

# Electronic dartboard

model **AP-607**

EN USERS MANUAL - 3

PL INSTRUKCJA OBSŁUGI - 7

DE BEDIENUNGSANLEITUNG - 12

CS NÁVOD K POUŽITÍ - 16

SK NÁVOD NA POUŽITIE - 21

LT NAUDOJIMO INSTRUKCIJA - 25

FR MODE D'EMPLOI - 30

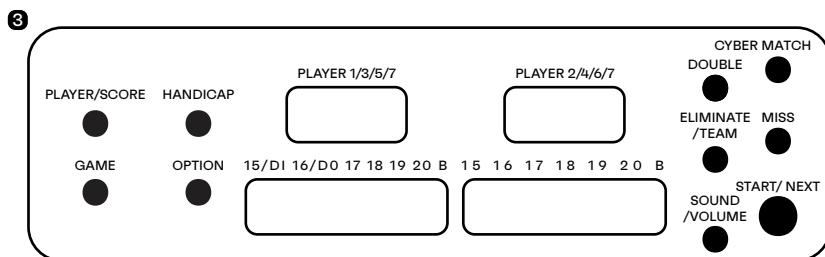
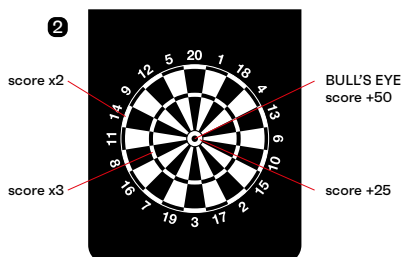
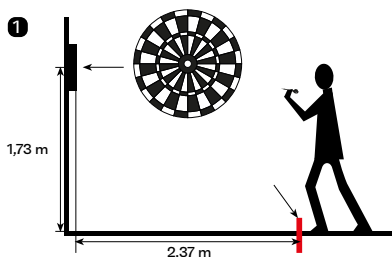
IT MANUALE D'USO - 34

ES MANUAL DE USUARIO - 39

NL GEBRUIKSAANWIJZING - 44

# METEOR

	GAME / GRA / SPIEL / HRA / HRA / ŽAIDIMAS / JEU / GIOCO / JUEGO / SPEL	OPTION / OPCJA / OPTION / MOŽNOST / MOŽNOSTĚ / PASIRINKIMAS OPTION / OPZIONE / OPCIÓN / OPTIE
G01	<b>Count down</b>	101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901
G02	<b>Simple cricket</b>	000; 020; 025
G03	<b>Scram cricket</b>	A00
G04	<b>Score cricket</b>	E00; E20; E25
G05	<b>Cut throat cricket</b>	C00; C20; C25
G06	<b>Double score cricket</b>	D00; D20; D25
G07	<b>Shove-a-penny cricket</b>	P00; P20; P25
G08	<b>Round the clock</b>	5; 10; 15; 20
G09	<b>Round the clock-double</b>	205; 210; 215; 220
G10	<b>Round the clock-triple</b>	305; 310; 315; 320
G11	<b>Legs over</b>	3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21
G12	<b>Legs under</b>	U03; U05; U07; U09; U11; U13; U15; U17; U19; U21
G13	<b>Count up</b>	100; 200; 300; 400; 500; 600; 700; 800; 900
G14	<b>High score</b>	H03; H05; H07; H09; H11; H13; H15; H17; H19; H21
G15	<b>Shoot out</b>	-03; -05; -07; -09; -11; -13; -15; -17; -19; -21
G16	<b>Killer</b>	3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21
G17	<b>Killer-double</b>	203; 205; 207; 209; 211; 213; 215; 217; 219; 221
G18	<b>Killer-triple</b>	303; 305; 307; 309; 311; 313; 315; 317; 319; 321
G19	<b>All five</b>	51; 61; 71; 81; 91
G20	<b>Shanghai</b>	1; 5; 10; 15
G21	<b>Shanghai-double</b>	201; 205; 210; 215
G22	<b>Shanghai-triple</b>	301; 305; 310; 315
G23	<b>Golf</b>	10; 20; 30; 40; 50; 60; 70; 80; 90
G24	<b>Bingo</b>	132; 141; 168; 189
G25	<b>Big little-simple</b>	3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21
G26	<b>Big little-hard</b>	H03; H05; H07; H09; H11; H13; H15; H17; H19; H21
G27	<b>Gotcha</b>	101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901



## EN Electronic dartboard

### GENERAL RULES OF DARTS

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

### SCORING RULE (PICTURE 2)

### BUTTON DEFINITION (PICTURE 3)

#### WARNING

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

#### SLEEP/WAKE-UP FUNCTION

This electronic dartboard is equipped with automatic Sleep Mode. Simply plug in the AC Adaptor and then turn the board on.  
If the board is left inactive for more 10 minutes, the displays will shut off automatically, into the sleep mode. when any button is pushed again, the game is then resumed.

#### SPECIAL FUNCTIONS

**GAME button** - Press the button to page through the on-screen game menu and select game. During the game, press the button to end the current game and return to the starting status for the game.

**OPTION button** - Press the button to select different variations for the games.

**PLAYER/SCORE button** - During the starting, use the button to set the number of players; during the game, use the button to check the score for each player.

**DOUBLE button** - Only for the game "G01" (see GAME INSTRUCTIONS)

**HANDICAP button** - Use the button to set the difficulty level of the game differently for each player.

**For example:** 4 players play the game "G01". Player one can set the starting point 801; player two 201; player three 501; player four 301.

**SOUND button** - This button allows you to adjust speaker volume. There are 8 levels between sound-off and the maximum volume.

**MISS button** - Press the button to decrease the number of darts remained when the darts does not hit the segment.

**ELIMINATE/TEAM button** - During the starting, press the

button to set team play; during the game, press the button to clear or resume the score of current dart.

**START/NEXT button** - Press the button to start a game and change to next player.

**CYBERMATCH button** - Press the button to play against device, totally five levels: C1-professional, C2-expert, C3-senior, C4-intermediate, C5-primary.

#### GAME SETUP

Turn on the board, and then the board begins self-testing. As a music effect plays, press any button of above nine function buttons to enter into the game "G01"; or after finishing self-testing, the board also enters into the game "G01" directly.

Push the **GAME** button to select any desired game until the game is displayed.

Push the **OPTION** button to select different variations for the games.

Push the **PLAYER** button to set the number of players.

Push the **HANDICAP** button to set different degree of difficulty for each player. Each push on the button changes the level by one step.

Push the **START** button to begin playing when finishing game setup.

#### EXAMPLE:

Push The **GAME** button and then the **OPTION** button to select 501 game.

Select player one and then push the **HANDICAP** button twice to set the starting point at "701"; for player one as a better player.

Select player two. Player two's score shows "501" as the starting point.

Select player three, a novice player, and then push the **HANDICAP** button several times to set the starting point at "301".

After finishing setup for all players, push the **START** button to start the game.

#### GAME INSTRUCTIONS

**G01 Count Down** (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901)

The game is played by subtracting each dart score from the starting point. The player who reaches exactly zero first wins the game.

To make the game more challenging, you may press the **DOUBLE** button to set additional restrictions on how to start and end the game.

**Double In** (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901)

To start, the player must hit a double. No score will be counted until this condition is met.

**Double Out** (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901)

To win, the player must hit a double that reduces the score to exactly zero. Reaching "1" or going past zero can be considered a **BUST** and the score goes back to the previous score.

**Double In/Out** (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901)

The player must hit a double to start and end scoring of the game.

**G02 Simple Cricket** (000; 020; 025)

It is valid only that segments for 15, 16, 17, 18, 19, 20 and bullseye are hit.

The player who first hits all the above segments three times is the winner.

Hit single scoring segment - count one time;

Hit double scoring segment - count two times;

Hit triple scoring segment - count three times.

000 - The player can hit any segment of 15, 16, 17, 18, 19,

20 and bullseye. There is no sequence for the segments; 020 - The player must hit 20 three times first, then follow with 19, 18, 17, 16, 15 and bullseye in order;

025 - The player must hit the bullseye three times first, then follow with 15, 16, 17, 18, 19 and 20 in order.

Each segment has three LED indicators. When it is hit once, one indicator will turn on. When all the indicators turn on, the game is over.

The player who turns on all the indicators first wins the game.

### **G03 Scram C**

**ricket** (A00 - only for two players)

It is valid only that segments for 15, 16, 17, 18, 19, 20 and bullseye are hit.

The game consists of two rounds. In round one, player one tries to "close" all the above segments (hit three times in each segment - 15 to 20 and bullseye). When player one hits any scoring segments three times, that means he/she "closes" the scoring segment. Then player two does not get any points when the segment is hit.

Hit single scoring segment - count one time;

Hit double scoring segment - count two times;

Hit triple scoring segment - count three times.

Player two attempts to get as many points as possible by hitting the scoring segments which player one has not yet closed. Once player one has closed all scoring segments, round one is completed.

In round two, the two players change their roles. Now player two tries to close all scoring segments while player one goes for points. The game is over when player two closes all segments. The player with the higher points is the winner.

**G04 Score Cricket** (E00; E20; E25)

It is valid only that segments for 15, 16, 17, 18, 19, 20 and bullseye are hit.

E00 - The player can hit any segment of 15, 16, 17, 18, 19, 20 and bullseye. There is no sequence for the segments;

E20 - The player must hit 20 three times first, then follow with 19, 18, 17, 16, 15 and bullseye in order;

E25 - The player must hit the bullseye three times first, then follow with 15, 16, 17, 18, 19 and 20 in order.

Each segment has three LED indicators. When it is hit once, one indicator will turn on.

Each scoring segment is "open" when the segment is hit three times. But the segment will be "closed" and can not be scored if all the players hit it for three times.

Hit single scoring segment - count one time;

Hit double scoring segment - count two times;

Hit triple scoring segment - count three times.

Each player must try to hit the scoring segment three times to let it enter into "open" status and be scored.

Before opponents finish three hits to open the scoring segment, the player can continue to hit the "open" scoring segment for getting higher scores.

After all players finish the three hits of the same scoring segment, the segment will be "closed" and can not be scored again.

When all players "close" all the scoring segments, the player with the highest score is the winner.

**G05 Cut Throat Cricket** (C00; C20; C25)

It is valid only that segments for 15, 16, 17, 18, 19, 20 and bullseye are hit.

C00 - The player can hit any segment of 15, 16, 17, 18, 19, 20 and bullseye. There is no sequence for the segments;

C20 - The player must hit 20 three times first, then follow with 19, 18, 17, 16, 15 and bullseye in order;

C25 - The player must hit the bullseye three times first,

then follow with 15, 16, 17, 18, 19 and 20 in order.

Each segment has three LED indicators. When it is hit once, one indicator will turn on

Each scoring segment is "open" when the segment is hit three times. But the segment will be "closed" and can not be scored if all the players hit it for three times.

Hit single scoring segment - count one time;

Hit double scoring segment - count two times;

Hit triple scoring segment - count three times.

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

Each player must try to hit the scoring segment three times to let it enter into "open" status and be scored.

Before opponents finish three hits to open the scoring segment, the player can continue to hit the "open" scoring segment for getting higher scores to the opponents.

After all players finish the three hits of the same scoring segment, the segment will be "closed" and can not be scored again.

When all players "close" all the scoring segments, the player with the lowest score is the winner.

**G06 Double Score Cricket** (D00; D20; D25)

It is valid only that segments for 15, 16, 17, 18, 19, 20 and bullseye are hit.

D00 - The player can hit any segment of 15, 16, 17, 18, 19, 20 and bullseye. There is no sequence for the segments;

D20 - The player must hit 20 three times first, then follow with 19, 18, 17, 16, 15 and bullseye in order;

D25 - The player must hit the bullseye three times first, then follow with 15, 16, 17, 18, 19 and 20 in order.

The game is the same as the game "Score Cricket" except that the player must hit each double scoring segment first then to continue the game.

**G07 Shove-A-Penny Cricket** (P00; P20; P25 - at least for two players)

It is valid only that segments for 15, 16, 17, 18, 19, 20 and bullseye are hit.

P00 - The player can hit any segment of 15, 16, 17, 18, 19, 20 and bullseye. There is no sequence for the segments;

P20 - The player must hit 20 three times first, then follow with 19, 18, 17, 16, 15 and bullseye in order;

P25 - The player must hit the bullseye three times first, then follow with 15, 16, 17, 18, 19 and 20 in order.

The game is similar with the game "Simple Cricket". The exceptions are as follow:

If the current player hits the scoring segment more than three times, then the excess will be added to the next player. But after the current player hits the scoring segment three times and "closes" the segment, if the player hits the segment again, then the excess will not be added to the next player. For example: player one hits segment 16 two times and three indicators for segment 16 will turn on two. Then the player hits the triple for segment 16 and the excess two times for the player will be added to player two. Now player two can "close" segment 16 by hitting it only one time. But if the player one hits segment 16 three times, then the three indicators for the segment will turn on all and the segment will be closed. Now, if player one hits the double for the segment, then the excess two times for the player will not be added to player two. The player who hits all the scoring segments three times wins the game.

**G08 Round Clock** (5; 10; 15; 20)

Option (5; 10; 15; 20) represents that hitting any scoring segment is valid.

5 - Hit the scoring segments from 1 to 5;

10 - Hit the scoring segments from 1 to 10;

15 - Hit the scoring segments from 1 to 15;

20 - Hit the scoring segments from 1 to 20.

The player must throw the darts to the scoring segment based on the indication of the device. If the segment is hit, the next segment will be indicated and the device will voice out "Yes"; or it will voice out "No".

The player who first finishes hitting all the scoring segments is the winner.

**G09 Round Clock-Double** (205; 210; 215; 220)

Option (205; 210; 215; 220) represents that only hitting double scoring segment is valid.

205 - Hit the scoring segments from 1 to 5;

210 - Hit the scoring segments from 1 to 10;

215 - Hit the scoring segments from 1 to 15;

220 - Hit the scoring segments from 1 to 20.

The player must throw the darts to the scoring segment based on the indication of the device. If the segment is hit, the next segment will be indicated and the device will voice out "Yes"; or it will voice out "No".

The player who first finishes hitting all the double scoring segments is the winner.

**G10 Round Clock-Triple** (305; 310; 315; 320)

Option (305; 310; 315; 320) represents that only hitting triple scoring segment is valid.

305 - Hit the scoring segments from 1 to 5;

310 - Hit the scoring segments from 1 to 10;

315 - Hit the scoring segments from 1 to 15;

320 - Hit the scoring segments from 1 to 20.

The player must throw the darts to the scoring segment based on the indication of the device. If the segment is hit, the next segment will be indicated and the device will voice out "Yes"; or it will voice out "No".

The player who first finishes hitting all the triple segments is the winner.

**G11 Legs Over** (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21)

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

Each player should try to score higher than or equal to three-dart total in a turn for the previous player (At the start, the device will indicate a benchmark score for the first player.). When a player scores less than the three-dart total for the previous player, the player will be taken away one "life".

In a turn, if a player does not throw the darts but directly press the START button, the player will also lose one "life". When the life value for a player is zero, the player will be eliminated.

When only leave one player, the game is over and the player is the winner.

The game should be played more than two players.

**G12 Legs Under** (U03; U05; U07; U09; U11; U13; U15; U17; U19; U21)

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

Each player should try to score less than or equal to three-dart total in a turn for the previous player (At the start, the device will indicate a benchmark score for the first player.).

When a player scores higher than the three-dart total for the previous player, the player will be taken away one "life".

In a turn, if a player does not throw the darts but directly press the START button, the player will also lose one "life"; if press the ELIMINATE/TEAM button, the device will clear the current score for the dart and meanwhile add 60 points to the total; if press the MISS button, the device will also add 60 points.

When the life value for a player is zero, the player will be eliminated.

When only leave one player, the game is over and the player is the winner.

The game should be played more than two players.

**G13 Count Up** (100; 200; 300; 400; 500; 600; 700; 800; 900)

The score of each player will be accumulated up from zero for each hit. The first player reaching or exceeding the appointed score is the winner.

**G14 High Score** (H03; H05; H07; H09; H11; H13; H15; H17; H19; H21)

All the segments are valid.

Option (\*3; \*5; \*7; \*9; \*11; \*13; \*15; \*17; \*19; \*21) represents the appointed turns for the player. One turn is for three darts. After finishing the appointed turns, the player with the highest score is the winner.

**G15 Shoot out** (-03; -05; -07; -09; -11; -13; -15; -17; -19; -21)

Option (\*3; \*5; \*7; \*9; \*11; \*13; \*15; \*17; \*19; \*21) represents original points for the player.

The device will randomly indicate a number segment for throwing. The player should shoot the number segment within 10 seconds, or the shoot will be taken away. When hitting the segment, the device will voice out "Yes", or voice out "No".

When hitting single, double or triple for the target segment, the device will reduce one point from the total. The player first reducing the original points to zero is the winner.

**G16 Killer** (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21)

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

When entering the game, the device will display "SEL" to hint players to select scoring number for themselves.

When the first player chooses the scoring number, press the "NEXT" button for the next player to choose. All players should have different scoring number. When all the players finish choosing their own scoring number, now the game goes into normal starting status.

At first, the player should have to hit his/her own scoring number to attain the qualification for a "killer".

When becoming a killer, the player hits the scoring number for an opponent, and the opponent will lose one "life".

If a killer hits his/her own scoring number, the killer will lose the qualification for "killer" and also lose one "life".

The player should hit his/her own scoring number again for "killer" qualification.

The killer should try to take away "lives" from opponents by hitting their scoring number as soon as possible.

When target number is hit, the device will voice out "Yes"; or voice out "No".

When only leave one player, the game is over and the player is the winner.

The game should be played more than two players.

**G17 Killer - Double** (203; 205; 207; 209; 211; 213; 215; 217; 219; 221)

Option (\*3; \*5; \*7; \*9; \*11; \*13; \*15; \*17; \*19; \*21) represents original life value of the player.

When entering the game, the device will display "SEL" to hint players to select scoring number for themselves.

When the first player chooses the scoring number, press the "NEXT" button for the next player to choose. All players should have different scoring number. When all the players finish choosing their own scoring number, now the game goes into normal starting status.

At first, the player should have to hit the double for his/her own scoring number to attain the qualification for a "killer".

When becoming a killer, the player hits the scoring number

for an opponent, and the opponent will lose one "life". If a killer hits his/her own scoring number, the killer will lose the qualification for "killer" and also lose one "life". The player should hit the double for his/her own scoring number again for "killer" qualification. The killer should try to take away "lives" from opponents by hitting their scoring number as soon as possible. When target number is hit, the device will voice out "Yes"; or voice out "No".

When only leave one player, the game is over and the player is the winner.

The game should be played more than two players.

**G18 Killer - Triple** (303; 305; 307; 309; 311; 313; 315; 317; 319; 321)

Option (\*3; \*5; \*7; \*9; \*11; \*13; \*15; \*17; \*19; \*21) represents original life value of the player.

When entering the game, the device will display "SEL" to hint players to select scoring number for themselves. When the first player chooses the scoring number, press the "NEXT" button for the next player to choose. All players should have different scoring number. When all the players finish choosing their own scoring number, now the game goes into normal starting status.

At first, the player should have to hit the triple for his/her own scoring number to attain the qualification for a "killer".

When becoming a killer, the player hits the scoring number for an opponent, and the opponent will lose one "life".

If a killer hits his/her own scoring number, the killer will lose the qualification for "killer" and also lose one "life".

The player should hit the triple for his/her own scoring number again for "killer" qualification.

The killer should try to take away "lives" from opponents by hitting their scoring number as soon as possible.

When target number is hit, the device will voice out "Yes"; or voice out "No".

When only leave one player, the game is over and the player is the winner.

The game should be played more than two players.

**G19 All Five** (51; 61; 71; 81; 91)

One turn is for three darts. With every turn each player should have to score a total which is divisible by five. Every "five" counts as one point. For example: the player scores three, seven and ten with three darts. Since the total twenty is divisible by five fours, the player score four points (4x5=20). In addition, if the total for three darts is not divisible by five or any dart of every turn is not hit in a valid segment (missing the board or hitting in the catch ring), no points are given. Option (51; 61; 71; 81; 91) represents the appointed points for the player. The player first reaching or exceeding the appointed points is the winner.

**G20 Shanghai** (1; 5; 10; 15)

101 - Hit any segment from one to twenty and bullseye in order;

105 - Hit any segment from five to twenty and bullseye in order;

110 - Hit any segment from ten to twenty and bullseye in order;

115 - Hit any segment from fifteen to twenty and bullseye in order.

Each player can only throw one dart for each number segment and turn into the next segment automatically. It will score when hit, and not score if not hit.

When finishing throwing the bullseye, the player with the highest score is the winner.

**G21 Shanghai** (201; 205; 210; 215)

201 - Hit double segment from one to twenty and bullseye

in order;

205 - Hit double segment from five to twenty and bullseye in order;

210 - Hit double segment from ten to twenty and bullseye in order;

215 - Hit double segment from fifteen to twenty and bullseye in order.

Each player can only throw one dart for each number segment and turn into the next segment automatically. It will score when hit, and not score if not hit.

When finishing throwing the bullseye, the player with the highest score is the winner.

**G22 Shanghai** (301; 305; 310; 315)

301 - Hit triple segment from one to twenty in order;

305 - Hit triple segment from five to twenty in order;

310 - Hit triple segment from ten to twenty in order;

315 - Hit triple segment from fifteen to twenty in order.

Each player can only throw one dart for each number segment and turn into the next segment automatically. It will score when hit, and not score if not hit.

When finishing throwing the twenty segment, the player with the highest score is the winner.

**G23 Golf** (10; 20; 30; 40; 50; 60; 70; 80; 90)

Option (10; 20; 30; 40; 50; 60; 70; 80; 90) represents the appointed points for the player.

The player should hit the number segment from one to eighteen in order. Hit one at first turn, then hit two at second turn and so on. If the segment is hit, the device will voice out "Yes"; or voice out "No".

The player should try to get the lowest point. When missing three darts for a turn, it means a "bad dart" and counts as five points. Hitting the triple counts as one point; hitting the double counts as two points; hitting the single counts as three points. The player can use any dart of the three to finish the turn, but only use the last dart to count as the point. If the last dart for a turn misses the board, the turn will also be counted as five points.

The player who reaches or exceeds the appointed points will be kicked out of the game. When only leave one player, the player is the winner; or when finishing all 18 turns, the player with the lowest points is the winner.

**G24 Bingo** (132; 141; 168; 189)

The device will display the target segment automatically.

The player who first finishes hitting all specified target segments for three times wins the game. If the segment is hit, the device will voice out "Yes"; or voice out "No".

132 - Hit the segment with the sequence of 15, 4, 8, 14, 3;

141 - Hit the segment with the sequence of 17, 13, 9, 7, 1;

168 - Hit the segment with the sequence of 20, 16, 12, 6, 2;

189 - Hit the segment with the sequence of 19, 10, 18, 5, 11.

The player should hit a number segment three times to enter into the next number segment. Hitting the single segment counts as one time; the double segment two times; the triple segment three times.

**G25 Big Little - Simple** (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21)

Option (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21) represents the original life value for the player.

At the start, the device will randomly display a target number for the first player.

If the player hits the target with first or second dart, the player can set a new target for the next player with the next dart; if the player only hits the target with the third dart or fails to set a new effective target for the next player, the device will randomly show a new target for the next player; if the player fails to hit the target with all three darts, the player will lose one "life" and meanwhile the next player will have to throw the same target. If the target

is hit, the device will voice out "Yes"; or voice out "No". Hitting the single, double or triple for the target is available.

When the original life value for a player reaches zero, the player will be eliminated from the game. At last, when only leave one player, the game is over and the player is the winner.

**G26 Big Little - Hard** (H03; H05; H07; H09; H11; H13; H15; H17; H19; H21)

Option (\*3; \*5; \*7; \*9; \*11; \*13; \*15; \*17; \*19; \*21) represents the original life value for the player.

At the start, the device will randomly display a target number for the first player.

If the player hits the target with first or second dart, the player can set a new target for the next player with the next dart; if the player only hits the target with the third dart or fails to set a new effective target for the next player, the device will randomly show a new target for the next player; if the player fails to hit the target with all three darts, the player will lose one "life" and meanwhile the next player will have to throw the same target. If the target is hit, the device will voice out "Yes"; or voice out "No".

Only hitting the same segment for the target is available. For example, once the target is "double 15", hitting "single 15" or "triple 15" is invalid, only "double 15" valid.

When the original life value for a player reaches zero, the player will be eliminated from the game. At last, when only leave one player, the game is over and the player is the winner.

**G27 Gotcha** (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901) (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901) are the specified points the players must reach exactly.

Each player begins with 0 points, The score will be added up when the segment is hit. The player who reach the specified points first is winner. If a player exceeds the specified points that player will burst and the player's score reverts to what it was before darts were thrown in that round.

Players can "Bomb" other players, which reduces their score to zero. This happens when the shooting player equals another player's score with any dart thrown.

#### Example:

Player 1's score is 20.

Player 2's score is 50.

Player 3's score is 30.

Player 4 is up. The first dart thrown hits the 20 - Player 1 gets bombed and goes to zero. The Second dart hits the 10 (score is now 30) - Player 3 gets bombed and goes to zero. The third dart hits a 20 (total score is now 50) - Player 2 gets bombed and goes to zero.

#### DECLARATION OF CONFORMITY

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



#### PROTECTION OF THE ENVIRONMENT

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



## PL Elektroniczna tarcza do darta

### OGÓLNE ZASADY GRY W DARTA

- Zawiesz tarczę, jak przedstawiono na schemacie (rys. 1).
- Aby ustalić, kto rzuca pierwszy, każdy zawodnik rzuca jedną lotkę. Zawodnik, którego lotka znajduje się najbliżej Bull's Eye, rozpoczyna grę.
- Każdy zawodnik rzuca trzema lotkami w kolejce. Jedynie lotki, które pozostają na tarczy po zakończeniu kolejki zawodnika, są punktowane.

### ZASADY PUNKTACJI (RYS. 2)

### OPIS PRZYCISKÓW (RYS. 3)

#### OSTRZEŻENIE

Tarcza elektroniczna NIE jest zabawką. Montaż i kontrola urządzenia powinny być przeprowadzane przez osobę dorosłą.

Dzieci powinny być pod opieką dorosłych podczas gry. Należy używać rzutek z miękkimi końcówkami, zalecana waga od 8 do 12 gramów. Nigdy nie używaj rzutek z metalowymi końcówkami. Z tarczy można korzystać wyłącznie z dołączonym adapterem. Użycie niewłaściwego typu adaptera spowoduje uszkodzenie obwodu elektrycznego tarczy.

Wyłącz tarczę i odłącz ją od zasilania, gdy nie jest używana.

Unikaj narażenia tarczy na działanie płynów lub nadmiernej wilgoci.

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

Przed czyszczeniem odłącz tarczę od zasilania.

#### FUNKCJA UŚPIENIA / WYBUDZENIA

Tarcza jest wyposażona w automatyczny tryb uśpienia. Wystarczy podłączyć zasilacz sieciowy, a następnie włączyć urządzenie. Jeśli tarcza nie jest używana przez więcej niż 10 minut, wyświetlacz wyłączy się automatycznie, a tarcza wejdzie w tryb uśpienia. Naciśnięcie dowolnego przycisku spowoduje wznowienie gry.

#### FUNKCJE SPECJALNE

Przycisk GAME - Naciśnij przycisk, aby przewijać menu gry na ekranie i wybrać grę. Naciśnij przycisk, aby zakończyć bieżącą grę i powrócić do stanu początkowego gry.

Przycisk OPTION - Naciśnij przycisk, aby wybrać różne warianty gier.

Przycisk PLAYER/SCORE - Podczas uruchamiania użyj tego przycisku, aby ustawić liczbę graczy; podczas gry użyj tego przycisku, aby sprawdzić wynik dla każdego gracza.

Przycisk DOUBLE - Tylko dla gry „G01”(patrz INSTRUKCJE GRY)

Przycisk HANDICAP - Użyj tego przycisku, aby ustawić indywidualny poziom trudności gry dla każdego zawodnika.

Przycisk SOUND - Ten przycisk pozwala wyregulować głośność głośnika (8 poziomów)

Przycisk MISS - Naciśnij ten przycisk, aby zmniejszyć liczbę lotek pozostałych, gdy lotki nie trafią w pole.

Przycisk ELIMINATE/TEAM - Podczas startu gry naciśnij ten przycisk, aby ustawić grę zespołową; podczas gry naciśnij ten przycisk, aby wyczyścić lub wznović wynik bieżącej rzutki.

Przycisk START/NEXT - Naciśnij przycisk, aby rozpocząć

grę i przejść do następnego gracza.

Przycisk CYBERMATCH - Naciśnij ten przycisk, aby zagrać przeciwko urządzeniu. Jest pięć poziomów gry: C1 – profesjonalny, C2 – ekspert, C3 – wyższy, C4 – średniozaawansowany, C5 – podstawowy.

## USTAWIENIA GRY

Włącz tarczę.

Podczas otwarzania efektu dźwiękowego, naciśnij dowolny przycisk aby przejść do gry „G01” lub poczekaj na zakończenie autotestu - automatycznie zostanie uruchomiona gra „G01”.

Wciśnij przycisk GAME, aby wybrać dowolną grę w celu jej wyświetlenia.

Wciśnij przycisk OPTION, aby wybrać różne warianty gier.

Wciśnij przycisk PLAYER, aby ustawić liczbę graczy.

Wciśnij przycisk HANDICAP, aby ustawić indywidualny stopień trudności dla każdego gracza.

Każde naciśnięcie przycisku zmienia trudność o jeden poziom.

Wciśnij przycisk START, aby rozpocząć grę po zakończeniu konfiguracji gry.

### Przykład:

Naciśnij przycisk GAME a następnie przycisk OPTION, aby wybrać grę 501.

Wybierz gracza numer jeden, a następnie naciśnij dwa razy przycisk HANDICAP, aby ustawić punkt początkowy na „701”, dla gracza pierwszego jako lepszego gracza.

Wybierz gracza drugiego. Wynik gracza drugiego pokazuje „501” jako punkt początkowy.

Wybierz gracza trzeciego, początkującego, a następnie kilkakrotnie naciśnij przycisk HANDICAP, aby ustawić punkt początkowy na „301”.

Po zakończeniu konfiguracji dla wszystkich graczy naciśnij przycisk START, aby rozpocząć grę.

## INSTRUKCJE GRY

**G01 Count Down** (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901)

Gra polega na odejmowaniu kolejnych wyników od początkowej ilości punktów. Gracz, który jako pierwszy osiągnie dokładnie zero, wygrywa.

Opcje:

Aby uczynić grę trudniejszą, możesz nacisnąć przycisk DOUBLE, aby ustawić dodatkowe ograniczenia dotyczące rozpoczęcia i zakończenia gry.

Double In (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901) - aby rozpocząć, gracz musi trafić pole podwójne.

Double Out (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901)

- aby wygrać, gracz musi trafić pole podwójne, każde trafienie zmniejsza wynik do zera. Osiągnięcie „1” lub przekroczenie zera można uznać za KRACH, a punktacja wraca do poprzedniego wyniku.

**Double In/ Out (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901)**- gracz musi trafić pole podwójne, aby rozpocząć i zakończyć grę.

**G02 Simple Cricket** (000; 020; 025)

Punkty są naliczane gdy trafione zostają pola: 15, 16, 17, 18, 18, 20 i środek tarczy.

Gracz, który jako pierwszy trafi wszystkie powyższe pola trzy razy, jest zwycięzca.

000 - Gracz może trafić dowolne pole 15, 16, 17, 18, 19, 20 i środek tarczy (bull's eye).

Nie ma ustalonej kolejności dla poszczególnych pól;

020 - Gracz musi najpierw trafić 20 trzy razy, a następnie trafić 19, 18, 17, 16, 15 i środek tarczy (bull's eye) po kolei;

025 - Gracz musi najpierw trafić środek tarczy (bull's eye)

trzy razy, a następnie trafić 15, 16, 17, 18, 18 i 20 po kolei.

Każde pole ma trzy wskaźniki LED. Po jednokrotnym trafieniu jeden wskaźnik zaświeci się.

Po zapaleniu wszystkich wskaźników gra się kończy.

Gracz, który jako pierwszy zapali wszystkie wskaźniki, wygrywa.

**G03 Scram Cricket** (A00 - tylko dla 2 graczy)

Punkty są naliczane tylko, gdy 15, 16, 17, 18, 19, 20 i środek tarczy (bull's eye) są trafione.

Gra składa się z dwóch rund.

W pierwszej rundzie gracz pierwszy próbuje „zamknąć” wszystkie powyższe pola (trafić trzy razy w każde

pole - 15 do 20 i środek tarczy (bull's eye). Gdy gracz numer jeden trafi w dowolne pole punktowane trzy razy, oznacza to, że „zamyka” pole punktowane. Gracz numer dwa nie otrzymuje żadnych punktów po trafieniu tego pola. Gracz numer dwa próbuje zdobyć jak najwięcej punktów, trafiając w pola punktowane, których gracz numer jeden jeszcze nie zamknął. Gdy gracz numer jeden zamknie wszystkie pola punktowane, runda pierwsza zostanie zakończona.

W drugiej rundzie obaj gracze zamieniają się rolami.

Teraz gracz numer dwa próbuje zamknąć wszystkie pola punktowane, a gracz numer jeden zdobywa punkty. Gra kończy się, gdy gracz numer dwa pozamyka wszystkie pola. Gracz z wyższą liczbą punktów wygrywa.

**G04 Score Cricket** (E00; E20; E25)

Punkty są naliczane tylko, gdy 15, 16, 17, 18, 19, 20 i środek tarczy (bull's eye) są trafione.

E00 - Gracz może trafić dowolne pole 15, 16, 17, 18, 19, 20 i środek tarczy (bull's eye). Nie ma określonej kolejności dla poszczególnych pól;

E20 - Gracz musi najpierw trafić 20 trzy razy, a następnie trafić 19, 18, 17, 16, 15 i środek tarczy (bull's eye) po kolei;

E25 - Gracz musi najpierw trafić w środek tarczy (bull's eye) trzy razy, a następnie trafić 15, 16, 17, 18, 19 i 20 po kolei.

Każdy segment ma trzy wskaźniki LED. Po jednokrotnym trafieniu zapali się jeden wskaźnik. Każde pole

punktowane jest „otwarte”, gdy pole zostanie trafione trzy razy. Ale pole zostanie „zamknięte” i nie będzie można go zdobyć, jeśli wszyscy gracze trafią je trzy razy.

Każdy gracz musi trzykrotnie trafić pole punktowane, aby mogło ono przejść w stan „otwarty” i być punktowane.

Zanim przeciwnicy skończą trzy trafienia, aby otworzyć pole punktowane, gracz może kontynuować trafianie w „otwarte” pole punktowane, aby uzyskać wyższe wyniki.

Po tym, jak wszyscy gracze zakończą trzy trafienia w tym samym polu punktowanym, pole to zostanie „zamknięte” i nie będzie można go ponownie zaliczyć.

Gdy wszyscy gracze „zamkną” wszystkie pola punktowane, zwycięzca zostaje gracz z najwyższym wynikiem.

**G05 Cut Throat Cricket** (C00; C20; C25)

Punkty są naliczane tylko, gdy 15, 16, 17, 18, 19, 20 i środek tarczy (bull's eye) zostaną trafione.

C00 - Gracz może trafić dowolne pole 15, 16, 17, 18, 19, 20 i środek tarczy (bull's eye). Nie ma określonej kolejności dla poszczególnych pól; Gracz musi najpierw trafić w środek tarczy (bull's eye) trzy razy, a następnie trafić 15, 16, 17, 18, 18 i 20 w kolejności; Gracz musi najpierw trafić w środek tarczy (bull's eye) trzy razy, a następnie trafić 15, 16, 17, 18, 19 i 20 po kolei.

Każdy segment ma trzy wskaźniki LED. Po jednokrotnym trafieniu zapali się jeden wskaźnik.

Każde pole punktowane jest „otwarte”, gdy pole zostanie trafione trzy razy. Ale pole zostanie „zamknięte” i nie będzie można go zdobyć, jeśli wszyscy gracze trafią je trzy razy.



Punkty zdobyte przez danego gracza zostaną dodane wszystkim przeciwnikom.

Każdy gracz musi trzykrotnie trafić pole punktowane, aby mogło ono przejść w stan „otwarty” i być punktowane. Zanim przeciwnicy wykonają trzy trafienia, aby otworzyć pole punktowane, gracz może kontynuować trafianie w „otwarte” pole punktowane, aby uzyskać wyższe wyniki niż przeciwnicy.

Po tym, jak wszyscy gracze zakończą trzy trafienia w tym samym polu punktowanym, pole to zostanie „zamknięte” i nie będzie można go ponownie zaliczyć.

Gdy wszyscy gracze „zamkną” wszystkie pola punktowane, zwycięzca zostaje gracz z najniższym wynikiem.

#### **G06 Double Score Cricket** (D00; D20; D25)

Punkty są naliczane tylko, gdy 15, 16, 17, 18, 19, 20 i środek tarczy zostaną trafione.

D00 - Gracz może trafić dowolne pole 15, 16, 17, 18, 19, 20 i środek tarczy. Nie ma określonej kolejności dla poszczególnych pól;

D20 - Gracz musi najpierw trafić 20 trzy razy, a następnie trafić 19, 18, 17, 16, 15 i środek tarczy (bull's eye) po kolei;  
D25 - Gracz musi najpierw trafić w środek tarczy trzy razy, a następnie trafić 15, 16, 17, 18, 19 i 20 w kolejności.

Gra jest taka sama jak w grze „Score Cricket”, z tym wyjątkiem, że gracz musi najpierw trafić w każde pole punktowane podwójnie, aby kontynuować grę.

#### **G07 Shove-A-Penny Cricket** (P00; P20; P25 - przynajmniej 2 graczy)

Punkty są naliczane tylko, gdy 15, 16, 17, 18, 19, 20 i środek tarczy (bull's eye) zostaną trafione.

P00 - Gracz może trafić dowolne pole 15, 16, 17, 18, 19, 20 i środek tarczy (bull's eye). Nie ma określonej kolejności dla poszczególnych pól;

P20 - Gracz musi najpierw trafić 20 trzy razy, a następnie trafić 19, 18, 17, 16, 15 i środek tarczy (bull's eye) po kolei;  
P25 - Gracz musi najpierw trafić w środek (bull's eye) tarczy trzy razy, a następnie trafić 15, 16, 17, 18, 19 i 20 po kolei. Gra jest podobna do gry „Simple Cricket”.

Wyjątki są następujące: jeśli dany gracz trafi w pole punktowane więcej niż trzy razy, wówczas nadwyżka zostanie dodana następnemu graczowi. Ale po tym, jak dany gracz trzykrotnie trafi w punktowane pole i „zamknie” to pole, jeśli ten gracz ponownie trafi w to pole, wówczas nadwyżka nie zostanie dodana następnemu graczowi. Na przykład: gracz numer 1 trafia dwa razy pole 16, a trzy wskaźniki dla pola 16 włączą dwa. Następnie gracz trafia trójkę w pole 16, a nadwyżka dwóch razy zostanie dodana graczowi numer dwa. Teraz gracz numer dwa może „zamknąć” pole 16, trafiając je tylko raz. Ale jeśli gracz numer jeden trafi w pole 16 trzy razy, wówczas trzy wskaźniki dla tego pola zapalą się i pole zostanie zamknięte. Teraz, jeśli gracz numer jeden trafi dwójkę dla tego pola, wówczas nadwyżka dwóch razy nie zostanie dodana graczowi numer dwa.

Gracz, który trzy razy trafi we wszystkie pola, wygrywa.

#### **G08 Round Clock** (5; 10; 15; 20)

Opcja (5; 10; 15; 20) oznacza, że punkty są naliczane po trafieniu dowolnego pola punktowanego.

5 Traf pola punktowane od 1 do 5;  
10 Traf pola punktowane od 1 do 10;  
15 Traf pola punktowane od 1 do 15;  
20 Traf pola punktowane od 1 do 20.

Gracz musi trafić w pole punktowane na podstawie wskazania urzędnika. Jeśli pole zostanie trafione, pojawi się następne pole, a urzędnik wyda dźwięk „Yes”; lub: „No”.

Gracz, który jako pierwszy trafi we wszystkie pola

punktowane wygrywa.

#### **G09 Round Clock-Double** (205; 210; 215; 220)

Opcja (205; 210; 215; 220) oznacza, że tylko trafienie pola punktowanego podwójnie jest zaliczane.

205 - Traf pola punktowane od 1 do 5;  
210 - Traf pola punktowane od 1 do 10;  
215 - Traf pola punktowane od 1 do 15;  
220 - Traf pola punktowane od 1 do 20.

Gracz musi rzucić rzutki w pole punktowane na podstawie wskazania urzędnika.

Jeśli pole zostanie trafione, pojawi się następne pole, a urzędnik wyda dźwięk „Yes”; lub: „No”.

Gracz, który jako pierwszy trafi we wszystkie pola punktowane podwójnie, jest zwycięzca.

#### **G10 Round Clock-Triple** (305; 310; 315; 320)

Opcja (305; 310; 315; 320) oznacza, że tylko trafienie pola punktowanego potrójnie jest zaliczane.

305 - Traf pola punktowane od 1 do 5;  
310 - Traf pola punktowane od 1 do 10;  
315 - Traf pola punktowane od 1 do 15;  
320 - Traf pola punktowane od 1 do 20.

Gracz musi rzucić rzutki w pole punktowane na podstawie wskazania urzędnika. Jeśli pole zostanie trafione, pojawi się następne pole, a urzędnik wyda dźwięk „Yes”; lub: „No”.

Gracz, który jako pierwszy trafi we wszystkie pola punktowane potrójnie, jest zwycięzca.

#### **G11 Legs Over** (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21)

Opcja (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21) oznacza początkową wartość życia gracza.

Każdy gracz powinien starać się osiągnąć wynik wyższy lub równy sumie trzech rzutów w kolejce dla poprzedniego gracza (Na początku urzędnik wskaże wartość wyniku dla pierwszego gracza). Kiedy gracz zdobędzie w trzech rzutach mniej punktów niż poprzedni gracz, zostanie mu odebrane jedno „życie”.

Z kolei, jeśli gracz nie rzuci, ale od razu naciśnie przycisk START, gracz ten również straci jedno „życie”.

Kiedy wartość życia gracza wynosi zero, gracz zostanie wyeliminowany.

Gdy zostanie tylko jeden gracz, gra się kończy, a gracz ten wygrywa.

W tej grze powinno brać udział więcej niż 2 graczy.

#### **G12 Legs Under** (U03; U05; U07; U09; U11; U13; U15; U17; U19; U21)

Opcja (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21) oznacza początkową wartość życia gracza.

Każdy gracz powinien spróbować zdobyć liczbę punktów mniejszą lub równą sumie trzech rzutów w kolejce dla poprzedniego gracza. (Na początku urzędnik wskaże wartość wyniku dla pierwszego gracza). Kiedy jakiś gracz zdobędzie więcej punktów w trzech rzutach niż wartość dla poprzedniego gracza, zostanie mu odebrane jedno „życie”.

Z kolei, jeśli gracz nie rzuci rzutkami, ale od razu naciśnie przycisk START, gracz straci jedno „życie”; jeśli naciśniesz przycisk ELIMINATE / TEAM, urzędnik wyczyści aktualny wynik rzutu i doda 60 punktów do sumy; jeśli naciśniesz przycisk MISS, urzędnik doda również 60 punktów.

Gdy wartość życia gracza wynosi zero, gracz zostanie wyeliminowany.

Gdy zostanie tylko jeden gracz, gra się kończy, a gracz ten wygrywa.

W grze powinno uczestniczyć więcej niż dwóch graczy.

#### **G13 Count Up** (100; 200; 300; 400; 500; 600; 700; 800; 900)

Wynik każdego gracza będzie dodawany od zera za każde

trafienie. Pierwszy gracz, który osiągnie lub przekroczy wyznaczony wynik, jest zwycięzcą.

**G14 High Score** (H03; H05; H07; H09; H11; H13; H15; H17; H19; H21)

Wszystkie pola są punktowane.

Opcja (\*3; \*5; \*7; \*9; \*11; \*13; \*15; \*17; \*19; \*21) oznacza wyznaczone tury gracza. Jedna tura dotyczy trzech rzutów.

Po zakończeniu wyznaczonych tur gracz z najwyższym wynikiem wygrywa.

**G15 Shoot out** (-03; -05; -07; -09; -11; -13; -15; -17; -19; -21)

Opcja (\*3; \*5; \*7; \*9; \*11; \*13; \*15; \*17; \*19; \*21) oznacza początkową wartość życia gracza.

Urządzenie losowo wskaże pole liczbowy do rzucenia. Gracz powinien trafić pole liczbowe w ciągu 10 sekund, w przeciwnym razie traci kolejkę. Potrafieniu w pole urządzenie wyemituje głos „Yes” lub „No”.

Trafiając w pojeдинczo, podwojnie lub potrójnie punktowane pole docelowe, urządzenie odejmie jeden punkt z całkowici. Gracz, który pierwszy zejdzie z początkowo posiadanymi punktami do zera zostanie zwycięzcą.

**G16 Killer** (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21)

Opcja (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21) oznacza początkową wartość życia gracza.

Po wejściu do gry, urządzenie wyświetli „SEL”, aby wskazać graczom, jak wybrać liczbę punktów dla siebie. Gdy pierwszy gracz wybierze liczbę punktów, naciśnij przycisk „NEXT”, aby wybrać mógł następny gracz. Wszyscy gracze powinni mieć inną liczbę punktów. Gdy wszyscy gracze zakończą wybieranie własnego poziomu punktów, gra się rozpoczyna.

Najpierw gracz powinien trafić swoją własną liczbę, aby uzyskać kwalifikację „zabójcy”.

Stając się zabójcą, gracz stara się trafić liczbę przeciwników, a wtedy przeciwnik straci jedno „życie”.

Jeśli zabójca trafi we własną liczbę, zabójca straci status „zabójcy”, a także straci jedno „życie”. Gracz powinien ponownie trafić swoją liczbę w celu odzyskania kwalifikacji „zabójcy”.

Zabójca powinien spróbować odebrać „życie” przeciwnikom, trafiając jak najszybciej ich liczbę punktów. Po trafieniu w liczbę docelową urządzenie wyemituje głos „Yes”; lub „No”.

Gdy zostanie tylko jeden gracz, gra się kończy, a gracz ten zostaje zwycięzcą.

W grze powinno uczestniczyć więcej niż dwóch graczy.

**G17 Killer - Double** (203; 205; 207; 209; 211; 213; 215; 217; 219; 221)

Opcja (\*3; \*5; \*7; \*9; \*11; \*13; \*15; \*17; \*19; \*21) oznacza początkową wartość życia gracza.

Po wejściu do gry, urządzenie wyświetli „SEL”, aby wskazać graczom, jak wybrać liczbę punktów dla siebie. Gdy pierwszy gracz wybierze swoją liczbę, naciśnij przycisk „NEXT”, aby swoją liczbę mógł wybrać następny gracz. Wszyscy gracze powinni mieć inną liczbę. Gdy wszyscy gracze zakończą wybieranie własnej liczby, gra się rozpoczyna.

Najpierw gracz powinien trafić swoją liczbę dwa razy, aby zdobyć kwalifikację „zabójcy”.

Stając się zabójcą, gracz stara się trafić liczby przeciwników, a wtedy przeciwnik straci jedno „życie”. Jeśli zabójca trafi we własną liczbę, straci kwalifikację „zabójcy”, a także straci jedno „życie”. Gracz powinien ponownie trafić dwukrotnie swoją liczbę, by zdobyć kwalifikację „zabójcy”.

Zabójca powinien spróbować odebrać „życie” przeciwnikom, trafiając jak najszybciej ich liczbę punktów.

Po trafieniu w liczbę docelową urządzenie wyemituje głos „Yes”; lub „No”.

Gdy zostanie tylko jeden gracz, gra się kończy, a gracz ten zostaje zwycięzcą.

W grze powinno uczestniczyć więcej niż dwóch graczy.

**G18 Killer - Triple** (303; 305; 307; 309; 311; 313; 315; 317; 319; 321)

Opcja (\*3; \*5; \*7; \*9; \*11; \*13; \*15; \*17; \*19; \*21) oznacza początkową wartość życia gracza.

Po wejściu do gry, urządzenie wyświetli „SEL”, aby wskazać graczom, jak wybrać liczbę punktów dla siebie. Gdy pierwszy gracz wybierze swoją liczbę, naciśnij przycisk „NEXT”, aby swoją liczbę mógł wybrać następny gracz. Wszyscy gracze powinni mieć inną liczbę. Gdy wszyscy gracze zakończą wybieranie własnej liczby, gra się rozpoczyna.

Najpierw gracz powinien trafić swoją liczbę trzy razy, aby zdobyć kwalifikację „zabójcy”.

Stając się zabójcą, gracz stara się trafić liczby przeciwników, a wtedy przeciwnik straci jedno „życie”. Jeśli zabójca trafi we własną liczbę, straci kwalifikację „zabójcy”, a także straci jedno „życie”. Gracz powinien ponownie trafić trzykrotnie swoją liczbę, by zdobyć kwalifikację „zabójcy”.

Zabójca powinien spróbować odebrać „życie” przeciwnikom, trafiając jak najszybciej ich liczbę punktów.

Po trafieniu w liczbę docelową urządzenie wyemituje głos „Yes”; lub „No”.

Gdy zostanie tylko jeden gracz, gra się kończy, a gracz ten zostaje zwycięzcą.

W grze powinno uczestniczyć więcej niż dwóch graczy.

**G19 All Five** (51; 61; 71; 81; 91)

Jedna tura oznacza trzy rzuty. Z każdą turą każdy gracz powinien zdobyć sumę podzielną przez pięć. Każda „piątka” liczy się jako jeden punkt. Na przykład: gracz otrzymuje trzy, siedem i dziesięć w trzech rzutach. Ponieważ suma dwudziestu jest podzielna przez pięć czwórek, gracz zdobywa cztery punkty (4x5 = 20).

Ponadto, jeśli suma za trzy rzuty nie jest podzielna przez pięć lub żadna lotka w turze nie jest umieszczona we właściwym polu (chybienie tarczy lub trafienie w „oponę” (pierścień zewnętrzny), punkty nie są przyznawane. Opcja (51; 61; 71; 81; 91) oznacza wyznaczone punkty dla gracza. Gracz, który jako pierwszy osiągnie lub przekroczy wyznaczone punkty, jest zwycięzcą.

**G20 Shanghai** (1; 5; 10; 15)

101 - Traf dowolne pole od jednego do dwudziestu i środek tarczy po kolei;

105 - Traf dowolne pole od pięciu do dwudziestu i środek tarczy po kolei;

110 - Traf dowolne pole od dziesięciu do dwudziestu i środek tarczy po kolei;

115 - Traf dowolne pole od piętnastu do dwudziestu i środek tarczy po kolei.

Każdy gracz może rzucić tylko jedną lotkę do każdego pola liczbowego i automatycznie przejść do następnego pola. Punkty zdobywacie, gdy trafi, a jeśli nie trafi, nie zdobydzie punktów.

Po zakończeniu przez trafienie środka tarczy zwycięzcą zostaje gracz z najwyższym wynikiem.

**G21 Shanghai** (201; 205; 210; 215)

201 - Traf podwójne pole od jednego do dwudziestu i środek tarczy po kolei;

205 - Traf podwójne pole od pięciu do dwudziestu i środek tarczy po kolei;

210 - Traf podwójne pole od dziesięciu do dwudziestu i środek tarczy po kolei;

215 - Traf podwójne pole od piętnastu do dwudziestu i środek tarczy po kolei.

Każdy gracz może rzucić tylko jedną strzałką do każdego pola liczbowego i automatycznie przejść do następnego pola. Punkty zdobędzie, gdy trafi, a jeśli nie trafi, nie zdobędzie punktów.

Po zakończeniu przez trafienie środka tarczy zwycięzca zostaje gracz z najwyższym wynikiem.

**G22 Shanghai** (301; 305; 310; 315)

301 - Traf potrójne pole od jednego do dwudziestu i środek tarczy po kolei;

305 - Traf potrójne pole od pięciu do dwudziestu i środek tarczy po kolei;

310 - Traf potrójne pole od dziesięciu do dwudziestu i środek tarczy po kolei;

315 - Traf potrójne pole od piętnastu do dwudziestu i środek tarczy po kolei.

Każdy gracz może rzucić tylko jedną strzałką do każdego pola liczbowego i automatycznie przejść do następnego pola. Punkty zdobędzie, gdy trafi, a jeśli nie trafi, nie zdobędzie punktów.

Po zakończeniu przez trafienie środka tarczy zwycięzca zostaje gracz z najwyższym wynikiem.

**G23 Golf** (10; 20; 30; 40; 50; 60; 70; 80; 90)

Opcja (10; 20; 30; 40; 50; 60; 70; 80; 90) oznacza wyznaczone punkty dla gracza.

Gracz powinien trafić w pole liczbowe od jednego do osiemnastu po kolei. Traf jeden w pierwszej turze, a następnie dwa w drugiej turze, itd. Jeśli segment zostanie trafiony, urządzenie wyemituje głos „Yes”; lub „No”.

Gracz powinien spróbować zdobyć najniższy punkt. Jeśli chybi trzy razy w turze, oznacza to „zły rzut” i liczy się jako pięć punktów. Trafienie potrójnego pola liczy się jako jeden punkt; uderzenie podwójnego liczy się jako dwa punkty; trafienie

w pojedyncze pole liczy się jako trzy punkty. Gracz może użyć dowolnej lotki z trzech, aby zakończyć turę, ale może użyć tylko ostatniej lotki, aby zaliczyć punkt. Jeśli ostatnia lotka na turę nie trafi w tarczę, kolejka będzie również liczona jako pięć punktów.

Gracz, który osiągnie lub przekroczy wyznaczone punkty, zostanie wyrzucony z gry. Gdy zostaje tylko jeden gracz, to on wygrywa; lub po zakończeniu wszystkich 18 tur, zwycięzca zostaje gracz z najniższą liczbą punktów.

**G24 Bingo** (132; 141; 168; 189)

Urządzenie automatycznie wyświetli pole docelowe.

Gracz, który jako pierwszy trzykrotnie trafi we wszystkie wyznaczone pola docelowe, wygrywa. Jeśli segment zostanie trafiony, urządzenie wyemituje „Yes”; lub „No”.

132 - Traf pole w kolejności 15, 4, 8, 14, 3;

141 - Traf pole w kolejności 17, 13, 9, 7, 1;

168 - Traf pole w kolejności 20, 16, 12, 6, 2;

189 - Traf pole w kolejności 19, 10, 18, 5, 11.

Gracz powinien trzykrotnie trafić liczbowe, aby przejść do następnego pola liczbowego. Trafienie w pojedyncze pole liczy się razy jeden; podwójne pole liczone jest razy dwa; potrójne pole liczone jest razy trzy.

**G25 Big Little - Simple** (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21)

Opcja (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21) oznacza początkową wartość życia gracza.

Na początku urządzenie losowo wyświetli liczbę docelową dla pierwszego gracza.

Jeśli gracz trafi w cel pierwszą lub drugą lotką, może wyznaczyć nowy cel dla następnego gracza następną lotką; jeśli gracz trafi w cel tylko trzecią lotką lub nie wyznaczy prawidłowo nowego celu dla następnego gracza, urządzenie losowo pokaże nowy cel dla następnego

gracza; jeśli gracz nie trafi w cel żadną z trzech lotek, gracz straci jedno „życie”, a tymczasem następny gracz będzie musiał rzucić w ten sam cel. Jeśli cel zostanie trafiony, urządzenie wyemituje głos „Yes”; lub „No”. Trafienie w cel pojedynczy, podwójny lub potrójny jest możliwe. Kiedy pierwotna wartość życia gracza osiągnie zero, gracz zostanie wyeliminowany z gry. Wreszcie, gdy pozostaje tylko jeden gracz, gra się kończy, a gracz ten wygrywa.

**G26 Big Little - Hard** (H03; H05; H07; H09; H11; H13; H15; H17; H19; H21)

Opcja (\*3; \*5; \*7; \*9; \*11; \*13; \*15; \*17; \*19; \*21) oznacza początkową wartość życia gracza.

Na początku urządzenie losowo wyświetli numer docelowy dla pierwszego gracza.

Jeśli gracz trafi w cel pierwszą lub drugą lotką, może wyznaczyć nowy cel dla następnego gracza następną lotką; jeśli gracz trafi w cel tylko trzecią lotką lub nie ustali prawidłowo nowego celu dla następnego gracza, urządzenie losowo pokaże nowy cel dla następnego gracza; jeśli gracz nie trafi w cel wszystkimi trzema lotkami, gracz straci jedno „życie”, a tymczasem następny gracz będzie musiał trafić ten sam cel. Jeśli cel zostanie trafiony, urządzenie wyemituje głos „Yes”; lub „No”.

Dozwolone jest tylko trafienie w to samo pole dla wyznaczonego celu. Na przykład, gdy celem jest „podwójne 15”, trafienie „pojedynczego 15” lub „potrójnego 15” jest nieprawidłowe, tylko „podwójne 15” jest zaliczane. Kiedy pierwotna wartość życia gracza osiągnie zero, gracz zostanie wyeliminowany z gry. Wreszcie, gdy pozostaje tylko jeden gracz, gra się kończy, a gracz ten wygrywa.

**G27 Gotcha** (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901)

(101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901) są to określone wartości punktowe, które gracze muszą osiągnąć.

Każdy gracz zaczyna od 0 punktów. Wynik zostanie dodany, gdy pole zostanie trafione. Gracz, który jako pierwszy osiągnie określone punkty wygrywa. Jeśli gracz przekroczy określone punkty, wypada z rundy, a wynik gracza powróci do stanu sprzed rzucenia w tej rundzie. Gracze mogą „zbombardować” innych graczy, co zmniejsza ich wynik do zera. Dzieje się tak, gdy zrywający gracz ma wynik równy wynikowi innego gracza przy każdej rzucanej lotce.

**Przykład:**

Wynik gracza numer 1 to 20.

Wynik gracza numer 2 to 50.

Wynik gracza numer 3 to 30.

Gracz numer 4 rzuca. Pierwsza rzucona lotka trafia w 20 - Gracz 1 zostaje „zbombardowany” i osiąga zero. Druga rzucona lotka trafia w 10 (wynik jest teraz 30) - Gracz 3 zostaje „zbombardowany” i osiąga zero. Trzecia rzucona lotka trafia 20 (łączny wynik to teraz 50) - Gracz 2 zostaje zbombardowany i osiąga zero.

**DEKLARACJA ZGODNOŚCI**

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

**OCHRONA ŚRODOWISKA NATURALNEGO**

Po upływie okresu żywotności urządzenia, bądź z chwilą, kiedy naprawa przestaje być opłacalna, urządzenia nie należy wyrzucać do śmieci. W celu właściwej likwidacji należy oddać je w odpowiednim punkcie zbioru, gdzie zostanie przyjęte bez pobierania opłaty. Przestrzegając zasad prawidłowej utylizacji pomagacie Państwo zachować cenne zasoby przyrody, zapobiegacie potencjalnym negatywnym wpływom na środowisko



naturalne i ludzkie zdrowie, jakie mogłaby nieść ze sobą niewłaściwa likwidacja odpadów. W celu dokonania utylizacji zgodnej z miejscowymi regulacjami prawnymi, należy skontaktować się z lokalną administracją. Likwidacja niezgodna z przepisami może zostać ukarana grzywną zgodnie z przepisami obowiązującymi w danym kraju.

## DE Elektronische Dartscheibe

### ALLGEMEINE SPIELREGELN

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

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

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

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

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

### WERTREGELN (ABB. 2)

### BESCHREIBUNG DER TASTEN (ABB. 3)

#### WARNUNG

Elektronische Dartscheibe ist KEIN Spielzeug. Die Montage und Überprüfung des Geräts sind von einem Erwachsenen durchzuführen. Kinder sollten während des Spiels von Erwachsenen betreut werden. Benutzen Sie nur die Pfeile mit den Plastikspitzen, die nicht mehr als 16 Gramm wiegen.

Verwenden Sie niemals Pfeile mit Metallspitzen. Die Dartscheibe darf nur mit dem mitgelieferten Adapter genutzt werden. Die Verwendung eines falschen Adaptertyps führt zur Beschädigung des Stromkreises. Wenn die Dartscheibe nicht genutzt wird, schalten Sie sie aus und ziehen Sie den Netzstecker. Halten Sie die Scheibe von Flüssigkeiten oder übermäßiger Feuchtigkeit fern. Reinigen Sie die Scheibe nur mit einem feuchten Tuch und / oder einem milden Reinigungsmittel. Trennen Sie die Scheibe vor der Reinigung von der Stromversorgung.

#### SCHLAF- / WACHFUNKTION

Die Dartscheibe ist mit einem automatischen Schlafmodus ausgestattet. Schließen Sie das Netzteil an und dann schalten Sie das Gerät ein. Wenn die Scheibe länger als 10 Minuten nicht benutzt wird, werden die Anzeigen automatisch ausgeschaltet und die Scheibe wechselt in den Schlafmodus. Durch Drücken einer beliebigen Taste wird das Spiel fortgesetzt.

#### SONDERFUNKTIONEN

**GAME Taste**- Drücken Sie diese Taste, um durch das Spielmenü auf dem Bildschirm zu scrollen und ein Spiel auszuwählen. Drücken Sie diese Taste, um das aktuelle Spiel zu beenden und zum Ausgangszustand des Spiels zurückzukehren.

**OPTION Taste** - Drücken Sie diese Taste, um verschiedene Spielvarianten auszuwählen.

**PLAYER/SCORE Taste** - Drücken Sie diese Taste beim Starten, um die Anzahl der Spieler einzustellen. Drücken Sie diese Taste beim Spielen, um die Punktzahl für jeden Spieler zu überprüfen.

**DOUBLE Taste** - Nur für das Spiel „G01“ (siehe SPIELREGELN)

**HANDICAP Taste** - Drücken Sie diese Taste, um den individuellen Schwierigkeitsgrad für jeden Spieler

einzustellen.

**SOUND Taste** - Mit dieser Taste können Sie die Lautsprecherlautstärke einstellen (8 Stufen).

**MISS Taste** - Drücken Sie diese Taste, um die Anzahl der übriggebliebenen Pfeile zu verringern, wenn die Pfeile auf das Feld nicht landen.

**ELIMINATE/TEAM Taste** - Drücken Sie diese Taste beim Starten des Spiels, um ein Teamspiel einzustellen. Drücken Sie diese Taste beim Spielen, um die aktuelle Dart-Punktzahl zu löschen oder fortzusetzen.

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

**CYBERMATCH Taste** - Drücken Sie diese Taste, um gegen das Gerät zu spielen. Es gibt fünf Spiellevels: C1 - professionell, C2 - Experte, C3 - higher level, C4 - intermediate level, C5 - basic level.

### SPIELEINSTELLUNGEN

Schalten Sie die Dartscheibe ein.

Wenn der Soundeffekt ertönt, drücken Sie eine beliebige Taste, um zum Spiel „G01“ zu gelangen, oder warten Sie, bis der Autotest beendet ist. Das Spiel „G01“ wird automatisch gestartet.

Drücken Sie die **GAME**-Taste, um ein anzuzeigendes Spiel auszuwählen.

Drücken Sie die **OPTION**-Taste, um verschiedene Spielvarianten auszuwählen.

Drücken Sie die **PLAYER**-Taste, um die Anzahl der Spieler einzustellen.

Drücken Sie die **HANDICAP**-Taste, um den individuellen Schwierigkeitsgrad für jeden Spieler einzustellen.

Jedes Mal, wenn Sie die Taste drücken, wird der Schwierigkeitsgrad um eine Stufe geändert. Drücken Sie die **START**-Taste, um das Spiel nach Abschluss der Spieleinstellung zu starten.

#### Beispiel:

Drücken Sie die **GAME**-Taste und dann die **OPTION**-Taste, um Spiel 501 auszuwählen.

Wählen Sie Spieler 1 und drücken Sie dann zweimal die **HANDICAP**-Taste, um den Startpunkt auf „701“ für den ersten Spieler als besserer Spieler zu setzen.

Wählen Sie den Spieler 2. Das Ergebnis des Spielers 2 zeigt „501“ als Startpunkt an.

Wählen Sie den Spieler 3, Anfänger, und drücken Sie dann wiederholt die **HANDICAP**-Taste, um den Startpunkt auf „301“ zu setzen.

Nachdem Sie die Einstellungen für alle Spieler vorgenommen haben, drücken Sie die **START**-Taste, um das Spiel zu starten.

### SPIELREGELN

**G01 Count Down** (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901)

Die geworfenen Punkte eines Spielers werden von einer festgelegten Punktzahl abgezogen und der erste Spieler, der 0 Punkte erreicht, ist der Gewinner.

Optionen:

Die zusätzlichen Spielvarianten können durch Drücken der **DOUBLE**-Taste ausgewählt werden.

**Double In** (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901) - Es muss mit einem Double-Feld begonnen werden.

**Double Out** (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901) - Es muss mit einem Double-Feld beendet werden. Wenn die Punktzahl eines Spielers auf 1 kommt, hat er „überworfen“

(sog. KRACH) und die Punktzahl kehrt zum vorherigen Ergebnis zurück.

**Double In/ Out** (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901 -

Es muss mit einem Double-Feld begonnen und been - det werden.

### **G02 Simple Cricket** (000;020;025)

Nur Treffer der Punktfelder 15, 16, 17, 18, 19, 20 und „Bullseye“ werden gezählt.

Der erste Spieler, der alle oben erwähnten Punktfelder dreimal getroffen hat, gewinnt das Spiel.

000 - Treffer aller Punktfelder (15, 16, 17, 18, 19, 20 und „Bullseye“) werden unabhängig von der Reihenfolge gezählt.

020 - Das Punktfeld 20 muss dreimal getroffen werden, bevor das Spiel beginnt; anschließend müssen die Punktfelder 19, 18, 17, 16, 15 und das „Bullseye“ dreimal in Folge getroffen werden.

025 - Das „Bullseye“ muss dreimal getroffen werden, bevor das Spiel beginnt; anschließend müssen die Punktfelder 15, 16, 17, 18, 19, 20 dreimal in Folge getroffen werden.

Jedes Punktfeld hat drei LED-Anzeigen. Nach einem Treffer leuchtet eine Anzeige auf.

Das Spiel endet, wenn alle Anzeigen leuchten. Der Spieler, der als der Erste alle Anzeigen aufleuchtet, gewinnt.

### **G03 Scram Cricket** (A00 - dieses Spiel wird von zwei Spielern gespielt)

Nur Treffer der Punktfelder 15, 16, 17, 18, 19, 20 und „Bullseye“ werden gezählt.

Das Spiel besteht aus zwei Runden.

1 Runde: Ziel von Spieler 1 ist es, die Punktfelder 15-20 und „Bullseye“ (Treffer drei mal in jedes Punktfeld - 15-20) zu schließen. Spieler 2 erhält mit Treffer dieses Feldes keine Punkte. Ziel von Spieler 2 ist es auf den Punktfeldern 15-20 und „Bullseye“ so viele Punkte wie möglich zu erzielen, solange diese noch nicht geschlossen sind. Diese Runde endet, wenn alle Punktfelder von Spieler 1 geschlossen worden sind.

2 Runde: Nun beginnt die zweite Runde und die Aufgaben der Spieler werden getauscht. Jetzt versucht Spieler 2, alle Punktfelder zu schließen, und Spieler 1 erhält Punkte. Das Spiel endet, wenn Spieler 2 alle Felder geschlossen hat. Nach der zweiten Runde gewinnt der Spieler mit der höheren Punktzahl.

### **G04 Score Cricket** (E00; E20; E25)

Nur Treffer der Punktfelder 15, 16, 17, 18, 19, 20 und „Bullseye“ werden gezählt.

E00 - Treffer aller Punktfelder (15, 16, 17, 18, 19, 20 und „Bullseye“) werden unabhängig von der Reihenfolge gezählt.

E20 - Das Punktfeld 20 muss dreimal getroffen werden, bevor das Spiel beginnt; anschließend müssen die Punktfelder 19, 18, 17, 16, 15 und das „Bullseye“ dreimal in Folge getroffen werden.

E25 - Das „Bullseye“ muss dreimal getroffen werden, bevor das Spiel beginnt; anschließend müssen die Punktfelder 15, 16, 17, 18, 19, 20 dreimal in Folge getroffen werden.

Jedes Segment hat drei LED-Anzeigen. Eine Anzeige leuchtet nach einem Treffer auf. Erst nachdem jedes Punktfeld dreimal getroffen wurde, ist es offen („open“) und es können Punkte darauf gemacht werden. Wenn alle Spieler das gleiche Punktfeld dreimal getroffen haben, wird es geschlossen („close“); es können somit keine weiteren Punkte darauf gemacht werden und ein neues Zielfeld muss ausgesucht werden.

Jeder Spieler muss versuchen, als Erster die Ziel-Punktfelder dreimal zu treffen, sodass diese geöffnet („open“) werden, um darauf punkten zu können. Bevor alle Spieler das gleiche Punktfeld getroffen haben, kann ein Spieler weiterhin auf diesem Feld Punkte machen,

um so seine Punkte zu erhöhen.

Nachdem alle Spieler drei Treffer in demselben Punktfeld erzielt haben, wird dieses Feld „geschlossen“ und kann nicht mehr gezählt werden.

Wenn alle Felder geschlossen („close“) sind, gewinnt der Spieler mit der höchsten Punktzahl.

### **G05 Cut Throat Cricket** (C00; C20; C25)

Nur Treffer der Punktfelder 15, 16, 17, 18, 19, 20 und „Bullseye“ werden gezählt.

C00 - Treffer aller Punktfelder (15, 16, 17, 18, 19, 20 und „Bullseye“) werden unabhängig von der Reihenfolge gezählt. Das „Bullseye“ muss dreimal getroffen werden, bevor das Spiel beginnt; anschließend müssen die Punktfelder 15, 16, 17, 18, 19, 20 dreimal in Folge getroffen werden.

Jedes Segment hat drei LED-Anzeigen. Eine Anzeige leuchtet nach einem Treffer auf.

Erst nachdem jedes Punktfeld dreimal getroffen wurde, ist es offen („open“) und es können Punkte darauf gemacht werden. Wenn alle Spieler das gleiche Punktfeld dreimal getroffen haben, wird dieses Punktfeld geschlossen („close“).

Die von einem Spieler in diesem Spiel erzielten Punkte gehen an alle seine Mitspieler.

Jeder Spieler muss versuchen als erster die Ziel-Punktfelder dreimal zu treffen, sodass diese offen („open“) werden, um darauf punkten zu können.

Solange nicht alle anderen Spieler das Feld auch dreimal getroffen haben, kann ein Spieler weiterhin auf dem offenem („open“) Feld Punkte machen, um die Punktzahl der Gegner zu erhöhen.

Wenn alle Spieler das gleiche Punktfeld dreimal getroffen haben, wird es wieder geschlossen („close“): es können keine weiteren Punkte auf diesem Feld gemacht werden. Wenn alle Felder geschlossen („close“) wurden, gewinnt der Spieler mit der niedrigsten Punktzahl.

### **G06 Double Score Cricket** (D00; D20; D25)

Nur Treffer der Punktfelder 15, 16, 17, 18, 19, 20 und „Bullseye“ werden gezählt.

D00 - Treffer aller Punktfelder (15, 16, 17, 18, 19, 20 und „Bullseye“) werden unabhängig von der Reihenfolge gezählt.

D20 - Das Punktfeld 20 muss dreimal getroffen werden, bevor das Spiel beginnt; anschließend müssen die Punktfelder 19, 18, 17, 16, 15 und „Bullseye“ in Folge getroffen werden.

D25 - Das „Bullseye“ muss dreimal getroffen werden, bevor das Spiel beginnt; anschließend müssen die Punktfelder 15, 16, 17, 18, 19 und 20 in Folge getroffen werden.

Ein bestimmtes Punktfeld muss geöffnet werden und der erste Dart muss das Double-Punktfeld treffen. Die restlichen Spielregeln entsprechen dem „Score Cricket“.

### **G07 Shove-A-Penny Cricket** (P00; P20; P25 - dieses Spiel muss mindestens zu zweit gespielt werden)

Nur Treffer der Punktfelder 15, 16, 17, 18, 19, 20 und „Bullseye“ werden gezählt.

P00 - Treffer aller Punktfelder (15, 16, 17, 18, 19, 20 und „Bullseye“) werden unabhängig von der Reihenfolge gezählt.

P20 - Das Punktfeld 20 muss dreimal getroffen werden, bevor das Spiel beginnt; anschließend müssen die Punktfelder 19, 18, 17, 16, 15 und das „Bullseye“ in Folge getroffen werden.

P25 - Das „Bullseye“ muss dreimal getroffen werden, bevor das Spiel beginnt; anschließend müssen die Punktfelder 15, 16, 17, 18, 19, 20 in Folge getroffen werden.

Das Spiel ist „Simple Cricket“ ähnlich. Ausnahmen: Wenn ein Spieler mehr als dreimal auf das Zielfeld trifft, wird der Überschuss dem nächsten Spieler hinzugefügt. Wenn ein Spieler das Zielfeld dreimal trifft und dieses Feld „schließt“ und dann derselbe Spieler dieses Feld erneut trifft, wird der Überschuss nicht dem nächsten Spieler hinzugefügt. Beispiel: Spieler 1 trifft zweimal auf Zielfeld 16 und drei Anzeigen für Feld 16 schalten zwei ein. Dann trifft der Spieler ein drittes Mal auf Feld 16 und ein Überschuss von zwei Würfeln wird dem Spieler 2 zwei hinzugefügt. Nun kann Spieler Nummer 2 das Feld 16 „schließen“, indem er es nur einmal trifft. Wenn aber Spieler 1 dreimal auf Feld 16 trifft, leuchten drei Anzeigen für dieses Feld auf und das Feld wird geschlossen. Jetzt, wenn Spieler 1 für dieses Feld zwei Treffer erzielt, wird der Überschuss von zwei Würfeln nicht dem Spieler 2 hinzugefügt.

Der erste Spieler, der alle Punktfelder dreimal trifft, gewinnt das Spiel.

#### **G08 Round Clock** (5; 10; 15; 20)

Option (5; 10; 15; 20) bedeutet, dass nur Simple Punktfelder gezählt werden.

5 Treffer Punktfelder von 1 bis 5;

10 Treffer Punktfelder von 1 bis 10;

15 Treffer Punktfelder von 1 bis 15;

20 Treffer Punktfelder von 1 bis 20.

Der Spieler wirft die Darts auf das vom Gerät angezeigte Punktfeld. Anschließend zeigt das Gerät das nächste zu treffende Punktfeld an. „YES“ ertönt, wenn das Zielfeld getroffen wurde. „No“ ertönt, wenn das Zielfeld verfehlt wurde.

Der erste Spieler, der alle benötigten Punktfelder getroffen hat, gewinnt das Spiel.

#### **G09 Round Clock-Double** (205; 210; 215; 220)

Option (205; 210; 215; 220) bedeutet, dass nur Double Punktfelder gezählt werden.

205 - Treffer Punktfelder von 1 bis 5;

210 - Treffer Punktfelder von 1 bis 10;

215 - Treffer Punktfelder von 1 bis 15;

220 - Treffer Punktfelder von 1 bis 20.

Der Spieler wirft die Darts auf das vom Gerät angezeigte Punktfeld. Anschließend zeigt das Gerät das nächste zu treffende Punktfeld an. „YES“ ertönt, wenn das Zielfeld getroffen wurde. „No“ ertönt, wenn das Zielfeld verfehlt wurde.

Der erste Spieler, der alle benötigten Double Punktfelder getroffen hat, gewinnt das Spiel.

#### **G10 Round Clock-Triple** (305; 310; 315; 320)

Option (305; 310; 315; 320) bedeutet, dass nur Triple Punktfelder gezählt werden.

305 - Treffer Punktfelder von 1 bis 5;

310 - Treffer Punktfelder von 1 bis 10;

315 - Treffer Punktfelder von 1 bis 15;

320 - Treffer Punktfelder von 1 bis 20.

Der Spieler wirft die Darts auf das vom Gerät angezeigte Punktfeld. Anschließend zeigt das Gerät das nächste zu treffende Punktfeld an. „YES“ ertönt, wenn das Zielfeld getroffen wurde. „No“ ertönt, wenn das Zielfeld verfehlt wurde.

Der erste Spieler, der alle benötigten Triple Punktfelder getroffen hat, gewinnt das Spiel.

#### **G11 Legs Over** (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21)

Option (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21) zeigt die Anzahl der Leben eines Spielers zu Beginn des Spiels an.

Jeder Spieler muss versuchen, mit drei Würfeln die geworfene Punktzahl des vorherigen Spielers zu erreichen oder zu übertreffen. Bei Beginn des Spiels wird automatisch eine zufällige Drei-Würfe-Punktzahl

generiert. Erzielt ein Spieler eine geringere Punktzahl als ein Vorgänger, wird ihm ein Leben abgezogen.

Erzielt ein Spieler keinen Treffer und drückt den START-Knopf, verliert er automatisch ein Leben.

Hat ein Spieler kein Leben mehr übrig, scheidet dieser aus. Das Spiel endet, wenn nur noch ein Spieler übrig ist; er gewinnt das Spiel.

Für dieses Spiel werden mindestens 2 Spieler benötigt.

#### **G12 Legs Under** (U03; U05; U07; U09; U11; U13; U15; U17; U19; U21)

Option (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21) zeigt die Anzahl der Leben eines Spielers zu Beginn des Spiels an.

Jeder Spieler muss versuchen, mit drei Würfeln die geworfene Punktzahl des vorherigen Spielers zu erreichen oder zu unterbieten. Bei Beginn des Spiels wird automatisch eine zufällige Drei-Würfe-Punktzahl generiert. Erzielt ein Spieler eine höhere Punktzahl als sein Vorgänger, wird ihm ein Leben abgezogen.

Erzielt ein Spieler keinen Treffer und drückt den START-Knopf, verliert er automatisch ein Leben. Drückt der Spieler die ELIMINATE / TEAM-Taste, löscht das Gerät

das aktuelle Würfe-Punktzahl und addiert 60 Punkte zur Gesamtsumme. Drückt der Spieler die MISS-Taste, addiert das Gerät auch 60 Punkte zur Gesamtsumme.

Hat ein Spieler kein Leben mehr übrig, scheidet er aus.

Das Spiel endet, wenn nur noch ein Spieler übrig ist; dieser Spieler gewinnt das Spiel.

Für dieses Spiel werden mindestens 2 Spieler benötigt.

#### **G13 Count Up** (100; 200; 300; 400; 500; 600; 700; 800; 900)

Die Punkte eines Spielers werden nach jedem Wurf zusammengezählt und der erste Spieler, der die festgelegte Punktzahl erreicht, ist der Gewinner.

#### **G14 High Score** (H03; H05; H07; H09; H11; H13; H15; H17; H19; H21)

Treffer auf allen Feldern werden gezählt.

Option (\*3; \*5; \*7; \*9; \*11; \*13; \*15; \*17; \*19; \*21) ist die Gesamtzahl der pro Spiel ausgewählten Runden, bei 3 Würfeln pro Runde.

Das Spiel endet, nachdem eine festgelegte Rundenzahl gespielt wurde. Je höher die Punktzahl, desto besser die Platzierung.

#### **G15 Shoot out** (-03; -05; -07; -09; -11; -13; -15; -17; -19; -21)

Option (\*3; \*5; \*7; \*9; \*11; \*13; \*15; \*17; \*19; \*21) zeigt die Anzahl der Leben eines Spielers an.

Das Gerät bestimmt ein zufälliges Ziel für jeden Spieler, auf das dieser innerhalb von 10 Sekunden nachdem es angezeigt wurde, werfen muss. Überschreitet er diese Zeit, ist der nächste Spieler an der Reihe. Aus dem Gerät ertönt „Yes“, wenn das Ziel getroffen wird, „No“, wenn es verfehlt wird.

Nach jedem Treffer eines Single-, Double- oder Triple-Feldes des Ziels wird ein Punkt von der Gesamtsumme abgezogen.

Der erste Spieler, der keine Punkte mehr hat, ist der Gewinner.

#### **G16 Killer** (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21)

Option (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21) zeigt die Anzahl der Leben eines Spielers an.

Bei Beginn des Spiels wird „SEL“ angezeigt, was bedeutet, dass jeder Spieler damit beginnt, sein eigenes Ziel-Punktfeld auszuwählen. Nachdem der erste Spieler seine Wahl getroffen hat und der „NEXT“-Knopf gedrückt wurde, wählt der nächste Spieler ein Ziel aus. Ein Zielfeld kann nicht von mehreren Spielern ausgewählt werden. Wenn alle Spieler ihre eigenen Zielfelder ausgewählt haben, geht das Gerät automatisch in den normalen

Spielmodus über.

Ein Spieler wird erst zum „Killer“, wenn er sein eigenes Zielfeld getroffen hat;

Wird die Zahl eines Spielers von einem Gegner (der bereits ein „Killer“ ist) getroffen, verliert er ein Leben;

Trifft ein Spieler, der bereits „Killer“ ist, sein eigenes Zielfeld, verliert er den „Killer“-Status und ein Leben.

Ein „Killer“ versucht, die Zahlen der Gegner zu treffen, um deren Punktzahl zu verringern.

Aus dem Gerät ertönt „Yes“, wenn ein Zielfeld getroffen wird und „No“, wenn dies nicht der Fall ist.

Das Spiel ist beendet, wenn nur noch ein Spieler übrig ist; dieser Spieler gewinnt das Spiel.

Für dieses Spiel werden mindestens 2 Spieler benötigt.

**G17 Killer—Double** (203; 205; 207; 209; 211; 213; 215; 217; 219; 221)

Option (\*3; \*5; \*7; \*9; \*11; \*13; \*15; \*17; \*19; \*21) zeigt die Anzahl der Leben eines Spielers an.

Bei Beginn des Spiels wird „SEL“ angezeigt, was bedeutet, dass jeder Spieler damit beginnt, sein eigenes Ziel-

Punktfeld auszuwählen. Nachdem der erste Spieler seine Wahl getroffen hat und der „NEXT“-Knopf gedrückt

wurde, wählt der nächste Spieler ein Ziel aus. Ein Zielfeld kann nicht von mehreren Spielern ausgewählt werden.

Wenn alle Spieler ihre eigenen Zielfelder ausgewählt haben, geht der Computer automatisch in den normalen

Spielmodus über.

Ein Spieler wird erst zum „Killer“, wenn er sein eigenes Double Zielfeld getroffen hat;

Wird die Zahl eines Spielers von einem Gegner (der bereits ein „Killer“ ist) getroffen, verliert er ein Leben;

Trifft ein Spieler, der bereits „Killer“ ist, sein eigenes Zielfeld, verliert er den „Killer“-Status und ein Leben. Der

Spieler muss sein Zielfeld noch zweimal treffen, um den „Killer“-Status zu gewinnen.

Ein „Killer“ versucht, die Zahlen der Gegner zu treffen, um deren Punktzahl zu verringern.

Aus dem Gerät ertönt „Yes“, wenn ein Zielfeld getroffen wird und „No“, wenn dies nicht der Fall ist.

Das Spiel ist beendet, wenn nur noch ein Spieler übrig ist; dieser Spieler ist der Gewinner.

Für dieses Spiel werden mindestens 2 Spieler benötigt.

**G18 Killer—Triple** (303; 305; 307; 309; 311; 313; 315; 317; 319; 321)

Option (\*3; \*5; \*7; \*9; \*11; \*13; \*15; \*17; \*19; \*21) zeigt die Anzahl der Leben eines Spielers an.

Bei Beginn des Spiels wird „SEL“ angezeigt, was bedeutet, dass jeder Spieler damit beginnt, sein eigenes Ziel-

Punktfeld auszuwählen. Nachdem der erste Spieler seine Wahl getroffen hat und der „NEXT“-Knopf gedrückt

wurde, wählt der nächste Spieler ein Ziel aus. Ein Zielfeld kann nicht von mehreren Spielern ausgewählt werden.

Wenn alle Spieler ihre eigenen Zielfelder ausgewählt haben, geht der Computer automatisch in den normalen

Spielmodus über.

Ein Spieler wird erst zum „Killer“, wenn er sein eigenes Triple Zielfeld getroffen hat;

Wird die Zahl eines Spielers von einem Gegner (der bereits ein „Killer“ ist) getroffen, verliert er ein Leben;

Trifft ein Spieler, der bereits „Killer“ ist, sein eigenes Zielfeld, verliert er den „Killer“-Status und ein Leben. Der

Spieler muss sein Zielfeld noch dreimal treffen, um den „Killer“-Status zu gewinnen

Ein „Killer“ versucht, die Zahlen der Gegner zu treffen, um deren Punktzahl zu verringern.

Aus dem Gerät ertönt „Yes“, wenn ein Zielfeld getroffen wird und „No“, wenn dies nicht der Fall ist.

Das Spiel ist beendet, wenn nur noch ein Spieler übrig ist; dieser Spieler gewinnt das Spiel.

Für dieses Spiel werden mindestens 2 Spieler benötigt.

**G19 All Five** (51; 61; 71; 81; 91)

In jeder Runde wird die Gesamtpunktzahl der drei geworfenen Darts durch 5 geteilt, wodurch die Punktzahl

der Runde ermittelt wird. Beispiel: Der Spieler erhält drei, sieben und zehn in drei Würfeln. Da die Summe von

zwanzig durch fünf teilbar ist, erhält der Spieler vier Punkte ( $4 \times 5 = 20$ ). Wenn die Summe für drei Würfel

nicht durch fünf teilbar ist oder kein Dart in der Runde im richtigen Zielfeld platziert wird (kein Treffer oder Wurf auf

den „Reifen“ (Außenring), werden keine Punkte vergeben. Option (51; 61; 71; 81; 91) bedeutet bestimmte Punkte für

den Spieler. Der erste Spieler, der die festgelegten Punkte erreicht oder überschreitet, gewinnt das Spiel.

**G20 Shanghai** (1; 5; 10; 15)

101 - Treffer Punktfeld 1 bis 20 und das „Bullseye“  
nacheinander

105 - Treffer Punktfeld 5 bis 20 und das „Bullseye“  
nacheinander

110 - Treffer Punktfeld 10 bis 20 und das „Bullseye“  
nacheinander

115 - Treffer Punktfeld 15 bis 20 und das „Bullseye“  
nacheinander

Nach nur einem Wurf pro Punktfeld wechselt das Spiel zum nächsten Punktfeld und die Punkte werden, falls ein Treffer erzielt wurde, hinzugezählt.

Nachdem alle Spieler das Spiel beendet haben, werden die Ränge absteigend nach Höhe der Punktzahl vergeben.

**G21 Shanghai** (201; 205; 210; 215)

201 - Treffer Double Punktfeld 1 bis 20 und das „Bullseye“  
nacheinander

205 - Treffer Double Punktfeld 5 bis 20 und das „Bullseye“  
nacheinander

210 - Treffer Double Punktfeld 10 bis 20 und das „Bullseye“  
nacheinander

215 - Treffer Double Punktfeld 15 bis 20 und das „Bullseye“  
nacheinander

Nach nur einem Wurf pro Punktfeld wechselt das Spiel zum nächsten Punktfeld und die Punkte werden, falls ein Treffer erzielt wurde, hinzugezählt.

Nachdem alle Spieler das Spiel beendet haben (Treffer auf das „Bullseye“), werden die Ränge absteigend nach Höhe der Punktzahl vergeben

**G22 Shanghai** (301; 305; 310; 315)

301 - Treffer Triple Punktfeld 1 bis 20 und das „Bullseye“  
nacheinander

305 - Treffer Double Punktfeld 5 bis 20 und das „Bullseye“  
nacheinander

310 - Treffer Double Punktfeld 10 bis 20 und das „Bullseye“  
nacheinander

315 - Treffer Triple Punktfeld 15 bis 20 und das „Bullseye“  
nacheinander

Nach nur einem Wurf pro Punktfeld wechselt das Spiel zum nächsten Punktfeld und die Punkte werden, falls ein Treffer erzielt wurde, hinzugezählt.

Nachdem alle Spieler das Spiel beendet haben (Treffer auf das „Bullseye“), werden die Ränge absteigend nach Höhe der Punktzahl vergeben.

**G23 Golf** (10; 20; 30; 40; 50; 60; 70; 80; 90)

Option (10; 20; 30; 40; 50; 60; 70; 80; 90) sind die festgelegten Punkte für den Spieler.

Die Darts werden in Reihenfolge der Punktfelder 1 bis 18 geworfen (Feld 1 in der ersten Runde, Feld 2 in der zweiten Runde und so weiter). Aus dem Gerät ertönt „Yes“ wenn das Ziel getroffen wurde und „No“ wenn es verfehlt wurde.

Ziel des Spiels ist es, die niedrigste Punktzahl zu erreichen. Wenn nach drei Würfen das Zielfeld nicht getroffen wurde, bekommt man eine „Strafe“ von 5 Punkten. Für einen Treffer des Triple-Punktfeldes erhält man 1 Punkt. Für einen Treffer des Double-Punktfeldes erhält man 2 Punkte. Für einen Treffer des Single-Punktfeldes erhält man 3 Punkte.

Auf jedes Punktfeld kann dreimal geworfen werden, wobei nur der letzte Wurf gezählt wird. Wenn der letzte Wurf nicht auf der Scheibe landet, werden 5 Punkte gezählt. Erreicht oder überschreitet ein Spieler die festgelegte Punktzahl, scheidet er aus dem Spiel aus. Das Spiel ist vorbei, wenn alle Spieler ausgeschieden sind. Sollten nach 18 Runden Spieler übrig bleiben, ist das Spiel automatisch beendet. Je geringer die Punktzahl, desto besser die Platzierung.

#### **G24 Bingo (132; 141; 168; 189)**

Das Gerät zeigt automatisch das zu treffende Punktfeld an und der erste Spieler, der alle festgelegten Punktfelder dreimal trifft, gewinnt. Aus dem Gerät ertönt „Yes“, wenn das Ziel getroffen wurde, „No“, wenn es verfehlt wurde. 132 – Treffer 15, 4, 8, 14, 3 aufeinander folgend angezeigt; 141 – Treffer 17, 13, 9, 7, 1 aufeinander folgend angezeigt; 168 – Treffer 20, 16, 12, 6, 2 aufeinander folgend angezeigt 189 – Treffer 19, 10, 18, 5, 11 aufeinander folgend angezeigt Jedes Zielfeld muss dreimal getroffen werden, bevor zum nächsten Punktfeld fortgeschritten wird. Single-Punktfeld – zählt einfach. Double-Punktfeld – zählt doppelt. Triple-Punktfeld – zählt dreifach.

#### **G25 Big Little—Simple (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21)**

Option (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21) zeigt die Anzahl der Leben eines Spielers zu Beginn des Spiels an.

Der erste Spieler muss das zufällig vom Gerät ausgewählte Ziel treffen.

Trifft ein Spieler dieses Ziel mit seinem ersten oder zweiten Wurf, kann er den nächsten Wurf dazu verwenden, das neue Ziel zu bestimmen. Hat der Spieler das Ziel nach dem dritten Versuch nicht getroffen oder kein neues Ziel bestimmen können, wird ein zufälliges neues Ziel vom Gerät ausgewählt und der nächste Spieler ist an der Reihe. Trifft der Spieler das Ziel mit keinem der drei Würfe verliert er einen Punkt (ein Leben); der nächste Spieler ist an der Reihe und muss das Ziel treffen. Aus dem Gerät ertönt „Yes“, wenn das Ziel getroffen wurde, „No“, wenn es verfehlt wird.

Es zählen die Treffer in das Single-, Double-, Triple-Punktfeld des Ziels. Das Spiel ist beendet, wenn nur noch ein Spieler übrig ist: dieser Spieler gewinnt das Spiel.

#### **G26 Big Little—Hard (H03; H05; H07; H09; H11; H13; H15; H17; H19; H21)**

Option (\*3; \*5; \*7; \*9; \*11; \*13; \*15; \*17; \*19; \*21) zeigt die Anzahl der Leben eines Spielers zu Beginn des Spiels an.

Der erste Spieler muss das zufällig vom Gerät ausgewählte Ziel treffen.

Trifft ein Spieler dieses Ziel mit seinem ersten oder zweiten Wurf, kann er den nächsten Wurf dazu verwenden, das neue Ziel zu bestimmen. Hat der Spieler das Ziel nach dem dritten Versuch nicht getroffen oder kein neues Ziel bestimmen können, wird ein zufälliges neues Ziel vom Gerät ausgewählt und der nächste Spieler ist an der Reihe. Trifft der Spieler das Ziel mit keinem der drei Würfe verliert er einen Punkt (ein Leben); der nächste Spieler ist an der Reihe und muss das Ziel treffen. Aus dem Gerät ertönt „Yes“, wenn das Ziel getroffen wurde, „No“, wenn es verfehlt wird.

Es ist erlaubt, nur dasselbe Feld für den festgelegten Zweck zu treffen. Wenn das Ziel z.B. „Double 15“ ist, ist der

Treffer „Single 15“ oder „Triple 15“ falsch, nur „Double 15“ wird gezählt.

Wenn die Anzahl der Leben eines Spielers Null ist, wird der Spieler aus dem Spiel ausgeschlossen. Das Spiel ist vorbei, wenn nur noch ein Spieler übrig ist; dieser Spieler ist der Gewinner.

#### **G27 Gotcha (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901)**

(101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901) ist die zu erreichende Punktzahl. Jeder Spieler beginnt mit 0 Punkten und nach jedem Treffer werden die Punkte zusammengezählt. Der Spieler, der die vorgegebene Punktzahl zuerst erreicht, gewinnt das Spiel. Überschreitet ein Spieler die vorgegebene Punktzahl ist er „bust“ und die in dieser Runde erzielten Punkte verfallen.

Wenn die Punktzahl eines Spielers exakt der eines Gegenspielers entspricht, ist die Jagd erfolgreich (Gotcha) und die Punktzahl des Gejagten wird auf 0 zurückgesetzt.

#### **Beispiel:**

Spieler 1 Punktzahl 20.

Spieler 2 Punktzahl 50.

Spieler 3 Punktzahl 30.

Spieler 4 wirft. Der erste Wurf auf Feld 20 - Spieler 1 wird „gejagt“ und erreicht Null. Der zweite Wurf auf Feld 10 (das Ergebnis ist jetzt 30) - Spieler 3 wird „gejagt“ und erreicht Null. Der dritte Wurf auf Feld 20 (die Gesamtpunktzahl beträgt jetzt 50) - Spieler 2 wird „gejagt“ und erreicht Null.

#### **KONFORMITÄTSERKLÄRUNG**

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



#### **UMWELTSCHUTZ**

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



#### **CS Elektronický šípkový terč**

#### **OBEČNÁ PRAVIDLA HRY V ŠÍPKY**

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

#### **PRAVIDLA BODOVÁNÍ (OBR. 2)**

#### **POPIS TLAČÍTEK (OBR. 3)**

#### **VAROVÁNÍ**



Elektronický terč NENÍ hračka. Montáž a kontrolu zařízení musí provádět dospělá osoba.

Na děti by během hry měli dohlížet dospělí.

Používejte šípky s měkkými koncovkami, doporučuje se hmotnost od 8 do 12 gramů. Nikdy nepoužívejte šípky s kovovými koncovkami. Terč lze používat výhradně s příloženým adaptérem. Použití nesprávného typu adaptéru způsobí poškození elektrického obvodu terče. Když terč nepoužíváte, vypněte ho a odpojte od napájení. Vyhýbejte se vystavování terče působení kapalin nebo nadměrné vlhkosti.

Čištění terče může probíhat jen s pomocí vlhkého hadříku a/nebo šetrného detergentu.

Před čištěním odpojte terč od napájení.

## FUNKCE USPÁNÍ/PROBUZENÍ

Terč je vybaven automatickým režimem usnutí. Stačí připojit síťový zdroj a následně zařízení zapnout. Pokud terč není používán po déle než 10 minut, displej se automaticky vypne a terč přejde do režimu usnutí. Stisknutí libovolného tlačítka způsobí obnovení hry.

## SPECIÁLNÍ FUNKCE

Tlačítko GAME – Stiskněte tlačítko pro přetáčení menu hry na displeji a pro výběr hry. Stiskněte tlačítko pro ukončení aktuální hry a návrat do počátečního stavu hry.

Tlačítko OPTION – Stiskněte tlačítko pro výběr různých variant her.

Tlačítko PLAY/SCORE – Během spouštění použijte toto tlačítko pro nastavení počtu hráčů; během hry použijte tohoto tlačítka pro ověření výsledku pro každého hráče.

Tlačítko DOUBLE – Jen pro hry „G01“ (viz HERNÍ NÁVOD)

Tlačítko HANDICAP – Použijte toto tlačítko pro nastavení individuální úrovně obtížnosti hry pro každého hráče.

Tlačítko SOUND – Toto tlačítko umožňuje upravit hlasitost reproduktoru (8 úrovní)

Tlačítko MISS – Stiskněte toto tlačítko pro snížení počtu zbývajících šípek, když šípky netrefí pole.

Tlačítko ELIMINATE/TEAM – Během startu hry stiskněte toto tlačítko pro nastavení týmové hry; během hry toto tlačítko stiskněte pro vyčištění nebo obnovení výsledku aktuálního hodu.

Tlačítko START/NEXT – Stiskněte tlačítko pro zahájení hry a přechod k následujícímu hráči.

Tlačítko CYBERMATCH – Stiskněte toto tlačítko pro hru proti zařízení. Existuje pět úrovní hry: C1 – profesionální, C2 – expert, C3 – vyšší, C4 – středně pokročilý, C5 – základní

## NASTAVENÍ HRY

Zapněte terč.

Během přehrávání zvukového efektu stiskněte libovolné tlačítko pro přechod ke hře „G01“ nebo počkejte na ukončení autotestu – automaticky bude spuštěna hra „G01“.

Stiskněte tlačítko GAME pro výběr libovolné hry za účelem jejího zobrazení.

Stiskněte tlačítko OPTION pro výběr různých variant her.

Stiskněte tlačítko PLAYER pro nastavení počtu hráčů.

Stiskněte tlačítko HANDICAP pro nastavení individuálního stupně obtížnosti pro každého hráče.

Každé stisknutí tlačítka mění obtížnost o jednu úroveň.

Stiskněte tlačítko START pro zahájení hry po ukončení konfigurace hry.

### Příklad:

Stiskněte tlačítko GAME a následně tlačítko OPTION pro výběr hry 501.

Vyberte hráče číslo jedna a následně dvakrát stiskněte

tlačítko HANDICAP pro nastavení počátečního bodu na „701“ pro prvního hráče jako lepšího hráče.

Vyberte druhého hráče. Výsledek druhého hráče ukazuje jako počáteční bod „501“.

Vyberte třetího hráče, začátečníka, a následně několikrát stiskněte tlačítko HANDICAP pro nastavení počátečního bodu na „301“.

Po nastavení konfigurace pro všechny hráče stiskněte tlačítko START pro zahájení hry.

## HERNÍ NÁVODY

**G01 Count Down** (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901)

Hra spočívá v odečítání po sobě jdoucích výsledků od počátečního počtu bodů. Hráč, který jako první dosáhne přesné nuly, vyhrává.

Možnosti:

Aby byla hra těžší, můžete stisknout tlačítko DOUBLE pro nastavení dalšího omezení týkajícího se zahájení a zakončení hry.

Double In (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901) – pro zahájení musí hráč trefit dvojité pole.

Double Out (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901)

– aby vyhrál, musí hráč trefit dvojité pole, každá trefa snižuje výsledek na nulu. Dosažení „1“ nebo překročení nuly lze uznat za KRACH a bodování se vrací na předchozí výsledek.

Double In/Out (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901 – hráč musí trefit dvojité pole pro zakončení a ukončení hry.

**G02 Simple Cricket** (000; 020; 025)

Body jsou napočítány, když jsou trefena pole: 15, 16, 17, 18, 18, 20 a střed terče.

Hráč, který jako první trefí všechna výše uvedená pole třikrát, je vítěz.

000 – Hráč může trefit libovolné pole 15, 16, 17, 18, 20 a střed terče (bull's eye).

Není stanovené pořadí pro jednotlivá pole;

020 – Hráč musí nejdříve trefit třikrát 20, a následně trefit popořadě 19, 18, 17, 16 a 15 a střed terče (bull's eye);

025 – Hráč musí nejdříve trefit střed terče (bull's eye) třikrát a následně popořadě trefit 15, 16, 17, 18, 19 a 20.

Každé pole má tři LED ukazatele. Po jedné trefě se ukazatel rozsvítí.

Po rozsvícení všech ukazatelů hra končí. Hráč, který jako první rozsvítí všechny ukazatele, vyhrává.

**G03 Scram Cricket** (A00 – jen pro 2 hráče)

Body jsou připočteny jen když jsou trefeny 15, 16, 17, 18, 19, 20 a střed terče (bull's eye).

Hra se skládá ze dvou kol.

V prvním kole se první hráč snaží „zavřít“ všechna výše uvedená pole (trefit třikrát každé pole 15 až 20 a střed displeje (bull's eye)). Když hráč číslo jedna trefí libovolné pole bodované třikrát, znamená to, že „zavřít“ bodované pole. Hráč číslo dva neziskává po trefení tohoto pole žádné body. Hráč číslo dva se snaží získat co nejvíce bodů trefením bodovaných polí, která hráč číslo jedna ještě nezavřel. Když hráč číslo jedna zavře všechna bodovaná pole, skončí první kolo.

V druhém kole si oba hráči vymění role. Teď se hráč číslo dva snaží zavřít všechna bodovaná pole a hráč číslo jedna získává body. Hra skončí, když hráč číslo dva zavře všechna pole. Hráč s vyšším počtem bodů vyhrává.

**G04 Score Cricket** (E00; E20; E25)

Body jsou připočteny jen když jsou trefeny 15, 16, 17, 18, 19, 20 a střed terče (bull's eye).

E00 – Hráč může trefit libovolné pole 15, 16, 17, 18, 19, 20 a střed terče (bull's eye). Není stanovené pořadí pro jednotlivá pole;

E20 – Hráč musí nejdříve trefit třikrát 20, a následně trefit popořadě 19, 18, 17, 16 a 15 a střed terče (bull's eye);  
E25 – Hráč musí nejdříve trefit střed terče (bull's eye) třikrát a následně popořadě trefit 15, 16, 17, 18, 19 a 20. Každý segment má tři LED ukazatele. Po jedné trefě se rozsvítí jeden ukazatel. Každé bodované pole je „otevřeno“, když je pole trefeno třikrát. Ale pole bude „zavřeno“ a nebude ho možné získat, pokud ho třikrát trefí všichni hráči.

Každý hráč musí třikrát trefit bodované pole, aby mohl přít do „otevřeného“ stavu a být bodované. Než protihráči skončí tři trefení, aby se otevřelo bodované pole, může hráč pokračovat v trefování do „otevřených“ bodovaných polí, aby získal vyšší výsledek. Potom, co všichni hráči zakončí trefování do stejného bodovaného pole, je toto pole „zavřeno“ a nebude možné ho znovu započítat.

Až všichni hráči „zavřou“ všechna bodovaná pole, vítězí hráč s nejvyšším výsledkem.

#### **G05 Cut Throat Cricket** (C00; C20; C25)

Body jsou připočteny jen když jsou trefeny 15, 16, 17, 18, 19, 20 a střed terče (bull's eye).

C00 – Hráč může trefit libovolné pole 15, 16, 17, 18, 19, 20 a střed terče (bull's eye). Není určeno pořadí pro jednotlivá pole; hráč musí nejdříve třikrát trefit střed terče (bull's eye) a následně trefit 15, 16, 17, 18, 19 a 20 za sebou.

Každý segment má tři LED ukazatele. Po jedné trefě se rozsvítí jeden ukazatel.

Každé bodované pole je „otevřeno“, když je pole trefeno třikrát. Ale pole bude „zavřené“ a nebude ho možné získat, pokud ho třikrát trefí všichni hráči.

Body získané daným hráčem budou přidány všem protihráčům.

Každý hráč musí třikrát trefit bodované pole, aby mohl přít do „otevřeného“ stavu a být bodované.

Než protihráči provedou tři trefení, aby se otevřelo bodované pole, může hráč pokračovat v trefování do „otevřených“ bodovaných polí, aby získal vyšší výsledky než protihráči.

Potom, co všichni hráči zakončí trefování do stejného bodovaného pole, je toto pole „zavřeno“ a nebude možné ho znovu započítat.

Až všichni hráči „zavřou“ všechna bodovaná pole, vítězí hráč s nejnižším výsledkem.

#### **G06 Double Score Cricket** (D00; D20; D25)

Body jsou připočteny jen když jsou trefeny 15, 16, 17, 18, 19, 20 a střed terče.

D00 – Hráč může trefit libovolné pole 15, 16, 17, 18, 19, 20 a střed terče. Není stanovené pořadí pro jednotlivá pole;

D20 – Hráč musí nejdříve třikrát trefit 20, a následně trefit 19, 18, 17, 16, 15 a střed terče (bull's eye) po sobě;

D25 – hráč musí nejdříve trefit třikrát střed terče, a následně po sobě trefit 15, 16, 17, 18, 19 a 20.

Hra je stejná jako u hry „Score Cricket“ s tou výjimkou, že hráč musí pro pokračování ve hře nejdříve trefit každé dvojitě bodované pole.

#### **G07 Shove-A-Penny Cricket** (P00; P20; P25 – minimálně 2 hráči)

Body jsou připočteny jen když jsou trefeny 15, 16, 17, 18, 19, 20 a střed terče (bull's eye).

P00 – Hráč může trefit libovolné pole 15, 16, 17, 18, 19, 20 a střed terče (bull's eye). Není stanovené pořadí pro jednotlivá pole;

P20 – Hráč musí nejdříve trefit třikrát 20, a následně trefit popořadě 19, 18, 17, 16 a 15 a střed terče (bull's eye);

P25 – Hráč musí nejdříve trefit střed (bull's eye) třikrát a následně popořadě trefit 15, 16, 17, 18, 19 a 20. Hra se

podobá hře „Simple Cricket“. Výjimky jsou následující: Pokud daný hráč trefí bodované pole více než třikrát, bude nadbytek přidán následujícímu hráči. Ale poté, co daný hráč třikrát trefí bodované pole a „zavře“ toto pole, pokud tento hráč znovu zasáhne toto pole, není nadbytek přidán následujícímu hráči. Na příklad: hráč číslo 1 trefí dvakrát pole 16, a ze tří ukazatelů pro pole 16 se rozsvítí dva. Následně hráč trefí trojku v poli 16 a dvojnásobný nadbytek bude přidán hráči číslo dva. Nyní může hráč číslo dva „zavřít“ pole 16, když ho trefí pouze jednou. Ale pokud hráč číslo jedna trefí pole 16 třikrát, rozsvítí se pro toto pole tři ukazatele a pole je zavřeno. Nyní, když hráč číslo jedna trefí pro toto pole dvojku, nebude dvojnásobný nadbytek hráči číslo dva přidán.

Hráč, který třikrát trefí všechna pole, vyhrává.

#### **G08 Round Clock** (5; 10; 15; 20)

Možnost (5; 10; 15; 20) znamená, že body jsou napočítány po trefení libovolného bodovaného pole.

5 tref bodovaná pole od 1 do 5;

10 tref bodovaná pole od 1 do 10;

15 tref bodovaná pole od 1 do 15;

20 tref bodovaná pole od 1 do 20.

Hráč musí trefit bodované pole na základě toho, co mu ukáže zařízení. Pokud je pole zasaženo, objeví se následující pole a zařízení vydá zvuk „Yes“ nebo „No“.

Hráč, který jako první trefí všechna bodovaná pole, vyhrává.

#### **G09 Round Clock-Double** (205; 210; 215; 220)

Možnost (205; 210; 215; 220) znamená, že se započítá jen trefení dvojitě bodovaného pole.

205 - Tref bodovaná pole od 1 do 5;

210 - Tref bodovaná pole od 1 do 10;

215 - Tref bodovaná pole od 1 do 15;

220 - Tref bodovaná pole od 1 do 20,

Hráč musí hodit šipky do bodovaných polí na základě toho, co mu ukáže zařízení. Pokud je pole zasaženo, objeví se následující pole a zařízení vydá zvuk „Yes“ nebo „No“. Hráč, který jako první trefí všechna dvojitě bodovaná pole, vyhrává.

#### **G10 Round Clock-Triple** (305; 310; 315; 320)

Možnost (305; 310; 315; 320) znamená, že se započítá jen trefení trojitě bodovaného pole.

305 - Tref bodovaná pole od 1 do 5;

310 - Tref bodovaná pole od 1 do 10;

315 - Tref bodovaná pole od 1 do 15;

320 - Tref bodovaná pole od 1 do 20,

Hráč musí hodit šipky do bodovaných polí na základě toho, co mu ukáže zařízení. Pokud je pole zasaženo, objeví se následující pole a zařízení vydá zvuk „Yes“ nebo „No“. Hráč, který jako první trefí všechna trojitě bodovaná pole, vyhrává.

#### **G11 Legs Tver** (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21)

Možnost (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21) označuje počáteční hodnotu života hráče.

Každý hráč by se měl snažit dosáhnout výsledku vyššího nebo rovného součtu tří hodů v kole předchozího hráče (Na začátku zařízení ukáže hodnotu výsledku pro prvního hráče). Když hráč získá ve třech hodech méně bodů než předchozí hráč, bude mu odečten jeden „život“.

Pokud hráč neháží, ale hned stiskne tlačítko START, také ztrácí jeden „život“.

Když hodnota životů hráče stanoví nulu, je hráč vyřazen. Když zbývá jen jeden hráč, hra končí a tento hráč vyhrává. Této hry by se mělo účastnit více než 2 hráči.

#### **G12 Legs Under** (U03; U05; U07; U09; U11; U13; U15; U17; U19; U21)

Možnost (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21) označuje počáteční

hodnotu života hráče.

Každý hráč by se měl snažit dosáhnout výsledek nižší nebo rovný součtu tří hodů v kole předchozího hráče (Na začátku zařízení ukáže hodnotu výsledku pro prvního hráče). Když nějaký hráč získá ve třech hodech více bodů než předchozí hráč, bude mu odečten jeden „život“.

Pokud hráč nehodí šípkami, ale hned stiskne tlačítko START, ztrácí hráč jede „život“; pokud stisknete tlačítko ELIMINATE/TEAM, zařízení vyčistí aktuální výsledek houdu a přidá k součtu 60 bodů; pokud stisknete tlačítko MISS, zařízení také přidá 60 bodů.

Když hodnota životů hráče stanoví nulu, je hráč vyřazen. Když zbývá jen jeden hráč, hra končí a tento hráč vyhrává. Hry by se měly účastnit více než dva hráči.

**G13 Count Up** (100; 200; 300; 400; 500; 600; 700; 800; 900)

Výsledek každého hráče bude za každou trefu přičítán od nuly. První hráč, který dosáhne nebo překročí určený výsledek, je vítěz.

**G14 High Score** (H03; H05; H07; H09; H11; H13; H15; H17; H19; H21)

Všechna pole jsou bodována.

Možnost (\*3; \*5; \*7; \*9; \*11; \*13; \*15; \*17; \*19; \*21) označuje určené kola hráče. Jedno kolo se týká tří hodů.

Po ukončení určených kol vyhrává hráč s nejvyšším výsledkem.

**G15 Shoot out** (-03; -05; -07; -09; -11; -13; -15; -17; -19; -21)

Možnost (\*3; \*5; \*7; \*9; \*11; \*13; \*15; \*17; \*19; \*21) označuje počáteční hodnotu života hráče.

Zařízení náhodně ukáže početní pole k houdu. Hráč musí trefit početní pole během 10 sekund, v opačném případě ztrácí kolo. Po zasažení pole zařízení vydá zvuk „Yes“ nebo „No“.

Při zasažení jednoduše, dvojitě nebo trojitě bodových cílových polí zařízení odečítá jeden bod za celek. Hráč, který se jako první dostane z počátečních bodů na nulu se stává vítězem.

**G16 Killer** (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21)

Možnost (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21) označuje počáteční hodnotu života hráče.

Po vstupu do hry zařízení zobrazí „SEL“, aby hráčům ukázalo, jak si pro sebe mají vybrat počet bodů. Když první hráč vybere počet bodů, stiskne tlačítko „NEXT“, aby mohl vybírat následující hráč. Všichni hráči by měli mít jiný počet bodů. Až všichni hráči dokončí výběr vlastní úrovně bodů, hra začíná.

Nejdříve by měl hráč trefit svůj vlastní počet, aby získal kvalifikaci „vraha“.

Když se hráč stane vrahem, snaží se trefit počet protihráče a ten pak ztrácí jeden „život“.

Pokud vrah trefí vlastní počet, ztrácí status „vraha“ a také ztrácí jeden „život“. Hráč by měl znovu trefit svůj počet, aby obnovil kvalifikaci „vraha“.

Vrah by se měl snažit připravovat protihráče o „životy“ tím, že se bude co nejrychleji trefovat do jejich počtu bodů.

Po zasažení cílového počtu zařízení vydá zvuk „Yes“ nebo „No“.

Když zbývá jen jeden hráč, hra končí a tento hráč vyhrává. Hry by se měly účastnit více než dva hráči.

**G17 Killer—Double** (203; 205; 207; 209; 211; 213; 215; 217; 219; 221)

Možnost (\*3; \*5; \*7; \*9; \*11; \*13; \*15; \*17; \*19; \*21) označuje počáteční hodnotu života hráče.

Po vstupu do hry zařízení zobrazí „SEL“, aby hráčům ukázalo, jak si pro sebe mají vybrat počet bodů. Když první hráč vybere svůj počet, stiskne tlačítko „NEXT“, aby svůj počet mohl vybírat následující hráč. Všichni hráči by měli

mít jiný počet. Až všichni hráči dokončí výběr vlastního počtu, hra začíná.

Nejdříve by měl hráč trefit svůj vlastní počet dvakrát, aby získal kvalifikaci „vraha“.

Když se hráč stane vrahem, snaží se trefit počet protihráče a ten pak ztrácí jeden „život“.

Pokud vrah trefí vlastní počet, ztrácí kvalifikaci „vraha“ a také ztrácí jeden „život“. Hráč by měl znovu dvakrát trefit svůj počet, aby získal kvalifikaci „vraha“.

Vrah by se měl snažit připravovat protihráče o „životy“ tím, že se bude co nejrychleji trefovat do jejich počtu bodů.

Po zasažení cílového počtu zařízení vydá zvuk „Yes“ nebo „No“. Když zbývá jen jeden hráč, hra končí a tento hráč vyhrává. Hry by se měly účastnit více než dva hráči.

**G18 Killer—Triple** (303; 305; 307; 309; 311; 313; 315; 317; 319; 321)

Možnost (\*3; \*5; \*7; \*9; \*11; \*13; \*15; \*17; \*19; \*21) označuje počáteční hodnotu života hráče.

Po vstupu do hry zařízení zobrazí „SEL“, aby hráčům ukázalo, jak si pro sebe mají vybrat počet bodů. Když první hráč vybere svůj počet, stiskne tlačítko „NEXT“, aby svůj počet mohl vybírat následující hráč. Všichni hráči by měli mít jiný počet. Až všichni hráči dokončí výběr vlastního počtu, hra začíná.

Nejdříve by měl hráč trefit svůj vlastní počet třikrát, aby získal kvalifikaci „vraha“.

Když se hráč stane vrahem, snaží se trefit počet protihráče a ten pak ztrácí jeden „život“.

Pokud vrah trefí vlastní počet, ztrácí kvalifikaci „vraha“ a také ztrácí jeden „život“. Hráč by měl znovu třikrát trefit svůj počet, aby získal kvalifikaci „vraha“.

Vrah by se měl snažit připravovat protihráče o „životy“ tím, že se bude co nejrychleji trefovat do jejich počtu bodů.

Po zasažení cílového počtu zařízení vydá zvuk „Yes“ nebo „No“. Když zbývá jen jeden hráč, hra končí a tento hráč vyhrává. Hry by se měly účastnit více než dva hráči.

**G19 AI Dive** (51; 61; 71; 81; 91)

Jedno kolo znamená tři hody. S každým kolem by měl každý hráč získat součet dělitelný pěti. Každá „pětka“ se počítá jako jeden bod. Na příklad hráč dostane ve třech hodech tři, sedm a deset. Protože součet dvacet je dělitelný čtyřmi pětkami, hráč získává čtyři body (4x5 = 20). Kromě toho, pokud není součet za tři kola dělitelný pětkou nebo pokud žádná šípka v kole není umístěna ve správném poli (minutí terče nebo trefení „pneumatiky“ (vnější prsteneček), body se nepřidělují. Možnost (51; 61; 71; 81; 91) označuje určené body pro hráče. Hráč, který jako první dosáhne nebo překročí určené body, je vítěz.

**G20 Shanghai** (1; 5; 10; 15)

101 - Tref postupně libovolné pole od jedné do dvaceti a střed terče;

105 - Tref postupně libovolné pole od pěti do dvaceti a střed terče;

110 - Tref postupně libovolné pole od deseti do dvaceti a střed terče;

115 - Tref postupně libovolné pole od patnácti do dvaceti a střed terče.

Každý hráč může hodit jen jednou šípkou do každého početního pole a automaticky přejít k následujícími poli.

Body získá, když trefí, a když netrefí, body nezíská.

Po ukončení trefení středu terče se vítězem stává hráč s nejvyšším výsledkem.

**G21 Shanghai** (201; 205; 210; 215)

201 - Tref postupně dvojitě pole od jedné do dvaceti a střed terče;

205 - Tref postupně dvojitě pole od pěti do dvaceti a střed terče;

210 - Tref postupně dvojité pole od deseti do dvaceti a střed terče;

215 - Tref postupně dvojité pole od patnácti do dvaceti a střed terče.

Každý hráč může hodit jen jednou šipkou do každého početního pole a automaticky přejít k následujícími poli. Body získá, když trefí, a když netrefí, body nezíská.

Po ukončení trefením středu terče se vítězem stává hráč s nejvyšším výsledkem.

**G22 Shanghai** (301; 305; 310; 315)

301 - Tref postupně trojitě pole od jedné do dvaceti a střed terče;

305 - Tref postupně trojitě pole od pěti do dvaceti a střed terče;

310 - Tref postupně trojitě pole od deseti do dvaceti a střed terče;

315 - Tref postupně trojitě pole od patnácti do dvaceti a střed terče.

Každý hráč může hodit jen jednou šipkou do každého početního pole a automaticky přejít k následujícími poli. Body získá, když trefí, a když netrefí, body nezíská.

Po ukončení trefením středu terče se vítězem stává hráč s nejvyšším výsledkem.

**G23 Golf** (10; 20; 30; 40; 50; 60; 70; 80; 90)

Možnost (10; 20; 30; 40; 50; 60; 70; 80; 90) označuje určené body pro hráče.

Hráč by měl trefit početní pole popořadě od jedné do osmnácti. Trefit jedna v prvním kole, následně dva ve druhém kole atd. Pokud byl segment zasažen nebo ne zasažen rozlišuje vydáním zvuku „Yes“ nebo „No“.

Hráč by se měl snažit získat co nejméně bodů. Pokud se v kole třikrát netrefí, znamená to „špatný hod“ a počítá se to jako pět bodů. Trefení trojitěho pole se počítá jako jeden bod, dvojitěho jako dva body; trefení jednoduchého pole se počítá jako tři body. Hráč může použít libovolný počet šipek, aby zakončil kolo, ale aby získal bod, může použít jen poslední šipku. Pokud poslední šipka v kole mine terč, bude se kolo také počítat jako pět bodů.

Hráč, který dosáhne nebo překročí určené body, bude ze hry vyřazen. Až zůstane jen jeden hráč, tento vyhrává; nebo se po zakončení všech 18 kol vítězem stává hráč s nejnižším počtem bodů.

**G24 Bingo** (132; 141; 168; 189)

Zařízení automaticky zobrazí cílové pole. Hráč, který jako první třikrát trefí všechna určená cílová pole, vyhrává. Pokud byl segment zasažen nebo ne, vydá zařízení „Yes“ nebo „No“.

132 - Tref pole v pořadí 15, 4, 8, 14, 3;

141 - Tref pole v pořadí 17, 13, 9, 7, 1;

168 - Tref pole v pořadí 20, 16, 12, 6, 2;

189 - Tref pole v pořadí 19, 10, 18, 5, 11.

Hráč by měl třikrát trefit počet, aby přešel k následujícímu poli s počtem. Zasažení jednoduchého pole se počítá jednou, dvojitě pole se počítá dvakrát, trojitě pole se počítá třikrát.

**G25 Big Little—Simple** (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21)

Možnost (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21) označuje počáteční hodnotu života hráče.

Na začátku zařízení náhodou zobrazí cílový počet pro první hráče.

Pokud hráč trefí cíl první nebo druhou šipkou, může určit nový cíl pro následujícího hráče následující šipkou; pokud se hráč trefí do cíle jen třetí šipkou nebo neurčí správně nový cíl pro následujícího hráče, zařízení náhodně ukáže nový cíl pro následujícího hráče; pokud hráč netrefí cíl žádnou ze tří šipek, hráč ztratí jeden „život“ a následující hráč bude muset házet na stejný cíl. Pokud byl cíl zasažen

nebo ne, vydá zařízení „Yes“ nebo „No“.

Je možné zasažení jednoduchého, dvojitěho nebo trojitěho cíle. Když původní hodnota životů hráče dosáhne nuly, je hráč vyřazen. Až nakonec zbývá jen jeden hráč, hra končí a tento hráč vyhrává.

**G26 Big Little—Hard** (H03; H05; H07; H09; H11; H13; H15; H17; H19; H21)

Možnost (\*3; \*5; \*7; \*9; \*11; \*13; \*15; \*17; \*19; \*21) označuje počáteční hodnotu života hráče.

Na začátku zařízení náhodou zobrazí cílové číslo pro prvního hráče.

Pokud hráč trefí cíl první nebo druhou šipkou, může určit nový cíl pro následujícího hráče následující šipkou; pokud se hráč trefí do cíle jen třetí šipkou nebo nestanoví správně nový cíl pro následujícího hráče, zařízení náhodně ukáže nový cíl pro následujícího hráče; pokud hráč netrefí cíl všemi třemi šipkami, hráč ztratí jeden „život“ a následující hráč bude muset trefit stejný cíl. Pokud byl cíl zasažen nebo ne, vydá zařízení „Yes“ nebo „No“.

Povolené je jen trefit stejný pole jako vytvořený cíl. Na příklad, když je cíl „dvojitá 15“, trefení „jednoduché 15“ nebo „trojitě 15“ není správné, započtena je jen „dvojitá 15“. Když původní hodnota životů hráče dosáhne nuly, je hráč vyřazen. Až nakonec zbývá jen jeden hráč, hra končí a tento hráč vyhrává.

**G27 Gotcha** (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901)

(101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901) jsou to stanovené bodové hodnoty, kterých hráč musí dosáhnout. Každý hráč začíná s 0 bodů. Výsledek bude přidán, když je pole trefeno. Hráč, který jako první dosáhne stanovených bodů, vyhrává. Pokud hráč přesáhne stanovené body, vypadává z kola a výsledek hráče se vrací na stav před hodem v tomto kole.

Hráč mohou „bombardovat“ jiné hráče, což sníží jejich výsledek na nulu. Dochází k tomu, když má házející hráč výsledek rovný výsledku jiného hráče při každé házené šipce.

#### Příklad:

Výsledek hráče 1 je 20.

Výsledek hráče 2 je 50.

Výsledek hráče 3 je 30.

Hráč číslo 4 hází. První hozená šipka zasáhla 20 - Hráč 1 je „bombardován“ a dosahuje nuly. Druhá hozená šipka zasáhla 10 (výsledek je nyní 30) - Hráč 3 je „bombardován“ a dosahuje nuly. Třetí hozená šipka zasáhla 20 (celkový výsledek je nyní 50) - Hráč 2 je „bombardován“ a dosahuje nuly.

#### PROHLÁŠENÍ O SHODĚ

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



#### OCHRANA ŽIVOTNÍHO PROSTŘEDÍ

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



**VŠEOBECNÉ PRAVIDLÁ AKO HRAŤ ŠÍPKY**

- Zaveste terč tak, ako je to uvedené na schéme (obr. 1).
- Na stanovenie, kto bude hádzať ako prvý, hodí každý pretekár jednu šípkou.  
Hráč, ktorého šípka sa nachádza najbližšie Bull's Eye, začne hru.
- Každý hráč hádže postupne tromi šípkami.  
Len šípky, ktoré zostanú na terči, sú po ukončení toho, kedy bol hráč na rade, bodované.

**PRAVIDLÁ BODOVANIA (OBR. 2)****POPIS TLAČÍDIEL (OBR. 3)****VAROVANIE**

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

**FUNKCIA USPANIA/PREBUDENIA**

Terč je vybavený automatickým režimom uspania. Stačí pripojiť sieťový zdroj a následne zariadenie zapnúť.  
Pokiaľ terč nie je používaný dlhšie než 10 minút, displej sa automaticky vypne a terč prejde do režimu uspania. Stlačenie ľubovoľného tlačidla spôsobí obnovenie hry.

**ŠPECIÁLNE FUNKCIE**

Tlačidlo GAME – Stlačenie tlačidla na pretáčanie menu hry na displeji a na výber hry. Stlačte tlačidlo na ukončenie aktuálnej hry a návrat do počiatočného stavu hry.

Tlačidlo OPTION – Stlačte tlačidlo na výber rôznych variantov hier.

Tlačidlo PLAY/SCORE – Počas spúšťania použite toto tlačidlo na nastavenie počtu hráčov; počas hry použite toto tlačidlo na overenie výsledkov pre každého hráča.

Tlačidlo DOUBLE – Len pre hry „G01“ (viď HERNÝ NÁVOD)

Tlačidlo HANDICAP – Použite toto tlačidlo na nastavenie individuálnej úrovne obťažnosti hry pre každého hráča.

Tlačidlo SOUND – Toto tlačidlo umožňuje upraviť hlasitosť reproduktoru (8 úrovní).

Tlačidlo MISS – Stlačte toto tlačidlo na zníženie počtu zostávajúcich šípok, keď šípky netrafia pole.

Tlačidlo ELIMINATE/TEAM – Počas štartu hry stlačte toto tlačidlo pre nastavenie tímovej hry; počas hry toto tlačidlo stlačte na vyčistenie alebo obnovenie výsledku aktuálneho hodu.

Tlačidlo START/NEXT – Stlačte tlačidlo na začatie hry a prechod k nasledujúcemu hráčovi.

Tlačidlo CYBERMATCH – Stlačte toto tlačidlo pre hru proti zariadeniu. Existuje päť úrovní hry: C1 – profesionálna, C2 – expert, C3 – vyššia, C4 – stredne pokročilý, C5 – základná.

**NASTAVENIA HRY**

Zapnite terč.

Počas prehrávania zvukového efektu stlačte ľubovoľné tlačidlo pre prechod ku hre „G01“ alebo počkajte na

ukončenie autotestu – automaticky bude spustená hra „G01“.

Stlačte tlačidlo GAME na výber ľubovoľnej hry kvôli jej zobrazeniu.

Stlačte tlačidlo OPTION pre výber rôznych variantov hier.

Stlačte tlačidlo PLAYER na nastavenie počtu hráčov.

Stlačte tlačidlo HANDICAP na nastavenie individuálneho stupňa obťažnosti pre každého hráča.

Každé stlačenie tlačidla mení obťažnosť o jednu úroveň.

Stlačte tlačidlo START na začatie hry po ukončení konfigurácie hry.

**Príkald:**

Stlačte tlačidlo GAME a následne tlačidlo OPTION pre výber hry 501.

Vyberte hráča číslo jedna a následne dvakrát stlačte tlačidlo HANDICAP na nastavenie počiatočného bodu na „701“, pre prvého hráča ako lepšieho hráča.

Vyberte druhého hráča. Výsledok druhého hráča ukazuje ako počiatočný bod „501“.

Vyberte tretieho hráča, začiatočníka, a následne niekoľkokrát stlačte tlačidlo HANDICAP pre nastavenie počiatočného bodu na „301“.

Po nastavení konfigurácie pre všetkých hráčov stlačte tlačidlo START na začatie hry.

**HERNÉ NÁVODY**

**G01 Count Down** (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901)

Hra spočíva v odpočítaní po sebe idúcich výsledkov od počiatočného počtu bodov. Hráč, ktorý ako prvý dosiahne presne nulu, vyhráva.

Možnosti:

Aby bola hra ťažšia, môžete stlačiť tlačidlo DOUBLE na nastavenie ďalšieho obmedzenia týkajúceho sa začatia a zakončenia hry.

Double In (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901) – na začatie musí hráč trafiť dvojité pole.

Double Out (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801;

901) – aby vyhral, musí hráč trafiť dvojité pole, každá

trefa znižuje výsledok na nulu. Dosiahnutie „1“ alebo prekročenie nuly možno uznať za KRACH a bodovanie sa vracia na predchádzajúci výsledok.

Double In/ Out (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901 – hráč musí trafiť dvojité pole na začatie a ukončenie hry.

**G02 Simple Cricket** (000; 020; 025)

Body sú napočítané, keď sú trafené polia: 15, 16, 17, 18, 19, 20 a stred terča.

Hráč, ktorý ako prvý trafiť všetky vyššie uvedené polia trikrát, je víťaz.

000 – Hráč môže trafiť ľubovoľné pole 15, 16, 17, 18, 19, 20 a stred terča (bull's eye).

Nie je stanovené poradie pre jednotlivé polia;

020 – Hráč musí najskôr trafiť trikrát 20, a následne trafiť poporiadku 19, 18, 17, 16 a 15 a stred terča (bull's eye);

025 – Hráč musí najskôr trafiť stred terča (bull's eye) trikrát a následne poporiadku trafiť 15, 16, 17, 18, 19 a 20.

Každé pole má tri LED ukazovatele. Po jednej treffe sa ukazovateľ rozsvieti.

Po rozsvietení všetkých ukazovateľov hra končí. Hráč, ktorý ako prvý rozsvieti všetky ukazovatele, vyhráva.

**G03 Scram Cricket** (A00 – len pre 2 hráčov)

Body sú pripočítané len keď sú trafené 15, 16, 17, 18, 19, 20 a stred terča (bull's eye).

Hra sa skladá z dvoch kôl.

V prvom kole sa prvý hráč snaží „zavrieť“ všetky vyššie uvedené polia (trafiť trikrát každé pole 15 až 20 a stred displeja (bull's eye). Keď hráč číslo jedna trafiť ľubovoľné

pole bodované trikrát, znamená to, že „zatvára“ bodované pole. Hráč číslo dva nezískava po trafení tohto polia žiadne body. Hráč číslo dva sa snaží získať čo najviac bodov trafením bodovaných polí, ktoré hráč číslo jedna ešte nezavrel. Keď hráč číslo jedna zavrie všetky bodované polia, skončí prvé kolo.

V druhom kole si obaja hráči vymenia roly. Teraz sa hráč číslo dva snaží zavrieť všetky bodované polia a hráč číslo jedna získava body. Hra skončí, keď hráč číslo dva zavrie všetky polia. Hráč s vyšším počtom bodov vyhráva.

#### **G04 Score Cricket (E00; E20; E25)**

Body sú pripočítané len keď sú trafené 15, 16, 17, 18, 19, 20 a stred terča (bull's eye).

E00 – Hráč môže trafiť ľubovoľné pole 15, 16, 17, 18, 19, 20 a stred terča (bull's eye). Nie je stanovené poradie pre jednotlivé polia;

E20 – Hráč musí najskôr trafiť trikrát 20, a následne trafiť poporiadku 19, 18, 17, 16 a 15 a stred terča (bull's eye);

E25 – Hráč musí najskôr trafiť stred terča (bull's eye) trikrát a následne poporiadku trafiť 15, 16, 17, 18, 19 a 20. Každý segment má tri LED ukazovatele. Po jednej trefe sa rozsvieti jeden ukazovateľ. Každé bodované pole je „otvorené“, keď je pole trafené trikrát. Ale pole bude „zatvorené“ a nebude ho možné získať, pokiaľ ho trikrát trafia všetci hráči.

Každý hráč musí trikrát trafiť bodované pole, aby mohlo prísť do „otvoreného“ stavu a byť bodované.

Než protihráči skončia tri trafenia, aby sa otvorilo bodované pole, môže hráč pokračovať v triafaní do „otvorených“ bodovaných polí, aby získal vyššie výsledky. Potom, čo všetci hráči zakončia triafenie do rovnakého bodovaného polia, je toto pole „zatvorené“ a nebude možné ho znovu započítať.

Až všetci hráči „zavrú“ všetky bodované polia, víťazí hráč s najvyšším výsledkom.

#### **G05 Cut Throat Cricket (C00; C20; C25)**

Body sú pripočítané len keď sú trafené 15, 16, 17, 18, 19, 20 a stred terča (bull's eye).

C00 – Hráč môže trafiť ľubovoľné pole 15, 16, 17, 18, 19, 20 a stred terča (bull's eye). Nie je určené poradie pre jednotlivé polia; hráč musí najskôr trikrát trafiť stred terča (bull's eye) a následne trafiť 15, 16, 17, 18, 19 a 20 za sebou; Každý segment má tri LED ukazovatele. Po jednej trefe sa rozsvieti jeden ukazovateľ.

Každé bodované pole je „otvorené“, keď je pole trafené trikrát. Ale pole bude „zatvorené“ a nebude ho možné získať, pokiaľ ho trikrát trafia všetci hráči.

Body získané daným hráčom budú pridané všetkým protihráčom.

Každý hráč musí trikrát trafiť bodované pole, aby mohlo prísť do „otvoreného“ stavu a byť bodované.

Než protihráči urobia tri trafenia, aby sa otvorilo bodované pole, môže hráč pokračovať v triafaní do „otvorených“ bodovaných polí, aby získal vyššie výsledky než protihráči.

Potom, čo všetci hráči zakončia triafenie do rovnakého bodovaného polia, je toto pole „zatvorené“ a nebude možné ho znovu započítať.

Až všetci hráči „zavrú“ všetky bodované polia, víťazí hráč s najnižším výsledkom.

#### **G06 Double Score Cricket (D00; D20; D25)**

Body sú pripočítané len keď sú trafené 15, 16, 17, 18, 19, 20 a stred terča.

D00 – Hráč môže trafiť ľubovoľné pole 15, 16, 17, 18, 19, 20 a stred terča. Nie je stanovené poradie pre jednotlivé polia; D20 – Hráč musí najskôr trikrát trafiť 20, a následne trafiť 19, 18, 17, 16, 15 a stred terča (bull's eye) po sebe;

D25 – hráč musí najskôr trafiť trikrát stred terča, a následne po sebe trafiť 15, 16, 17, 18, 19 a 20.

Hra je rovnaká ako pri hre „Score Cricket“ s tou výnimkou, že hráč musí pre pokračovanie v hre najskôr trafiť každé dvojito bodované pole.

#### **G07 Shove-A-Penny Cricket (P00; P20; P25 – minimálne 2 hráči)**

Body sú pripočítané len keď sú trafené 15, 16, 17, 18, 19, 20 a stred terča (bull's eye).

P00 – Hráč môže trafiť ľubovoľné pole 15, 16, 17, 18, 19, 20 a stred terča (bull's eye). Nie je stanovené poradie pre jednotlivé polia;

P20 – Hráč musí najskôr trafiť trikrát 20, a následne trafiť poporiadku 19, 18, 17, 16 a 15 a stred terča (bull's eye);

P25 – Hráč musí najskôr trafiť stred (bull's eye) trikrát a následne poporiadku trafiť 15, 16, 17, 18, 19 a 20. Hra sa podobá hre „Simple Cricket“. Výnimky sú nasledujúce: Pokiaľ daný hráč trafi bodované pole viac než trikrát, bude nadbytok pridaný nasledujúcemu hráčovi. Ale potom, čo daný hráč trikrát trafi bodované pole a „zavrie“ toto pole, pokiaľ tento hráč znovu zasiahne toto pole, nie je nadbytok pridaný nasledujúcemu hráčovi. Napríklad: hráč číslo 1 trafi dvakrát pole 16, a z troch ukazovateľov pre pole 16 sa rozsvietia dva. Následne hráč trafi trojku v poli 16 a dvojnásobný nadbytok bude pridaný hráčovi číslo dva. Teraz môže hráč číslo dva „zavrieť“ pole 16, keď ho trafi iba raz. Ale pokiaľ hráč číslo jedna trafi pole 16 trikrát, rozsvietia sa pre toto pole tri ukazovatele a pole je zatvorené. Teraz, keď hráč číslo jedna trafi pre toto pole dvojku, nebude dvojnásobný nadbytok hráčovi číslo dva pridaný.

Hráč, ktorý trikrát trafi všetky polia, vyhráva.

#### **G08 Round Clock (5; 10; 15; 20)**

Možnosť (5; 10; 15; 20) znamená, že body sú napočítané po trafení ľubovoľného bodovaného polia.

5 traf bodované polia od 1 do 10;

10 traf bodované polia od 1 do 15;

15 traf bodované polia od 1 do 15;

20 traf bodované polia od 1 do 20.

Hráč musí trafiť bodované pole na základe toho, čo mu ukáže zariadenie. Pokiaľ je pole zasiahnuté, objaví sa nasledujúce pole a zariadenie vydá zvuk „Yes“ alebo „No“.

Hráč, ktorý ako prvý trafi všetky bodované polia, vyhráva.

#### **G09 Round Clock-Double (205; 210; 215; 220)**

Možnosť (205; 210; 215; 220) znamená, že sa započíta len triafenie dvojito bodovaného polia.

205 – Traf bodované polia od 1 do 5;

210 – Traf bodované polia od 1 do 10;

215 – Traf bodované polia od 1 do 15;

220 – Traf bodované polia od 1 do 20,

Hráč musí hodiť šípky do bodovaných polí na základe toho, čo mu ukáže zariadenie. Pokiaľ je pole zasiahnuté, objaví sa nasledujúce pole a zariadenie vydá zvuk „Yes“ alebo „No“.

Hráč, ktorý ako prvý trafi všetky dvojito bodované polia, vyhráva.

#### **G10 Round Clock-Triple (305; 310; 315; 320)**

Možnosť (305; 310; 315; 320) znamená, že sa započíta len triafenie trojito bodovaného polia.

305 – Traf bodované polia od 1 do 5;

310 – Traf bodované polia od 1 do 10;

315 – Traf bodované polia od 1 do 15;

320 – Traf bodované polia od 1 do 20,

Hráč musí hodiť šípky do bodovaných polí na základe toho, čo mu ukáže zariadenie. Pokiaľ je pole zasiahnuté, objaví sa nasledujúce pole a zariadenie vydá zvuk „Yes“ alebo „No“.

Hráč, ktorý ako prvý trafiť všetky trojito bodované polia, vyhráva.

**G11 Legs Tver** (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21)

Možnosť (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21) označuje počiatočnú hodnotu života hráča.

Každý hráč by sa mal snažiť dosiahnuť výsledok vyšší alebo rovný súčtu troch hodov v kole predchádzajúceho hráča (Na začiatku zariadenie ukáže hodnotu výsledku pre prvého hráča). Keď hráč získa v troch hodoch menej bodov, než predchádzajúci hráč, bude mu odpočítaný jeden „život“.

Pokiaľ hráč neháďže, ale hneď stlačí tlačidlo START, tiež stráca jeden „život“.

Keď hodnota životov hráča je nula, je hráč vyradený.

Keď zostáva len jeden hráč, hra končí a tento hráč vyhráva.

Túto hru by mali hrať viac ako 2 hráči.

**G12 Legs Under** (U03; U05; U07; U09; U11; U13; U15; U17; U19; U21)

Možnosť (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21) označuje počiatočnú hodnotu života hráča.

Každý hráč by sa mal snažiť dosiahnuť výsledok nižší alebo rovný súčtu troch hodov v kole predchádzajúceho hráča (Na začiatku zariadenia ukáže hodnotu výsledku pre prvého hráča). Keď nejaký hráč získa v troch hodoch viac bodov, než predchádzajúci hráč, bude mu odpočítaný jeden „život“.

Pokiaľ hráč nehodí šípkami, ale hneď stlačí tlačidlo START, stráca hráč jeden „život“; pokiaľ stlačíte tlačidlo ELIMINATE/TEAM, zariadenie vyčistí aktuálny výsledok hodu a prídá k súčtu 60 bodov; pokiaľ stlačíte tlačidlo MISS, zariadenie tiež prídá 60 bodov.

Keď hodnota životov hráča je nula, je hráč vyradený.

Keď zostáva len jeden hráč, hra končí a tento hráč vyhráva.

Hry by sa mali zúčastniť viac ako dvaja hráči.

**G13 Count Up** (100; 200; 300; 400; 500; 600; 700; 800; 900)

Výsledok každého hráča bude za každú trefu pripočítaný od nuly. Prvý hráč, ktorý dosiahne alebo prekročí určený výsledok, je víťaz.

**G14 High Score** (H03; H05; H07; H09; H11; H13; H15; H17; H19; H21)

Všetky polia sú bodované.

Možnosť (\*3; \*5; \*7; \*9; \*11; \*13; \*15; \*17; \*19; \*21) označuje určenie kola hráča. Jedno kolo sa týka troch hodov.

Po ukončení určených kôl vyhráva hráč s najvyšším výsledkom.

**G15 Shoot out** (-03; -05; -07; -09; -11; -13; -15; -17; -19; -21)

Možnosť (\*3; \*5; \*7; \*9; \*11; \*13; \*15; \*17; \*19; \*21) označuje počiatočnú hodnotu života hráča.

Zariadenie náhodne ukáže početné pole k hodu. Hráč musí trafiť početné pole počas 10 sekúnd, v opačnom prípade stráca kolo. Po zasiahnutí polia zariadenie vydá zvuk „Yes“ alebo „No“.

Pri zasiahnutí jednoducho, dvojito alebo trojito bodových cieľových polí zariadenie odpočíta jeden bod za celok.

Hráč, ktorý sa ako prvý dostane z počiatočných bodov na nulu sa stáva víťazom.

**G16 Killer** (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21)

Možnosť (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21) označuje počiatočnú hodnotu života hráča.

Po vstupe do hry zariadenie zobrazí „SEL“, aby hráčom ukázalo, ako si pre seba majú vybrať počet bodov. Keď prvý hráč vyberie počet bodov, stlačí tlačidlo „NEXT“, aby mohol vybrať nasledujúci hráč. Všetci hráči by mali mať iný počet bodov.

Až všetci hráči dokončia výber vlastnej úrovne bodov, hra začína.

Najskôr by mal hráč trafiť svoj vlastný počet, aby získal kvalifikáciu „vraha“.

Keď sa hráč stane vrahom, snaží sa trafiť počet protihráča a ten potom stráca jeden „život“.

Pokiaľ vrah trafi vlastný počet, stráca status „vraha“ a tiež stráca jeden „život“. Hráč by mal znovu trafiť svoj počet, aby obnovil kvalifikáciu „vraha“.

Vrah by sa mal snažiť pripravovať protihráčov o „životy“ tým, že sa bude čo najrýchlejšie triať do ich počtu bodov.

Po zasiahnutí cieľového počtu zariadenia vydá zvuk „Yes“ alebo „No“.

Keď zostáva len jeden hráč, hra končí a tento hráč vyhráva.

Hry by sa mali zúčastniť viac ako dvaja hráči.

**G17 Killer—Double** (203; 205; 207; 209; 211; 213; 215; 217; 219; 221)

Možnosť (\*3; \*5; \*7; \*9; \*11; \*13; \*15; \*17; \*19; \*21) označuje počiatočnú hodnotu života hráča.

Po vstupe do hry zariadenie zobrazí „SEL“, aby hráčom ukázalo, ako si pre seba majú vybrať počet bodov. Keď prvý hráč vyberie svoj počet, stlačí tlačidlo „NEXT“, aby svoj počet mohol vybrať nasledujúci hráč. Všetci hráči by mali mať iný počet. Až všetci hráči dokončia výber vlastného počtu, hra začína.

Najskôr by mal hráč trafiť svoj vlastný počet dvakrát, aby získal kvalifikáciu „vraha“.

Keď sa hráč stane vrahom, snaží sa trafiť počet protihráča a ten potom stráca jeden „život“.

Pokiaľ vrah trafi vlastný počet, stráca kvalifikáciu „vraha“, a tiež stráca jeden „život“. Hráč by mal znovu dvakrát trafiť svoj počet, aby získal kvalifikáciu „vraha“.

Vrah by sa mal snažiť pripravovať protihráčov o „životy“ tým, že sa bude čo najrýchlejšie triať do ich počtu bodov.

Po zasiahnutí cieľového počtu zariadenia vydá zvuk „Yes“ alebo „No“.

Keď zostáva len jeden hráč, hra končí a tento hráč vyhráva.

Hry by sa mali zúčastniť viac ako dvaja hráči.

**G18 Killer—Triple** (303; 305; 307; 309; 311; 313; 315; 317; 319; 321)

Možnosť (\*3; \*5; \*7; \*9; \*11; \*13; \*15; \*17; \*19; \*21) označuje počiatočnú hodnotu života hráča.

Po vstupe do hry zariadenie zobrazí „SEL“, aby hráčom ukázalo, ako si pre seba majú vybrať počet bodov. Keď prvý hráč vyberie svoj počet, stlačí tlačidlo „NEXT“, aby svoj počet mohol vybrať nasledujúci hráč. Všetci hráči by mali mať iný počet. Až všetci hráči dokončia výber vlastného počtu, hra začína.

Najskôr by mal hráč trafiť svoj vlastný počet trikrát, aby získal kvalifikáciu „vraha“.

Keď sa hráč stane vrahom, snaží sa trafiť počet protihráča a ten potom stráca jeden „život“.

Pokiaľ vrah trafi vlastný počet, stráca kvalifikáciu „vraha“, a tiež stráca jeden „život“. Hráč by mal znovu trikrát trafiť svoj počet, aby získal kvalifikáciu „vraha“.

Vrah by sa mal snažiť pripravovať protihráčov o „životy“ tým, že sa bude čo najrýchlejšie triať do ich počtu bodov.

Po zasiahnutí cieľového počtu zariadenia vydá zvuk „Yes“ alebo „No“.

Keď zostáva len jeden hráč, hra končí a tento hráč vyhráva.

Hry by sa mali zúčastniť viac ako dvaja hráči.

### **G19 AI Dive** (51; 61; 71; 81; 91)

Jedno kolo znamená tri hody. S každým kolom by mal každý hráč získať súčet deliteľný piatimi. Každá „päťka“ sa počíta ako jeden bod. Napríklad hráč dostane v troch hodoch tri, sedem a desať. Pretože súčet dvadsať je deliteľný štyrmi päťkami, hráč získava štyri body (4x5 = 20). Okrem toho, pokiaľ nie je súčet za tri kola deliteľný päťkou alebo pokiaľ žiadna šípka v kole nie je umiestnená v správnom poli (minutie terča alebo trafenie „pneumatiky“ (vonkajší prsteneč), body sa nepridelujú. Možnosť (51; 61; 71; 81; 91) označuje určené body pre hráčov. Hráč, ktorý ako prvý dosiahne alebo prekročí určené body, je víťaz.

### **G20 Shanghai** (1; 5; 10; 15)

101 – Traf postupne ľubovoľné pole od jednej do dvadsiatich a stred terča;

105 – Traf postupne ľubovoľné pole od piatich do dvadsiatich a stred terča;

110 – Traf postupne ľubovoľné pole od desiatich do dvadsiatich a stred terča;

115 – Traf postupne ľubovoľné pole od pätnástich do dvadsiatich a stred terča.

Každý hráč môže hodiť len jednu šípkou do každého početného pola a automaticky prejsť k nasledujúcemu polu. Body získa, keď trafi, a keď netrafi, body nezíska. Po ukončení trafení stred terča sa víťazom stáva hráč s najvyšším výsledkom.

### **G21 Shanghai** (201; 205; 210; 215)

201 – Traf postupne dvojité pole od jednej do dvadsiatich a stred terča;

205 – Traf postupne dvojité pole od piatich do dvadsiatich a stred terča;

210 – Traf postupne dvojité pole od desiatich do dvadsiatich a stred terča;

215 – Traf postupne dvojité pole od pätnástich do dvadsiatich a stred terča.

Každý hráč môže hodiť len jednu šípkou do každého početného pola a automaticky prejsť k nasledujúcemu polu. Body získa, keď trafi, a keď netrafi, body nezíska. Po ukončení trafení stred terča sa víťazom stáva hráč s najvyšším výsledkom.

### **G22 Shanghai** (301; 305; 310; 315)

301 – Traf postupne trojité pole od jednej do dvadsiatich a stred terča;

305 – Traf postupne trojité pole od piatich do dvadsiatich a stred terča;

310 – Traf postupne trojité pole od desiatich do dvadsiatich a stred terča;

315 – Traf postupne trojité pole od pätnástich do dvadsiatich a stred terča.

Každý hráč môže hodiť len jednu šípkou do každého početného pola a automaticky prejsť k nasledujúcemu polu. Body získa, keď trafi, a keď netrafi, body nezíska. Po ukončení trafení stred terča sa víťazom stáva hráč s najvyšším výsledkom.

### **G23 Golf** (10; 20; 30; 40; 50; 60; 70; 80; 90)

Možnosť (10; 20; 30; 40; 50; 60; 70; 80; 90) označuje určené body pre hráčov.

Hráč by mal trafiť početné pole poporiadku od jednej do osemmástich. Trafiť jedna v prvom kole, následne dva v druhom kole atď. Či bol segment zasiahnutý alebo nie zariadenie rozlišuje vydaním zvuku „Yes“ alebo „No“.

Hráč by sa mal snažiť získať čo najmenej bodov. Pokiaľ sa v kole trikrát netrafi, znamená to „zlý hod“ a počíta sa to ako päť bodov. Trafenie trojitého pola sa počíta ako jeden bod, dvojitého ako dva body; trafenie jednoduchého pola sa počíta ako tri body. Hráč môže použiť ľubovoľný počet

šípok, aby zakončil kolo, ale aby získal bod, môže použiť len poslednú šípkou. Pokiaľ posledná šípka v kole minie terč, bude sa kolo tiež počítať ako päť bodov. Hráč, ktorý dosiahne alebo prekročí určené body, bude z hry vyradený. Až zostane len jeden hráč, tento vyhráva; alebo sa po zakončení všetkých 18 kôl víťazom stáva hráč s najnižším počtom bodov.

### **G24 Bingo** (132; 141; 168; 189)

Zariadenie automaticky zobrazí cieľové pole. Hráč, ktorý ako prvý trikrát trafi všetky určené cieľové polia, vyhráva. Pokiaľ bol segment zasiahnutý alebo nie, vydá zariadenie „Yes“ alebo „No“.

132 – Traf pole v poradí 15, 4, 8, 14, 3;

141 – Traf pole v poradí 17, 13, 9, 7, 1;

168 – Traf pole v poradí 20, 16, 12, 6, 2;

189 – Traf pole v poradí 19, 10, 18, 5, 11.

Hráč by mal trikrát trafiť počet, aby prešiel k nasledujúcemu polu s počtom. Zasiahnutie jednoduchého pola sa počíta raz, dvojité pole sa počíta dvakrát, trojité pole sa počíta trikrát.

### **G25 Big Little—Simple** (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21)

Možnosť (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21) označuje

počiatočnú hodnotu života hráča.

Na začiatku zariadenie náhodou zobrazí cieľový počet pre prvých hráčov.

Pokiaľ hráč trafi cieľ prvou alebo druhou šípkou, môže určiť nový cieľ pre nasledujúceho hráča nasledujúcou šípkou; pokiaľ sa hráč trafi do cieľa len treťou šípkou alebo neurčí správne nový cieľ pre nasledujúceho hráča, zariadenie náhodne ukáže nový cieľ pre nasledujúceho hráča; pokiaľ hráč netrafi cieľ žiadnou z troch šípok, hráč stratí jeden „život“ a nasledujúci hráč bude musieť hádzať na rovnaký cieľ. Pokiaľ bol cieľ zasiahnutý alebo nie, vydá zariadenie „Yes“ alebo „No“.

Je možné zasiahnutie jednoduchého, dvojitého alebo trojitého cieľa. Keď pôvodná hodnota životov hráča dosiahne nulu, je hráč vyradený. Až nakoniec zostáva len jeden hráč, hra končí a tento hráč vyhráva.

### **G26 Big Little—Hard** (H03; H05; H07; H09; H11; H13; H15; H17; H19; H21)

Možnosť (\*3; \*5; \*7; \*9; \*11; \*13; \*15; \*17; \*19; \*21) označuje

počiatočnú hodnotu života hráča.

Na začiatku zariadenie náhodou zobrazí cieľové číslo pre prvého hráča.

Pokiaľ hráč trafi cieľ prvou alebo druhou šípkou, môže určiť nový cieľ pre nasledujúceho hráča nasledujúcou šípkou; pokiaľ sa hráč trafi do cieľa len treťou šípkou alebo nestanoví správne nový cieľ pre nasledujúceho hráča, zariadenie náhodne ukáže nový cieľ pre nasledujúceho hráča; pokiaľ hráč netrafi cieľ všetkými tromi šípkami, hráč stratí jeden „život“ a nasledujúci hráč bude musieť trafiť rovnaký cieľ. Pokiaľ bol cieľ zasiahnutý alebo nie, vydá zariadenie „Yes“ alebo „No“.

Povolené je len trafiť rovnaké pole ako vytýčený cieľ.

Napríklad, keď je cieľ „dvojitá 15“, trafenie „jednoduché 15“ alebo „trojité 15“ nie je správne, započítaná je len „dvojitá 15“.

Keď pôvodná hodnota životov hráča dosiahne nulu, je hráč vyradený. Až nakoniec zostáva len jeden hráč, hra končí a tento hráč vyhráva.

### **G27 Gotcha** (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901)

(101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901) sú to stanovené bodové hodnoty, ktoré hráč musí dosiahnuť.

Každý hráč začína s 0 bodmi. Výsledok bude pridaný, keď je pole trafené. Hráč, ktorý ako prvý dosiahne stanovené body, vyhráva. Pokiaľ hráč presiahne stanovené body, vypadáva z kola a výsledok hráča sa vracia na stav pred



homom v tomto kole.

Hráči môžu „bombardovať“ iných hráčov, čo zníži ich výsledok na nulu. Dochádza k tomu, keď má hádzajúci hráč výsledok rovný výsledku iného hráča pri každej hádzanej šípke.

#### Príklad:

Výsledok hráča 1 je 20.

Výsledok hráča 2 je 50.

Výsledok hráča 3 je 30.

Hráč číslo 4 hádže. Prvá hodena šípka zasiahla 20 – Hráč 1 je „bombardovaný“ a dosahuje nulu. Druhá hodena šípka zasiahla 10 (výsledok je teraz 30) – Hráč 3 je „bombardovaný“ a dosahuje nulu. Tretia hodena šípka zasiahla 20 (celkový výsledok je teraz 50) – Hráč 2 je „bombardovaný“ a dosahuje nulu.

### VYHLÁSENIE O ZHODE

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



### OCHRANA ŽIVOTNÉHO PROSTREDIA

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



### LT Elektroninis taikiny smiginio žaidime

#### BENDRIEJI SMIGINIO ŽAIDIMO (ANGL. DARTS) PRINCIPAI

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

#### TASŲ SUSKAIČIAVIMO PRINCIPAI (2 PAV.)

#### MYGTUKŲ APRAŠYMAS (3 PAV.)

#### ĮSPĖJIMAS

Elektroninis taikiny, tai ne žaislas vaikams. Įrenginio montavimas ir jo kontrolė turi būti atliekamos suaugusio asmens. Smiginio žaidimo metu vaikai turi būti suaugusiųjų priežiūroje. Reikia naudoti strėlytes su minkštais antgaliais, rekomenduojamas jų svoris: nuo 8 iki 12 gramų. Niekada nenaudok strėlyčių su metaliniais antgaliais. Galima taikiniu naudotis tik kartu su prijungtu prie jo adapteriu. Netinkamo tipo adapterio panaudojimas sukels taikinio elektrinės grandinės pažeidimą. Jeigu taikiny nėra naudojamas – atjunk jį nuo maitinimo šaltinio. Venk situacijų, kuriose taikiny galėtų patekti į skysčių

arba pernelęg didelės drėgmės poveikį. Taikinio valymas gali būti atliekamas tik sudrėkintu skudurėliu ir/arba švelniu detergentu. Prieš valymą atjunk taikinį nuo maitinimo šaltinio.

### MIEGO / ŽADINIMO FUNKCIJA

Taikiny turi automatinį miego būsenos režimą. Užtenka prijungti taikinį prie tinklo, po to įrenginį įjungti ir taikiny yra aktyvus. Jeigu taikiny nėra naudojamas ilgiau kaip per 10 minučių, vaizduokliai automatiškai išsijungia, o taikiny pereina į miego būsenos režimą. Bet kokio mygtuko paspaudimas sukels žaidimo sužadinimą.

### SPECIALIOSIOS FUNKCIJOS

Mygtukas GAME – nuspausk mygtuką, kad pervenioti ekrane žaidimų meniu ir pasirinkti žaidimą. Nuspausk mygtuką, kad užbaigti aktualų žaidimą ir sugrįžti į pradinę žaidimo būklę.

Mygtukas OPTION – Nuspausk mygtuką, kad pasirinkti įvairius žaidimų variantus.

Mygtukas PLAYER/SCORE – Paleidimo metu panaudok šį mygtuką, kad nustatytai žaidėjų skaičių; žaidimo metu panaudok šį mygtuką, kad patikrinti kiekvieno žaidėjo rezultatą.

Mygtukas DOUBLE – Tik žaidimui „GO1“ (žiūr. ŽAIDIMŲ INSTRUKCIJA)

Mygtukas HANDICAP – Panaudok šį mygtuką, kad nustatytai duotojo žaidimo individualų sunkumo lygį kiekvieno žaidėjo atžvilgiu.

Mygtukas SOUND – Šis mygtukas leidžia sureguliuoti garsiakalbio garsumą (8 lygiai).

Mygtukas MISS – Nuspausk šį mygtuką, kad sumažinti likusiųjų strėlyčių skaičių, kai strėlytės nepataikys į lauką.

Mygtukas ELIMINATE/TEAM – Žaidimo startavimo metu nuspausk šį mygtuką, kad nustatytai komandinį žaidimą; žaidimo metu nuspausk šį mygtuką, kad ištrinti arba atnaujinti einamosios strėlytės rezultatą.

Mygtukas START/NEXT – Nuspausk šį mygtuką, kad pradėti žaidimą ir kad pereiti prie eilinio žaidėjo.

Mygtukas CYBERMATCH – Nuspausk šį mygtuką, kad varžytis su įrenginiu kaip su priešininku. Yra penki žaidimo lygiai: C1 – profesionalus, C2 – ekspertinis, C3 – aukštesnis, C4 – vidutinis, C5 – pagrindinis.

### ŽAIDIMO NUSTATYMAS

Įjunk taikinį. Garsinio efekto atkūrimo metu nuspausk bet kurį mygtuką, kad pereiti į žaidimą „GO1“ arba palauk kol pasibaigs autotestas – žaidimas „GO1“ bus automatiškai paleistas. Nuspausk mygtuką GAME, kad pasirinkti bet kokį žaidimą jo pavaizdavimo vaizduoklyje tikslu. Nuspausk mygtuką OPTION, kad pasirinkti įvairius žaidimų variantus. Nuspausk mygtuką PLAYER, kad nustatytai žaidėjų skaičių. Nuspausk mygtuką HANDICAP, kad nustatytai individualų sunkumo laipsnį kiekvieno žaidėjo atžvilgiu. Kiekvienas mygtuko paspaudimas pakeičia sunkumo laipsnį vieno lygio dydžiu. Nuspausk mygtuką START, kad pradėti žaidimą po jo konfigūracijos užbaigimo.

#### Pavyzdys:

Nuspausk mygtuką GAME, o po to mygtuką OPTION, kad pasirinkti žaidimą 501. Pasirink žaidėjų Nr. 1 ir po to du kartus paspausk mygtuką HANDICAP, kad nustatytai pradinį tašką į „701“ pirmajam žaidėjui, kuris laikomas geresniu žaidėju. Pasirink antrąjį žaidėjų. Antrojo žaidėjo rezultatas kaip

pradinį tašką rodo „501“.

Pasirink trečiąjį, pradendantį žaidėją, o po to kelis kartus nuspauk mygtuką HANDICAP, kad nustatytų pradinį tašką į „301“.

Užbaigus konfigūraciją visų žaidėjų atžvilgiu, kad pradėti žaidimą nuspauk mygtuką START.

## ŽAIDIMO INSTRUKCIJOS

**G01 Count Down** (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901) Pagal žaidimo esmę, iš pripažinto pradinio taškų skaičiaus yra atimami eiliniai žaidimo rezultatai. Žaidėjas, kuris pirmas pasiekia tiksliai nulio vertę – išlošia.

Pasirinkimo variantai:

Kad žaidimas taptų sunkesnis, gali nuspausti mygtuką DOUBLE, kad nustatytų papildomus apribojimus susijusius su žaidimo pradžia ir pabaiga.

Double In (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901) – kad žaidimą pradėti žaidėjas turi pataikyti į dvigubą lauką.

Double Out (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901) – kad žaidime laimėti, žaidėjas turi pataikyti į dvigubą lauką, kiekvienas pataikymas sumažina rezultatą iki nulio.

Vieneto („1“) pasiekimą arba nulio viršijimą galima pripažinti kaip KRACHA, o turimų taškų skaičius sugrįžta į ankstesnį rezultatą.

Double In/ Out (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901 – žaidėjas turi pataikyti į dvigubą lauką, kad žaidimą pradėti ir užbaigti.

**G02 Simple Cricket** (000; 020; 025)

taškai priskaičiuojami, kai pataikoma į laukus: 15, 16, 17, 18, 19, 20 ir į taikinio vidurį.

Žaidėjas, kuris pirmas tris kartus pataikys į visus aukščiausius išvardintus laukus, tampa laimėtoju.

000 – Žaidėjas gali pataikyti į bet kurį lauką 15, 16, 17, 18, 19, 20 ir į taikinio vidurį (bull's eye).

Eiliškumas paskiriems laukams nėra apibrėžtas;

020 – Žaidėjas visų pirma turi tris kartus pataikyti į 20, o po to paeiliui pataikyti į 19, 18, 17, 16, 15 ir į taikinio vidurį (bull's eye);

025 – Žaidėjas turi visų pirma tris kartus pataikyti į taikinio vidurį (bull's eye), o po to paeiliui į 15, 16, 17, 18, 19 ir 20.

Kiekvienas laukas turi tris LED indikatorius. Vieną kartą pataikius, užsižiebia vienas indikatorius.

Užsižiebus visus indikatorius žaidimas pasibaigia.

Žaidėjas, kuris pirmas užžiebs visus indikatorius, tampa laimėtoju.

**G03 Scram Cricket** (A00 – tik 2 žaidėjų atveju)

Taškai priskaičiuojami tik tada, kai pataikoma į 15, 16, 17, 18, 19, 20 ir į taikinio vidurį (bull's eye).

Žaidimas susideda iš dviejų rundų.

Pirmame runde pirmasis žaidėjas mėgina „uždaryti“ visus aukščiausius nurodytus laukus (pataikyti tris kartus į kiekvieną lauką – nuo 15 iki 20 ir į taikinio vidurį (bull's eye)).

Kai žaidėjas numeris pirmas pataikys į taškais žymimą lauką tris kartus, tai reiškia, kad jis taškais pažymėto lauką „uždarė“. Žaidėjas numeris du, jei pataikys į šį lauką – negauna jokių taškų. Žaidėjas numeris du mėgina surinkti galimai didžiausių taškų skaičių pataikant į taškais pažymėtus laukus, kurių žaidėjas numeris vienas dar neuždarė. Kai žaidėjas numeris vienas uždarys visus taškais pažymėtus laukus, pirmas runda užsibaigia.

Antrame runde abu žaidėjai pasikeičia vaidmenimis.

Dabar žaidėjas numeris du mėgina uždaryti visus taškais pažymėtus laukus, o žaidėjas numeris vienas mėgina surinkti galimai didžiausių taškų skaičių. Žaidimas baigiasi, kai žaidėjas numeris du uždarys visus laukus. Žaidėjas, kuris surinko didesnį taškų skaičių išlošia.

**G04 Score Cricket** (E00; E20; E25)

Taškai priskaičiuojami tik tada, kai pataikoma į 15, 16, 17,

18, 19, 20 ir į taikinio vidurį (bull's eye).

E00 – Žaidėjas gali pataikyti į bet kurį lauką 15, 16, 17, 18, 19, 20 ir į taikinio vidurį (bull's eye). Paskiriems laukams eiliškumas nėra nustatomas;

E20 – Žaidėjas visų pirma turi tris kartus pataikyti į 20, o po to paeiliui pataikyti į 19, 18, 17, 16, 15 ir į taikinio vidurį (bull's eye);

E25 – Žaidėjas turi visų pirma tris kartus pataikyti į taikinio vidurį (bull's eye), o po to iš eilės: į 15, 16, 17, 18, 19 ir 20.

Kiekvienas sektorius turi tris LED indikatorius. Vieną kartą pataikius, užsižiebia vienas indikatorius. Kiekvienas taškais pažymėtas laukas taps „atidarytas“, kai laukas bus pataikytas tris kartus. Tačiau laukas liks „uždarytas“ ir nebus galima jo užkariauti, jeigu visi žaidėjai pataikys į jį tris kartus.

Kiekvienas žaidėjas turi tris kartus pataikyti į taškais pažymėtą lauką, kad pastarasis galėtų pereiti į „atidarytą“ būklę ir atgauti savo taškus.

Kol priešininkai neužbaigs trijų pataikymų komplektavimą, kad atidaryti taškais pažymėtą „uždarytą“ lauką, žaidėjas gali tęsti strėlyčių svaidymą į „atidarytą“ ir taškais pažymėtą lauką, kad gauti aukštesnius rezultatus.

Po to, kai visi žaidėjai užbaigs trijų pataikymų į tą patį taškais paženklintą lauką komplektavimą, šis laukas taps „uždarytas“ ir nebus galima jo vėl užskaityti.

Kai visi žaidėjai „uždarys“ visus taškais pažymėtus laukus, nugalėtoju tampa žaidėjas su aukščiausiu rezultatu.

**G05 Cut Throat Cricket** (C00; C20; C25)

Taškai priskaičiuojami tik tada, kai pataikoma į 15, 16, 17, 18, 19, 20 ir į taikinio vidurį (bull's eye).

C00 – Žaidėjas gali pataikyti į bet kurį lauką 15, 16, 17, 18, 19, 20 ir į taikinio vidurį (bull's eye). Paskiriems laukams eiliškumas nėra nustatomas;

C20 – Žaidėjas turi visų pirma pataikyti tris kartus į lauką 20, o po to iš eilės į laukus: 19, 18, 17, 16, 15 ir į taikinio vidurį (bull's eye);

C25 – Žaidėjas turi visų pirma pataikyti tris kartus į taikinio vidurį (bull's eye), o po to iš eilės į laukus: 15, 16, 17, 18, 19 ir 20.

Kiekvienas sektorius turi tris LED indikatorius. Vieną kartą pataikius, užsižiebia vienas indikatorius.

Kiekvienas taškais pažymėtas laukas bus „atidarytas“, kai jis bus pataikytas tris kartus. Tačiau laukas bus

„uždarytas“ ir nebus galima jo užkariauti, jeigu visi žaidėjai pataikys į jį tris kartus.

Duotojo žaidėjo surinkti taškai bus pridėti visiems priešininkams.

Kiekvienas žaidėjas turi tris kartus pataikyti į taškais pažymėtą lauką, kad pastarasis galėtų pereiti į „atidarytą“ būklę ir atgauti savo taškus.

Kol priešininkai neužbaigs trijų pataikymų komplektavimą, kad atidaryti taškais pažymėtą „uždarytą“ lauką, žaidėjas gali tęsti strėlyčių svaidymą į „atidarytą“, taškais pažymėtą lauką, kad gauti aukštesnius rezultatus negu jo priešininkai.

Po to, kai visi žaidėjai užbaigs trijų pataikymų į tą patį taškais paženklintą lauką komplektavimą, šis laukas taps „uždarytas“ ir nebus galima jo vėl užskaityti.

Kai visi žaidėjai „uždarys“ visus taškais pažymėtus laukus, nugalėtoju tampa žaidėjas su mažiausiu rezultatu.

**G06 Score Cricket** (D00; D20; D25)

Taškai priskaičiuojami tik tada, kai pataikoma į 15, 16, 17, 18, 19, 20 ir į taikinio vidurį (bull's eye).

D00 – Žaidėjas gali pataikyti į bet kurį lauką 15, 16, 17, 18, 19, 20 ir į taikinio vidurį. Paskiriems laukams eiliškumas nėra nustatomas;

D20 - Žaidėjas turi visų pirma pataikyti tris kartus į 20, o po to iš eilės į laukus: 19, 18, 17, 16, 15 ir į taikinio vidurį (bull's eye);

D25 - Žaidėjas turi visų pirma tris kartus pataikyti į taikinio vidurį, o po to paeiliui į laukus: 15, 16, 17, 18, 19 ir 20.

Žaidimas yra toks pats kaip žaidime „Score Cricket“, su skirtumu, kad žaidimui tęsti, žaidėjas turi visų pirma pataikyti į kiekvieną, dvigubą vertę turintį, lauką.

**G07 Shove-A-Penny Cricket** (P00; P20; P25 – turi būti ne mažiau kaip 2 žaidėjai)

Taškai priskaičiuojami tik tada, kai pataikoma į 15, 16, 17, 18, 19, 20 ir į taikinio vidurį (bull's eye).

P00 – Žaidėjas gali pataikyti į bet kurį lauką 15, 16, 17, 18, 19, 20 ir į taikinio vidurį (bull's eye). Paskiriems laukams eiliškumas nėra nustatomas;

P20 – Žaidėjas visų pirma turi tris kartus pataikyti į 20, o po to paeiliui į 19, 18, 17, 16, 15 ir į taikinio vidurį (bull's eye);

P25 – Žaidėjas turi visų pirma tris kartus pataikyti į taikinio vidurį (bull's eye), o po to iš eilės į 15, 16, 17, 18, 19 ir 20. Žaidimas yra panašus į žaidimą „Simple Cricket“.

Išimties yra šios: Jeigu duotasis žaidėjas pataikys į taškais paženkliną lauką daugiau negu tris kartus, tai taškų perteklius bus perduotas sekančiam žaidėjui.

Tačiau po to, kai duotasis žaidėjas tris kartus pataikys į taškais paženkliną lauką, laukas liks „uždarytas“ ir jeigu šis žaidėjas vėl pataikys į šį lauką, tai taškų perteklius sekančiam žaidėjui nebus perduotas. Pavyzdžiui: Žaidėjas numeris 1 pataiko į lauką 16 du kartus ir iš trijų indikatorių užsižiebia du. Po to žaidėjas į 16 lauką pataiko tris kartus, tada dviejų pataikymų perteklius bus pridėtas žaidėjui numeris du. Dabar žaidėjas numeris du gali „uždaryti“ 16 lauką pataikydamas į jį tik vieną kartą. Tačiau jeigu žaidėjas numeris vienas pataikys į 16 lauką tris kartus, tada visi trys indikatoriai šiam laukui užsižiebs ir laukas taps uždarytas. Dabar, jeigu žaidėjas numeris vienas pataikys į šį lauką du kartus, tada dviejų pataikymų perteklius žaidėjui numeris du nebus perduotas.

Žaidėjas, kuris tris kartus pataikys į visus laukus, tampa laimėtoju.

**G08 Round Clock** (5; 10; 15; 20)

Variantas (5; 10; 15; 20) reiškia, kad taškai yra priskaičiuojami pataikius į bet kurį taškais paženkliną lauką.

5 Pataikyk į laukus su priskirtais taškais nuo 1 iki 5;

10 Pataikyk į laukus su priskirtais taškais nuo 1 iki 10;

15 Pataikyk į laukus su priskirtais taškais nuo 1 iki 15;

20 Pataikyk į laukus su priskirtais taškais nuo 1 iki 20.

Žaidėjas turi pataikyti į lauką su priskirtais taškais

įrenginio parodymų pagrindu. Jeigu laukas bus pataikytas, pasirodys sekantis laukas, o įrenginys išduos garsą „Yes“, arba: „No“.

Žaidėjas, kuris pirmas pataikys į visus laukus su priskirtais taškais – išlošia.

**G09 Round Clock-Double** (205; 210; 215; 220)

Variantas (205; 210; 215; 220) reiškia, kad tik pataikymas į lauką, kuriam yra pripažintas dvigubas taškų skaičius yra užskaitomas

205 Pataikyk į laukus su priskirtais taškais nuo 1 iki 5;

210 Pataikyk į laukus su priskirtais taškais nuo 1 iki 10;

215 Pataikyk į laukus su priskirtais taškais nuo 1 iki 15;

220 Pataikyk į laukus su priskirtais taškais nuo 1 iki 20.

Žaidėjas turi pataikyti į lauką su priskirtais taškais

įrenginio parodymų pagrindu. Jeigu laukas bus pataikytas, pasirodys sekantis laukas, o įrenginys išduos garsą „Yes“, arba: „No“.

Žaidėjas, kuris pirmas pataikys į visus laukus, kuriems yra priskirtas dvigubas taškų skaičius – tampa laimėtoju.

**G10 Round Clock-Triple** (305; 310; 315; 320)

Variantas (305; 310; 315; 320) reiškia, kad tik pataikymas į lauką, kuriam yra pripažintas trigubas taškų skaičius yra užskaitomas.

305 Pataikyk į laukus su priskirtais taškais nuo 1 iki 5;

310 Pataikyk į laukus su priskirtais taškais nuo 1 iki 10;

315 Pataikyk į laukus su priskirtais taškais nuo 1 iki 15;

320 Pataikyk į laukus su priskirtais taškais nuo 1 iki 20.

Žaidėjas turi pataikyti į lauką su priskirtais taškais

įrenginio parodymų pagrindu. Jeigu laukas bus pataikytas, pasirodys sekantis laukas, o įrenginys išduos garsą „Yes“, arba: „No“.

Žaidėjas, kuris pirmas pataikys į visus laukus, kuriems yra priskirtas trigubas taškų skaičius – tampa laimėtoju.

**G11 Legs Over** (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21)

Variantas (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21) reiškia pradinę žaidėjo gyvenimo vertę.

Kiekvienas žaidėjas turi stengtis pasiekti rezultatą aukštesnį arba lygų ankstesnio žaidėjo (eilėje) trijų metimų sumai (Pradžioje įrenginys nurodys rezultato vertę pirmojo žaidėjo atžvilgiu). Kai žaidėjas po trijų metimų surinks mažiau taškų negu ankstesnis žaidėjas, bus jam atimtas vienas „gyvenimas“.

Savo ruožtu, jeigu žaidėjas neatliks metimo, bet iš karto nuspaus mygtuką START, tai šis žaidėjas taip pat praras vieną „gyvenimą“.

Kai žaidėjo gyvenimo vertė tampa lygi nuliui, žaidėjas iš žaidimo pašalinamas.

Kai išlieka tik vienas žaidėjas, žaidimas užsibaigia, o šis žaidėjas tampa laimėtoju.

Šiame žaidime privalo dalyvauti daugiau kaip 2 žaidėjai.

**G12 Legs Under** (U03; U05; U07; U09; U11; U13; U15; U17; U19; U21)

Variantas (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21) reiškia pradinę žaidėjo gyvenimo vertę.

Kiekvienas žaidėjas turi stengtis pasiekti rezultatą žemesnį arba lygų ankstesnio žaidėjo (eilėje) trijų metimų sumai (Pradžioje įrenginys nurodys rezultato vertę pirmojo žaidėjo atžvilgiu). Kai žaidėjas po trijų metimų surinks daugiau taškų negu ankstesnis žaidėjas, bus jam atimtas vienas „gyvenimas“.

Savo ruožtu, jeigu žaidėjas neatliks strėlyčių metimo, o iš karto nuspaus mygtuką START, tai šis žaidėjas praras vieną „gyvenimą“; jeigu nuspausi mygtuką ELIMINATE / TEAM, įrenginys ištrins aktualų metimo rezultatą ir pridės prie sumos 60 taškų; jeigu nuspausi mygtuką MISS, tai įrenginys taip pat pridės 60 taškų.

Kai žaidėjo gyvenimo vertė tampa lygi nuliui, žaidėjas iš žaidimo pašalinamas.

Kai išlieka tik vienas žaidėjas, žaidimas užsibaigia, o šis žaidėjas tampa laimėtoju.

Žaidime privalo dalyvauti daugiau negu du žaidėjai.

**G13 Count Up** (100; 200; 300; 400; 500; 600; 700; 800; 900)

Kiekvieno žaidėjo rezultatas bus sumuojamas nuo nulio už kiekvieną pataikymą. Žaidėjas, kuris pirmas pasieks arba viršys nurodytą rezultatą – taps laimėtoju.

**G14 High Score** (H03; H05; H07; H09; H11; H13; H15; H17; H19; H21)

Visi laukai turi priskirtus taškus.

Variantas (\*3; \*5; \*7; \*9; \*11; \*13; \*15; \*17; \*19; \*21) reiškia priskirtus žaidėjo turus. Vienas turas apima tris metimus. Po priskirtų turų užbaigimo, žaidėjas su aukščiausiu rezultatu tampa laimėtoju.

**G15 Shoot out** (-03; -05; -07; -09; -11; -13; -15; -17; -19; -21)

Variantas (\*3; \*5; \*7; \*9; \*11; \*13; \*15; \*17; \*19; \*21) reiškia pradinę žaidėjo gyvenimo vertę.

Jrenginys burtų keliu nurodys lauką į kurį reikia pataikyti. Žaidėjas turi pataikyti į skaitmeninį lauką per 10 sekundžių, priešingu atveju jis praranda savo eilę. Jeigu laukas bus pataikytas, įrenginys išduos garsinį įvertinimą „YES“ arba „No“.

Pataikant į tikslinius laukus su priskirtomis vieninėmis, dvigubomis arba trigubomis taškų vertėmis, įrenginys atims vieną tašką iš visumos. Žaidėjas, kuris pirmas sumažins pradinį turimų taškų skaičių iki nulio – taps laimėtoju.

**G16 Killer** (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21)

Variantas (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21) reiškia pradinę žaidėjo gyvybės vertę.

Pradėjus žaidimą, įrenginys iššvieš užrašą „SEL“, kad nurodyti žaidėjams, kaip pasirinkti sau taškų skaičių. Kai pirmas žaidėjas pasirinks sau taškų skaičių, nuspausk mygtuką „NEXT“, kad taškų skaičių galėtų pasirinkti sekantis žaidėjas. Kiekvienas žaidėjas turi turėti skirtingą nuo kitų žaidėjų taškų skaičių. Kai visi žaidėjai užbaigs jų lygio taškų skaičiaus pasirinkimą, žaidimas pradedamas. Pirmiausiai žaidėjas turi pataikyti į savo pasirinktą skaičių, kad gauti „užmušėjo“ kvalifikaciją.

Tapdamas „užmušėju“, žaidėjas stengiasi pataikyti į priešininko skaičių ir tada priešininkas praranda vieną „gyvybę“.

Jeigu užmušėjas pataikys į savo nuosavą skaičių, jis praranda „užmušėjo“ statusą ir taip pat praranda vieną „gyvybę“. Kad atgauti „užmušėjo“ statusą, žaidėjas privalo vėl pataikyti į savo skaičių.

Žaidėjas turi mėginti kuo greičiau atimti „gyvybę“ priešininkams, pataikant į jų taškų skaičius.

Pataikius į tikslinį skaičių, įrenginys išduos garsą: „Yes“; arba „No“.

Kai išlieka tik vienas žaidėjas, žaidimas užsibaigia, o šis žaidėjas tampa laimėtoju.

Žaidime privalo dalyvauti daugiau negu du žaidėjai.

**G17 Killer—Double** (203; 205; 207; 209; 211; 213; 215; 217; 219; 221)

Variantas (\*3; \*5; \*7; \*9; \*11; \*13; \*15; \*17; \*19; \*21) reiškia pradinę žaidėjo gyvybės vertę.

Pradėjus žaidimą, įrenginys iššvieš užrašą „SEL“, kad nurodyti žaidėjams, kaip pasirinkti sau taškų skaičių. Kai pirmas žaidėjas pasirinks sau taškų skaičių, nuspausk mygtuką „NEXT“, kad taškų skaičių galėtų pasirinkti sekantis žaidėjas. Kiekvienas žaidėjas turi turėti skirtingą nuo kitų žaidėjų taškų skaičių. Kai visi žaidėjai užbaigs jų lygio taškų skaičiaus pasirinkimą, žaidimas pradedamas. Pirmiausiai žaidėjas turi pataikyti į savo pasirinktą skaičių du kartus, kad gauti „užmušėjo“ kvalifikaciją.

Tapdamas „užmušėju“, žaidėjas stengiasi pataikyti į priešininko skaičių ir tada priešininkas praranda vieną „gyvybę“.

Jeigu užmušėjas pataikys į savo nuosavą skaičių, jis praranda „užmušėjo“ statusą ir taip pat praranda vieną „gyvybę“. Žaidėjas turi vėl pataikyti į savo pasirinktą skaičių du kartus, kad atgauti „užmušėjo“ kvalifikaciją. Užmušėjas turi mėginti kuo greičiau atimti „gyvybę“ priešininkams, pataikant į jų taškų skaičius.

Pataikius į tikslinį skaičių įrenginys išduos garsą: „Yes“; arba „No“.

Kai išlieka tik vienas žaidėjas, žaidimas užsibaigia, o šis žaidėjas tampa laimėtoju.

Žaidime privalo dalyvauti daugiau negu du žaidėjai.

**G18 Killer—Triple** (303; 305; 307; 309; 311; 313; 315; 317; 319; 321)

Variantas (\*3; \*5; \*7; \*9; \*11; \*13; \*15; \*17; \*19; \*21) reiškia pradinę žaidėjo gyvybės vertę.

Pradėjus žaidimą, įrenginys iššvieš užrašą „SEL“, kad nurodyti žaidėjams, kaip pasirinkti sau taškų skaičių. Kai pirmas žaidėjas pasirinks sau taškų skaičių, nuspausk mygtuką „NEXT“, kad taškų skaičių galėtų pasirinkti sekantis žaidėjas. Kiekvienas žaidėjas turi turėti skirtingą nuo kitų žaidėjų taškų skaičių. Kai visi žaidėjai užbaigs jų lygio taškų skaičiaus pasirinkimą, žaidimas pradedamas. Pirmiausiai, kad gauti „užmušėjo“ kvalifikaciją, žaidėjas turi pataikyti į savo pasirinktą skaičių tris kartus. Tapdamas „užmušėju“, žaidėjas stengiasi pataikyti į priešininko skaičių ir tada priešininkas praranda vieną „gyvybę“.

Jeigu užmušėjas pataikys į savo nuosavą skaičių, jis praranda „užmušėjo“ statusą ir taip pat praranda vieną „gyvybę“. Žaidėjas turi vėl pataikyti į savo pasirinktą skaičių tris kartus, kad atgauti „užmušėjo“ kvalifikaciją. Užmušėjas turi mėginti kuo greičiau atimti „gyvybę“ priešininkams, pataikant į jų taškų skaičius.

Pataikius į tikslinį skaičių įrenginys išduos garsą: „Yes“; arba „No“.

Kai išlieka tik vienas žaidėjas, žaidimas užsibaigia, o šis žaidėjas tampa laimėtoju.

Žaidime privalo dalyvauti daugiau negu du žaidėjai.

**G19 All Five** (51; 61; 71; 81; 91)

Vienas turas reiškia tris metimus. Kiekviename ture žaidėjas turi gauti sumą, kuri dalijasi iš penkių. Kiekvienas „penketas“ skaičiuojamas kaip vienas taškas. Pavyzdžiui: žaidėjas, trijų metimų pasekmėje gauna skaičius: tris, septynis ir dešimt. Kadangi suma dvidešimt dalijasi iš penkių, to pasekmėje gauname keturis penketus ir žaidėjas gauna keturis taškus ( $4 \times 5 = 20$ ). Tačiau, jeigu surinkta suma po trijų metimų nesidalina iš penkių arba jokia strėlėlytė duotajame ture nepataikė į tikslinį lauką (nepataikė į taikinį arba pataikė į išorinį taikinio žiedą), taškai nėra pripažįstami. Variantas (51; 61; 71; 81; 91) reiškia priskirtus žaidėjui taškus. Žaidėjas, kuris pirmas pasieks arba viršys priskirtus jam taškus – taps laimėtoju.

**G20 Shanghai** (1; 5; 10; 15)

101 – Pataikyk į bet kurį lauką nuo vieno iki dvidešimt ir į taikinio vidurį (paeiliui);

105 – Pataikyk į bet kurį lauką nuo penkių iki dvidešimt ir į taikinio vidurį (paeiliui);

110 – Pataikyk į bet kurį lauką nuo dešimt iki dvidešimt ir į taikinio vidurį (paeiliui);

115 – Pataikyk į bet kurį lauką nuo penkiolikos iki dvidešimt ir į taikinio vidurį (paeiliui).

Kiekvienas žaidėjas gali mesti tik vieną strėlėlytę į kiekvieną skaitmeninį lauką ir automatiškai pereiti į sekantį lauką. Taškus gaus jeigu pataikys, jeigu nepataikys, taškų negaus.

Užbaigus strėlėlių mėtyimą pataikymu į taikinio vidurį, laimėtoju tampa žaidėjas su aukščiausiu rezultatu.

**G21 Shanghai** (201; 205; 210; 215)

201 – Pataikyk į dvigubą lauką nuo vieno iki dvidešimt ir į taikinio vidurį (paeiliui);

205 – Pataikyk į dvigubą lauką nuo penkių iki dvidešimt ir į taikinio vidurį (paeiliui);

210 – Pataikyk į dvigubą lauką nuo dešimt iki dvidešimt ir į taikinio vidurį (paeiliui);

215 – Pataikyk į dvigubą lauką nuo penkiolikos iki dvidešimt ir į taikinio vidurį (paeiliui);

Kiekvienas žaidėjas gali mesti tik vieną strėlėlytę į kiekvieną skaitmeninį lauką ir automatiškai pereiti į sekantį lauką.

Taškus gaus jeigu pataikys, jeigu nepataikys, taškų negaus. Užbaigus strėlėlių mėtyimą pataikymu į taikinio vidurį, laimėtoju tampa žaidėjas su aukščiausiu rezultatu.

**G22 Shanghai** (301; 305; 310; 315)

301 – Pataikyk į trigubą lauką nuo vieno iki dvidešimt ir į taikinio vidurį (paeiliui);  
305 – Pataikyk į trigubą lauką nuo penkių iki dvidešimt ir į taikinio vidurį (paeiliui);  
310 – Pataikyk į trigubą lauką nuo dešimt iki dvidešimt ir į taikinio vidurį (paeiliui);  
315 – Pataikyk į trigubą lauką nuo penkiolikos iki dvidešimt ir į taikinio vidurį (paeiliui);  
Kiekvienas žaidėjas gali mesti tik vieną strėlę į kiekvieną skaitmeninį lauką ir automatiškai pereiti į sekantį lauką. Taškus gaus jeigu pataikys, jeigu nepataikys, taškų negaus. Užbaigus strėlyčių mėtyimą pataikysų į taikinio vidurį, laimėtoju tampa žaidėjas su aukščiausiu rezultatu.  
**G23 Golf** (10; 20; 30; 40; 50; 60; 70; 80; 90)  
Variantas (10; 20; 30; 40; 50; 60; 70; 80; 90) reiškia žaidėjui skirtus taškus.

Žaidėjas turi pataikyti į skaitmeninį lauką paeiliui: nuo vieno iki aštuoniolikos. Pataikyk į vieną pirmame ture, po to – į du antrame ture ir t.t. Jeigu į sektorių bus pataikyta, įrenginys išduos garsinį įvertinimą, „Yes“ arba „No“. Žaidėjas turi stengtis gauti žemiausią tašką. Jeigu ture nepataikys tris kartus, tai reiškia „neteisingą metimą“ ir jam užskaitomi penki taškai. Pataikymo į trigubą lauką atveju užskaitomas vienas taškas; pataikymas į dvigubą lauką duoda du taškus, o pataikymas į vieninį lauką suteikia tris taškus. Žaidėjas gali panaudoti bet kokią strėlę iš trijų, kad užbaigtų turą, tačiau kad tašką užskaityti, gali panaudoti tik paskutinę strėlę. Jeigu paskutinioji strėlė ture į taikinį nepataikys, eilė bus taip pat užskaityta bet su penkių taškų rezultatu.

Žaidėjas, kuris pasiekia arba viršys priskirtų taškų skaičių, iš žaidimo pašalinamas. Kai išlieka tik vienas žaidėjas, tai jis yra laimėtojas; arba užbaigus visus 18 turų, laimėtoju tampa žaidėjas, kuris surinko mažiausią taškų skaičių.  
**G24 Bingo** (132; 141; 168; 189)

Įrenginys automatiškai iššvieks tikslinį lauką. Žaidėjas, kuris pirmas pataikys tris kartus į visus nurodytus tikslinius laukus, tampa laimėtoju. Jeigu į sektorių bus pataikyta, įrenginys išduos garsinį įvertinimą, „Yes“ arba „No“.

132 – Pataikyk į lauką pagal tokią eilę: 15, 4, 8, 14, 3;  
141 – Pataikyk į lauką pagal tokią eilę: 17, 13, 9, 7, 1;  
168 – Pataikyk į lauką pagal tokią eilę: 20, 16, 12, 6, 2;  
189 – Pataikyk į lauką pagal tokią eilę: 19, 10, 18, 5, 11.  
Žaidėjas turi tris kartus pataikyti į skaitmeninį lauką, kad pereitų į sekantį skaitmeninį lauką. Pataikymas į vienines vertės lauką užskaitomas vieną kartą, pataikymas į dvigubą lauką užskaitomas padauginus iš dviejų, o pataikymas į trigubą lauką užskaitomas padauginus iš trijų.

**G25 Big Little—Simple** (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21)  
Variantas (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21) reiškia pradinę žaidėjo gyvenimo vertę.

Pradžioje įrenginys burtų keliu iššvieks tikslinį skaičių pirmajam žaidėjui.

Jeigu žaidėjas pataikys į taikinyje nurodytą taikymo vietą pirma arba antra strėlėje, tai jis gali nurodyti sekančiam žaidėjui naują taikymo vietą taikinyje sekančios strėlės pagalba; jeigu žaidėjas pataikys į nurodytą taikymo vietą tik trečia strėlėje arba nenurodys taisyklingai naujos taikymo vietos sekančiam žaidėjui, tai įrenginys burtų keliu nurodys sekančiam žaidėjui naują taikymo vietą taikinyje; jeigu žaidėjas nepataikys į taikymo vietą jokia iš trijų strėlyčių, žaidėjas praras vieną „gyvenimą“, o tuo tarpu sekantis žaidėjas turės taikyti strėlę į tą pačią taikymo vietą. Jeigu į nurodytą taikymo vietą bus pataikyta, įrenginys išduos garsinį įvertinimą, „Yes“ arba „No“.

Yra leistinas pataikymas į vienines, dvigubos arba trigubos

vertės taikymo vietą. Kai pradinė žaidėjo gyvenimo vertė tampa lygi nuliui, žaidėjas iš žaidimo pašalinamas. Pagaliau, kai išlieka tik vienas žaidėjas, žaidimas užsibaigia, o išlikęs žaidėjas tampa laimėtoju.

**G26 Big Little—Hard** (H03; H05; H07; H09; H11; H13; H15; H17; H19; H21)

Variantas (\*3; \*5; \*7; \*9; \*11; \*13; \*15; \*17; \*19; \*21) reiškia pradinę žaidėjo gyvenimo vertę.

Pradžioje įrenginys burtų keliu iššvieks tikslinį numerį pirmajam žaidėjui.

Jeigu žaidėjas pataikys į taikinyje nurodytą taikymo vietą pirma arba antra strėlėje, tai jis gali nurodyti sekančiam žaidėjui naują taikymo vietą taikinyje sekančios strėlės pagalba; jeigu žaidėjas pataikys į nurodytą taikymo vietą tik trečia strėlėje arba nenurodys taisyklingai naujos taikymo vietos sekančiam žaidėjui, tai įrenginys burtų keliu nurodys sekančiam žaidėjui naują taikymo vietą taikinyje; jeigu žaidėjas jokia iš trijų strėlyčių nepataikys į taikymo vietą, žaidėjas praras vieną „gyvenimą“, o tuo tarpu sekantis žaidėjas turės pataikyti į tą pačią taikymo vietą. Jeigu į nurodytą taikymo vietą bus pataikyta, įrenginys išduos garsinį įvertinimą, „Yes“ arba „No“.

Leistinas yra tik pataikymas į lauką, kuris atitinka nurodytą taikymo vietą. Pavyzdžiui, kai tikslinė taikymo vieta yra „dvigubas 15“ laukas, o vietoj to liko pataikytas „vieninis 15“ laukas arba „trigubas 15“ laukas, kurie abu yra klaidingi, jie nėra užskaitomi.

Kai žaidėjo gyvenimo vertė tampa lygi nuliui, žaidėjas iš žaidimo pašalinamas. Pagaliau, kai išlieka tik vienas žaidėjas, žaidimas užsibaigia, o išlikęs žaidėjas tampa laimėtoju.

**G27 Gotcha** (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901)  
(101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901) reiškia apibrėžtus taškų vertes, kurias žaidėjai turi pasiekti.

Kiekvienas žaidėjas pradeda nuo nulinio taško. Rezultatas bus pridėtas, kai laukas bus pataikytas. Žaidėjas, kuris pirmas pasiekia apibrėžtus taškus, tampa laimėtoju. Jeigu žaidėjas viršys apibrėžtus taškus, jis iškrenta iš raundo, o jo rezultatas sugrįžta į prieš metimą šiame raunde esančią būklę.

Žaidėjai gali „subombarduoti“ kitus žaidėjus, ko pasekmėje jų rezultatas mažėja iki nulio. Tai įvyksta, kai mėtantis strėlę žaidėjas po kiekvieno metimo gauna tokį patį rezultatą, kokį jau turi tikas žaidėjas.

#### Pavyzdžiai:

Žaidėjo Nr. 1 rezultatas yra 20.

Žaidėjo Nr. 2 rezultatas yra 50.

Žaidėjo Nr. 3 rezultatas yra 30.

Žaidėjas Nr. 4 mėto strėlytes. Pirmą strėlę pataiko į 20 – Žaidėjas Nr. 1 lieka „subombarduotas“ jo rezultatas sumažėja iki nulio. Antrą strėlę pataiko į 10 (rezultatas yra dabar 30) – Žaidėjas Nr. 3 lieka „subombarduotas“ - jo rezultatas sumažėja iki nulio.

Trečiąją strėlę pataiko į 20 (Bendras rezultatas yra dabar 50) – Žaidėjas Nr. 2 lieka subombarduotas - jo rezultatas sumažėja iki nulio.

#### ATITIKTIES DEKLARACIJA

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

#### NATŪRALIOS APLINKOS APSAUGA

Praejus gaminio gyvybingumo laikotarpiui arba tada, kai taisyms jau nustoja apsimokėti, įrenginio išmesti į šiukšles negalima. Įrenginio tinkamo likvidavimo



tikslu reikia jį atiduoti į tam skirtą lauko surinkimo punktą, kur jis bus nemokamai priimtas. Laikydami taisyklą, kuri bus naudojama, Jūs padėsite išsaugoti vertingus gamtos išteklius, užkertate kelią potencialiems neigiamiems poveikiams natūralios aplinkos ir žmogaus sveikatos atžvilgiu, kuriuos galėtų kelti netinkamas atliekų likvidavimas. Atitinkant vietines teisėtas taisykles tinkamo atliekų likvidavimo tikslu reikia susikontaktuoti su vietine administracija. Atliekų likvidavimas netinkamu būdu gali būti baudžiamas pagal galiojančias duotoje šalyje aplinkosaugos taisykles.

## FR Cible électronique pour le jeu de fléchettes

### RÈGLES GÉNÉRALES DU JEU DE FLÉCHETTES

- La cible doit être suspendue de manière indiquée sur le schéma (fig.1).
- Pour déterminer qui lance en premier, chaque joueur jette une fléchette. Le joueur dont la fléchette est la plus proche du bull's eye (la bulle, les 50 points) démarre le match.
- Chaque joueur lance trois fléchettes par tour de rôle. Seules les fléchettes qui restent plantées sur la cible après la volée faite par le joueur sont comptées.

### RÈGLES DE COMPTAGE (FIG.2)

#### DESCRIPTION DES BOUTONS (FIG.3)

#### AVERTISSEMENT

La cible électronique N'EST PAS un jouet. L'assemblage et l'inspection de l'appareil doivent être effectués par un adulte.

Les enfants doivent être accompagnés par des adultes pendant le jeu.

Utilisez des fléchettes à pointes souples, le poids recommandé est de 8 à 12 grammes. N'utilisez jamais de fléchettes avec des pointes métalliques. La cible ne peut être utilisée qu'avec l'adaptateur fourni. L'utilisation d'un mauvais type d'adaptateur endommagera le circuit électrique de la cible.

Éteignez la cible et débranchez-le lorsqu'il n'est pas utilisé. Évitez d'exposer la cible à des liquides ou à une humidité excessive.

Le nettoyage de la cible ne peut être effectué qu'avec un chiffon humide et / ou un détergent doux.

Débranchez la cible de l'alimentation avant de la nettoyer.

#### FONCTION VEILLE / RÉVEIL

La cible est munie d'un mode veille automatique. Branchez simplement l'adaptateur du secteur, puis allumez l'appareil. Si la cible n'est pas utilisée pendant plus de 10 minutes, les afficheurs s'éteignent automatiquement et la cible passe en mode de veille. Appuyez sur n'importe quel bouton pour reprendre le jeu.

#### FONCTIONS SPÉCIALES

Bouton GAME (JEU) - Appuyez sur le bouton pour faire défiler le menu du jeu sur l'afficheur et sélectionnez un jeu. Appuyez sur le bouton pour terminer le jeu en cours et revenir à l'état de départ du jeu.

Bouton OPTION - Appuyez sur le bouton pour sélectionner différentes variantes du jeu.

Bouton PLAYER (JOUEUR) / SCORE - Au démarrage, utilisez ce bouton pour définir le nombre de joueurs; pendant le jeu, utilisez ce bouton pour vérifier le score de chaque joueur.

Bouton DOUBLE - Uniquement pour le jeu „G01” (cf. INSTRUCTIONS DU JEU)

Bouton HANDICAP - Utilisez ce bouton pour définir un

niveau de difficulté individuel pour chaque joueur.

Bouton SOUND (SON) - Ce bouton vous permet de régler le volume du haut-parleur (8 niveaux)

Bouton MISS (DÉFAUT) - Appuyez sur ce bouton pour réduire le nombre de fléchettes restantes lorsque celles-ci n'atteignent pas le secteur.

Bouton ELIMINATE/TEAM (ÉLIMINER / ÉQUIPE) - Lorsque vous démarrez un jeu, appuyez sur ce bouton pour configurer un jeu d'équipe; pendant le jeu, appuyez sur ce bouton pour effacer ou reprendre le score actuel des fléchettes.

Bouton START / NEXT (SUIVANT) - Appuyez sur le bouton pour commencer le jeu et passer au joueur suivant.

Bouton CYBERMATCH - Appuyez sur ce bouton pour jouer contre l'appareil. Cinq niveaux de jeu sont disponibles:

C1 - professionnel, C2 - expert, C3 - supérieure, C4 - intermédiaire, C5 - basique

#### PARAMÈTRES DU JEU

Allumez la cible.

Pendant l'effet sonore, appuyez sur n'importe quel bouton pour accéder au jeu „G01” ou attendez la fin de l'auto test - le jeu „G01” démarre automatiquement.

Appuyez sur le bouton GAME (JEU) pour sélectionner n'importe quel jeu à afficher.

Appuyez sur le bouton OPTION pour sélectionner différentes variantes du jeu.

Appuyez sur le bouton PLAYER (JOUEUR) pour définir le nombre de joueurs.

Appuyez sur le bouton HANDICAP pour définir le niveau de difficulté individuel de chaque joueur.

Chaque pression sur le bouton change la difficulté d'un niveau.

Appuyez sur le bouton START pour démarrer le jeu après avoir terminé la configuration du jeu.

#### Exemple:

Appuyez sur le bouton GAME (JEU) puis sur le bouton OPTION pour sélectionner le jeu 501.

Sélectionnez le joueur numéro un, puis appuyez deux fois sur HANDICAP pour définir le point de départ à „701”, pour le premier joueur comme meilleur joueur.

Choisissez le deuxième joueur. Le résultat du deuxième joueur indique „501” comme point de départ.

Sélectionnez le troisième joueur, débutant, puis appuyez plusieurs fois sur HANDICAP pour définir le point de départ à „301”.

Après avoir terminé la configuration pour tous les joueurs, appuyez sur START pour démarrer le jeu.

#### INSTRUCTIONS DU JEU

**G01 Count Down** (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901)

Le jeu consiste à soustraire les résultats ultérieurs du capital. Le joueur qui atteint exactement zéro en premier est le vainqueur.

Option:

Pour rendre le jeu plus difficile, vous pouvez appuyer sur le bouton DOUBLE pour définir des restrictions supplémentaires sur le début et la fin du jeu.

Double In (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901) - pour commencer, le joueur doit toucher un score doublé.

Double Out (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901) - pour gagner, le joueur doit toucher le score doublé, chaque touche réduit le score à zéro. La réalisation de „1” ou le dépassement de zéro peut être considéré comme KRACH, et le score revient au résultat précédent.

Double In/ Out (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901 -

Le joueur doit toucher le score doublé pour commencer et terminer le jeu.

### **G02 Simple Cricket** (O00; O20; O25)

Les points sont calculés lorsque les secteurs suivants sont touchés: 15, 16, 17, 18, 19, 20 et le centre de la cible (la bulle, les 50 points (le bull's eye)).

Le joueur qui touche en premier trois fois tous les secteurs ci-dessus est le vainqueur.

O00 - Le joueur peut toucher n'importe quel secteur 15, 16, 17, 18, 19, 20 et le centre de la cible (la bulle, les 50 points (le bull's eye)).

Il n'y a pas d'ordre défini pour les scores successifs;

O20 - Le joueur doit d'abord toucher 20 trois fois, puis toucher 19, 18, 17, 16, 15 et les 50 points (le bull's eye) dans l'ordre.

O25 - Le joueur doit d'abord toucher trois fois les 50 points (le bull's eye), puis toucher à tour de rôle 15, 16, 17, 18, 19 et 20.

Chaque secteur des scores est muni de trois indicateurs LED. Une fois le secteur touché, un indicateur s'allume. Une fois que tous les indicateurs sont allumés, le jeu se termine. Le joueur qui allume comme premier tous les indicateurs est le vainqueur.

### **G03 Scram Cricket** (A00 - seulement pour 2 joueurs)

Les points ne sont accordés que lorsque 15, 16, 17, 18, 19, 20 et les 50 points (le bull's eye) sont touchés.

Le jeu se compose de deux rounds.

Au premier round, le joueur essaie d'abord de „fermer” tous les secteurs ci-dessus (toucher trois fois chaque secteur - de 15 à 20 et le centre de la cible (la bulle, les 50 points (le bull's eye)). Lorsque le joueur numéro un touche un secteur marqué trois fois, cela signifie qu'il „ferme” le secteur marqué. Le joueur numéro deux ne reçoit pas de points après avoir touché ce secteur. Le joueur numéro deux essaie de marquer autant de points que possible en touchant les secteurs avec le comptage que le joueur numéro un n'a pas encore fermés. Lorsque le joueur numéro un ferme tous les secteurs des scores, le premier tour se termine.

Au deuxième round, les deux joueurs changent de rôle. Maintenant, le joueur numéro deux essaie de fermer tous les secteurs des scores, et le joueur numéro un gagne des points. Le jeu se termine lorsque le joueur numéro deux ferme tous les secteurs des scores. Le joueur avec le plus gros nombre de points est le vainqueur.

### **G04 Score Cricket** (E00; E20; E25)

Les points ne sont accordés que lorsque 15, 16, 17, 18, 19, 20 et les 50 points sont touchés.

E00 - Le joueur peut toucher n'importe quel secteur 15, 16, 17, 18, 19, 20 et le centre de la cible (la bulle, les 50 points (le bull's eye)). Il n'y a pas d'ordre défini pour les secteurs successifs;

E20 - Le joueur doit d'abord toucher 20 trois fois, puis toucher 19, 18, 17, 16, 15 et les 50 points (le bull's eye) dans l'ordre;

E25 - Le joueur doit d'abord toucher trois fois les 50 points (le bull's eye), puis toucher 15, 16, 17, 18, 19 et 20 dans l'ordre.

Chaque secteur des scores est muni de trois indicateurs LED. Un indicateur s'allume après avoir touché une fois. Chaque secteur de score est „ouvert” lorsqu'il est touché trois fois. Mais le secteur sera „fermé” et vous ne pourrez pas le gagner si tous les joueurs l'atteignent trois fois. Chaque joueur doit toucher le secteur des scores à trois reprises afin qu'il puisse entrer dans l'état „ouvert” et être compté.

Avant que les adversaires ne terminent trois touches, pour ouvrir un secteur de score, le joueur peut continuer

à frapper le secteur des scores „ouvert” pour obtenir des résultats plus élevés.

Une fois que tous les joueurs ont terminé trois touches dans le même secteur de score, ce secteur sera „fermé” et ne pourra plus être compté.

Lorsque tous les joueurs „ferment” tous les secteurs de score, le joueur avec le score le plus élevé est le vainqueur.

### **G05 Cut Throat Cricket** (C00; C20; C25)

Les points ne sont accordés que lorsque 15, 16, 17, 18, 19, 20 et les 50 points (le bull's eye) sont touchés.

C00 - Le joueur peut toucher n'importe quel secteur 15, 16, 17, 18, 19, 20 et le centre de la cible (la bulle, les 50 points (le bull's eye)). Il n'y a pas d'ordre spécifique pour les secteurs individuels;

C20 - Le joueur doit d'abord toucher 20 trois fois, puis toucher 19, 18, 17, 16, 15 et le centre du cible (50 points) dans l'ordre;

C25 - Le joueur doit d'abord toucher le centre du cible (50 points) trois fois, puis toucher 15, 16, 17, 18, 19 et 20 dans l'ordre

Chaque secteur des scores est muni de trois indicateurs LED. Un indicateur s'allume après avoir touché une fois.

Chaque secteur de score est „ouvert” lorsqu'il est touché trois fois. Mais le secteur sera „fermé” et vous ne pourrez pas le gagner si tous les joueurs l'atteignent trois fois.

Les points marqués par le joueur seront additionnés à tous les adversaires.

Chaque joueur doit toucher le secteur des scores à trois reprises afin qu'il puisse entrer dans l'état „ouvert” et être noté.

Avant que les adversaires ne réalisent trois touches pour ouvrir un secteur de score, le joueur peut continuer à toucher le secteur des scores „ouvert” pour obtenir des scores plus élevés.

Une fois que tous les joueurs ont terminé trois touches dans le même secteur de score, ce secteur sera „fermé” et ne pourra plus être compté.

Lorsque tous les joueurs „ferment” tous les secteurs de score, le joueur avec le score le plus élevé est le vainqueur.

### **G06 Score Cricket** (D00; D20; d25)

Les points ne sont comptés que lorsque 15, 16, 17, 18, 19, 20 et les 50 points (le bull's eye) sont touchés.

D00 - Le joueur peut toucher n'importe quel secteur 15, 16, 17, 18, 19, 20 et le centre de la cible (la bulle). Il n'y a pas d'ordre spécifique pour les secteurs individuels;

D20 - Le joueur doit d'abord toucher 20 trois fois, puis toucher 19, 18, 17, 16, 15 et les 50 points (le bull's eye) dans l'ordre;

D25 - Le joueur doit d'abord toucher le centre de la cible (la bulle) trois fois, puis toucher 15, 16, 17, 18, 19 et 20 dans l'ordre.

Le jeu est le même que „Score Cricket”, sauf que le joueur doit d'abord toucher chaque score doublé pour continuer le jeu.

### **G07 Shove-A-Penny Cricket** (P00; P20; P25 - au moins 2 joueurs)

Les points ne sont accordés que lorsque 15, 16, 17, 18, 19, 20 et les 50 points (le bull's eye) sont touchés.

P00 - Le joueur peut atteindre n'importe quel segment 15, 16, 17, 18, 19, 20 et le centre de la cible (50 points). Il n'y a pas d'ordre défini pour les secteurs successifs;

P20 - Le joueur doit d'abord toucher 20 trois fois, puis toucher 19, 18, 17, 16, 15 et les 50 points (le bull's eye) dans l'ordre;

P25 - Le joueur doit d'abord toucher trois fois les 50 points (le bull's eye), puis toucher 15, 16, 17, 18, 19 et 20 dans l'ordre. Le jeu est similaire à „Simple Cricket”.

Les exceptions sont les suivantes: Si un joueur touche le secteur de score plus de trois fois, l'excédent sera additionné au joueur suivant. Mais une fois que le joueur a touché le secteur de score à trois reprises et „fermé” le secteur, si ce joueur touche à nouveau ce secteur, l'excédent ne sera pas additionné au joueur suivant.

**Par exemple:** le joueur numéro 1 touche deux fois le secteur 16 et trois indicateurs pour le secteur 16 en activent deux. Ensuite, le joueur touche le trois dans le secteur 16, et l'excédent de deux fois sera additionné au joueur numéro deux. Maintenant, le joueur numéro deux peut „fermer” le secteur 16 en le touchant une seule fois. Mais si le joueur numéro un touche le secteur 16 trois fois, alors trois indicateurs pour ce secteur s'allumeront et le secteur se fermera. Maintenant, si le joueur numéro un touche le deux pour ce secteur, l'excédent correspondant à deux fois ne sera pas additionné au joueur numéro deux. Le joueur qui frappe les trois fois est le vainqueur.

**G08 Round Clock** (5; 10; 15; 20)

L'option (5; 10; 15; 20) signifie que les points sont comptés après avoir touché n'importe quel secteur de score.

5 - Touchez les scores de 1 à 5;

10 - Touchez les scores de 1 à 10;

15 - Touchez les scores de 1 à 15;

20 - Touchez les scores de 1 à 20.

Le joueur doit toucher un secteur de score indiqué par l'appareil. Si un secteur est touché, le secteur suivant apparaît et l'appareil émet un son «Yes» (Oui) ou «Non». Le joueur qui touche en premier tous les secteurs est le vainqueur.

**G09 Round Clock-Double** (Horloge ronde double) (5; 210; 215; 220)

L'option (205; 210; 215; 220) signifie que seule la touche du secteur doublé est comptée.

205 - Touchez les scores de 1 à 5;

210 - Touchez les scores de 1 à 10;

215 - Touchez les scores de 1 à 15;

220 - Touchez les scores de 1 à 20.

Le joueur doit toucher un secteur de score indiqué par l'appareil. Si un secteur est touché, le secteur suivant apparaît et l'appareil émet un son «Yes» (Oui) ou «Non». Le joueur qui touche en premier tous les secteurs doublés est le vainqueur.

**G10 Round Clock-Triple** (305; 310; 315; 320)

L'option (305; 310; 315; 320) signifie que seule la touche du score triplé est comptée.

305 - Touchez les scores de 1 à 5;

310 - Touchez les scores de 1 à 10;

315 - Touchez les scores de 1 à 15;

320 - Touchez les scores de 1 à 20.

Le joueur doit toucher un secteur de score indiqué par l'appareil. Si un secteur est touché, le secteur suivant apparaît et l'appareil émet un son «Yes» (Oui) ou «Non». Le joueur qui touche en premier tous les scores triplés est le vainqueur.

**G11 Legs Over** (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21)

L'option (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21) signifie la valeur initiale de la vie du joueur.

Chaque joueur doit tenter d'obtenir un score supérieur ou égal à la somme de trois jets dans un tour pour le joueur précédent (au début, l'appareil indiquera la valeur du score pour le premier joueur). Lorsqu'un joueur marque dans trois jets moins de points que le joueur précédent, une „vie” lui sera retirée.

Dans l'ordre, si le joueur ne lance pas, mais appuie immédiatement sur le bouton START, ce joueur perdra également une „vie”.

Lorsque la valeur de vie du joueur est zéro, le joueur sera éliminé.

Lorsqu'il ne reste qu'un joueur, le jeu se termine et ce joueur est le vainqueur.

Il devrait y avoir plus de 2 joueurs dans ce jeu.

**G12 Legs Under** (U03; U05; U07; U09; U11; U13; U15; U17; U19; U21)

L'option (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21) signifie la valeur initiale de la vie du joueur.

Chaque joueur doit tenter d'obtenir un score inférieur ou égal à la somme de trois jets dans un tour pour le joueur précédent (au début, l'appareil indiquera la valeur du score pour le premier joueur). Lorsqu'un joueur marque dans trois jets plus de points que le joueur précédent, une „vie” lui sera retirée.

Dans l'ordre, si le joueur ne lance pas de fléchettes, mais appuie immédiatement sur le bouton START, le joueur perdra une „vie”; si vous appuyez sur le bouton ELIMINATE (ÉLIMINER) / TEAM (ÉQUIPE), l'appareil effacera le score du jet en cours et additionnera 60 points au total; si vous appuyez sur le bouton MISS (DÉFAUT), l'appareil additionnera également 60 points.

Lorsque le nombre de vie du joueur est zéro, le joueur sera éliminé.

Lorsqu'il ne reste qu'un joueur, le jeu se termine et ce joueur est le vainqueur.

Il devrait y avoir plus de deux joueurs dans le jeu.

**G13 count up** (200; 300; 400; 500; 600; 700; 800; 900; 21)

Le score de chaque joueur sera additionné à partir de zéro pour chaque touche. Le premier joueur à toucher ou dépasser le score défini (le capital) est le vainqueur.

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

Tous les secteurs sont notés.

L'option (\*3; \*5; \*7; \*9; \*11; \*13; \*15; \*17; \*19; \*21) signifie la valeur initiale de la vie du joueur. Une volée (un jet) est l'ensemble de trois fléchettes jetées sur la cible.

Après avoir terminé les tours désignés, le joueur avec le score le plus élevé est le vainqueur.

**G15 Shoot out** (-03; -05; -07; -09; -11; -13; -15; -17; -19; -21)

L'option (\*3; \*5; \*7; \*9; \*11; \*13; \*15; \*17; \*19; \*21) signifie la valeur initiale de la vie du joueur.

L'appareil indiquera de manière aléatoire le secteur numérique où lancer la fléchette. Le joueur doit toucher le secteur numérique dans les 10 secondes, sinon il perdra le tour. Après avoir touché le secteur, l'appareil émet la voix „Yes” (Oui) ou „Non”.

Touchant le score simple, doublé ou triplé, l'appareil soustraira un point du total. Le joueur qui descend en premier avec les points initialement retenus à zéro sera le vainqueur.

**G16 Killer** (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21)

L'option (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21) signifie la valeur initiale de la vie du joueur.

Après être entré dans le jeu, l'appareil affichera „SEL” pour montrer aux joueurs comment choisir le nombre de points pour eux-mêmes. Lorsque le premier joueur sélectionne le nombre de points, appuyez sur le bouton „NEXT” (SUIVANT) pour que le prochain joueur puisse sélectionner. Tous les joueurs doivent avoir un nombre différent de points. Lorsque tous les joueurs ont fini de choisir leur propre niveau de points, le jeu commence. Tout d'abord, le joueur doit toucher son propre numéro pour obtenir la qualification de „tueur”.

En devenant un tueur, le joueur essaie de toucher le numéro des adversaires, puis l'adversaire perdra une „vie”. Si le tueur frappe son propre numéro, le tueur perd le



statut de „tueur” et perd également une „vie”. Le joueur devrait à nouveau toucher son numéro pour récupérer sa qualification de „tueur”.

Le tueur devrait essayer de prendre la „vie” des adversaires en atteignant leurs points le plus tôt possible. Après avoir touché le secteur, l'appareil émet la voix „Yes” (Oui) ou „Non”.

Lorsqu'il ne reste qu'un joueur, le jeu se termine et ce joueur est le vainqueur.

Il devrait y avoir plus de deux joueurs dans le jeu.

**G17 Killer—Double** (203; 205; 207; 209; 211; 213; 215; 217; 219; 221)

L'option (\*3; \*5; \*7; \*9; \*11; \*13; \*15; \*17; \*19; \*21) signifie la valeur initiale de la vie du joueur.

Après être entré dans le jeu, l'appareil affichera „SEL” pour montrer aux joueurs comment sélectionner le nombre de points pour eux-mêmes. Lorsque le premier joueur sélectionne le nombre de points, appuyez sur le bouton „NEXT” (SUIVANT) pour que le prochain joueur puisse sélectionner. Tous les joueurs doivent avoir un nombre différent de points. Lorsque tous les joueurs ont fini de choisir leur propre niveau de points, le jeu commence. Tout d'abord, le joueur doit toucher son propre numéro deux fois pour obtenir la qualification de „tueur”.

En devenant un tueur, le joueur essaie de toucher les numéros de ses adversaires, puis l'adversaire perdra une „vie”.

Si le tueur touche son propre numéro, le tueur perd le statut de „tueur” et perd également une „vie”. Le joueur doit à nouveau toucher son numéro deux fois pour se qualifier de „tueur”.

Le tueur devrait essayer de prendre la „vie” des adversaires en atteignant leurs points le plus tôt possible. Après avoir touché le secteur, l'appareil émet la voix „Yes” (Oui) ou „Non”.

Lorsqu'il ne reste qu'un joueur, le jeu se termine et ce joueur est le vainqueur.

Il devrait y avoir plus de deux joueurs dans le jeu.

**G18 Killer—Triple** (303; 305; 307; 309; 311; 313; 315; 317; 319; 321)

L'option (\*3; \*5; \*7; \*9; \*11; \*13; \*15; \*17; \*19; \*21) signifie la valeur initiale de la vie du joueur.

Après être entré dans le jeu, l'appareil affichera „SEL” pour montrer aux joueurs comment sélectionner le nombre de points pour eux-mêmes. Lorsque le premier joueur sélectionne le nombre de points, appuyez sur le bouton „NEXT” (SUIVANT) pour que le prochain joueur puisse sélectionner. Tous les joueurs doivent avoir un nombre différent de points. Lorsque tous les joueurs ont fini de choisir leur propre niveau de points, le jeu commence. Tout d'abord, le joueur doit toucher son propre numéro trois fois pour obtenir la qualification de „tueur”.

En devenant un tueur, le joueur essaie de toucher les numéros de ses adversaires, puis l'adversaire perdra une „vie”.

Si le tueur touche son propre numéro, le tueur perd le statut de „tueur” et perd également une „vie”. Le joueur doit à nouveau toucher son numéro trois fois pour se qualifier de „tueur”.

Le tueur devrait essayer de prendre la „vie” de ses adversaires en atteignant leurs points le plus vite possible. Après avoir atteint le segment, l'appareil émet la voix „Yes” (Oui) ou „Non”.

Lorsqu'il ne reste qu'un joueur, le jeu se termine et ce joueur est le vainqueur.

Il devrait y avoir plus de deux joueurs dans le jeu.

**G19 All Five** (51; 61; 71; 81; 91)

Une volée (un jet) est l'ensemble de trois fléchettes jetées sur la cible. À chaque tour, chaque joueur devrait obtenir une somme divisible par cinq. Chaque „cinq” compte pour un point. Par exemple: un joueur reçoit trois, sept et dix en trois jets. Parce que la somme de vingt est divisible par cinq, le joueur marque quatre points (4x5 = 20). De plus, si la somme de trois jets n'est pas divisible par cinq, ou si aucune fléchette dans une volée n'est placée dans le bon secteur (manquement ou manquement du „pneu” (secteur extérieur), aucun point n'est attribué. L'option (51; 61; 71; 81; 91) signifie les points attribués au joueur. Le premier joueur à toucher ou à dépasser le score défini (le capital) est le vainqueur.

**G20 Shanghai** (1; 5; 10; 15)

101 - Touchez n'importe quel secteur d'un à vingt et le centre de la cible (la bulle) dans l'ordre;

105 - Touchez n'importe quel secteur de cinq à vingt et le centre de la cible (la bulle) dans l'ordre;

110 - Touchez n'importe quel secteur de dix à vingt et le centre de la cible (la bulle) dans l'ordre;

115 - Touchez n'importe quel secteur d'un à vingt et le centre de la cible (la bulle) dans l'ordre.

Chaque joueur ne peut lancer qu'une seule fléchette dans chaque secteur numérique et passer automatiquement au secteur suivant. Il marquera des points quand il aura touché, et s'il manque, dans ce cas il ne marquera pas de points.

Après avoir fini de frapper le centre de la cible (la bulle), le joueur avec le score le plus élevé est le vainqueur.

**G21 Shanghai** (201; 205; 210; 215)

201 - Touchez n'importe quel score doublé d'un à vingt et le centre de la cible (la bulle) dans l'ordre;

205 - Touchez n'importe quel score doublé de cinq à vingt et le centre de la cible (la bulle) dans l'ordre;

210 - Touchez n'importe quel score doublé de dix à vingt et le centre de la cible (la bulle) dans l'ordre;

215 - Touchez n'importe quel score doublé de quinze à vingt et le centre de la cible (la bulle) dans l'ordre.

Chaque joueur ne peut lancer qu'une seule fléchette dans chaque secteur numérique et passer automatiquement au secteur suivant. Il marquera des points quand il aura touché, et s'il manque, dans ce cas il ne marquera pas de points.

Après avoir fini de frapper le centre de la cible (la bulle), le joueur avec le score le plus élevé est le vainqueur.

**G22 Shanghai** (301; 305; 310; 315)

301 - Touchez n'importe quel score triplé d'un à vingt et le centre de la cible (la bulle) dans l'ordre;

305 - Touchez n'importe quel score triplé de cinq à vingt et le centre de la cible (la bulle) dans l'ordre;

310 - Touchez n'importe quel score triplé de dix à vingt et le centre de la cible (la bulle) dans l'ordre;

315 - Touchez n'importe quel score triplé de quinze à vingt et le centre de la cible (la bulle) dans l'ordre.

Chaque joueur ne peut lancer qu'une seule fléchette dans chaque secteur numérique et passer automatiquement au secteur suivant. Il marquera des points quand il aura touché, et s'il manque, dans ce cas il ne marquera pas de points.

Après avoir fini de frapper le centre de la cible, le joueur avec le score le plus élevé est le vainqueur.

**G23 Golf** (10; 20; 30; 40; 50; 60; 70; 80; 90)

L'option (10; 20; 30; 40; 50; 60; 70; 80; 90) signifie les points attribués au joueur.

Le joueur doit toucher le secteur numérique d'un à dix-huit dans l'ordre. Touchez un dans la première volée, puis deux dans la deuxième volée, etc. Si le secteur sera touché,

l'appareil émet la voix „Oui”; ou „Non”.

Le joueur doit essayer d'obtenir le point le plus faible. S'il manque trois fois dans une volée, cela signifie „mauvais jet” et compte pour cinq points. La touche du score triplé compte comme un point; un score doublé compte pour deux points; un score simple compte pour trois points. Un joueur peut utiliser n'importe quelle des trois fléchettes pour terminer un tour, mais ne peut utiliser que la dernière fléchette pour marquer un point. Si la dernière fléchette par tour manque la cible, le tout sera également compté comme cinq points.

Un joueur qui touche ou dépasse les points attribués sera retranché du jeu. Quand un seul joueur reste, il gagne; ou après les 18 tours, le joueur avec le score le plus faible est le vainqueur.

#### **G24 Bingo** (132; 141; 168; 189)

L'appareil affichera automatiquement le secteur cible. Le joueur qui touche en premier tous les secteurs cibles est le vainqueur. Si le secteur frappe, l'appareil émet „Yes” (Oui) ou „Non”.

132 - Touchez le secteur dans l'ordre 15, 4, 8, 14, 3;

141 - Touchez le secteur dans l'ordre 17, 13, 9, 7, 1;

168 - Touchez le secteur dans l'ordre 20, 16, 12, 6, 2;

189 - Touchez le secteur dans l'ordre 19, 10, 18, 5, 11.

Le joueur doit toucher le secteur numérique trois fois pour passer au secteur numérique suivant. La touche d'un secteur simple compte une fois; le score doublé est compté deux fois; le score triplé est compté trois fois.

#### **G25 Big Little—Simple** (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21)

L'option (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21) signifie la valeur initiale de la vie du joueur.

Au début, l'appareil affichera au hasard le nombre cible du premier joueur.

Si un joueur touche la cible avec la première ou la deuxième fléchette, il peut définir un nouveau but pour le joueur suivant avec la fléchette suivante; si le joueur touche la cible uniquement avec la troisième fléchette ou ne définit pas correctement un nouveau but pour le joueur suivant, l'appareil affichera au hasard la nouvelle cible pour le joueur suivant; si un joueur manque la cible avec n'importe quelle des trois fléchettes, le joueur perd une „vie” et pendant ce temps, le joueur suivant devra lancer dans la même cible. Si la cible est touchée, l'appareil émet „Yes” (Oui) ou „Non”.

La touche du score simple, doublé ou triplé est possible.

Lorsque la valeur primaire de vie du joueur est zéro, le joueur sera éliminé du jeu. Enfin, lorsqu'il ne reste qu'un joueur, le jeu se termine et ce joueur est le vainqueur.

#### **G26 Big Little - Dur** (H03; H05; H07; H09; H11; H13; H15; H17; H19; H21)

L'option (\*3; \*5; \*7; \*9; \*11; \*13; \*15; \*17; \*19; \*21) signifie la valeur initiale de la vie du joueur.

Au début, l'appareil affichera au hasard le nombre cible du premier joueur.

Si un joueur touche la cible avec la première ou la deuxième fléchette, il peut définir un nouveau but pour le joueur suivant avec la fléchette suivante; si le joueur touche la cible uniquement avec la troisième fléchette ou n'a pas défini correctement un nouveau but pour le joueur suivant, l'appareil affichera au hasard la nouvelle cible pour le joueur suivant; si un joueur manque la cible avec n'importe quelle des trois fléchettes, le joueur perd une „vie” et pendant ce temps, le joueur suivant devra lancer dans cette cible. Si la cible est touchée, l'appareil émet la voix „Yes” (Oui) ou „Non”.

Il est seulement permis de toucher le même score pour la cible désignée. Par exemple, lorsque la cible est „15

doublé” la touche „15 simple” ou „15 triplé” est incorrect, seul „15 doublé” est compté.

Lorsque la valeur primaire de vie du joueur est zéro, le joueur sera éliminé du jeu. Enfin, lorsqu'il ne reste qu'un joueur, le jeu se termine et ce joueur est le vainqueur.

#### **G27 Gotcha** (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901) (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901) sont des valeurs de points spécifiques que les joueurs doivent toucher.

Chaque joueur commence à 0 points. Le résultat sera additionné lorsque le secteur sera touché. Le joueur qui touche exactement zéro en premier est le vainqueur. Si un joueur dépasse certains points, il/elle tombe hors du tour et le score du joueur revient à l'état avant du jet dans ce tour.

Les joueurs peuvent „bombarder” d'autres joueurs, ce qui réduit leurs scores à zéro. Cela se produit lorsque le joueur qui lance a un score égal au résultat de l'autre joueur avec chaque fléchette lancée.

#### **Exemple:**

Le score du joueur numéro 1 est de 20.

Le score du joueur numéro 2 est de 50.

Le score du joueur numéro 3 est de 30.

Le joueur numéro 4 lance. La première fléchette lancée

touche 20 - Le joueur 1 est „bombardé” et atteint zéro.

La deuxième fléchette lancée atteint 10 (le résultat est

maintenant 30) - Le joueur 3 est „bombardé” et atteint zéro.

La troisième fléchette lancée atteint 20 (le score total est maintenant de 50) - Le joueur 2 est bombardé et atteint zéro.

#### **DÉCLARATION DE CONFORMITÉ**

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



#### **PROTECTION DE L'ENVIRONNEMENT NATUREL**

Une fois la durée de vie de l'appareil expirée ou lorsque la réparation n'est plus rentable (appareil économiquement irréparable), l'appareil ne doit pas être jeté à la poubelle.

Pour une élimination appropriée, retournez-le au centre de collecte approprié où il sera reçu sans frais. En respectant les principes

d'élimination appropriée, vous contribuez à préserver des ressources naturelles précieuses et à prévenir les éventuels impacts négatifs sur l'environnement naturel et la santé humaine qui pourraient être causés par une liquidation inappropriée des déchets. Pour éliminer conformément aux réglementations légales locales, veuillez contacter votre administration locale. Une liquidation non conforme à la réglementation peut être sanctionnée d'une amende conformément à la réglementation en vigueur dans le pays concerné.



#### **IT BERSAGLIO ELETTRONICO PER FRECCETTE**

##### **REGOLE GENERALI DI GIOCO ALLE FRECCIETTE**

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

##### **REGOLE DEL PUNTEGGIO (FIG. 2)**

##### **DESCRIZIONE TASTI (FIG. 3)**

## AVVERTENZE

Il bersaglio elettronico NON è un giocattolo. Il montaggio e controllo del dispositivo deve essere effettuato da un adulto.

Durante il gioco i bambini devono essere sotto sorveglianza degli adulti.

Si raccomanda di utilizzare le freccette con le punte morbide, il peso raccomandato è da 8 a 12 grammi. Non utilizzare mai le freccette con punte di metallo. Il bersaglio può essere utilizzato unicamente con adattatore a corredo. L'utilizzo dell'adattatore non conforme provoca danneggiamento del circuito elettrico del bersaglio. Se il bersaglio non è utilizzato, spegnerlo e togliere l'alimentazione.

Proteggere il bersaglio contro i liquidi e l'umidità eccessiva.

Pulire il bersaglio unicamente con panno umido e/o un prodotto detersivo non aggressivo.

Prima di pulire il bersaglio, togliere l'alimentazione.

## FUNZIONE DI STAND-BY / RISVEGLIA

Il bersaglio è dotato di funzione di stand-by automatico. Basta collegare l'alimentatore di rete e accendere il dispositivo. Se il bersaglio non è utilizzato per più di 10 minuti, i display si spengono automaticamente e il dispositivo va in stand-by. Premendo qualsiasi tasto il gioco è ripristinato.

## FUNZIONI SPECIALI

Tasto GAME - Serve per scorrere il menu e selezionare il gioco. Premere il tasto per chiudere il gioco corrente e ritornare allo stato iniziale.

Tasto OPTION - Premere il tasto per selezionare le varianti del gioco.

Tasto PLAYER/SCORE - Durante il gioco, premere il tasto per impostare il numero di giocatori; durante il gioco premere il tasto per verificare il punteggio di ciascun giocatore.

Tasto DOUBLE - Vale solo per gioco „G01” (vedi REGOLE DEL GIOCO)

Tasto HANDICAP - Utilizzare questo tasto per selezionare diversi livelli di difficoltà per giocatori differenti.

Tasto SOUND - Questo tasto serve per impostare il volume del suono (8 livelli)

Tasto MISS - Premere il tasto per diminuire il numero di freccette rimanenti in caso di lancio sbagliato.

Tasto ELIMINATE/TEAM - All'inizio del gioco, premere il tasto per impostare il gioco di squadra; durante il gioco premere il tasto per eliminare o ripristinare un lancio.

Tasto START/NEXT - Premere il tasto per iniziare il gioco e passare al giocatore successivo.

Tasto CYBERMATCH - Premere il tasto per giocare con un avversario virtuale. Ci sono cinque livelli del gioco: C1 - professionale, C2 - esperto, C3 - superiore, C4 - medio, C5 - facile

## IMPOSTAZIONI DEL GIOCO

Accendere il bersaglio.

Durante l'effetto sonoro, premere qualsiasi tasto per passare al gioco „G01” oppure aspettare la fine del autotest - si avvia automaticamente il gioco „G01”.

Premere il tasto GAME per selezionare il gioco desiderato per visualizzarlo.

Premere il tasto OPTION per selezionare diverse varianti del gioco.

Premere il tasto PLAYER per impostare il numero di giocatori.

Premere il tasto HANDICAP per impostare diversi livelli di

difficoltà per giocatori differenti.

Premendo il tasto una volta si passa al livello di difficoltà successivo.

Premere il tasto START per iniziare la partita dopo la configurazione del gioco.

## Esempio:

Premere il pulsante GAME, poi OPTION per selezionare il gioco 501.

Selezionare il giocatore numero uno, poi premere due volte il tasto HANDICAP, per impostare il punto di partenza a „701” per il giocatore uno - il giocatore avanzato.

Selezionare il giocatore due. Viene visualizzato il punteggio „501” come punteggio iniziale.

Selezionare il terzo giocatore, principiante, poi premere qualche volta il tasto HANDICAP, per impostare il punteggio di partenza a „301”.

Dopo la configurazione della partita per tutti i giocatori, premere il pulsante START per iniziare il gioco.

## REGOLE DEL GIOCO

**G01 Count Down** (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901)

Il gioco consiste a sottrarre i punti di ogni turno dal punteggio iniziale. Vince il giocatore chi per primo aggiunge esattamente lo zero.

Opzioni:

Per rendere il gioco più difficile si può impostare le restrizioni aggiuntive relative all'inizio e la chiusura della partita.

Double In (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901) - per poter iniziare la partita il giocatore deve colpire la sezione doppia.

Double Out (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901) - per vincere, il giocatore deve colpire la sezione doppia, ogni colpo giusto riduce il punteggio a zero. Se un giocatore arriva a „1” o va a „sovrappunteggio”, il tiro è considerato FALLITO e il suo punteggio ritorna allo stato precedente. Double In/ Out (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901) - il giocatore deve colpire la sezione doppia per iniziare e chiudere la partita.

**G02 Simple Cricket** (000; 020; 025)

I punti sono conteggiati se sono colpite le sezioni: 15, 16, 17, 18, 19, 20 e il centro pieno.

Il giocatore, che per primo colpisce tutte le sezioni indicate sopra, vince.

000 - Un giocatore deve colpire i numeri 15,16,17,18,19,20 ed il centro pieno (bull's eye).

La sequenza dei numeri è indifferente.

020 - Un giocatore deve prima colpire tre volte 20, poi colpire in sequenza 19,18,17,16, 15 e il centro pieno (bull's eye);

025 - Un giocatore deve prima colpire tre volte il centro pieno (bull's eye), poi colpire consecutivamente 15,16,17, 18, 19 e 20.

Su ogni campo ci sono tre indicatori LED. Colpito una volta un LED si accende.

Se tutti i LED sono accessi, il gioco è terminato. Vince il giocatore chi per primo accende tutti i LED.

**G03 Scram Cricket** (A00 - solo per 2 giocatori)

I punti sono conteggiati solo se sono colpiti 15, 16, 17, 18, 19, 20 e il centro pieno (bull's eye).

La partita è composta di due turni.

Nel primo turno il giocatore 1 tenta di chiudere tutti i segmenti indicati (colpire tre volte ogni sezione - da 15 a 20 e il centro pieno (bull's eye). Quando il giocatore 1 colpisce un qualsiasi segmento conteggiato, lo „chiude”. Il giocatore due colpendo il segmento chiuso non accumula

i punti. Il giocatore 2 tenta di accumulare più punti possibili colpendo i segmenti conteggiati ancora aperti. Se il giocatore uno chiude tutti i segmenti conteggiati, il primo turno è finito.

Nel secondo turno i giocatori si scambiano i ruoli. Il giocatore due cerca di chiudere tutti i segmenti con punteggio, e il giocatore uno accumula i punti. La partita finisce quando il giocatore due chiude tutti i segmenti. Vince il giocatore con il punteggio più alto.

#### **G04 Score Cricket** (E00; E20; E25)

I punti sono accumulati solo se sono colpiti 15, 16, 17, 18, 19, 20 e il centro pieno (bull's eye).

E00 - Un giocatore può colpire i numeri 15, 16, 17, 18, 19, 20 e il centro pieno (bull's eye). La sequenza dei numeri è indifferente.

E20 - Un giocatore deve prima colpire tre volte 20, poi colpire in sequenza 19, 18, 17, 16, 15 e il centro pieno (bull's eye).

E25 - Un giocatore deve prima colpire tre volte il centro pieno (bull's eye), poi colpire consecutivamente 15, 16, 17, 18, 18 e 20.

Su ogni segmento ci sono tre indicatori LED. Dopo un lancio giusto si accende un indicatore. Se il giocatore riesce a colpire tre volte un numero, il numero è aperto. Se tutti i giocatori colpiscono tre volte il segmento „aperto”, esso va chiuso e non si conteggiano più i punti su questo segmento.

Ogni giocatore deve colpire tre volte un numero per aprirlo e poter accumulare i punti.

Un giocatore può continuare a colpire un segmento aperto per accumulare più punti prima che gli avversari aprono un segmento con tre freccette.

Se tutti i giocatori colpiscono tre volte lo stesso segmento, esso va chiuso e non si conteggiano più i punti su questo segmento.

Se tutti i giocatori chiudono tutti i segmenti necessari, vince chi ha accumulato il più alto numero di punti.

#### **G05 Cut Throat Cricket** (C00; C20; C25)

I punti sono accumulati solo se sono colpiti 15, 16, 17, 18, 19, 20 e il centro pieno (bull's eye).

C00 - Un giocatore può colpire qualsiasi sezione dei numeri 15, 16, 17, 18, 19, 20 e il centro pieno (bull's eye). Non esiste la sequenza definita per i rispettivi segmenti; C20 - un giocatore deve prima colpire il 20 tre volte, in seguito colpire 19, 18, 17, 16, 15 e il centro pieno (bull's eye) in successione;

C25 - un giocatore deve prima colpire il centro pieno (bull's eye) tre volte e poi colpire 15, 16, 17, 18, 19 e 20 in successione.

Su ogni segmento ci sono tre indicatori LED. Dopo un lancio giusto si accende un indicatore.

Se un giocatore riesce a colpire tre volte un numero, il numero è aperto. Se tutti i giocatori colpiscono tre volte il segmento „aperto”, esso viene chiuso e non si conteggiano più i punti su questo segmento.

I punti accumulati da un giocatore sono aggiunti agli avversari.

Ogni giocatore deve colpire tre volte un numero per aprirlo e poter accumulare i punti.

Un giocatore può continuare a colpire un segmento aperto per accumulare più punti prima che gli avversari aprono un segmento con tre freccette.

Se tutti i giocatori colpiscono tre volte lo stesso segmento, esso va chiuso e non si conteggiano più i punti su questo segmento.

Se tutti i giocatori chiudono tutti i segmenti necessari, vince chi ha il punteggio più basso.

#### **G06 Double Score Cricket** (D00; D20; D25)

I punti sono accumulati solo se sono colpiti 15, 16, 17, 18, 19, 20 e il centro pieno (bull's eye).

D00 - Un giocatore deve colpire qualsiasi segmento dei numeri 15, 16, 17, 18, 19, 20 ed il centro pieno. Non esiste la successione per i rispettivi segmenti;

D20 - Un giocatore deve prima colpire tre volte 20, poi colpire 19, 18, 17, 16, 15 ed il centro pieno (bull's eye) in successione;

D25 - Un giocatore deve prima colpire tre volte il centro pieno, poi colpire 15, 16, 17, 18, 19 e 20 in successione.

Il gioco è simile a „Score Cricket”, la differenza è che il giocatore deve prima colpire tutti i segmenti con doppio punteggio per continuare il gioco.

#### **G07 Shove-A-Penny Cricket** (P00; P20; P25 - almeno 2 giocatori)

I punti sono accumulati solo se sono colpiti 15, 16, 17, 18, 19, 20 e il centro pieno (bull's eye).

P00 - Un giocatore può colpire qualsiasi sezione dei numeri 15, 16, 17, 18, 19, 20 e il centro pieno (bull's eye). La sequenza dei rispettivi settori non è definita.

P20 - Un giocatore deve prima colpire tre volte 20, poi colpire in sequenza 19, 18, 17, 16, 15 e il centro pieno (bull's eye);

P25 - Un giocatore deve prima colpire tre volte il centro pieno (bull's eye), poi colpire consecutivamente 15, 16, 17, 18, 19 e 20. Il gioco è simile a „Simple Cricket”. Le differenze sono seguenti: Se un giocatore colpisce un segmento a

punteggio più di tre volte, i punti in eccesso passano al giocatore successivo. Pertanto, se un giocatore colpisce un segmento a punteggio tre volte e lo „chiude”, e poi lo

colpisce ancora, in questo caso il punteggio non passa al giocatore successivo. Esempio: il giocatore 1 colpisce due volte il segmento 16, e accende 2 di tre indicatori

per il numero 16. In seguito il giocatore colpisce tre volte il segmento 16, il punteggio di due volte di prima passa

al giocatore 2. Allora il giocatore due può „chiudere” il segmento 16 colpendolo solo una volta. Se il giocatore uno

colpisce il numero 16 tre volte, si accendono tre indicatori per questo segmento ed esso viene chiuso. E quindi, se il

giocatore uno realizza due per questo segmento, in questo caso il punteggio non passa al giocatore due.

Vince il giocatore il quale colpisce tre volte tutti i segmenti.

#### **G08 Round Clock** (5; 10; 15; 20)

Opzione (5; 10; 15; 20) significa che i punti sono calcolati se il giocatore colpisce un relativo segmento a punti.

5 Colpire i segmenti a punteggio da 1 a 5;

10 Colpire i segmenti a punteggio da 1 a 10;

15 Colpire i segmenti a punteggio da 1 a 15;

20 Colpire i segmenti a punteggio da 1 a 20;

Il giocatore deve colpire un segmento indicato dal dispositivo. Se il segmento è colpito, va visualizzato il

segmento seguente e il dispositivo emette il suono „Yes” oppure: „No”.

Vince il giocatore chi per primo colpisce tutti i segmenti a punteggio.

#### **G09 Round Clock-Double** (205; 210; 215; 220)

Opzione (205; 210; 215; 220) significa che sono calcolati solo i segmenti doppi colpiti.

205 - Colpire i segmenti a punteggio da 1 a 5;

210 - Colpire i segmenti a punteggio da 1 a 10;

215 - Colpire i segmenti a punteggio da 1 a 15;

220 - Colpire i segmenti a punteggio da 1 a 20.

Il giocatore deve lanciare la freccetta sul segmento indicato dal dispositivo. Se il segmento è colpito, va visualizzato il segmento seguente ed il dispositivo emette il suono „Yes” oppure: „No”.

Vince il giocatore chi per primo colpisce tutti i segmenti doppi.

**G10 Round Clock-Triple** (305; 310; 315; 320)

Opzione (305; 310; 315; 320) significa che sono calcolati solo i segmenti tripli colpiti.

305 - Colpire i segmenti a punteggio da 1 a 5;

310 - Colpire i segmenti a punteggio da 1 a 10;

315 - Colpire i segmenti a punteggio da 1 a 15;

320 - Colpire i segmenti a punteggio da 1 a 20.

Il giocatore deve lanciare la freccetta sul segmento indicato dal dispositivo. Se il segmento è colpito, va visualizzato il segmento seguente ed il dispositivo emette il suono „Yes” oppure: „No”.

Vince il giocatore chi per primo colpisce tutti i segmenti tripli.

**G11 Legs Over** (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21)

Opzione (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21) indica il valore iniziale di numeri di „vite” di un giocatore.

Lo scopo è di realizzare il numero di punti superiore o uguale dei punti realizzati nel turno di tre lanci dal giocatore precedente (all’inizio il dispositivo visualizza il numero di punti per il giocatore uno). Se un giocatore realizza in tre lanci meno punti del giocatore precedente, perde una „vita”.

Se un giocatore non lancia (salta) e preme subito START, anche in questo caso perde una „vita”.

Se un giocatore arriva a zero „vite”, è eliminato dal gioco. Vince il giocatore che come l’unico ha conservato le „vite”.

Questo gioco è per più di 2 giocatori.

**G12 Legs Under** (U03; U05; U07; U09; U11; U13; U15; U17; U19; U21)

Opzione (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21) indica il valore iniziale di numeri di „vite” di un giocatore.

Lo scopo è di realizzare il numero di punti minore o uguale ai punti realizzati nel turno di tre lanci dal giocatore precedente (all’inizio il dispositivo visualizza il numero di punti per il giocatore uno). Se un giocatore realizza in tre lanci più punti del giocatore precedente, perde una „vita”.

Se un giocatore non lancia nessuna freccetta e preme subito START, anche in questo caso perde una „vita”; dopo aver premuto il tasto ELIMINATE / TEAM, il punteggio attuale va cancellato e si aggiungono 60 punti al totale; premendo il tasto MISS - anche in questo caso si aggiungono 60 punti.

Se un giocatore arriva a zero „vite”, è eliminato dal gioco. Il gioco finisce quando sul campo rimane solo un giocatore ed esso vince.

In questo gioco devono partecipare più di 2 giocatori.

**G13 Count Up** (100; 200; 300; 400; 500; 600; 700; 800; 900)

Ogni giocatore inizia con zero, lo scopo è di raggiungere un determinato punteggio. Vince il giocatore chi per primo raggiunge o supera il punteggio determinato.

**G14 High Score** (H03; H05; H07; H09; H11; H13; H15; H17; H19; H21)

Tutti i segmenti valgono i punti.

Opzione (\*3; \*5; \*7; \*9; \*11; \*13; \*15; \*17; \*19; \*21) indica i turni del giocatore. In un turno ci sono tre lanci.

Dopo tutti i turni terminati, vince il giocatore chi ha realizzato il punteggio più alto.

**G15 Shoot out** (-03; -05; -07; -09; -11; -13; -15; -17; -19; -21)

Opzione (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21) indica il valore iniziale di „vite” di un giocatore.

Il numero da colpire è visualizzato a sorte sul dispositivo. Il giocatore deve colpire il segmento indicato entro 10 secondi, altrimenti perde un turno. Dopo il lancio il dispositivo emette il suono „Yes” o „No”.

Colpendo il numero indicato, singolo, doppio o triplo, va sottratto un punto dal punteggio totale. Il giocatore chi per primo arriva a zero, vince.

**G16 Killer** (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21)

Opzione (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21) indica il valore iniziale di numeri di „vite” di un giocatore.

Entrando nel gioco, su display è visualizzato „SEL” per indicare il modo da selezionare il punteggio. Dopo che il primo giocatore ha scelto il punteggio, premere „NEXT” perché gli altri giocatori possano selezionare i punteggi a loro turno. Tutti i giocatori devono avere un punteggio diverso. La selezione dei punteggi fatta da tutti i giocatori, la partita può iniziare.

Un giocatore deve prima colpire il suo numero per diventare „assassino” (killer).

Un giocatore qualificato „assassino” tenta di colpire i numeri degli avversari, se ci riesce, l’avversario perde una „vita”.

Se un „assassino” colpisce il suo proprio numero, perde la qualifica di killer e perde anche una „vita”. Per ritornare allo stato di „assassino”, il giocatore deve ricolpire il suo numero.

L’assassino deve tentare di togliere le vite agli avversari colpendo il più veloce i loro punteggi.

Se un numero determinato è colpito, il dispositivo emette il suono „Yes”; o „No”.

Il gioco termina se sul campo rimane solo un giocatore, chi nello stesso tempo vince la partita.

In questo gioco devono partecipare più di 2 giocatori.

**G17 Killer—Double** (203; 205; 207; 209; 211; 213; 215; 217; 219; 221)

Opzione (\*3; \*5; \*7; \*9; \*11; \*13; \*15; \*17; \*19; \*21) indica il valore iniziale di numeri di „vite” di un giocatore.

Entrando nel gioco, su display è visualizzato „SEL” per indicare il modo da selezionare i punti per loro. Dopo che il primo giocatore ha scelto il suo numero, premere „NEXT” perché gli altri giocatori possano selezionare i loro numeri. Tutti i giocatori devono avere un numero diverso. La selezione dei punteggi fatta da tutti i giocatori, la partita può iniziare.

Un giocatore deve prima colpire il suo numero due volte per diventare „assassino” (killer).

Un giocatore qualificato „assassino” tenta di colpire i numeri degli avversari, se ci riesce, l’avversario perde una „vita”.

Se un „assassino” colpisce il suo proprio numero, perde la qualifica di killer e perde anche una „vita”. Per ritornare allo stato di „assassino”, il giocatore deve ricolpire due volte il suo numero.

L’assassino deve tentare di togliere le vite agli avversari colpendo il più veloce i loro punteggi.

Se un numero determinato è colpito, il dispositivo emette il suono „Yes”; o „No”.

Il gioco finisce quando sul campo rimane solo un giocatore chi nello stesso tempo vince.

In questo gioco devono partecipare più di 2 giocatori.

**G18 Killer—Triple** (303; 305; 307; 309; 311; 313; 315; 317; 319; 321)

Opzione (\*3; \*5; \*7; \*9; \*11; \*13; \*15; \*17; \*19; \*21) indica il valore iniziale di numeri di „vite” di un giocatore.

Entrando nel gioco, su display è visualizzato „SEL” per indicare il modo da selezionare il punteggio. Dopo che il primo giocatore ha scelto il suo numero, premere „NEXT” perché gli altri giocatori possano selezionare i numeri a loro turno. Tutti i giocatori devono avere un numero diverso. La selezione dei punteggi fatta da tutti i giocatori, la partita può iniziare.

Un giocatore deve prima colpire il suo numero tre volte per diventare „assassino” (killer).

Un giocatore qualificato „assassino” tenta di colpire i numeri degli avversari, se ci riesce, l'avversario perde una „vita”.

Se un „assassino” colpisce il suo proprio numero, perde la qualifica di killer e perde anche una „vita”. Per ritornare allo stato di „assassino”, il giocatore deve ricolpire tre volte il suo numero.

L'assassino deve tentare di togliere le vite agli avversari colpendo il più veloce i loro punteggi.

Se un numero determinato è colpito, il dispositivo emette il suono „Yes”; o „No”.

Il gioco finisce quando sul campo rimane solo un giocatore chi nello stesso tempo vince.

In questo gioco devono partecipare più di 2 giocatori.

**G19 All Five** (51; 61; 71; 81; 91)

In un turno ci sono tre lanci. In ogni turno ogni giocatore deve realizzare il punteggio divisibile per cinque. Ogni „cinque” vale un punto. Per esempio: un giocatore fa tre, sette e dieci in tre lanci. Siccome la somma di venti si divide per cinque „quattro”, il giocatore realizza 4 punti ( $4 \times 5 = 20$ ). Inoltre, se la somma per tre lanci non è divisibile per cinque oppure nessuna freccetta non colpisce il segmento giusto (colpo mancato o colpo sul „pneumatico” (anello esterno), i punti non sono conteggiati. Opzione (51; 61; 71; 81; 91) significa i punti determinati per un giocatore. Vince il giocatore chi per primo raggiunge o supera il punteggio determinato.

**G20 Shanghai** (1; 5; 10; 15)

101 - colpire i segmenti dei numeri da uno a venti e il centro pieno in successione;

105 - colpire i segmenti dei numeri da cinque a venti e il centro pieno in successione;

110 - colpire i segmenti dei numeri da dieci a venti e il centro pieno in successione;

115 - colpire i segmenti dei numeri da quindici a venti e il centro pieno in successione;

Ogni giocatore può colpire ogni numero con solo una freccetta e automaticamente passare al segmento successivo. Se il numero è colpito, i punti sono assegnati, se mancato - no. Il giocatore con il punteggio più alto, dopo aver chiuso con il centro pieno, vince.

**G21 Shanghai** (201; 205; 210; 215)

201 - colpire i segmenti doppi da uno a venti e il centro pieno in successione;

205 - colpire i segmenti doppi da cinque a venti e il centro pieno in successione;

210 - colpire i segmenti doppi da dieci a venti e il centro pieno in successione;

215 - colpire i segmenti doppi da quindici a venti e il centro pieno in successione;

Ogni giocatore può colpire ogni numero con solo una freccetta e automaticamente passare al segmento successivo. Se il numero è colpito, i punti sono assegnati, se mancato - no.

Il giocatore con il punteggio più alto, dopo aver chiuso con il centro pieno, vince.

**G22 Shanghai** (301; 305; 310; 315)

301 - colpire i segmenti tripli da uno a venti e il centro pieno in successione;

305 - colpire i segmenti tripli da cinque a venti e il centro pieno in successione;

310 - colpire i segmenti tripli da dieci a venti e il centro pieno in successione;

315 - colpire i segmenti tripli da quindici a venti e il centro pieno in successione;

Ogni giocatore può colpire ogni numero con solo una freccetta e automaticamente passare al segmento successivo. Se il numero è colpito, i punti sono assegnati, se mancato - no.

Il giocatore con il punteggio più alto, dopo aver chiuso con il centro pieno, vince.

**G23 Golf** (10; 20; 30; 40; 50; 60; 70; 80; 90)

Opzione (10; 20; 30; 40; 50; 60; 70; 80; 90) indica il punteggio determinato per il giocatore.

Il giocatore deve colpire i numeri da uno a diciotto in successione. Un colpo giusto in primo turno, due in secondo turno ecc. Se il segmento è colpito, il dispositivo emette il suono „Yes”; o „No”.

Il giocatore deve tentare di colpire il numero più basso. Se manca tre volte in un turno, è un „tiro sbagliato” e gli sono assegnati cinque punti. Un segmento triplo colpito vale un punto; un segmento doppio vale due punti; un segmento singolo colpito vale tre punti. Un giocatore può utilizzare qualsiasi freccetta di tre per chiudere il turno, ma può utilizzare solo ultima freccetta per realizzare il punto. Se l'ultima freccetta del turno non colpisce il bersaglio, il suo turno è conteggiato per cinque punti.

Il giocatore chi arriva o supera il punteggio determinato, è fuori dal gioco. Se rimane solo un giocatore sul campo, esso vince; oppure dopo tutti i 18 turni terminati, vince il giocatore con il punteggio più basso.

**G24 Bingo** (132; 141; 168; 189)

Il dispositivo visualizza automaticamente il segmento da colpire. Vince il giocatore chi per primo colpisce tre volte tutti i segmenti indicati. Se il segmento è colpito, il dispositivo emette il suono „Yes”; o „No”.

132 - colpire i segmenti 15, 4, 8, 14, 3 in successione;

141 - colpire i segmenti 17, 13, 9, 7, 1 in successione;

168 - colpire i segmenti 20, 16, 12, 6, 2 in successione;

189 - colpire i segmenti 19, 10, 18, 5, 11 in successione;

Il giocatore deve colpire tre volte il campo a punteggio per passare a quello successivo. Il segmento singolo vale un punto; il doppio vale il doppio; il segmento triplo vale il triplo.

**G25 Big Little—Simple** (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21)

Opzione (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21) indica il valore iniziale di numeri di „vite” di un giocatore.

All'inizio il dispositivo visualizza a sorte il numero da colpire per il giocatore uno.

Se il giocatore colpisce il segmento target con primo o secondo lancio, con il prossimo stabilisce quale sarà il nuovo segmento target per il giocatore successivo; se il giocatore colpisce il suo target solo con la terza freccetta o non stabilisce in modo corretto il segmento da colpire per il giocatore seguente, il dispositivo visualizza a sorte il target; se il giocatore manca tre lanci, perde una vita, e il giocatore successivo lancia verso lo stesso obiettivo. Se il segmento è colpito, il dispositivo emette il suono „Yes”; o „No”.

E' possibile di colpire i numeri singoli, doppi o tripli. Se un giocatore arriva a zero „vite”, è eliminato dal gioco. Infine, il gioco finisce quando sul campo rimane solo un giocatore ed esso vince.

**G26 big little—hard** (H03; H05; H07; H09; H11; H13; H15; H17; H19; H21)

Opzione (\*3; \*5; \*7; \*9; \*11; \*13; \*15; \*17; \*19; \*21) indica il valore iniziale di numeri di „vite” di un giocatore.

All'inizio il dispositivo visualizza a sorte il numero da colpire per il giocatore uno.

Se il giocatore colpisce il segmento target con primo o secondo lancio, con il prossimo stabilisce quale sarà il nuovo segmento target per il giocatore successivo; se il

giocatore colpisce il suo target solo con la terza freccetta o non stabilisce in modo corretto il segmento da colpire per il giocatore seguente, il dispositivo visualizza a sorte il target; se il giocatore manca tre lanci, perde una vita, e il giocatore successivo lancia verso lo stesso obiettivo. Se il segmento è colpito, il dispositivo emette il suono „Yes”; o „No”.

E' consentito solo il colpo sullo segmento determinato per il target. Per esempio, l'obiettivo è „doppio 15”, colpendo „15 singolo” o „15 triplo” il lancio è mancato, unicamente „15 doppio” è conteggiato.

Se un giocatore arriva a zero „vite”, è eliminato dal gioco. Infine, il gioco finisce quando sul campo rimane solo un giocatore ed esso vince.

**G27 Gotcha** (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901) (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901) sono i punteggi determinati che il giocatore deve raggiungere.

Ogni giocatore inizia con il punteggio 0. I punti sono accumulati se il segmento è colpito. Vince il giocatore chi per primo aggiunge il punteggio determinato. Se un giocatore supera un punteggio definito, è fuori dal turno, e il suo punteggio ritorna allo stato precedente.

I giocatori possono „bombardare” gli avversari per ridurre il loro punteggio a zero. Questo è possibile, se un giocatore realizza lo stesso punteggio dell'avversario con ogni lancio.

#### Esempio:

Punteggio del giocatore 1 è 20.

Punteggio del giocatore 2 è 50.

Punteggio del giocatore 3 è 30.

Il giocatore 4 lancia. La prima freccetta colpisce 20 - il giocatore 1 è „bombardato” e il suo punteggio è zero. La seconda freccetta colpisce 10 (il punteggio quindi è di 30) - il giocatore 3 è „bombardato” e il suo punteggio è zero. La terza freccetta colpisce 20 (il punteggio quindi è 50) - il giocatore 2 è „bombardato” e il suo punteggio diventa zero.

#### DICHIARAZIONE DI CONFORMITA'

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



#### PROTEZIONE DELL'AMBIENTE - SMALTIMENTO

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



#### ES Diana elettronica para juego de dardos

#### REGLAS GENERALES DE JUEGO DE LOS DARDOS

- Cuelgue la diana como se muestra en el diagrama (fig. 1).
- Para determinar quién lanza primero, cada jugador lanza un dardo. El jugador cuyo dardo está más cerca del blanco comienza el juego.
- Cada jugador lanza tres dardos uno tras otro. Solo se da puntuación a los dardos que permanecen

clavados en la diana después de finalizar el jugador su tirada.

#### REGLAS DE PUNTUACIÓN (FIG. 2)

#### DESCRIPCIÓN DE LOS BOTONES (FIG.3)

#### ADVERTENCIA

La diana electrónica NO es un juguete. La instalación e inspección del dispositivo debe ser realizada por un adulto.

Los niños deben estar bajo la custodia de adultos durante el juego.

Use dardos con puntas suaves, peso recomendado es de 8 a 12 gramos. Nunca use dardos con puntas de metal. La diana solo puede ser usada con el adaptador provisto. El uso del tipo incorrecto de adaptador dañará el circuito eléctrico de la diana.

Apague la diana y desenchúfela cuando no esté en uso. Evite exponer la diana a líquidos o humedad excesiva. La limpieza de la diana solo se puede hacer con un paño húmedo y / o un detergente suave.

Desconecte la diana de la fuente de alimentación antes de limpiarla.

#### FUNCIÓN DE REPOSO/ ENCENDEDOR

La diana incorpora un modo de reposo automático. Simplemente conecte el adaptador de la red de alimentación y luego encienda el dispositivo. Si la diana no se usa durante más de 10 minutos, las pantallas se apagarán automáticamente y la diana entrará en modo de reposo. Al pulsar cualquier botón se reanudará el juego.

#### FUNCIONES ESPECIALES

**Botón GAME (JUEGO):** presione el botón para navegar por el menú del juego en el panel y seleccionar un juego. Presione para finalizar el juego actual y volver al estado inicial del juego.

**Botón OPTION (OPCIÓN):** presione el botón para seleccionar diferentes variantes de juego.

**Botón PLAYER/SCORE (JUGADOR / PUNTUACIÓN):** al comenzar, use este botón para definir el número de jugadores; durante el juego, use este botón para verificar el puntaje de cada jugador.

**Botón DOUBLE (DOBLE):** solo para el juego „G01” (consulte las INSTRUCCIONES DEL JUEGO)

**Botón HANDICAP:** use este botón para establecer el nivel de dificultad individual para cada jugador.

**Botón SOUND (SONIDO):** este botón le permite ajustar el volumen del altavoz (8 niveles)

**Botón MISS (FALTA):** presione este botón para reducir la cantidad de dardos restantes cuando éstos no han dado a la zona.

**Botón ELIMINATE/TEAM (ELIMINAR / EQUIPO):** al comenzar un juego, presione este botón para configurar un juego de equipo; durante el juego, presione este botón para borrar o reanudar la puntuación del dardo actual.

**Botón START/NEXT (INICIO / SIGUIENTE):** presione el botón para iniciar el juego y pasar al siguiente jugador.

**Botón CYBERMATCH (CIBERPARTIDO):** presione este botón para jugar contra el dispositivo. Hay cinco niveles de juego: C1 - profesional, C2 - experto, C3 - superior, C4 - intermedio, C5 - básico.

#### AJUSTES DE JUEGO

Enciende la diana.

Mientras se reproduce el sonido, presione cualquier botón para ir al juego „G01” o espere a que termine la autocomprobación - „G01” se iniciará automáticamente. Presione el botón GAME (JUEGO) para seleccionar

cualquier juego para visualizar.  
Presione el botón OPTION (OPCIÓN) para seleccionar diferentes variantes de juego.  
Presione el botón PLAYER (JUGADOR) para definir el número de jugadores.  
Presione el botón HANDICAP para establecer el nivel de dificultad individual para cada jugador.  
Cada vez que presione el botón cambie la dificultad de un nivel.  
Presione el botón START (INICIAR) para iniciar el juego después de completar la configuración del juego.

#### **Ejemplo:**

Presione el botón GAME (JUEGO) y luego el botón OPTION (OPCIÓN) para seleccionar el juego 501.  
Seleccione al jugador número uno, luego presione HANDICAP dos veces para establecer el punto de partida en „701“, para el primer jugador como mejor jugador.  
Elige el segundo jugador. El resultado del segundo jugador muestra „501“ como punto de partida.  
Seleccione al tercer jugador, principiante, y luego presione HANDICAP repetidamente para establecer el punto de partida en „301“.  
Después de completar la configuración para todos los jugadores, presione START (INICIO) para comenzar el juego.

### **INSTRUCCIONES DE JUEGO**

#### **G01 Count Down (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901)**

El juego consiste en restar los resultados posteriores del número inicial de puntos. El jugador que alcanza exactamente cero primero gana.

##### Opciones:

Para hacer el juego más difícil, puedes presionar el botón DOUBLE (DOBLE) para establecer restricciones adicionales en el inicio y el final del juego.  
Double In (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901): para comenzar, el jugador debe dar a la zona doble.  
Double Out (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901): para ganar, el jugador debe dar en la zona con doble puntuación, cada golpe reduce la puntuación a cero. El logro de „1“ o superior a cero puede considerarse KRACH (CRAC), y la puntuación vuelve al resultado anterior.  
Doble entrada / salida (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901): el jugador debe dar en la zona con doble puntuación para comenzar y finalizar el juego.

#### **G02 Simple Cricket (000; 020; 025)**

los puntos se contabilizan cuando se da a las siguientes zonas: 15, 16, 17, 18, 19, 20 y al centro de la diana.

El jugador que primero alcanza todas las zonas anteriores tres veces es el ganador.

000 - El jugador puede dar a cualquier zona 15, 16, 17, 18, 19, 20 y al centro de la diana (el blanco, el bull's eye).

No hay un orden establecido para zonas individuales;

020 - El jugador primero debe alcanzar 20 tres veces, luego alcanzar 19, 18, 17, 16, 15 y el blanco a su vez;

025 - El jugador primero debe alcanzar el centro de la diana (el blanco, el bull's eye) tres veces, luego alcanzar 15, 16, 17, 18, 19 y 20 por orden.

Cada zona incorpora tres indicadores LED. Una vez alcanzado, se iluminará un indicador.

Después de que todos los indicadores están encendidos, el juego termina. El jugador que primero enciende todos los indicadores gana.

#### **G03 Scram Cricket (A00 - solo para 2 jugadores)**

Los puntos solo se computan cuando se alcanza 15, 16, 17, 18, 19, 20 y el blanco.

El juego consta de dos turnos.

En el primer turno, el jugador primero intenta „cerrar“ todas las zonas anteriores (dar tres veces a cada zona - 15 a 20 y el centro de la diana (el blanco, el bull's eye). Cuando el jugador número uno alcanza cualquier zona puntuada tres veces, eso significa que „cierra“ la zona puntuada. El jugador número dos no recibe ningún punto después de dar en esta zona. El jugador número dos intenta ganar tantos puntos como sea posible alcanzando las zonas de puntuación que el jugador número uno aún no ha cerrado. Finalizará la primera ronda cuando el jugador número uno cierre todas las zonas de puntuación. En la segunda ronda, ambos jugadores cambian de roles. Ahora el jugador número dos está tratando de cerrar todas las zonas de puntuación, y el jugador número uno está anotando puntos. El juego termina cuando el jugador número dos cierra todas las zonas. El jugador con el mayor número de puntos gana.

#### **G04 Score Cricket (E00; E20; E25)**

Los puntos solo se computan cuando se alcanza la zona 15, 16, 17, 18, 19, 20 y el blanco.

E00 - El jugador puede dar en cualquier zona 15, 16, 17, 18, 19, 20 y el centro de la diana (el blanco, el bull's eye). No hay un orden específico para zonas individuales;

E20 - El jugador primero debe alcanzar 20 tres veces, luego alcanzar 19, 18, 17, 16, 15 y el blanco a su vez;

E25 - El jugador primero debe dar en el blanco tres veces, luego alcanzar 15, 16, 17, 18, 19 y 20 por orden

Cada segmento incorpora tres indicadores LED. Un indicador se encenderá después de un alcance. Cada zona de puntuación está „abierta“ cuando se alcanza tres veces. Pero la zona estará „cerrada“ y no podrá conseguirla si todos los jugadores le dan tres veces. Cada jugador debe dar en la zona de puntuación tres veces para que pueda entrar en el estado „abierto“ y recibir un puntaje.

Antes de que los adversarios terminen tres alcances para abrir una zona de puntuación, el jugador puede continuar alcanzando la zona de puntuación „abierta“ para obtener puntajes más altos.

Después de que todos los jugadores hayan completado tres alcances a la misma zona de puntuación, esa zona se „cerrará“ y no se podrá volver a contar.

Cuando todos los jugadores „cierran“ todas las zonas de puntuación, el ganador es el jugador con la puntuación más alta.

#### **G05 Cut Throat Cricket (C00; C20; C25)**

Los puntos se contabilizan solo cuando se alcanzan 15, 16, 17, 18, 19, 20 y el blanco.

C00 - El jugador puede dar a cualquier zona 15, 16, 17, 18, 19, 20 y el centro de la diana (el blanco, el bull's eye). No hay un orden específico para zonas individuales;

C20 - El jugador primero debe dar en 20 tres veces, luego alcanzar 19, 18, 17, 16, 15 y al blanco por orden;

C25 - El jugador primero debe dar en el centro de la diana (el blanco, el bull's eye) tres veces, y después alcanzar 15, 16, 17, 18, 19 y 20 por orden.

Cada segmento incorpora tres indicadores LED. Un indicador se encenderá después de un alcance.

Cada zona de puntuación está „abierta“ cuando se alcanza tres veces. Pero la zona estará „cerrada“ y no podrá caer en ella si todos los jugadores le dan tres veces. Los puntos anotados por el jugador se contabilizarán a todos los adversarios.

Cada jugador debe dar en la zona de puntuación tres



veces para que pueda entrar en el estado „abierto” y recibir un puntaje.

Antes de que los adversarios hagan tres alcances para abrir la zona de puntuación, el jugador puede continuar alcanzando la zona de puntuación „abierto” para obtener puntajes más altos que los adversarios.

Después de que todos los jugadores hayan completado tres alcances en la misma de puntuación, esa zona se „cerrará” y no se podrá volver a contar.

Cuando todos los jugadores „cierran” todas las zonas de puntuación, el ganador es el jugador con la puntuación más baja.

#### **G06 Double Score Cricket** (D00, D20, D25)

Los puntos solo se computan cuando se alcanzan 15, 16, 17, 18, 19, 20 y el centro de la diana.

D00 - el jugador puede alcanzar cualquier zona 15, 16, 17, 18, 19, 20 y el centro de la diana. No hay un orden específico para zonas individuales;

D20 - El jugador primero debe dar en 20 tres veces, luego dar en 19, 18, 17, 16, 15 y el centro de la diana (el blanco, el bull's eye) a su vez;

D25 - El jugador primero debe alcanzar el centro de la diana tres veces, luego dar en 15, 16, 17, 18, 19 y 20 por orden.

El juego es el mismo que en „Score Cricket”, excepto que el jugador primero debe alcanzar cada zona con doble puntaje para continuar el juego.

#### **G07 Shove-A-Penny Cricket** (P00; P20; P25 - al menos 2 jugadores)

Los puntos se contabilizan solo cuando se alcanzan 15, 16, 17, 18, 19, 20 y el blanco.

P00 - El jugador puede dar en cualquier zona 15, 16, 17, 18, 19, 20 y el centro de la diana (el blanco, el bull's eye). No hay un orden específico para zonas individuales;

P20 - El jugador primero debe alcanzar 20 tres veces, luego alcanzar 19, 18, 17, 16, 15 y el centro de la diana (el blanco, el bull's eye) a su vez;

P25 - El jugador primero debe dar en el blanco de la diana tres veces, luego alcanzar 15, 16, 17, 18, 19 y 20 a su vez. El juego es similar a „Simple cricket”. Las excepciones son las siguientes: Si un jugador da a la zona puntuación más de tres veces, entonces el excedente se contabilizará al siguiente jugador. Pero después de que el jugador acierte la zona de puntuación tres veces y „cierra” esta zona, si ese jugador vuelve a tocar esa zona, el excedente no se contabilizará al siguiente jugador. Por ejemplo: el jugador número 1 alcanza la zona 16 dos veces, y tres indicadores para la zona 16 activan dos. Luego, el jugador alcanza el tres en la zona 16, y el excedente se contabilizará al jugador número dos veces. Ahora el jugador número dos puede „cerrar” el cuadro 16 al alcanzarlo solo una vez. Pero si el jugador número uno alcanza la zona 16 tres veces, se iluminarán tres indicadores para esa zona y la zona se cerrará. Ahora, si el jugador número uno alcanza el dos para esta zona, el excedente de dos veces no se contabilizará al jugador número dos.

El jugador que alcanza tres veces todas las zonas gana.

#### **G08 Round Clock** (5; 10; 15; 20)

La opción (5; 10; 15; 20) significa que los puntos se calculan después de dar en cualquier zona de puntuación.

5 Acierte las zonas puntuadas de 1 a 5;

10 Acierte las zonas puntuadas de 1 a 10;

15 Acierte las zonas puntuadas de 1 a 15;

20 Acierte las zonas puntuadas de 1 a 20.

El jugador debe dar en una zona de puntuación según la indicación del dispositivo. Si se alcanza una zona, aparecerá la zona siguiente y el dispositivo emitirá un

sonido „Yes” (Si); o bien: „No”.

El jugador que primero alcanza todas las zonas anotadas gana.

#### **G09 Round Clock-Double** (205; 210; 215; 220)

La opción (205; 210; 215; 220) significa que solo se cuenta el alcance de la zona de doble puntuación.

205 - Acierte las zonas puntuadas de 1 a 5;

210 - Acierte las zonas puntuadas de 1 a 10;

215 - Acierte las zonas puntuadas de 1 a 15;

220 - Acierte las zonas puntuadas de 1 a 20.

El jugador debe hacer el lanzamiento de los dardos a la zona de puntuación según la indicación del dispositivo.

Si se alcanza una zona, aparecerá la zona siguiente y el dispositivo emitirá un sonido „Yes” (Si); o bien: „No”.

El jugador que primero alcanza todas las zonas de doble puntuación es el ganador.

#### **G10 Round Clock-Triple** (305; 310; 315; 320)

La opción (305; 310; 315; 320) significa que solo se cuenta un alcance de la zona con triple puntuación.

305 - Acierte las zonas puntuadas de 1 a 5;

310 - Acierte las zonas puntuadas de 1 a 10;

315 - Acierte las zonas puntuadas de 1 a 15;

320 - Acierte las zonas puntuadas de 1 a 20.

El jugador debe hacer el lanzamiento de los dardos a la zona de puntuación según la indicación del dispositivo.

Si se alcanza una zona, aparecerá la zona siguiente y el dispositivo emitirá un sonido „Yes” (Si); o bien: „No”.

El jugador que primero alcanza las tres zonas de puntuación es el ganador.

#### **G11 Legs Over** (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21)

Opción (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21) significa el valor inicial de la vida del jugador.

Cada jugador debe tratar de lograr una puntuación más alta o igual a la suma de tres lanzamientos en un turno para el jugador anterior (al principio, el dispositivo indicará el valor del resultado para el primer jugador). Cuando un jugador anota tres puntos menos que el jugador anterior, se le quitará una „vida”.

A su vez, si el jugador no abandona, pero inmediatamente presiona el botón START (INICIO), el jugador también perderá una „vida”.

Cuando el valor de vida del jugador es cero, el jugador será eliminado.

Cuando solo queda un jugador, el juego termina y el jugador gana.

Debería participar más de 2 jugadores en este juego.

#### **G12 Legs Under** (U03; U05; U07; U09; U11; U13; U15; U17; U19; U21)

Opción (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21) significa el valor inicial de la vida del jugador.

Cada jugador debe intentar anotar una cantidad de puntos menor o igual a la suma de tres lanzamientos en un turno para el jugador anterior (al principio, el dispositivo indicará el valor del resultado para el primer jugador). Cuando un jugador consigue más puntos en tres lanzamientos que el valor del jugador anterior, se le quitará una „vida”.

A su vez, si el jugador no lanza dardos, pero inmediatamente pulsa el botón START (INICIO), el jugador perderá una „vida”; si pulsa el botón ELIMINATE / TEAM (ELIMINAR / EQUIPO), el dispositivo borrará el resultado actual del lanzamiento y contabilizará 60 puntos al total; si pulsa el botón MISS (FALTA), el dispositivo también contabilizará 60 puntos.

Cuando el valor de vida del jugador es cero, el jugador será eliminado.

Cuando solo queda un jugador, el juego termina y el

jugador gana.

Debería participar más de dos jugadores en el juego.

**G13 Count Up** (100; 200; 300; 400; 500; 600; 700; 800; 900)

La puntuación de cada jugador se contabilizará desde cero por cada alcance. El primer jugador en lograr o superar el resultado designado es el ganador.

**G14 High Score** (H03; H05; H07; H09; H11; H13; H15; H17; H19; H21) todas las zonas se puntúan.

La opción (\*3; \*5; \*7; \*9; \*11; \*13; \*15; \*17; \*19; \*21) significa los turnos designados del jugador. Un turno implica tres lanzamientos.

Después de completar los turnos designados, gana el jugador con la puntuación más alta.

**G15 Shoot out** (-03; -05; -07; -09; -11; -13; -15; -17; -19; -21)

La opción (\*3; \*5; \*7; \*9; \*11; \*13; \*15; \*17; \*19; \*21) significa el valor inicial de la vida del jugador

El dispositivo indicará aleatoriamente la zona numérica a que se hará el lanzamiento. El jugador debe dar en la zona numérica en 10 segundos, de lo contrario perderá el turno. Después de dar en la zona, el dispositivo emitirá la voz „Yes” („Sí”) o „No”.

Al dar en una zona objetivo con puntuación sencilla, doble o triple, el dispositivo restará un punto del total. El jugador que primero baje en los puntos que inicialmente tenía a cero será el ganador.

**G16 Killer** (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21)

Opción (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21) significa el valor inicial de la vida del jugador.

Después de entrar en el juego, el dispositivo mostrará „SEL” para indicar a los jugadores cómo elegir la cantidad de puntos para ellos mismos. Cuando el primer jugador elige el número de puntos, pulse el botón „NEXT” (SIGUIENTE) para que el próximo jugador pueda elegir. Todos los jugadores deben tener un número diferente de puntos. Cuando todos los jugadores han terminado de elegir su propio nivel de puntos, comienza el juego.

Primero, el jugador debe alcanzar su propio número para obtener la calificación de „asesino”.

Al convertirse en un asesino, el jugador intenta alcanzar el número de los adversarios, y luego el adversario pierde una „vida”.

Si el asesino alcanza su propio número, el asesino pierde el estatus de „asesino” y también pierde una „vida”. El jugador debe alcanzar nuevamente su número para recuperar la calificación del „asesino”.

El asesino debe tratar de quitarles la „vida” a los adversarios, alcanzando sus puntos lo antes posible.

Después de alcanzar el número objetivo, el dispositivo emitirá la voz „Yes” (Sí) o „No”.

Cuando solo queda un jugador, el juego termina y el jugador se convierte en el ganador.

Más de dos jugadores deberían participar en el juego.

**G17 Killer - Double** (203; 205; 207; 209; 211; 213; 215; 217; 219; 221)

La opción (\*3; \*5; \*7; \*9; \*11; \*13; \*15; \*17; \*19; \*21) indica el valor inicial de la vida del jugador.

Después de entrar en el juego, el dispositivo mostrará „SEL” para indicar a los jugadores cómo elegir la cantidad de puntos para ellos mismos. Cuando el primer jugador elige su número, pulse el botón „NEXT” (SIGUIENTE) para que el próximo jugador pueda elegir su número. Todos los jugadores deben tener un número diferente. Cuando todos los jugadores terminan de elegir su propio número, comienza el juego.

Primero, el jugador debe alcanzar su número dos veces para obtener la calificación de „asesino”.

Al convertirse en un asesino, el jugador intenta alcanzar los números de los adversarios, y luego el adversario perderá una „vida”.

Si el asesino alcanza su propio número, perderá la calificación de „asesino” y también perderá una „vida”.

El jugador debe alcanzar su número dos veces más para calificar como el „asesino”.

El asesino debe tratar de quitarles la „vida” a los adversarios, alcanzando sus puntos lo antes posible.

Después de alcanzar el número objetivo, el dispositivo emitirá la voz „Yes” (Sí) o „No”.

Cuando solo queda un jugador, el juego termina y ese jugador es el ganador.

Más de dos jugadores deberían participar en el juego.

**G18 Triple-killer** (303; 305; 307; 309; 311; 313; 315; 317; 319; 321)

La opción (\*3; \*5; \*7; \*9; \*11; \*13; \*15; \*17; \*19; \*21) indica el valor inicial de la vida del jugador.

Después de entrar en el juego, el dispositivo mostrará „SEL” para indicar a los jugadores cómo elegir la cantidad de puntos para ellos mismos. Cuando el primer jugador elige su número, pulse el botón „NEXT” (SIGUIENTE) para que el próximo jugador pueda elegir su número. Todos los jugadores deben tener un número diferente. Cuando todos los jugadores terminan de elegir su propio número, comienza el juego.

Primero, el jugador debería alcanzar su número tres veces para ser calificado como el „asesino”.

Al convertirse en un asesino, el jugador intenta alcanzar los números de los adversarios, y luego el adversario perderá una „vida”.

Si el asesino alcanza su propio número, perderá la calificación de „asesino” y también perderá una „vida”. El jugador debe alcanzar su número tres veces más para que se le califique como el „asesino”.

El asesino debe tratar de quitarles la „vida” a los adversarios, alcanzando sus puntos lo antes posible.

Después de alcanzar el número objetivo, el dispositivo emitirá la voz „Yes” (Sí) o „No”.

Cuando solo queda un jugador, el juego termina y ese jugador es el ganador.

Más de dos jugadores deberían participar en el juego.

**G19 All Five** (51; 61; 71; 81; 91)

Un turno significa tres lanzamientos. Con cada turno, cada jugador debe conseguir una suma divisible por cinco. Cada „cinco” cuenta como un punto. Por ejemplo: un jugador recibe tres, siete y diez en tres lanzamientos. Debido a que la suma de veinte es divisible por cinco cuatro, el jugador gana cuatro puntos ( $4 \times 5 = 20$ ). Además, si la suma de tres lanzamientos no es divisible por cinco, o si no se coloca ningún dardo en el turno en la zona correcta (la diana fallada o el alcance del „neumático” (anillo exterior), en tal caso no se otorgan puntos. La opción (51; 61; 71; 81; 91) significa puntos para el jugador. El jugador que primero alcanza o supera los puntos designados es el ganador.

**G20 Shanghai** (1; 5; 10; 15)

101 - Acierte cualquier zona de uno a veinte y el centro de la diana a su vez;

105 - Acierte cualquier zona de cinco a veinte y el centro de la diana a su vez;

110 - Acierte cualquier zona de diez a veinte y el centro de la diana a su vez;

115 - Acierte cualquier zona de quince a veinte y el centro de la diana a su vez.

Cada jugador solo puede lanzar un dardo en cada zona numérica y pasar automáticamente a la zona siguiente.

Anotará puntos cuando alcance, y si falla no anotará puntos.

Después de terminar alcanzando el centro de la diana, el jugador con el puntaje más alto es el ganador.

**G21 Shanghai** (201; 205; 210; 215)

201 - Alcance una zona doble de uno a veinte y el centro de la diana a su vez;

205 - Alcance una zona doble de cinco a veinte y el centro de la diana a su vez;

210 - Alcance una zona doble de diez a veinte y el centro de la diana a su vez;

215 - Alcance una zona doble de quince a veinte y el centro de la diana a su vez.

Cada jugador solo puede lanzar un dardo a cada zona numérica y pasar automáticamente a la zona siguiente.

Anotará puntos cuando alcance, y si falla no anotará puntos.

Después de terminar alcanzando el centro de la diana, el jugador con el puntaje más alto es el ganador.

**G22 Shanghai** (301; 305; 310; 315)

301 - Alcance una zona triple de uno a veinte y el centro de la diana a su vez;

305 - Alcance una zona triple de cinco a veinte y el centro de la diana a su vez;

310 - Alcance una zona triple de diez a veinte y el centro de la diana a su vez;

315 - Alcance una zona triple quince a veinte y el centro de la diana a su vez.

Cada jugador solo puede lanzar un dardo a cada zona numérica y pasar automáticamente a la zona siguiente.

Anotará puntos cuando alcance, y si falla no anotará puntos.

Después de terminar alcanzando el centro de la diana, el jugador con el puntaje más alto es el ganador.

**G23 Golf** (10; 20; 30; 40; 50; 60; 70; 80; 90)

La opción (10; 20; 30; 40; 50; 60; 70; 80; 90) significa puntos para el jugador.

El jugador debe dar en la zona numérica de uno a dieciocho por orden. Alcanza uno en la primera ronda,

luego dos en la segunda ronda, etc. Si alcanza el segmento, el dispositivo emitirá la voz „Yes” (Sí) o „No”.

El jugador debe intentar obtener el punto más bajo. Si falla tres veces por orden, eso significa „mal lanzamiento”

y cuenta como cinco puntos. Acertar la zona con triple puntuación cuenta como un punto; un doble alcance cuenta como dos puntos; acertar una zona sencilla cuenta como tres puntos. Un jugador puede usar cualquiera de los tres dardos para completar el turno, pero solo puede usar el último dardo para ganar un punto. Si el último dardo por orden falla la diana, el turno también se contará como cinco puntos.

Un jugador que alcance o supere los puntos asignados será expulsado del juego. Cuando solo queda un jugador, éste gana; o después de los 18 turnos, el jugador con el puntaje más bajo es el ganador.

**G24 Bingo** (132; 141; 168; 189)

El dispositivo mostrará automáticamente la zona de objetivo. El primer jugador que alcance todas las zonas designadas tres veces gana. Si se alcanza el segmento, el dispositivo emite „Yes” (Sí) o „No”.

132 - Acierte la zona en orden 15, 4, 8, 14, 3;

141 - Acierte la zona en orden 17, 13, 9, 7, 1;

168 - Acierte la zona en orden 20, 16, 12, 6, 2;

189 - Acierte la zona en orden 19, 10, 18, 5, 11.

El jugador debe conseguir tres veces la zona numérica para pasar a la siguiente zona numérica. Dar en una sola zona cuenta una vez; la zona con doble puntuación se

cuenta dos veces; la zona con triple puntuación se cuenta tres veces.

**G25 Big Little—Simple** (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21)

Opción (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21) significa el valor inicial de la vida del jugador.

Al principio, el dispositivo mostrará aleatoriamente el número objetivo para el primer jugador.

Si un jugador alcanza la diana con el primer o segundo dardo, puede definir el nuevo objetivo para el siguiente jugador que lanza el siguiente dardo; si el jugador alcanza el objetivo solo con el tercer dardo o no establece correctamente un nuevo objetivo para el siguiente jugador, el dispositivo mostrará aleatoriamente el nuevo objetivo para el siguiente jugador; si un jugador no alcanza con ninguno de los tres dardos, pierde una „vida” y, mientras tanto, el siguiente jugador tendrá que lanzar al mismo objetivo. Si se alcanza el objetivo, el dispositivo emitirá la voz „Yes” (Sí) o „No”.

Es posible alcanzar un objetivo simple, doble o triple.

Cuando el valor de vida original del jugador llega a cero, el jugador será eliminado del juego. Finalmente, cuando solo queda un jugador, el juego termina y el jugador gana.

**G26 Big Little—Hard** (H03; H05; H07; H09; H11; H13; H15; H17; H19; H21)

La opción (\*3; \*5; \*7; \*9; \*11; \*13; \*15; \*17; \*19; \*21) indica el valor inicial de la vida del jugador.

Al principio, el dispositivo mostrará aleatoriamente el número objetivo para el primer jugador.

Si un jugador alcanza el objetivo con el primer o segundo dardo, puede definir un nuevo objetivo para el siguiente jugador que lanza el siguiente dardo; si el jugador alcanza el objetivo solo con el tercer dardo o no define

correctamente un nuevo objetivo para el siguiente jugador, el dispositivo mostrará aleatoriamente el nuevo objetivo para el siguiente jugador; si un jugador pierde el objetivo con los tres dardos, pierde una „vida” y, mientras tanto, el siguiente jugador tendrá que alcanzar el mismo objetivo. Si se alcanza el objetivo, el dispositivo emitirá la voz „Yes” (Sí) o „No”.

Solo se permite dar en la misma zona para el propósito designado. Por ejemplo, cuando el objetivo es „doble 15”, el alcance „solo 15” o „triple 15” es incorrecto, solo se cuenta „doble 15”.

Cuando el valor de vida original del jugador llega a cero, el jugador será eliminado del juego. Finalmente, cuando solo queda un jugador, el juego termina y el jugador gana.

**G27 Gotcha** (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901)

(101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901) son valores de puntos específicos que los jugadores deben alcanzar.

Cada jugador comienza desde 0 puntos. El resultado se contabilizará cuando se acierte la zona. El primer jugador en alcanzar ciertos puntos gana. Si un jugador excede ciertos puntos, se cae de la ronda y el puntaje del jugador regresa al estado antes de ser lanzado en esa ronda.

Los jugadores pueden „bombardear” a otros jugadores, lo que reduce sus puntajes a cero. Esto sucede cuando el jugador que lanza el dardo consigue una puntuación igual al resultado del otro jugador por cada dardo lanzado.

**Ejemplo:**

La puntuación del jugador número 1 es de 20.

La puntuación del jugador número 2 es de 50.

La puntuación del jugador número 3 es de 30.

El jugador número 4 lanza. El primer lanzamiento de dardo alcanza el 20: el jugador 1 es „bombardeado” y llega a cero. El segundo lanzamiento de dardo alcanza el 10 (el resultado ahora es 30) - El jugador 3 es „bombardeado” y llega a cero. El tercer dardo lanzado

alcanza 20 (el puntaje total ahora es de 50): el jugador 2 es „bombardeado” y llega a cero.

## DECLARACIÓN DE CONFORMIDAD

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



## PROTECCIÓN DEL MEDIO AMBIENTE

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



## NL Elektronisch dartbord

### ALGEMENE DARTS SPELREGELS

- Hang het dartbord op zoals aangegeven in dit diagram (fig. 1).
- Om te bepalen wie het eerst werpt, werpt elke speler één pijl. De speler wiens pijl het dichtst bij Bull's Eye terecht komt, begint het spel. Elke speler werpt drie darts per beurt.
- Alleen pijlen die op het dartbord blijven na de beurt van een speler worden gescoord.

### SCORE REGELS (FIG. 2)

### BESCHRIJVING VAN DE KNOPPEN (FIG. 3)

#### WAARSCHUWING

Het elektronische dartbord is GEEN speelgoed. Installatie en inspectie van het apparaat moet worden uitgevoerd door een volwassene.

Kinderen moeten tijdens het spel door volwassenen worden verzorgd.

Gebruik darts met zachte tips, aanbevolen gewicht van 8 tot 12 gram. Gebruik nooit darts met metalen tips. Het dartbord kan alleen worden gebruikt met de meegeleverde adapter. Het gebruik van een verkeerd type adapter zal het elektrische circuit van het bord beschadigen.

Schakel het bord uit en trek de stekker uit het stopcontact wanneer het niet in gebruik is.

Stel het dartbord niet bloot aan vloeistoffen of overmatig vocht.

Het reinigen van het bord kan alleen worden gedaan met een vochtige doek en / of een mild schoonmaakmiddel. Koppel het bord los van de voeding voordat u het reinigt.

#### SLAAP / WAKKERFUNCTIE

Het dartbord heeft een automatische slaapmodus. Sluit gewoon de AC-adapter aan en zet het apparaat aan.

Als het bord langer dan 10 minuten niet wordt gebruikt, worden de displays automatisch uitgeschakeld en gaat het bord in de slaapstand. Als u op een willekeurige knop drukt, wordt het spel hervat.

#### SPECIALE FUNCTIES

**GAME-knop** - Druk op de knop om door het gamemenu op het scherm te bladeren en een game te selecteren. Druk op de knop om het huidige spel te beëindigen en terug te keren naar de oorspronkelijke staat van het spel.

**OPTION-knop** - Druk op de knop om verschillende spelvarianten te selecteren.

**PLAYER / SCORE-knop** - Gebruik bij het starten deze knop om het aantal spelers in te stellen; gebruik tijdens het spel deze knop om de score voor elke speler te controleren.

**DUBBELE-knop** - Alleen voor het spel „G01” (zie SPELINSTRUCTIES)

**HANDICAP-knop** - Gebruik deze knop om het individuele moeilijkheidsniveau voor elke speler in te stellen.

**SOUND-knop** - Met deze knop kunt u het luidsprekervolume aanpassen (8 niveaus)

**MISS-knop** - Druk op deze knop om het aantal resterende darts te verminderen wanneer de darts het veld niet raken.

**ELIMINATE / TEAM-knop** - Druk bij het starten van een game op deze knop om een teamgame te starten; druk tijdens het spel op deze knop om de huidige dartscore te wissen of te hervatten.

**START / NEXT-knop** - Druk op de knop om het spel te starten en naar de volgende speler te gaan.

**CYBERMATCH-knop** - Druk op deze knop om tegen het apparaat te spelen. Er zijn vijf spelniveaus: C1 - professioneel, C2 - expert, C3 - hoger, C4 - gemiddeld, C5 - basis.

### SPELINSTELLINGEN

Zet het dartbord aan.

Druk tijdens het spelen van het geluidseffect op een willekeurige knop om naar het „G01” -spel te gaan of wacht tot de zelftest eindigt - „G01” wordt automatisch gestart.

Druk op de **GAME-knop** om een game te selecteren om hem weer te geven.

Druk op de **OPTION-knop** om verschillende spelvarianten te selecteren.

Druk op de **SPELER-knop** om het aantal spelers in te stellen.

Druk op de **HANDICAP-knop** om het individuele moeilijkheidsniveau voor elke speler in te stellen.

Elke druk op de knop verandert de moeilijkheidsgraad met één niveau.

Druk op de **START-knop** om het spel te starten nadat de spelconfiguratie is voltooid.

#### Voorbeeld:

Druk op de **GAME-knop** en vervolgens op de **OPTION-knop** om game 501 te selecteren.

Selecteer speler nummer één en druk tweemaal op **HANDICAP**, om het startpunt in te stellen op „701” voor de eerste speler als een betere speler.

Kies de tweede speler. Het resultaat van de tweede speler toont „501” als startpunt.

Selecteer een derde speler, een beginner, en druk herhaaldelijk op **HANDICAP**, om het startpunt in te stellen op „301”.

Nadat je de setup voor alle spelers hebt voltooid, druk je op **START** om het spel te starten.

### SPELINSTRUCTIES

**G01 Count Down** (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901)

Het spel bestaat uit het aftrekken van de volgende resultaten van het aanvankelijke aantal punten. De speler die als eerste exact nul bereikt, wint.

Opties:

Om het spel moeilijker te maken, kun je op de DUBBELE knop drukken om extra beperkingen in te stellen aan het begin en het einde van het spel.

Double In (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901) - om te beginnen moet de speler een dubbel veld raken.

Double Out (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901) - om te winnen moet de speler het dubbele veld raken, elke treffer reduceert de score tot nul. Het behalen van „1” of het overschrijden van nul kan worden beschouwd als KRACH, en de score keert terug naar het vorige resultaat.

Double In / Out (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901) - de speler moet het dubbele veld raken om het spel te starten en te beëindigen.

### **G02 Simple Cricket** (000; 020; 025)

punten worden berekend wanneer de volgende velden 15, 16, 17, 18, 19, 20 en het midden van het bord worden geraakt.

De speler die als eerste alle bovenstaande vakken driemaal raakt, is de winnaar.

000 - De speler kan elk veld 15, 16, 17, 18, 19, 20 en het midden van het bord (bull's eye) raken.

Er is geen vaste volgorde voor individuele velden;

020 - De speler moet eerst driemaal 20 raken, daarna 19, 18, 17, 16, 15 en vervolgens het midden van het bord (bull's eye) raken;

025 - De speler moet eerst driemaal het midden van het bord (bull's eye) raken, daarna om de beurt 15,16,17,18,19 en 20 raken.

Elk veld heeft drie LED-indicatoren. Eenmaal geraakt, licht één indicator op.

Na het aansteken van alle indicatoren, is het spel afgelopen. De speler die als eerste alle indicatoren oplicht, wint.

### **G03 Scram Cricket** (A00 - alleen voor 2 spelers)

Punten worden alleen toegekend als 15, 16, 17, 18, 19, 20 en het midden van het dartbord (bull's eye) worden geraakt. Het spel bestaat uit twee rondes.

In de eerste ronde probeert de speler eerst alle bovenstaande velden te „sluiten” (driemaal raken in elk veld - 15 tot 20 en het midden van het bord (bull's eye)). Als speler nummer één drie keer een veld raakt, betekent dit dat het veld „wordt gesloten”. Speler nummer twee ontvangt geen punten na het raken van dit veld.

Speler nummer twee probeert zoveel mogelijk punten te scoren door het scoren van velden die speler nummer één nog niet heeft gesloten. Als speler nummer één alle scorevelden sluit, eindigt de eerste ronde.

In de tweede ronde wisselen beide spelers van rol. Nu probeert speler nummer twee alle scorevelden te sluiten en speler nummer één scoort punten. Het spel eindigt wanneer speler nummer twee alle velden sluit. De speler met het hoogste aantal punten wint.

### **G04 Score Cricket** (E00; E20; E25)

Punten worden alleen toegekend als 15, 16, 17, 18, 19, 20 en het midden van het bord (bull's eye) worden geraakt.

E00 - De speler kan elk veld 15, 16, 17, 18, 19, 20 en het midden van het bord (bull's eye) raken. Er is geen specifieke volgorde voor individuele velden;

E20 - De speler moet eerst driemaal 20 raken, daarna 19, 18, 17, 16, 15 en daarna het midden van het dartbord (bull's eye);

E25 - De speler moet eerst driemaal het midden van het bord (bull's eye) raken, daarna om de beurt 15, 16, 17, 18, 19 en 20.

Elk segment heeft drie LED-indicatoren. Na één treffer licht één indicator op. Elk scoreveld is „open” als het driemaal wordt geraakt. Maar het veld wordt „gesloten” en

je kunt het niet krijgen als alle spelers het drie keer raken. Elke speler moet driemaal het scoreveld raken, zodat het in de „open” staat kan gaan en gescoord kan worden.

Voordat tegenstanders drie treffers afmaken om een scoreveld te openen, kan de speler doorgaan met het raken van het „open” scoreveld voor hogere scores.

Nadat alle spelers drie treffers in hetzelfde scoreveld hebben gemaakt, wordt dat veld „gesloten” en kan het niet opnieuw worden geteld.

Wanneer alle spelers alle scorevelden „sluiten”, is de winnaar de speler met de hoogste score.

**G05 Cut Throat Cricket** (C00; C20; C25)

Punten worden alleen toegekend als 15, 16, 17, 18, 19, 20 en het midden van het dartbord (bull's eye) worden geraakt.

C00 - De speler kan elk veld 15, 16, 17, 18, 19, 20 en het midden van het dartbord (bull's eye) raken. Er is geen specifieke volgorde voor individuele velden;

C20 - De speler moet eerst driemaal het midden van het dartbord (bull's eye) raken, daarna 15, 16, 17, 18, 19 en 20 in volgorde;

C25 - De speler moet eerst driemaal het midden van het dartbord (bull's eye) raken, daarna om beurt 15, 16, 17, 18, 19 en 20.

Elk segment heeft drie LED-indicatoren. Na één slag licht één indicator op.

Elk scoreveld is „open” als het driemaal wordt geraakt. Maar het veld wordt „gesloten” en je kunt het niet krijgen als alle spelers het drie keer raken.

De door de speler gescoorde punten worden aan alle tegenstanders toegevoegd.

Elke speler moet driemaal het scoreveld raken, zodat het in de „open” staat kan gaan en gescoord kan worden.

Voordat tegenstanders drie treffers maken om een scoreveld te openen, kan de speler doorgaan met het raken van het „open” scoreveld om hoger te komen als zijn tegenstanders.

Nadat alle spelers drie treffers in hetzelfde scoreveld hebben gemaakt, wordt dat veld „gesloten” en kan het niet opnieuw worden geteld.

Wanneer alle spelers alle scorevelden „sluiten”, is de winnaar de speler met de hoogste score.

**G06 Double Score Cricket** (D00; D20; D25)

Punten worden alleen toegekend als 15, 16, 17, 18, 19, 20 en het midden van het dartbord (bull's eye) worden geraakt.

D00 - De speler kan elk veld 15, 16, 17, 18, 19, 20 en het midden van het dartbord (bull's eye) raken. Er is geen specifieke volgorde voor individuele velden;

D20 - De speler moet eerst driemaal 20 raken, daarna 19, 18, 17, 16, 15 en vervolgens het midden van het dartbord (bull's eye);

D25 - De speler moet eerst driemaal het midden van het dartbord (bull's eye) raken, daarna 15, 16, 17, 18, 19 en 20 op volgorde.

Het spel is hetzelfde als in „Score Cricket”, behalve dat de speler eerst elk dubbel gescoord veld moet raken om het spel voort te zetten.

**G07 Shove-A-Penny Cricket** (P00; P20; P25 - minimaal 2 spelers)

Punten worden alleen toegekend als 15, 16, 17, 18, 19, 20 en het midden van het dartbord (bull's eye) worden geraakt.

P00 - De speler kan elk veld 15, 16, 17, 18, 19, 20 en het midden van het dartbord (bull's eye) raken. Er is geen specifieke volgorde voor individuele velden;

P20 - De speler moet eerst driemaal 20 raken, daarna 19, 18, 17, 16, 15 en vervolgens het midden van het dartbord (bull's eye);

P25 - De speler moet eerst driemaal het midden van

het dartbord (bull's eye) raken, daarna 15, 16, 17, 19, 18 en 20 beurteilungen. Het spel is vergelijkbaar met „Simple Cricket”. Uitzonderingen zijn als volgt: Als een speler meer dan driemaal het scoreveld raakt, wordt het overschot bij de volgende speler opgeteld. Maar nadat de speler driemaal het scoreveld heeft geraakt en het vak heeft „gesloten”, wordt het overschot niet toegevoegd aan de volgende speler als die speler dat veld opnieuw raakt. Bijvoorbeeld: speler nummer 1 raakt tweemaal veld 16 en drie indicatoren voor veld 16 gaan twee keer aan.

Dan slaat de speler drie in het veld 16 en het overschot wordt tweemaal toegevoegd aan speler nummer twee. Nu kan speler nummer twee het veld 16 „sluiten” door het slechts één keer te raken. Maar als speler nummer één driemaal het veld 16 raakt, zullen drie indicatoren voor dat veld oplichten en zal het veld worden gesloten. Als speler nummer één nu twee voor dit veld raakt, wordt het overschot tweemaal niet toegevoegd aan speler nummer twee.

De speler die alle drie keer slaat, wint.

**G08 Round Clock** (5; 10; 15; 20)

De optie (5; 10; 15; 20) betekent dat punten worden berekend na het raken van elk scoreveld.

5 Hit velden gescoord van 1 tot 5;

10 Hit velden gescoord van 1 tot 10;

15 Hit velden gescoord van 1 tot 15;

20 Hit velden gescoord van 1 tot 20.

De speler moet een scoreveld raken op basis van de indicatie van het apparaat. Als een veld wordt geraakt, verschijnt het volgende veld en laat het apparaat een „Yes”-geluid horen; of: „No”.

De speler die als eerste alle gescoorde velden raakt, wint.

**G09 Round Clock-Double** (205; 210; 215; 220)

De optie (205; 210; 215; 220) betekent dat alleen de treffer van het dubbel scorende veld wordt geteld.

205 – Hit velden gescoord van 1 tot 5;

210 – Hit velden gescoord van 1 tot 10;

215 – Hit velden gescoord van 1 tot 15;

220 – Hit velden gescoord van 1 tot 20.

De speler moet darts in het scoreveld gooien op basis van de indicatie van het apparaat. Als een veld wordt geraakt, verschijnt het volgende veld en laat het apparaat een „Yes”-geluid horen; of: „No”.

De speler die als eerste alle dubbel gescoorde velden raakt, is de winnaar.

**G10 Round Clock-Triple** (305; 310; 315; 320)

De optie (305; 310; 315; 320) betekent dat alleen de treffer van een triple scorende veld wordt geteld.

305 – Hit velden gescoord van 1 tot 5;

310 – Hit velden gescoord van 1 tot 10;

315 – Hit velden gescoord van 1 tot 15;

320 – Hit velden gescoord van 1 tot 20.

De speler moet darts in het scoreveld gooien op basis van de indicatie van het apparaat. Als een veld wordt geraakt, verschijnt het volgende veld en laat het apparaat een „Yes”-geluid horen; of: „No”.

De speler die als eerste alle triple scorende velden raakt, is de winnaar.

**G11 Legs Over** (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21)

Optie (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21) betekent de beginwaarde van het leven van de speler.

Elke speler moet proberen een score te behalen die hoger of gelijk is aan de som van drie worpen in een wachtrij voor de vorige speler (aan het begin zal het apparaat de waarde van het resultaat voor de eerste speler aangeven). Als een speler drie punten minder scoort in drie worpen dan de vorige speler, wordt hem een „leven” ontnomen.

Als de speler op zijn beurt geen darts gooit, maar onmiddellijk op de START-knop drukt, verliest de speler ook een „leven”.

Als de levenswaarde van de speler nul is, wordt de speler geëlimineerd.

Als er nog maar één speler over is, eindigt het spel en wint de speler.

Er moeten meer dan 2 spelers in dit spel zijn.

**G12 Legs Under** (U03; U05; U07; U09; U11; U13; U15; U17; U19; U21)

Optie (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21) betekent de beginwaarde van het leven van de speler.

Elke speler moet proberen een aantal punten te scoren dat kleiner is dan of gelijk is aan de som van drie worpen in een wachtrij voor de vorige speler (aan het begin zal het apparaat de waarde van het resultaat voor de eerste speler aangeven). Als een speler meer punten scoort in drie worpen dan de waarde voor de vorige speler, wordt hem één „leven” ontnomen.

Als de speler op zijn beurt geen darts gooit, maar onmiddellijk op de START-knop drukt, verliest de speler één „leven”; als u op de ELIMINATE / TEAM-knop drukt, wist het apparaat het huidige rolresultaat en voegt het 60 punten toe aan het totaal; als u op de MISS-knop drukt, voegt het apparaat ook 60 punten toe.

Als de levenswaarde van de speler nul is, wordt de speler geëlimineerd.

Als er nog maar één speler over is, eindigt het spel en wint de speler.

Er moeten meer dan twee spelers in het spel zijn.

**G13 Count Up** (100; 200; 300; 400; 500; 600; 700; 800; 900)

De score van elke speler wordt voor elke treffer vanaf nul opgeteld. De eerste speler die het aangegeven resultaat bereikt of overschrijdt, is de winnaar.

**G14 High Score** (H03; H05; H07; H09; H11; H13; H15; H17; H19; H21)

Alle velden worden gescoord.

De optie (\*3; \*5; \*7; \*9; \*11; \*13; \*15; \*17; \*19; \*21) betekent de aangewezen beurten van de speler. Een beurt bestaat uit drie worpen.

Na het voltooiën van de aangegeven beurten wint de speler met de hoogste score.

**G15 Shoot out** (-03; -05; -07; -09; -11; -13; -15; -17; -19; -21)

De optie (\*3; \*5; \*7; \*9; \*11; \*13; \*15; \*17; \*19; \*21) betekent de beginwaarde van het leven van de speler.

Het apparaat geeft willekeurig het nummerveld aan dat moet worden gegoten. De speler moet binnen 10 seconden het getallenveld raken, anders verliest hij de beurt. Na het raken van het veld, zal het apparaat de stem „Yes” of „No” laten horen.

Na het raken van een enkel, dubbel of drievoudig doelveld, trekt het apparaat één punt van het geheel af. De speler die als eerste naar beneden gaat met de aanvankelijk vastgehouden punten naar nul, is de winnaar.

**G16 Killer** (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21)

Optie (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21) betekent de beginwaarde van het leven van de speler.

Na het betreden van het spel zal het apparaat „SEL” weergeven om spelers te laten zien hoe ze het aantal punten voor zichzelf kunnen kiezen. Wanneer de eerste speler het aantal punten kiest, drukt u op de „NEXT”-knop zodat de volgende speler kan kiezen. Alle spelers moeten een verschillend aantal punten hebben. Wanneer alle spelers klaar zijn met het kiezen van hun eigen puntenniveau, begint het spel.

Ten eerste moet de speler zijn eigen nummer raken om de

„killer” -kwalificatie te behalen.

Door een „killer” te worden, probeert de speler het nummer vans tegenstanders te raken, en dan verliest de tegenstander één „leven”.

Als de „killer” zijn eigen nummer raakt, verliest de „killer” de status van „killer” en verliest hij ook één „leven”. De speler moet opnieuw zijn nummer raken om de kwalificatie van de „killer” te herwinnen.

De „killer” moet proberen het „leven” van tegenstanders te nemen en zo snel mogelijk hun punten te halen.

Na het raken van het doelnummer laat het apparaat de stem „Yes” horen; of „No”.

Als er nog maar één speler over is, eindigt het spel en wordt de speler de winnaar.

Er moeten meer dan twee spelers in het spel zijn.

**G17 Killer - Double** (203; 205; 207; 209; 211; 213; 215; 217; 219; 221)

De optie (\*3; \*5; \*7; \*9; \*11; \*13; \*15; \*17; \*19; \*21) geeft de beginwaarde van het leven van de speler aan.

Na het betreden van het spel zal het apparaat „SEL” weergeven om spelers te laten zien hoe ze het aantal punten voor zichzelf kunnen kiezen. Wanneer de eerste speler zijn nummer kiest, drukt u op de „NEXT” -knop zodat de volgende speler zijn nummer kan kiezen. Alle spelers moeten een ander nummer hebben. Wanneer alle spelers klaar zijn met het kiezen van hun eigen nummer, begint het spel.

Ten eerste moet de speler tweemaal zijn nummer raken om de „killer” -kwalificatie te behalen.

Door een „killer” te worden, probeert de speler het nummer van tegenstanders te raken, en dan verliest de tegenstander één „leven”.

Als de „killer” zijn eigen nummer raakt, verliest hij de kwalificatie „killer” en verliest hij ook één „leven”. De speler moet zijn nummer opnieuw tweemaal raken om zich te kwalificeren als de „killer”.

De „killer” moet proberen het „leven” van tegenstanders te nemen en zo snel mogelijk hun punten te halen.

Na het raken van het doelnummer laat het apparaat de stem „Yes” horen; of „No”.

Als er nog maar één speler over is, eindigt het spel en wordt die speler de winnaar.

Er moeten meer dan twee spelers in het spel zijn.

**G18 Killer-Triple** (303; 305; 307; 309; 311; 313; 315; 317; 319; 321)

De optie (\*3; \*5; \*7; \*9; \*11; \*13; \*15; \*17; \*19; \*21) geeft de beginwaarde van het leven van de speler aan.

Na het betreden van het spel zal het apparaat „SEL” weergeven om spelers te laten zien hoe ze het aantal punten voor zichzelf kunnen kiezen. Wanneer de eerste speler zijn nummer kiest, drukt u op de „NEXT” -knop zodat de volgende speler zijn nummer kan kiezen. Alle spelers moeten een ander nummer hebben. Wanneer alle spelers klaar zijn met het kiezen van hun eigen nummer, begint het spel.

Ten eerste moet de speler zijn nummer drie keer raken om zich te kwalificeren als de „killer”.

Door een „killer” te worden, probeert de speler het nummer van tegenstanders te raken, en dan verliest de tegenstander één „leven”.

Als de „killer” zijn eigen nummer raakt, verliest hij de kwalificatie „killer” en verliest hij ook één „leven”. De speler moet nog drie keer zijn nummer raken om zich te kwalificeren als de „killer”.

De „killer” moet proberen het „leven” van tegenstanders te nemen en zo snel mogelijk hun punten te halen.

Na het raken van het doelnummer laat het apparaat de

stem „Yes” horen; of „No”.

Als er nog maar één speler over is, eindigt het spel en wordt die speler de winnaar.

Er moeten meer dan twee spelers in het spel zijn.

**G19 All Five** (51; 61; 71; 81; 91)

Eén beurt betekent drie worpen. Bij elke beurt moet elke speler een som krijgen die door vijf gedeeld kan worden.

Elke „vijf” telt als één punt. Bijvoorbeeld: een speler krijgt drie, zeven en tien in drie worpen. Omdat de som van twintig deelbaar is door vijf vieren, scoort de speler vier punten ( $4 \times 5 = 20$ ). Bovendien, als de som van drie worpen niet deelbaar is door vijf of geen darts in de turn in het juiste veld worden geplaatst (het dartbord missen of de „band” raken (de buitenste ring), worden er geen punten toegekend. Optie (51; 61; 71; 81; 91) betekent punten toegekend aan de speler. De speler die als eerste de toegevoegde punten bereikt of overschrijdt, is de winnaar.

**G20 Shanghai** (1; 5; 10; 15)

101 - Raak elk veld van één tot twintig en het midden van het bord op zijn beurt;

105 - Raak elk veld van vijf tot twintig en het midden van het bord op zijn beurt;

110 - Raak elk veld van tien tot twintig en het midden van het bord op zijn beurt;

115 - Raak om de beurt een veld van vijftien tot twintig en het midden van het bord op zijn beurt.

Elke speler kan slechts één pijl in elk nummerveld gooien en automatisch naar het volgende veld gaan. Hij scoort punten als hij raakt, en als hij mist, scoort hij geen punten. Na het raken van het midden van het dartbord, is de speler met de hoogste score de winnaar.

**G21 Shanghai** (201; 205; 210; 215)

201 - Raak een dubbel veld van één tot twintig en het midden van het bord op zijn beurt;

205 - Raak een dubbel veld van vijf tot twintig en het midden van het bord op zijn beurt;

210 - Raak een dubbel veld van tien tot twintig en het midden van het bord op zijn beurt;

215 - Raak een dubbel veld van vijftien tot twintig en het midden van het bord op zijn beurt.

Elke speler kan slechts één pijl naar elk nummerveld gooien en automatisch naar het volgende veld gaan. Hij scoort punten als hij raakt, en als hij mist, scoort hij geen punten.

Na het raken van het midden van het dartbord, is de speler met de hoogste score de winnaar.

**G22 Shanghai** (301; 305; 310; 315)

301 - Raak een drievoudig veld van één tot twintig en het midden van het bord op zijn beurt;

305 - Raak een drievoudig veld van vijf tot twintig en het midden van het bord op zijn beurt;

310 - Raak een drievoudig veld van tien tot twintig en het midden van het bord op zijn beurt;

315 - Raak een drievoudig veld van vijftien tot twintig en het midden van het bord op zijn beurt.

Elke speler kan slechts één pijl naar elk nummerveld gooien en automatisch naar het volgende veld gaan. Hij scoort punten als hij raakt, en als hij mist, scoort hij geen punten.

Na het raken van het midden van het dartbord, is de speler met de hoogste score de winnaar.

**G23 Golf** (10; 20; 30; 40; 50; 60; 70; 80; 90)

De optie (10; 20; 30; 40; 50; 60; 70; 80; 90) betekent aangewezen punten voor de speler.

De speler moet het nummerveld één tot achttien op een rij raken. Raak er een in de eerste ronde, dan twee in de tweede ronde, enz. Als het segment is geraakt, laat het

apparaat de stem „Yes” horen; of „No”.

De speler moet proberen het laagste punt te halen. Als hij driemaal om een beurt mist, betekent dit „slechte worp” en telt als vijf punten. Het raken van het drievoudige veld telt als één punt; van het dubbele veld telt als twee punten; het raken in een enkel veld telt als drie punten. Een speler kan elk van de drie darts gebruiken om een beurt te voltooien, maar kan alleen het laatste dart gebruiken om een punt te voltooien. Als de laatste pijl per beurt het doel mist, telt de wachtrij ook als vijf punten.

Een speler die de toegewezen punten bereikt of overschrijdt, wordt uit het spel geworpen. Als er maar één speler blijft, wint hij; of na alle 18 beurten is de speler met de laagste score de winnaar.

#### **G24 Bingo** (132; 141; 168; 189)

Het apparaat geeft automatisch het bestemmingsveld weer. De eerste speler die driemaal alle aangewezen doelen raakt, wint. Als het segment is geraakt, laat het apparaat de stem „Yes” horen; of „No”.

132 - Raak het veld in volgorde 15, 4, 8, 14, 3;

141 - Raak het veld in volgorde 17, 13, 9, 7, 1;

168 - Raak het veld in volgorde 20, 16, 12, 6, 2;

189 - Raak het veld in volgorde 19, 10, 18, 5, 11.

De speler moet het nummer driemaal raken om naar het volgende nummerveld te gaan. Eén veld raken telt één keer; het dubbele veld wordt tweemaal geteld; triple wordt driemaal geteld.

#### **G25 Big Little—Simple** (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21)

Optie (3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21) betekent de beginwaarde van het leven van de speler.

In eerste instantie zal het apparaat willekeurig het doelnummer voor de eerste speler weergeven.

Als een speler het doel raakt met de eerste of tweede dartpijl, kan hij een nieuw doel stellen voor de volgende speler met de volgende pijl; als de speler het doel alleen met de derde pijl raakt of niet correct een nieuw doel voor de volgende speler instelt, zal het apparaat willekeurig het nieuwe doel voor de volgende speler tonen; als een speler een van de drie pijlen mist, verliest de speler één „leven” en ondertussen moet de volgende speler naar hetzelfde doel gooien. Als het doel wordt geraakt, laat het apparaat de stem „Yes” horen; of „No”.

Een enkel, dubbel of drievoudig doel raken is mogelijk.

Wanneer de oorspronkelijke levenswaarde van de speler nul bereikt, wordt de speler uit het spel verwijderd. Als er tenslotte nog maar één speler over is, eindigt het spel en wint de speler.

#### **G26 Big Little—Hard** (H03; H05; H07; H09; H11; H13; H15; H17; H19; H21)

De optie (\*3; \*5; \*7; \*9; \*11; \*13; \*15; \*17; \*19; \*21) geeft de beginwaarde van het leven van de speler aan.

In eerste instantie zal het apparaat willekeurig het bestemmingsnummer voor de eerste speler weergeven.

Als een speler het doel raakt met de eerste of tweede dartpijl, kan hij een nieuw doel stellen voor de volgende speler met de volgende pijl; als de speler het doel alleen met de derde pijl raakt of niet correct een nieuw doel voor de volgende speler instelt, zal het apparaat willekeurig het nieuwe doel voor de volgende speler tonen; als een speler het doel mist met alle drie darts, verliest de speler één „leven” en ondertussen zal de volgende speler hetzelfde doel moeten raken. Als het doel wordt geraakt, laat het apparaat de stem „Yes” horen; of „No”.

Het is alleen toegestaan om hetzelfde veld te raken voor het aangegeven doel. Als het doel bijvoorbeeld „dubbel 15” is, is de hit „enkel 15” of „drievoudig 15” onjuist, wordt alleen „dubbel 15” geteld.

Wanneer de oorspronkelijke levenswaarde van de speler nul bereikt, wordt de speler uit het spel verwijderd. Als er tenslotte nog maar één speler over is, eindigt het spel en wint de speler.

#### **G27 Gotcha** (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901) (101; 201; 301; 401; 501; 601; 701; 801; 901) zijn specifieke puntwaarden die spelers moeten behalen.

Elke speler begint op 0 punten. Het resultaat wordt toegevoegd wanneer het veld wordt geraakt. De eerste speler die bepaalde punten bereikt, wint. Als een speler bepaalde punten overschrijdt, valt hij / zij uit de ronde en keert de score van de speler terug naar de staat voordat hij in die ronde wordt gegooid.

Spelers kunnen andere spelsoorten „bombarderen”, waardoor hun score tot nul wordt teruggebracht. Dit gebeurt wanneer de werpende speler een score heeft die gelijk is aan het resultaat van de andere speler bij elke geworpen pijl.

#### **Bijvoorbeeld:**

Het resultaat van speler nummer 1 is 20.

Het resultaat van speler nummer 2 is 50.

Het resultaat van speler nummer 3 is 30.

Speler nummer 4 gooit. De eerste geworpen dartpijl raakt 20 - Speler 1 wordt „gebombardeerd” en bereikt nul. De tweede dartpijl werpt 10 (het resultaat is nu 30) - Speler 3 wordt „gebombardeerd” en bereikt nul. Het derde geworpen pijl raakt 20 (totaalscore is nu 50) - Speler 2 wordt gebombardeerd en bereikt nul.

#### **CONFORMITEITSVERKLARING**

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



#### **BESCHERMING VAN HET MILIEU**

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



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

markARTUR  
ul. Zaděbie 44, 20-231 Lublin, Polska  
contact@meteorsport.com  
www.meteorsport.com