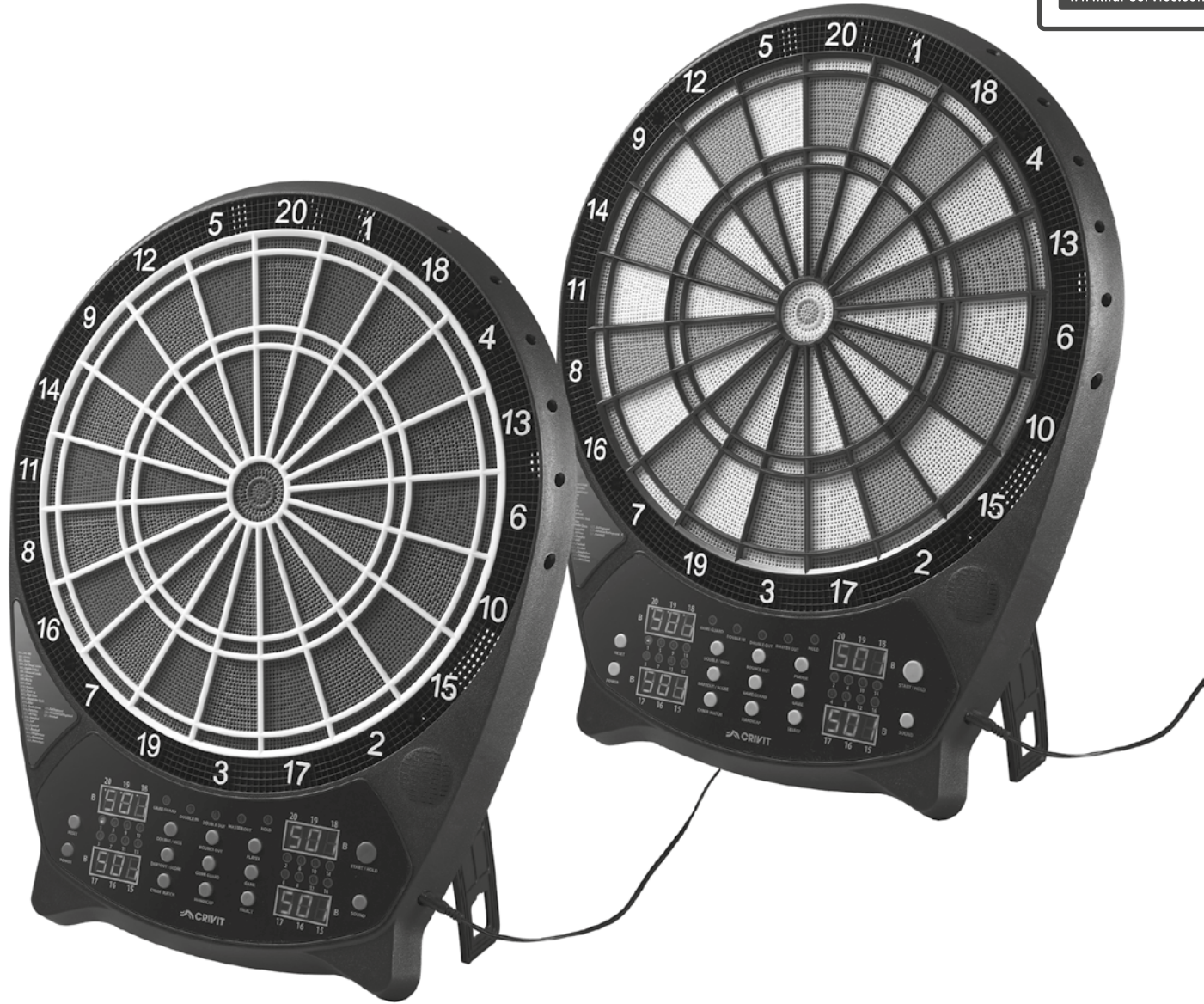


GB
Before reading, fold out the illustration page and get to know all of the functions of your unit.

HU
Elolvasás előtt hajtsa ki az oldalt az ábrákkal és ezt követően ismerkedjen meg a készülék valamennyi funkciójával.

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

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



ELECTRONIC DARTBOARD

GB
ELECTRONIC DARTBOARD
Game and operating instructions

SK
ELEKTRONICKÝ TERČ
Návod na hru a obsluhu

HU
ELEKTRONIKUS DARTS TÁBLA
Játékszabály és kezelési útmutató

DE AT CH
ELEKTRONISCHE DARTSCHEIBE
Spiel- und Bedienungsanleitung



GB	Operating and safety information	Page	06
HU	Kezelési és biztonsági utasítások	15.	Oldal
SK	Pokyny pre obsluhu a bezpečnosť	Stranu	23
DE/AT/CH	Bedienungs- und Sicherheitshinweise	Seite	32

(GB)

Package contents	6
Technical data	6
Intended use	6
Safety information	6
Life-threatening hazard!	6
Risk of injury!	6
Preventing damage to the product!	7
Assembly instructions	7
Assembly of the dartboard	7
Assembly of the darts	7
Attaching the feet	7
Designation and function of each of the parts	7
Operation of the dartboard	7
Turning the product on and off	7
Functional buttons	7
Game settings and sequence	8
Game progression	8
Game options and list of game options	9
Games	10
Troubleshooting	12
Storage, cleaning	13
Disposal	13
Notes on the guarantee and service handling	13

(SK)

Rozsah dodávky	15
Technické údaje	15
Určené použitie	15
Bezpečnostné pokyny	15
Nebezpečenstvo ohrozenia života!	15
Nebezpečenstvo poranenia!	15
Zabránenie vecným škodám!	16
Pokyny pre montáž	16
Montáž šípkového terča	16
Montáž šípok	16
Montáž podperných nôh	16
Názov a funkcia častí	16
Obsluha šípkového terča	16
Zapnutie/vypnutie	16
Funkčné tlačidlá	16
Nastavenie hry a jej priebeh	17
Priebeh hry	17
Výber hier a zoznam možností hry	18
Hry	19
Riešenie problémov	21
Skladovanie, čistenie	22
Pokyny k likvidácii	22
Pokyny k záruke a priebehu servisu	22

(HU)

Csomag tartalma	23
Műszaki adatok	23
Rendeltetésszerű használat	23
Biztonsági utasítások	23
Életveszély!	23
Balesetveszély!	23
Előzze meg az anyagi károkat!	24
Szerelési útmutató	24
A céltábla összeszerelése	24
A darts-ok összeszerelése	24
A tartólábak felszerelése	24
Az alkatrészek megnevezése és funkciója	24
A céltábla kezelése	24
Be-/kikapcsolás	24
Funkciógombok	24
Játék beállítása és menete	25
A játék menete	25
Játék kiválasztása és játékopció lista	26
Játékok	27
Hibakeresés	30
Tárolás, tisztítás	30
Tudnivalók a hulladékkezelésről	30
A garanciával és a szerviz lebonyolításával kapcsolatos útmutató	30

(DE) (AT) (CH)

Lieferumfang	32
Technische Daten	32
Bestimmungsgemäße Verwendung	32
Sicherheitshinweise	32
Lebensgefahr!	32
Verletzungsgefahr!	32
Vermeidung von Sachschäden!	33
Montageanleitung	33
Montage des Dartboards	33
Montage der Darts	33
Montage der Standfüße	33
Bezeichnung und Funktion der Teile	33
Bedienung des Dartboards	33
Ein-/Ausschalten	33
Funktionstasten	34
Spieleinstellung und -ablauf	34
Spielablauf	34
Spielauswahl und Liste der Spieloptionen	35
Spiele	36
Fehlersuche	39
Lagerung, Reinigung	39
Hinweise zur Entsorgung	39
Hinweise zur Garantie und Serviceabwicklung	40

Congratulations!

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



Read the following game and operating instructions carefully.

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

Package contents

1 x electronic dartboard (incl. two feet)
12 x shaft
12 x dart grip
12 x wing
112 x soft-tip (tip)
1 x power adaptor
4 x screw & dowel
1 x throw-off point
1 x drill template
1 x game and operating instructions

Technical data

Electronic dartboard

Model: DL-15038, DL-15039

Dimensions: approx. 42 x 51.7 x 2.6cm
(W x H x L)

Power supply values: 9V $\equiv$ 500mA

Power adaptor

Model: EU: GQ06-090050-ZG

Model: UK: GQ06-090050-AB

Input:

100–240V $\sim$ 50/60Hz 0.3A Max

Output: 9V $\equiv$ 500mA 4.5W

Name or trademark of the manufacturer, commercial register number and address:

Manufacturer: Dong Guan City
GangQi Electronic Co., Ltd.

Trade mark: N/A

Commercial Number:

914419007929512928

Address: Privately Operated

Industrial District,
ShiYong, 532600 Heng Li Town,
Dong Guan, Guangdong, People's
Republic of China

Model number: EU: GQ06-090050-ZG

UK: GQ06-090050-AB

Input voltage: 100–240V

A/C input frequency: 50/60Hz

Output voltage: 9.0V

Output current: 0.5A

Average operational efficiency:
78.57%

Efficiency under light load (10%): / %

No-load power consumption:
0.069W



= protection class II



Symbol for direct voltage



Symbol for alternating voltage



Polarity of the coaxial connector



The plug must not be used if
the pins are bent!



Date of manufacture
(month/year): 07/2025



UK Conformity Assessed
Delta-Sport Handelskontor
GmbH hereby declares that this
product complies with the essential
requirements and the other relevant
provisions.



Delta-Sport Handelskontor
GmbH hereby declares that
this product complies with the
essential requirements and the
other relevant provisions.

Intended use

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

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

The product is for private indoor use only and is not intended for commercial use, or use in outdoor areas. This product is meant to be used exclusively with darts with a soft tip. The use of darts with steel points causes irreparable damage. Remove the protective foil from the dartboard.

Safety information



Life-threatening hazard!

- Never leave children unattended with the packaging materials. There is a risk of suffocation!

Risk of injury!

- This product is not intended for use by persons (including children) with limited physical abilities, motor skills or mental handicaps, nor for persons who lack experience and/or knowledge, unless they are supervised by a safety officer, or have received instruction on the use of the product from a safety officer.
- Children should be supervised to ensure that they don't play with the product.
- Cleaning and maintenance must not be carried out by children without supervision.
- Do not aim at, or throw the darts, at people or animals.
- Take care to position or set up the product in an inaccessible place when in use.
- Do not mount onto doors!
- Metal points cannot be used!
- No modifications may be made to the product!
- Only use the power adaptor for Dartboard DL-15038, DL-15039.
- Use only original adaptor!
- Unplug the power adaptor from the mains power before disconnecting the power adaptor from the dartboard.
- The power adaptor is only suitable for indoor use. Keep away from moisture.

- Do not continue using the power adaptor when the cover or supply cable to the product have been damaged.
- Disconnect the product from the mains when not in use for an extended period.
- The output cable must not be short-circuited.
- The outer connection cable of this transformer cannot be replaced; if the cable is damaged, the transformer should be disposed of.
- Use only original replacement parts in case of malfunctioning parts!

⚠ Preventing damage to the product!

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

Assembly instructions

Assembly of the dartboard (Fig. B and C)

1. Select an appropriate location, with approx. 3m free space.
2. The throw-off point is about 2.37m from the dartboard. Mount the dartboard to the wall in such a way that the mid-point of the bullseye is around 1.73m from the ground.

3. Mark the relevant drill holes with a pencil, using the drill template included. The markings "+" designate the dartboard's mounting bracket. The markings "O" designate openings on the dartboard, to facilitate the long-term, stable wall-mounting.
4. Either mount the dartboard onto the mounting bracket (13) (3 screws) or onto the permanent wall mount (12) (4 screws). The cross in the middle of the drill template marks the height of the bullseye on the dartboard. Afterwards, mount the dartboard with the screws and dowels included.

Assembly of the darts (Fig. D)

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

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

Attaching the feet (Fig. E)

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

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

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

Note: make sure that the floor is suitable for the load and that the support points cannot sink in.

Note: adjust all support points so that they touch the floor and ensure stability.

Designation and function of each of the parts

(Fig. A and C)

- 1 Single: Number of points as shown
- 2 Double: Number of points x 2
- 3 Triple: Number of points x 3
- 4 Bull: Outer ring counts for 25 points; Bullseye counts for 50 points
- 5 Catching border: Border, no points
- 6 Loud-speaker
- 7 Connection point for power adaptor
- 8 4 LED displays
- 9 Functional buttons

- 10 Play list
- 11 Dart holder
- 12 Drill holes
- 13 Mounting bracket (back)

Operation of the dartboard

Note: the equipment warms up during normal operation.

Turning the product on and off

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

Functional buttons (Fig. A)

POWER

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

GAME

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

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

SELECT

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

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

PLAYER

Press the PLAYER button to select the number of players before the game begins.

You have options to play with 1 to 16 players, or to play team games (2-2 to 8-8).

During a game, the first four players' points are displayed when you press the PLAYER button.

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

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

DOUBLE/MISS

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

Press 1 time: Double In,

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

Press 3 times: with Double In, Double Out,

Press 4 times: Master Out,

Press 5 times: Double In/Master Out,

Press 6 times: all selected – no LED.

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

SOUND

Default setting: SOUND setting 4.

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

START/HOLD

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

CYBER MATCH

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

Note: After the playing strength C5, the system automatically jumps to the player selection. You can skip the player selection by pressing the CYBER MATCH button again.

Note: after one throw you can delete the last throw by pressing the CYBER MATCH button and repeat it. Press the button DARTOUT/SCORE to receive an electronic throw suggestion, for games 301, 401, 501 etc. when your score is below 160. The double and triple throws are designated with 2 and 3 lines respectively.

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

BOUNCE OUT

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

RESET

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

Note: pressing the RESET button saves the last volume setting.

GAME GUARD

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

HANDICAP

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

First press the button <PLAYER> and select Player 1. Then press the <HANDICAP> button and set the handicap for Player 1. Then press the button <PLAYER> and select Player 2. Then set the handicap for Player 2. Set as many handicaps as there are players.

Press the button START/HOLD to start a game.

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

Game settings and sequence

Set a game as follows:

1. Use the <GAME> button to select a game of your choice.
2. Press the <PLAYER> button to select the number of players (1-16 players).

Note: when you press the button <CYBERMATCH>, you play against the computer.

3. Use the <HANDICAP> button to set the level of difficulty for each player.
4. Press the button <DOUBLE/MISS> for games 301-901, to select further options.
5. Press the button <START/HOLD> to start the game.

Game progression

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

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

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

Game options and list of game options

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

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

Games

G01 301-901

With this game, points for every dart played per round (3 throws per player) are deducted from the starting point values (e.g. 301 or 501 etc.).

The player who reaches (exactly) 0 first, wins the game. If you throw too many points, your round is not evaluated, and you start with the point from the previous round again.

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

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

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

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

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

OP5: Double-IN/MASTER-OUT – you first need to strike a double segment, and to end the game you need to strike a double or triple segment.

Press the <SELECT> button to change between games 301-901.

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

G02 CRICKET

Here, you play exclusively with the numbers 15 to 20, with the bull and the bulls-eye. The aim is to attain the highest possible points, and to close off the correlating numbers (segments). You throw three darts per round. If you manage to strike one number three times, the number (segment) is opened. Only strikes on the opened segment earn points. If your opponent also strikes the opened segment three times, it is closed again, and you cannot gather more points in this segment. The double and triple segments count the same as 2 and 3 strikes. You may open the segment in any order.

The winner is the player who scores the most points, and closed off the most segments. If you've closed off most of the segments, but have less points, you must attempt to strike the open segments before your opponent closes of the segments. Choose the various options via the <SELECT> button.

NO-SCORE-CRICKET

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

Choose this option via the <SELECT> button.

G03 SCRAM

(for 2 players or 2 teams)

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

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

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

G04 CUT THROAT CRICKET

With this variant of cricket, the aim is to close off segments, and earn as few points as possible. The player with the lowest point value, wins. You only earn points in this game variant, if your opponent strikes segments which have been closed off.

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

G05 ENGLISH CRICKET

(only for 2 players)

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

G06 ADVANCED CRICKET

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

G07 SHOOTER

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

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

OP1: 6 Rounds

OP2: 7 Rounds

OP3: 8 Rounds

OP4: 9 Rounds

OP5: 10 Rounds

OP6: 11 Rounds

OP7: 12 Rounds

G08 BIG SIX

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

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

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

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

OP1: 3 Lives

OP2: 4 Lives

OP3: 5 Lives

OP4: 6 Lives

OP5: 7 Lives

G09 OVERS

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

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

OP1: 3 Lives

OP2: 4 Lives

OP3: 5 Lives

OP4: 6 Lives

OP5: 7 Lives

G10 UNDERS

This game pre-supposes a point score of 180. Every player throws three times. If you throw the least points in the first round, your opponent must score less than you. Otherwise s/he loses a life. If you miss, you are allocated 60 penalty points. Otherwise s/he loses a life. The first player to lose all his/her lives, loses the game.

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

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

G11 COUNT UP

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

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

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

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

G12 HIGH SCORE

Every player may throw three darts per round. The aim of this game is to score the highest total score. If you reach the highest total score at the end of the specified round, you are the winner.

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

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

G13 ROUND THE CLOCK

Every player must hit the bull and/or the bulls-eye in sequence, from segments 1 to 20. You have three throws per round, and you must hit the specified segments.

Once you've hit the specified segment, the next segment is indicated. You win if you hit all the specified segments first.

Choose the various options via the <SELECT> button:

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

ROUND THE CLOCK Double

For this game, choose the option double = d via the <SELECT> button. The same rules apply, as for the game ROUND THE CLOCK, but only double segments count.

Choose the various options via the <SELECT> button:

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

ROUND THE CLOCK Triple

For this game, choose the option triple = t via the <SELECT> button. The same rules apply, as for the game ROUND THE CLOCK, but only triple segments count.

Choose the various options via the <SELECT> button:

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

G14 KILLER

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

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

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

G15 DOUBLE DOWN

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

G16 Forty One

This game is played like Double Down, except that you play another round on top. You need to reach a point score of exactly 41 with three throws.

G17 ALL FIVES

The aim of the game is to reduce the pre-set results of 51, 61, 71, 81 or 91 in every round. In order to get results, the total points for each round must be divisible by 5. If, for example, a player aims for 20 points in a round, the result is 4 ($20 \div 5 = 4$). Every score which is not divisible by 5, does not count. If one of the 3 darts doesn't hit the board, the round is rated as a no-results round. The first player to reach or exceed the selected point score, is the winner.

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

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

G18 SHANGHAI

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

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

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

SUPER SHANGHAI (S)

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

Choose the game options via the <SELECT> button:

OP1: The game begins in segment 1.

OP2: The game begins in segment 5.

OP3: The game begins in segment 10.

OP4: The game begins in segment 15.

G19 GOLF

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

Point evaluation:

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

Double = 2 points

Single = 3 points

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

Each player is allowed 3 throws per segment.

If you are satisfied with a double on your first throw, you may hand over to the next player and receive 2 points for the relevant segment. Should you hit a single in the relevant segment, you receive 3 points. In such a case you may decide to hand over to the next player, or to take advantage of your second throw.

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

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

G20 FOOTBALL

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

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

G21 BASEBALL

With this game, you play nine rounds (innings). Every player throws 3 darts per inning.

Single segment = one station

Double segment = two stations

Triple segment = three stations

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

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

G22 STEEPLECHASE

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

During the obstacle course, you may only hit the inner single elements, those that are positioned between the bull or bulls-eye and the triple ring. The segments triple 13, triple 17, triple 8 and triple 5 are obstacles which you must also hit.

G23 ELIMINATION

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

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

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

OP1: 3 Lives

OP2: 4 Lives

OP3: 5 Lives

G24 HORSESHOES

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

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

OP1: 15 Points

OP2: 16 Points

OP3: 17 Points

OP4: 18 Points

OP5: 19 Points up till OP10: 25 Points

G25 BATTLEGROUND

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

Choose the various options via the <SELECT> button:

Battleground Double

Only double segments count.

Battleground Triple

Only triple segments count.

Battleground General

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

Upper half: Segments:

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

Lower half: Segments:

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

G26 ADVANCED BATTLEGROUND

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

G27 PAINTBALL

This game is similar to the Battleground game. Hit the bulls-eye twice, you capture the enemy's flag. The aim is to destroy the enemy's segments, or to capture the enemy's flag. Choose the various options via the <SELECT> button:

Paintball Double

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

Paintball Triple

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

Troubleshooting

No power

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

No results

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

Stuck display elements or stuck function buttons

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

A warning signal is emitted, and a display light flickers, indicating the stuck element.

Gently pulling out the dart from the relevant element, or flicking the element back and forth with a gentle pressure usually frees the relevant element quickly. The game can then be continued, and the results are displayed exactly where it was interrupted.

Removing broken dart tips

Soft tips are safe, but they don't last forever. If a tip breaks off, and is stuck in the dartboard, try to remove it with an appropriate pair of pliers. If a tip is broken off and is so short that you it does not protrude from the dartboard, it can be pushed out through the opening on the dart plate. The soft tip cannot damage the electronics behind the element.

To accomplish this step, we do, however, expressly recommend using an undamaged soft-tip dart. Never push a short, broken-off tip through the dartboard with a sharp metal object, as a metal object can easily damage the plate, if it's inserted into the dartboard too deeply. The heavier the dart, the more apparent the danger of the tip breaking off.

Power fluctuations or electro-magnetic disruptions

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

Examples:

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

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

Storage, cleaning

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

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

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

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

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

IMPORTANT! Never clean the product with harsh cleaning agents.

Disposal



The accompanying symbol indicates that this device complies with Directive 2012/19/EU. This directive indicates that you may not dispose of this device along with basic household waste at the end of its useful life and instead must hand it in to specifically designated collection sites, valuable substance collection stations, or waste disposal facilities.

Look after the environment and dispose of waste properly. Batteries may not be disposed of with household waste. They may contain toxic heavy metals and are subject to hazardous waste treatment. The chemical symbols of the heavy metals are as follows: Cd = cadmium, Hg = mercury, Pb = lead. Therefore, dispose of used or defective batteries at a municipal collection point in accordance with EU Regulation 2023/1542.



For further information about disposal of the product no longer needed, contact your local council. Dispose of the product and the packaging in an environmentally friendly manner. Store the packaging materials (foil bags, for example) out of the reach of children.



Note the label on the packaging materials when separating waste, as these are labelled with abbreviations (a) and numbers (b) with the following meaning: 1-7: plastics / 20-22: paper and cardboard / 80-98: composite materials.

The product and the packaging materials can be recycled, dispose of them separately for better treatment of waste.

Notes on the guarantee and service handling

The product was produced with great care and under continuous quality control. DELTA-SPORT HANDELSKONTOR GmbH gives private end customers a three-year guarantee on this product from the date of purchase (guarantee period) in accordance with the following provisions. The guarantee is only valid for material and manufacturing defects. The guarantee does not cover parts that are subject to normal wear and tear and that are thus considered wear parts (e.g. batteries) and it does not cover fragile parts such as switches or parts that are made of glass.

Claims under this guarantee are excluded if the product has been used incorrectly, improperly, or contrary to the intended purpose, or if the provisions in the instructions for use were not observed, unless the end customer proves that a material or manufacturing defect exists that was not caused by one of the aforementioned circumstances.

Claims under the guarantee can only be made within the guarantee period by presenting the original sales receipt. Please therefore keep the original sales receipt. The guarantee period is not extended by any repairs carried out under the guarantee, under statutory guarantees, or as a gesture of goodwill. This also applies to replaced and repaired parts.

If you wish to make a claim please first contact the service hotline mentioned below or contact us by e-mail. If there is a guarantee case, then the product will be repaired or replaced free of charge to you or the purchase price will be refunded, depending on our choice. There are no further rights from the guarantee.

Your legal rights, in particular guarantee claims against the respective seller, are not limited by this guarantee.

IAN: 487646_2501

Ⓤ Service Great Britain

Tel.: 0800 404 7657

E-Mail: deltasport@lidl.co.uk

Blahoželáme!

Svojím nákupom ste sa rozhodli pre kvalitný výrobok. Pred prvým použitím sa s výrobkom dôkladne oboznámte.



Pozorne si prečítajte tento návod na hru a obsluhu.

Výrobok používajte len uvedeným spôsobom a na uvedený účel. Tento návod na hru a obsluhu si dobre uschovajte. Pri odovzdávaní výrobku tretej osobe odovzdajte s výrobkom aj všetky podklady.

Rozsah dodávky

1 x elektronický terč
(vrát. dvoch podperných nôh)
12 x násadka na šípku
12 x telo šípky
12 x krídla
112 x mäkký hrot
1 x sieťový adaptér
4 x skrutka a hmoždinka
1 x štartovacia čiara
1 x vrtná šablóna
1 x návod na hru a obsluhu

Technické údaje

Elektronický terč

Model: DL-15038, DL-15039

Rozmery: cca 42 x 51,7 x 2,6 cm
(Š x V x D)

Požiadavky na napájanie:

9 V $\equiv$ 500 mA

Sieťový adaptér

Model: EU: GQ06-090050-ZG

Model: UK: GQ06-090050-AB

Vstup:

100 – 240 V $\sim$ 50/60 Hz 0,3 A Max

Výstup: 9 V $\equiv$ 500 mA 4,5 W

Názov a obchodná značka výrobcu,
číslo v obchodnom registri a adresa:

Manufacturer: Dong Guan City
GangQi Electronic Co., Ltd.

Trade mark: N/A

Commercial Number:

914419007929512928

Address: Privately Operated
Industrial District,

ShiYong, 532600 Heng Li Town,
Dong Guan, Guangdong, People's
Republic of China

Identifikačný kód modelu:

EU: GQ06-090050-ZG

UK: GQ06-090050-AB

Vstupné napätie: 100 – 240 V

Vstupná frekvencia striedavého
prúdu: 50/60 Hz

Výstupné napätie: 9,0 V

Výstupný prúd: 0,5 A

Priemerná účinnosť v prevádzke:

78,57 %

Účinnosť pri nízkej záťaži (10 %): / %

Príkon pri nulovej záťaži: 0,069 W



= trieda ochrany II



Symbol pre jednosmerné
napätie



Symbol pre striedavé napätie



Pólovanie dutej zástrčky



Zástrčka sa nesmie používať,
ak sú kolíky ohnuté!



Dátum výroby
(mesiac/rok): 07/2025



Spoločnosť Delta-Sport
Handelskontor GmbH týmto
vyhlasuje, že tento výrobok spĺňa
základné požiadavky a ostatné
príslušné ustanovenia.

Určené použitie

Tento výrobok je športový prístroj
a nie je vhodný pre deti do 14 rokov!
Výrobok obsahuje malé časti, ktoré
by mohli deti prehltnúť. Ako špor-
tový prístroj si vyžaduje presnosť
a koncentráciu a má vysoké nároky
na motorické zručnosti.

Výrobok je určený len na súkromné
použitie vo vnútorných priestoroch,
nie je určený na komerčné účely
alebo používanie v exteriéri.

Tento výrobok je vhodný len pre šíp-
ky s mäkkým hrotom. Šípky s oce-
ľovým hrotom spôsobujú pri použití
nenapraviteľné škody. Odstráňte
ochrannú fóliu z terča.

Bezpečnostné pokyny



Nebezpečenstvo ohrozenia života!

- Nikdy nenechávajte deti
bez dozoru s obalovým
materiálom. Hrozí nebez-
pečenstvo udusenía!



Nebezpečenstvo poranenia!

- Tento výrobok nie je ur-
čený osobám (ani deťom)
s obmedzenými fyzic-
kými, zmyslovými alebo
duševnými schopnosťami
alebo s nedostatočnými
skúsenosťami a/alebo
vedomosťami, ak na ne
nedohliada osoba zodpo-
vedná za ich bezpečnosť
alebo ak od nej nedostá-
vajú pokyny ako majú
výrobok používať.
- Deti by mali byť pod do-
hľadom, aby sa zabez-
pečilo, že sa s výrobkom
nebudú hrať.
- Bežné čistenie a údržbu
zo strany používateľa ne-
smú vykonávať deti bez
dozoru.
- Nehádzajte a nemierte šíp-
ky na ľudí alebo zvieratá.
- Dávajte pozor na to, aby
sa výrobok počas po-
užívania nachádzal na
čo najmenej dostupnom
mieste pre ľudí, resp.
bol na takomto mieste
umiestnený.
- Neupevňujte ho na dvere!
- Kovové hroty sa nesmú
používať!
- Na výrobku sa nesmú vy-
konávať žiadne zmeny!
- Používajte sieťový adaptér
iba s týmto šípkovým ter-
čom DL-15038, DL-15039.
- Používajte výlučne len
dodaný sieťový adaptér!
- Ako prvý odpojte sieťový
adaptér z elektrickej siete,
až potom odpojte sieťový
adaptér od terča.

- Sieťový adaptér je vhodný len na použitie v vo vnútorných priestoroch. Neskladujte ho vo vlhkom prostredí.
- Sieťový adaptér viac nepoužívajte, ak je jeho kryt alebo prírodný kábel pre výrobok poškodený.
- Odpojte výrobok z elektrickej siete, ak ho nebudete dlhší čas používať.
- Výstupný kábel nesmie byť skratovaný.
- Vonkajší prípojný kábel tohto transformátora nemožno vymeniť. Ak je kábel poškodený, transformátor je potrebné zlikvidovať.
- Pri poruche používajte len originálne náhradné diely!

⚠ **Zabránenie vecným škodám!**

- Používajte len vhodné náhradné hroty, aby ste zabránili odrazeniu šípok od terča. Dlhé hroty sa pre elektronické šípkové terče neodporúčajú. Rýchlo sa ohnú alebo sa ľahko zlomia (odstránenie zlomených hrotov z terča, pozri riešenie problémov).
- Nevystavujte výrobok extrémnym poveternostným podmienkam alebo teplotám.
- Chráňte výrobok pred vlhkosťou a vlhkosťou. Mohla by sa poškodiť elektronika.

Pokyny pre montáž

Montáž šípkového terča (obr. B a C)

1. Vyberte na umiestnenie výrobu vhodné miesto s voľným priestorom cca 3 m.
2. „Štartovacia čiara“ sa nachádza približne 2,37 m od terča. Pripevnite terč ku stene tak, aby stred terča bol vo výške 1,73 m nad podlahou.

3. Označte si ceruzkou príslušné otvory za pomoci priloženej vrtnej šablóny. Značky označené „+“ sú prípravou na zavesenie terča. Značky označené „O“ predstavujú otvory pre trvalú montáž terča na stenu.
4. Namontujte terč buď cez prípravu na zavesenie (13) (3 skrutky) alebo za pomoci otvorov na trvalú montáž na stenu (12) (4 skrutky). Kríž v strede vrtacej šablóny označuje výšku stredu terča na šípkovom terči. Potom namontujte terč s priloženými skrutkami a hmoždinkami.

Montáž šípok (obr. D)

Zaskrutkujte hrot a násadku na šípku k telu šípky ako je znázornené a vložte rozložené krídla do krížových drážok.

Upozornenie: Dávajte pozor na to, aby bol hrot utiahnutý na sploštenej strane držadla.

Montáž podperných nôh (obr. E)

Terč môžete aj bez montáže na stenu postaviť na vhodný podklad pomocou dvoch podperných nôh (14). Dve podperné nohy (14) sa nachádzajú na zadnej strane terča. Uvedomte si, že inštalácia terča môže mať vplyv na hru. Pri inštalácii je terč sklonený a poloha sa nedá optimálne nastaviť.

1. Podperné nohy (14) uvoľnite z držaka na zadnej strane terča.
2. Podperné nohy (14) upevnite na zadnú stranu terča tak, ako je zobrazené na obr. E.

Upozornenie: Uistite sa, že podlaha je vhodná pre zaťaženie a že sa oporné body nemôžu prepadnúť.

Upozornenie: Nastavte všetky oporné body tak, aby sa dotýkali podlahy a zabezpečili stabilitu.

Názov a funkcia častí

(obr. A a C)

- 1 Jednoduchý segment/Single: Skóre ako je zobrazené
- 2 Dvojitý segment/Double: Skóre x 2
- 3 Trojitý segment/Triple: Skóre x 3
- 4 „Bull“: vonkajší kruh stredu terča „Bull“ je za 25 bodov, úplný stred terča „Bull's Eye“ je za 50 bodov
- 5 Ochranný kruh: hod na okraj, žiaden bod
- 6 Reprodukter
- 7 Zásuvka pre sieťový adaptér
- 8 4 LED displeje
- 9 Funkčné tlačidlá
- 10 Zoznam hier

11 Držiak terča

12 Vrtné otvory

13 Závesné zariadenie (vzadu)

Obsluha šípkového terča

Upozornenie: Prístroj sa počas normálnej prevádzky zahreje.

Zapnutie/vypnutie

Výrobok je vybavený automatickým vypnutím. Ak chcete výrobok zapnúť, pripojte sieťový kábel k terču a zásuvke. Ak sa výrobok 10 minút nepoužíva, ukazovatele a systémy sa automaticky odpoja (režim Standby). Pokiaľ sieťový adaptér zostane zapojený, výrobok si „pamätá“ posledný stav hry. Stlačením ľubovoľného funkčného tlačidla sa výrobok opäť zapne.

Pre úplné vypnutie výrobku odpojte sieťovú zástrčku.

Funkčné tlačidlá (obr. A)

POWER

Stlačením tlačidla POWER výrobok zapnete alebo vypnete.

GAME

Stlačte tlačidlo GAME pre výber hry. Na ukazovateľoch výsledkov sa vľavo hore zobrazí číslo hry, vpravo hore názov hry, vľavo dole možnosti hry a vpravo dole počet hráčov.

Upozornenie: Stlačte počas hry jedenkrát tlačidlo GAME pre prerušenie hry alebo jej začatie odznova.

SELECT

Stlačením tlačidla SELECT vyberte možnosti pre všetkých hráčov v rámci jednej hry.

Upozornenie: Skratky pre možnosti sú zobrazené na displeji vľavo dolu.

PLAYER

Stlačením tlačidla PLAYER vyberte pred spustením hry počet hráčov. Hrať môže 1 až 16 hráčov alebo to môžu byť tímy (2 po 2 až 8 po 8 hráčov).

Počas hry sa stlačením tlačidla PLAYER zobrazí skóre prvých štyroch hráčov.

Podržaním klávesy PLAYER zobrazíte skóre ostatných hráčov.

Upozornenie: Počet hráčov zobrazenia na LED displejoch príslušné diódy.

DOUBLE/MISS

Stlačte tlačidlo DOUBLE/MISS pre nastavenie funkcie „Double In“ alebo „Double Out“ pri hre G01.

Stlačte 1x: „Double In“,

Stlačte 2x: „Double Out“

(červená dióda na ľavej výsledkovej tabuli, 10),

Stlačte 3x: „Double In“, „Double Out“,

Stlačte 4x: „Master Out“,

Stlačte 5x: „Double In/Master Out“,

Stlačte 6x: všetko zrušené – žiadne LED.

Stlačte po hode tlačidlo DOUBLE/MISS pre zníženie počtu zostávajúcich šípok po netraffení terča.

SOUND

Predvolené: SOUND hlasitosť 4.

Stlačte tlačidlo SOUND pre voľbu 7 úrovni hlasitosti alebo vypnutie zvuku.

START/HOLD

Stlačením tlačidla START/HOLD spustíte hru alebo počas hry prejdete na ďalšieho hráča.

CYBER MATCH

Stlačte tlačidlo CYBER MATCH pre spustenie hry proti virtuálnemu súperovi. Opakovaným stlačením tlačidla nastavíte silu virtuálneho súpera (C1 = najťažší súper – C5 = najľahší súper).

Upozornenie: Po prehrávaní sily C5 systém automaticky prejde na výber hráča. Výber hráča môžete preskočiť opätovným stlačením tlačidla CYBER MATCH.

Upozornenie: Po hode môžete stlačením tlačidla CYBER MATCH posledný hod zmazať a hod zopakovať.

Stlačte tlačidlo DARTOUT/SCORE, aby ste pri hrách 301, 401, 501 atď. dostali pri skóre 160 alebo menšom počte bodov elektronické odporúčanie hodu. Dvojité a trojité hody sú označené 2 a 3 čiarkami.

Upozornenie: Ak počas hry podržíte stlačené tlačidlo, zobrazia sa vám zostávajúce životy hráčov, pokiaľ hráte hru so životom.

BOUNCE OUT

Stlačením toto TLAČIDLA počas hry zrušíte posledný hod. Hod nesmiete opakovať.

RESET

Stlačením tlačidla RESET obnovíte všetky nastavenia a body v hre.

Upozornenie: Stlačením tlačidla RESET uložíte posledné nastavenie hlasitosti.

GAME GUARD

Tlačidlom GAME GUARD uzamknete tlačidlá počas hry. Ako upozornenie sa rozsvieti LED nápis „game guard“.

HANDICAP

Týmto tlačidlom umožníte pred začiatkom hry nastaviť rôzne úrovne obťažnosti pre rôznych hráčov.

Najprv stlačte tlačidlo <PLAYER>

a vyberte hráča 1. Stlačte tlačidlo

<HANDICAP> a nastavte handicap

pre hráča 1. Stlačte tlačidlo

<PLAYER> a vyberte hráča 2.

Nastavte handicap pre hráča 2.

Nastavte toľko handicapov, koľko je hráčov.

Stlačením tlačidla START/HOLD

spustíte hru.

Upozornenie: Pred začiatkom hry sa na LED displejoch zobrazia jednotlivé handicapy.

Nastavenie hry a jej priebeh

Nastavte hru takto:

1. Zvoľte si tlačidlom <GAME> hru, ktorú chcete hrať.

2. Stlačením tlačidla <PLAYER> nastavte počet hráčov (1 až 16 hráčov).

Upozornenie: Ak stlačíte tlačidlo <CYBERMATCH>, budete hrať proti počítaču.

3. Nastavte tlačidlom <HANDICAP> pre každého hráča stupeň obťažnosti.

4. Stlačte tlačidlo <DOUBLE/MISS> pri hrách 301 – 901 pre výber ďalších možností.

5. Stlačením tlačidla <START/HOLD> spustíte hru.

Priebeh hry

1. Každý hráč hádže 3 šípky v jednom kole. Po tretej šípke zaznie signál a displej začne blikať.

2. Opatrne odstráňte šípky z terča.

Upozornenie: Najjednoduchší spôsob, ako odstrániť šípky z terča, je vytiahnuť ich ľahkým pootočením doprava.

3. Stlačte tlačidlo <START/HOLD>, na rade je ďalší hráč.

Výber hier a zoznam možností hry

V nasledujúcej tabuľke je zoznam možných hier s číslom, názvom, skratkou a možnosťou výberu.

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

Hry

G01 301 – 901

Pri tejto hre sa vám odpočítavajú body pri každej šípke v každom kole (každý hráč má 3 hody) z počiatočného stavu hry (napr. 301 alebo 501 atď.). Hráč, ktorý ako prvý dosiahne 0 (a to presne), vyhráva hru. Ak dosiahnete zápornú hodnotu, kolo sa nepočíta a vy pokračujete stavom z predchádzajúceho kola. Zvoľte možnosti „Double-IN/Double-OUT“ za pomoci tlačidla <DOUBLE/MISS>:

OP1: Double IN – hra sa začne až vtedy, ak zasiahnete dvojité segment.

OP2: Double-OUT – musíte zasiahnuť dvojité segment, aby ste ukončili hru.

OP3: Double-IN-OUT – musíte zasiahnuť dvojité segment, aby hra začala a skončila.

OP4: MASTER-OUT – musíte trafiť dvojité alebo trojitý segment, aby ste ukončili hru.

OP5: Double-IN/MASTER-OUT – najprv musíte pre spustenie hry trafiť dvojité segment a pre ukončenie hry dvojité alebo trojitý segment. Stlačením tlačidla <SELECT> vyberiete hry 301 – 901.

OP6: Štandardne sa hra začne bez ohľadu na to, ktorý segment zasiahnete.

G02 CRICKET

Tu hráte výhradne s číslami od 15 do 20 a so segmentami „Bull“ a „Bull ‘s Eye“. Cieľom je získať čo najviac bodov a zatvoriť príslušné čísla (segmenty). V jednom kole sa hádže troma šípkami. Ak sa vám podarí zasiahnuť číslo trikrát, číslo (segment) je otvorené. Len zásahy na otvorenom segmente sa bodujú. Ak váš súper tiež trikrát zasiahne otvorený segment, ten sa opäť zatvorí a v tomto segmente už nie je možné získavať body.

Dvojité a trojité segmenty sa počítajú ako 2 a 3 zásahy.

Segmenty môžete otvárať v ľubovoľnom poradí.

Vítazom je ten, kto dosiahne najvyššie skóre a zatvorí väčšinu segmentov. Ak ste väčšinu segmentov zatvorili, ale máte menej bodov, musíte sa pokúsiť zasiahnuť otvorené segmenty predtým, ako súper tieto segmenty zatvorí.

Vyberte rôzne možnosti cez tlačidlo <SELECT>.

NO SCORE CRICKET

Je to verzia kriketu, v ktorej segmenty zatvárate hodmi. Body sa v tejto verzii hry nespočítavajú, vyhrá ten, kto zatvoril najviac segmentov. Túto možnosť vyberte pomocou tlačidla <SELECT>.

G03 SCRAM

(pre 2 hráčov alebo 2 tímy)

V tejto verzii kriketu sa počítajú iba čísla od 15 do 20, „Bull“ a „Bull ‘s Eye“. Hrajú sa dve kolá. V prvom kole sa hráč 1 pokúša zatvoriť otvorené segmenty. Váš súper, hráč 2, môže získať body iba v otvorených segmentoch. Prvé kolo končí vtedy, keď sa všetky otvorené segmenty podarilo zatvoriť. V druhom kole sa váš súper, hráč 2, pokúsi zatvoriť všetky segmenty a vy sa pokúšate získať body. Vyhráva hráč s najväčším počtom bodov.

G04 CUT THROAT CRICKET

Pri tejto verzii kriketu ide o zatváranie segmentov a získanie čo najmenšieho počtu bodov. Vyhráva hráč s najmenším počtom bodov. V tejto verzii dostanete body len vtedy, ak váš súper zasiahne už zatvorené segmenty.

Príklad: Segment 20 zatvoríte druhým hodom. Váš súper trafil pri prvom pokuse jednoduchú 20-ku, pri druhom hode dvojité 20-ku. Ak s tretím hodom opäť zasiahne segment s 20-kou, skóre tretieho hodu sa pripočíta súperovi.

G05 ENGLISH CRICKET

(len pre 2 hráčov)

V tejto verzii kriketu musíte deväťkrát trafiť „Bull“ a/alebo „Bull ‘s Eye“, aby ste ukončili kolo. „Bull ‘s Eye“ sa počíta dvakrát. Ak váš súper nezasiahne „Bull“ a/alebo „Bull ‘s Eye“, body získané počas hodu sa mu pripočítajú. V prvom kole môžete získať body, on však musí získať najmenej 40 bodov. Ak zasiahnete „Bull“ a/alebo „Bull ‘s Eye“, vášmu súperovi sa odčíta jeden „Bull“ a/alebo „Bull ‘s Eye“. Vy získate viac času na zbieranie bodov. Ak váš súper deväťkrát zasiahne „Bull“ a/alebo „Bull ‘s Eye“, prvé kolo skončí a v druhom kole sa úlohy vymenia.

G06 ADVANCED CRICKET

Táto verzia kriketu je pre pokročilých hráčov. Tu sa počítajú iba dvojité a trojité segmenty, pričom dvojité segmenty sa počítajú jednoducho a trojité segmenty sa počítajú dvakrát. „Bull“ sa počíta jednoducho a „Bull ‘s Eye“ dvojnásobne ako pri krikete.

G07 SHOOTER

V tejto hre počítač náhodne vyberie segment, ktorý sa pred každým oknom zobrazí na displeji. Tento segment musíte zasiahnuť. Jednoduché segmenty sa počítajú jedenkrát, dvojité segmenty dvakrát, trojité segmenty trikrát a „Bull“ štyrikrát. Keď počítač vyberie „Bull ‘s Eye“, potom sa „Bull“ počíta dvakrát a „Bull ‘s Eye“ štyrikrát. Vyhráva hráč s najväčším počtom bodov. Počet kôl zvoľte pomocou tlačidla <SELECT>:

OP1: 6 kôl

OP2: 7 kôl

OP3: 8 kôl

OP4: 9 kôl

OP5: 10 kôl

OP6: 11 kôl

OP7: 12 kôl

G08 BIG SIX

V tejto hre je prvým cieľom číslo 6. Ak číslo 6 netrafíte, stratíte život. Váš súper sa teraz pokúsi zasiahnuť 6-ku. Ak v prvých dvoch hodoch zasiahnete cieľový segment, tretí hod rozhodne o novom cieľovom segmente.

Vyhráte, keď váš súper ako prvý príde o všetky životy.

Počet životov si zvoľte pomocou tlačidla <SELECT>:

OP1: 3 životy

OP2: 4 životy

OP3: 5 životov

OP4: 6 životov

OP5: 7 životov

G09 OVERS

Každý hráč hádže trikrát. Ak v prvom kole hodíte najviac bodov, váš súper musí prekonať toto skóre.

V opačnom prípade stratí život. Prehral ten hráč, ktorý ako prvý stratil všetky životy.

Počet životov si zvoľte pomocou tlačidla <SELECT>:

OP1: 3 životy

OP2: 4 životy

OP3: 5 životov

OP4: 6 životov

OP5: 7 životov

G10 UNDERS

V tejto hre sa uvádza skóre 180.

Každý hráč hádže trikrát. Ak v prvom kole získate najmenej bodov, váš súper musí hodiť ešte menej.

V opačnom prípade stratí život. Pri chybnom hode dostanete 60 trestných bodov.

V opačnom prípade stratí život. Prehral ten hráč, ktorý ako prvý stratil všetky životy.

Počet životov si zvolíte pomocou tlačidla <SELECT>:

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

G11 COUNT UP

Cieľom tejto hry je dosiahnuť určité skóre. Každý hod sa počíta. Hráč, ktorý ako prvý dosiahne alebo prevýši zvolené skóre, vyhral. Vyberte cieľové skóre pomocou tlačidla <SELECT>:

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

G12 HIGH SCORE

Každý hráč môže v jednom kole hádzať troma šípkami. Cieľom hry je získať čo najvyššie skóre. Ak dosiahnete na konci stanovených kôl najvyšší celkový počet bodov, ste víťazom.

Počet kôl zvolíte pomocou tlačidla <SELECT>:

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

G13 ROUND THE CLOCK

Každý hráč musí po sebe zasiahnuť segmenty 1 až 20 a tiež segment „Bull“ a/alebo „Bull ‘s Eye“. Máte tri hody na jedno kolo a musíte zasiahnuť zobrazené segmenty. Ak segment zasiahnete, zobrazí sa ďalší segment, ktorý musíte trafiť. Vyhráte, keď ako prvý zasiahnete všetky segmenty.

Možnosti si zvolíte pomocou tlačidla <SELECT>:

- OP1: Hra začína v segmente 1.
 - OP2: Hra začína v segmente 5.
 - OP3: Hra začína v segmente 10.
 - OP4: Hra začína v segmente 15.
- Dvojité a trojité segmenty sa počítajú ako jednoduché.

ROUND THE CLOCK Double

Túto hru si zvolíte pomocou tlačidla <SELECT> d = double.

Tu platia rovnaké pravidlá ako pri hre ROUND THE CLOCK, počítajú sa však iba dvojité segmenty.

Možnosti si zvolíte pomocou tlačidla <SELECT>:

- OP1: Hra začína v segmente 1.
- OP2: Hra začína v segmente 5.
- OP3: Hra začína v segmente 10.
- OP4: Hra začína v segmente 15.

ROUND THE CLOCK Triple

Túto hru si zvolíte pomocou tlačidla <SELECT> t = triple.

Tu platia rovnaké pravidlá ako pri hre ROUND THE CLOCK, počítajú sa však iba trojité segmenty.

Možnosti si zvolíte pomocou tlačidla <SELECT>:

- OP1: Hra začína v segmente 1.
- OP2: Hra začína v segmente 5.
- OP3: Hra začína v segmente 10.
- OP4: Hra začína v segmente 15.

G14 KILLER

Pre dvoch alebo viacerých hráčov.

Vyberte číslo, ktoré chcete trafiť.

Na LED displeji sa zobrazí SEL.

Toto číslo je vaše a všetci hráči si musia vybrať iné čísla. Akonáhle si každý hráč vybral číslo, musíte vo vašom vybratom segmente zasiahnuť dvojité segment, aby ste získali status zabijaka. Ak ste zabijak, môžete iných hráčov „zničiť“ tak, že zasiahnete ich segmenty. Tento hráč potom stratí svoj život a už nie je zabijakom. Ak si chce opäť udržať status zabijaka, musí opäť zasiahnuť vybrané číslo v dvojitom segmente.

Ak ako zabijak nedopatrením zasiahnete svoj vlastný segment, pridáte o status zabijaka a o jeden život. Kto prežije dokonca, ten vyhrá.

Počet životov si zvolíte pomocou tlačidla <SELECT>:

- OP1: 3 životy
- OP2: 4 životy
- OP3: 5 životov
- OP4: 6 životov

G15 DOUBLE DOWN

Cieľom hry je získať najviac bodov v aktívnych segmentoch. Všetci hráči začínajú so 40 bodmi. Hra začína triafaním do segmentu 15. Ak segment 15 nezasiahnete, body sa vám znížia na polovicu. Ak trafiť do segmentu 15, 15 bodov sa vám k vašim bodom pripočíta. Dvojité a trojité zásahy sa počítajú. Ďalšie kolo začnete segmentom 16. Segmenty sa hrajú podľa poradia v tabuľke. Hráč s najvyšším skóre vyhrá.

G16 Forty One

Túto hru hrajte ako hru Double Down, akurát hráte o jedno kolo viac. Musíte dosiahnuť presne 41 bodov s troma hodmi.

G17 ALL FIVES

Cieľom hry je znížiť v každom kole vopred nastavené skóre 51, 61, 71, 81 alebo 91. Aby ste dosiahli výsledok, musia byť celkové body za každé kolo deliteľné 5. Napríklad, ak hráč získa v kole 20 bodov, výsledok je 4 ($20 \div 5 = 4$). Akýkoľvek výsledok, ktorý sa nedá vydeliť číslom 5, sa nehodnotí.

Ak niekto nehodí jednu z troch šípk, nezapočíta sa mu žiaden výsledok. Hráč, ktorý ako prvý dosiahne alebo prevýši zvolené skóre, je víťazom.

Zvoľte tlačidlom <SELECT> celkový počet bodov, ktoré sa majú dosiahnuť:

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

G18 SHANGHAI

V tejto hre musíte v prvom kole zasiahnuť prvý segment, v druhom kole 2 segment a tak ďalej, až do segmentu 20 alebo „Bull“ a/alebo „Bull ‘s Eye“. Počítajú sa iba zásahy v správnom poradí.

Ak niektoré číslo netrafiť, nedostanete žiadne body, pokračujete s ďalším číslom. Vyhrá ten hráč, ktorý nahrá najviac bodov.

Možnosti hry si zvolíte pomocou tlačidla <SELECT>:

- OP1: Hra začína v segmente 1.
- OP2: Hra začína v segmente 5.
- OP3: Hra začína v segmente 10.
- OP4: Hra začína v segmente 15.

SUPER SHANGHAI (S)

Táto hra sa hrá ako „Shanghai“, s tým rozdielom, že musíte trafiť dvojité a trojité segmenty.

Možnosti hry si zvolíte pomocou tlačidla <SELECT>:

- OP1: Hra začína v segmente 1.
- OP2: Hra začína v segmente 5.
- OP3: Hra začína v segmente 10.
- OP4: Hra začína v segmente 15.

G19 GOLF

Každé kolo sa sústreďíte na iné cieľové polia čísel 1 – 18, triafajte ich za sebou (1 kolo = hádže sa na cieľové pole číslo 1, 2 kolo = hádže sa na cieľové pole čísla 2 atď.). Cieľom hry je získať v jednom kole vždy čo najmenej bodov.

Hodnotenie zásahov:

Trojité = 1 bod (najlepšie skóre, automaticky je na rade nasledujúci hráč)

Dvojité = 2 body

Jednoduchý = 3 body

Žiaden zásah v predpísanom cieľovom poli = 5 bodov

Pre každé cieľové pole má hráč k dispozícii 3 hody.

Ak ste spokojný s dvojitým hodom v prvom hode, môže ísť hneď ďalší hráč a vy za príslušné cieľové pole získate 2 body.

Ak prvým hodom zasiahnete jednoduché cieľové pole, dostanete 3 body. Teraz sa môžete rozhodnúť, či môže ísť ďalší hráč alebo sa rozhodnete pre druhý hod.

Ak cieľové pole nezasiahnete, stúpne vaše skóre z 3 na 5 bodov. Ak sa v druhom hode zlepšíte a zasiahnete dvojitý segment, vaše skóre klesne z 3 na 2. Opäť stojíte pred rozhodnutím skončiť alebo sa v treťom hode pokúsiť zlepšiť zásahom trojitého segmentu (alebo sa znova zhoršíte). Ak prekročíte počet bodov vybraný cez možnosti, vypadávate z hry. Víťazom je ten, kto zostane ako posledný hráč alebo má po 18 cieľových poliach najnižšie skóre.

G20 FOOTBALL

Vyberte hracie pole buď hodom do terča alebo výberom tlačidla. Po výbere sa určí línia, ktorá má byť zasiahnutá. Zvolený segment predstavuje štartovacie pole, protiľahlý segment je zas cieľ. Príklad: Ak ste vybrali segment 20, tak segment 3 je váš cieľ.

Hracie pole je rozdelené na 11 segmentov, ktoré musíte po sebe zasiahnuť.

Poradie: Najprv dvojitý segment 20, potom vonkajší jednoduchý segment 20, trojitý segment 20, vnútorný jednoduchý segment 20, Bull, Bull 's Eye, Bull, vnútorný jednoduchý segment 3, trojitý segment 3, vonkajší jednoduchý segment 3, dvojitý segment 3. Segmenty, ktoré treba zasiahnuť sa zobrazia.

G21 BASEBALL

V tejto hre sa hrá deväť kôl („Innings“). Každý hráč hodí 3 šípky v jednom „Inning“.

Jednoduchý segment = jedna stanica

Dvojitý segment = dve stanice

Trojité segment = tri stanice

segment „Bull“ a/alebo „Bull 's Eye“, – „Home Run“ (môžete skúsiť len s treťou šípkou)

Vaším cieľom je urobiť toľko „stredových“ segmentov v jednom kole, ako je to len možné. Na displeji sa zobrazujú jednotlivé stanice.

G22 STEEPLECHASE

Táto hra je ako prekážkový beh, ktorý sa začína v segmente 20 a vedie okolo terča v smere hodinových ručičiek. Koniec je v segmente 5, potom musíte ešte trafiť „Bull“ a/alebo „Bull 's Eye“.

Pri prekážkovom behu smiete zasiahnuť iba vnútorné jednoduché prvky, teda tie, ktoré sú medzi poľami „Bull“ a/alebo „Bull 's Eye“ a trojitým kruhom. Trafiť musíte tiež trojité segmenty 13, 17, 8 a 5, ktoré sú prekážkami.

G23 ELIMINATION

V tejto hre musíte tromi hodiť vyššie skóre vášho súpera, ktorý bol na rade pred vami.

Ak sa vám to nepodarí, stratíte jeden život.

Zvoľte počet životov pomocou tlačidla <SELECT>:

OP1: 3 životy

OP2: 4 životy

OP3: 5 životov

G24 HORSESHOES

V tejto hre sa započítavajú iba vaše zásahy v segmentoch 20 a 3. Dvojité a trojité segmenty sa v tejto oblasti tiež počítajú.

Zvoľte si počet bodov pomocou tlačidla <SELECT>:

OP1: 15 bodov

OP2: 16 bodov

OP3: 17 bodov

OP4: 18 bodov

OP5: 19 bodov až po OP10: 25 bodov

G25 BATTLEGROUNDS

V tejto hre si zoberiete hornú polovicu elektronickej šípkovej hry a tromi hodiť musíte zasiahnuť spodnú polovicu. Súper má spodnú polovicu a musí trafiť hornú polovicu. Kto má ktorú polovicu sa rozhodnete pred začiatkom hry.

Pomocou tlačidla <SELECT> môžete vybrať nasledujúce možnosti:

Battleground Double

Počítajú sa len dvojité segmenty.

Battleground Triple

Počítajte sa len trojité segmenty.

Battleground General

Hrajte ako normálny „Battleground“, ale na záver musíte trafiť „Bull“ a/alebo „Bull 's Eye“.

Horná polovica: segmenty:

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

Dolná polovica: segmenty:

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

G26 ADVANCED BATTLEGROUNDS

Hrajte ako normálny „Battleground“. Avšak dvojité a trojité segmenty sú zakázané, tie nesmiete zasiahnuť. Ak trafiť jeden zo zakázaných segmentov, stratíte jeden život.

G27 PAINTBALL

Táto hra je podobná hre „Battleground“. Ak trafiť dvakrát Bull 's Eye, získate súperovu vlajku. Cieľom je zničiť všetky súperove segmenty alebo získať súperovu vlajku.

Možnosti si zvoľte pomocou tlačidla <SELECT>:

Paintball Double

Tu sa počítajú iba dvojité segmenty a Bull 's Eye musí byť zasiahnutý trikrát.

Paintball Triple

Tu sa počítajú iba trojité segmenty a Bull 's Eye musí byť trikrát zasiahnutý.

Riešenie problémov

Žiadna elektrina

Skontrolujte, či je sieťový adaptér zapojený do zásuvky a či sa sieťový adaptér nachádza v konektore terča.

Žiadne výsledky

Skontrolujte, či je hra v režime „Nastavenia“ alebo „Prestávka“. Potom skontrolujte, či nie sú polia s výsledkami alebo funkčné tlačidlá zaseknuté.

Zaseknutý prvok s výsledkami alebo zaseknuté funkčné tlačidlo

Počas prepravy alebo počas bežnej prevádzky šípkového terča môže dôjsť k dočasnému zaseknutiu výsledkových prvkov a žiadne výsledky sa nepočítajú.

Na displeji zaznie varovný signál a zobrazí sa blikajúci zaseknutý prvok.

Jemným vytiahnutím šípky z prvku alebo posunutím prvku sem a tam sa spolu s ľahkým tlakom prsta zvyčajne prvok rýchlo uvoľní. Hra potom môže pokračovať ďalej, výsledok sa pripočíta presne tam, kam mal byť pripočítaný pred prerušením.

Odstránenie zlomených šípkových hrotov

Mäkké hroty sú bezpečnejšie, ale nevydržia navždy. Ak by sa hrot zlomil a uviazol v terči, pokúste sa ho vytiahnuť vhodnou pinzetou. Ak by sa odlomil veľmi malý kúsok, ktorý z terča nevychádza, môže byť zatlačený cez otvor dovnútra terča. Mäkký hrot nepoškodí elektroniku, ktorá je za prvkom.

Pri tomto procese však dôrazne odporúčame používať mäkký hrot šípky, ktorý je ešte dobrý. Nikdy nevtláčajte krátky zlomený hrot cez terč s ostrým kovovým predmetom, pretože kovový hrot by mohol ľahko poškodiť terč, ak by do neho prenikol príliš hlboko. Čím je šípka ťažšia, tým je riziko zlomenia hrotu väčšie.

Kolísanie prúdu alebo elektromagnetické rušenie

V extrémnych situáciách, pri výskyte silných elektromagnetických rušivých impulzov, môže zlyhať elektronika alebo priniesť chybné výsledky.

Príklady:

Pri silných búrkach, extrémnych výkyvoch napájania, nedostatku napätia alebo umiestnení terča do blízkosti elektromotorov alebo mikrovlnných rúr.

Pre obnovenie normálnej prevádzky, odpojte sieťovú zástrčku na niekoľko sekúnd a potom ju znova zapojte. Samozrejme by ste sa mali uistiť, že príčina poruchy bola odstránená.

Skladovanie, čistenie

Dôležité! Pred čistením výrobku vytiahnite elektrickú zástrčku zo zásuvky.

Vyčistite iba terč s vlhkou handričkou! Sieťový adaptér nesmie prísť do kontaktu s vlhkosťou!

Pri častom používaní výrobku sa zašpiní predovšetkým jeho predná strana dotykmi prstov. Vyčistite prednú časť, tlačidlá a okienka vlhkou handričkou.

Ako rozpúšťadlo odporúčame vodu s malým množstvom čistiaceho prostriedku. Potom výrobok utrite suchou, jemnou handričkou. Ak sa výrobok dlhší čas nebude používať, zakryte ho plachtou, aby ste ho chránili pred prachom.

Pri nepoužívaní skladujte výrobok vždy suchý a čistý pri izbovej teplote. **DÔLEŽITÉ!** Výrobok nikdy nečistite ostrými čistiacimi prostriedkami.

Pokyny k likvidácii



Vedľa uvedený symbol znázorňuje, že tento prístroj podlieha smernici 2012/19/EÚ.

Táto smernica oznamuje, že tento výrobok nesmiete na konci jeho doby používania likvidovať spolu s bežným domácim odpadom, ale ho musíte odovzdať v špeciálne zriadených zberných dvoroch, recyklačných centrách alebo likvidačných prevádzkach. Chráňte životné prostredie a likvidujte odborne.

Batérie/akumulátory sa nesmú likvidovať spolu s domovým odpadom. Môžu obsahovať toxické ťažké kovy a podliehajú spracovaniu špeciálneho odpadu. Chemické symboly ťažkých kovov sú nasledovné:

Cd = kadmium, Hg = ortuť, Pb = olovo. Použité alebo poškodené batérie/dobíjateľné batérie preto likvidujte na obecnom zbernom mieste v súlade s nariadením EÚ 2023/1542.



Ďalšie informácie o možnostiach likvidácie zastaraného prístroja dostanete na svojej obecnej alebo mestskej správe. Prístroj a obal zlikvidujte ekologicky. Obalový materiál (ako napr. fóliové vrecká) uschovajte mimo dosahu detí.



Pri triedení odpadu dodržiavajte označenie obalových materiálov, ktoré sú označené skratkami (a) a číslami (b) s nasledujúcim významom: 1 – 7: plasty / 20 – 22: papier a lepenka / 80 – 98: kompozitné látky.

Výrobok a obalové materiály sú recyklovateľné, likvidujte tieto oddelene pre lepšie spracovanie odpadu.

Pokyny k záruke a priebehu servisu

Výrobok bol vyrobený veľmi starostlivo a pod stálou kontrolou. Na tento výrobok poskytuje DELTA-SPORT HANDELSKONTOR GmbH súkromným koncovým užívateľom trojročnú záruku odo dňa kúpy (záručná lehota) po splnení nasledovných podmienok. Záruka platí len na chyby materiálu a spracovania. Záruka sa nevzťahuje na diely, ktoré podliehajú bežnému opotrebovaniu a preto sa považujú za diely podliehajúce opotrebovaniu (napr. batérie) alebo krehké diely, ako sú spínače alebo diely vyrobené zo skla.

Nároky z tejto záruky zanikajú, keď sa výrobok používal neodborne alebo nesprávne, mimo určenia na používanie alebo určeného rozsahu používania alebo neboli dodržané pokyny návodu na obsluhu, s výnimkou, že koncový užívateľ preukáže, že ide o chybu materiálu alebo spracovania, ktorá nebola spôsobená niektorou z hore uvedených okolností.

Záruku je možné uplatniť len počas záručnej lehoty po predložení originálu pokladničného dokladu. Originál pokladničného dokladu preto prosím uschovajte. Záručná doba sa kvôli prípadným záručným opravám, zákonnej záruke alebo ako obchodné gesto nepredlžuje. Platí to aj pre vymenené a opravené diely.

Pri reklamáciách sa prosím najskôr obráťte na dole uvedenú Servis-Hotline alebo sa s nami spojte prostredníctvom e-mailu. Ak sa jedná o záručný prípad, výrobok – podľa našej voľby – bezplatne opravíme, vymeníme alebo vrátime kúpnu cenu. Ďalšie práva zo záruky nevyplývajú.

Vaše zákonné práva, hlavne nároky na záručné plnenie voči príslušnému predajcovi, nie sú touto zárukou obmedzené.

IAN: 487646_2501

Servis Slovensko
Tel.: 0850 232001
E-Mail: deltasport@lidl.sk

Szívből gratulálunk!
Vásárlásával kiváló minőségű terméket választott. Használata előtt ismerje meg a terméket.

Figyelmesen olvassa el az alábbi játékszabály és kezelési útmutató.

A terméket kizárólag az itt ismertetett módon, a rendeltetésének megfelelően használja. Gondosan őrizze meg a játékszabály és kezelési útmutató. A termék továbbadásakor adja át az összes kapcsolódó dokumentumot is.

Csomag tartalma

1 x elektronikus darts tábla
(két tartólábbal)
12 x szár
12 x markolat
12 x szárny
112 x puha hegy
1 x hálózati adapter
4 x csavar és dübel
1 x dobóvonal
1 x fúrósablon
1 x játékszabály és kezelési útmutató

Műszaki adatok

Elektronikus céltábla

Modell: DL-15038, DL-15039

Méret: kb. 42 x 51,7 x 2,6 cm
(Szé x Ma x H)

Csatlakozási értékek: 9 V $\equiv$ 500 mA

Hálózati adapter

Modell: EU: GQ06-090050-ZG

Modell: UK: GQ06-090050-AB

Bemenet:

100–240 V $\sim$ 50/60 Hz 0,3 A Max

Kimenet: 9 V $\equiv$ 500 mA 4,5 W

A gyártó neve vagy védjegye, cégjegyzékszáma és címe:

Manufacturer: Dong Guan City
GangQi Electronic Co., Ltd.

Trade mark: N/A

Commercial Number:

914419007929512928

Address: Privately Operated Industrial District,
ShiYong, 532600 Heng Li Town,
Dong Guan, Guangdong, People's
Republic of China

Típusjelölés:

EU: GQ06-090050-ZG

UK: GQ06-090050-AB

Bemenő feszültség: 100–240 V

Bemenő váltóáramú frekvencia:
50/60 Hz

Kimenő feszültség: 9,0 V

Kimenő áram: 0,5 A

Üzem közbeni átlagos hatásfok:
78,57 %

Hatásfok kis terhelésnél (10%): / %

Teljesítményfelvétel üresjáraton:
0,069 W

 = II. védelmi osztály

$\equiv$ Egyenáram szimbóluma

$\sim$ Váltóáram szimbóluma

 A csatlakozódugó polaritása

 A dugót nem szabad használni, ha a csapok meghajlottak!

 Gyártási dátum
(hónap/év): 07/2025

 A Delta-Sport Handelskontor GmbH kijelenti, hogy ez a cikk megfelel az alapvető követelményeknek és az egyéb vonatkozó rendelkezéseknek.

Rendeltetésszerű használat

A termék sporteszköz. 14 éven aluli gyermekeknek nem ajánlott!

A termék apró alkatrészeket is tartalmaz, amelyeket lenyelhetnek a gyermekek. Sporteszközként pontos célzást, koncentrációt igényel és magas követelményeket támaszt a motorikus mozgással szemben. A termék csak beltérben és magánjellegű használatra alkalmas, közületek számára, ill. kültérre nem alkalmas.

A termék kizárólag puha hegyű darts használatára alkalmas. Az acélhegyű darts használata javíthatatlan károkat okoz. Távolítsa el a védőfóliát a céltábláról.

Biztonsági utasítások

Életveszély!

- Soha ne hagyjon gyermeket felügyelet nélkül a csomagolóanyaggal. Légutak külső elzáródása miatti fulladásveszély!

Balesetveszély!

- A termék nem alkalmas arra, hogy korlátozott fizikai, érzékszervi vagy szellemi képességekkel rendelkező személyek (a gyermekeket is beleértve), valamint kellő tapasztalattal és ismeretekkel nem rendelkezők használják, kivéve a biztonságukért felelős személy felügyelete mellett vagy ha a termék használatát elmagyarázták nekik.
- Gondoskodni kell a gyermekek felügyeletéről, hogy ne játsszanak a termékkel.
- Tisztítást és felhasználói karbantartást gyermek felügyelet nélkül nem végezhet.
- Tilos a darts játékkal emberre, állatra dobni, célozni.
- Figyeljen arra, hogy a termékkel más személyek által lehetőleg nem használt helyen játsszanak, ill. ilyen helyen állítsák fel.
- Ne rögzítse ajtóra!
- Fémhegyet nem szabad használni!
- A terméket nem szabad átalakítani, módosítani!
- A hálózati adaptert kizárólag DL-15038, DL-15039 céltáblához használja.
- Kizárólag a termékhez mellékelt hálózati adaptert használja!
- Válassza le az áramhálózatról a hálózati adaptert, mielőtt megszünteti a csatlakozást a hálózati adapter és a céltábla között.

- A hálózati adapter csak beltéri használatra alkalmas. Tartsa távol nedves-ségtől.
- Ne használja a további-akban a hálózati adap-tert, ha megsérül a burko-lata vagy a tápvezetéke.
- Válassza le a terméket az áramhálózatról, ha hosz-szabb időn keresztül nem használja.
- A kimenő vezetéket nem szabad rövidre zárni.
- A transzformátor külső csatlakozó vezetéke nem cserélhető; ha megsérül a vezeték, le kell selejtezni a transzformátort.
- Meghibásodás esetén kizárólag eredeti pótal-katrészeket használjon!

⚠ Előzze meg az anyagi károkat!

- Kizárólag alkalmas tar-talékhegyet használjon, nehogy visszapattanjon a darts a céltábláról. Hosz-szú hegy nem javasolt elektronikus céltáblához. Mert hamar elgörbül, ill. könnyen letörik (a letört hegyek eltávolítása a cél-táblából – Hibakeresés).
- Ne tegye ki a terméket szélsőséges időjárási kör-ülményeknek, ill. hőmér-sékletnek.
- Óvja a terméket ned-vességtől, folyadéktól, mert megrongálódhat az elektronikája.

Szerelési útmutató

A céltábla összeszerelése (B és C ábra)

1. Válasszon ki kb. 3 m-es üres terü-letet.
2. A táblától 2,37 m-re kell állnia a dobónak. A tábla középpontjá-nak magassága a talajtól mérve 1,73 m-re legyen.
3. Ceruzával jelölje meg a megfe-lelő furatlyukakat a termékhez mellékelt fúrósablon segítségével. A „+” jelű jelölések a céltábla fel-függesztő szerkezetét mutatják. Az „O” jelölések a tábla nyílásait mutatják, ha véglegesen falra rögzítik.
4. Szerelje fel a táblát vagy az akasztóval (13) (3 csavar) vagy a végleges fali rögzítővel (12) (4 csa-var). A fúrósablon közepén lévő x jel mutatja a céltáblán a bull 's eye magasságát. Utána szerelje fel a táblát a mellékelt csavarok-kal és dübelekkel.

A darts-ok összeszerelése (D ábra)

Az ábra szerint csavarozza a hegyet és a szárat a markolatra és tegye a felhajtogatott szárnyakat a kereszt alakú nyílásba.

Megjegyzés: ügyeljen arra, hogy a fogantyú ellaposított oldalán meg kell húzni a hegyet.

A tartólábak felszerelése (E ábra)

A céltáblát nem szükséges a falra felszerelni, azt egy megfelelő felü-leten felállíthatja a két tartóláb (14) segítségével is. A két tartóláb (14) a céltábla hátoldalán található.

Vegye figyelembe, hogy a céltábla felállítása a játékot hátrányosan befolyásolhatja.

Felállításkor a céltábla enyhén meg van döntve, és a helyzetét nem lehet optimálisan beállítani.

1. Vegye ki a két tartólábat (14) a céltábla hátoldalán található tartóból.

2. Rögzítse a két tartólábat (14) a céltábla hátoldalán az E ábrán látható módon.

Megjegyzés: győződjön meg arról, hogy a padló alkalmas a terhelés-re, és hogy a támasztópontok nem süllyedhetnek be.

Megjegyzés: állítsa be az összes támasztópontot úgy, hogy azok a padlót éréjk, és biztosítsák a stabi-litást.

Az alkatrészek megnevezése és funkciója

(A és C ábra)

- 1 Szimpla/Single: Pontszám a jelölés szerint
- 2 Dupla/Double: Pontszám x 2
- 3 Tripla/Triple: Pontszám x 3
- 4 Bull: A külső gyűrű 25 pontot ér; a bull 's eye 50 pontot
- 5 Fogógyűrű: Széldobás, nincs pont
- 6 Hangszóró
- 7 Csatlakozó dugalj hálózati adapterhez
- 8 4 LED-es kijelző
- 9 Funkciógombok
- 10 Játéklista
- 11 Darts-tartó
- 12 Furatlyukak
- 13 Akasztószerkezet (hátral)

A céltábla kezelése

Megjegyzés: a készülék normál működés közben felmelegszik.

Be-/kikapcsolás

A termék kikapcsoló automatikával rendelkezik. A termék bekapcso-lásához csatlakoztassa a hálózati adaptert a céltáblára és a dugóra. Ha 10 percnél hosszabb ideig nem hasz-nálják a terméket, automatikusan kikapcsolnak a kijelzők és a rend-szerek (standby mód). Amíg a háló-zati adapter be van dugva, a termék „emlékszik” a legutolsó játék állására. Bármelyik funkciógomb megnyomá-sára visszakapcsol a termék.

A termék teljes lekapcsolásához húzza ki a hálózati csatlakozó dugót.

Funkciógombok

(A ábra)

POWER

Nyomja meg a POWER gombot a termék be- és kikapcsolására.

GAME

Nyomja meg a GAME gombot vala-melyik játék kikeresésére. Az ered-ménykijelzőkön balra fent a játék száma, jobbra fent a játék neve, bal-ra lent a játékokciók és jobbra lent a játékosok száma jelennek meg.

Megjegyzés: játék közben nyomja meg a GAME gombot a játék meg-szakításához és előlről kezdéséhez.

SELECT

Nyomja meg a SELECT gombot, hogy a játékon belül az összes játé-kos számára opciókat válasszanak ki.

Megjegyzés: az opciók rövidítései a kijelzőn, balra lent jelennek meg.

PLAYER

Nyomja meg a PLAYER gombot a játék megkezdése előtt a játékosok számának kiválasztásához.

Játszhat akár 1-16 játékos vagy csapatban is lehet játszani (2-2 vagy 8-8).

Játék közben a PLAYER gomb megnyomására megjelenik az első négy játékos pontszáma.

Tartsa lenyomva a PLAYER gombot, hogy megnézze a többi játékos pontjait is.

Megjegyzés: a LED-kijelzőkben a játékosok számát a megfelelő lámpák jelzik.

DOUBLE/MISS

Nyomja meg a DOUBLE/MISS gombot a Double In vagy Double Out funkció beállításához a G01 játék közben.

Nyomja meg 1x: Double In,

Nyomja meg 2x: Double Out

(piros lámpa a bal oldali pontszámlapon, 10),

Nyomja meg 3x: Double In-nel, Double Out-tal,

Nyomja meg 4x: Master Out,

Nyomja meg 5x: Double In/Master Out,

Nyomja meg 6x: mindent kikapcsol – nincs LED.

Nyomja meg a DOUBLE/MISS-t dobás után, hogy csökkentse a megmaradt darts-ok számát, ha nem találja el a céltáblát.

SOUND

Előbeállítás: SOUND 4-e. hangerő.

Nyomja meg a SOUND gombot a 7 hangerőszint kiválasztásához vagy a hang kikapcsolásához.

START/HOLD

Nyomja meg a START/HOLD gombot a játék indításához vagy játék közben a következő játékosra váltáshoz.

CYBER MATCH

Nyomja meg a CYBER MATCH gombot virtuális ellenféllel szembeni játék indításához. A gomb többszöri megnyomásával állítsa be a virtuális ellenfél játékerejét (C1 = legnehezebb ellenfél – C5 = legkönnyebb ellenfél).

Megjegyzés: A C5 lejátszási erősség után a rendszer automatikusan a játékos kiválasztására ugrik. A CYBER MATCH gomb ismételt megnyomásával átugorhatja a játékos kiválasztását.

Megjegyzés: dobás után a CYBER MATCH gomb megnyomásával törölheti a legutolsó dobást és dobást ismételhet.

Nyomja meg a DARTOUT/SCORE gombot, hogy elektronikus dobási javaslatot kapjon a 301-es, 401-es, 501-es stb. játékban 160 vagy annál kisebb pontszám esetén. A dupla és tripla dobásokat 2 és 3 vonal jelöli.

Megjegyzés: ha lenyomva tartja a gombot játék közben, kijelzi a játékosok maradék életét, ha életekkel játszanak.

BOUNCE OUT

Ha játék közben megnyomja ezt a GOMBOT, az utolsó dobást visszavonja. Nem szabad megismételni a dobást.

RESET

Nyomja meg a RESET gombot az összes beállítás és a játék pontjainak visszavonásához.

Megjegyzés: a RESET gomb megnyomásakor az utoljára beállított hangerő elmentésre kerül.

GAME GUARD

Használja a GAME GUARD gombot, hogy játék közben lezárja a gombokat. A LED „game guard” figyelmeztőként világít.

HANDICAP

Ezzel a gombbal a játék kezdése előtt különböző nehézségi fokokat állíthat be a különböző játékosok számára.

Először nyomja meg a <PLAYER> gombot és válassza ki az 1-es játékost. Nyomja meg a <HANDICAP> gombot, és állítsa be handicapet az 1. játékosnak. Nyomja meg a <PLAYER> gombot és válassza ki az 2-es játékost. Állítsa be handicapet az 2. játékosnak. Állítson be annyi handicapet, ahány játékos játszik. Nyomja meg a START/HOLD gombot a játék indításához.

Megjegyzés: mielőtt a játék elkezdődik, az egyes handicapek a LED kijelzőkön megjelennek.

Játék beállítása és menete

Állítsa be a játék menetét az alábbiak szerint:

1. A <GAME> gombbal válassza ki a kívánt játékot.
2. Nyomja meg a <PLAYER> gombot a játékosok számának (1-16 játékos) beállítására.

Megjegyzés: ha megnyomja a <CYBERMATCH> gombot, akkor a számítógép ellen játszik.

3. A <HANDICAP> gombbal állíthat be minden játékos számára nehézségi szintet.

4. Nyomja meg a <DOUBLE/MISS> gombot a 301-901-es játékokhoz, további opciók kiválasztására.

5. A játék indításához nyomja meg a <START/HOLD> gombot.

A játék menete

1. Körönként minden játékos 3 darts-ot dob. A harmadik darts után hangjelzés hallatszik és a kijelző villog.

2. Óvatosan húzza ki a darts-ot a céltáblából.

Megjegyzés: a darts-okat úgy a legkönnyebb eltávolítani a céltáblából, hogy óvatosan jobbra forgatva kihúzza.

3. Nyomja meg a <START/HOLD> gombot és a következő játékos lesz a soros.

Játék kiválasztása és játékopció lista

A következő táblázat a lehetséges játékokat sorszámmal, megnevezéssel, rövidítéssel és választási lehetőséggel listázza.

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

Játékok

G01 301-901

Ebben a játékban minden darts pontszámát körönként levonják (3 dobás/játékos) a (kezdő) játékállásból (pl. 301 vagy 501 stb.). Az a játékos nyeri a játékot, aki először éri el a 0-át (még hozzá pontosan). Ha többet dob, azt nem fogja értékelni és a játék állásával a kör előtről kezd.

Válassza ki a Double-IN/Double-OUT opciókat a <DOUBLE/MISS> gombbal:

OP1: Double-IN – A játék csak akkor kezdődik, ha Ön dupla szektorba talált.

OP2: Double-OUT – Dupla-szektor találat szükséges a játék befejezéséhez.

OP3: Double-IN-OUT – A játék kezdéséhez és befejezéséhez dupla szektort kell eltalálnia.

OP4: MASTER-OUT – Dupla vagy tripla szektort kell eltalálnia a játék befejezéséhez.

OP5: Double-IN/MASTER-OUT – A játék indításához dupla szektort kell eltalálnia. A játék befejezéséhez dupla vagy tripla szektort kell eltalálnia.

Nyomja meg a <SELECT> gombot a 301-901-es játékok közül választáshoz.

OP6: Standard – A játék attól függetlenül is elindul, hogy melyik szektort találta el.

G02 CRICKET

Itt kizárólag 15-20-as számokkal játszik, a bull-lal és a bull 's eye-jel. A cél az, hogy a legtöbb pontot elérjük és bezárjuk a megfelelő számokat (szektorokat). Három darts-ot dobunk körönként. Ha háromszor eltalálja ugyanazt a számot, a szám (szektor) nyitva van. Csak a nyitott szektorra lévő találat kap pontot. Ha az ellenfele szintén háromszor találja el a nyitott szektort, újra bezár, és nem tud több pontot gyűjteni ebben a szektorban.

A dupla és tripla szektor 2 és 3 találatnak számít.

A szektorokat tetszőleges sorrendben nyithatja meg.

Az nyer, aki a legmagasabb pontszámot éri el és a legtöbb szektort zárja le. Ha Ön zárta le a legtöbb szektort, de kevesebb a pontja, meg kell próbálnia eltalálni a nyitott szektorokat, mielőtt az ellenfél bezárja azokat.

Válassza ki a különböző opciókat a <SELECT> gombbal.

NO-SCORE-CRICKET

Itt krikettváltozatot játszik, amelyben a szektorokat találatokkal zárja le. Nem pontokat gyűjtenek ebben a változatban, hanem az nyer, aki a legtöbb szektort zárja le. Ezt az opciót a <SELECT> gombbal választhatja ki.

G03 SCRAM

(2 játékos vagy 2 csapat esetén)

Ebben a krikettváltozatban csak a 15-től 20-ig terjedő számok, a bull és a bull 's eye számítanak.

Két kört játszanak. Az első körben az 1. játékos megpróbálja lezárni a nyitott szektorokat. Az ellenfele, a 2. játékos csak a nyitott szektorokban gyűjthet pontokat.

Az első kör akkor ér véget, ha az összes nyitott szektor lezár. A 2. körben az ellenfele, a 2. játékos megpróbálja lezárni az összes szektort, és megpróbál pontot szerezni. A legtöbb pontot szerző játékos nyer.

G04 CUT THROAT CRICKET

Ez a krikettváltozat a szektorok lezárásáról szól és a lehető legkevesebb pontot kell szerezni. A legkevesebb pontszámmal rendelkező játékos nyer.

Csak akkor szerez pontokat ebben a változatban, ha az ellenfele lezárt szektorokat talál el.

Például: A második dobásban a 20-as szektort lezárja, az ellenfele az első dobásban a szimpla 20-at találta el, a második dobásban a dupla 20-at. Ha az ellenfél a harmadik dobás során ismét eltalálja a 20-as szektort, akkor a harmadik dobás pontszámát is ő kapja.

G05 ENGLISH CRICKET

(csak 2 játékosnak)

Ebben a krikettváltozatban kilencszer kell eltalálni a bullt és/vagy a bull 's eye-t a kör befejezésére. A bull 's eye kétszeresen számít. Ha az ellenfele elhibázza a bullt és/vagy a bull 's eye-t, ő kapja a dobás pontjait. Ön szerezhet pontokat az első körben, neki azonban legalább 40 pontot kell elérnie. Ha eltalálja a bullt és/vagy a bull 's eye-t, az ellenfelétől egy bullt és/vagy egy bull 's eye-t levonnak. Ön több időt kap a pontok gyűjtésére. Ha az ellenfele kilencszer találja el a bullt és/vagy a bull 's eye-t, vége az első körnek és a második kör felcserélt szerepekkel kezdődik.

G06 ADVANCED CRICKET

Ez a krikettváltozat haladó játékosoknak való. Itt csak a dupla és a tripla szektorok számítanak, ahol a dupla szektorok egyszeresen, a tripla szektorok kétszeresen számítanak. A bull egyszer számít, a bull 's eye kétszer, mint a krikettben.

G07 SHOOTER

Ebben a játékban a számítógép véletlenszerűen kiválaszt egy szektort, amelyet minden kör előtt megjelénít a kijelzőn. Önnek el kell találnia ezt a szektort. Az egyes szektorok egyszeresen számítanak, a dupla szektorok kétszer, a tripla szektorok háromszor, a bull négyszer. Ha a számítógép kiválasztja a bull 's eye-et, a bull kétszeresen, a bull 's eye négyszeresen számít. A legtöbb pontot szerző játékos nyer.

Válassza ki a körök számát a

<SELECT> gombbal:

OP1: 6 kör

OP2: 7 kör

OP3: 8 kör

OP4: 9 kör

OP5: 10 kör

OP6: 11 kör

OP7: 12 kör

G08 BIG SIX

Ebben a játékban a 6-os az első célszektor. Ha elhibázza a 6-ost, egy életet levonnak.

Az ellenfele megpróbálja eltalálni a 6-ost. Ha az első két dobásban eltalálja a célszektor, a harmadik dobás határozza meg az új célszektor.

Akkor nyer, amikor az ellenfele az összes életét elveszti.

Válassza ki a <SELECT> gombbal az életek számát:

OP1: 3 élet

OP2: 4 élet

OP3: 5 élet

OP4: 6 élet

OP5: 7 élet

G09 OVERS

Minden játékos hármalt dob. Ha Ön dobja a legtöbb pontot az első körben, az ellenfelének több pontot kell szereznie. Ellenkező esetben elveszít egy életet. Az veszít, aki először veszti el az összes életét.

Válassza ki a <SELECT> gombbal az életek számát:

OP1: 3 élet

OP2: 4 élet

OP3: 5 élet

OP4: 6 élet

OP5: 7 élet

G10 UNDERS

Ebben a játékban 180 pont érhető el. Minden játékos hármát dob. Ha Ön dobja a legkevesebb pontot az első körben, az ellenfelének kevesebb pontot kell elérnie. Ellenkező esetben elveszít egy életet. Ha elvétí a dobást, 60 büntetőpontot kap. Ellenkező esetben elveszít egy életet. Az veszít, aki először veszti el az összes életét.

Válassza ki a <SELECT> gombbal az életek számát:

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

G11 COUNT UP

Ebben a játékban az a cél, hogy meghatározott pontszámot érjen el. Minden talált dobás számít.

Az a játékos nyer, aki először éri el a kiválasztott pontszámot vagy többet dob.

Válassza ki a célpont számokat a <SELECT> gombbal:

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

G12 HIGH SCORE

Minden játékos három darts-ot dobhat körönként. A játék célja a legmagasabb összeredmény elérése. Ha a meghatározott körök végén Ön éri el a legmagasabb pontszámot, Ön a győztes.

Válassza ki a körök számát a <SELECT> gombbal:

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

G13 ROUND THE CLOCK

Minden játékosnak egymás után el kell találnia az 1-20 közötti terjedő szektort, a bullt és/vagy a bull 's eye-t. Három dobása van körönként, és el kell találnia a kijelzett szektorokat. Amikor eltalálja a szektort, megjelenik a következő eltalálandó szektor. Akkor nyer, ha elsőként találja el az összes szektort.

Válassza ki az opciókat a <SELECT> gombbal:

- OP1: A játék az 1. szektorban kezdődik.
 - OP2: A játék az 5. szektorban kezdődik.
 - OP3: A játék a 10. szektorban kezdődik.
 - OP4: A játék a 15. szektorban kezdődik.
- A dupla és a tripla szektor egyszeresen számít.

ROUND THE CLOCK Double

Ezt a játékot a <SELECT> d = dupla gombbal válassza ki.

Ugyanazok a szabályok érvényesek, mint a ROUND THE CLOCK játékban, de csak a dupla szektorok számítanak.

Válassza ki az opciókat a <SELECT> gombbal:

- OP1: A játék az 1. szektorban kezdődik.
- OP2: A játék az 5. szektorban kezdődik.
- OP3: A játék a 10. szektorban kezdődik.
- OP4: A játék a 15. szektorban kezdődik.

ROUND THE CLOCK Triple

Válasszon ki ehhez a játékhoz a <SELECT> gombbal a t = triplát.

Ugyanazok a szabályok érvényesek, mint a ROUND THE CLOCK játékban, de csak a tripla szektorok számítanak.

Válassza ki az opciókat a <SELECT> gombbal:

- OP1: A játék az 1. szektorban kezdődik.
- OP2: A játék az 5. szektorban kezdődik.
- OP3: A játék a 10. szektorban kezdődik.
- OP4: A játék a 15. szektorban kezdődik.

G14 KILLER

Két vagy több játékos számára. Válasszon ki egy számot, amelyet szeretne eltalálni. A LED-kijelző SEL-t jelez. Ez a szám az Öné, és minden játékosnak különböző számokat kell választania. Ha minden játékos kiválasztott egy számot, a kiválasztott szektorban el kell találni a dupla szektort a killer (gyilkos) szerepének megszerzésére. Ha Ön a gyilkos, akkor „elintézheti” a többi játékost a szektoraik eltalálásával. Az eltalált játékos ezzel életet veszít és már nem gyilkos. A gyilkos státusz viszszerzéséhez a játékosnak újra el kell találnia a kiválasztott szektort a dupla szektorban.

Ha gyilkosként véletlenül eltalálta a saját szektorát, akkor elveszíti gyilkos státuszát és egy életet. Az nyer, aki a végére „életben” marad.

Válassza ki a <SELECT> gombbal az életek számát:

- OP1: 3 élet
- OP2: 4 élet
- OP3: 5 élet
- OP4: 6 élet

G15 DOUBLE DOWN

A játék célja az, hogy a legtöbb pontot kapjuk az aktív szektorokban.

Minden játékos 40 ponttal kezd.

A játék a 15. szektorba dobással kezdődik. Ha nem találja el a 15-ös szektort, pontjai feleződnek. Ha eltalálja a 15-öst, 15 pontot kap a pontszámához. A dupla és tripla találat számít. A következő menet a 16. szektorban kezdődik. A szektorokat a táblázat sorrendjében játsszák le. A legtöbb ponttal rendelkező játékos nyer.

G16 Forty One

Ezt a játékot úgy kell játszani, mint a Double Down-t, azzal a különbséggel, hogy még egy extra kör játszik. Három dobással pontosan 41 pontot kell elérnie.

G17 ALL FIVES

A játék célja, hogy az előre beállított 51, 61, 71, 81 vagy 91-es eredményt minden körben csökkentse. Az eredmény eléréséhez az összes pontszámnak 5-tel oszthatónak kell lennie. Például, ha egy játékos 20 pontot ért el az egyik menetben, az eredmény 4 ($20 \div 5 = 4$). Az 5-tel nem osztható köreredmény nem kap értékelést.

Ha a 3 nyíl közül valamelyik nem talál, akkor azt eredménytelennek értékeli. Az a játékos nyer, aki először éri el vagy haladja meg a kiválasztott pontszámot.

Válassza ki az elérendő összes pontszámot a <SELECT> gombbal:

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

G18 SHANGHAI

Ebben a játékban el kell találni az első körben az egyes szektort, a második körben a második szektort stb., egészen a 20-as szektorig vagy amíg el nem éri a bullt és/vagy a bull 's eye-t. Csak a helyes sorrendű találatok számítanak.

Ha elhibázta valamelyik számot, akkor nincs pont, és a következő alkalommal a következő számmal folytatódik. Az nyer, aki a legtöbb pontot elérte.

Válassza ki a játékopciókat a <SELECT> gombbal:

OP1: A játék az 1. szektorban kezdődik.

OP2: A játék az 5. szektorban kezdődik.

OP3: A játék a 10. szektorban kezdődik.

OP4: A játék a 15. szektorban kezdődik.

SUPER SHANGHAI (S)

Ezt a játékot úgy kell játszani, mint a Shanghai, azzal a különbséggel, hogy csak a dupla és a tripla szektorokat kell eltalálni.

Válassza ki a játékopciókat a <SELECT> gombbal:

OP1: A játék az 1. szektorban kezdődik.

OP2: A játék az 5. szektorban kezdődik.

OP3: A játék a 10. szektorban kezdődik.

OP4: A játék a 15. szektorban kezdődik.

G19 GOLF

Dobjon egymás után a körökben a célmezőre, az 1-18-ig terjedő számokra, és találja el őket egymás után (1. menet = dobás a célmezőre az 1-es számra, 2. menet = dobás a célmezőre a 2-es számra stb.). A játék célja, hogy körönként a lehető legkevesebb pontot ériék el.

Találatok értékelése:

Tripla = 1 pont (legjobb pontszám, automatikusan a következő játékos a sorban)

Dupla = 2 pont

Szimpla = 3 pont

Nincs találat az adott célmezőben = 5 pont

Minden célmezőben a játékosnak 3 dobása van.

Ha elégedett a dobott duplával az első dobásban, utána azonnal továbbadhatja a következő játékosnak, és 2 pontot ér el a megfelelő célmezőért.

Ha az első dobásával az eltalálásra váró célmező szimpláját érte el, akkor 3 pontot kap. Most eldöntheti, hogy átadja-e a következő játékosnak, vagy igénybe veszi a második dobást.

Ha elhibázta a megcélzott célmezőt, 3-ról 5-re növekszik a pontszáma. Ha a második dobásban duplára javít, 3-ról 2-re csökken a pontszáma, és akkor ismét választhat, hogy kilép vagy a harmadik dobásban még lehetősége van triplára (vagy ismét rontani). Ha túllépi az opciónként kiválasztott pontállást, kimarad a játékból.

Az nyer, aki utolsó játékosnak marad vagy akinek a 18 célmező után van a legkevesebb pontja van.

G20 FOOTBALL

Válassza ki a játéklemezőt táblára dobással vagy gombbal. Kiválasztás után meghatározásra kerül a találati vonal. A kiválasztott szektor a kezdőpont, a másik oldali szektor a cél. Például: Ha a 20. szektort választotta, a 3. szektor a cél.

A játéklemező 11 szektorra van osztva, amelyeket egymás után el kell találni. Sorrend: Először a dupla-20-szektor, utána a külső szimpla-20-szektor, a tripla-20, a belső szimpla-20-szektor, a bull, a bull 's eye, a bull, a belső szimpla-3-szektor, a tripla-3, a külső szimpla-3-szektor, a dupla-3-szektor. Megjelennek a találatra váró szektorok.

G21 BASEBALL

Ebben a játékban kilenc kört játszanak („Innings”). Körönként minden játékos 3 darts-ot dob.

Szimpla szektor = egy állomás

Dupla szektor = két állomás

Tripla szektor = három állomás

Bull és/vagy bull 's eye szektor, „Home Run” (csak a harmadik darts-szal próbálható)

A cél az, hogy annyi run-ja legyen körönként, amennyi csak lehet. A kijelzőn az egyes állomások jelennek meg.

G22 STEEPLECHASE

Ez a játék olyan, mint az akadályfutás, amely a 20. szektorban kezdődik és egyszer körbe megy az óramutató járásával megegyező irányban az elektronikus darts játék körül. A vége az 5. szektorban van. Utána el kell találni a bullt és/vagy a bull 's eye-t.

Akadályfutás közben csak a belső szimpla elemeket szabad eltalálni, amelyek a bull és/vagy a bull 's eye és a triple ring között vannak. A Triple 13, a Triple 17, a Triple 8 és a Triple 5 szektor jelenti az akadályokat, amelyeket szintén el kell találni.

G23 ELIMINATION

Ebben a játékban három dobással kell meghaladnia a sorban Ön előtti ellenfél pontszámát.

Ha nem sikerül, akkor egy életet veszít.

Válassza ki az életek számát a <SELECT> opcióval:

OP1: 3 élet

OP2: 4 élet

OP3: 5 élet

G24 HORSESHOES

Ebben a játékban csak a 20-as és a 3-as szektor találatai számítanak. A dupla és tripla szektorok is számítanak a területen.

Válassza ki a <SELECT> gombbal a pontok számát:

OP1: 15 pont

OP2: 16 pont

OP3: 17 pont

OP4: 18 pont

OP5: 19 pont OP10-ig: 25 pont

G25 BATTLEGROUND

Ebben a játékban az elektronikus darts játék felső felét veszi át, és az alsó felét három dobással el kell találnia. Ha az ellenfél átveszi az alsó felét, akkor a felső felét kell eltalálnia. Ön dönti el a játék előtt, hogy melyik felét ki vegye át.

A következő opciók választhatók a <SELECT> gombbal:

Battleground Double

Csak a dupla szektorok számítanak.

Battleground Triple

Csak a tripla szektorok számítanak.

Battleground General

Játssza úgy, mint a normál battlegroundot, de a befejezéshez találja el a bullt és/vagy a bull 's eye-t.

Felső fél: szektorok:

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

Alsó fél: szektorok: szektorok:

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

G26 ADVANCED BATTLEGROUND

Ez a játékot úgy kell játszani, mint a normál battlegroundot. Azonban itt a dupla és tripla szektor tabu, azokat nem szabad eltalálni. Ha eltalálja el az egyik tabu szektort, elveszít egy életet.

G27 PAINTBALL

Ez a játék hasonló a battleground-hoz. Ha kétszer eltalálja a bull 's eye-t, elhódítja az ellenséges zászlót. A cél az ellenséges szektorok megsemmisítése vagy az ellenfél zászlójának elhódítása.

Válassza ki az opciókat a <SELECT> gombbal:

Paintball Double

Itt csak a dupla szektorok számítanak, és a bull 's eye-t háromszor kell eltalálni.

Paintball Triple

Itt csak a tripla szektorok számítanak, és a bull 's eye-t háromszor kell eltalálni.

Hibakeresés

Nincs áram

Győződjön meg róla, hogy a hálózati adapter be van dugva a konnektorba és csatlakozója a darts-tábla csatlakozójában van.

Nincs eredmény

Ellenőrizze, hogy a játék „Beállítások” vagy „Szünet” üzemmódban van-e. Utána ellenőrizze, hogy nem ragadtak-e be az eredménymezők vagy a funkcióbillentyűk.

Beragadt az eredményelem vagy beragadt a funkciógomb

Szállítás vagy a darts tábla normál működése közben előfordulhat, hogy az eredményelemek átmenetileg beragadnak és nem számolják az eredményeket.

Figyelmeztető hangjelzés hallatszik, és a kijelző villogással jelzi a beragadt elemet.

Óvatosan húzza ki a darts-ot az elemből vagy az elemet ide-oda tologatva, könnyű ujjnyomással általában gyorsan kiszabadíthatja az elemet. Utána folytatódik a játék, az eredményszámoló pontosan onnan folytatja, ahol félbeszakadt.

Letört darts hegyek eltávolítása

A puha hegyek bár biztonságosabban használhatók, mégsem tartanak örökké. Ha a hegy egyszer letört és elakadt a céltáblában, megfelelő fogóval próbálja óvatosan kihúzni. Ha annyira rövidre törne a hegy, hogy nem látszik ki a céltáblából, akkor be lehet nyomni a nyíláson keresztül a táblába. A puha hegy nem károsítja az elem mögötti elektronikát. Ehhez azonban javasoljuk, hogy valamelyik darts kizárólag még jó, puha végét használja. A rövidre letört hegyet ne tolja át hegyes fémtárggyal a céltáblán, mert a fémhegy könnyen megrongálhatja a táblát, ha túl mélyre tolják. Minél nehezebb a darts, annál nagyobb a hegy letörésének veszélye.

Áramingadozások vagy elektromágneses zavarok

Szélsőséges helyzetekben, amikor jelentős elektromágneses zavarimpulzusok vannak, az elektronika meghibásodhat vagy hibás eredményeket adhat.

Példák:

Erős zivatarban, szélsőséges hálózati áramingadozások esetén vagy ha túl közelre állítják a darts játékot villanymotorhoz, mikrohullámú sütőhöz.

A normál működés folytatásához húzza ki a hálózati dugót néhány másodpercre, majd dugja vissza. Természetesen ilyenkor meg kell szüntetni a hiba okát.

Tárolás, tisztítás

Fontos! A termék tisztítása előtt húzza ki a hálózati csatlakozódugót az aljzatból.

Nedves ruhával tisztítsa a darts táblát! A hálózati adapterhez nem érhet nedvesség!

Ha gyakran használja a terméket, főként az első oldala szennyeződhet az ujjal érintésektől. Nedves ruhával tisztítsa meg az első oldalt, a gombokat és az ablakokat.

Oldószerként kis mennyiségű, enyhén mosószert javasolunk. Ezután törölje át száraz, puha ruhával. Ha hosszabb ideig nem használja a terméket, terítővel takarja le, hogy óvja a portól.

A terméket mindig száraz, tiszta és szobahőmérsékletű helyen tárolja, ha azt nem használja.

FONTOS! Ne használjon éles tisztítószereket a tisztításhoz.

Tudnivalók a hulladékkezelésről



Az oldalsó szimbólum azt jelzi, hogy a készülék a 2012/19/EU irányelv hatálya alá tartozik.

Ez az irányelv kimondja, hogy ezt a készüléket a hasznos élettartamának végén nem szabad a normál háztartási hulladékkal együtt ártalmatlanítani, hanem a speciálisan erre a célra kialakított gyűjtőhelyeken, újrahasznosító központokban vagy hulladékfeldolgozóknál kell leadni őket. Óvja a környezetet és ártalmatlanítsa szakszerűen a terméket.

Az elemeket/akkumulátorokat tilos a háztartási hulladékokkal együtt kidobni. Ugyanis mérgező nehézfémeket tartalmazhatnak, ami a különleges hulladékkezeléshez tartozik. A nehézfémek vegyjelei: Cd = kadmium, Hg = higany, Pb = ólom. Ezért a használt vagy meghibásodott elemeket/akkumulátorokat a 2023/1542/EU rendeletnek megfelelően a települési gyűjtőhelyen kell ártalmatlanítani.



Az elhasználandó készülék ártalmatlanításával kapcsolatos további információkat a települési vagy városi önkormányzattól tudhatja meg. A készüléket és a csomagolást környezetbarát módon ártalmatlanítsa. A csomagolóanyagokat (például fóliataskákat) tartsa távol a gyermekektől.



A szelektív hulladékgyűjtés során vegye figyelembe a csomagolóanyagokon lévő jelzéseket, ahol a rövidítések (a) és számok (b) jelentése: 1-7: műanyagok / 20-22: papír és karton / 80-98: kötőanyagok.

A termékek és a csomagolóanyagok újrahasznosíthatók, ezért a jobb hulladékkezelés érdekében külön gyűjtse ezeket.

A garanciával és a szerviz lebonyolításával kapcsolatos útmutató

A termék nagy gondossággal és állandó ellenőrzés mellett készült. A DELTA-SPORT HANDELSKONTOR GmbH privát végső felhasználóknak a vásárlás dátumától számított három év (garancia időtartama) garanciát ad erre a termékre a következő rendelkezések szerint. A garancia csak anyaghibára és feldolgozási hibára érvényes. A garancia nem terjed ki a szokásos elhasználódásnak kitett, ezért kopó alkatrésznek tekintendő alkatrészekre (pl. elemek), valamint a törékeny alkatrészekre sem, például a kapcsolókra vagy az üvegből készült alkatrészekre.

Kizárásra kerül a garanciaigény, ha a terméket szakszerűtlenül vagy helytelenül, nem rendeltetésszerűen vagy nem az előírt irányított felhasználási körben használták, vagy figyelmen kívül hagyták a kezelési útmutató előírásait, kivéve, ha a végső felhasználó bizonyítja, hogy olyan anyag- vagy feldolgozási hiba áll fenn, amely nem a fent említett körülmények valamelyikéből ered. A garanciaigény csak a garancia időtartamán belül, az eredeti pénztári bizonylat bemutatásával érvényesíthető. Ezért kérjük, őrizze meg az eredeti pénztári bizonylatot. A garancia, a törvényes garancia vagy a méltányosság alapján végzett esetleges javítások a garancia időtartamát nem hosszabbítják meg. Ez vonatkozik a kicserélt és javított alkatrészekre is.

Kérjük, hogy reklamáció esetén először az alábbi szervizvonalat hívja, vagy e-mailen keressen minket. Garanciális esetekben a terméket saját döntésünk alapján ingyenesen megjavítjuk, kicseréljük vagy megtérítjük a vételárat. A garanciából további jogok nem következnek. A jelen garancia nem korlátozza az Ön törvényes jogait, különösen a mindenkori értékesítővel szembeni garanciaigényét.

IAN: 487646_2501

 Szerviz Magyarország
Tel.: 06800 21225
E-Mail: deltasport@lidl.hu

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

 Lesen Sie hierzu aufmerksam die nachfolgende Spiel- und Bedienungsanleitung.

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

Lieferumfang

1 x Elektronische Dartscheibe
(inkl. zwei Standfüße)
12 x Schaft
12 x Griff
12 x Flügel
112 x Soft-Tip (Spitze)
1 x Netzadapter
4 x Schraube und Dübel
1 x Abwurflinie
1 x Bohrschablone
1 x Spiel- und Bedienungsanleitung

Technische Daten

Elektronische Dartscheibe

Modell: DL-15038, DL-15039
Maße: ca. 42 x 51,7 x 2,6 cm (B x H x L)
Anschlusswerte: 9 V $\equiv$ 500 mA

Netzadapter

Model: EU: GQ06-090050-ZG
Model: UK: GQ06-090050-AB
Eingang:
100-240 V $\sim$ 50/60 Hz 0,3 A Max
Ausgang: 9 V $\equiv$ 500 mA 4,5 W
Name oder Handelsmarke des Herstellers, Handelsregisternummer und Anschrift:
Manufacturer: Dong Guan City
GangQi Electronic Co., Ltd.
Trade mark: N/A
Commercial Number:
914419007929512928
Adresse: Privately Operated
Industrial District,
ShiYong, 532600 Heng Li Town,
Dong Guan, Guangdong, People's
Republic of China
Modellkennung:
EU: GQ06-090050-ZG
UK: GQ06-090050-AB
Eingangsspannung: 100-240 V
Eingangswechselstromfrequenz:
50/60 Hz

Ausgangsspannung: 9,0 V
Ausgangsstrom: 0,5 A
Durchschnittliche Effizienz im Betrieb: 78,57 %
Effizienz bei geringer Last (10 %): / %
Leistungsaufnahme bei Nulllast:
0,069 W

 = Schutzklasse II

$\equiv$ Symbol für Gleichspannung

$\sim$ Symbol für Wechselspannung

 Polung des Hohlsteckers

 Der Stecker darf nicht verwendet werden, wenn die Pins verbogen sind!

 Herstellungsdatum
(Monat/Jahr): 07/2025

 Hiermit erklärt Delta-Sport Handelskontor GmbH, dass dieser Artikel mit den grundlegenden Anforderungen und den übrigen einschlägigen Bestimmungen übereinstimmt.

Bestimmungsgemäße Verwendung

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

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

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

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

Sicherheitshinweise

Lebensgefahr!

- Lassen Sie Kinder niemals unbeaufsichtigt mit dem Verpackungsmaterial. Es besteht Erstickungsgefahr!

Verletzungsgefahr!

- Dieser Artikel ist nicht dafür bestimmt, von Personen (einschließlich Kindern) mit eingeschränkten physischen, sensorischen oder geistigen Fähigkeiten oder mangels Erfahrung und/oder mangels Wissen benutzt zu werden, es sei denn, sie werden durch eine für ihre Sicherheit zuständige Person beaufsichtigt oder erhalten von ihr Anweisungen, wie der Artikel zu verwenden ist.
- Kinder sollten beaufsichtigt werden, um sicherzustellen, dass sie nicht mit dem Artikel spielen.
- Reinigung und Benutzer-Wartung dürfen nicht von Kindern ohne Beaufsichtigung durchgeführt werden.
- Werfen und zielen Sie mit den Darts nicht auf Personen oder Tiere.
- Achten Sie darauf, dass sich der Artikel bei Verwendung an einem für Personen möglichst unzugänglichen Ort befindet bzw. aufgestellt wird.
- Nicht an Türen befestigen!
- Metallspitzen dürfen nicht verwendet werden!
- Es dürfen keine Modifikationen am Artikel vorgenommen werden!
- Verwenden Sie den Netzadapter nur in Verbindung mit dem Dartboard DL-15038, DL-15039.
- Verwenden Sie ausschließlich den mitgelieferten Netzadapter!

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

⚠ Vermeidung von Sachschäden!

- Verwenden Sie ausschließlich geeignete Ersatzspitzen, um ein Abprallen der Darts von der Dartscheibe zu vermeiden. Lange Spitzen können für elektronische Dartboards nicht empfohlen werden. Sie verbiegen schnell oder brechen leicht ab (Entfernung abgebrochener Spitzen aus dem Dartboard – Fehlersuche).

- Setzen Sie den Artikel keinen extremen Witterungsbedingungen oder Temperaturen aus.
- Schützen Sie den Artikel vor Nässe und Feuchtigkeit. Die Elektronik könnte beschädigt werden.

Montageanleitung

Montage des Dartboards (Abb. B und C)

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

Montage der Darts (Abb. D)

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

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

Montage der Standfüße (Abb. E)

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

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

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

Hinweis: Stellen Sie sicher, dass der Boden für die Belastung geeignet ist und die Auflagepunkte nicht einsinken können.

Hinweis: Stellen Sie alle Auflagepunkte so ein, dass sie den Boden berühren und die Stabilität gewährleisten.

Bezeichnung und Funktion der Teile

(Abb. A und C)

- ❶ Einfach/Single: Punktzahl wie angezeigt
- ❷ Doppel/Double: Punktzahl x 2
- ❸ Dreifach/Triple: Punktzahl x 3
- ❹ Bull: Außenring zählt 25 Punkte; Bull's Eye zählt 50 Punkte
- ❺ Fangring: Kantenwurf, kein Punkt
- ❻ Lautsprecher
- ❼ Anschlussbuchse für Netzadapter
- ❸ 4 LED-Displays
- ❾ Funktionstasten
- ❿ Spieleliste
- ⓫ Darthalter
- ⓬ Bohrlöcher
- ⓭ Aufhängevorrichtung (hinten)

Bedienung des Dartboards

Hinweis: Der Netzadapter wird bei normalem Betrieb warm.

Ein-/Ausschalten

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

Funktionstasten (Abb. A)

POWER

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

GAME

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

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

SELECT

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

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

PLAYER

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

Sie haben die Möglichkeit, zwischen 1 bis 16 Spieler auszuwählen oder in Teams (2-2 bis 8-8) zu spielen. Während eines Spieles wird durch das Drücken der Taste PLAYER die Punktzahl der ersten vier Spieler angezeigt.

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

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

DOUBLE/MISS

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

1x drücken: Double In

2x drücken: Double Out (rote Leuchte im linken Score Board, 10)

3x drücken: mit Double In, Double Out

4x drücken: Master out

5x drücken: Double In/Master out

6x drücken: alles abgewählt - keine LED

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

SOUND

Voreinstellung: SOUND Lautstärke 4. Drücken Sie die Taste SOUND, um zwischen 7 Lautstärkestufen auszuwählen oder die Lautstärke auszuschalten.

START/HOLD

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

CYBER MATCH

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

Hinweis: Nach der Spielstärke C5 springt das System automatisch in die Spielerauswahl. Durch ein weiteres Drücken der Taste CYBER MATCH können Sie die Spielerauswahl überspringen.

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

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

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

BOUNCE OUT

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

RESET

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

Hinweis: Bei Betätigung der Taste RESET wird die letzte eingestellte Lautstärke gespeichert.

GAME GUARD

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

HANDICAP

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

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

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

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

Spieleinstellung und -ablauf

Stellen Sie einen Spielvorgang wie folgt ein:

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

Spielablauf

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

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

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

Spielauswahl und Liste der Spieloptionen

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

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

Spiele

G01 301-901

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

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

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

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

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

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

OP5: Double-IN / MASTER-OUT – Zuerst müssen Sie zum Starten des Spiels ein Double-Segment treffen und zum Beenden des Spiels ein Double- oder Triple-Segment. Drücken Sie die Taste <SELECT>, um zwischen den Spielen 301-901 zu wählen.

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

G02 CRICKET

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

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

Sie können die Segmente in einer beliebigen Reihenfolge öffnen.

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

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

NO-SCORE-CRICKET

Hier spielen Sie eine Cricket-Variante, in der Sie die Segmente durch Treffer schließen. Punkte werden bei dieser Variante nicht gesammelt. Gewonnen hat derjenige, der die meisten Segmente geschlossen hat. Wählen Sie diese Option über die Taste <SELECT> aus.

G03 SCRAM

(für 2 Spieler oder 2 Teams)

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

Sie spielen zwei Runden. In der ersten Runde versucht Spieler 1, die offenen Segmente zu schließen. Ihr Gegner, Spieler 2, kann nur in den offenen Segmenten Punkte sammeln. Die erste Runde endet, wenn alle offenen Segmente geschlossen wurden. In Runde 2 versucht Ihr Gegner, Spieler 2, alle Segmente zu schließen, und Sie versuchen zu punkten. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

G04 CUT THROAT CRICKET

Bei dieser Cricket-Variante geht es um das Schließen der Segmente und darum, so wenig Punkte wie möglich zu erzielen. Gewonnen hat der Spieler mit der niedrigsten Punktzahl.

Sie bekommen bei dieser Variante nur Punkte, wenn Ihr Gegner bereits geschlossene Segmente trifft.

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

G05 ENGLISH CRICKET

(nur für 2 Spieler)

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

G06 ADVANCED CRICKET

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

G07 SHOOTER

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

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

OP1: 6 Runden

OP2: 7 Runden

OP3: 8 Runden

OP4: 9 Runden

OP5: 10 Runden

OP6: 11 Runden

OP7: 12 Runden

G08 BIG SIX

Bei diesem Spiel ist die 6 das erste Zielsegment. Wenn Sie die 6 verfehlen, wird Ihnen ein Leben abgezogen. Ihr Gegner versucht nun, die 6 zu treffen. Treffen Sie das Zielsegment in den ersten beiden Würfen, entscheidet der dritte Wurf über das neue Zielsegment.

Sie haben gewonnen, wenn Ihr Gegner zuerst alle Leben verloren hat. Wählen Sie die Anzahl der Leben über die Taste <SELECT> aus:

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

G09 OVERS

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

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

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

G10 UNDERS

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

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

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

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

G11 COUNT UP

Bei diesem Spiel ist es Ihr Ziel, eine bestimmte Punktzahl zu erreichen. Jeder getroffene Wurf wird gezählt. Der Spieler, der zuerst die vorher ausgewählte Punktzahl erreicht oder überschreitet, hat gewonnen. Wählen Sie die Zielpunktzahlen über die Taste <SELECT> aus:

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

G12 HIGH SCORE

Jeder Spieler darf pro Runde drei Darts werfen. Ziel dieses Spiels ist es, das höchste Gesamtergebnis zu erzielen. Wenn Sie am Ende der festgelegten Runden die höchste Gesamtzahl erreicht haben, sind Sie der Gewinner.

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

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

G13 ROUND THE CLOCK

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

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

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

ROUND THE CLOCK Double

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

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

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

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

ROUND THE CLOCK Triple

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

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

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

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

G14 KILLER

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

Wenn Sie als Killer versehentlich Ihr eigenes Segment treffen, verlieren Sie Ihren Status Killer und ein Leben. Wer am Schluss übrig bleibt, gewinnt.

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

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

G15 DOUBLE DOWN

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

G16 Forty One

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

G17 ALL FIVES

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

Wählen Sie die zu erreichenden Gesamtpunkte über die Taste

<SELECT> aus:

OP1: 51 Punkte

OP2: 61 Punkte

OP3: 71 Punkte

OP4: 81 Punkte

OP5: 91 Punkte

G18 SHANGHAI

In diesem Spiel müssen Sie in der ersten Runde Segment eins treffen, in Runde zwei das zweite Segment usw. bis Segment 20 bzw. Bull und/oder Bull 's Eye. Es zählen nur die Treffer in der korrekten Reihenfolge. Wenn Sie eine Zahl verfehlen, gibt es keine Punkte und es geht beim nächsten Mal mit der nächsten Zahl weiter. Es gewinnt der Spieler, der die meisten Punkte sammeln konnte.

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

OP1: Das Spiel beginnt in Segment 1.

OP2: Das Spiel beginnt in Segment 5.

OP3: Das Spiel beginnt in Segment 10.

OP4: Das Spiel beginnt in Segment 15.

SUPER SHANGHAI (S)

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

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

OP1: Das Spiel beginnt in Segment 1.

OP2: Das Spiel beginnt in Segment 5.

OP3: Das Spiel beginnt in Segment 10.

OP4: Das Spiel beginnt in Segment 15.

G19 GOLF

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

Trefferwertungen:

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

Double = 2 Punkte

Single = 3 Punkte

Kein Treffer im vorgegebenen Zielfeld = 5 Punkte

Pro Zielfeld stehen dem Spieler 3 Würfe zur Verfügung.

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

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

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

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

G20 FOOTBALL

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

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

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

G21 BASEBALL

Bei diesem Spiel spielen Sie neun Runden („Innings“). Jeder Spieler wirft 3 Darts pro Inning.

Single-Segment = eine Station

Double-Segment = zwei Stationen

Triple-Segment = drei Stationen

Bull und/oder Bull 's Eye-Segment, „Home Run“ (kann nur mit dem dritten Dart versucht werden)

Ihr Ziel ist es, so viele „runs“ pro Runde zu machen, wie möglich. Auf dem Display werden die einzelnen Stationen angezeigt.

G22 STEEPLECHASE

Dieses Spiel ist wie ein Hindernislauf, der im Segment 20 beginnt und einmal im Uhrzeigersinn um das elektronische Dart-Spiel geht. Das Ende ist bei Segment 5, dann müssen Sie noch das Bull und/oder das Bull 's Eye treffen.

Beim Hindernislauf dürfen Sie nur die inneren Single-Elemente, also die, die sich zwischen Bull und/oder Bull 's Eye und dem Triple-Ring befinden, treffen. Die Segmente Triple 13, Triple 17, Triple 8 und Triple 5 sind die Hindernisse, die Sie auch treffen müssen.

G23 ELIMINATION

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

Gelingt es Ihnen nicht, verlieren Sie ein Leben.

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

OP1: 3 Leben

OP2: 4 Leben

OP3: 5 Leben

G24 HORSESHOES

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

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

OP1: 15 Punkte

OP2: 16 Punkte

OP3: 17 Punkte

OP4: 18 Punkte

OP5: 19 Punkte bis OP10: 25 Punkte

G25 BATTLEGROUND

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

Battleground Double

Nur Double-Segmente zählen.

Battleground Triple

Nur Triple-Segmente zählen.

Battleground General

Gespielt wird wie das normale Battleground, aber zum Beenden müssen Sie das Bull's Eye treffen.

Obere Hälfte: Segmente:

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

Untere Hälfte: Segmente:

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

G26 ADVANCED BATTLEGROUND

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

G27 PAINTBALL

Dieses Spiel ist ähnlich wie das Spiel Battleground. Treffen Sie zweimal das Bull's Eye, erobern Sie die gegnerische Flagge. Ziel ist es, alle gegnerischen Segmente zu vernichten oder die gegnerische Flagge zu erobern.

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

Paintball Double

Hier zählen nur die Double-Segmente und das Bull's Eye muss dreimal getroffen werden.

Paintball Triple

Hier zählen nur die Triple-Segmente und das Bull's Eye muss dreimal getroffen werden.

Fehlersuche

Kein Strom

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

Keine Ergebnisse

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

Klemmendes Ergebniselement oder klemmende Funktionstaste

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

Es ertönt ein Warnsignal und eine Anzeige zeigt blinkend das klemmende Element an.

Sanftes Herausziehen des Darts im Element oder Hin- und Herschieben des Elements mit leichtem Fingerdruck befreit das Element normalerweise schnell. Das Spiel kann dann fortgesetzt werden, die Ergebnisszählung fährt exakt dort fort, wo unterbrochen wurde.

Entfernen abgebrochener Dartspitzen

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

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

Stromschwankungen oder elektromagnetische Störungen

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

Beispiele:

Bei schweren Gewittern, extremen Netzstromschwankungen, Spannungsmangel oder Aufstellung des Dartspiels zu dicht an elektrischen Motoren oder bei Mikrowellengeräten.

Zur Wiederaufnahme des Normalbetriebes ist der Netzstecker für mehrere Sekunden herauszuziehen und dann wieder einzustecken. Dabei sollten Sie natürlich sicherstellen, dass die Ursache der Störung beseitigt wurde.

Lagerung, Reinigung

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

Reinigen Sie nur das Dartboard mit einem feuchten Reinigungstuch!

Der Netzadapter darf nicht mit Feuchtigkeit in Berührung kommen!

Bei häufiger Benutzung des Artikels kommt es hauptsächlich auf der Vorderseite zu Verschmutzungen durch Fingerberührungen. Reinigen Sie die Vorderseite, die Tasten und die Fenster mit einem feuchten Tuch. Als Lösemittel empfehlen wir Wasser mit wenig leichtem Spülmittel. Danach mit einem trockenen, weichen Tuch nachwischen. Bei längerem Nichtgebrauch decken Sie den Artikel am besten mit einem Tuch ab, um ihn vor Staub zu schützen. Lagern Sie den Artikel bei Nichtbenutzung immer trocken und sauber bei Raumtemperatur. **WICHTIG!** Nie mit scharfen Reinigungsmitteln reinigen.

Hinweise zur Entsorgung



Die durchgestrichene Mülltonne ist ein Verbraucherhinweis der Richtlinie 2012/19/EU und weist darauf hin, dass dieses Gerät am Ende seiner Nutzungszeit nicht im Hausmüll entsorgt werden darf. Das Gerät ist bei eingerichteten Sammelstellen, Wertstoffhöfen oder Entsorgungsbetrieben abzugeben. Zudem sind Vertreiber von Elektro- und Elektronikgeräten sowie Vertreiber von Lebensmitteln zur Rücknahme verpflichtet.

LIDL bietet Ihnen Rückgabemöglichkeiten direkt in den Filialen und Märkten an. Rückgabe und Entsorgung sind für Sie kostenfrei. Beim Kauf eines Neugeräts haben Sie das Recht, ein entsprechendes Altgerät unentgeltlich zurückzugeben. Zusätzlich haben Sie die Möglichkeit, unabhängig vom Kauf eines Neugeräts, unentgeltlich (bis zu drei) Altgeräte abzugeben, die in keiner Abmessung größer als 25 cm sind. Bitte löschen Sie vor der Rückgabe alle personenbezogenen Daten.

Bitte entnehmen Sie vor der Rückgabe Batterien oder Akkus, die nicht vom Altgerät umschlossen sind, sowie Lampen, die zerstörungsfrei entnommen werden können, und führen diese einer separaten Sammlung zu.

Batterien/Akkus dürfen nicht über den Hausmüll entsorgt werden. Sie können giftige Schwermetalle enthalten und unterliegen der Sondermüllbehandlung. Die chemischen Symbole der Schwermetalle sind wie folgt: Cd = Cadmium, Hg = Quecksilber, Pb = Blei. Geben Sie deshalb verbrauchte oder defekte Batterien/Akkus gemäß der EU-Verordnung 2023/1542 bei einer kommunalen Sammelstelle ab.



Weitere Informationen zur Entsorgung des ausgedienten Geräts erhalten Sie bei Ihrer Gemeinde- oder Stadtverwaltung. Entsorgen Sie das Gerät und die Verpackung umweltschonend. Bewahren Sie Verpackungsmaterialien (wie z. B. Folienbeutel) für Kinder unerreichbar auf.



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

Hinweise zur Garantie und Serviceabwicklung

Der Artikel wurde mit großer Sorgfalt und unter ständiger Kontrolle produziert. DELTA-SPORT HANDELSKONTOR GmbH räumt privaten Endkunden auf diesen Artikel drei Jahre Garantie ab Kaufdatum (Garantiefrist) nach Maßgabe der folgenden Bestimmungen ein. Die Garantie gilt nur für Material- und Verarbeitungsfehler. Die Garantie erstreckt sich nicht auf Teile, die der normalen Abnutzung unterliegen und deshalb als Verschleißteile anzusehen sind (z. B. Batterien) sowie nicht auf zerbrechliche Teile wie Schalter oder Teile, die aus Glas gefertigt sind.

Ansprüche aus dieser Garantie sind ausgeschlossen, wenn der Artikel unsachgemäß oder missbräuchlich oder nicht im Rahmen der vorgesehenen Bestimmung oder des vorgesehenen Nutzungsumfangs verwendet wurde oder Vorgaben in der Anleitung/Anweisung nicht beachtet wurden, es sei denn, der Endkunde weist nach, dass ein Material- oder Verarbeitungsfehler vorliegt, der nicht auf einem der vorgenannten Umstände beruht.

Ansprüche aus der Garantie können nur innerhalb der Garantiefrist unter Vorlage des Originalkassenbelegs geltend gemacht werden. Bitte bewahren Sie deshalb den Originalkassenbeleg auf. Die Garantiefrist wird durch etwaige Reparaturen aufgrund der Garantie, gesetzlicher Gewährleistung oder Kulanz nicht verlängert. Dies gilt auch für ersetzte und reparierte Teile.

Bitte wenden Sie sich bei Beanstandungen zunächst an die untenstehende Service-Hotline oder setzen Sie sich per E-Mail mit uns in Verbindung. Liegt ein Garantiefall vor, wird der Artikel von uns – nach unserer Wahl – für Sie kostenlos repariert, ersetzt oder der Kaufpreis erstattet. Weitere Rechte aus der Garantie bestehen nicht. Ihre gesetzlichen Rechte, insbesondere Gewährleistungsansprüche gegenüber dem jeweiligen Verkäufer, werden durch diese Garantie nicht eingeschränkt.

IAN: 487646_2501

DE Kundenservice Deutschland
Tel.: 0800 5435 111
E-Mail: deltasport@lidl.de

AT Service Österreich
Tel.: 0800 447744
E-Mail: deltasport@lidl.at

CH Service Schweiz
Tel.: 0800 56 44 33
E-Mail: deltasport@lidl.ch