segmenten te behalen. Alle spelers beginnen met 40 punten. U begint het spel met een worp in het segment 15. Wanneer u het segment 15 niet raakt, worden uw punten gehalveerd. Als u de 15 raakt, worden er 15 punten bij uw score opgeteld. De Double- en Triple-treffers tellen als zodanig (dubbel en driedubbel). De volgende ronde begint u in segment 16. De segmenten worden in de volgorde van de tabel gespeeld. De speler met de meeste punten heeft gewonnen.

G16 Forty One

Dit spel speelt u net als het Double Down-spel, maar u moet hier nog een extra ronde spelen. U moet met drie worpen precies 41 punten halen.

G17 ALL FIVES

Het doel van het spel bestaat eruit om in iedere ronde de vooraf ingestelde score van 51, 61, 71, 81 of 91 te verminderen. Om een score te behalen moet de totaalscore in iedere ronde door 5 deelbaar zijn. Als een speler bijvoorbeeld 20 punten haalt in een ronde, is de score 4 ($20/5=4$). Elk resultaat van een beurt dat niet door 5 deelbaar is is ongeldig.

Indien één van de 3 pijlen niets raakt, wordt hij als zonder resultaat beschouwd. De eerste speler die de uitgekozen score bereikt of overschrijdt is winnaar.

Selecteer de te behalen totaalscore met de <SELECT>-knop:

- OP1: 51 punten
- OP2: 61 punten
- OP3: 71 punten
- OP4: 81 punten
- OP5: 91 punten

G18 SHANGHAI

In dit spel dient u in de eerste ronde segment één te raken, in ronde twee het tweede segment, enz., tot aan segment 20 resp. de bull en/of bull's eye. Alleen treffers in de juiste volgorde tellen. Als u een getal mist, haalt u geen punten en gaat u bij de volgende keer met het volgende getal verder.

De speler die de meest punten heeft verzameld wint.

Selecteer de opties met de

<SELECT>-knop:

- OP1: Het spel begint met segment 1.
- OP2: Het spel begint met segment 5.
- OP3: Het spel begint met segment 10.
- OP4: Het spel begint met segment 15.

SUPER SHANGHAI (S)

Dit spel wordt net als het Shanghai-spel gespeeld, behalve dat u de Double- en Triple-segmenten moet raken.

Selecteer de opties met de

<SELECT>-knop:

- OP1: Het spel begint met segment 1.
- OP2: Het spel begint met segment 5.
- OP3: Het spel begint met segment 10.
- OP4: Het spel begint met segment 15.

G19 GOLF

Werp na elkaar in rondes op de doelvelden van de getallen 1 - 18 en raak deze na elkaar (ronde 1 = er wordt geworpen op het doelveld 1, ronde 2 = er wordt geworpen op het doelveld 2 enz.). Het doel van het spel is om per ronde zo weinig mogelijk punten te behalen.

Waardering treffers:

Triple = 1 punt (beste score; de volgende speler in de reeks is automatisch aan de beurt)

Double = 2 punten

Single = 3 punten

Geen treffer in het betreffende doelveld = 5 punten

Per doelveld heeft de speler 3 worpen ter beschikking.

Als u tevreden bent met een geworpen Double in de eerste worp, kunt u daarna de beurt meteen doorgeven aan de volgende speler en krijgt u voor het betreffende doelveld 2 punten.

Als u met uw eerste worp de Single van het betreffende doelveld raakt, krijgt u 3 punten. U kunt nu beslissen of u de beurt wilt doorgeven aan de volgende speler of dat u uw tweede worp wilt claimen.

Wanneer u vervolgens het te raken doelveld mist, stijgt uw score van 3 naar 5 punten.

Verbeter u zich in de tweede worp met een Double, dan daalt uw aantal punten van 3 naar 2 en staat u opnieuw voor de keus om op te houden of met uw derde worp de Triple proberen te raken en uw score te verbeteren (of bij het missen daarvan juist te verslechteren). Als u de uitgekozen score overschrijdt, stopt u met het spel.

De winnaar is degene die als laatste speler overblijft of na 18 doelvelden het geringste aantal punten heeft.

G20 FOOTBALL

Selecteer het speelveld door een worp op het bord of door selectie met de knoppen. Na de selectie wordt de te treffen lijn bepaald. Het uitgekozen segment is het beginpunt, het tegenoverliggende segment is het doel. Voorbeeld: Als u segment 20 heeft uitgekozen, is segment 3 uw doel.

Het speelveld is opgedeeld in 11 segmenten, die u na elkaar dient te treffen.

Volgorde: eerst het Double-20-segment, dan het buitenste Single-20-segment, Triple-20, binnenste Single-20-segment, bull, bull's eye, bull, binnenste Single-3-segment, Triple 3, buitenste Single-3-segment, Double-3-segment. Het te raken segment wordt weergegeven.

G21 BASEBALL

Bij dit spel speelt u negen ronden ("innings"). Iedere speler werpt 3 darts per inning.

Single-segment = één honk

Double-segment = twee honken

Triple-segment = drie honken

Bull en/of bull's eye = homerun (kan alleen met de derde dart geprobeerd worden)

Uw doel is om zo veel mogelijk "runs" per ronde te maken. Op de display worden de afzonderlijke honken weergegeven.

G22 STEEPLECHASE

Dit spel is als een hindernisloop, die in segment 20 begint en éénmaal met de klok mee om het elektronische dartspel gaat. Het einde is bij segment 5, waarna u nog de bull en/of de bull's eye moet raken.

Bij de hindernisloop mag u alleen de binnenste Single-segmenten raken, d.w.z. de segmenten die zich tussen de bull en/of de bull's eye en de Triple-ring bevinden. De segmenten Triple 13, Triple 17, Triple 8 en Triple 5 zijn de hindernissen die u ook moet raken.

G23 ELIMINATION

Bij dit spel moet u met drie worpen het aantal punten van uw tegenstander, die vóór u aan de beurt was, overtreffen.

Als u dat niet lukt, verliest u een leven.

Selecteer het aantal levens met de

<SELECT>-knop:

OP1: 3 levens

OP2: 4 levens

OP3: 5 levens

G24 HORSESHOES

In dit spel worden alleen uw treffers in het 20ste en het 3e segment geteld. De Double- en Triple-segmenten worden ook als binnen het gebied geteld.

Selecteer het aantal punten met de

<SELECT>-knop:

OP1: 15 punten

OP2: 16 punten

OP3: 17 punten

OP4: 18 punten

OP5: 19 punten tot aan OP10: 25 punten

G25 BATTLEGROUND

Bij dit spel neemt u de bovenste helft van het elektronische dartspel en moet u de onderste helft met uw drie worpen raken. De tegenstander neemt de onderste helft en moet de bovenste helft raken. Wie welke helft neemt, beslist u vóór het spel.

U kunt de volgende opties kiezen met de

<SELECT>-knop:

Battleground Double

Alleen de Double-segmenten tellen.

Battleground Triple

Alleen de Triple-segmenten tellen.

Battleground General

U speelt net als het normale Battleground, maar om te beëindigen moet u de bull en/of de bull's eye raken.

Bovenste helft: Segmenten: 11, 14, 9, 12, 5, 20, 1, 18, 4, 13.

Onderste helft: Segmenten: 6, 10, 15, 2, 17, 3, 19, 7, 16, 8.

G26 ADVANCED BATTLEGROUND

Dit spel wordt net als het normale Battleground gespeeld. De Double- en Triple-segmenten zijn hier echter taboe: u mag deze niet treffen. Als u een taboesegment treft, verliest u een leven.

G27 PAINTBALL

Dit spel lijkt op het spel Battleground. Als u de bull's eye tweemaal raakt, verovert u de vlag van de tegenstander. Het doel is om alle segmenten van de tegenstander te vernietigen of de vlag van de tegenstander te veroveren.

Selecteer de opties met de <SELECT>-knop:

Paintball Double

Hier tellen alleen de Double-segmenten en moet de bull's eye driemaal geraakt worden.

Paintball Triple

Hier tellen alleen de Triple-segmenten en moet de bull's eye driemaal geraakt worden.

Probleemoplossing

Geen stroom

Controleer of de netadapter is aangesloten op een stopcontact en of de aansluiting van de netadapter zich in de aansluiting van het dartbord bevindt.

Geen resultaten

Controleer of het spel zich in de modus "Instellingen" of "Pauze" bevindt. Controleer vervolgens of de resultaatvelden of functieknoppen klemmen.

Een klemmend resultaatelment of klemmende functieknoppen

Tijdens het transport of tijdens de normale werking van het dartbord kan het gebeuren dat de resultaatelmenten af en toe klemmen en er geen scores meer worden weergegeven.

Er wordt een waarschuwingssignaal weergegeven en een aanduiding geeft knipperend het klemmende element aan.

Door de dart voorzichtig uit het element te trekken of het element met een lichte druk van de vinger heen en weer te schuiven wordt het element meestal snel bevrijd. Het spel kan daarna worden voortgezet; de telling van de score gaat precies daar door waar hij werd onderbroken.

Verwijderen van afgebroken darpunten

Soft-tips zijn wel veilig in het gebruik, maar ze gaan niet eeuwig mee. Als een punt afbreekt en in het dartbord blijft steken, probeert u om deze er met een geschikte tang voorzichtig uit te trekken. Als een punt zo kort is afgebroken dat hij niet meer uit het dartbord steekt, kan deze ook door de opening in het bord naar binnen worden geschoven. De zachte punt kan de elektronica achter het element niet beschadigen. Voor dit proces bevelen we echter uitdrukkelijk aan om soft-tips van een dart te gebruiken die nog goed zijn. Schuif een kort afgebroken punt nooit met een puntig metalen voorwerp door het dartbord, aan gezien een metalen punt gemakkelijk tot beschadigingen van het bord kan leiden, wanneer deze te diep in het dartbord wordt ingestoken. Hoe zwaarder de dart, des te groter is het gevaar dat de punt afbreekt.

Stroomschommelingen of elektromagnetische storingen

In extreme situaties, wanneer er enorme elektromagnetische storende impulsen aanwezig zijn, kan de elektronica uitvallen of gebrekkige resultaten leveren.

Voorbeelden:

Bij zwaar onweer, extreme stroomschommelingen, gebrek aan spanning of wanneer het dartspel zich te dicht bij een elektromotor of een magnetron bevindt.

Om een normale werking te hervatten moet de stekker meerdere seconden worden losgekoppeld en vervolgens weer worden ingestoken. Daarbij dient u er natuurlijk voor te zorgen dat de oorzaak van de storing ondertussen is weggenomen.

Opslag, reiniging

BELANGRIJK! Trek de netstekker uit het stopcontact voordat u het artikel reinigt. Reinig het dartbord alleen met een vochtige doek! De netadapter mag niet met vochtigheid in aanraking komen!

Bij frequent gebruik van het artikel komt het hoofdzakelijk aan de voorkant tot vervuiling door aanrakingen met de vingers.

Maak de voorkant, de knoppen en het scherm met een vochtige doek schoon.

Als oplosmiddel bevelen we water met een beetje afwasmiddel aan. Veeg daarna met een droge, zachte doek af. Als u het dartbord voor een langere tijd niet gebruikt, kunt u het artikel beter met een doek bedekken om het tegen stof te beschermen. Bewaar het artikel wanneer u dit niet gebruikt altijd droog en schoon op kamertemperatuur.

BELANGRIJK! Reinig nooit met agressieve reinigingsmiddelen.

Afvalverwerking



Gooi uw afgedankte artikel ter bescherming van het milieu niet bij het huisafval, maar breng het naar een erkende afvalinzamelaar. U kunt bij uw gemeente informeren naar inzamelpunten en hun openingstijden. Geef verpakkingsmaterialen zoals foliezakjes niet aan kinderen. Berg het verpakkingsmateriaal buiten bereik van kinderen op.



Voer het artikel en de verpakking op een milieuvriendelijke manier af.



Neem de markering van verpakkingsmaterialen voor de afvalscheiding in acht. Deze zijn gemarkeerd met afkortingen (a) en nummers (b) met de volgende betekenis: 1 - 7: kunststof-fen/20 - 22: papier en karton/80 - 98: composietmaterialen.

Het artikel en de verpakkingsmaterialen zijn recyclebaar; voer ze gescheiden af voor een betere afvalbehandeling. Het Triman-logo is alleen van toepassing voor Frankrijk. Informatie over de mogelijkheden om het afgedankte artikel af te voeren, wordt verstrekt door de gemeentelijke overheid.

Opmerkingen over garantie en serviceafhandeling

Het product is geproduceerd met grote zorg en onder voortdurende controle. U ontvangt een garantie van drie jaar op dit product, vanaf de datum van aankoop. Bewaar alstublieft uw aankoopbewijs. De garantie geldt alleen voor materiaal- en fabricagefouten en vervalt bij foutief of oneigenlijk gebruik. Uw wettelijke rechten, met name het garantierecht, worden niet beïnvloed door deze garantie.

In geval van reclamaties dient u zich aan de beneden genoemde service-hotline te wenden of zich per e-mail met ons in verbinding te zetten. Onze servicemedewerkers zullen de verdere handelwijze zo snel mogelijk met u afspreken. Wij zullen u in ieder geval persoonlijk te woord staan. De garantieperiode wordt na eventuele reparaties en op basis van de garantie, wettelijke garantie of coulance niet verlengd.

Dit geldt ook voor vervangen en gerepareerde delen. Na afloop van de garantieperiode dienen eventuele reparaties te worden betaald.

IAN: 338489_2001

BE Service België

Tel.: 070 270 171

(0,15 EUR/Min.)

E-Mail: deltasport@lidl.be

NL Service Nederland

Tel.: 0900 0400223

(0,10 EUR/Min.)

E-Mail: deltasport@lidl.nl

Gratulujemy!

Decydując się na ten produkt, otrzymując Państwo towar wysokiej jakości. Należy zapoznać się z produktem przed jego pierwszym użyciem.

 Należy uważnie przeczytać następującą instrukcja gry i obsługi.

Produkt ten należy użytkować wyłącznie w opisany sposób oraz zgodnie ze wskazanym przeznaczeniem. Niniejszą Instrukcja gry i obsługi należy przechowywać w bezpiecznym miejscu. Przekazując produkt innej osobie, należy upewnić się, że otrzyma ona także całą dokumentację dotyczącą produktu.

Zakres dostawy

- 1 x elektroniczna gra w darta (z dwoma nóżkami)
- 12 x trzonek (po 3 w kolorze niebieskim, zielonym, czerwonym i czarnym)
- 12 x uchwyt
- 12 x lotka (po 3 w kolorze niebieskim/białym, zielonym/białym, czerwonym/białym i czarnym/białym)
- 112 x soft tip (końcówki)
- 1 x zasilacz
- 4 x wkręt i kołek
- 1 x linia rzutów
- 1 x szablon wiercenia
- 1 x instrukcja gry i obsługi

Dane techniczne

Elektroniczna tarcza do gry w rzutki

Model: DS-5478/DS-5479

Wymiary: ok. 420 x 517 x 26 mm

(szer. x wys. x gł.)

Zasilanie: 9 V $\equiv$ 500 mA

 = klasa ochrony III

Zasilacz

Model: UE: GQ06-090050-ZG

Model: Wielka Brytania:

GQ06-090050-AB

Wejście:

100-240 V $\sim$ 50/60 Hz 0,3 A Max

Wyjście: 9 V $\equiv$ 500 mA

 = Klasa ochrony II

$\equiv$ Symbol napięcia stałego

$\sim$ Symbol napięcia przemiennego

 Bieguny wtyku rurkowego

 Data produkcji (miesiąc/rok):
07/2020

Użytkowanie zgodne z przeznaczeniem

Ten produkt jest sprzętem sportowym i nie nadaje się dla dzieci poniżej 14 lat!

Produkt zawiera drobne elementy, które mogą zostać połknięte przez dzieci, a jako urządzenie sportowe wymaga dokładności, koncentracji i wysokiego poziomu umiejętności motorycznych.

Produkt ten jest przeznaczony tylko do prywatnego użytku w pomieszczeniach, a nie do użytku komercyjnego lub na zewnątrz.

Ten produkt jest przeznaczony tylko do używania rzutek z miękką końcówką (soft tip).

Używanie rzutek ze stalową końcówką powoduje nieodwracalne uszkodzenia.

Usuń folię ochronną z tarczy.

Wskazówki bezpieczeństwa

Niebezpieczeństwo odniesienia obrażeń!

- Ten produkt nie jest przeznaczony do użytku przez osoby (w tym dzieci) z ograniczoną sprawnością fizyczną, sensoryczną lub umysłową bądź nieposiadające doświadczenia i/lub wiedzy, chyba że są nadzorowane przez osobę odpowiedzialną za ich bezpieczeństwo lub otrzymały instrukcje dotyczące użytkowania produktu.
- Należy nadzorować dzieci, aby upewnić się, że nie bawią się produktem.
- Nie rzucaj rzutkami w ludzi lub zwierzęta.
- Upewnij się, że produkt podczas użytkowania znajduje się w miejscu niedostępnym dla ludzi.
- Nie mocować na drzwiach!
- W żadnym wypadku nie wolno używać metalowych końcówek!

Zapobieganie szkodom materialnym!

- Używaj tylko odpowiednich końcówek zamiennych, aby zapobiec odskakiwaniu rzutek z tarczy. Nie zaleca się długich końcówek do elektronicznej tarczy na rzutki. Szybko się wyginają lub łatwo odrywają (usuwanie uszkodzonych końcówek z tarczy – Rozwiązywanie problemów).

- Nie wystawiaj produktu na działanie ekstremalnych warunków pogodowych lub temperatur.
- Chroń artykuł przed wilgocią. Elektronika może zostać uszkodzona.

Wskazówki bezpieczeństwa zasilacza

UWAGA!

Ważne uwagi dotyczące korzystania z zasilacza sieciowego!

Uwaga: urządzenie nagrzewa się podczas normalnej pracy.

- Używaj zasilacza tylko z tarczą DS-5478/DS-5479.
- Należy używać wyłącznie zasilacza załączonego w zestawie!
- W przypadku uszkodzenia należy używać wyłącznie oryginalnych części zamiennych!
- Przed odłączeniem zasilacza od tarczy należy najpierw odłączyć zasilacz z sieci.
- Zasilacz sieciowy jest przeznaczony wyłącznie do użytku w pomieszczeniach. Trzymaj zasilacz z dala od wilgoci.
- Przestań używać zasilacza sieciowego, jeśli obudowa lub przewód doprowadzający do produktu są uszkodzone.
- Odłącz produkt od sieci, jeśli nie zamierzasz go używać przez dłuższy czas.
- Przewód wyjściowy nie może być zwarty.

- Zewnętrzny przewód przyłączeniowy tego transformatora nie może być wymieniany; jeśli przewód jest uszkodzony, należy zutylizować transformator.

Instrukcja montażu

Montaż tarczy do gry w rzutki (rys. B i C)

1. Wybierz odpowiednią lokalizację z ok. 3 m wolnej przestrzeni.
2. „Linia rzutu” znajduje się 2,37 m od tarczy. Przymocuj tarczę do ściany w taki sposób, aby środek tarczy znajdował się na wysokości 1,73 m nad podłogą.
3. Za pomocą ołówka zaznacz odpowiednie otwory, korzystając z dołączonego szablonu do wiercenia. Oznaczenia „+” pokazują miejsca wyposażenia do zawieszenia tarczy. Oznaczenia symbolami „O” pokazują otwory tarczy do trwałego mocowania na ścianie.
4. Zamocuj tarczę za pomocą wyposażenia do zawieszania (13) (3 wkręty) albo poprzez stały montaż na ścianie (12) (4 wkręty). Krzyżyk w środku szablonu wyznacza środek tarczy. Następnie zamontuj tarczę za pomocą załączonych wkrętów i kołków.

Montaż rzutek (rys. D)

Przykręć końcówkę i trzonek do uchwytu, jak pokazano na rysunku, i włóż złożoną lotkę do poprzecznych szczelin.

Wskazówka: Zwróć uwagę, aby grot po spłaszczonej stronie lotki był odpowiednio mocno dokręcony.

Montaż nóżek (rys. E)

Tarczę do gry w rzutki można również postawić na odpowiednim podłożu, używając do tego dwóch nóżek (14). Obie nóżki (14) umieszczone są z tyłu tarczy do gry w rzutki.

Należy pamiętać, że ustawienie tarczy do gry w rzutki na nóżkach może mieć negatywny wpływ na grę. Po postawieniu tarczy do gry w rzutki stoi pochylona i nie ma możliwości jej optymalnego ustawienia.

1. Wyjmij nóżki (14) z uchwytu umieszczonego z tyłu tarczy do gry w rzutki.
2. Przymocuj nóżki (14) od spodu tarczy do gry w rzutki w sposób przedstawiony na rys. E.

Nazwa i funkcja części (rys. A i C)

- 1 Pojedyncza/single: Liczba punktów zgodnie ze wskazaniem
- 2 Podwójna/double: Liczba punktów x 2
- 3 Potrójna/triple: Liczba punktów x 3
- 4 Bull: Krąg zewnętrzny liczy 25 punktów; pole Bull's Eye liczy 50 punktów
- 5 Krąg początkowy: Obrzeża, bez punktu
- 6 Głośnik
- 7 Gniazdo przyłączeniowe do zasilacza sieciowego
- 8 4 wyświetlacze LED
- 9 Przyciski funkcyjne
- 10 Lista gier
- 11 Uchwyt na rzutki
- 12 Odwiertny
- 13 Wyposażenie do zawieszania (z tyłu)

Obsługa tarczy do gry w rzutki

Włączanie i wyłączanie

Produkt jest wyposażony w automatyczne wyłączenie. Aby włączyć urządzenie, podłącz zasilacz do tarczy i gniazda zasilania. Jeśli produkt nie jest używany przez więcej niż 10 minut, wyświetlacze i systemy automatycznie wyłączają się (tryb czuwania). Dopóki zasilacz sieciowy pozostaje podłączony, produkt „pamięta” ostatnio zapisaną grę. Po naciśnięciu dowolnego przycisku funkcyjnego produkt włącza się ponownie.

W celu całkowitego wyłączenia produktu odłączyć wtyczkę zasilania.

Przyciski funkcyjne (rys. A)

POWER

Naciśnij przycisk POWER, aby uruchamiać i zatrzymywać działanie produktu.

GAME

Naciśnij przycisk GAME, aby wybrać grę. Ekran wyników pokazuje numer gry w lewym górnym rogu, nazwę gry w prawym górnym rogu, opcje gry w lewym dolnym rogu i liczbę graczy w prawym dolnym rogu.

Wskazówka: naciśnij raz GAME w trakcie gry, aby przerwać grę i zacząć od nowa.

SELECT

Naciśnij przycisk SELECT, aby wybierać opcje dla wszystkich graczy w grze.

Wskazówka: skróty dla opcji są wyświetlane w lewym dolnym rogu wyświetlacza.

PLAYER

Naciśnij przycisk PLAYER, aby wybrać liczbę graczy przed rozpoczęciem gry. Możesz grać od 1 do 16 graczy lub w drużynach (2–2 do 8–8).

Podczas gry, naciśnięcie przycisku PLAYER wyświetla wynik pierwszych czterech graczy.

Przytrzymaj przycisk PLAYER, aby zobaczyć wynik innych graczy.

Wskazówka: liczba graczy na wyświetlaczach LED jest wskazywana przez odpowiednie lampki.

DOUBLE/MISS

Naciśnij przycisk DOUBLE/MISS, aby ustawić funkcję Double In lub Double Out w grze G01.

Pojedyncze naciśnięcie: Double In,

Podwójne naciśnięcie: Double Out (czerwona lampka na lewej tablicy wyników, 10),

Trzykrotne naciśnięcie: z Double In, Double Out,

Czterokrotne naciśnięcie: Master Out,

Pięciokrotne naciśnięcie: Double In/Master Out,

Sześciokrotne naciśnięcie: wszystko odznaczony – brak lampek LED.

Naciśnij przycisk DOUBLE/MISS po rzucie, aby zmniejszyć liczbę rzutek, jeśli tarcza nie zostanie trafiona.

SOUND

Ustawienia fabryczne: Głośność DŹWIĘKU 4.

Naciśnij przycisk SOUND, aby wybrać jeden z 7 poziomów głośności lub wyłączyć głośność.

START/HOLD

Naciśnij przycisk START/HOLD, aby rozpocząć grę lub przejść do następnego gracza podczas gry.

CYBER MATCH

Naciśnij przycisk CYBER MATCH, aby rozpocząć grę przeciwko wirtualnemu przeciwnikowi. Kilkakrotnie naciskając przycisk, ustawiasz trudność gry wirtualnego przeciwnika (C1 = najtrudniejszy przeciwnik – C5 = najłatwiejszy przeciwnik).

Wskazówka: po wykonaniu rzutu możesz skasować ostatni rzut i powtórzyć go, naciskając przycisk CYBER MATCH.

DARTOUT/SCORE

Naciśnij przycisk DARTOUT/SCORE, aby uzyskać polecenie rzutu elektronicznego w grach 301, 401, 501 itd., w przypadku wyniku 160 lub niższego. Podwójne i potrójne rzuty są oznaczone 2 i 3 kreskami.

Wskazówka: przytrzymanie przycisku w trakcie gry wyświetla pozostałe życia graczy, o ile grasz na życia.

BOUNCE OUT

Jeśli naciśniesz ten PRZYCISK podczas gry, zostanie cofnięty ostatni rzut. Nie wolno powtarzać rzutu.

RESET

Naciśnij przycisk RESET, aby zresetować wszystkie ustawienia i punkty zebrane w grze.

Wskazówka: głośność jest domyślnie resetowana do poziomu 4.

GAME GUARD

Użyj przycisku GAME GUARD, aby zablokować przyciski podczas gry. Dioda LED „strażnik gry” świeci jako wskazówka.

HANDICAP

Ten przycisk pozwala ustawić różne poziomy trudności dla różnych graczy przed rozpoczęciem gry.

Najpierw naciśnij przycisk <PLAYER> i wybierz gracza 1. Naciśnij klawisz <HANDICAP> i ustaw poziom trudności dla gracza 1.

1. Naciśnij przycisk <PLAYER> i wybierz gracza 2. Ustaw poziom trudności dla gracza 2. Należy ustawić tyle poziomów trudności, ilu jest graczy. Naciśnij przycisk START/HOLD, aby rozpocząć grę.

Wskazówka: przed rozpoczęciem gry poszczególne poziomy trudności są wyświetlane na wyświetlaczach LED.

Ustawienia i przebieg gry

Ustaw przebieg gry w następujący sposób:

1. Użyj przycisku <GAME>, aby wybrać grę.

2. Naciśnij przycisk <PLAYER>, aby wybrać liczbę graczy (od 1 do 16 graczy).

Wskazówka: jeśli naciśniesz przycisk <CYBERMATCH>, grasz przeciwko komputerowi.

3. Użyj przycisku <HANDICAP>, aby ustawić poziom trudności dla każdego gracza.

4. Naciśnij przycisk <DOUBLE/MISS> w grach 301-901, aby wybrać więcej opcji.

5. Naciśnij przycisk <START/HOLD>, aby rozpocząć grę.

Przebieg gry:

1. Każdy gracz rzuca 3 rzutkami na rundę.

Po trzeciej rzutce rozlega się sygnał dźwiękowy, a wyświetlacz miga.

2. Ostrożnie zdejmij rzutki z tarczy.

Wskazówka: najprostszym sposobem na zdejmowanie rzutek z tarczy jest wyciąganie ich w prawo z lekkim ruchem obrotowym.

3. Po naciśnięciu przycisku <START/HOLD> przypada kolejka następnego gracza.

Wybór gier i lista opcji gry

W tabeli przedstawiono dostępne gry wraz z numerem, nazwą, skrótem oraz możliwościami wyboru.

Nr	Nazwa	Skrót	SELECT (OP 1 do mak. 12)
G01	301-901	Std	301, 401, 501, 601, 701, 801, 901
G02	CRICKET	Cri	Std/nc
G03	SCRAM	Scr	-
G04	CUT THROAT CRICKET	Cut	Cri
G05	ENGLISH CRICKET	EnG	-
G06	ADVANCED CRICKET	ACr	-
G07	SHOOTER	Sho	6, 7, 8, 9, 10, 11, 12
G08	BIG SIX	bSi	3, 4, 5, 6, 7
G09	OVERS	Our	3, 4, 5, 6, 7
G10	UNDERS	Und	3, 4, 5, 6, 7
G11	COUNT UP	CUP	300, 400, 500, 600, 700, 800, 900, 999
G12	HIGH SCORE	HSC	3r, 4r, 5r, 6r, 7r, 8r, 9r, 10r, 11r, 12r, 13r, 14r
G13	ROUND THE CLOCK	ron	r01, r05, r10, r15, d01, d05, d10, d15, t01, t05, t10, t15
G14	KILLER	HiL	3, 4, 5, 6,
G15	DOUBLE DOWN	don	-
G16	DOUBLE DOWN 41	F41	-
G17	ALL FIVES	ALL	51, 61, 71, 81, 91,
G18	SHANGHAI	Shi	01, 05, 10, 15, S01, S05, S10, S15
G19	GOLF	GoL	09H, 10H, 11H, 12H, 13H, 14H, 15H, 16H, 17H, 18H
G20	FOOTBALL	Fot	-
G21	BASEBALL	bAS	6, 7, 8, 9
G22	STEEPLECHASE	Hor	-
G23	ELIMINATION	Eli	3, 4, 5
G24	HORSESHOES	Hsh	15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25
G25	BATTLEGROUND	bAt	Sin, dou, tri, GEu
G26	ADVANCED BATTLEGROUND	Adb	-
G27	PAINTBALL	PbA	Sin, dou, tri

Gry

G01 301-901

W tej grze odejmuje się wynik każdej rzutki na rundę (3 rzuty na gracza) z (początkowego) stanu gry (np. 301 lub 501 itd.). Gracz, który pierwszy osiągnie 0 (i to dokładnie), wygrywa grę. Jeśli chybisz, runda nie jest punktowana i zaczynasz od wyniku z poprzedniej rundy. Wybierz opcje Double IN/Double OUT za pomocą przycisku <DOUBLE/MISS>:

OP1: Double IN – gra nie rozpocznie się, dopóki nie trafisz w podwójny segment.

OP2: Double OUT – musisz trafić podwójny segment, aby zakończyć grę.

OP3: Double IN-OUT – musisz trafić podwójny segment, aby rozpocząć i zakończyć grę.

OP4: MASTER OUT – musisz trafić podwójny albo potrójny segment, aby zakończyć grę.

OP5: Double IN/MASTER OUT – najpierw musisz trafić podwójny segment, aby rozpocząć grę, a także podwójny lub potrójny segment, aby zakończyć grę.

Naciśnij przycisk <SELECT>, aby wybierać pomiędzy grami 301-901.

OP6: Standard – rozpoczyna się gra bez względu na to, który segment trafisz.

G02 CRICKET

Tutaj grasz wyłącznie z liczbami od 15 do 20, z Bullem i Bulls Eye. Celem jest zdobycie jak największej liczby punktów i zamknięcie odpowiednich numerów (segmentów). Rzucasz po trzy rzutki na rundę. Jeśli uda się trafić trzykrotnie, liczba (segment) zostaje otwarta. Tylko trafienia na otwartym segmencie dają punkty. Jeśli przeciwnik trafi trzy razy w otwarty segment, zostanie on ponownie zamknięty i nie będzie już można zbierać punktów w tym segmencie. Podwójne i potrójne segmenty liczą się jako 2 i 3 trafienia.

Możesz otwierać segmenty w dowolnej kolejności.

Zwycięzcą zostaje ten, kto osiąga najwyższy wynik i zamyka większość segmentów.

Jeśli masz większość segmentów zamkniętych, ale mniej punktów, musisz spróbować trafić w otwarte segmenty, zanim przeciwnik je zamknie.

Wybieraj różne opcje za pomocą przycisku <SELECT>.

NO-SCORE-CRICKET

Tutaj grasz w wariacie krykieta, w którym zamykasz segmenty przez trafienia. Punkty nie są zbierane w tym wariacie i wygrywa ten, kto zamknął najwięcej segmentów.

Wybieraj różne opcje za pomocą przycisku <SELECT>.

G03 SCRAM

(dla 2 graczy lub 2 drużyn)

W tym wariacie krykieta liczą się tylko liczby od 15 do 20, Bull i Bulls Eye.

Grasz dwie rundy. W pierwszej rundzie Gracz 1 próbuje zamknąć otwarte segmenty. Twój przeciwnik, Gracz 2, może zdobywać punkty tylko w otwartych segmentach.

Pierwsza runda kończy się, gdy wszystkie otwarte segmenty zostaną zamknięte. W rundzie drugiej Twój przeciwnik, Gracz 2, próbuje zamknąć wszystkie segmenty i zdobywać punkty. Wygrywa gracz z największą liczbą punktów.

G04 CUT THROAT CRICKET

Ten wariant krykieta polega na zamykaniu segmentów i zdobyciu jak najmniejszej liczby punktów. Wygrywa gracz z najniższą liczbą punktów.

W tym wariacie otrzymujesz punkty tylko wówczas, gdy Twój przeciwnik trafi w już zamknięte segmenty.

Przykład: zamykasz segment 20 w drugim rzucie, przeciwnik trafia zwykłą 20 w pierwszym rzucie, a w drugim rzucie podwójną 20. Jeśli ponownie trafi segment 20 w trzecim rzucie, liczba punktów trzeciego rzutu zostaje doliczona przeciwnikowi.

G05 ENGLISH CRICKET

(tylko dla 2 graczy)

W tym wariacie krykieta musisz dziewięć razy trafić Bull i/lub Bulls Eye, aby ukończyć rundę.

Bulls Eye liczy się dwa razy. Jeśli Twój przeciwnik nie trafi w Bull i/lub Bulls Eye, zostaną mu doliczone punkty zdobyte podczas rzutu. Możesz zdobywać punkty w pierwszej rundzie, ale on musi zdobyć co najmniej 40 punktów. Jeśli trafisz Bull i/lub Bulls Eye, Twojemu przeciwnikowi odlicza się Bull i/lub Bulls Eye. Masz więcej czasu na zdobywanie punktów. Jeśli Twój przeciwnik trafi dziewięć razy Bull i/lub Bulls Eye, pierwsza runda się kończy, a druga runda rozpoczyna się odwróconymi rolami.

G06 ADVANCED CRICKET

Ten wariant krykieta przeznaczony jest dla zaawansowanych graczy. Liczą się tu tylko podwójne i potrójne segmenty, przy czym podwójne segmenty liczą się normalnie, a potrójne są podwajane. Bull liczony jest normalnie, a Bulls Eye liczy się podwójnie, tak jak w krykiecie.

G07 SHOOTER

W tej grze komputer losowo wybiera segment, który jest wyświetlany na wyświetlaczu przed każdą rundą. Musisz trafić ten właśnie segment. Pojedyncze segmenty liczą się normalnie, podwójne segmenty – podwójnie, potrójne – potrójnie, a bull – czterokrotnie. Jeśli komputer wylosuje Bulls Eye, wówczas Bull będzie liczył podwójnie, a Bulls Eye czterokrotnie. Wygrywa gracz z największą liczbą punktów.

Wybieraj liczbę rund za pomocą przycisku <SELECT>:

- OP1: 6 rund
- OP2: 7 rund
- OP3: 8 rund
- OP4: 9 rund
- OP5: 10 rund
- OP6: 11 rund
- OP7: 12 rund

G08 BIG SIX

W tej grze pierwszym segmentem docelowym jest 6. Jeśli nie trafisz 6, tracisz życie. Teraz Twój przeciwnik próbuje trafić 6. Jeśli trafisz w segment docelowy w pierwszych dwóch rzutach, trzeci rzut decyduje o nowym segmencie docelowym.

Wygrywasz, gdy Twój przeciwnik jako pierwszy straci wszystkie życia.

Wybieraj liczbę żyć za pomocą przycisku <SELECT>:

- OP1: 3 życia
- OP2: 4 życia
- OP3: 5 żyć
- OP4: 6 żyć
- OP5: 7 żyć

G09 OVERS

Każdy gracz rzuca trzy razy. Jeśli zdobędziesz więcej punktów w pierwszej rundzie, Twój przeciwnik musi przebić ten wynik. W przeciwnym razie traci życie. Przegrywa gracz, który jako pierwszy utraci wszystkie życia.

Wybieraj liczbę żyć za pomocą przycisku <SELECT>:

- OP1: 3 życia
- OP2: 4 życia
- OP3: 5 żyć
- OP4: 6 żyć
- OP5: 7 żyć

G10 UNDERS

W tej grze wyznaczono próg 180 punktów. Każdy gracz rzuca trzy razy. Jeśli zdobędziesz najmniej punktów w pierwszej rundzie, Twój przeciwnik musi zdobyć jeszcze mniej. W przeciwnym razie traci życie. Jeśli chybisz, otrzymujesz 60 punktów karnych.

Przegrywa gracz, który jako pierwszy utraci wszystkie życia.

Wybieraj liczbę żyć za pomocą przycisku <SELECT>:

- OP1: 3 życia
- OP2: 4 życia
- OP3: 5 żyć
- OP4: 6 żyć
- OP5: 7 żyć

G11 COUNT UP

W tej grze Twoim celem jest osiągnięcie określonego wyniku. Liczony jest każdy trafiony rzut.

Wygrywa gracz, który jako pierwszy osiągnie lub przekroczy uprzednio wyznaczoną liczbę punktów.

Wybieraj docelową liczbę punktów za pomocą przycisku <SELECT>.

OP1: 300
OP2: 400
OP3: 500
OP4: 600
OP5: 700
OP6: 800
OP7: 900
OP8: 999

G12 HIGH SCORE

Każdy gracz może rzucać trzema rzutkami w każdej rundzie. Celem tej gry jest uzyskanie najwyższego ogólnego wyniku. Wygrywasz, jeśli po zakończeniu wyznaczonej liczby rund osiągniesz najwyższą liczbę punktów.

Wybieraj liczbę rund za pomocą przycisku <SELECT>:

OP1: 3 rundy
OP2: 4 rundy
OP3: 5 rund
OP4: 6 rund
OP5: 7 rund
OP6: 8 rund
OP7: 9 rund
OP8: 10 rund
OP9: 11 rund
OP10: 12 rund
OP11: 13 rund
OP12: 14 rund

G13 ROUND THE CLOCK

Każdy gracz musi kolejno trafiać w segmenty od 1 do 20 oraz w Bull i/lub Bulls Eye. Masz trzy rzuty na rundę i musisz trafiać w wyświetlane segmenty. Po trafieniu w segment wyświetlany jest następny segment, który należy trafić. Wygrywasz, gdy jako pierwszy trafisz wszystkie segmenty.

Wybieraj opcje za pomocą przycisku

<SELECT>:

OP1: Gra rozpoczyna się w segmencie 1.
OP2: Gra rozpoczyna się w segmencie 5.
OP3: Gra rozpoczyna się w segmencie 10.
OP4: Gra rozpoczyna się w segmencie 15.

Podwójne i potrójne segmenty liczą się normalnie.

ROUND THE CLOCK Double

Wybierz d = podwójny dla tej gry za pomocą przycisku <SELECT>.

Obowiązują tu takie same zasady jak w grze ROUND THE CLOCK, ale liczą się tylko podwójne segmenty.

Wybieraj opcje za pomocą przycisku <SELECT>:

OP1: Gra rozpoczyna się w segmencie 1.
OP2: Gra rozpoczyna się w segmencie 5.
OP3: Gra rozpoczyna się w segmencie 10.
OP4: Gra rozpoczyna się w segmencie 15.

ROUND THE CLOCK Triple

Wybierz t = potrójny dla tej gry za pomocą przycisku <SELECT>.

Obowiązują tu takie same zasady jak w grze ROUND THE CLOCK, ale liczą się tylko potrójne segmenty.

Wybieraj opcje za pomocą przycisku <SELECT>:

OP1: Gra rozpoczyna się w segmencie 1.
OP2: Gra rozpoczyna się w segmencie 5.
OP3: Gra rozpoczyna się w segmencie 10.
OP4: Gra rozpoczyna się w segmencie 15.

G14 KILLER

Dla dwóch lub więcej graczy. Wybierz liczbę, którą chcesz trafić. Wyświetlacz LED wskazuje symbol SEL. Jest to Twój numer i wszyscy gracze muszą wybierać inne numery. Gdy każdy gracz wybierze numer, musi trafić w podwójny segment w wybranym przez siebie segmencie, aby uzyskać status killera. Jeśli jesteś killerm, możesz „zabijać” innych graczy, trafiając w ich segmenty. Traci on wówczas życie i sam nie może już być killerm. Aby odzyskać status killera, gracz musi ponownie trafić w wybrany podwójny segment. Jeśli jako killer przypadkowo trafisz we własny segment, tracisz status killera i życie. Wygrywa ten gracz, który wytrwa do końca.

Wybieraj liczbę żyć za pomocą przycisku <SELECT>:

OP1: 3 życia
OP2: 4 życia
OP3: 5 żyć
OP4: 6 żyć

G15 DOUBLE DOWN

Celem gry jest zdobycie jak największej liczby punktów w aktywnych segmentach. Wszyscy gracze zaczynają z liczbą 40 punktów. Gra rozpoczyna się od rzutu w segment 15.

Jeśli nie trafisz w segment 15, liczba Twoich punktów zostanie zmniejszona o połowę. 15 punktów zostanie dodanych do Twojego wyniku, gdy trafisz w segment 15. Liczą się podwójne i potrójne trafienia. Kolejna runda rozpoczyna się w segmencie 16. Segmenty są odtwarzane w kolejności tabeli. Wygrywa gracz z najwyższą liczbą punktów.

G16 Forty One

Ta gra jest rozgrywana tak jak Double Down z wyjątkiem tego, że grasz tutaj jedną dodatkową rundę. Musisz uzyskać dokładnie 41 punktów za trzy rzuty.

G17 ALL FIVES

Celem gry jest pomniejszanie w każdej rundzie wstępnie ustawionego wyniku 51, 61, 71, 81 lub 91. Aby osiągnąć wynik, ogólna suma punktów za każdą rundę musi być podzielna przez 5. Na przykład, jeśli gracz zdobędzie 20 punktów w jednej rundzie, wynik wynosi 4 ($20 \div 5 = 4$). Każdy wynik rundy niepodzielny przez 5 nie liczy się.

Jeśli któraś z 3 lotek nie trafi, nie liczy się.

Wygrywa gracz, który jako pierwszy osiągnie lub przekroczy uprzednio wybrany wynik.

Wybieraj docelową, całkowitą liczbę punktów za pomocą przycisku <SELECT>:

OP1: 51 punktów

OP2: 61 punktów

OP3: 71 punktów

OP4: 81 punktów

OP5: 91 punktów

G18 SHANGHAI

W tej grze musisz trafić w pierwszy segment w pierwszej rundzie, drugi segment – w drugiej rundzie i tak dalej, aż do segmentu 20 lub Bull i/lub Bulls Eye. Liczą się tylko trafienia w prawidłowej kolejności.

W przypadku pominięcia numeru nie ma punktów, a następny rzut będzie kontynuowany z kolejno przypadającym numerem. Wygrywa gracz, który zdobędzie najwięcej punktów.

Wybieraj opcje gry za pomocą przycisku <SELECT>:

OP1: Gra rozpoczyna się w segmencie 1.

OP2: Gra rozpoczyna się w segmencie 5.

OP3: Gra rozpoczyna się w segmencie 10.

OP4: Gra rozpoczyna się w segmencie 15.

SUPER SHANGHAI (S)

Ta gra jest rozgrywana jak gra Shanghai, z tym że musisz trafić w podwójne i potrójne segmenty.

Wybieraj opcje gry za pomocą przycisku <SELECT>:

OP1: Gra rozpoczyna się w segmencie 1.

OP2: Gra rozpoczyna się w segmencie 5.

OP3: Gra rozpoczyna się w segmencie 10.

OP4: Gra rozpoczyna się w segmencie 15.

G19 GOLF

Rzucaj kolejno w pola docelowych liczb od 1 do 18 i kolejno w nie trafiaj (runda 1 = należy rzucać na docelowe pole liczby 1, runda 2 = należy rzucać na docelowe pole liczby 2 itd.). Celem gry jest uzyskanie jak najmniejszej liczby punktów w rundzie.

Punktowanie trafień:

Triple = 1 punkt (najlepszy wynik, automatycznie następuje kolejka następnego gracza)

Double = 2 punkty

Single = 3 punkty

Brak trafienia w danym polu docelowym = 5 punktów

Gracz ma 3 rzuty do każdego pola docelowego.

Jeśli uda Ci się trafić Double w pierwszym rzucie, możesz natychmiast przekazać kolejkę następnemu graczowi i otrzymać 2 punkty za odpowiednie pole docelowe.

Jeśli uda Ci się trafić Single w odpowiednim polu w pierwszym rzucie, otrzymujesz 3 punkty. Możesz teraz zdecydować o przekazaniu kolejki następnemu graczowi lub oddaniu drugiego rzutu.

Jeśli nie trafisz pola docelowego, Twój wynik wzrasta z 3 do 5 punktów. Jeśli poprawisz się w drugim rzucie i trafisz podwójny segment, Twój wynik spada z 3 do 2 i ponownie stajesz przed wyborem przekazania kolejki lub oddania trzeciego rzutu i uzyskania możliwości trafienia potrójnego (lub ponownego pogorszenia wyniku). Jeśli przekroczysz wybrany poziom punktów, odpadasz z gry.

Wygrywa osoba, która pozostaje ostatnim graczem lub ma najniższy wynik po 18 docelowych polach.

G20 FOOTBALL

Wybierz pole gry albo rzucając do tarczy, albo za pomocą przycisku. Po wyborze ustalana jest linia do trafień. Wybrany segment jest punktem początkowym, a przeciwny segment celem. Przykład: jeśli wybrałeś segment 20, Twoim celem jest segment 3.

Pole gry jest podzielone na 11 segmentów, w które musisz kolejno trafić.

Kolejność: Najpierw podwójny segment 20, następnie zewnętrzny pojedynczy segment 20, potrójny 20, wewnętrzny pojedynczy segment 20, Bull, Bulls Eye, Bull, wewnętrzny pojedynczy segment 3, potrójny 3, zewnętrzny pojedynczy segment 3, segment podwójny 3. Wyświetlane są segmenty do trafiania.

G21 BASEBALL

W tej grze rozgrywasz dziewięć rund („innings”). Każdy gracz rzuca 3 rzutami na rundę.

Pojedynczy segment = jedna stacja

Podwójny segment = dwie stacje

Potrójny segment = trzy stacje

Segment Bull i/lub Bulls Eye, „Home Run”

(można wypróbować tylko przy użyciu trzeciej rzutki).

Twoim celem jest wykonanie jak największej liczby „biegów” (ang. runs) w każdej rundzie.

Wyświetlacz pokazuje poszczególne stacje.

G22 STEEPLECHASE

Ta gra przypomina tor przeszkód, który zaczyna się w segmencie 20 i normalnie przebiega zgodnie z ruchem wskazówek zegara wokół elektronicznej gry w rzutki. Koniec jest w segmencie 5, potem musisz jeszcze trafić Bull i/lub Bulls Eye.

Podczas toru przeszkód możesz trafić tylko wewnętrzne pojedyncze elementy, czyli te, które są pomiędzy Bullem i/lub Bulls Eye oraz potrójnym kręgiem. Potrójne segmenty 13, potrójne 17, potrójne 8 i potrójne 5 stanowią przeszkody, w które także musisz trafić.

G23 ELIMINATION

W tej grze musisz w trzech rzutach pobić wynik przeciwnika, który oddawał rzuty przed Tobą.

Jeśli Ci się to nie uda, tracisz życie.

Wybieraj liczbę żyć za pomocą opcji

<SELECT>:

OP1: 3 życia

OP2: 4 życia

OP3: 5 żyć

G24 HORSESHOES

W tej grze liczone są tylko Twoje trafienia w segment 20 i 3. Podwójne i potrójne segmenty są również brane pod uwagę w tym obszarze.

Wybieraj liczbę punktów za pomocą przycisku

<SELECT>:

OP1: 15 punktów

OP2: 16 punktów

OP3: 17 punktów

OP4: 18 punktów

OP5: 19 punktów do OP10: 25 punktów

G25 BATTLEGROUND

W tej grze jeden gracz przejmuje górną połowę elektronicznej gry w rzutki i musi swoimi trzema rzutami trafić w dolną połowę. Drugi gracz przejmuje dolną połowę i musi trafić w górną. Decyzję o tym, kto przejmuje jaką połowę, należy podjąć przed rozpoczęciem gry.

Wybieraj następujące opcje za pomocą przycisku <SELECT>:

Battleground Double

Liczą się tylko podwójne segmenty.

Battleground Triple

Liczą się tylko potrójne segmenty.

Battleground General

Grasz tak samo jak w zwykłą Battleground, ale na koniec musisz trafić Bull i/lub Bulls Eye.

Górna połowa: Segmenty: 11, 14, 9, 12, 5, 20, 1, 18, 4, 13.

Dolna połowa: Segmenty: 6, 10, 15, 2, 17, 3, 19, 7, 16, 8.

G26 ADVANCED BATTLEGROUND

W tę grę gra się tak samo jak w zwykłą Battleground. Jednak tutaj podwójne i potrójne segmenty stanowią tabu i nie wolno w nie trafić. Jeśli trafisz jeden z segmentów tabu, tracisz życie.

G27 PAINTBALL

Ta gra jest podobna do Battleground. Musisz dwa razy trafić Bulls

Eye, aby podbić flagę wroga. Celem jest zniszczenie wszystkich segmentów przeciwnika lub podbicie jego flagi.

Wybieraj opcje za pomocą przycisku <SELECT>:

Podwójny Paintball

Liczą się tu tylko podwójne segmenty, a Bulls Eye musi zostać trafiony trzy razy.

Potrójny Paintball

Liczą się tu tylko potrójne segmenty, a Bulls Eye musi zostać trafiony trzy razy.

Rozwiązywanie problemów

Brak prądu

Upewnij się, że zasilacz jest podłączony do gniazdka elektrycznego, a złącze zasilacza prądu znajduje się w złączu tarczy.

Brak wyników

Sprawdź, czy gra jest w trybie „Ustawienia” lub „Pauza”. Następnie sprawdź, czy pola wyników lub klawisze funkcyjne są zablokowane.

Zablokowany element wyników lub przycisk funkcyjny

Podczas transportu lub podczas normalnej pracy tarczy elementy wyników mogą się tymczasowo zaciąć i wyniki nie będą zliczane.

Rozlegnie się sygnał ostrzegawczy i zacznie pulsować wskazanie zablokowanego elementu.

Element można szybko odblokować poprzez delikatne wyciąganie rzutek w elemencie lub popychanie elementu w przód i w tył lekkim naciskaniem palcem. Gra może być kontynuowana, a liczba wyników będzie kontynuowana dokładnie od momentu, w którym została przerwana.

Usuwanie złamanych końcówek rzutek

Miękkie końcówki są bezpieczniejsze w obsłudze, ale z czasem zużywają się. Jeśli końcówka złamie się i utkwi w tarczy, spróbuj ostrożnie wyciągnąć ją odpowiednimi szczypcami. Jeśli końcówka złamie się na tyle krótko, że nie wystaje z tarczy, można ją również przepchnąć przez otwór w tarczy. Miękka końcówka nie może uszkodzić elektroniki za elementem. Zdecydowanie zalecamy jednak używanie dobrej jakości miękkich końcówek rzutek. Nigdy nie wciskaj krótko złamanej końcówki ostrym metalowym przedmiotem przez tarczę, ponieważ metalowa końcówka może łatwo uszkodzić płytę, jeśli zostanie włożona zbyt głęboko do tarczy. Im cięższa jest rzutka, tym większe ryzyko zerwania się końcówki.

Fluktuacje mocy lub zakłócenia elektromagnetyczne

W ekstremalnych sytuacjach, gdy występują silne zakłócające impulsy elektromagnetyczne, elektronika może się zawieszać lub dawać błędne wyniki.

Przykłady:

Podczas silnych burz, ekstremalnych fluktuacji mocy, braku zasilania lub ustawiania gry w rzutki zbyt blisko silników elektrycznych lub kuchенок mikrofalowych. Aby wznowić normalną eksploatację, odłącz wtyczkę zasilania na kilka sekund, a następnie włóż ją ponownie. Przy czym należy oczywiście upewnić się, że przyczyna usterki została wyeliminowana.

Przechowywanie, czyszczenie

WAŻNE! Przed przystąpieniem do czyszczenia artykułu wyciągnij wtyczkę sieciową z gniazda wtykowego.

Czyść zwilżoną ściereczką wyłącz- nie tarczę! Zasilacz nie może mieć kontaktu z wilgocią!

Przy częstym stosowaniu tego produktu zauważalne będą głównie zabrudzenia od frontu spowodowane dotykiem palcami.

Wyczyść przód, przyciski i okienka wilgotną ściereczką.

Jako rozpuszczalnika zalecamy użyć wodę z niewielką ilością delikatnego detergentu. Następnie wytrzyj suchą, miękką ściereczką. Gdy urządzenie nie jest używane przez dłuższy czas, przykryj je szmatką, aby chronić przed kurzem. Podczas nieużywania należy zawsze przechowywać produkt w suchym i czystym miejscu, w temperaturze pokojowej.

WAŻNE! Nie czyścić przy użyciu ostrych środków czyszczących.

Uwagi odnośnie recyklingu



Jeśli produkt jest zużyty, nie należy go wyrzucać wraz z odpadami domowymi ze względu na ochronę środowiska, ale należy go odpowiednio zutylizować. Informacje o punktach zbiórki i godzinach otwarcia można uzyskać w lokalnej administracji.

Opakowania, takie jak torby plastikowe, nie powinny znaleźć się w rękach dzieci. Opakowanie przechowywać w miejscu niedostępnym dla dzieci.



Produkt oraz opakowanie należy utylizować w sposób przyjazny dla środowiska.



Przestrzegać oznakowania materiałów opakowaniowych podczas segregacji odpadów. Są one oznaczone skrótami (a) i liczbami (b) o następującym znaczeniu: 1-7: tworzywa sztuczne/20-22: papier i karton/80-98: materiały kompozytowe.

Produkt i materiały opakowaniowe nadają się do recyklingu, należy je osobno zutylizować w celu lepszego przetwarzania odpadów. Logo Triman obowiązuje tylko we Francji. Informacje o sposobie utylizacji zużytego produktu są dostępne u władz lokalnych lub miejskich.

Wskazówki dotyczące gwa- rancji i obsługi serwisowej

Produkt został wyprodukowany bardzo starannie i podczas stałej kontroli. Państwa otrzymują na ten produkt trzy lata gwarancji od daty zakupu. Prosimy o zachowanie paragonu. Gwarancja obejmuje tylko błędy materiałowe lub fabryczne i traci ważność podczas używania produktu nie właściwie i nie zgodnie z jego przeznaczeniem. Państwa prawa, w szczególności zasady odpowiedzialności z tytułu rękojmi, nie zostaną ograniczone tą gwarancją. W razie ewentualnych reklamacji należy skontaktować się pod niżej podanym numerem infolinii lub poprzez pocztę elektroniczną. Nasi współpracownicy omówią z Państwem jak najszybciej dalszy przebieg sprawy. Z naszej strony gwarantujemy doradztwo. W przypadku wymiany części lub całego artykułu okres gwarancji przedłuża się o trzy lata zgodnie z art. 581 § 1 kodeksu cywilnego. Po upływie czasu gwarancji powstałe naprawy są płatne.

IAN: 338489_2001



Serwis Polska

Tel.: 22 397 4996

E-Mail: deltasport@idl.pl

Srdečně blahopřejeme!

Svým nákupem jste se rozhodli pro kvalitní výrobek. Před prvním použitím se prosím seznámte s tímto výrobkem.

 **Pozorně si přečtete následující návod ke hře a obsluze.**

Používejte tento výrobek pouze tak, jak je popsáno, a pro uvedené účely. Uchovejte si tento návod ke hře a obsluze pro budoucí použití. Pokud výrobek předáte třetí osobě, předejte jí i veškerou dokumentaci.

Obsah balení

- 1 x elektronický terč na šipky (vč. dvou nožek)
- 12 x násadka (po 3 ks modrá, zelená, červená a černá)
- 12 x tělo
- 12 x letka (po 3 ks modrá/bílá, zelená/bílá, červená/bílá a černá/bílá)
- 112 x měkký hrot (špička)
- 1 x síťový adaptér
- 4 x šroub a hmoždinky
- 1 x značka pro hod šipek
- 1 x vrtací šablona
- 1 x návod ke hře a obsluze

Technické údaje

Elektronický terč

Model: DS-5478/DS-5479

Rozměry: cca. 420 x 517 x 26 mm (š x v x h)

Jmenovitý příkon: 9 V  500 mA

 = třída ochrany III

Síťový adaptér

Model: EU: GQ06-090050-ZG

Model: UK: GQ06-090050-AB

Vstup:

100–240 V  50/60 Hz 0,3 A Max

Výstup: 9 V  500 mA

 = třída ochrany II

 Symbol stejnosměrného napětí

 Symbol střídavého napětí

 Pólování dutého kolíku

 Datum výroby (měsíc/rok):
07/2020

Použití dle určení

Tento výrobek představuje sportovní náčiní a není vhodný pro děti do 14 let!

Tento výrobek obsahuje drobné díly, které mohou děti spolknout, a jako sportovní náčiní vyžaduje přesnost, soustředění a dobré motorické schopnosti.

Výrobek je určen jen pro soukromé vnitřní použití a není určen pro komerční využití nebo pro venkovní použití.

Tento výrobek je určen pouze pro šipky s měkkým hrotem (soft tip). Hra se šipkami s ocelovým hrotem způsobí nenapravitelné škody. Odstraňte ochrannou fólii z terče.

Bezpečnostní pokyny Nebezpečí poranění!

- Tento výrobek není určen pro použití osobami (včetně dětí) s omezenými fyzickými, smyslovými nebo duševními schopnostmi nebo s nedostatkem zkušeností a/ nebo znalostí, pokud nejsou pod dozorem osoby odpovědné za jejich bezpečnost nebo pokud od ní nedostaly pokyny, jak výrobek používat.
- Děti by měly být pod dohledem, aby bylo zajištěno, že si s výrobkem nebudou hrát.
- Neházejte a nemiřte šipkami na osoby nebo zvířata.

- Výrobek musí být při používání instalován tak, aby byl, pokud možno na místě, které je nepřístupné pro osoby.
- Neupevňujte na dveře!
- Kovové hroty se nesmí vůbec používat!

Zamezte vzniku věcných škod!

- Používejte pouze vhodné náhradní hroty, aby nedocházelo k odrážení šipek od terče. Dlouhé šipky se pro elektronické terče nedoporučují. Rychle se ohnou nebo se jim snadno odlomí hroty (Odstranění odlomených hrotů z terče – Odstraňování chyb).
- Nevystavujte výrobek extrémní povětrnostním podmínkám nebo teplotám.
- Chraňte výrobek před mokrem a vlhkostí. Mohlo by dojít k poškození elektroniky.

Bezpečnostní pokyny pro síťový adaptér

POZOR!

Důležité pokyny pro používání síťového adaptéru!

Upozornění: Přístroj se při běžného používání zahřívá.

- Síťový adaptér používejte pouze ve spojení s terčem DS-5478/DS-5479.
- Používejte pouze dodaný síťový adaptér!

- V případě závady používejte pouze originální náhradní díly!
- Před odpojením síťového adaptéru od terče nejprve odpojte síťový adaptér od elektrické sítě.
- Síťový adaptér je určen pouze pro vnitřní použití. Chraňte jej před vlhkostí.
- Přestaňte síťový adaptér používat, pokud je poškozený kryt nebo přírodní kabel vedoucí k výrobku.
- Pokud nebudete výrobek delší dobu používat, odpojte jej od sítě.
- Výstupní kabel nesmí být zkratován.
- Vnější přípojku tohoto transformátoru nelze vyměnit; pokud je vedení poškozeno, je třeba transformátor zlikvidovat.

Návod k instalaci

Instalace terče (obr. B a C)

1. Zvolte vhodné místo s cca. 3 metry volného prostoru.
2. „Značka pro hod šipek“ se nachází ve vzdálenosti 2,37 m od terče. Připevněte terč na stěnu tak, aby byl vnitřní střed terče (býčí oko) ve výšce 1,73 m nad zemí.
3. Pomocí přiložené vrtací šablony si vyznačte příslušné otvory tužkou. Značky označené symbolem „+“ označují závěsy terče. Značky označené symbolem „O“ označují otvory na terči určené pro trvalou montáž na stěnu.
4. Nainstalujte terč buď pomocí závěsů (13) (3 šrouby) nebo trvale namontujte na stěnu (12) (4 šrouby). Kříž ve středu vrtací šablony označuje výšku vnitřního středu terče. Namontujte terč pomocí přiložených šroubů a hmoždinek.

Sestavení šipek (obr. D)

Našroubujte hrot a násadku na tělo tak, jak je znázorněno na obrázku, a rozložené letky vložte do křížové drážky.

Upozornění: Dejte pozor na to, aby špička byla na zploštělé straně držadla pevně dotažená.

Montáž nožek (obr. E)

Terč můžete umístit i bez montáže na stěnu postavením na vhodný podklad, s pomocí dvou nožek (14). Dvě nožky (14) se nacházejí na zadní straně terče.

Upozorňujeme, že postavením terče může být nepříznivě ovlivněna hra. Při postavení dojde k naklonění terče a polohu tak není možné optimálně nastavit.

1. Uvolněte nožky (14) z držáku na zadní straně terče.
2. Upevněte nožky (14) na zadní straně terče podle obr. E.

Označení a funkce součástí (obr. A a C)

- 1 Jednoduchý segment/Single: Skóre x 1
- 2 Dvojitý segment/Double: Skóre x 2
- 3 Trojitý segment/Triple: Skóre x 3
- 4 Vnější střed terče: Vnější střed se počítá jako 25 bodů; přímý zásah do vnitřního středu se počítá jako 50 bodů
- 5 Lapák: zásah na okraji, žádný bod
- 6 Reproduktor
- 7 Připojovací zdířka pro síťový adaptér
- 8 4 LED displeje
- 9 Funkční tlačítka
- 10 Seznam her
- 11 Držák šipek
- 12 Otvory
- 13 Závěsy (vzadu)

Obsluha terče

Zapnutí/vypnutí

Tento výrobek je vybaven automatickým vypínáním. Pro zapnutí výrobku spojte síťový adaptér s terčem a zásuvkou. Pokud se výrobek nepoužívá déle než 10 minut, displeje a systémy se automaticky vypnou (pohotovostní režim). Dokud zůstane síťový adaptér zapojen, výrobek si „pamatuje“ poslední stav hry. Stisknutím kteréhokoli funkčního tlačítka se výrobek opět zapne. Pro úplné vypnutí výrobku odpojte síťovou zástrčku.

Funkční tlačítka (obr. A)

POWER

Stiskněte tlačítko POWER pro zapnutí a vypnutí výrobku.

GAME

Stiskněte tlačítko GAME pro výběr hry. Na displejích s výsledky se vlevo nahoře zobrazí číslo hry, vpravo dole název hry, vlevo dole možnosti hry a vpravo dole počet hráčů.

Upozornění: Pokud v průběhu hry jednou stisknete tlačítko GAME, hra se přeruší a začne od začátku.

SELECT

Stisknutím tlačítka SELECT vyberte možnosti hry pro všechny hráče.

Upozornění: Zkratky možností se zobrazují v levém dolním rohu displeje.

PLAYER

Stiskněte tlačítko PLAYER pro výběr počtu hráčů před zahájením hry.

Můžete zvolit 1 až 16 hráčů nebo můžete hrát v týmech (2–2 až 8–8).

Během hry se stisknutím tlačítka PLAYER zobrazí skóre prvních čtyř hráčů.

Podržte stisknuté tlačítko PLAYER pro zobrazení skóre dalších hráčů.

Upozornění: Počet hráčů je na LED displejích zobrazován odpovídajícími LED kontrolkami.

DOUBLE/MISS

Stisknutím tlačítka DOUBLE/MISS nastavte funkci Double In nebo Double Out ve hře G01.

Stiskněte 1x: Double In,

Stiskněte 2x: Double Out

(červená LED v levé výsledkové tabulce, 10),

Stiskněte 3x: s Double In, Double Out,

Stiskněte 4x: Master Out,

Stiskněte 5x: Double In/Master Out,

Stiskněte 6x: vše zrušeno – žádné LED.

Stisknutím tlačítka DOUBLE/MISS po hodu snížíte počet zbývajících šipek, pokud došlo k minutí terče.

SOUND

Přednastavení: SOUND Hlasitost 4.

Stiskněte tlačítko SOUND pro výběr mezi 7 úrovněmi hlasitosti nebo pro vypnutí zvuku.

START/HOLD

Stisknutím tlačítka START/HOLD zahájíte hru nebo během hry přepnete na dalšího hráče.

CYBER MATCH

Stisknutím tlačítka CYBER MATCH zahájíte hru proti virtuálnímu soupeři. Opakovaným stisknutím tohoto tlačítka nastavíte úroveň virtuálního soupeře (C1 = nejsilnější soupeř – C5 = nejslabší soupeř).

Upozornění: Po hodu můžete stisknutím tlačítka CYBER MATCH vymazat poslední hod a hod opakovat.

DARTOUT/SCORE

Stisknutím tlačítka DARTOUT/SCORE dostanete ve hře 301, 401, 501, atd. v případě skóre 160 a méně elektronické návrhy pro hru. Nutnost hodit double a triple je značena 2 a 3 čárkami.

Upozornění: Podržením tlačítka během hry se zobrazí zbývajících životů hráčů, pokud hrajete hru na životy.

BOUNCE OUT

Pokud stisknete toto TLAČÍTKO během hry, bude poslední hod zrušen. Hod nesmíte opakovat.

RESET

Stisknutím tlačítka RESET vynulujete všechna nastavení a skóre hry.

Upozornění: Hlasitost se po resetování vrátí na úroveň 4.

GAME GUARD

Tlačítkem GAME GUARD uzamknete tlačítka během hry. Tento stav je indikován rozsvícením LED kontrolky „game guard“.

HANDICAP

Toto tlačítko umožňuje nastavit před začátkem hry různé úrovně obtížnosti pro jednotlivé hráče.

Nejprve stiskněte tlačítko <PLAYER> a vyberte hráče 1. Stiskněte tlačítko <HANDICAP> a nastavte obtížnost pro hráče 1. Stiskněte tlačítko <PLAYER> a vyberte hráče 2. Nastavte obtížnost pro hráče 2. Nastavte tolik obtížností, kolik je hráčů. Stisknutím tlačítka START/HOLD zahájíte hru.

Upozornění: Před zahájením hry se na LED displejích zobrazují jednotlivé obtížnosti.

Nastavení hry a průběh hry

Hru nastavíte takto:

1. Pomocí tlačítka <GAME> vyberte hru.
2. Stisknutím tlačítka <PLAYER> nastavte počet hráčů (1 až 16 hráčů).
Upozornění: Pokud stisknete tlačítko <CYBERMATCH>, budete hrát proti počítači.
3. Pomocí tlačítka <HANDICAP> nastavte úroveň obtížnosti pro jednotlivé hráče.
4. Stiskněte tlačítko <DOUBLE/MISS> u her 301-901 pro výběr dalších možností.
5. Stisknutím tlačítka <START/HOLD> zahájíte hru.

Průběh hry:

1. Každý hráč hází 3 šipky za jedno kolo.
Po třetí šipce se ozve signál a displej zabliká.
2. Opatrně vyjměte šipky z terče.

Upozornění: Nejjednodušší způsob, jak vyjmout šipky z terče, je pootáčet s nimi během vytahování ve směru hodinových ručiček.

3. Stiskněte tlačítko <START/HOLD>, další hráč je na řadě.

Výběr her a seznam možností hry

V následující tabulce je seznam možných her s číslem, názvem, zkratkou a možností výběru.

Č.	Název	Zkratka	SELECT (možnost 1 až max. 12)
G01	301-901	Std	301, 401, 501, 601, 701, 801, 901
G02	CRICKET	Cri	Std/nc
G03	SCRAM	Scr	-
G04	CUT THROAT CRICKET	Cut	Cri
G05	ENGLISH CRICKET	EnG	-
G06	ADVANCED CRICKET	ACr	-
G07	SHOOTER	Sho	6, 7, 8, 9, 10, 11, 12
G08	BIG SIX	bSi	3, 4, 5, 6, 7
G09	OVERS	Our	3, 4, 5, 6, 7
G10	UNDERS	Und	3, 4, 5, 6, 7
G11	COUNT UP	CUP	300, 400, 500, 600, 700, 800, 900, 999
G12	HIGH SCORE	HSC	3r, 4r, 5r, 6r, 7r, 8r, 9r, 10r, 11r, 12r, 13r, 14r
G13	ROUND THE CLOCK	ron	r01, r05, r10, r15, d01, d05, d10, d15, t01, t05, t10, t15
G14	KILLER	HiL	3, 4, 5, 6,
G15	DOUBLE DOWN	don	-
G16	DOUBLE DOWN 41	F41	-
G17	ALL FIVES	ALL	51, 61, 71, 81, 91,
G18	SHANGHAI	Shi	01, 05, 10, 15, S01, S05, S10, S15
G19	GOLF	GoL	09H, 10H, 11H, 12H, 13H, 14H, 15H, 16H, 17H, 18H
G20	FOOTBALL	Fot	-
G21	BASEBALL	bAS	6, 7, 8, 9
G22	STEEPLECHASE	Hor	-
G23	ELIMINATION	Eli	3, 4, 5
G24	HORSESHOES	Hsh	15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25
G25	BATTLEGROUND	bAt	Sin, dou, tri, GEn
G26	ADVANCED BATTLEGROUND	Adb	-
G27	PAINTBALL	PbA	Sin, dou, tri

Hry

G01 301-901

V této hře je skóre každé šipky za kolo (3 hody na hráče) odečítáno z (počátečního) skóre (např. 301 nebo 501 atd.). Hráč, který první dosáhne 0 (a to přesně), vyhrává hru. Je-li nula překročena, kolo se nehodnotí a hráči zůstává počet bodů stejný jako před tímto kolem. Tlačítkem <DOUBLE/MISS> zvolíte možnosti Double IN/Double OUT:

OP1: Double IN – Aby mohla hra začít, musí být zasažen dvojitý segment.

OP2: Double OUT – Aby hra mohla skončit, musí být zasažen dvojitý segment.

OP3: Double IN a OUT – Aby hra mohla začít a skončit, musí být zasažen dvojitý segment.

OP4: MASTER OUT – Aby hra mohla skončit musí být zasažen dvojitý nebo trojitý segment.

OP5: Double IN/MASTER OUT – Aby hra mohla začít, musí být nejprve zasažen dvojitý segment, a pro ukončení hry musí být zasažen dvojitý nebo trojitý segment. Stiskněte tlačítko <SELECT> pro výběr mezi hrami 301-901.

OP6: Standardní – Hra začíná bez ohledu na to, který segment jste zasáhli.

G02 CRICKET

V této hře se hraje pouze na čísla 15 až 20, na vnější střed a vnitřní střed. Cílem je získat co nejvíce bodů a zavřít odpovídající čísla (segmenty). Na jedno kolo se hází tři šipky. Pokud se Vám podaří zasáhnout jedno číslo třikrát, je toto číslo (segment) otevřené. Body získáváte pouze zásahem otevřeného segmentu. Pokud soupeř třikrát zasáhne otevřený segment, tento segment tím opět zavře a v tomto segmentu již nemůžete získat žádné body.

Dvojitě a trojitě segmenty se počítají jako 2 a 3 zásahy. Segmenty můžete otevřít v libovolném pořadí. Vyhrává hráč, který dosáhne nejvyššího skóre a zavře většinu segmentů. Pokud jste zavřeli většinu segmentů, ale máte méně bodů, musíte se pokusit zasáhnout otevřené segmenty dříve, než tyto segmenty zavře soupeř.

Pomocí tlačítka <SELECT> můžete vybírat různé možnosti.

NO SCORE CRICKET

Jedná se o variantu kriketu, v níž zavíráte segmenty zásahem. V této variantě hry se body nesbírají a vyhrává hráč, který zavře většinu segmentů.

Tuto možnost vyberte pomocí tlačítka <SELECT>.

G03 SCRAM

(pro 2 hráče nebo 2 týmy)

V této variantě kriketu se počítají pouze čísla od 15 do 20, vnější střed a vnitřní střed.

Hrají se dvě kola. V prvním kole se pokusí hráč 1 zavřít otevřené segmenty. Váš soupeř, hráč 2, může získat body pouze v otevřených segmentech.

První kolo končí, když jsou zavřeny všechny otevřené segmenty. V 2. kole se váš soupeř, hráč 2, snaží zavřít všechny segmenty a vy se snažíte získat body. Vyhrává hráč, který získal nejvíce bodů.

G04 CUT THROAT CRICKET

V této variantě kriketu je cílem zavřít segmenty a získat co nejmenší počet bodů. Vyhrává hráč s nejnižším počtem bodů.

V této variantě získáváte body pouze tehdy, pokud váš soupeř zasáhne již zavřené segmenty.

Příklad: Zavřete segment 20 ve druhém kole, váš soupeř zasáhl v prvním kole single 20, v druhém kole double 20. Pokud ve třetím hodu opět zasáhne segment 20, bude skóre třetího hodu opět přičteno soupeři.

G05 ENGLISH CRICKET

(pouze pro 2 hráče)

V této variantě kriketu musíte devětkrát zasáhnout vnější střed a vnitřní střed, abyste mohli kolo ukončit. Vnitřní střed se počítá dvakrát. Pokud váš soupeř mine vnější střed a/nebo vnitřní střed, jsou mu přičteny body, které hodem získal. V prvním kole můžete získat body, soupeř však musí získat alespoň 40 bodů. Pokud zasáhnete vnější střed a/nebo vnitřní střed, bude vašemu soupeři vnější střed a/nebo vnitřní střed odečten.

Získáte více času k nasbírání bodů. Jestliže váš soupeř devětkrát zasáhne vnější střed a/nebo vnitřní střed, první kolo končí a druhé kolo začíná otočením úkolů.

G06 ADVANCED CRICKET

Tato kriketová varianta je určena pro pokročilé hráče. Zde se počítají pouze dvojité a trojitě segmenty, přičemž dvojité segmenty se počítají jedenkrát a trojitě segmenty dvakrát. Vnější střed se počítá jedenkrát a vnitřní střed se počítá dvakrát, jako u normálního kriketu.

G07 SHOOTER

V této hře počítač náhodně vybere segment, který je před každým kolem vždy zobrazen na displeji. Musíte zasáhnout tento segment. Jednoduché segmenty se počítají jedenkrát, dvojité segmenty dvakrát, trojitě segmenty třikrát, vnější střed čtyřikrát. Pokud počítač vybere vnitřní střed, pak se vnější střed počítá dvakrát a vnitřní střed čtyřikrát. Vyhrává hráč, který získal nejvíc bodů.

Vyberte počet kol tlačítkem <SELECT>:

- OP1: 6 kol
- OP2: 7 kol
- OP3: 8 kol
- OP4: 9 kol
- OP5: 10 kol
- OP6: 11 kol
- OP7: 12 kol

G08 BIG SIX

V této hře je prvním cílovým segmentem číslo 6. Pokud minete 6, ztratíte život.

Váš soupeř se nyní pokusí zasáhnout 6. Pokud v prvních dvou hodech zasáhnete cílový segment, třetí hod rozhodne o novém cílovém segmentu.

Vyhráváte, pokud ostatní soupeři ztratili všechny životy.

Zvolte počet životů pomocí tlačítka <SELECT>:

- OP1: 3 životy
- OP2: 4 životy
- OP3: 5 životů
- OP4: 6 životů
- OP5: 7 životů

G09 OVERS

Každý hráč hází třikrát. Pokud v prvním kole získáte nejvíc bodů, musí váš soupeř získat vyšší počet bodů, jinak ztrácí život. V opačném případě stratí život. Prohrává hráč, který jako první ztratí všechny své životy.

Zvolte počet životů pomocí tlačítka <SELECT>:

- OP1: 3 životy
- OP2: 4 životy
- OP3: 5 životů
- OP4: 6 životů
- OP5: 7 životů

G10 UNDERS

V této hře je dáno skóre 180. Každý hráč hází třikrát. Pokud v prvním kole hodíte nejméně bodů, musí váš soupeř získat ještě menší počet bodů, jinak ztrácí život. V opačném případě stratí život. Pokud minete, obdržíte 60 trestných bodů.

Prohrává hráč, který jako první ztratí všechny své životy.

Zvolte počet životů pomocí tlačítka <SELECT>:

- OP1: 3 životy
- OP2: 4 životy
- OP3: 5 životů
- OP4: 6 životů
- OP5: 7 životů

G11 COUNT UP

V této hře je vaším cílem dosáhnout určitého skóre. Každý zásah se započítává.

Vyhrává hráč, který jako první dosáhne nebo překročí stanovené skóre.

Tlačítkem <SELECT> vyberte cílové skóre:

- OP1: 300
- OP2: 400
- OP3: 500
- OP4: 600
- OP5: 700
- OP6: 800
- OP7: 900
- OP8: 999

G12 HIGH SCORE

Každý hráč může hodit tři šipky za jedno kolo.

Cílem této hry je dosáhnout nejvyššího celkového skóre. Pokud na konci stanoveného počtu kol dosáhnete nejvyššího počtu bodů, vyhráváte.

Vyberte počet kol tlačítkem <SELECT>:

- OP1: 3 kola
- OP2: 4 kola
- OP3: 5 kol
- OP4: 6 kol
- OP5: 7 kol
- OP6: 8 kol
- OP7: 9 kol
- OP8: 10 kol
- OP9: 11 kol
- OP10: 12 kol
- OP11: 13 kol
- OP12: 14 kol

G13 ROUND THE CLOCK

Každý hráč musí postupně zasáhnout segmenty 1 až 20 a vnější střed a/nebo vnitřní střed. Máte tři hody na kolo a musíte zasáhnout zobrazené segmenty. Když zasáhnete segment, zobrazí se další segment, který máte zasáhnout. Vyhráváte, když jako první zasáhnete všechny segmenty.

Vyberte možnosti pomocí tlačítka <SELECT>:

- OP1: Hra začíná v segmentu 1.
- OP2: Hra začíná v segmentu 5.
- OP3: Hra začíná v segmentu 10.
- OP4: Hra začíná v segmentu 15.

Dvojitě a trojitě segmenty se počítají jedenkrát.

ROUND THE CLOCK Double

Pro tuto hru zvolte pomocí tlačítka <SELECT>:
d = double.

Zde platí stejná pravidla jako pro hru ROUND THE CLOCK, ale počítají se pouze dvojitě segmenty.

Vyberte možnosti pomocí tlačítka <SELECT>:

- OP1: Hra začíná v segmentu 1.
- OP2: Hra začíná v segmentu 5.
- OP3: Hra začíná v segmentu 10.
- OP4: Hra začíná v segmentu 15.

ROUND THE CLOCK Triple

Pro tuto hru zvolte pomocí tlačítka <SELECT>:
t = triple.

Zde platí stejná pravidla jako pro hru ROUND THE CLOCK, ale počítají se pouze trojitě segmenty.

Vyberte možnosti pomocí tlačítka <SELECT>:

- OP1: Hra začíná v segmentu 1.
- OP2: Hra začíná v segmentu 5.
- OP3: Hra začíná v segmentu 10.
- OP4: Hra začíná v segmentu 15.

G14 KILLER

Pro dva nebo více hráčů. Vyberte číslo, které chcete zasáhnout. LED displej zobrazuje SEL. Toto číslo je vaše a ostatní hráči si musí zvolit jiná čísla. Jakmile si každý hráč zvolil své číslo, musíte ve svém zvoleném segmentu zasáhnout dvojitě segment, abyste se získali status „Killer“. Pokud jste „Killer“, můžete zasažením segmentů ostatních hráčů tyto hráče „vyřadit“. Zasažený hráč ztrácí život, a už není „Killer“. Aby hráč mohl znovu získat status „Killer“, musí znovu zasáhnout vybraný segment ve dvojitě segmentu. Pokud jako „Killer“ nedopatřením zasáhnete svůj vlastní segment, ztratíte svůj status „Killer“ a jeden život. Kdo na konci zůstane, vyhrává.

Zvolte počet životů pomocí tlačítka <SELECT>:

- OP1: 3 životy
- OP2: 4 životy
- OP3: 5 životů
- OP4: 6 životů

G15 DOUBLE DOWN

Cílem hry je získat co nejvíce bodů v aktivních segmentech. Každý hráč začíná se 40 body. Hra začíná hodem v segmentu 15. Pokud segment 15 nezasáhnete, pak ztrácíte polovinu skóre. Pokud zasáhnete 15, bude vám přičteno 15 bodů. Počítají se double a triple zásahy. Další kolo začíná v segmentu 16. Segmenty se hrají v pořadí tabulky. Vyhrává hráč s nejvyšším skóre.

G16 Forty One

Tato hra se hraje jako hra Double Down, s tím rozdílem, že zde hrajete o jedno kolo navíc. Musíte třemi hody dosáhnout přesně 41 bodů.

G17 ALL FIVES

Cílem hry je snížit v každém kole skóre nastavené před začátkem hry 51, 61, 71, 81 nebo 91. Pro dosažení výsledku musí být celkové body na každé kolo dělitelné 5. Například pokud hráč dosáhne 20 bodů za kolo, výsledek je 4 ($20 \div 5 = 4$). Jestliže výsledné skóre není dělitelné 5, žádné body se nepočítají.

Pokud některá ze 3 šipek mine, body se nepočítají. Vyhrává hráč, který jako první dosáhne nebo překročí vybrané skóre.

Pomocí tlačítka <SELECT> zvolte celkový počet bodů, který má být dosažen:

- OP1: 51 bodů

OP2: 61 bodů
OP3: 71 bodů
OP4: 81 bodů
OP5: 91 bodů

G18 SHANGHAI

V této hře musíte v prvním kole zasáhnout první segment, v druhém kole druhý segment atd. až do segmentu 20, resp. vnější střed a/nebo vnitřní střed. Počítají se pouze zásahy ve správném pořadí.

Pokud nějaké číslo minete, nezískáváte žádné body a v dalším kole pokračujete dalším číslem. Vyhrává hráč, který dokázal získat nejvíce bodů. Možnosti hry vyberte pomocí tlačítka <SELECT>:

OP1: Hra začíná v segmentu 1.

OP2: Hra začíná v segmentu 5.

OP3: Hra začíná v segmentu 10.

OP4: Hra začíná v segmentu 15.

SUPER SHANGHAI (S)

Tato hra se hraje stejně jako hra Shanghai s tím rozdílem, že musíte zasáhnout dvojité a trojitě segmenty.

Možnosti hry vyberte pomocí tlačítka <SELECT>:

OP1: Hra začíná v segmentu 1.

OP2: Hra začíná v segmentu 5.

OP3: Hra začíná v segmentu 10.

OP4: Hra začíná v segmentu 15.

G19 GOLF

Postupně v jednotlivých kolech házíte na cílová pole čísel 1 – 18 a zasahujete je po sobě (kolo 1 = hází se na cílové pole čísla 1, kolo 2 = hází se na cílové pole čísla 2 atd.). Cílem hry je získat co nejméně bodů za kolo.

Hodnocení hodů:

Triple = 1 bod (nejlepší skóre, na řadě je automaticky další hráč)

Double = 2 body

Single = 3 body

Žádný zásah v určeném cílovém poli = 5 bodů

Na každé cílové pole má hráč 3 hody.

Pokud jste spokojeni s dvojitým zásahem v prvním hodu, můžete ihned nechat hrát dalšího hráče a za příslušné cílové pole získáváte 2 body.

Pokud prvním hodem zasáhnete Single určeného cílového pole, získáváte 3 body. Nyní se můžete rozhodnout, zda necháte pokračovat dalšího hráče, nebo zda využijete svůj druhý hod.

Pokud minete určené cílové pole, vaše skóre se zvýší ze 3 na 5 bodů. Pokud si v druhém hodu vylepšíte skóre zásahem na Double, sníží se vaše skóre ze 3 na 2, a znovu se rozhodujete, zda necháte pokračovat dalšího hráče, resp. máte možnost vylepšit si skóre ve třetím hodu ještě na Triple (nebo si znovu pohoršit). Pokud překročíte zvolený počet bodů, ve hře končíte.

Vyhrává ten, kdo zůstává jako poslední hráč nebo má po 18 cílových polích nejnižší skóre.

G20 FOOTBALL

Vyberte pole buď hodem na terč nebo tlačítkem. Po výběru bude stanovena linie, kterou je třeba zasáhnout. Vybraný segment je počátečním bodem, cílem je protilehlý segment. Příklad: Pokud jste vybrali segment 20, segment 3 je vaším cílem.

Hrací pole je rozděleno na 11 segmentů, které musíte postupně zasáhnout.

Pořadí: Nejprve dvojitý segment 20, pak vnější jednoduchý segment 20, trojitý 20, vnitřní jednoduchý segment 20, vnější střed, vnitřní střed, vnější střed, vnitřní jednoduchý segment 3, trojitý 3, vnější jednoduchý segment 3, dvojitý segment 3. Zobrazují se segmenty, které mají být zasaženy.

G21 BASEBALL

V této hře hrájete devět kol („směn“). Každý hráč hází 3 šipky za jednu směnu.

jednoduchý segment = jedna stanice

dvojitý segment = dvě stanice

trojitý segment = tři stanice

Vnější střed a/nebo vnitřní střed, „Home Run“ (lze zkusit pouze tři šipkou)

Vaším cílem je dosáhnout co nejvíce „runs“ v každém kole. Na displeji se zobrazí jednotlivé stanice.

G22 STEEPLECHASE

Tato hra je něco jako překážkový běh, který začíná v segmentu 20 a pokračuje dokola ve směru hodinových ručiček kolem elektronického terče.

Konec je na segmentu 5, pak musíte zasáhnout ještě vnější střed a/nebo vnitřní střed.

Během překážkového běhu můžete zasáhnout pouze vnitřní jednoduché segmenty, tedy ty, které jsou mezi vnějším středem a/nebo vnitřním středem a trojitým kruhem. Segmenty triple 13, triple 17, triple 8 a triple 5 jsou překážky, které také musíte zasáhnout.

G23 ELIMINATION

V této hře musíte třemi hody hodit větší počet bodů, než kolik hodil váš soupeř před vámi. Pokud se vám to nepodaří, ztratíte jeden život. Vyberte počet životů pomocí volby <SELECT>:

OP1: 3 životy

OP2: 4 životy

OP3: 5 životů

G24 HORSESHOES

V této hře jsou počítány pouze vaše zásahy v segmentu 20 a 3. Dvojitě a trojitě segmenty se v této oblasti také počítají.

Zvolte počet bodů tlačítkem <SELECT>:

OP1: 15 bodů

OP2: 16 bodů

OP3: 17 bodů

OP4: 18 bodů

OP5: 19 bodů až OP10: 25 bodů

G25 BATTLEGROUND

V této hře budete mít horní polovinu elektronického terče a musíte třemi hody zasáhnout dolní polovinu. Soupeř bude mít dolní polovinu a musí zasáhnout horní polovinu. Koho bude která polovina terče, rozhodnete před zahájením hry. Pomocí tlačítka <SELECT> můžete vybrat následující možnosti:

Battleground Double

Počítat se pouze dvojitě segmenty.

Battleground Triple

Počítat se pouze trojitě segmenty.

Battleground General

Hraje se jako normální hra Battleground, ale k ukončení hry musíte zasáhnout vnější střed a/nebo vnitřní střed.

Horní polovina: Segmenty: 11, 14, 9, 12, 5, 20, 1, 18, 4, 13.

Dolní polovina: Segmenty: 6, 10, 15, 2, 17, 3, 19, 7, 16, 8.

G26 ADVANCED BATTLEGROUND

Tato hra se hraje jako normální Battleground. V této hře jsou však dvojitě a trojitě segmenty tabu, nesmí být zasaženy. Pokud zasáhnete segment, který je tabu, ztrácíte život.

G27 PAINTBALL

Tato hra je podobná hře Battleground. Pokud dvakrát zasáhnete vnitřní střed, získáte prapor soupeře. Cílem je zničit všechny nepřátelské segmenty nebo získat prapor soupeře.

Vyberte možnosti pomocí tlačítka <SELECT>:

Paintball Double

Zde se počítají pouze dvojitě segmenty a hráč musí zasáhnout třikrát vnitřní střed.

Paintball Triple

Zde se počítají pouze trojitě segmenty a hráč musí zasáhnout třikrát vnitřní střed.

Odstraňování chyb

Chyba napájení

Ujistěte se, že je síťový adaptér zapojen do elektrické zásuvky a že je přípojka síťového adaptéru ve zdířce terče.

Žádné výsledky

Zkontrolujte, zda není hra v režimu „Nastavení“ nebo „Pozastavení“. Poté zkontrolujte, zda nedošlo k zaseknutí výsledkových polí nebo funkčních tlačítek.

Zaseknutý výsledkový prvek nebo zaseknuté funkční tlačítko

Během přepravy nebo při normálním používání terčové desky se může stát, že se výsledkové prvky dočasně zaseknou a pak nejsou počítány výsledky.

Zazní varovný signál a displej blikáním zobrazuje zaseknutý prvek.

Prvek lze obvykle rychle uvolnit jemným vytážením šipky v prvku nebo zasunutím a vysunutím prvku lehkým tlakem prstu. Ve hře pak lze pokračovat, počítání výsledků pokračuje přesně tam, kde bylo přerušeno.

Odstranění odlomených hrotů šipek

Měkké hroty jsou sice bezpečnější, ale nemají dlouhou životnost. Pokud se hrot ulomí a zůstane uvízlý v terči, zkuste jej pomocí vhodných kleští opatrně vytáhnout. Pokud by se hrot odlomil tak, že již nevyčnívá z terče, můžete ho zatlačit otvorem do terčové desky. Měkkým hrotem nemůžete poškodit elektroniku nacházející se za prvkem. Důrazně však doporučujeme použít pro tento účel měkký hrot šipky, který je ještě v dobrém stavu. Odlomený hrot, který nevyčnívá, nikdy neprotlačujte terčem ostrým kovovým předmětem, protože kovový hrot může snadno poškodit terčovou desku, pokud ji zasunete příliš hluboko do terče. Čím těžší je šipka, tím větší je riziko odlomení hrotu.

Kolisání proudu nebo elektromagnetické rušení

V extrémních situacích, v případě silných elektromagnetických rušivých impulsů, může dojít k výpadku elektroniky nebo se mohou zobrazovat chybné výsledky.

Příklady:

V případě silných bouří, extrémního kolísání proudu, nedostatečného napětí nebo instalace elektronického terče příliš blízko elektromotorů nebo mikrovlnné trouby. Pro obnovení normálního provozu vytáhněte na několik sekund síťovou zástrčku a pak ji znovu zastrčte. Samozřejmě byste měli zajistit odstranění příčiny rušení.

Uskladnění, čištění

DŮLEŽITÉ UPOZORNĚNÍ! Před tím, než začnete výrobek čistit, vytáhněte zástrčku ze zásuvky. Čistěte **terč pouze vlhkým hadříkem! Síťový adaptér nesmí přijít do kontaktu s vlhkostí!**

Při častém používání výrobku dochází ke znečištění hlavně přední části dotykem prstů.

Vyčistěte přední stranu, tlačítka a okénka vlhkým hadříkem.

Doporučujeme použít vodu s malým množstvím čistícího prostředku. Poté otřete suchým měkkým hadříkem. Pokud výrobek nebude delší dobu používán, zakryjete jej hadříkem na ochranu před prachem. Pokud výrobek nepoužíváte, skladujte jej vždy suchý a čistý při pokojové teplotě.

DŮLEŽITÉ! K čištění nikdy nepoužívejte agresivní čisticí prostředky.

Pokyny k likvidaci



V zájmu ochrany životního prostředí nevyhazujte svůj výrobek do odpadu v případě, že dosloužil, ale odнесите jej na profesionální místo k likvidaci. O sběrných místech a jejich otevírací době se můžete informovat u příslušné místní správy.

Balicí materiály jako např. fóliové pytle nepatří do rukou dětí. Uchovávejte balicí materiál mimo dosah dětí.



Výrobek a obal zlikvidujte ekologicky.



Při třídění odpadu dodržujte označení balicích materiálů, které jsou označeny zkratkami (a) a čísly (b) s následujícím významem: 1-7: plasty/20-22: papír a karton/80-98: smíšený odpad.

Výrobek a balicí materiály jsou recyklovatelné, likvidujte je odděleně pro lepší zpracování odpadu. Logo Triman platí pouze pro Francii. Možnosti likvidace výrobku, který dosloužil, jsou k dispozici u místní nebo městské správy.

Pokyny k záruce a průběhu služby

Produkt byl vyrobený s velkou pečlivostí a byl průběžně kontrolovaný ve výrobní procesu. Na tento produkt obdržíte tříroční záruku ode dne zakoupení. Uchovejte si pokladní stvrzenku.

Záruka se vztahuje jen na vady materiálu a chyby z výroby, nevztahuje se na závady způsobené neodborným zacházením nebo použitím k jinému účelu. Tato záruka neomezuje Vaše zákonná ani záruční práva. Při případných reklamacích se obraťte na dole uvedenou servisní horkou linku nebo nám zašlete email. Náš servisní pracovník s Vámi co nejrychleji upřesní další postup. V každém případě Vám osobně poradíme. Záruční doba se neprodlužuje po případných opravách v době záruky ani v případě zákonného ručení nebo kulance. Toto platí také pro náhradní a opravené díly. Opravy prováděné po vypršení záruční lhůty se platí.

IAN: 338489_2001

 Servis Česko

Tel.: 800143873

E-Mail: deltasport@lidl.cz

Blahoželáme!

Svojím nákupom ste sa rozhodli pre kvalitný výrobok. Pred prvým použitím sa s výrobkom dôkladne oboznámte.

Pozorne si prečítajte tento návod na hru a obsluhu.

Výrobok používajte len uvedeným spôsobom a na uvedený účel. Tento návod na hru a obsluhu si dobre uschovajte. Pri odovzdávaní výrobku tretej osobe odovzdajte s výrobkom aj všetky podklady.

Rozsah dodávky

- 1 x elektronický terč (vrát. dvoch podperných nôh)
- 12 x násadka na šípku (3 x – modrá, zelená, červená a čierna)
- 12 x telo šípky
- 12 x krídla (3 x – modré/biele, zelené/biele, červené/biele a čierne/biele)
- 112 x mäkký hrot
- 1 x sieťový adaptér
- 4 x skrutka a hmoždinky
- 1 x štartovacia čiara
- 1 x vrtná šablóna
- 1 x návod na hru a obsluhu

Technické údaje

Elektronický terč

Model: DS-5478/DS-5479

Rozmery: cca 420 x 517 x 26 mm (š x v x h)

Požiadavky na napájanie: 9 V  500 mA

 = trieda ochrany III

Sieťový adaptér

Model: EÚ: GQ06-090050-ZG

Model: UK: GQ06-090050-AB

Vstup:

100 – 240 V  50/60 Hz 0,3 A Max

Výstup: 9 V  500 mA

 = trieda ochrany II

 Symbol pre jednosmerné napätie

 Symbol pre striedavé napätie

 Pólovanie dutej zástrčky

 Dátum výroby (mesiac/rok):
07/2020

Určené použitie

Tento výrobok je športový prístroj a nie je vhodný pre deti do 14 rokov!

Výrobok obsahuje malé časti, ktoré by mohli deti prehltnúť. Ako športový prístroj si vyžaduje presnosť a koncentráciu a má vysoké nároky na motorické zručnosti.

Výrobok je určený len na súkromné použitie vo vnútorných priestoroch, nie je určený na komerčné účely alebo používanie v exteriéri. Tento výrobok je vhodný len pre šípky s mäkkým hrotom. Šípky s oceľovým hrotom spôsobujú pri použití nenapraviteľné škody. Odstráňte ochrannú fóliu z terča.

Bezpečnostné pokyny **Nebezpečenstvo poranenia!**

- Tento výrobok nie je určený osobám (ani deťom) s obmedzenými fyzickými, zmyslovými alebo duševnými schopnosťami alebo s nedostatočnými skúsenosťami a/alebo vedomosťami, ak na ne nedohliada osoba zodpovedná za ich bezpečnosť alebo ak od nej nedostávajú pokyny ako majú výrobok používať.
- Deti by mali byť pod dohľadom, aby sa zabezpečilo, že sa s výrobkom nebudú hrať.
- Nehádzajte a nemierajte šípky na ľudí alebo zvieratá.

- Dávajte pozor na to, aby sa výrobok počas používania nachádzal na čo najmenej dostupnom mieste pre ľudí, resp. bol na takomto mieste umiestnený.
- Neupevňujte ho na dvere!
- Kovové hroty sa nesmú vôbec požívať!

Zabránenie vecným škodám!

- Používajte len vhodné náhradné hroty, aby ste zabránili odrazeniu šípok od terča. Dlhé hroty sa pre elektronické šípkové terče neodporúčajú.
Rýchlo sa ohnú alebo sa ľahko zlomia (odstránenie zlomených hrotov z terča, pozri riešenie problémov).
- Nevystavujte výrobok extrémnym poveternostným podmienkam alebo teplotám.
- Chráňte výrobok pred vlhkosťou a vlhkosťou. Mohla by sa poškodiť elektronika.

Bezpečnostné pokyny sieťový adaptér

POZOR!

Dôležité pokyny pri používaní sieťového adaptéra!

Upozornenie: Prístroj sa počas normálnej prevádzky zahreje.

- Používajte sieťový adaptér iba s týmto šípkovým terčom DS-5478/DS-5479.
- Používajte výlučne len dodaný sieťový adaptér!

- Pri poruche používajte len originálne náhradné diely!
- Ako prvý odpojte sieťový adaptér z elektrickej siete, až potom odpojte sieťový adaptér od terča.
- Sieťový adaptér je vhodný len na použitie v vo vnútorných priestoroch. Neskladujte ho vo vlhkom prostredí.
- Sieťový adaptér viac nepoužívajte, ak je jeho kryt alebo prírodný kábel pre výrobok poškodený.
- Odpojte výrobok z elektrickej siete, ak ho nebudete dlhší čas používať.
- Výstupný kábel nesmie byť skrátovaný.
- Vonkajší prípojný kábel tohto transformátora nemožno vymeniť. Ak je kábel poškodený, transformátor je potrebné zlikvidovať.

Pokyny pre montáž

Montáž šípkového terča (obr. B a C)

1. Vyberte na umiestnenie výrobu vhodné miesto s voľným priestorom cca. 3 metre.
2. „Štartovacia čiara“ sa nachádza približne 2,37 m od terča. Pripevnite terč ku stene tak, aby stred terča bol vo výške 1,73 m nad podlahou.
3. Označte si ceruzkou príslušné otvory za pomoci priloženej vrtnej šablóny. Značky označené „+“ sú prípravou na zavesenie terča. Značky označené „O“ predstavujú otvory pre trvalú montáž terča na stenu.
4. Namontujte terč buď cez prípravu na zavesenie (13) (3 skrutky) alebo za pomoci otvorov na trvalú montáž na stenu (12) (4 skrutky).

Križ v strede víťacej šablóny označuje výšku stredy terča na šípkovom terči. Potom namontujte terč s priloženými skrutkami a hmoždinkami.

Montáž šípok (obr. D)

Zaskrutkujte hrot a násadku na šípku k telu šípky ako je znázornené a vložte rozložené krídla do krížových drážok.

Upozornenie: Dávajte pozor na to, aby bol hrot utiahnutý na sploštenej strane držadla.

Montáž podperných nôh (obr. E)

Terč môžete aj bez montáže na stenu postaviť na vhodný podklad pomocou dvoch podperných nôh (14). Dve podperné nohy (14) sa nachádzajú na zadnej strane terča. Uvedomte si, že inštalácia terča môže mať vplyv na hru. Pri inštalácii je terč sklonený a poloha sa nedá optimálne nastaviť.

1. Podperné nohy (14) uvoľnite z držiaka na zadnej strane terča.
2. Podperné nohy (14) upevnite na zadnú stranu terča tak, ako je zobrazené na obr. E.

Názov a funkcia častí (obr. A a C)

- 1 Jednoduchý segment/Single: Skóre ako je zobrazené
- 2 Dvojitý segment/Double: Skóre x 2
- 3 Trojitý segment/Triple: Skóre x 3
- 4 „Bull“: vonkajší kruh stredy terča „Bull“ je za 25 bodov, úplný stred terča „Bulls Eye“ je za 50 bodov
- 5 Ochranný kruh: hod na okraj, žiaden bod
- 6 Reproduktor
- 7 Zásuvka pre sieťový adaptér
- 8 4 LED displeje
- 9 Funkčné tlačidlá
- 10 Zoznam hier
- 11 Držiak terča
- 12 Vrtne otvory
- 13 Závesné zariadenie (vzadu)

Obsluha šípkového terča

Zapnutie/vypnutie

Výrobok je vybavený automatickým vypnutím. Ak chcete prístroj zapnúť, pripojte sieťový kábel k terču a zásuvke. Ak sa prístroj 10 minút nepoužíva, ukazovatele a systémy sa automaticky odpoja (režim Standby). Pokiaľ sieťový adaptér zostane zapojený, prístroj si „pamätá“ posledný stav hry. Stlačením ľubovoľného funkčného tlačidla sa výrobok opäť zapne. Pre úplné vypnutie prístroja odpojte sieťovú zástrčku.

Funkčné tlačidlá (obr. A)

POWER

Stlačením tlačidla POWER výrobok zapnete alebo vypnete.

GAME

Stlačte tlačidlo GAME pre výber hry. Na ukazovateľoch výsledkov sa vľavo hore zobrazí číslo hry, vpravo hore názov hry, vľavo dole možnosti hry a vpravo dole počet hráčov.

Upozornenie: Stlačte počas hry jedenkrát tlačidlo GAME pre prerušenie hry alebo jej začatie odznova.

SELECT

Stlačením tlačidla SELECT vyberte možnosti pre všetkých hráčov v rámci jednej hry.

Upozornenie: Skratky pre možnosti sú zobrazené na displeji vľavo dolu.

PLAYER

Stlačením tlačidla PLAYER vyberte pred spustením hry počet hráčov.

Hrať môže 1 až 16 hráčov alebo to môžu byť tímy (2 po 2 až 8 po 8 hráčov).

Počas hry sa stlačením tlačidla PLAYER zobrazí skóre prvých štyroch hráčov.

Podržaním klávesy PLAYER zobrazíte skóre ostatných hráčov.

Upozornenie: Počet hráčov zobrazia na LED displejoch príslušné diódy.

DOUBLE/MISS

Stlačte tlačidlo DOUBLE/MISS pre nastavenie funkcie „Double In“ alebo „Double Out“ pri hre G01.

Stlačte 1x: „Double In“,

Stlačte 2x: „Double Out“

(červená dióda na ľavej výsledkovej tabuli, 10),

Stlačte 3x: „Double In“, „Double Out“,

Stlačte 4x: „Master Out“,

Stlačte 5x: „Double In/Master Out“,

Stlačte 6x: všetko zrušené – žiadne LED.

Stlačte po hode tlačidlo DOUBLE/MISS pre zníženie počtu zostávajúcich šípok po netraffení terča.

SOUND

Predvolené: SOUND hlasitosť 4.

Stlačte tlačidlo SOUND pre voľbu 7 úrovni hlasitosti alebo vypnutie zvuku.

START/HOLD

Stlačením tlačidla START/HOLD spustíte hru alebo počas hry prejdete na ďalšieho hráča.

CYBER MATCH

Stlačte tlačidlo CYBER MATCH pre spustenie hry proti virtuálnemu súperovi.

Opakovaným stlačením tlačidla nastavíte silu virtuálneho súpera (C1 = najťažší súper – C5 = najľahší súper).

Upozornenie: Po hode môžete stlačením tlačidla CYBER MATCH posledný hod zmazať a hod zopakovať.

DARTOUT/SCORE

Stlačte tlačidlo DARTOUT/SCORE, aby ste pri hrách 301, 401, 501 atď. dostali pri skóre 160 alebo menšom počte bodov elektronické odporúčanie hodu. Dvojité a trojité hody sú označené 2 a 3 čiarkami.

Upozornenie: Ak počas hry podržíte stlačené tlačidlo, zobrazia sa vám zostávajúce životy hráčov, pokiaľ hráte hru so životom.

BOUNCE OUT

Stlačením toto TLAČIDLO počas hry zrušíte posledný hod. Hod nesmiete opakovať.

RESET

Stlačením tlačidla RESET obnovíte všetky nastavenia a body v hre.

Upozornenie: Hlasitosť je štandardne nastavená na hodnotu 4.

GAME GUARD

Tlačidlom GAME GUARD uzamknete tlačidlá počas hry. Ako upozornenie sa rozsvieti LED nápis „game guard“.

HANDICAP

Týmto tlačidlom umožníte pred začiatkom hry nastaviť rôzne úrovne obťažnosti pre rôznych hráčov.

Najprv stlačte tlačidlo <PLAYER> a vyberte hráča 1. Stlačte tlačidlo <HANDICAP> a nastavte handicap pre hráča 1. Stlačte tlačidlo <PLAYER> a vyberte hráča 2. Nastavte handicap pre hráča 2. Nastavte toľko handicapov, koľko je hráčov. Stlačením tlačidla START/HOLD spustíte hru.

Upozornenie: Pred začiatkom hry sa na LED displejoch zobrazia jednotlivé handicapy.

Nastavenie hry a jej priebeh

Nastavte hru takto:

1. Zvoľte si tlačidlom <GAME> hru, ktorú chcete hrať.
2. Stlačením tlačidla <PLAYER> nastavte počet hráčov (1 až 16 hráčov).
Upozornenie: Ak stlačíte tlačidlo <CYBERMATCH>, budete hrať proti počítaču.
3. Nastavte tlačidlom <HANDICAP> pre každého hráča stupeň obťažnosti.
4. Stlačte tlačidlo <DOUBLE/MISS> pri hrách 301-901 pre výber ďalších možností.
5. Stlačením tlačidla <START/HOLD> spustíte hru.

Priebeh hry:

1. Každý hráč hádže 3 šípky v jednom kole.
Po tretej šípke zaznie signál a displej začne blikať.
2. Opatrne odstráňte šípky z terča.

Upozornenie: Najjednoduchší spôsob, ako odstrániť šípky z terča, je vytiahnuť ich ľahkým pootočením doprava.

3. Stlačte tlačidlo <START/HOLD>, na rade je ďalší hráč.

Výber hier a zoznam možností hry

V nasledujúcej tabuľke je zoznam možných hier s číslom, názvom, skratkou a možnosťou výberu.

Č.	Názov	Skratka	SELECT (možnosť 1 až max. 12)
G01	301-901	Std	301, 401, 501, 601, 701, 801, 901
G02	CRICKET	Cri	Std/nc
G03	SCRAM	Scr	-
G04	CUT THROAT CRICKET	Cut	Cri
G05	ENGLISH CRICKET	EnG	-
G06	ADVANCED CRICKET	ACr	-
G07	SHOOTER	Sho	6, 7, 8, 9, 10, 11, 12
G08	BIG SIX	bSi	3, 4, 5, 6, 7
G09	OVERS	Our	3, 4, 5, 6, 7
G10	UNDERS	Und	3, 4, 5, 6, 7
G11	COUNT UP	CUP	300, 400, 500, 600, 700, 800, 900, 999
G12	HIGH SCORE	HSC	3r, 4r, 5r, 6r, 7r, 8r, 9r, 10r, 11r, 12r, 13r, 14r
G13	ROUND THE CLOCK	ron	r01, r05, r10, r15, d01, d05, d10, d15, t01, t05, t10, t15
G14	KILLER	HiL	3, 4, 5, 6,
G15	DOUBLE DOWN	don	-
G16	DOUBLE DOWN 41	F41	-
G17	ALL FIVES	ALL	51, 61, 71, 81, 91,
G18	SHANGHAI	Shi	01, 05, 10, 15, S01, S05, S10, S15
G19	GOLF	GoL	09H, 10H, 11H, 12H, 13H, 14H, 15H, 16H, 17H, 18H
G20	FOOTBALL	Fot	-
G21	BASEBALL	bAS	6, 7, 8, 9
G22	STEEPLECHASE	Hor	-
G23	ELIMINATION	Eli	3, 4, 5
G24	HORSESHOES	Hsh	15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25
G25	BATTLEGROUND	bAt	Sin, dou, tri, GEn
G26	ADVANCED BATTLEGROUND	Adb	-
G27	PAINTBALL	PbA	Sin, dou, tri

Hry

G01 301-901

Pri tejto hre sa vám odpočítavajú body pri každej šípke v každom kole (každý hráč má 3 hody) z počiatočného stavu hry (napr. 301 alebo 501 atď.). Hráč, ktorý ako prvý dosiahne 0 (a to presne), vyhráva hru. Ak dosiahnete zápornú hodnotu, kolo sa nepočíta a vy pokračujete stavom z predchádzajúceho kola. Zvoľte možnosti „Double-IN/Double-OUT“ za pomoci tlačidla <DOUBLE/MISS>:

OP1: Double IN – hra sa začne až vtedy, ak zasiahnete dvojitý segment.

OP2: Double-OUT – musíte zasiahnuť dvojitý segment, aby ste ukončili hru.

OP3: Double-IN-OUT – musíte zasiahnuť dvojitý segment, aby hra začala a skončila.

OP4: MASTER-OUT – musíte trafiť dvojitý alebo trojitý segment, aby ste ukončili hru.

OP5: Double-IN/MASTER-OUT – najprv musíte pre spustenie hry trafiť dvojitý segment a pre ukončenie hry dvojitý alebo trojitý segment. Stlačením tlačidla <SELECT> vyberte hry 301-901.

OP6: Štandardne sa hra začne bez ohľadu na to, ktorý segment zasiahnete.

G02 CRICKET

Tu hráte výhradne s číslami od 15 do 20 a so segmentami „Bull“ a „Bulls Eye“. Cieľom je získať čo najviac bodov a zatvoriť príslušné čísla (segmenty). V jednom kole sa hádže troma šípkami. Ak sa vám podarí zasiahnuť číslo trikrát, číslo (segment) je otvorené. Len zásahy na otvorenom segmente sa bodujú. Ak váš súper tiež trikrát zasiahne otvorený segment, ten sa opäť zatvorí a v tomto segmente už nie je možné získavať body.

Dvojité a trojité segmenty sa počítajú ako 2 a 3 zásahy.

Segmenty môžete otvárať v ľubovoľnom poradí. Víťazom je ten, kto dosiahne najvyššie skóre a zatvorí väčšinu segmentov.

Ak ste väčšinu segmentov zatvorili, ale máte menej bodov, musíte sa pokúsiť zasiahnuť otvorené segmenty predtým, ako súper tieto segmenty zatvorí.

Vyberte rôzne možnosti cez tlačidlo <SELECT>.

NO SCORE CRICKET

Je to verzia kriketu, v ktorej segmenty zatvárate hodmi. Body sa v tejto verzii hry nespočítavajú, vyhrá ten, kto zatvoril najviac segmentov. Túto možnosť vyberte pomocou tlačidla <SELECT>.

G03 SCRAM

(pre 2 hráčov alebo 2 tímy)

V tejto verzii kriketu sa počítajú iba čísla od 15 do 20, „Bull“ a „Bulls Eye“.

Hrajú sa dve kolá. V prvom kole sa hráč 1 pokúša zatvoriť otvorené segmenty. Váš súper, hráč 2, môže získať body iba v otvorených segmentoch.

Prvé kolo končí vtedy, keď sa všetky otvorené segmenty podarilo zatvoriť. V druhom kole sa váš súper, hráč 2, pokúsi zatvoriť všetky segmenty a vy sa pokúšate získať body. Vyhráva hráč s najväčším počtom bodov.

G04 CUT THROAT CRICKET

Pri tejto verzii kriketu ide o zatváranie segmentov a získanie čo najmenšieho počtu bodov. Vyhráva hráč s najmenším počtom bodov.

V tejto verzii dostanete body len vtedy, ak váš súper zasiahne už zatvorené segmenty.

Príklad: Segment 20 zatvoríte druhým hodom. Váš súper trafil pri prvom pokuse jednoduchú 20-ku, pri druhom hode dvojitú 20-ku. Ak s tretím hodom opäť zasiahne segment s 20-kou, skóre tretieho hodu sa pripočíta súperovi.

G05 ENGLISH CRICKET

(len pre 2 hráčov)

V tejto verzii kriketu musíte deväťkrát trafiť „Bull“ a/alebo „Bulls Eye“, aby ste ukončili kolo. „Bulls Eye“ sa počíta dvakrát. Ak váš súper nezasiahne „Bull“ a/alebo „Bulls Eye“, body získané počas hodu sa mu pripočítajú. V prvom kole môžete získať body, on však musí získať najmenej 40 bodov.

Ak zasiahnete „Bull“ a/alebo „Bulls Eye“, vášmu súperovi sa odčíta jeden „Bull“ a/alebo „Bulls Eye“. Vy získate viac času na zbieranie bodov. Ak váš súper deväťkrát zasiahne „Bull“ a/alebo „Bulls Eye“, prvé kolo skončí a v druhom kole sa úlohy vymenia.

G06 ADVANCED CRICKET

Táto verzia kriketu je pre pokročilých hráčov. Tu sa počítajú iba dvojité a trojité segmenty, pričom dvojité segmenty sa počítajú jednoducho a trojité segmenty sa počítajú dvakrát. „Bull“ sa počíta jednoducho a „Bulls Eye“ dvojnásobne ako pri krikete.

G07 SHOOTER

V tejto hre počítač náhodne vyberie segment, ktorý sa pred každým oknom zobrazí na displeji. Tento segment musíte zasiahnuť. Jednoduché segmenty sa počítajú jedenkrát, dvojité segmenty dvakrát, trojité segmenty trikrát a „Bull“ štyrikrát. Keď počítač vyberie „Bulls Eye“, potom sa „Bull“ počíta dvakrát a „Bulls Eye“ štyrikrát. Vyhráva hráč s najväčším počtom bodov.

Počet kôl zvolíte pomocou tlačidla <SELECT>:

- OP1: 6 kôl
- OP2: 7 kôl
- OP3: 8 kôl
- OP4: 9 kôl
- OP5: 10 kôl
- OP6: 11 kôl
- OP7: 12 kôl

G08 BIG SIX

V tejto hre je prvým cieľom číslo 6. Ak číslo 6 netrafíte, stratíte život.

Váš súper sa teraz pokúsi zasiahnuť 6-ku. Ak v prvých dvoch hodoch zasiahnete cieľový segment, tretí hod rozhodne o novom cieľovom segmente.

Vyhráte, keď váš súper ako prvý príde o všetky životy.

Počet životov si zvolíte pomocou tlačidla

<SELECT>:

- OP1: 3 životy
- OP2: 4 životy
- OP3: 5 životov
- OP4: 6 životov
- OP5: 7 životov

G09 OVERS

Každý hráč hádže trikrát. Ak v prvom kole hodíte najviac bodov, váš súper musí prekonať toto skóre. V opačnom prípade stratí život. Prehral ten hráč, ktorý ako prvý stratil všetky životy.

Počet životov si zvolíte pomocou tlačidla

<SELECT>:

- OP1: 3 životy
- OP2: 4 životy
- OP3: 5 životov
- OP4: 6 životov
- OP5: 7 životov

G10 UNDERS

V tejto hre sa uvádza skóre 180. Každý hráč hádže trikrát. Ak v prvom kole získate najmenej bodov, váš súper musí hodiť ešte menej. V opačnom prípade stratí život. Pri chybnom hode dostanete 60 trestných bodov.

Prehral ten hráč, ktorý ako prvý stratil všetky životy.

Počet životov si zvolíte pomocou tlačidla

<SELECT>:

- OP1: 3 životy
- OP2: 4 životy
- OP3: 5 životov
- OP4: 6 životov
- OP5: 7 životov

G11 COUNT UP

Cieľom tejto hry je dosiahnuť určité skóre. Každý hod sa počíta.

Hráč, ktorý ako prvý dosiahne alebo prevýši zvolené skóre, vyhral.

Vyberte cieľové skóre pomocou tlačidla

<SELECT>:

- OP1: 300
- OP2: 400
- OP3: 500
- OP4: 600
- OP5: 700
- OP6: 800
- OP7: 900
- OP8: 999

G12 HIGH SCORE

Každý hráč môže v jednom kole hádzať troma šípkami. Cieľom hry je získať čo najvyššie skóre. Ak dosiahnete na konci stanovených kôl najvyšší celkový počet bodov, ste víťazom.

Počet kôl zvolíte pomocou tlačidla <SELECT>:

- OP1: 3 kolá
- OP2: 4 kolá
- OP3: 5 kôl
- OP4: 6 kôl
- OP5: 7 kôl
- OP6: 8 kôl
- OP7: 9 kôl
- OP8: 10 kôl
- OP9: 11 kôl
- OP10: 12 kôl
- OP11: 13 kôl
- OP12: 14 kôl

G13 ROUND THE CLOCK

Každý hráč musí po sebe zasiahnuť segmenty 1 až 20 a tiež segment „Bull“ a/alebo „Bulls Eye“. Máte tri hody na jedno kolo a musíte zasiahnuť zobrazené segmenty. Ak segment zasiahnete, zobrazí sa ďalší segment, ktorý musíte trafiť. Vyhráte, keď ako prvý zasiahnete všetky segmenty. Možnosti si zvolíte pomocou tlačidla <SELECT>:

- OP1: Hra začína v segmente 1.
- OP2: Hra začína v segmente 5.
- OP3: Hra začína v segmente 10.
- OP4: Hra začína v segmente 15.

Dvojité a trojité segmenty sa počítajú ako jednoduché.

ROUND THE CLOCK Double

Túto hru si zvolíte pomocou tlačidla <SELECT> d = double.

Tu platia rovnaké pravidlá ako pri hre ROUND THE CLOCK, počítajú sa však iba dvojité segmenty.

Možnosti si zvolíte pomocou tlačidla <SELECT>:

- OP1: Hra začína v segmente 1.
- OP2: Hra začína v segmente 5.
- OP3: Hra začína v segmente 10.
- OP4: Hra začína v segmente 15.

ROUND THE CLOCK Triple

Túto hru si zvolíte pomocou tlačidla <SELECT> t = triple.

Tu platia rovnaké pravidlá ako pri hre ROUND THE CLOCK, počítajú sa však iba trojité segmenty.

Možnosti si zvolíte pomocou tlačidla <SELECT>:

- OP1: Hra začína v segmente 1.
- OP2: Hra začína v segmente 5.
- OP3: Hra začína v segmente 10.
- OP4: Hra začína v segmente 15.

G14 KILLER

Pre dvoch alebo viacerých hráčov. Vyberte číslo, ktoré chcete trafiť. Na LED displeji sa zobrazí SEL. Toto číslo je vaše a všetci hráči si musia vybrať iné čísla. Akonáhle si každý hráč vybral číslo, musíte vo vašom vybratom segmente zasiahnuť dvojitý segment, aby ste získali status zabijaka. Ak ste zabijak, môžete iných hráčov „zničiť“ tak, že zasiahnete ich segmenty. Tento hráč potom stratí svoj život a už nie je zabijakom. Ak si chce opäť udržať status zabijaka, musí opäť zasiahnuť vybrané číslo v dvojitom segmente. Ak ako zabijak nedopatrením zasiahnete svoj vlastný segment, pridáte o status zabijaka a o jeden život. Kto prežije dokonca, ten vyhrá.

Počet životov si zvolíte pomocou tlačidla <SELECT>:

- OP1: 3 životy
- OP2: 4 životy
- OP3: 5 životov
- OP4: 6 životov

G15 DOUBLE DOWN

Cieľom hry je získať najviac bodov v aktívnych segmentoch. Všetci hráči začínajú so 40 bodmi. Hra začína trianím do segmentu 15. Ak segment 15 nezasiahnete, body sa vám znížia na polovicu. Ak trafiť do segmentu 15, 15 bodov sa vám k vašim bodom pripočíta. Dvojité a trojité zásahy sa počítajú. Ďalšie kolo začnete segmentom 16. Segmenty sa hrajú podľa poradia v tabuľke. Hráč s najvyšším skóre vyhrá.

G16 Forty One

Túto hru hrajte ako hru Double Down, akurát hrajte o jedno kolo viac. Musíte dosiahnuť presne 41 bodov s tromi hodmi.

G17 ALL FIVES

Cieľom hry je znížiť v každom kole vopred nastavené skóre 51, 61, 71, 81 alebo 91. Aby ste dosiahli výsledok, musia byť celkové body za každé kolo deliteľné 5. Napríklad, ak hráč získa v kole 20 bodov, výsledok je 4 ($20 \div 5 = 4$). Akýkoľvek výsledok, ktorý sa nedá vydeliť číslom 5, sa nehodnotí.

Ak niekto nehodí jednu z troch šípok, nezapočíta sa mu žiaden výsledok. Hráč, ktorý ako prvý dosiahne alebo prevýši zvolené skóre, je víťazom.

Zvoľte tlačidlom <SELECT> celkový počet bodov, ktoré sa majú dosiahnuť:

OP1: 51 bodov

OP2: 61 bodov

OP3: 71 bodov

OP4: 81 bodov

OP5: 91 bodov

G18 SHANGHAI

V tejto hre musíte v prvom kole zasiahnuť prvý segment, v druhom kole 2 segment a tak ďalej, až do segmentu 20 alebo „Bull“ a/alebo „Bulls Eye“. Počítajú sa iba zásahy v správnom poradí. Ak niektoré číslo netrafíte, nedostanete žiadne body, pokračujete s ďalším číslom. Vyhrá ten hráč, ktorý nahrá najviac bodov.

Možnosti hry si zvolíte pomocou tlačidla

<SELECT>:

OP1: Hra začína v segmente 1.

OP2: Hra začína v segmente 5.

OP3: Hra začína v segmente 10.

OP4: Hra začína v segmente 15.

SUPER SHANGHAI (S)

Táto hra sa hrá ako „Shanghai“, s tým rozdielom, že musíte trafiť dvojité a trojité segmenty. Možnosti hry si zvolíte pomocou tlačidla

<SELECT>:

OP1: Hra začína v segmente 1.

OP2: Hra začína v segmente 5.

OP3: Hra začína v segmente 10.

OP4: Hra začína v segmente 15.

G19 GOLF

Každé kolo sa sústreďte na iné cieľové polia čísel 1 – 18, triafajte ich za sebou (1 kolo = hádzka sa na cieľové pole číslo 1, 2 kolo = hádzka sa na cieľové pole čísla 2 atď.). Cieľom hry je získať v jednom kole vždy čo najmenej bodov.

Hodnotenie zásahov:

Trojitý = 1 bod (najlepšie skóre, automaticky je na rade nasledujúci hráč)

Dvojitý = 2 body

Jednoduchý = 3 body

Žiaden zásah v predpísanom cieľovom poli = 5 bodov

Pre každé cieľové pole má hráč k dispozícii 3 hody.

Ak ste spokojný s dvojitým hodom v prvom hode, môže ísť hneď ďalší hráč a vy za príslušné cieľové pole získate 2 body.

Ak prvým hodom zasiahnete jednoduché cieľové pole, dostanete 3 body. Teraz sa môžete rozhodnúť, či môže ísť ďalší hráč alebo sa rozhodnete pre druhý hod.

Ak cieľové pole nezasiahnete, stúpne vaše skóre z 3 na 5 bodov. Ak sa v druhom hode zlepšíte a zasiahnete dvojitý segment, vaše skóre klesne z 3 na 2. Opäť stojíte pred rozhodnutím skončiť alebo sa v treťom hode pokúsiť zlepšiť zásahom trojitého segmentu (alebo sa znova zhoršíte). Ak prekročíte počet bodov vybraný cez možnosti, vypadávate z hry.

Víťazom je ten, kto zostane ako posledný hráč alebo má po 18 cieľových poliach najnižšie skóre.

G20 FOOTBALL

Vyberte hracie pole buď hodom do terča alebo výberom tlačidla. Po výbere sa určí línia, ktorá má byť zasiahnutá. Zvolený segment predstavuje štartovacie pole, protiľahlý segment je zas cieľ. Príklad: Ak ste vybrali segment 20, tak segment 3 je váš cieľ.

Hracie pole je rozdelené na 11 segmentov, ktoré musíte po sebe zasiahnuť.

Poradie: Najprv dvojitý segment 20, potom vonkajší jednoduchý segment 20, trojitý segment 20, vnútorný jednoduchý segment 20, Bull, Bulls Eye, Bull, vnútorný jednoduchý segment 3, trojitý segment 3, vonkajší jednoduchý segment 3, dvojitý segment 3. Segmenty, ktoré treba zasiahnuť sa zobrazia.

G21 BASEBALL

V tejto hre sa hrá deväť kôl („Innings“). Každý hráč hodí 3 šípky v jednom „Inning“.

Jednoduchý segment = jedna stanica

Dvojitý segment = dve stanice

Trojitý segment = tri stanice

segment „Bull“ a/alebo „Bulls Eye“, – „Home Run“ (môžete skúsiť len s treťou šípkou)

Vaším cieľom je urobiť toľko „stredových“ segmentov v jednom kole, ako je to len možné. Na displeji sa zobrazujú jednotlivé stanice.

G22 STEEPLECHASE

Táto hra je ako prekážkový beh, ktorý sa začína v segmente 20 a vedie okolo terča v smere hodinových ručičiek. Koniec je v segmente 5, potom musíte ešte trafiť „Bull“ a/alebo „Bulls Eye“.

Pri prekážkovom behu smiete zasiahnuť iba vnútorné jednoduché prvky, teda tie, ktoré sú medzi poľami „Bull“ a/alebo „Bulls Eye“ a trojitým kruhom. Trafiť musíte tiež trojité segmenty 13, 17, 8 a 5, ktoré sú prekážkami.

G23 ELIMINATION

V tejto hre musíte tromi hodmi prevýšiť skóre vášho súpera, ktorý bol na rade pred vami.

Ak sa vám to nepodarí, stratíte jeden život.

Zvoľte počet životov pomocou tlačidla <SELECT>:

OP1: 3 životy

OP2: 4 životy

OP3: 5 životov

G24 HORSESHOES

V tejto hre sa započítavajú iba vaše zásahy v segmentoch 20 a 3. Dvojité a trojité segmenty sa v tejto oblasti tiež počítajú.

Zvoľte si počet bodov pomocou tlačidla <SELECT>:

OP1: 15 bodov

OP2: 16 bodov

OP3: 17 bodov

OP4: 18 bodov

OP5: 19 bodov až po OP10: 25 bodov

G25 BATTLEGROUND

V tejto hre si zoberiete hornú polovicu elektronickej šípkovej hry a tromi hodmi musíte zasiahnuť spodnú polovicu. Súper má spodnú polovicu a musí trafiť hornú polovicu. Kto má ktorú polovicu sa rozhodnete pred začiatkom hry.

Pomocou tlačidla <SELECT> môžete vybrať nasledujúce možnosti:

Battleground Double

Počítajú sa len dvojité segmenty.

Battleground Triple

Počítajte sa len trojité segmenty.

Battleground General

Hrajte ako normálny „Battleground“, ale na záver musíte trafiť „Bull“ a/alebo „Bulls Eye“.

Horná polovica: segmenty: 11, 14, 9, 12, 5, 20, 1, 18, 4, 13.

Dolná polovica: segmenty: 6, 10, 15, 2, 17, 3, 19, 7, 16, 8.

G26 ADVANCED BATTLEGROUND

Hrajte ako normálny „Battleground“. Avšak dvojité a trojité segmenty sú zakázané, tie nesmiete zasiahnuť. Ak trafiť jeden zo zakázaných segmentov, stratíte jeden život.

G27 PAINTBALL

Táto hra je podobná hre „Battleground“. At trafiť dvakrát Bulls

Eye, získate súperovu vlajku. Cieľom je zničiť všetky súperove segmenty alebo získať súperovu vlajku.

Možnosti si zvoľte pomocou tlačidla <SELECT>:

Paintball Double

Tu sa počítajú iba dvojité segmenty a Bulls Eye musí byť zasiahnutý trikrát.

Paintball Triple

Tu sa počítajú iba trojité segmenty a Bulls Eye musí byť trikrát zasiahnutý.

Riešenie problémov

Žiadna elektrina

Skontrolujte, či je sieťový adaptér zapojený do zásuvky a či sa sieťový adaptér nachádza v konektore terča.

Žiadne výsledky

Skontrolujte, či je hra v režime „Nastavenia“ alebo „Prestávka“. Potom skontrolujte, či nie sú polia s výsledkami alebo funkčné tlačidlá zaseknuté.

Zaseknutý prvok s výsledkami alebo zaseknuté funkčné tlačidlo

Počas prepravy alebo počas bežnej prevádzky šípkového terča môže dôjsť k dočasnému zaseknutiu výsledkových prvkov a žiadne výsledky sa nepripočítajú.

Na displeji zaznie varovný signál a zobrazí sa blikajúci zaseknutý prvok.

Jemným vytiahnutím šípky z prvku alebo posunutím prvku sem a tam sa spolu s ľahkým tlakom prsta zvyčajne prvok rýchlo uvoľní. Hra potom môže pokračovať ďalej, výsledok sa pripočíta presne tam, kam mal byť pripočítaný pred prerušením.

Odstránenie zlomených šípkových hrotov

Mäkké hroty sú bezpečnejšie, ale nevydržia navždy. Ak by sa hrot zlomil a uviazol v terči, pokúste sa ho vytiahnuť vhodnou pinzetou. Ak by sa odlomil veľmi malý kúsok, ktorý z terča nevyčnieva, môže byť zatlačený cez otvor dovnútra terča. Mäkký hrot nepoškodí elektroniku, ktorá je za prvkom. Pri tomto procese však dôrazne odporúčame používať mäkký hrot šípky, ktorý je ešte dobrý. Nikdy nevŕtajte krátky zlomený hrot cez terč s ostrým kovovým predmetom, pretože kovový hrot by mohol ľahko poškodiť terč, ak by do neho prenikol príliš hlboko. Čím je šípka ťažšia, tým je riziko zlomenia hrotu väčšie.

Kolísanie prúdu alebo elektromagnetické rušenie

V extrémnych situáciách, pri výskyte silných elektromagnetických rušivých impulzov, môže zlyhať elektronika alebo priniesť chybné výsledky.

Príklady:

Pri silných búrkach, extrémnych výkyvoch napájania, nedostatku napätia alebo umiestnení terča do blízkosti elektromotorov alebo mikrovlnných rúr.

Pre obnovenie normálnej prevádzky, odpojte sieťovú zástrčku na niekoľko sekúnd a potom ju znova zapojte. Samozrejme by ste sa mali uistiť, že príčina poruchy bola odstránená.

Skladovanie, čistenie

DÔLEŽITÉ! Pred čistením výrobku vytiahnite elektrickú zástrčku zo zásuvky. Vyčistite iba terč s vlhkou handričkou! Sieťový adaptér nesmie prísť do kontaktu s vlhkosťou!

Pri častom používaní výrobku sa zašpiní predovšetkým jeho predná strana dotykmi prstov.

Vyčistite prednú časť, tlačidlá a okienka vlhkou handričkou.

Ako rozpúšťadlo odporúčame vodu s malým množstvom čistiaceho prostriedku. Potom výrobok utrite suchou, jemnou handričkou. Ak sa výrobok dlhší čas nebude používať, zakryte ho plachtou, aby ste ho chránili pred prachom. Pri nepoužívaní skladujte výrobok vždy suchý a čistý pri izbovej teplote.

DÔLEŽITÉ! Výrobok nikdy nečistite ostrými čistiacimi prostriedkami.

Pokyny k likvidácii



V záujme ochrany životného prostredia nevyhadzujte svoj výrobok do domáceho odpadu, ak doslúžil, ale odneste ho na špecializovanú likvidáciu. O zberných miestach a ich otváracích hodinách sa môžete informovať na vašej príslušnej miestnej správe. Obalové materiály, ako napr. plastové vrecká, nepatria do rúk deťom. Uchovávajúte obalový materiál mimo dosahu detí.



Výrobok a obal zlikvidujte ekologickým spôsobom.



Pri triedení odpadu dodržiavajte označenie obalových materiálov, ktoré sú označené skratkami (a)

a číslami (b) s nasledujúcim významom:

1 – 7: plasty/20 – 22: papier a lepenka/80 – 98: kompozitné látky.

Výrobok a obalové materiály sú recyklovateľné, likvidujte tieto oddelene pre lepšie spracovanie odpadu. Logo Triman je len pre Francúzsko. Možnosti likvidácie doslúženého výrobku sa dozviete na vašej správe obci alebo mesta.

Pokyny k záruke a priebehu servisu

Produkt bol vyrobený s maximálnou zodpovednosťou a v priebehu výroby bol neustále kontrolovaný. Na tento produkt máte tri roky záruku od dátumu kúpy produktu. Pokladničný lístok si odložte.

Záruka sa vzťahuje len na chyby materiálu a výrobné chyby a zaniká pri neodbornej manipulácii s produktom. Záruka nemá vplyv na Vaše zákonné práva, predovšetkým na práva vyplývajúce zo záruky.

V prípade reklamácie sa obráťte na nižšie uvedenú servisnú linku, alebo nám napíšte e-mail. Naši servisní zamestnanci sa s Vami dohodnú na ďalšom postupe a urýchlene vykonajú všetky potrebné kroky. V každom prípade Vám poradíme osobne.

Záručná lehota sa nepredlžuje v dôsledku eventuálnych opráv na základe záruky, zákonného plnenia záruky alebo v dôsledku prejavu ochoty. To platí tiež pre vymenené alebo opravené diely. Opravy vykonané po uplynutí záručnej lehoty sú spoplatnené.

IAN: 338489_2001

(SK) Servis Slovensko

Tel.: 0850 232001

E-Mail: deltasport@lidl.sk

