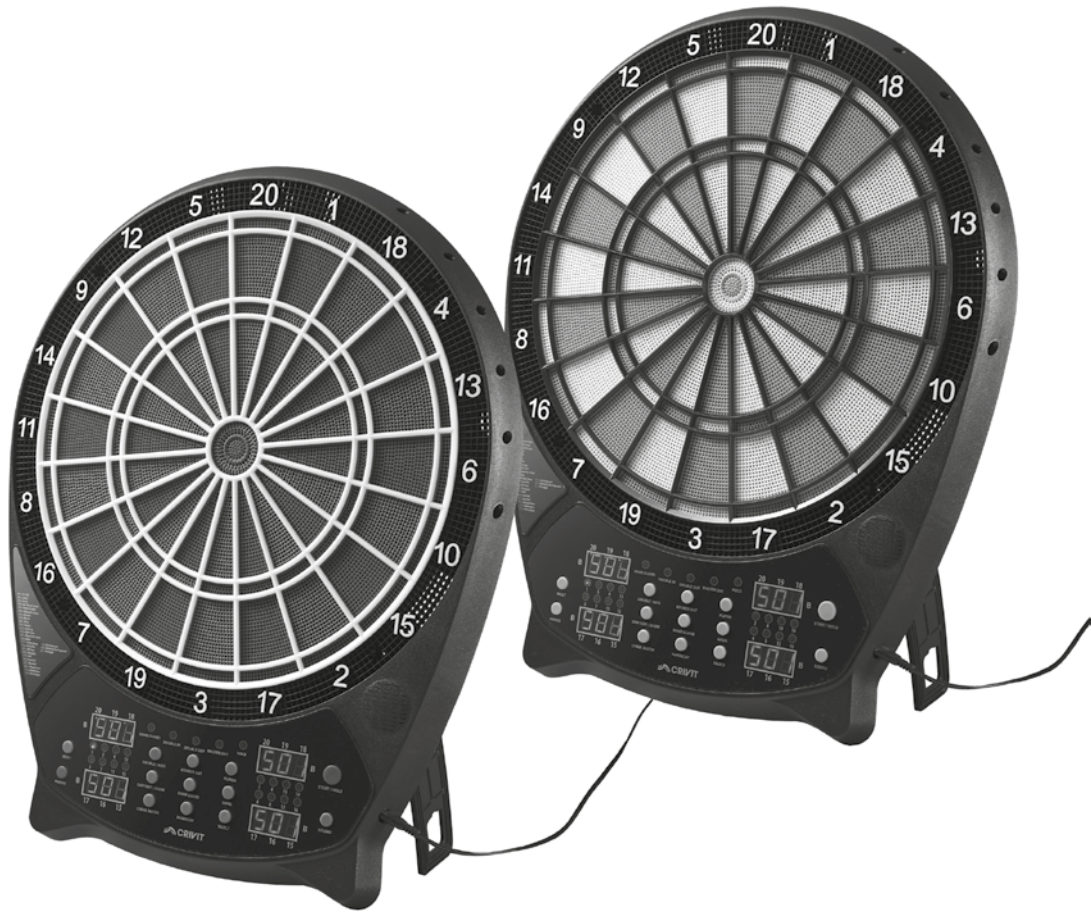


DE AT CH Klappen Sie vor dem Lesen die Seite mit den Abbildungen aus und machen Sie sich anschließend mit allen Funktionen des Artikels vertraut.

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

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

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

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

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

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

ES Antes de leer, abra la página con las ilustraciones y familiarícese seguidamente con todas las funciones del aparato.

DK Klap siden med illustrationerne op inden du læser dem og gør dig efterfølgende fortrolig med alle apparatets funktioner.

IT Prima di leggere ribaltare la pagina con le immagini e familiarizzare poi con tutte le funzioni dell'apparecchio.

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

ELEKTRONISCHE DARTSCHEIBE
ELECTRONIC DARTBOARD
JEU DE FLÉCHETTES ÉLECTRONIQUE

DE AT CH
ELEKTRONISCHE DARTSCHEIBE
Spiel- und Bedienungsanleitung

FR BE
JEU DE FLÉCHETTES ÉLECTRONIQUE
Règles du jeu et notice d'utilisation

PL
TARCZA DO GRY W DARTA ELEKTRONICZNA
Instrukcja gry i obsługi

SK
ELEKTRONICKÝ TERČ
Návod na hru a obsluhu

DK
ELEKTRONISK DARTSKIVE
Spil- og betjeningsvejledning

HU
ELEKTRONIKUS DARTS TÁBLA
Játékszabály és kezelési útmutató

GB IE
ELECTRONIC DARTBOARD
Game and operating instructions

NL BE
ELEKTRONISCH DARTBORD
Spelregels en bedieningshandleiding

CZ
ELEKTRONICKÝ TERČ NA ŠIPKY
Návod ke hře a obsluze

ES
DIANA ELECTRÓNICA
Instrucciones de manejo y reglas de juego

IT
GIOCO FRECCETTE ELETTRONICO
Istruzioni operative e di gioco

DE/AT/CH	Bedienungs- und Sicherheitshinweise	Seite	07
GB/IE	Operating and safety information	Page	16
FR/BE	Consignes d'utilisation et de sécurité	Page	25
NL/BE	Bedienings- en veiligheidstips	Pagina	34
PL	Wskazówki dot. obsługi i bezpieczeństwa	Strona	43
CZ	Pokyny k obsluze a bezpečnosti	Stránky	52
SK	Pokyny pre obsluhu a bezpečnosť	Stranu	60
ES	Instrucciones de manejo y seguridad	Página	68
DK	Betjenings- og sikkerhedsanvisninger	Side	77
IT	Istruzioni operative e indicazioni di sicurezza	Pagina	85
HU	Kezelési és biztonsági utasítások	94.	Oldal

FR

Cet appareil, ses accessoires et cordons se recyclent

À DÉPOSER EN MAGASIN

OU

À DÉPOSER EN DÉCHÈTERIE

Points de collecte sur www.quefairedemesdechets.fr

Privilégiez la réparation ou le don de votre appareil !

FR

CET ARTICLE SE TRIE

ASSOCIATION

MAGASIN

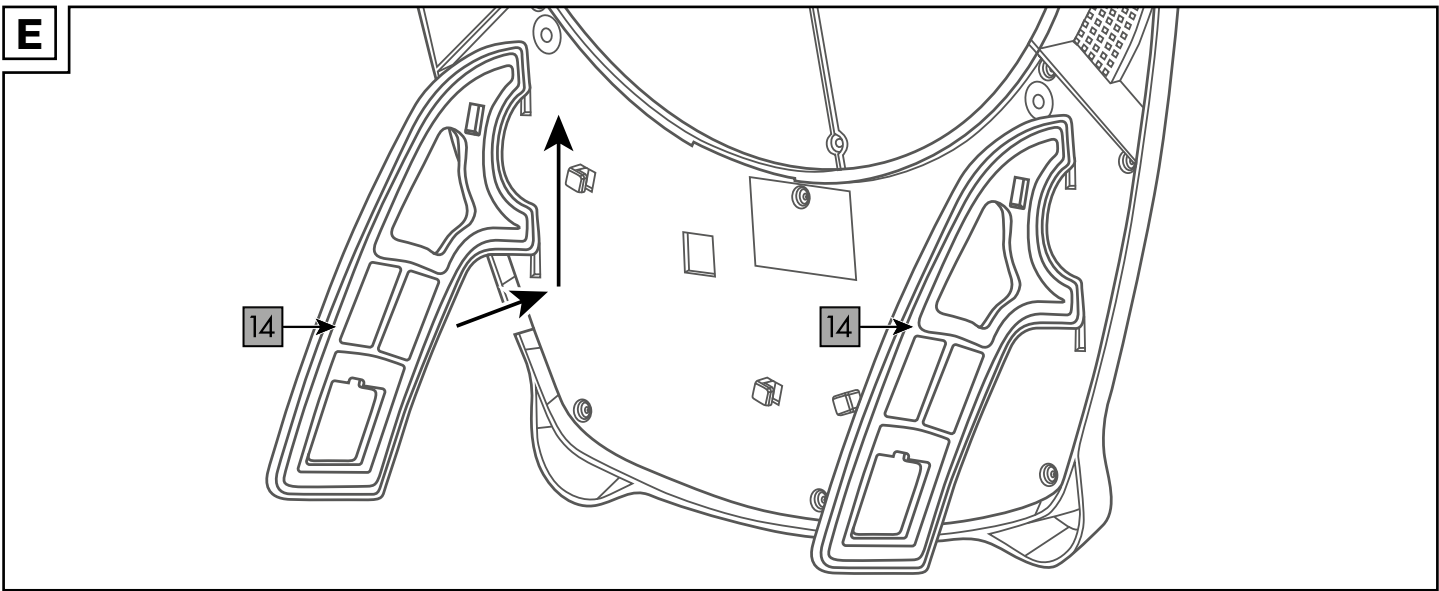
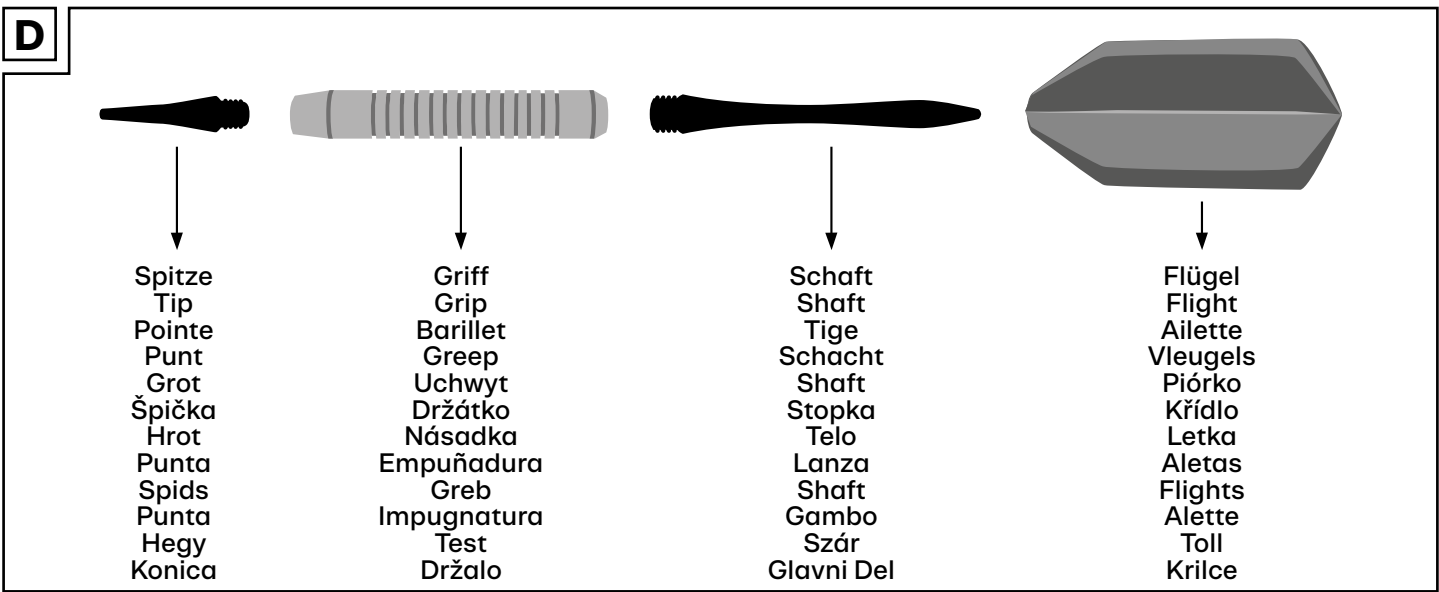
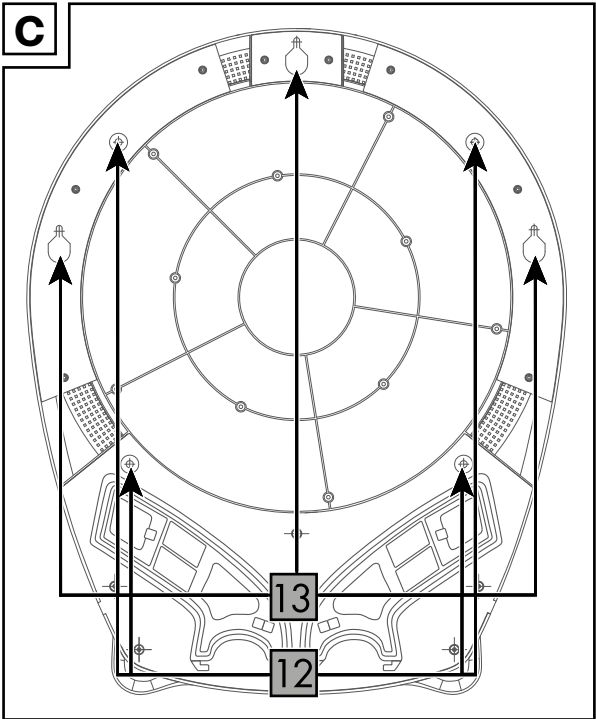
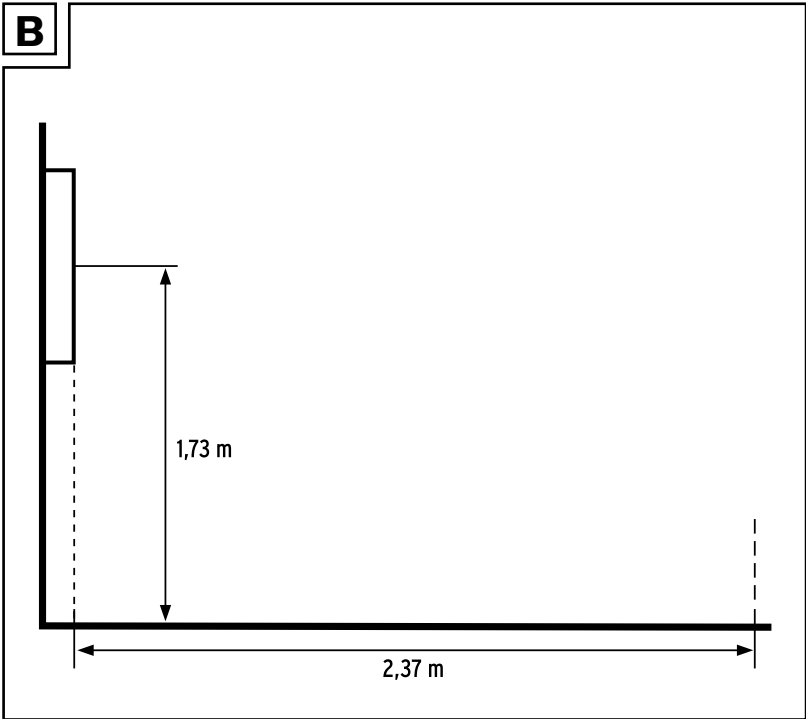
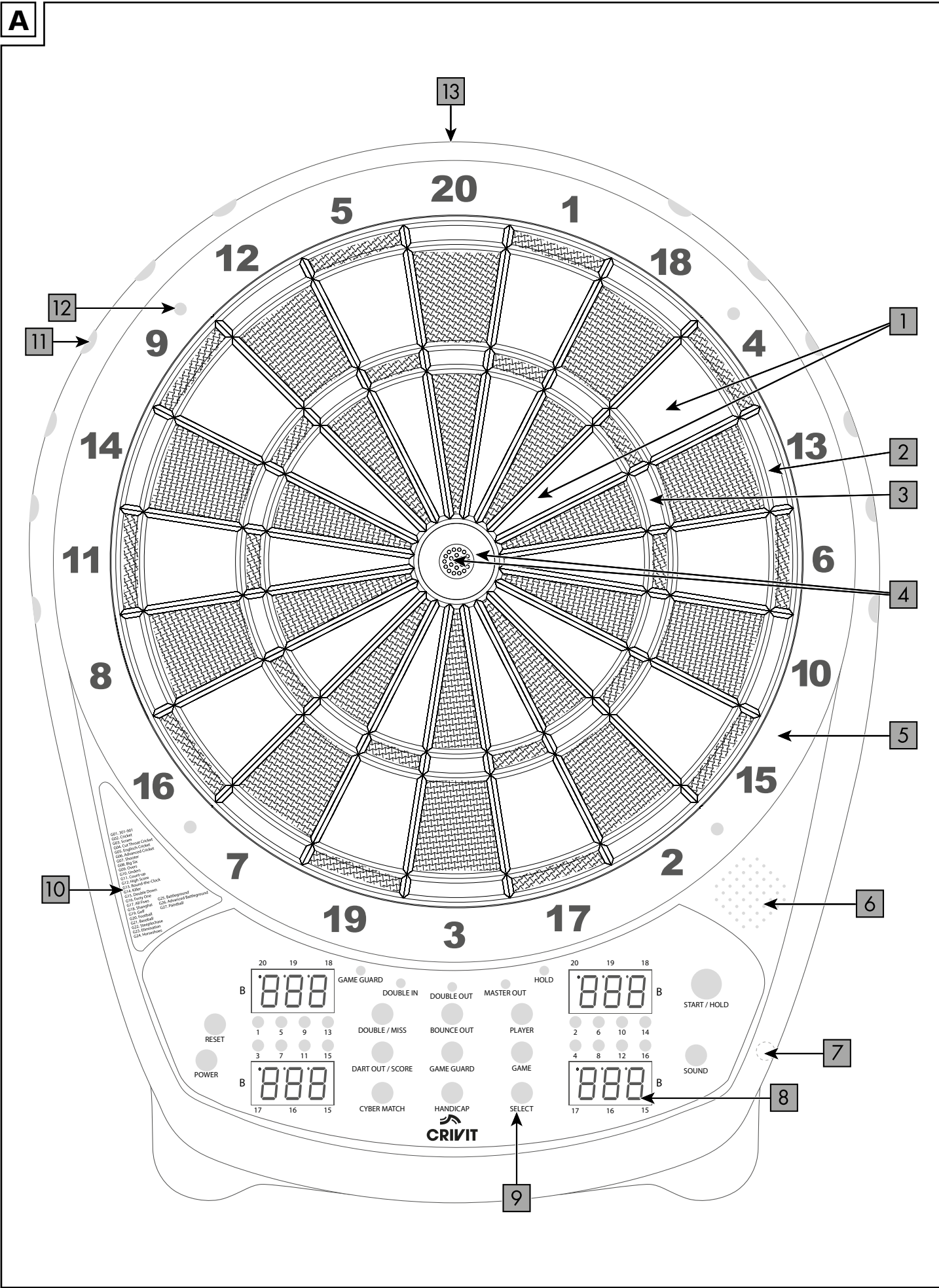
DÉCHÈTERIE

quefairedemesdechets.fr

DELTA-SPORT HANDELSKONTOR GMBH
Wragekamp 6 • 22397 Hamburg
GERMANY
07/2025
Delta-Sport-Nr.: DL-15038, DL-15039

0521.12025 / PM 4x4





DE AT CH

Lieferumfang	7
Technische Daten	7
Bestimmungsgemäße Verwendung	7
Sicherheitshinweise	7
Lebensgefahr!	7
Verletzungsgefahr!	7
Vermeidung von Sachschäden!	8
Montageanleitung	8
Montage des Dartboards	8
Montage der Darts	8
Montage der Standfüße	8
Bezeichnung und Funktion der Teile	8
Bedienung des Dartboards	8
Ein-/Ausschalten	8
Funktionstasten	9
Spieleinstellung und -ablauf	9
Spielablauf	9
Spielauswahl und Liste der Spieloptionen	10
Spiele	11
Fehlersuche	14
Lagerung, Reinigung	14
Hinweise zur Entsorgung	14
Hinweise zur Garantie und Serviceabwicklung	15

GB IE

Package contents	16
Technical data	16
Intended use	16
Safety information	16
Life-threatening hazard!	16
Risk of injury!	16
Preventing damage to the product!	17
Assembly instructions	17
Assembly of the dartboard	17
Assembly of the darts	17
Attaching the feet	17
Designation and function of each of the parts	17
Operation of the dartboard	17
Turning the product on and off	17
Functional buttons	17
Game settings and sequence	18
Game progression	18
Game options and list of game options	19
Games	20
Troubleshooting	22
Storage, cleaning	23
Disposal	23
Notes on the guarantee and service handling	23

FR BE

Étendue de la livraison	25
Caractéristiques techniques	25
Utilisation conforme à sa destination	25
Consignes de sécurité	25
Danger de mort !	25
Risque de blessure !	25
Éviter les dommages matériels !	26
Instructions de montage	26
Montage de la cible	26
Montage des fléchettes	26
Montage des pieds	26
Désignation et fonction des pièces	26
Utilisation de la cible	26
Allumer et éteindre	26
Touches de fonction	27
Réglage et déroulement du jeu	27
Déroulement du jeu	27
Sélection du jeu et liste des options de jeu	28
Jeux	29
Recherche d'erreurs	32
Stockage, nettoyage	32
Mise au rebut	32
Indications concernant la garantie et le service après-vente	33

NL BE

Leveringsomvang	34
Technische gegevens	34
Beoogd gebruik	34
Veiligheidstips	34
Levensgevaar!	34
Kans op lichamelijk letsel!	34
Voorkomen van materiële schade!	35
Montagehandleiding	35
Montage van het dartbord	35
Montage van de darts	35
Montage van de voeten	35
Naam en functie van de onderdelen	35
Bediening van het dartbord	35
In-/uitschakelen	35
Functietoetsen	36
Spelinstelling en -verloop	36
Spelverloop	36
Spelkeuze en lijst met speloptyes	37
Spellen	38
Probleemoplossing	41
Opslag, reiniging	41
Afvalverwerking	41
Opmerkingen over garantie en serviceafhandeling	41

PL

Zakres dostawy	43
Dane techniczne	43
Użytkowanie zgodne z przeznaczeniem	43
Wskazówki bezpieczeństwa	43
Zagrożenie życia!	43
Niebezpieczeństwo odniesienia obrażeń!	43
Zapobieganie szkodom rzeczowym!	44
Instrukcja montażu	44
Montaż tarczy do gry w rzutki	44
Montaż rzutek	44
Montaż nóżek	44
Nazwa i funkcja części	44
Obsługa tarczy do gry w rzutki	44
Włączanie i wyłączanie	44
Przyciski funkcyjne	44
Ustawienia i przebieg gry	45
Przebieg gry	45
Wybór gier i lista opcji gry	46
Gry	47
Rozwiązywanie problemów	50
Przechowywanie, czyszczenie	50
Uwagi odnośnie recyklingu	50
Wskazówki dotyczące gwarancji i obsługi serwisowej	51

CZ

Obsah balení	52
Technické údaje	52
Použití dle určení	52
Bezpečnostní pokyny	52
Nebezpečí ohrožení života!	52
Nebezpečí poranění!	52
Zamezení věčným škodám!	53
Návod k instalaci	53
Instalace terče	53
Sestavení šipek	53
Montáž nožek	53
Označení a funkce součástí	53
Obsluha terče	53
Zapnutí/vypnutí	53
Funkční tlačítka	53
Nastavení hry a průběh hry	54
Průběh hry	54
Výběr her a seznam možností hry	55
Hry	56
Odstraňování chyb	58
Uskladnění, čištění	59
Pokyny k likvidaci	59
Pokyny k záruce a průběhu služby	59

(SK)

Rozsah dodávky	60
Technické údaje	60
Určené použitie	60
Bezpečnostné pokyny	60
Nebezpečenstvo ohrozenia	
života!	60
Nebezpečenstvo poranenia!	60
Zabránenie vecným škodám!	61
Pokyny pre montáž	61
Montáž šípkového terča	61
Montáž šípok	61
Montáž podperných nôh	61
Názov a funkcia častí	61
Obsluha šípkového terča	61
Zapnutie/vypnutie	61
Funkčné tlačidlá	61
Nastavenie hry a jej priebeh	62
Priebeh hry	62
Výber hier a zoznam možností	
hry	63
Hry	64
Riešenie problémov	66
Skladovanie, čistenie	67
Pokyny k likvidácii	67
Pokyny k záruke a priebehu	
servisu	67

(ES)

Alcance de suministro	68
Datos técnicos	68
Uso previsto	68
Indicaciones de seguridad	68
¡Peligro de muerte!	68
¡Peligro de lesiones!	68
¡Evite daños materiales!	69
Instrucciones de montaje	69
Montaje de la diana	69
Montaje de los dardos	69
Montaje de las patas de	
apoyo	69
Nombre y función de las partes ...	69
Manejo de la diana	69
Encender y apagar	69
Teclas de funcionamiento	69
Establecimiento y desarrollo	
del juego	70
Desarrollo del juego	70
Selección del juego y lista de las	
opciones de juego	71
Juegos	72
Localización de averías	75
Almacenamiento, limpieza	75
Indicaciones para la	
eliminación	75
Indicaciones relativas a la	
garantía y la gestión de servicios ...	76

(DK)

Leveringsomfang	77
Tekniske data	77
Bestemmelsesmæssig brug	77
Sikkerhedsanvisninger	77
Livsfare!	77
Fare for kvæstelser!	77
Undgå tingsskader!	78
Monteringsvejledning	78
Montering af dartsleven	78
Montering af pilene	78
Montering af fødderne	78
Delenes betegnelse og funktion ...	78
Betjening af dartsleven	78
Tænde/slukke	78
Funktionstaster	78
Spilindstilling og -afvikling	79
Spilafvikling	79
Spiludvalg og liste over	
spillemuligheder	80
Spil	81
Fejlsøgning	83
Opbevaring, rengøring	84
Henvisninger vedr.	
bortskaffelse	84
Oplysninger om garanti og	
servicehåndtering	84

(IT)

Contenuto della fornitura	85
Dati tecnici	85
Uso conforme alla destinazione ...	85
Indicazioni di sicurezza	85
Pericolo di morte!	85
Pericolo di lesioni!	85
Evitare danni agli oggetti!	86
Istruzioni di montaggio	86
Montaggio del bersaglio per	
le freccette	86
Montaggio delle freccette	86
Montaggio dei piedi di	
supporto	86
Denominazione e funzione	
delle parti	86
Utilizzo del bersaglio	86
Accensione e spegnimento	86
Tasti funzione	86
Impostazioni e progressi	
del gioco	87
Progresso del gioco	87
Scelta del gioco ed elenco	
delle opzioni di gioco	88
Giochi	89
Ricerca degli errori	92
Conservazione, pulizia	92
Smaltimento	92
Avvertenze sulla garanzia	
e sulla gestione dei servizi	
di assistenza	93

(HU)

Csomag tartalma	94
Műszaki adatok	94
Rendeltetésszerű használat	94
Biztonsági utasítások	94
Életveszély!	94
Balesetveszély!	94
Előzze meg az anyagi károkat! ...	95
Szerelési útmutató	95
A céltábla összeszerelése	95
A darts-ok összeszerelése	95
A tartólábak felszerelése	95
Az alkatrészek megnevezése	
és funkciója	95
A céltábla kezelése	95
Be-/kikapcsolás	95
Funkciógombok	95
Játék beállítása és menete	96
A játék menete	96
Játék kiválasztása és	
játékokció lista	97
Játékok	98
Hibakeresés	101
Tárolás, tisztítás	101
Tudnivalók a	
hulladékkezelésről	101
A garanciával és a szerviz	
lebonyolításával kapcsolatos	
útmutató	101

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 auszuscha-

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

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 display 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

ⒾⒺ Service Ireland

Tel.: 1800 101010

E-Mail: deltasport@lidl.ie

Félicitations !

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



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

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

Étendue de la livraison

1 jeu de fléchettes électronique (avec deux pieds)
12 tiges
12 barillets
12 ailettes
112 soft-tip (pointes)
1 adaptateur secteur
4 vis et chevilles
1 ligne de délimitation
1 gabarit
1 règles du jeu et notice d'utilisation

Caractéristiques techniques

Jeu de fléchettes électronique

Modèle : DL-15038, DL-15039
Dimensions : env. 42 x 51,7 x 2,6 cm (l x h x L)

Valeurs de raccordement :
9 V $\equiv$ 500 mA

Adaptateur secteur

Modèle : UE : GQ06-090050-ZG

Modèle : Royaume-Uni :

GQ06-090050-AB

Entrée :

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

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

Nom ou marque commerciale du fabricant, immatriculation commerciale et adresse :

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

Modèle :

EU : GQ06-090050-ZG

UK : GQ06-090050-AB

Tension d'entrée : 100 - 240 V

Fréquence de courant alternatif

d'entrée : 50/60 Hz

Tension de sortie : 9,0 V

Courant de sortie : 0,5 A

Rendement moyen en mode actif : 78,57 %

Rendement à charge faible (10 %) : / %

Consommation énergétique hors charge : 0,069 W



= classe de protection II



Symbole de courant continu



Symbole de courant alternatif



Polarité de la fiche creuse



La fiche ne doit pas être utilisée si les broches sont tordues !



Herstellungsdatum (Monat/Jahr): 07/2025



Par la présente, Delta-Sport Handelskontor GmbH déclare que cet article est conforme aux exigences essentielles et aux autres dispositions applicables.

Utilisation conforme à sa destination

Cet article est un appareil sportif et ne convient pas aux enfants de moins de 14 ans !

L'article comporte des petites pièces que les enfants risquent d'avaler et nécessite une précision de lancer, une concentration ainsi que des hautes exigences de motricité en tant qu'appareil sportif.

L'article est destiné à un usage privé en intérieur et n'est pas prévu pour un usage commercial ou une utilisation en extérieur.

Cet article est exclusivement approprié pour une utilisation avec des fléchettes à pointe souple (soft-tip).

Une utilisation de fléchettes avec des pointes en acier occasionnera des endommagements irréparables. Retirez le film protecteur de la cible.

Consignes de sécurité



Danger de mort !

- Ne laissez jamais les enfants sans surveillance avec le matériel d'emballage. Dangers de suffocation !



Risque de blessure !

- Cet article n'est pas destiné à être utilisé par des personnes (y compris des enfants) disposant de facultés physiques, sensorielles ou mentales réduites ou manquant d'expérience et / ou manquant de connaissances, à moins que celles-ci se trouvent sous la surveillance d'une personne responsable de leur sécurité ou que celle-ci leur ait donné les instructions relatives à l'utilisation de l'article.
- Les enfants doivent se trouver sous surveillance afin de s'assurer qu'ils ne jouent pas avec l'article.
- Le nettoyage et l'entretien par l'utilisateur ne doivent pas être effectués par des enfants non surveillés.
- Ne lancez et ne visez pas avec des fléchettes sur des personnes ou des animaux.
- Veuillez veiller à ce que lors de l'utilisation, l'article se situe ou soit mis en place à un endroit difficilement accessible pour les personnes.
- Ne pas fixer sur des portes !
- Les pointes métalliques ne doivent pas être utilisées !
- Aucune modification ne doit être apportée à l'article !
- Utilisez l'adaptateur secteur uniquement avec la cible électronique DL-15038, DL-15039.
- Utilisez uniquement l'adaptateur secteur fourni !

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

Éviter les dommages matériels !

- Utilisez exclusivement des pointes de rechange appropriées afin d'éviter un refus de la fléchette par la cible. Les pointes longues ne sont pas recommandées pour les cibles électroniques. Elles se plient rapidement ou cassent facilement (élimination de pointes cassées de la cible – Recherche d'erreurs).

- N'exposez pas l'article à des conditions météorologiques ou à des températures extrêmes.
- Protégez l'article de la pluie et de l'humidité. L'électronique pourrait en être endommagée.

Instructions de montage

Montage de la cible (fig. B et C)

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

Montage des fléchettes (fig. D)

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

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

Montage des pieds (fig. E)

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

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

Remarque : assurez-vous que le sol est adapté à la charge et que les points d'appui ne peuvent pas s'enfoncer.

Remarque : réglez tous les points d'appui de manière à ce qu'ils touchent le sol et assurent la stabilité.

Désignation et fonction des pièces

(fig. A et C)

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

Utilisation de la cible

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

Allumer et éteindre

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

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

Touches de fonction

(fig. A)

POWER

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

GAME

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

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

SELECT

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

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

PLAYER

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

Vous pouvez jouer avec 1 à 16 joueurs ou en équipes (2 - 2 à 8 - 8). Pendant un jeu, appuyer sur la touche PLAYER permet d'afficher le nombre de points des quatre premiers joueurs.

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

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

DOUBLE / MISS

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

Appuyer 1x : Double In,

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

Appuyer 3x : avec Double In, Double Out,

Appuyer 4x : Master Out,

Appuyer 5x : Double In / Master Out,

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

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

SOUND

Préréglage : SOUND volume 4.

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

START / HOLD

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

CYBER MATCH

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

Remarque : après le niveau de jeu C5, le système passe automatiquement à la sélection des joueurs. En appuyant une nouvelle fois sur la touche CYBER MATCH, vous pouvez sauter la sélection des joueurs.

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

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

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

BOUNCE OUT

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

RESET

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

Remarque : en appuyant sur la touche RESET, le dernier volume réglé est enregistré.

GAME GUARD

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

HANDICAP

Cette touche vous permet de régler différents niveaux de difficultés pour les différents joueurs avant le démarrage du jeu.

Appuyez sur la touche <PLAYER> et sélectionnez le joueur 1. Appuyez sur la touche <HANDICAP> et réglez le handicap pour le joueur 1. Appuyez sur la touche <PLAYER> et sélectionnez le joueur 2. Réglez le handicap pour le joueur 2. Réglez autant de handicaps que de joueurs.

Appuyez sur la touche START / HOLD pour démarrer un jeu.

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

Réglage et déroulement du jeu

Réglez un jeu comme suit :

1. À l'aide de la touche <GAME> sélectionnez un jeu de votre choix.
2. Appuyez sur la touche <PLAYER>, pour déterminer le nombre de joueurs (1 à 16 joueurs).
- Remarque :** si vous appuyez sur la touche <CYBERMATCH>, vous jouez contre l'ordinateur.
3. Avec la touche <HANDICAP>, réglez le niveau de difficulté pour chaque joueur.
4. Appuyez sur la touche <DOUBLE / MISS> pour les jeux 301 - 901, pour sélectionner d'autres options.
5. Appuyez sur la touche <START / HOLD> pour démarrer le jeu.

Déroulement du jeu

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

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

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

Sélection du jeu et liste des options de jeu

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

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

Jeux

G01 301 - 901

Pour ce jeu, le score de chaque fléchette est retiré à chaque passage (3 lancers par joueur) du score de départ (par ex. 301 ou 501 etc.). Le joueur qui atteint le premier 0 (précisément) gagne le jeu. Si un joueur dépasse le score, le tour n'est pas comptabilisé. Le score revient à celui qui avait été atteint au tour précédent.

Sélectionnez les options Double-IN / Double-OUT avec la touche <DOUBLE / MISS> :

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

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

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

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

OP5 : Double-IN / MASTER-OUT – Vous devez d'abord toucher un segment Double pour démarrer le jeu et un segment Double ou Triple pour terminer le jeu.

Appuyez sur la touche <SELECT>, pour choisir entre les jeux 301 - 901.

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

G02 CRICKET

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

Le gagnant est celui qui obtient le plus grand nombre de points et qui ferme le plus de segments. Si vous avez fermé le plus de segments, mais avez obtenu le moins de points, vous devez essayer de toucher les segments ouverts avant que l'adversaire ne ferme les segments.

Sélectionnez les différentes options avec la touche <SELECT>.

NO-SCORE-CRICKET

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

Sélectionnez cette option avec la touche <SELECT>.

G03 SCRAM

(pour 2 joueurs ou 2 équipes)

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

Vous jouez deux tours. Lors du premier tour, le joueur 1 tente de fermer les segments ouverts. Son adversaire, le joueur 2 peut uniquement collecter des points dans les segments ouverts.

Le premier tour prend fin une fois tous les segments ouverts fermés. Durant le 2e tour, votre adversaire, le joueur 2, essaie de fermer tous les segments et vous essayez de marquer des points. Le joueur qui a obtenu le plus de points gagne.

G04 CUT THROAT CRICKET

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

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

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

G05 ENGLISH CRICKET

(uniquement pour 2 joueurs)

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

G06 ADVANCED CRICKET

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

G07 SHOOTER

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

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

OP1 : 6 tours

OP2 : 7 tours

OP3 : 8 tours

OP4 : 9 tours

OP5 : 10 tours

OP6 : 11 tours

OP7 : 12 tours

G08 BIG SIX

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

Votre adversaire essaie maintenant de toucher le 6. Si vous touchez le segment cible durant les deux premiers lancers, le troisième lancer décide du nouveau segment cible. Vous avez gagné, lorsque votre adversaire perd toutes ses vies en premier.

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

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

G09 OVERS

Chaque joueur lance trois fois. Si vous marquez le plus de points lors du premier tour, votre adversaire doit dépasser le nombre de points. Sinon il perd une vie. Le premier joueur qui perd toutes ses vies a perdu.

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

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

G10 UNDERS

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

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

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

G11 COUNT UP

Dans ce jeu, votre but est d'atteindre un nombre de points précis. Chaque lancer réussi est comptabilisé. Le joueur qui obtient ou dépasse le nombre de points sélectionné en premier a gagné.

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

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

G12 HIGH SCORE

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

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

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

G13 ROUND THE CLOCK

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

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

ROUND THE CLOCK Double

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

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

Sélectionnez les options avec la touche <SELECT> :

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

ROUND THE CLOCK Triple

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

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

Sélectionnez les options avec la touche <SELECT> :

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

G14 KILLER

Pour deux joueurs ou plus. Sélectionnez un chiffre que vous voulez toucher. L'écran LED indique SEL.

Ce numéro est le votre et tous les joueurs doivent choisir différents numéros. Dès que chaque joueur a sélectionné un numéro, vous devez toucher le segment Double dans le segment de votre choix pour obtenir le statut Killer. Vous êtes un Killer, en touchant les segments des autres joueurs, vous pouvez les « tuer ». Le joueur concerné perd alors une vie et n'est lui-même plus un Killer. Pour retrouver le statut Killer, le joueur doit toucher à nouveau le segment sélectionné dans le segment Double. Si en tant que Killer vous touchez par inadvertance votre propre segment, vous perdez à nouveau votre statut et une vie. Celui qui reste en dernier gagne.

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

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

G15 DOUBLE DOWN

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

G16 Forty One

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

G17 ALL FIVES

Le but du jeu consiste à réduire à chaque tour le résultat préalable-ment réglé de 51, 61, 71, 81 ou 91. Pour obtenir un résultat, le nombre total de points pour chaque tour doit être divisible par 5. Lorsqu'un joueur obtient par exemple 20 points lors d'un tour, le résultat est 4 ($20 \div 5 = 4$). Chaque résultat de tour non divisible par 5 ne sera pas évalué.

Si l'une des 3 fléchettes ne marque pas, elle est alors évaluée comme sans résultat. Le premier joueur qui atteint ou dépasse le premier le nombre de points sélectionnés est le gagnant.

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

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

G18 SHANGHAI

Pour ce jeu, vous devez toucher le segment un lors du premier tour, lors du second tour le segment deux etc., jusqu'au segment 20 ou Bull et / ou Bull 's Eye. Seuls les touchés dans l'ordre correspondant comptent.

Si vous manquez un chiffre, il n'y a pas de points et le jeu continue avec le chiffre suivant. Le joueur qui a réussi à marquer le plus de points gagne. Sélectionnez les options de jeu avec la touche <SELECT> :

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

SUPER SHANGHAI (S)

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

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

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

G19 GOLF

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

Scores :

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

Double = 2 points

Single = 3 points

Pas de lancer réussi dans le champ défini = 5 points

Par champ, le joueur 3 a trois lancers. Si vous êtes satisfait après un lancer Double dès la première fléchette, vous pouvez directement passer votre tour au joueur suivant et obtenir 2 points pour le champ correspondant.

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

Si vous ratez le champ à toucher, votre score passe de 3 à 5 points. Si vous vous améliorez dans le second lancer avec un Double, votre score baisse de 3 à 2, et vous pouvez à nouveau choisir d'arrêter ou vous avez encore la possibilité de vous améliorer avec un Triple (ou d'empirer) avec un troisième lancer. Si vous dépassez le score choisi par option, vous êtes éliminé du jeu. Le gagnant est le dernier joueur restant ou qui présente après le champ 18 le score le plus faible.

G20 FOOTBALL

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

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

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

G21 BASEBALL

Pour ce jeu, vous jouez neuf tours (« Innings »). Chaque joueur lance 3 fléchettes par Inning.

Segment Single = une station

Segment Double = deux stations

Segment Triple = trois stations

Segment Bull et / ou Bull 's Eye,

« Home Run » (peut uniquement être tenté avec une troisième fléchette)

Votre objectif est d'obtenir autant de « runs » que possible par tour.

Chaque station s'affiche à l'écran.

G22 STEEPLECHASE

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

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

G23 ELIMINATION

Pour ce jeu, vous devez dépasser le nombre de points de votre adversaire, dont c'était le tour avant vous. Si vous n'y parvenez pas, vous perdez une vie.

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

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

G24 HORSESHOES

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

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

OP1 : 15 points
OP2 : 16 points
OP3 : 17 points
OP4 : 18 points
OP5 : 19 points jusqu'à OP10 : 25 points

G25 BATTLEGROUND

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

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

Battleground Double

Seuls les segments Double comptent.

Battleground Triple

Seuls les segments Triple comptent.

Battleground General

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

Moitié supérieure : Segments :

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

Moitié inférieure : Segments :

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

G26 ADVANCED BATTLEGROUND

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

G27 PAINTBALL

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

Sélectionnez les options avec la touche <SELECT> :

Paintball Double

Seuls les segments Double comptent ici et le Bull's Eye doit être touché trois fois.

Paintball Triple

Seuls les segments Triple comptent ici et le Bull's Eye doit être touché trois fois.

Recherche d'erreurs

Pas de courant

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

Pas de résultats

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

Élément de résultats coincé ou touche de fonction coincée

Lors du transport ou durant le fonctionnement normal de la cible, il peut se produire que les éléments de résultats viennent momentanément à coincer et que les résultats ne soient plus comptabilisés. Un signal d'avertissement retentit et un affichage indique en clignotant l'élément coincé.

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

Retirer les pointes de fléchettes cassées

Les Soft-Tips présentent une bonne sécurité de manipulation, mais ne durent pas éternellement. Si une pointe vient à casser et reste plantée dans la cible, essayez alors de la retirer avec précaution à l'aide d'une pince appropriée. Si une pointe est cassée de manière telle à ne plus dépasser de la surface de la cible, elle peut également être poussée dans l'ouverture dans la cible. La pointe souple ne peut pas endommager l'électronique se situant derrière l'élément.

Pour cette opération, nous recommandons cependant expressément l'utilisation d'un Soft-Tip (pointe souple) encore en bon état d'une fléchette. Une pointe cassée de manière à ne plus dépasser de la surface de la cible ne doit jamais être introduite dans la cible en poussant à l'aide d'un objet métallique pointu, une pointe métallique pouvant facilement endommager la cible, si celle-ci est introduite trop profondément. Plus la fléchette est lourde, plus le risque que la pointe casse est grand.

Variations de courant ou perturbations électromagnétiques

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

Exemples :

En cas d'orages violents, de variations extrêmes du courant du secteur, de manque de tension ou de mise en place du jeu de fléchettes trop près de moteurs électriques ou d'appareils à microondes. Pour revenir au fonctionnement normal, la fiche secteur doit être retirée plusieurs secondes et être de nouveau branchée. Vous devez naturellement vous assurer ici que la cause de la défaillance a été éliminée.

Stockage, nettoyage

Important ! Débranchez la prise avant de nettoyer l'article.

Nettoyez la cible uniquement avec un chiffon de nettoyage humide ! La fiche secteur ne doit pas entrer en contact de l'humidité !

En cas d'utilisation fréquente de l'article, des salissures peuvent principalement se produire sur la face avant suite aux contacts avec les doigts. Nettoyez la face avant, les touches et les champs à l'aide d'un chiffon humide.

Nous recommandons de l'eau avec un peu de liquide vaisselle comme solvant. Essuyez ensuite avec un chiffon sec et doux. En cas de non utilisation prolongée, couvrez l'article avec un drap, afin de le protéger contre la poussière.

Lorsque vous n'utilisez pas l'article, rangez-le toujours dans un endroit sec et propre à une température ambiante.

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

Mise au rebut



Le symbole ci-contre indique que ce produit est soumis à la directive 2012/19/UE. Cette directive stipule qu'à la fin de sa durée d'utilisation, vous ne devez pas jeter ce produit avec les déchets ménagers normaux, mais le déposer dans des centres de collecte spécialement aménagés, des centres de recyclage ou des entreprises de traitement des déchets.

Protégez l'environnement et procédez à une élimination dans le respect des normes en vigueur.

Les piles/batteries ne doivent pas être jetées avec les ordures ménagères. Elles peuvent contenir des métaux lourds toxiques et sont soumises à un traitement spécial des déchets. Les symboles chimiques des métaux lourds sont les suivants : Cd = cadmium, Hg = mercure, Pb = plomb. C'est pourquoi vous devez remettre les piles/batteries usagés ou défectueux à un point de collecte communal, conformément au règlement européen 2023/1542.



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



Vous obtiendrez plus d'informations relatives à l'élimination du produit usagé auprès de votre commune ou de votre municipalité. Éliminez le produit et l'emballage dans le respect de l'environnement. Conservez les matériaux d'emballage (comme les sachets en plastique) hors de portée des enfants.



Notez le marquage des matériaux d'emballage lors du tri des déchets. Ceux-ci sont marqués par les abréviations (a) et les chiffres (b) avec la signification suivante : 1 - 7 : plastique / 20 - 22 : papier et carton / 80 - 98 : matériaux composites.

Le produit et les matériaux d'emballage sont recyclables. Éliminez-les séparément pour une meilleure gestion des déchets.

Indications concernant la garantie et le service après-vente

L'article a été produit avec grand soin et sous un contrôle constant. DELTA-SPORT HANDELSKONTOR GmbH accorde au client final privé une garantie de trois ans sur cet article à compter de la date d'achat (période de garantie) conformément aux dispositions suivantes. La garantie ne vaut que pour les défauts de matériaux et de fabrication. La garantie ne couvre pas les pièces soumises à une usure normale, lesquelles doivent donc être considérées comme des pièces d'usure (comme p. ex., les piles), de même qu'elle ne couvre pas les pièces fragiles, telles que les interrupteurs ou les pièces fabriquées en verre. Les réclamations au titre de cette garantie sont exclues si l'article a été utilisé de manière abusive ou inappropriée, hors du cadre de son usage ou du champ d'application prévu ou si les instructions de la notice d'utilisation n'ont pas été respectées, à moins que le client final ne prouve que l'article présentait un défaut de matériau ou de fabrication n'étant pas dû à l'une des conditions mentionnées ci-dessus. Les réclamations au titre de la garantie ne peuvent être adressées pendant la période de garantie qu'en présentant le ticket de caisse original. Veuillez pour cela conserver le ticket de caisse original. Ceci s'applique également aux pièces remplacées et réparées. Si vous avez des plaintes à formuler, veuillez d'abord contacter le service d'assistance téléphonique ci-dessous ou nous contacter par courrier électronique. Si le cas est couvert par la garantie, nous nous engageons - à notre appréciation - à réparer ou à remplacer l'article gratuitement pour vous ou à vous rembourser le prix d'achat. Aucun autre droit ne découle de la garantie. Vos droits légaux, en particulier les droits de garantie contre le vendeur concerné, ne sont pas limités par cette garantie.

*Article L217-16 du Code de la consommation

Lorsque l'acheteur demande au vendeur, pendant le cours de la garantie commerciale qui lui a été consentie lors de l'acquisition ou de la réparation d'un bien meuble, une remise en état couverte par la garantie, toute période d'immobilisation d'au moins sept jours vient s'ajouter à la durée de la garantie qui restait à courir. Cette période court à compter de la demande d'intervention de l'acheteur ou de la mise à disposition pour réparation du bien en cause, si cette mise à disposition est postérieure à la demande d'intervention. Indépendamment de la garantie commerciale souscrite, le vendeur reste tenu des défauts de conformité du bien et des vices rédhibitoires dans les conditions prévues aux articles L217-4 à L217-13 du Code de la consommation et aux articles 1641 à 1648 et 2232 du Code Civil.

Article L217-4 du Code de la consommation

Le vendeur livre un bien conforme au contrat et répond des défauts de conformité existant lors de la délivrance. Il répond également des défauts de conformité résultant de l'emballage, des instructions de montage ou de l'installation lorsque celle-ci a été mise à sa charge par le contrat ou a été réalisée sous sa responsabilité.

Article L217-5 du Code de la consommation

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

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

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

Article L217-12 du Code de la consommation

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

Article 1641 du Code civil

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

Article 1648 1er alinéa du Code civil

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

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

IAN : 487646_2501

(FR) Service France
Tel. : 0800 919 270
E-Mail : deltasport@lidl.fr

(BE) Service Belgique
Tel. : 0800 12089
E-Mail : deltasport@lidl.be

*n'est valable que pour la France

Gefeliciteerd!

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



Lees hiervoor de volgende spelregels en bedieningshandleiding zorgvuldig door.

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

Leveringsomvang

1 x elektronisch dartbord
(incl. twee voeten)
12 x shaft
12 x barrel
12 x flight
112 x soft-tip (punt)
1 x netadapter
4 x schroeven en pluggen
1 x werplijn
1 x boormal
1 x spelregels en
bedieningshandleiding

Technische gegevens

Elektronisch dartbord

Model: DL-15038, DL-15039

Afmetingen: ca. 42 x 51,7 x 2,6 cm
(b x h x l)

Aansluitwaarden: 9 V $\equiv$ 500 mA

Netadapter

Model: EU: GQ06-090050-ZG

Model: VK: GQ06-090050-AB

Ingang:

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

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

Naam of handelsmerk van de fabrikant, handelsregisternummer en adres:

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

Typeaanduiding:

EU: GQ06-090050-ZG

UK: GQ06-090050-AB

Ingangsspanning: 100 - 240 V

Ingangswisselstroomfrequentie:
50/60 Hz

Uitgangsspanning: 9,0 V

Uitgangsstroom: 0,5 A

Gemiddelde efficiëntie in bedrijf:

78,57 %

Efficiëntie bij geringe last (10%): / %

Opgenomen vermogen bij nullast:

0,069 W



= beschermingsklasse II



Symbol voor gelijkspanning



Symbol voor wisselspanning



Polariteit van de DC-stekker



De stekker mag niet worden gebruikt als de pennen verbogen zijn!



Productiedatum
(maand/jaar): 07/2025



Delta-Sport Handelskontor GmbH verklaart hierbij dat dit artikel voldoet aan de essentiële eisen en de overige relevante bepalingen.

Beoogd gebruik

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

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

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

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

Veiligheidstips



Levensgevaar!

- Laat kinderen nooit zonder toezicht alleen met het verpakkingsmateriaal. Er bestaat verstikkingsgevaar!



Kans op lichamelijk letsel!

- Dit artikel is niet bestemd om door personen (inclusief kinderen) met beperkte fysieke, zintuiglijke of geestelijke vaardigheden, of met gebrekkige ervaring en/of kennis, gebruikt te worden, tenzij er toezicht op hen wordt gehouden door een persoon die verantwoordelijk is voor hun veiligheid, of van u aanwijzingen ontvangen hoe het artikel gebruikt dient te worden.
- Er dient toezicht op kinderen gehouden te worden om ervoor te zorgen dat ze niet met het artikel spelen.
- Reiniging en onderhoud door de gebruiker mogen niet door kinderen zonder toezicht worden uitgevoerd.
- Werp en richt de darts niet op personen of dieren.
- Let erop dat het artikel zich bij het gebruik, indien mogelijk, op een voor personen ontoegankelijke plaats bevindt resp. opgesteld wordt.
- Niet aan deuren bevestigen!
- Metalen punten mogen niet worden gebruikt!
- Het artikel mag niet worden gemodificeerd!
- Gebruik de netadapter alleen in combinatie met dartbord DL-15038, DL-15039.
- Gebruik uitsluitend de meegeleverde netadapter!

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

⚠ Voorkomen van materiële schade!

- Gebruik uitsluitend geschikte punten ter vervanging om het terugkaatsen van de darts van het dartbord te voorkomen. Lange punten worden voor elektronische dartborden niet aanbevolen. Ze verbuigen snel of breken gemakkelijk af (raadpleeg voor de verwijdering van afgebroken punten uit het dartbord "Probleemoplossing").

- Stel het artikel niet bloot aan extreme weersomstandigheden of temperaturen.
- Bescherm het artikel tegen nattigheid en vocht. De elektronica kan worden beschadigd.

Montagehandleiding

Montage van het dartbord (afb. B en C)

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

Montage van de darts (afb. D)

Schroef de punt en de shaft zoals afgebeeld op de barrel en steek de uitgevouwen flights in de kruisgleuf.
Aanwijzing: let erop dat de punt aan de afgevlakte zijde van de handgreep vastgedraaid wordt.

Montage van de voeten (afb. E)

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

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

Aanwijzing: zorg ervoor dat de vloer geschikt is voor de belasting en dat de steunpunten niet kunnen wegzakken.

Aanwijzing: stel alle steunpunten zo af dat ze de vloer raken en voor stabiliteit zorgen.

Naam en functie van de onderdelen

(afb. A en C)

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

Bediening van het dartbord

Aanwijzing: de netadapter wordt bij normaal gebruik warm.

In-/uitschakelen

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

Functietoetsen

(afb. A)

POWER

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

GAME

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

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

SELECT

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

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

PLAYER

Druk op de PLAYER-knop om vóór het begin van een spel het aantal spelers te selecteren.

U heeft de mogelijkheid om met 1 tot 16 spelers of in teams (2 - 2 tot 8 - 8) te spelen.

Tijdens een spel wordt door het indrukken van de PLAYER-knop het aantal punten van de eerste vier spelers weergegeven.

Houd de PLAYER-knop ingedrukt om het aantal punten van de overige spelers te zien.

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

DOUBLE/MISS

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

1 x drukken: Double In,

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

3 x drukken: met Double In, Double Out,

4 x drukken: Master out,

5 x drukken: Double In/Master out,

6 x drukken; alles gedeselecteerd, geen ledlampjes.

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

SOUND

Standaardinstelling: SOUND geluidsvolume 4.

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

START/HOLD

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

CYBER MATCH

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

Aanwijzing: Na de afspeelsterkte C5 springt het systeem automatisch naar de speler selectie. U kunt de speler selectie overslaan door nogmaals op de CYBER MATCH knop te drukken.

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

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

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

BOUNCE OUT

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

RESET

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

Aanwijzing: als u op de RESET-knop drukt, wordt de laatste volume-instelling opgeslagen.

GAME GUARD

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

HANDICAP

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

Druk eerst op de <PLAYER>-knop en selecteer speler 1. Druk op de <HANDICAP>-knop en stel de handicap voor speler 1 in. Druk op de <PLAYER>-knop en selecteer speler 2. Stel de handicap voor speler 2 in. Stel net zoveel handicaps in als er spelers deelnemen.

Druk op de START/HOLD-knop om te beginnen met spelen.

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

Spelinstelling en -verloop

Stel een spelverloop als volgt in:

1. Kies met de <GAME>-knop een spel van uw keuze uit.
2. Druk op de <PLAYER>-knop om het aantal spelers (1 tot 16 spelers) vast te leggen.

Aanwijzing: als u op de <CYBERMATCH>-knop drukt, speelt u tegen de computer.

3. Stel met de <HANDICAP>-knop een moeilijkheidsgraad voor iedere speler in.
4. Druk bij de spellen 301 - 901 op de <DOUBLE/MISS>-knop om overige opties te selecteren.
5. Druk op de <START/HOLD>-knop om te beginnen met spelen.

Spelverloop

1. Iedere speler werpt 3 darts per ronde. Na de derde dart wordt een signaal weergegeven en knippert de display.

2. Haal de darts voorzichtig uit het dartbord.

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

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

Spelkeuze en lijst met spelopties

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

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

Spellen

G01 301 - 901

Bij dit spel wordt het aantal punten van iedere dart per beurt (3 worpen per speler) van de (begin-) score (bijv. 301 of 501, enz.) afgetrokken. De speler die het eerst (exact) de 0 bereikt wint het spel. Als u te hoog gooit, is de beurt ongeldig en begint u met de score van vóór de beurt. Selecteer de opties Double-IN/ Double-OUT met de <DOUBLE/ MISS>-knop:

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

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

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

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

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

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

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

G02 CRICKET

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

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

U kunt de segmenten in een willekeurige volgorde openen.

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

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

NO-SCORE-CRICKET

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

G03 SCRAM

(voor 2 spelers of 2 teams)

Bij deze variant van cricket tellen alleen de getallen van 15 tot 20, de bull en de bull's eye.

U speelt twee ronden. In de eerste ronde probeert speler 1 om de open segmenten te sluiten. Uw tegenstander, speler 2, kan alleen in de open segmenten punten verzamelen.

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

G04 CUT THROAT CRICKET

Bij deze variant van cricket gaat het erom de segmenten te sluiten en zo weinig mogelijk punten te scoren.

De speler met het laagste aantal punten heeft gewonnen.

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

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

G05 ENGLISH CRICKET

(voor slechts 2 spelers)

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

G06 ADVANCED CRICKET

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

G07 SHOOTER

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

OP1: 6 ronden

OP2: 7 ronden

OP3: 8 ronden

OP4: 9 ronden

OP5: 10 ronden

OP6: 11 ronden

OP7: 12 ronden

G08 BIG SIX

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

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

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

Selecteer het aantal levens met de <SELECT>-knop:

OP1: 3 levens

OP2: 4 levens

OP3: 5 levens

OP4: 6 levens

OP5: 7 levens

G09 OVERS

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

Selecteer het aantal levens met de <SELECT>-knop:

OP1: 3 levens

OP2: 4 levens

OP3: 5 levens

OP4: 6 levens

OP5: 7 levens

G10 UNDERS

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

Zo niet, dan verliest hij een leven. De verliezer is de speler die als eerste alle levens heeft verloren.

Selecteer het aantal levens met de <SELECT>-knop:

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

G11 COUNT UP

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

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

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

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

G12 HIGH SCORE

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

Selecteer het aantal ronden met de <SELECT>-knop:

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

G13 ROUND THE CLOCK

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

Selecteer de opties met de <SELECT>-knop:

- OP1: Het spel begint met segment 1.
 - OP2: Het spel begint met segment 5.
 - OP3: Het spel begint met segment 10.
 - OP4: Het spel begint met segment 15.
- Double- en Triple-segmenten tellen éénmaal.

ROUND THE CLOCK Double

Selecteer deze optie met de <SELECT>-knop; d = double.

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

Selecteer de opties met de <SELECT>-knop:

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

ROUND THE CLOCK Triple

Selecteer deze optie met de <SELECT>-knop; t = triple.

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

Selecteer de opties met de <SELECT>-knop:

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

G14 KILLER

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

Als u als Killer per ongeluk uw eigen segment raakt, verliest u uw Killer-status en een leven. Wie aan het einde overblijft heeft gewonnen. Selecteer het aantal levens met de <SELECT>-knop:

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

G15 DOUBLE DOWN

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

G16 Forty One

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

G17 ALL FIVES

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

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

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

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

G18 SHANGHAI

In dit spel dient u in de eerste ronde segment één te raken, in ronde twee het tweede segment, enz., tot aan segment 20 resp. de bull en/of bull's eye. Alleen treffers in de juiste volgorde tellen.

Als u een getal mist, haalt u geen punten en gaat u bij de volgende keer met het volgende getal verder. De speler die de meest punten heeft verzameld wint.

Selecteer de opties met de <SELECT>-knop:

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

SUPER SHANGHAI (S)

Dit spel wordt net als het Shanghai-spel gespeeld, behalve dat u de Double- en Triple-segmenten moet raken. Selecteer de opties met de <SELECT>-knop:

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

G19 GOLF

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

Waardering treffers:

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

Double = 2 punten

Single = 3 punten

Geen treffer in het betreffende doelveld = 5 punten

Per doelveld heeft de speler 3 worpen ter beschikking.

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

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

Wanneer u vervolgens het te raken doelveld mist, stijgt uw score van 3 naar 5 punten. Verbetert u zich in de tweede worp met een Double, dan daalt uw aantal punten van 3 naar 2 en staat u opnieuw voor de keus om op te houden of met uw derde worp de Triple proberen te raken en uw score te verbeteren (of bij het missen daarvan juist te verslechteren). Als u de uitgekozen score overschrijdt, stopt u met het spel.

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

G20 FOOTBALL

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

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

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

G21 BASEBALL

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

Single-segment = één honk

Double-segment = twee honken

Triple-segment = drie honken

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

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

G22 STEEPLECHASE

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

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

G23 ELIMINATION

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

Als u dat niet lukt, verliest u een leven.

Selecteer het aantal levens met de <SELECT>-knop:

OP1: 3 levens

OP2: 4 levens

OP3: 5 levens

G24 HORSESHOES

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

Selecteer het aantal punten met de <SELECT>-knop:

OP1: 15 punten

OP2: 16 punten

OP3: 17 punten

OP4: 18 punten

OP5: 19 punten tot aan OP10: 25 punten

G25 BATTLEGROUND

Bij dit spel neemt u de bovenste helft van het elektronische dartspel en moet u de onderste helft met uw drie worpen raken. De tegenstander neemt de onderste helft en moet de bovenste helft raken. Wie welke helft neemt, beslist u vóór het spel. U kunt de volgende opties kiezen met de <SELECT>-knop:

Battleground Double

Alleen de Double-segmenten tellen.

Battleground Triple

Alleen de Triple-segmenten tellen.

Battleground General

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

Bovenste helft: Segmenten:

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

Onderste helft: Segmenten:

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

G26 ADVANCED BATTLEGROUND

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

G27 PAINTBALL

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

Selecteer de opties met de <SELECT>-knop:

Paintball Double

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

Paintball Triple

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

Probleemoplossing

Geen stroom

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

Geen resultaten

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

Een klemmend resultaat element of klemmende functieknoppen

Tijdens het transport of tijdens de normale werking van het dartbord kan het gebeuren dat de resultaat elementen af en toe klemmen en er geen scores meer worden weergegeven. Er wordt een waarschuwingssignaal weergegeven en een aanduiding geeft knipperend het klemmende element aan.

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

Verwijderen van afgebroken dartpunten

Soft-tips zijn wel veilig in het gebruik, maar ze gaan niet eeuwig mee. Als een punt afbreekt en in het dartbord blijft steken, probeert u om deze er met een geschikte tang voorzichtig uit te trekken. Als een punt zo kort is afgebroken dat hij niet meer uit het dartbord steekt, kan deze ook door de opening in het bord naar binnen worden geschoven. De zachte punt kan de elektronica achter het element niet beschadigen.

Voor dit proces bevelen we echter uitdrukkelijk aan om soft-tips van een dart te gebruiken die nog goed zijn. Schuif een kort afgebroken punt nooit met een puntig metaal voorwerp door het dartbord, aangezien een metaal punt gemakkelijk tot beschadigingen van het bord kan leiden, wanneer deze te diep in het dartbord wordt ingestoken. Hoe zwaarder de dart, des te groter is het gevaar dat de punt afbreekt.

Stroomschommelingen of elektromagnetische storingen

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

Voorbeelden:

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

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

Opslag, reiniging

Belangrijk! Trek de netstekker uit het stopcontact voordat u het artikel reinigt.

Reinig het dartbord alleen met een vochtige schoonmaakdoek! De netadapter mag niet met vochtigheid in aanraking komen!

Bij frequent gebruik van het artikel komt het hoofdzakelijk aan de voorkant tot vervuiling door aanrakingen met de vingers. Maak de voorkant, de knoppen en het scherm met een vochtige doek schoon.

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

BELANGRIJK! Reinig nooit met agressieve reinigingsmiddelen.

Afvalverwerking



Het hiernaast afgebeelde symbool geeft aan dat dit apparaat aan de richtlijn 2012/19/EU onderworpen is.

Deze richtlijn impliceert dat u dit apparaat op de einde van de gebruiksduur daarvan niet samen met het normale huisvuil mag afvoeren, maar op speciaal voorziene inzamelpunten, in recyclagecentra of bij afvalverwerkende bedrijven moet afgeven. Draag zorg voor het milieu en voer deskundig af.

Batterijen/accu's mogen niet via het huisafval worden afgevoerd. Ze kunnen giftige zware metalen bevatten en moeten worden behandeld als klein chemisch afval. De chemische symbolen van de zware metalen zijn als volgt: Cd = cadmium, Hg = kwik, Pb = lood. Lever gebruikte of defecte batterijen/accu's daarom in bij een gemeentelijk inzamelpunt in overeenstemming met EU-verordening 2023/1542.



Bijkomende informatie over de afvoer van het onbruikbaar geworden apparaat krijgt u bij uw gemeente- of stadsbestuur. Voer het apparaat en de verpakking milieuvriendelijk af. Berg verpakkingsmaterialen (zoals bv. foliezakjes) op buiten het bereik van kinderen.



Neem de markering van verpakkingsmaterialen voor de afvalscheiding in acht.

Deze zijn gemarkeerd met afkortingen (a) en nummers (b) met de volgende betekenis: 1 - 7: kunststoffen / 20 - 22: papier en karton / 80 - 98: composietmaterialen. Het artikel en de verpakkingsmaterialen zijn recyclebaar; voer ze gescheiden af voor een betere afvalbehandeling.

Opmerkingen over garantie en serviceafhandeling

Het artikel werd met de grootste zorgvuldigheid en onder permanent toezicht geproduceerd. De firma DELTA-SPORT HANDELSKONTOR GmbH verleent particuliere eindklanten op dit artikel drie jaar garantie, te rekenen vanaf de datum van aankoop (garantietermijn) en dit op grond van de volgende bepalingen. De garantie geldt alleen voor materiaal- en verwerkingsfouten. De garantie is niet van toepassing op onderdelen die aan een normale slijtage onderhevig zijn en daarom als slijtageonderdelen te beschouwen zijn (bv. batterijen) en evenmin op breekbare onderdelen zoals schakelaars of onderdelen die van glas gemaakt zijn.

Uit de garantie voortvloeiende claims zijn uitgesloten als het artikel onvakkundig, verkeerd of niet in het kader van de voorziene bepaling of in het kader van het voorziene gebruiksdoeleinde gebruikt werd of indien richtlijnen in de gebruiksaanwijzing niet in acht genomen werden, tenzij de eindklant aantoonst dat er sprake is van een materiaal- of verwerkingsfout die niet op één van de hoger vermelde omstandigheden gebaseerd is.

Uit de garantie voortvloeiende claims kunnen alleen tijdens de garantieperiode op vertoon van de originele kassabon ingediend worden. Gelieve daarom de originele kassabon te bewaren. De garantieperiode wordt door eventuele reparaties op grond van de garantie, wettelijke waarborg of coulance niet verlengd. Dit geldt ook voor vervangen en gerepareerde onderdelen.

Gelieve u bij klachten in eerste instantie tot de hieronder vermelde servicehotline te richten of met ons per e-mail contact op te nemen.

Is er sprake van een garantiegeval, dan wordt het artikel door ons – naar onze keuze – voor u gratis gerepareerd, wordt het vervangen of wordt de aankoopsom terugbetaald. Verdere rechten op grond van de garantie bestaan niet.

Uw wettelijke rechten, in het bijzonder rechten op garantie tegenover de betreffende verkoper, worden door deze garantie niet beperkt.

IAN: 487646_2501

BE Service België
Tel.: 0800 12089
E-Mail: deltasport@lidl.be

NL Service Nederland
Tel.: 0800 0249630
E-Mail: deltasport@lidl.nl

Gratulujemy!

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



Należy uważnie przeczytać następującą instrukcję gry i obsługi.

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

Zakres dostawy

1 x elektroniczna tarcza do gry w darta (z dwoma nóżkami)
12 x trzonek
12 x uchwyt
12 x lotka
112 x soft tip (końcówki)
1 x zasilacz
4 x wkreś i kołek
1 x linia rzutów
1 x szablon wiercenia
1 x instrukcja gry i obsługi

Dane techniczne

Elektroniczna tarcza do gry w rzutki

Model: DL-15038, DL-15039

Wymiary: ok. 42 x 51,7 x 2,6 cm
(szer. x wys. x dł.)

Zasilanie: 9 V $\equiv$ 500 mA

Zasilacz

Model: UE: GQ06-090050-ZG

Model: Wielka Brytania:

GQ06-090050-AB

Wejście:

100–240 V $\sim$ 50/60 Hz 0,3 A Max

Wyjście: 9 V $\equiv$ 500 mA 4,5 W

Nazwa lub marka handlowa producenta, numer w rejestrze handlowym i adres:

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

Oznaczenie modelu:

EU: GQ06-090050-ZG

UK: GQ06-090050-AB

Napięcie wejściowe: 100–240 V

Częstotliwość wejściowego prądu przemiennego: 50/60 Hz

Napięcie wyjściowe: 9,0 V

Prąd wyjściowy: 0,5 A

Przeciętna wydajność pracy: 78,57 %

Wydajność przy niskim obciążeniu (10%): / %

Pobór mocy przy zerowym obciążeniu: 0,069 W



= Klasa ochrony II



Symbol napięcia stałego



Symbol napięcia przemiennego



Bieguny wtyku rurkowego



Wtyczka nie może być używana, jeśli styki są wygięte!



Data produkcji (miesiąc/rok): 07/2025



Delta-Sport Handelskontor GmbH niniejszym oświadcza, że niniejszy artykuł jest zgodny z zasadniczymi wymaganiami i innymi stosownymi przepisami.

Użytkowanie zgodne z przeznaczeniem

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

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

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

Ten produkt jest przeznaczony tylko do używania rzutek z miękką końcówką (soft tip). Używanie rzutek ze stalową końcówką powoduje nieodwracalne uszkodzenia. Usuń folię ochronną z tarczy.

Wskazówki bezpieczeństwa



Zagrożenie życia!

- Nigdy nie pozwalając, aby dzieci miały dostęp do opakowania bez nadzoru. Niebezpieczeństwo uduszenia!



Niebezpieczeństwo odniesienia obrażeń!

- Ten produkt nie jest przeznaczony do użytku przez osoby (w tym dzieci) z ograniczoną sprawnością fizyczną, sensoryczną lub umysłową bądź nieposiadające doświadczenia i/lub wiedzy, chyba że są nadzorowane przez osobę odpowiedzialną za ich bezpieczeństwo lub otrzymały instrukcje dotyczące użytkowania produktu.
- Należy nadzorować dzieci, aby upewnić się, że nie bawią się produktem.
- Czyszczenie i konserwacja nie mogą być wykonywane przez dzieci bez nadzoru.
- Nie rzucaj rzutkami w ludzi lub zwierzęta.
- Upewnij się, że produkt podczas użytkowania znajduje się w miejscu niedostępnym dla ludzi.
- Nie mocować na drzwiach!
- Nie wolno używać metalowych końcówek.
- Nie wolno dokonywać modyfikacji produktu.
- Używaj zasilacza tylko z tarczą DL-15038, DL-15039.
- Należy używać wyłącznie zasilacza załączonego w zestawie!
- Przed odłączeniem zasilacza od tarczy należy najpierw odłączyć zasilacz z sieci.
- Zasilacz sieciowy jest przeznaczony wyłącznie do użytku w pomieszczeniach. Trzymaj zasilacz z dala od wilgoci.

- Przestań używać zasilacza sieciowego, jeśli obudowa lub przewód doprowadzający do produktu są uszkodzone.
- Odłącz produkt od sieci, jeśli nie zamierzasz go używać przez dłuższy czas.
- Przewód wyjściowy nie może być zwarty.
- Zewnętrzny przewód przyłączeniowy tego transformatora nie może być wymieniany; jeśli przewód jest uszkodzony, należy zutylizować transformator.
- W przypadku uszkodzenia należy używać wyłącznie oryginalnych części zamiennych!

⚠ Zapobieganie szkodom rzeczowym!

- Używaj tylko odpowiednich końcówek zamiennych, aby zapobiec odskakiwaniu rzutek z tarczy. Nie zaleca się długich końcówek do elektronicznej tarczy na rzutki. Szybko się wyginają lub łatwo odrywają (usuwanie uszkodzonych końcówek z tarczy – Rozwiązywanie problemów).
- Nie wystawiaj produktu na działanie ekstremalnych warunków pogodowych lub temperatur.
- Chronić produkt przed wilgocią. Elektronika może zostać uszkodzona.

Instrukcja montażu

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

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

Montaż rzutek (rys. D)

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

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

Montaż nóżek (rys. E)

Tarczę do gry w rzutki można również postawić na odpowiednim podłożu, używając do tego dwóch nóżek (14). Obie nóżki (14) umieszczone są z tyłu tarczy do gry w rzutki. Należy pamiętać, że ustawienie tarczy do gry w rzutki na nóżkach może mieć negatywny wpływ na grę. Po postawieniu tarczy do gry w rzutki stoi pochylona i nie ma możliwości jej optymalnego ustawienia.

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

Wskazówka: upewnij się, że podłoga jest odpowiednia do obciążenia i że punkty podparcia nie zapadają się.

Wskazówka: wyreguluj wszystkie punkty podparcia tak, aby dotykały podłogi i zapewniały stabilność.

Nazwa i funkcja części

(rys. A i C)

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

Obsługa tarczy do gry w rzutki

Wskazówka: urządzenie nagrzewa się podczas normalnej pracy.

Włączanie i wyłączanie

Produkt jest wyposażony w automatyczne wyłączanie. Aby włączyć produkt, podłącz zasilacz do tarczy i gniazda zasilania. Jeśli produkt nie jest używany przez więcej niż 10 minut, wyświetlacze i systemy automatycznie wyłączają się (tryb czuwania).

Dopóki zasilacz sieciowy pozostaje podłączony, produkt „pamięta” ostatnio zapisaną grę. Po naciśnięciu dowolnego przycisku funkcyjnego produkt włącza się ponownie. W celu całkowitego wyłączenia produktu odłączyć wtyczkę zasilania.

Przyciski funkcyjne (rys. A)

POWER

Naciśnij przycisk POWER, aby uruchamiać i zatrzymywać działanie produktu.

GAME

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

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

SELECT

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

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

PLAYER

Naciśnij przycisk PLAYER, aby wybrać liczbę graczy przed rozpoczęciem gry.

Możesz grać od 1 do 16 graczy lub w drużynach (2-2 do 8-8).

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

Przytrzymaj przycisk PLAYER, aby zobaczyć wynik innych graczy.

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

DOUBLE/MISS

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

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

Trzykrotne naciśnięcie: z Double In, Double Out,

Czterokrotne naciśnięcie: Master Out,

Pięciokrotne naciśnięcie: Double In/ Master Out,

Sześciokrotne naciśnięcie: wszystko odznaczone – brak lampek LED.

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

SOUND

Ustawienia fabryczne: Głośność DŹWIEKU 4.

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

START/HOLD

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

CYBER MATCH

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

Wskazówka: Po odtworzeniu siły C5 system automatycznie przejdzie do wyboru gracza. Wybór gracza można pominąć, naciskając ponownie przycisk CYBER MATCH.

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

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

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

BOUNCE OUT

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

RESET

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

Wskazówka: Naciśnięcie przycisku RESET powoduje zapisanie ostatniego ustawienia głośności.

GAME GUARD

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

HANDICAP

Ten przycisk pozwala ustawić różny poziom trudności dla różnych graczy przed rozpoczęciem gry.

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

przycisk <PLAYER> i wybierz gracza 2. Ustaw poziom trudności dla gracza 2. Należy ustawić tyle poziomów trudności, ilu jest graczy.

Naciśnij przycisk START/HOLD, aby rozpocząć grę.

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

Ustawienia i przebieg gry

Ustaw przebieg gry w następujący sposób:

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

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

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

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

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

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

Przebieg gry

1. Każdy gracz rzuca 3 rzutkami na rundę. Po trzeciej rzutce rozlega się sygnał dźwiękowy, a wyświetlacz miga.

2. Ostrożnie zdejmij rzutki z tarczy.

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

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

Wybór gier i lista opcji gry

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

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

Gry

G01 301-901

W tej grze odejmuje się wynik każdej rzutki na rundę (3 rzuty na gracza) z (początkowego) stanu gry (np. 301 lub 501 itd.). Gracz, który pierwszy osiągnie 0 (i to dokładnie), wygrywa grę. Jeśli chybisz, runda nie jest punktowana i zaczynasz od wyniku z poprzedniej rundy.

Wybierz opcje Double IN/Double OUT za pomocą przycisku <DOUBLE/MISS>:

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

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

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

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

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

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

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

G02 CRICKET

Tutaj grasz wyłącznie z liczbami od 15 do 20, z Bullem i Bulls Eye. Celem jest zdobycie jak największej liczby punktów i zamknięcie odpowiednich numerów (segmentów).

Rzucasz po trzy rzutki na rundę. Jeśli uda się trafić trzykrotnie, liczba (segment) zostaje otwarta. Tylko trafienia na otwartym segmencie dają punkty. Jeśli przeciwnik trafi trzy razy w otwarty segment, zostanie on ponownie zamknięty i nie będzie już można zbierać punktów w tym segmencie.

Podwójne i potrójne segmenty liczą się jako 2 i 3 trafienia.

Możesz otwierać segmenty w dowolnej kolejności.

Zwyczajowo zostaje ten, kto osiąga najwyższy wynik i zamyka większość segmentów. Jeśli masz większość segmentów zamkniętych, ale mniej punktów, musisz spróbować trafić w otwarte segmenty, zanim przeciwnik je zamknie.

Wybieraj różne opcje za pomocą przycisku <SELECT>.

NO-SCORE-CRICKET

Tutaj grasz w wariacie krykieta, w którym zamykasz segmenty przez trafienia. Punkty nie są zbierane w tym wariacie i wygrywa ten, kto zamknął najwięcej segmentów. Wybieraj różne opcje za pomocą przycisku <SELECT>.

G03 SCRAM

(dla 2 graczy lub 2 drużyn)

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

Grasz dwie rundy. W pierwszej rundzie Gracz 1 próbuje zamknąć otwarte segmenty. Twój przeciwnik, Gracz 2, może zdobywać punkty tylko w otwartych segmentach. Pierwsza runda kończy się, gdy wszystkie otwarte segmenty zostaną zamknięte. W rundzie drugiej Twój przeciwnik, Gracz 2, próbuje zamknąć wszystkie segmenty i zdobywać punkty. Wygrywa gracz z największą liczbą punktów.

G04 CUT THROAT CRICKET

Ten wariant krykieta polega na zamykaniu segmentów i zdobyciu jak najmniejszej liczby punktów. Wygrywa gracz z najniższą liczbą punktów. W tym wariacie otrzymujesz punkty tylko wówczas, gdy Twój przeciwnik trafi w już zamknięte segmenty.

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

G05 ENGLISH CRICKET

(tylko dla 2 graczy)

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

G06 ADVANCED CRICKET

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

G07 SHOOTER

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

Wybieraj liczbę rund za pomocą przycisku <SELECT>:

OP1: 6 rund

OP2: 7 rund

OP3: 8 rund

OP4: 9 rund

OP5: 10 rund

OP6: 11 rund

OP7: 12 rund

G08 BIG SIX

W tej grze pierwszym segmentem docelowym jest 6. Jeśli nie trafisz 6, tracisz życie.

Teraz Twój przeciwnik próbuje trafić 6. Jeśli trafisz w segment docelowy w pierwszych dwóch rzutach, trzeci rzut decyduje o nowym segmencie docelowym.

Wygrywasz, gdy Twój przeciwnik jako pierwszy straci wszystkie życia. Wybieraj liczbę żyć za pomocą przycisku <SELECT>:

OP1: 3 życia

OP2: 4 życia

OP3: 5 żyć

OP4: 6 żyć

OP5: 7 żyć

G09 OVERS

Każdy gracz rzuca trzy razy. Jeśli zdobędziesz więcej punktów w pierwszej rundzie, Twój przeciwnik musi przebić ten wynik. W przeciwnym razie traci życie. Przegrywa gracz, który jako pierwszy utraci wszystkie życia. Wybieraj liczbę żyć za pomocą przycisku <SELECT>:

OP1: 3 życia

OP2: 4 życia

OP3: 5 żyć

OP4: 6 żyć

OP5: 7 żyć

G10 UNDERS

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

W przeciwnym razie traci życie. Przegrywa gracz, który jako pierwszy utraci wszystkie życia.

Wybieraj liczbę żyć za pomocą przycisku <SELECT>:

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

G11 COUNT UP

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

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

Wybieraj docelową liczbę punktów za pomocą przycisku <SELECT>:

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

G12 HIGH SCORE

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

Wybieraj liczbę rund za pomocą przycisku <SELECT>:

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

G13 ROUND THE CLOCK

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

OP1: Gra rozpoczyna się w segmencie 1.

OP2: Gra rozpoczyna się w segmencie 5.

OP3: Gra rozpoczyna się w segmencie 10.

OP4: Gra rozpoczyna się w segmencie 15.

Podwójne i potrójne segmenty liczą się normalnie.

ROUND THE CLOCK Double

Wybierz d = podwójny dla tej gry za pomocą przycisku <SELECT>. Obowiązują tu takie same zasady jak w grze ROUND THE CLOCK, ale liczą się tylko podwójne segmenty. Wybieraj opcje za pomocą przycisku <SELECT>:

OP1: Gra rozpoczyna się w segmencie 1.

OP2: Gra rozpoczyna się w segmencie 5.

OP3: Gra rozpoczyna się w segmencie 10.

OP4: Gra rozpoczyna się w segmencie 15.

ROUND THE CLOCK Triple

Wybierz t = potrójny dla tej gry za pomocą przycisku <SELECT>. Obowiązują tu takie same zasady jak w grze ROUND THE CLOCK, ale liczą się tylko potrójne segmenty. Wybieraj opcje za pomocą przycisku <SELECT>:

OP1: Gra rozpoczyna się w segmencie 1.

OP2: Gra rozpoczyna się w segmencie 5.

OP3: Gra rozpoczyna się w segmencie 10.

OP4: Gra rozpoczyna się w segmencie 15.

G14 KILLER

Dla dwóch lub więcej graczy. Wybierz liczbę, którą chcesz trafić. Wyświetlacz LED wskazuje symbol SEL. Jest to Twój numer i wszyscy gracze muszą wybierać inne numery. Gdy każdy gracz wybierze numer, musi trafić w podwójny segment w wybranym przez siebie segmencie, aby uzyskać status killera.

Jeśli jesteś killermem, możesz „zabić” innych graczy, trafiając w ich segmenty. Traci on wówczas życie i sam nie może już być killermem. Aby odzyskać status killera, gracz musi ponownie trafić w wybrany podwójny segment.

Jeśli jako killer przypadkowo trafisz we własny segment, tracisz status killera i życie. Wygrywa ten gracz, który wytrwa do końca.

Wybieraj liczbę żyć za pomocą przycisku <SELECT>:

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

G15 DOUBLE DOWN

Celem gry jest zdobycie jak największej liczby punktów w aktywnych segmentach. Wszyscy gracze zaczynają z liczbą 40 punktów. Gra rozpoczyna się od rzutu w segment 15. Jeśli nie trafisz w segment 15, liczba Twoich punktów zostanie zmniejszona o połowę. 15 punktów zostanie dodanych do Twojego wyniku, gdy trafisz w segment 15. Liczą się podwójne i potrójne trafienia. Kolejna runda rozpoczyna się w segmencie 16. Segmenty są odtwarzane w kolejności tabeli. Wygrywa gracz z najwyższą liczbą punktów.

G16 Forty One

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

G17 ALL FIVES

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

Jeśli któraś z 3 lotek nie trafi, nie liczy się. Wygrywa gracz, który jako pierwszy osiągnie lub przekroczy uprzednio wybrany wynik.

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

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

G18 SHANGHAI

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

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

Wybieraj opcje gry za pomocą przycisku <SELECT>:

OP1: Gra rozpoczyna się w segmencie 1.

OP2: Gra rozpoczyna się w segmencie 5.

OP3: Gra rozpoczyna się w segmencie 10.

OP4: Gra rozpoczyna się w segmencie 15.

SUPER SHANGHAI (S)

Ta gra jest rozgrywana jak gra Shanghai, z tym że musisz trafić w podwójne i potrójne segmenty. Wybieraj opcje gry za pomocą przycisku <SELECT>:

OP1: Gra rozpoczyna się w segmencie 1.

OP2: Gra rozpoczyna się w segmencie 5.

OP3: Gra rozpoczyna się w segmencie 10.

OP4: Gra rozpoczyna się w segmencie 15.

G19 GOLF

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

Punktowanie trafień:

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

Double = 2 punkty

Single = 3 punkty

Brak trafienia w danym polu docelowym = 5 punktów

Gracz ma 3 rzuty do każdego pola docelowego.

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

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

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

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

G20 FOOTBALL

Wybierz pole gry albo rzucając do tarczy, albo za pomocą przycisku. Po wyborze ustalana jest linia do trafień. Wybrany segment jest punktem początkowym, a przeciwny segment celem. Przykład: jeśli wybrałeś segment 20, Twoim celem jest segment 3.

Pole gry jest podzielone na 11 segmentów, w które musisz kolejno trafić.

Kolejność: Najpierw podwójny segment 20, następnie zewnętrzny pojedynczy segment 20, potrójny 20, wewnętrzny pojedynczy segment 20, Bull, Bulls Eye, Bull, wewnętrzny pojedynczy segment 3, potrójny 3, zewnętrzny pojedynczy segment 3, segment podwójny 3. Wyświetlane są segmenty do trafiania.

G21 BASEBALL

W tej grze rozgrywasz dziewięć rund („innings”). Każdy gracz rzuca 3 rzutkami na rundę.

Pojedynczy segment = jedna stacja

Podwójny segment = dwie stacje

Potrójny segment = trzy stacje

Segment Bull i/ lub Bulls Eye, „Home Run” (można wypróbować tylko przy użyciu trzeciej rzutki)

Twoim celem jest wykonanie jak największej liczby „biegów” (ang. runs) w każdej rundzie. Wyświetlacz pokazuje poszczególne stacje.

G22 STEEPLECHASE

Ta gra przypomina tor przeszkód, który zaczyna się w segmencie 20 i normalnie przebiega zgodnie z ruchem wskazówek zegara wokół elektronicznej gry w rzutki. Koniec jest w segmencie 5, potem musisz jeszcze trafić Bull i/ lub Bulls Eye.

Podczas toru przeszkód możesz trafić tylko wewnętrzne pojedyncze elementy, czyli te, które są pomiędzy Bullem i/ lub Bulls Eye oraz potrójnym kręgiem. Potrójne segmenty 13, potrójne 17, potrójne 8 i potrójne 5 stanowią przeszkody, w które także musisz trafić.

G23 ELIMINATION

W tej grze musisz w trzech rzutach pobić wynik przeciwnika, który oddawał rzuty przed Tobą.

Jeśli Ci się to nie uda, tracisz życie.

Wybieraj liczbę żyć za pomocą opcji <SELECT>:

OP1: 3 życia

OP2: 4 życia

OP3: 5 żyć

G24 HORSESHOES

W tej grze liczone są tylko Twoje trafienia w segment 20 i 3. Podwójne i potrójne segmenty są również brane pod uwagę w tym obszarze. Wybieraj liczbę punktów za pomocą przycisku <SELECT>:

OP1: 15 punktów

OP2: 16 punktów

OP3: 17 punktów

OP4: 18 punktów

OP5: 19 punktów do OP10: 25 punktów

G25 BATTLEGROUND

W tej grze jeden gracz przejmuje górną połowę elektronicznej gry w rzutki i musi swoimi trzema rzutami trafić w dolną połowę. Drugi gracz przejmuje dolną połowę i musi trafić w górną. Decyzję o tym, kto przejmuje jaką połowę, należy podjąć przed rozpoczęciem gry.

Wybieraj następujące opcje za pomocą przycisku <SELECT>:

Battleground Double

Liczą się tylko podwójne segmenty.

Battleground Triple

Liczą się tylko potrójne segmenty.

Battleground General

Grasz tak samo jak w zwykłą Battleground, ale na koniec musisz trafić Bull i/ lub Bulls Eye.

Górna połowa: Segmenty:

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

Dolna połowa: Segmenty:

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

G26 ADVANCED BATTLEGROUND

W tę grę gra się tak samo jak w zwykłą Battleground. Jednak tutaj podwójne i potrójne segmenty stanowią tabu i nie wolno w nie trafić. Jeśli trafisz jeden z segmentów tabu, tracisz życie.

G27 PAINTBALL

Ta gra jest podobna do Battlegro-und. Musisz dwa razy trafić Bulls Eye, aby podbić flagę wroga. Celem jest zniszczenie wszystkich segmentów przeciwnika lub podbicie jego flagi.

Wybieraj opcje za pomocą przycisku <SELECT>:

Podwójny Paintball

Liczą się tu tylko podwójne segmenty, a Bulls Eye musi zostać trafiony trzy razy.

Potrójny Paintball

Liczą się tu tylko potrójne segmenty, a Bulls Eye musi zostać trafiony trzy razy.

Rozwiązywanie problemów

Brak prądu

Upewnij się, że zasilacz jest podłączony do gniazdka elektrycznego, a złącze zasilacza prądu znajduje się w złączu tarczy.

Brak wyników

Sprawdź, czy gra jest w trybie „Ustawienia” lub „Pauza”. Następnie sprawdź, czy pola wyników lub klawisze funkcyjne są zablokowane.

Zablokowany element wynikowy lub przycisk funkcyjny

Podczas transportu lub podczas normalnej pracy tarczy elementy wynikowe mogą się tymczasowo zaciąć i wyniki nie będą zliczane. Rozlegnie się sygnał ostrzegawczy i zacznie pulsować wskazanie zablokowanego elementu.

Element można szybko odblokować poprzez delikatne wyciąganie rzutek w elemencie lub popychanie elementu w przód i w tył lekkim naciskaniem palcem. Gra może być kontynuowana, a liczba wyników będzie kontynuowana dokładnie od momentu, w którym została przerwana.

Usuwanie złamanych końcówek rzutek

Miękkie końcówki są bezpieczniejsze w obsłudze, ale z czasem zużywają się. Jeśli końcówka złamie się i utkwi w tarczy, spróbuj ostrożnie wyciągnąć ją odpowiednimi szczypcami. Jeśli końcówka złamie się na tyle krótko, że nie wystaje z tarczy, można ją również przepchnąć przez otwór w tarczy. Miękka końcówka nie może uszkodzić elektroniki za elementem.

Zdecydowanie zalecamy jednak używanie dobrej jakości miękkich końcówek rzutek. Nigdy nie wciskaj krótko złamanej końcówki ostrym metalowym przedmiotem przez tarczę, ponieważ metalowa końcówka może łatwo uszkodzić płytę, jeśli zostanie włożona zbyt głęboko do tarczy. Im cięższa jest rzutka, tym większe ryzyko zerwania się końcówki.

Fluktuacje mocy lub zakłócenia elektromagnetyczne

W ekstremalnych sytuacjach, gdy występują silne zakłócające impulsy elektromagnetyczne, elektronika może się zawieszać lub dawać błędne wyniki.

Przykłady:

Podczas silnych burz, ekstremalnych fluktuacji mocy, braku zasilania lub ustawiania gry w rzutki zbyt blisko silników elektrycznych lub kuchenek mikrofalowych. Aby wznowić normalną eksploatację, odłącz wtyczkę zasilania na kilka sekund, a następnie włącz ją ponownie. Przy czym należy oczywiście upewnić się, że przyczyna usterki została wyeliminowana.

Przechowywanie, czyszczenie

Ważne! Przed przystąpieniem do czyszczenia produktu wyciągnij wtyczkę sieciową z gniazda wtykowego.

Czyść zwilżoną ściereczką wyłącz nie tarczę! Zasilacz nie może mieć kontaktu z wilgocią!

Przy częstym stosowaniu tego produktu zauważalne będą głównie zabrudzenia od frontu spowodowane dotykaniem palcami. Wyczyść przód, przyciski i okienka wilgotną ściereczką.

Jako rozpuszczalnika zalecamy użyć wodę z niewielką ilością delikatnego detergentu. Następnie wytrzyj suchą, miękką ściereczką. Gdy produkt nie jest używany przez dłuższy czas, przykryj go szmatką, aby chronić przed kurzem. Podczas nieużywania należy zawsze przechowywać produkt w suchym i czystym miejscu, w temperaturze pokojowej. **WAŻNE!** Nie czyścić przy użyciu ostrych środków czyszczących.

Uwagi odnośnie recyklingu



Znajdujący się obok symbol wskazuje, że niniejsze urządzenie podlega Dyrektywie 2012/19/UE. Dyrektywa ta

stanowi, że po zakończeniu okresu użytkowania urządzenia nie wolno wyrzucać wraz z normalnymi odpadami domowymi, lecz należy oddać je do specjalnie utworzonych punktów zbiórki, centrów recyklingu lub firm zajmujących się utylizacją odpadów. Należy chronić środowisko i właściwie usuwać odpady. Zużyty sprzęt może mieć szkodliwy wpływ na środowisko i zdrowie ludzi z uwagi na potencjalną zawartość niebezpiecznych substancji, mieszanin oraz części składowych. Gospodarstwo domowe spełnia ważną rolę w przyczynianiu się do ponownego użycia i odzysku surowców wtórnych, w tym recyklingu zużytego sprzętu. Na tym etapie kształtuje się postawy, które wpływają na zachowanie wspólnego dobra jakim jest czyste środowisko naturalne. Baterii/akumulatorów nie wolno wyrzucać razem z odpadami domowymi. Mogą zawierać toksyczne metale ciężkie i podlegają obróbce odpadów niebezpiecznych. Symbole chemiczne metali ciężkich są następujące: Cd = kadm, Hg = rtęć, Pb = ołów. Dlatego zużyte lub uszkodzone baterie/akumulatory należy utylizować w komunalnym punkcie zbiórki zgodnie z rozporządzeniem UE 2023/1542.



Szczegółowe informacje na temat sposobów usuwania zużytego urządzenia uzyskaj Państwo u władz gminnych i miejskich. Urządzenie oraz opakowanie należy usunąć w sposób przyjazny dla środowiska. Materiały opakowaniowe (np. worki foliowe) należy przechowywać w miejscu niedostępnym dla dzieci.



Przestrzegać oznakowania materiałów opakowaniowych podczas segregacji odpadów.

Są one oznaczone skrótami (a) i liczbami (b) o następującym znaczeniu: 1-7: tworzywa sztuczne / 20-22: papier i karton / 80-98: materiały kompozytowe. Produkt i materiały opakowaniowe nadają się do recyklingu, należy je osobno zutylizować w celu lepszego przetwarzania odpadów.

Wskazówki dotyczące gwarancji i obsługi serwisowej

Artykuł został wyprodukowany z najwyższą starannością i pod stałą kontrolą. DELTA-SPORT HANDELS-KONTOR GmbH przyznaje klientowi końcowemu na niniejszy artykuł trzy lata gwarancji od daty zakupu (okres gwarancyjny) z zastrzeżeniem poniższych postanowień.

Gwarancja dotyczy wyłącznie wad materiałowych i wad wykonania.

Gwarancja nie obejmuje części, które podlegają normalnemu zużyciu i z tego względu należy je traktować jako części zużywalne (np. baterie) i nie obejmuje części kruchych takich jak przetłaczalniki ani części wykonanych ze szkła.

Wyklucza się roszczenia z tytułu niniejszej gwarancji w przypadku użycia artykułu w sposób niewłaściwy lub sprzeczny z jego przeznaczeniem lub w sposób wykraczający poza przewidziane przeznaczenie lub poza przewidziany zakres użytkowania lub jeśli wytyczne zawarte w instrukcji obsługi nie były przestrzegane, chyba że klient końcowy udowodni istnienie wady materiałowej lub wady wykonania, która nie wynika z podanych wyżej przyczyn. Roszczenia z tytułu gwarancji można zgłaszać wyłącznie w okresie gwarancyjnym za okazaniem oryginalnego dowodu zakupu. Prosimy zatem zachować oryginalny dowód zakupu! W przypadku jakichkolwiek reklamacji prosimy skontaktować się z nami najpierw za pośrednictwem podanej poniżej infolinii serwisowej lub drogą e-mailową. W przypadku objętym gwarancją artykuł zostanie – według naszego uznania – bezpłatnie naprawiony, wymieniony lub nastąpi zwrot ceny zakupu. Z gwarancji nie wynikają żadne inne prawa.

Niniejsza gwarancja nie ogranicza Państwa ustawowych praw, w szczególności roszczeń gwarancyjnych wobec danego sprzedawcy.

W przypadku wymiany części lub całego artykułu okres gwarancji przedłuży się o trzy lata zgodnie z art. 581 § 1 kodeksu cywilnego. Po upływie czasu gwarancji powstanie naprawy są płatne.

IAN: 487646_2501

Ⓟ Serwis Polska

Tel.: 22 397 4996

E-Mail: deltasport@lidl.pl

Srdečně blahopřejeme!

Svým nákupem jste se rozhodli pro kvalitní výrobek. Před prvním použitím se prosím seznamte s tímto výrobkem.



Pozorně si přečtete následující návod ke hře a obsluze.

Používejte tento výrobek pouze tak, jak je popsáno, a pro uvedené účely. Uchovejte si tento návod ke hře a obsluze pro budoucí použití. Pokud výrobek předáte třetí osobě, předejte jí i veškerou dokumentaci.

Obsah balení

1 x elektronický terč na šipky (vč. dvou nožek)
12 x násadka
12 x tělo
12 x letka
112 x měkký hrot (špička)
1 x síťový adaptér
4 x šroub a hmoždinka
1 x značka pro hod šipek
1 x vrtací šablona
1 x návod ke hře a obsluze

Technické údaje

Elektronický terč

Model: DL-15038, DL-15039

Rozměry: cca 42 x 51,7 x 2,6 cm (š x v x d)

Jmenovitý příkon: 9 V $\equiv$ 500 mA

Síťový 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

Název nebo obchodní značka výrobce, obchodní registrační číslo 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

Označení modelu:

EU: GQ06-090050-ZG

UK: GQ06-090050-AB

Vstupní napětí: 100–240 V

Vstupní frekvence střídavého proudu: 50/60 Hz

Výstupní napětí: 9,0 V

Výstupní proud: 0,5 A

Průměrná účinnost v aktivním režimu: 78,57 %

Účinnost při nízkém zatížení (10 %): / %

Příkon při nulovém zatížení: 0,069 W



= třída ochrany II



Symbol stejnosměrného napětí



Symbol střídavého napětí



Polung des Hohlsteckers



Zástrčka se nesmí používat, pokud jsou kolíky ohnuté!



Datum výroby

(měsíc/rok): 07/2025



Společnost Delta-Sport Handelskontor GmbH tímto prohlašuje, že tento výrobek splňuje základní požadavky a další příslušná ustanovení.

Použití dle určení

Tento výrobek představuje sportovní náčiní a není vhodný pro děti do 14 let!

Tento výrobek obsahuje drobné díly, které mohou děti spolknout, a jako sportovní náčiní vyžaduje přesnost, soustředění a dobré motorické schopnosti.

Výrobek je určen jen pro soukromé vnitřní použití a není určen pro komerční využití nebo pro venkovní použití.

Tento výrobek je určen pouze pro šipky s měkkým hrotem (soft tip). Hra se šipkami s ocelovým hrotem způsobí nenapravitelné škody. Odstraňte ochrannou fólii z terče.

Bezpečnostní pokyny



Nebezpečí ohrožení života!

- Nenechávejte děti bez dozoru s balicím materiálem. Hrozí nebezpečí udušení!



Nebezpečí poranění!

- Tento výrobek není určen pro použití osobami (včetně dětí) s omezenými fyzickými, smyslovými nebo duševními schopnostmi nebo s nedostatkem zkušeností a/nebo znalostí, pokud nejsou pod dozorem osoby odpovědné za jejich bezpečnost nebo pokud od ní nedostaly pokyny, jak výrobek používat.
- Děti by měly být pod dohledem, aby bylo zajištěno, že si s výrobkem nebudou hrát.
- Čištění a uživatelskou údržbu nesmějí provádět děti bez dozoru.
- Neházejte a nemiřte šipkami na osoby nebo zvířata.
- Výrobek musí být při používání instalován tak, aby byl, pokud možno na místě, které je nepřístupné pro osoby.
- Neupevňujte na dveře!
- Nesmí se používat kovové hroty!
- Na výrobku nejsou povoleny žádné úpravy!
- Síťový adaptér používejte pouze ve spojení s terčem DL-15038, DL-15039.
- Používejte pouze dodaný síťový adaptér!
- Před odpojením síťového adaptéru od terče nejprve odpojte síťový adaptér od elektrické sítě.
- Síťový adaptér je určen pouze pro vnitřní použití. Chraňte jej před vlhkostí.

- Přestaňte síťový adaptér používat, pokud je poškozený kryt nebo přívodní kabel vedoucí k výrobku.
- Pokud nebudete výrobek delší dobu používat, odpojte jej od sítě.
- Výstupní kabel nesmí být zkratován.
- Vnější přípojku tohoto transformátoru nelze vyměnit; pokud je vedení poškozeno, je třeba transformátor zlikvidovat.
- V případě závady používejte pouze originální náhradní díly!

⚠ Zamezení věcným škodám!

- Používejte pouze vhodné náhradní hroty, aby nedocházelo k odrážení šipek od terče. Dlouhé šipky se pro elektronické terče nedoporučují. Rychle se ohnou nebo se jim snadno odlomí hroty (Odstranění odlomených hrotů z terče – Odstraňování chyb).
- Nevystavujte výrobek extrémní povětrnostním podmínkám nebo teplotám.
- Chraňte výrobek před mokrem a vlhkostí. Mohlo by dojít k poškození elektroniky.

Návod k instalaci

Instalace terče

(obr. B a C)

1. Zvolte vhodné místo s cca 3 m volného prostoru.
2. „Značka pro hod šipek“ se nachází ve vzdálenosti 2,37 m od terče. Připevněte terč na stěnu tak, aby byl vnitřní střed terče (býčí oko) ve výšce 1,73 m nad zemí.

3. Pomocí přiložené vrtací šablony si vyznačte příslušné otvory tužkou. Značky označené symbolem „+“ označují závěsy terče. Značky označené symbolem „O“ označují otvory na terči určené pro trvalou montáž na stěnu.
4. Nainstalujte terč buď pomocí závěsů (13) (3 šrouby) nebo trvale namontujte na stěnu (12) (4 šrouby). Kříž ve středu vrtací šablony označuje výšku vnitřního středu terče. Namontujte terč pomocí přiložených šroubů a hmoždinek.

Sestavení šipek

(obr. D)

Našroubujte hrot a násadku na tělo tak, jak je znázorněno na obrázku, a rozložené letky vložte do křížové drážky.

Upozornění: Dejte pozor na to, aby špička byla na zploštělé straně držadla pevně dotažená.

Montáž nožek

(obr. E)

Terč můžete umístit i bez montáže na stěnu postavením na vhodný podklad, s pomocí dvou nožek (14). Dvě nožky (14) se nacházejí na zadní straně terče.

Upozorňujeme, že postavením terče může být nepříznivě ovlivněna hra. Při postavení dojde k naklonění terče a polohu tak není možné optimálně nastavit.

1. Uvolněte nožky (14) z držáku na zadní straně terče.
2. Upevněte nožky (14) na zadní straně terče podle obr. E.

Upozornění: Ujistěte se, že podlaha je vhodná pro zatížení a že se opěrné body nemohou propadnout.

Upozornění: Nastavte všechny opěrné body tak, aby se dotýkaly podlahy a zajistily stabilitu.

Označení a funkce součástí

(obr. A a C)

- 1 Jednoduchý segment/Single: Skóre x 1
- 2 Dvojitý segment/Double: Skóre x 2
- 3 Trojitý segment/Triple: Skóre x 3
- 4 Vnější střed terče: Vnější střed se počítá jako 25 bodů; přímý zásah do vnitřního středu se počítá jako 50 bodů
- 5 Lapák: zásah na okraji, žádný bod
- 6 Reprodukter
- 7 Připojovací zdířka pro síťový adaptér

- 8 4 LED displeje
- 9 Funkční tlačítka
- 10 Seznam her
- 11 Držák šipek
- 12 Otvory
- 13 Závěsy (vzadu)

Obsluha terče

Upozornění: Přístroj se při běžného používání zahřívá.

Zapnutí/vypnutí

Tento výrobek je vybaven automatickým vypínáním. Pro zapnutí výrobku spojte síťový adaptér s terčem a zásuvkou. Pokud se výrobek nepoužívá déle než 10 minut, displeje a systémy se automaticky vypnou (pohotovostní režim). Dokud zůstane síťový adaptér zapojen, výrobek si „pamatuje“ poslední stav hry. Stisknutím kteréhokoli funkčního tlačítka se výrobek opět zapne. Pro úplné vypnutí výrobku odpojte síťovou zástrčku.

Funkční tlačítka

(obr. A)

POWER

Stiskněte tlačítko POWER pro zapnutí a vypnutí výrobku.

GAME

Stiskněte tlačítko GAME pro výběr hry. Na displejích s výsledky se vlevo nahoře zobrazí číslo hry, vpravo dole název hry, vlevo dole možnosti hry a vpravo dole počet hráčů.

Upozornění: Pokud v průběhu hry jednou stisknete tlačítko GAME, hra se přeruší a začne od začátku.

SELECT

Stisknutím tlačítka SELECT vyberte možnosti hry pro všechny hráče.

Upozornění: Zkratky možností se zobrazují v levém dolním rohu displeje.

PLAYER

Stiskněte tlačítko PLAYER pro výběr počtu hráčů před zahájením hry. Můžete zvolit 1 až 16 hráčů nebo můžete hrát v týmech (2–2 až 8–8). Během hry se stisknutím tlačítka PLAYER zobrazí skóre prvních čtyř hráčů.

Podržte stisknuté tlačítko PLAYER pro zobrazení skóre dalších hráčů.

Upozornění: Počet hráčů je na LED displejích zobrazován odpovídajícími LED kontrolkami.

DOUBLE/MISS

Stisknutím tlačítka DOUBLE/MISS nastavíte funkci Double In nebo Double Out ve hře G01.

Stiskněte 1x: Double In,

Stiskněte 2x: Double Out

(červená LED v levé výsledkové tabulce, 10),

Stiskněte 3x: s Double In, Double Out,

Stiskněte 4x: Master Out,

Stiskněte 5x: Double In/Master Out,

Stiskněte 6x: vše zrušeno – žádné LED.

Stisknutím tlačítka DOUBLE/MISS po hodu snížíte počet zbývajících šipek, pokud došlo k minutí terče.

SOUND

Přednastavení: SOUND Hlasitost 4.

Stiskněte tlačítko SOUND pro výběr mezi 7 úrovněmi hlasitosti nebo pro vypnutí zvuku.

START/HOLD

Stisknutím tlačítka START/HOLD zahájíte hru nebo během hry přepnete na dalšího hráče.

CYBER MATCH

Stisknutím tlačítka CYBER MATCH zahájíte hru proti virtuálnímu soupeři. Opakovaným stisknutím tohoto tlačítka nastavíte úroveň virtuálního soupeře (C1 = nejsilnější soupeř – C5 = nejslabší soupeř).

Upozornění: Po přehrání síly C5 systém automaticky přejde na výběr hráče. Výběr hráče můžete přeskočit opětovným stisknutím tlačítka CYBER MATCH.

Upozornění: Po hodu můžete stisknutím tlačítka CYBER MATCH vymazat poslední hod a hod opakovat. Stisknutím tlačítka DARTOUT/SCORE dostanete ve hře 301, 401, 501, atd. v případě skóre 160 a méně elektronické návrhy pro hru. Nutnost hodit double a triple je značena 2 a 3 čárkami.

Upozornění: Podržením tlačítka během hry se zobrazí zbývajících životů hráčů, pokud hrajete hru na životy.

BOUNCE OUT

Pokud stisknete toto TLAČÍTKO během hry, bude poslední hod zrušen. Hod nesmíte opakovat.

RESET

Stisknutím tlačítka RESET vynuluje všechny nastavení a skóre hry.

Upozornění: Stisknutím tlačítka RESET uložíte poslední nastavení hlasitosti.

GAME GUARD

Tlačítkem GAME GUARD uzamknete tlačítka během hry. Tento stav je indikován rozsvícením LED kontrolky „game guard“.

HANDICAP

Toto tlačítko umožňuje nastavit před začátkem hry různé úrovně obtížnosti pro jednotlivé hráče.

Nejprve stiskněte tlačítko

<PLAYER> a vyberte hráče 1. Stisk-

něte tlačítko <HANDICAP> a na-

stavte obtížnost pro hráče 1. Stisk-

něte tlačítko <PLAYER> a vyberte

hráče 2. Nastavte obtížnost pro

hráče 2. Nastavte tolik obtížností,

kolik je hráčů.

Stisknutím tlačítka START/HOLD zahájíte hru.

Upozornění: Před zahájením hry se na LED displejích zobrazují jednotlivé obtížnosti.

Nastavení hry a průběh hry

Hru nastavíte takto:

1. Pomocí tlačítka <GAME> vyberte hru.

2. Stisknutím tlačítka <PLAYER> nastavte počet hráčů (1 až 16 hráčů).

Upozornění: Pokud stisknete tlačítko <CYBERMATCH>, budete hrát proti počítači.

3. Pomocí tlačítka <HANDICAP> nastavte úroveň obtížnosti pro jednotlivé hráče.

4. Stiskněte tlačítko <DOUBLE/MISS> u her 301–901 pro výběr dalších možností.

5. Stisknutím tlačítka <START/HOLD> zahájíte hru.

Průběh hry

1. Každý hráč hází 3 šipky za jedno kolo. Po třetí šipce se ozve signál a displej zabliká.

2. Opatrně vyjměte šipky z terče.

Upozornění: Nejjednodušší způsob,

jak vyjmout šipky z terče, je pootáčet s nimi během vytahování ve směru hodinových ručiček.

3. Stiskněte tlačítko <START/HOLD>, další hráč je na řadě.

Výběr her a seznam možností hry

V následující tabulce je seznam možných her s číslem, názvem, zkratkou a možností výběru.

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

Hry

G01 301-901

V této hře je skóre každé šipky za kolo (3 hody na hráče) odečítáno z (počátečního) skóre (např. 301 nebo 501 atd.). Hráč, který první dosáhne 0 (a to přesně), vyhrává hru. Je-li nula překročena, kolo se nehodnotí a hráči zůstává počet bodů stejný jako před tímto kolem.

Tlačítkem <DOUBLE/MISS> zvolíte možnosti Double IN/Double OUT:

OP1: Double IN – Aby mohla hra začít, musí být zasažen dvojitý segment.

OP2: Double OUT – Aby hra mohla skončit, musí být zasažen dvojitý segment.

OP3: Double IN a OUT – Aby hra mohla začít a skončit, musí být zasažen dvojitý segment.

OP4: MASTER OUT – Aby hra mohla skončit musí být zasažen dvojitý nebo trojitý segment.

OP5: Double IN/MASTER OUT – Aby hra mohla začít, musí být nejprve zasažen dvojitý segment, a pro ukončení hry musí být zasažen dvojitý nebo trojitý segment.

Stiskněte tlačítko <SELECT> pro výběr mezi hrami 301-901.

OP6: Standardní – Hra začíná bez ohledu na to, který segment jste zasáhli.

G02 CRICKET

V této hře se hraje pouze na čísla 15 až 20, na vnější střed a vnitřní střed. Cílem je získat co nejvíce bodů a zavřít odpovídající čísla (segmenty).

Na jedno kolo se hází tři šipky. Pokud se Vám podaří zasáhnout jedno číslo třikrát, je toto číslo (segment) otevřené. Body získáváte pouze zásahem otevřeného segmentu. Pokud soupeř třikrát zasáhne otevřený segment, tento segment tím opět zavře a v tomto segmentu již nemůžete získat žádné body.

Dvojitě a trojitě segmenty se počítají jako 2 a 3 zásahy.

Segmenty můžete otevřít v libovolném pořadí.

Vyhrává hráč, který dosáhne nejvyššího skóre a zavře většinu segmentů. Pokud jste zavřeli většinu segmentů, ale máte méně bodů, musíte se pokusit zasáhnout otevřené segmenty dříve, než tyto segmenty zavře soupeř.

Pomocí tlačítka <SELECT> můžete vybírat různé možnosti.

NO SCORE CRICKET

Jedná se o variantu kriketu, v níž zavíráte segmenty zásahem. V této variantě hry se body nesbírají a vyhrává hráč, který zavře většinu segmentů.

Tuto možnost vyberte pomocí tlačítka <SELECT>.

G03 SCRAM

(pro 2 hráče nebo 2 týmy)

V této variantě kriketu se počítají pouze čísla od 15 do 20, vnější střed a vnitřní střed.

Hrají se dvě kola. V prvním kole se pokusí hráč 1 zavřít otevřené segmenty. Váš soupeř, hráč 2, může získat body pouze v otevřených segmentech.

První kolo končí, když jsou zavřeny všechny otevřené segmenty. V 2. kole se váš soupeř, hráč 2, snaží zavřít všechny segmenty a vy se snažíte získat body. Vyhrává hráč, který získal nejvíce bodů.

G04 CUT THROAT CRICKET

V této variantě kriketu je cílem zavřít segmenty a získat co nejmenší počet bodů. Vyhrává hráč s nejnižším počtem bodů.

V této variantě získáváte body pouze tehdy, pokud váš soupeř zasáhne již zavřené segmenty.

Příklad: Zavřete segment 20 ve druhém kole, váš soupeř zasáhl v prvním kole single 20, v druhém kole double 20. Pokud ve třetím hodu opět zasáhne segment 20, bude skóre třetího hodu opět přičteno soupeři.

G05 ENGLISH CRICKET

(pouze pro 2 hráče)

V této variantě kriketu musíte devětkrát zasáhnout vnější střed a vnitřní střed, abyste mohly kolo ukončit. Vnitřní střed se počítá dvakrát. Pokud váš soupeř mine vnější střed a/nebo vnitřní střed, jsou mu přičteny body, které hodem získal. V prvním kole můžete získat body, soupeř však musí získat alespoň 40 bodů. Pokud zasáhnete vnější střed a/nebo vnitřní střed, bude vašemu soupeři vnější střed a/nebo vnitřní střed odečten. Získáte více času k nasbírání bodů. Jestliže váš soupeř devětkrát zasáhne vnější střed a/nebo vnitřní střed, první kolo končí a druhé kolo začíná otočením úkolů.

G06 ADVANCED CRICKET

Tato kriketová varianta je určena pro pokročilé hráče. Zde se počítají pouze dvojitě a trojitě segmenty, přičemž dvojitě segmenty se počítají jedenkrát a trojitě segmenty dvakrát. Vnější střed se počítá jedenkrát a vnitřní střed se počítá dvakrát, jako u normálního kriketu.

G07 SHOOTER

V této hře počítač náhodně vybere segment, který je před každým kolem vždy zobrazen na displeji. Musíte zasáhnout tento segment. Jednoduché segmenty se počítají jedenkrát, dvojitě segmenty dvakrát, trojitě segmenty třikrát, vnější střed čtyřikrát. Pokud počítač vybere vnitřní střed, pak se vnější střed počítá dvakrát a vnitřní střed čtyřikrát. Vyhrává hráč, který získal nejvíce bodů.

Vyberte počet kol tlačítkem <SELECT>:

OP1: 6 kol

OP2: 7 kol

OP3: 8 kol

OP4: 9 kol

OP5: 10 kol

OP6: 11 kol

OP7: 12 kol

G08 BIG SIX

V této hře je prvním cílovým segmentem číslo 6. Pokud minete 6, ztratíte život.

Váš soupeř se nyní pokusí zasáhnout 6. Pokud v prvních dvou hodech zasáhnete cílový segment, třetí hod rozhodne o novém cílovém segmentu. Vyhráváte, pokud ostatní soupeři ztratili všechny životy.

Zvolte počet životů pomocí tlačítka <SELECT>:

OP1: 3 životy

OP2: 4 životy

OP3: 5 životů

OP4: 6 životů

OP5: 7 životů

G09 OVERS

Každý hráč hází třikrát. Pokud v prvním kole získáte nejvíce bodů, musí váš soupeř získat vyšší počet bodů, jinak ztrácí život. V opačném případě stratí život. Prohrává hráč, který jako první ztratí všechny své životy. Zvolte počet životů pomocí tlačítka <SELECT>:

OP1: 3 životy

OP2: 4 životy

OP3: 5 životů

OP4: 6 životů

OP5: 7 životů

G10 UNDERS

V této hře je dáno skóre 180. Každý hráč hází třikrát. Pokud v prvním kole hodíte nejméně bodů, musí váš soupeř získat ještě menší počet bodů, jinak ztrácí život. V opačném případě stratí život. Pokud minete, obdržíte 60 trestných bodů. V opačném případě stratí život. Prohrává hráč, který jako první ztratí všechny své životy. Zvolte počet životů pomocí tlačítka <SELECT>:

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

G11 COUNT UP

V této hře je vaším cílem dosáhnout určitého skóre. Každý zásah se započítává.

Vyhrává hráč, který jako první dosáhne nebo překročí stanovené skóre.

Tlačítkem <SELECT> vyberte cílové skóre:

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

G12 HIGH SCORE

Každý hráč může hodit tři šipky za jedno kolo. Cílem této hry je dosáhnout nejvyššího celkového skóre. Pokud na konci stanoveného počtu kol dosáhnete nejvyššího počtu bodů, vyhráváte.

Vyberte počet kol tlačítkem <SELECT>:

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

G13 ROUND THE CLOCK

Každý hráč musí postupně zasáhnout segmenty 1 až 20 a vnější střed a/nebo vnitřní střed. Máte tři hody na kolo a musíte zasáhnout zobrazené segmenty. Když zasáhnete segment, zobrazí se další segment, který máte zasáhnout.

Vyhráváte, když jako první zasáhnete všechny segmenty.

Vyberte možnosti pomocí tlačítka <SELECT>:

- OP1: Hra začíná v segmentu 1.
 - OP2: Hra začíná v segmentu 5.
 - OP3: Hra začíná v segmentu 10.
 - OP4: Hra začíná v segmentu 15.
- Dvojitě a trojitě segmenty se počítají jedenkrát.

ROUND THE CLOCK Double

Pro tuto hru zvolte pomocí tlačítka <SELECT> d = double.

Zde platí stejná pravidla jako pro hru ROUND THE CLOCK, ale počítají se pouze dvojitě segmenty.

Vyberte možnosti pomocí tlačítka <SELECT>:

- OP1: Hra začíná v segmentu 1.
- OP2: Hra začíná v segmentu 5.
- OP3: Hra začíná v segmentu 10.
- OP4: Hra začíná v segmentu 15.

ROUND THE CLOCK Triple

Pro tuto hru zvolte pomocí tlačítka <SELECT> t = triple.

Zde platí stejná pravidla jako pro hru ROUND THE CLOCK, ale počítají se pouze trojitě segmenty.

Vyberte možnosti pomocí tlačítka <SELECT>:

- OP1: Hra začíná v segmentu 1.
- OP2: Hra začíná v segmentu 5.
- OP3: Hra začíná v segmentu 10.
- OP4: Hra začíná v segmentu 15.

G14 KILLER

Pro dva nebo více hráčů. Vyberte číslo, které chcete zasáhnout. LED displej zobrazuje SEL. Toto číslo je vaše a ostatní hráči si musí zvolit jiná čísla. Jakmile si každý hráč zvolil své číslo, musíte ve svém zvoleném segmentu zasáhnout dvojitý segment, abyste se získali status „Killer“. Pokud jste „Killer“, můžete zasažením segmentů ostatních hráčů tyto hráče „vyřidit“. Zasažený hráč ztrácí život, a už není „Killer“. Aby hráč mohl znovu získat status „Killer“, musí znovu zasáhnout vybraný segment ve dvojitém segmentu.

Pokud jako „Killer“ nedopatřením zasáhnete svůj vlastní segment, ztratíte svůj status „Killer“ a jeden život. Kdo na konci zůstane, vyhrává. Zvolte počet životů pomocí tlačítka <SELECT>:

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

G15 DOUBLE DOWN

Cílem hry je získat co nejvíce bodů v aktivních segmentech. Každý hráč začíná se 40 body. Hra začíná hodem v segmentu 15. Pokud segment 15 nezasáhnete, pak ztrácíte polovinu skóre. Pokud zasáhnete 15, bude vám přičteno 15 bodů. Počítají se double a triple zásahy. Další kolo začíná v segmentu 16. Segmenty se hrají v pořadí tabulky. Vyhrává hráč s nejvyšším skóre.

G16 Forty One

Tato hra se hraje jako hra Double Down, s tím rozdílem, že zde hraje o jedno kolo navíc. Musíte třemi hody dosáhnout přesně 41 bodů.

G17 ALL FIVES

Cílem hry je snížit v každém kole skóre nastavené před začátkem hry 51, 61, 71, 81 nebo 91. Pro dosažení výsledku musí být celkové body na každé kolo dělitelné 5. Například pokud hráč dosáhne 20 bodů za kolo, výsledek je 4 ($20 \div 5 = 4$). Jestliže výsledné skóre není dělitelné 5, žádné body se nepočítají.

Pokud některá ze 3 šipek mine, body se nepočítají. Vyhrává hráč, který jako první dosáhne nebo překročí vybrané skóre.

Pomocí tlačítka <SELECT> zvolte celkový počet bodů, který má být dosažen:

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

G18 SHANGHAI

V této hře musíte v prvním kole zasáhnout první segment, v druhém kole druhý segment atd. až do segmentu 20, resp. vnější střed a/ nebo vnitřní střed. Počítají se pouze zásahy ve správném pořadí.

Pokud nějaké číslo minete, nezískáváte žádné body a v dalším kole pokračujete dalším číslem. Vyhrává hráč, který dokázal získat nejvíce bodů.

Možnosti hry vyberte pomocí tlačítka <SELECT>:

- OP1: Hra začíná v segmentu 1.
- OP2: Hra začíná v segmentu 5.
- OP3: Hra začíná v segmentu 10.
- OP4: Hra začíná v segmentu 15.

SUPER SHANGHAI (S)

Tato hra se hraje stejně jako hra Shanghai s tím rozdílem, že musíte zasáhnout dvojité a trojitě segmenty. Možnosti hry vyberte pomocí tlačítka <SELECT>:

OP1: Hra začíná v segmentu 1.

OP2: Hra začíná v segmentu 5.

OP3: Hra začíná v segmentu 10.

OP4: Hra začíná v segmentu 15.

G19 GOLF

Postupně v jednotlivých kolech házíte na cílové pole čísel 1-18 a zasahujete je po sobě (kolo 1 = hází se na cílové pole čísla 1, kolo 2 = hází se na cílové pole čísla 2 atd.). Cílem hry je získat co nejméně bodů za kolo.

Hodnocení hodů:

Triple = 1 bod (nejlepší skóre, na řadě je automaticky další hráč)

Double = 2 body

Single = 3 body

Žádný zásah v určeném cílovém poli = 5 bodů

Na každé cílové pole má hráč 3 hody.

Pokud jste spokojeni s dvojitým zásahem v prvním hodu, můžete ihned nechat hrát dalšího hráče a za příslušné cílové pole získáváte 2 body. Pokud prvním hodem zasáhnete Single určeného cílového pole, získáváte 3 body. Nyní se můžete rozhodnout, zda necháte pokračovat dalšího hráče, nebo zda využijete svůj druhý hod.

Pokud minete určené cílové pole, vaše skóre se zvýší ze 3 na 5 bodů. Pokud si v druhém hodu vylepšíte skóre zásahem na Double, sníží se vaše skóre ze 3 na 2, a znovu se rozhodujete, zda necháte pokračovat dalšího hráče, resp. máte možnost vylepšit si skóre ve třetím hodu ještě na Triple (nebo si znovu pohoršit). Pokud překročíte zvolený počet bodů, ve hře končíte. Vyhrává ten, kdo zůstává jako poslední hráč nebo má po 18 cílových polích nejnižší skóre.

G20 FOOTBALL

Vyberte pole buď hodem na terč nebo tlačítkem. Po výběru bude stanovená linie, kterou je třeba zasáhnout. Vybraný segment je počátečním bodem, cílem je protilehlý segment. Příklad: Pokud jste vybrali segment 20, segment 3 je vaším cílem. Hrací pole je rozděleno na 11 segmentů, které musíte postupně zasáhnout.

Pořadí: Nejprve dvojitý segment 20, pak vnější jednoduchý segment 20, trojitý 20, vnitřní jednoduchý segment 20, vnější střed, vnitřní střed, vnější střed, vnitřní jednoduchý segment 3, trojitý 3, vnější jednoduchý segment 3, dvojitý segment 3. Zobrazují se segmenty, které mají být zasaženy.

G21 BASEBALL

V této hře hrajete devět kol („směn“). Každý hráč hází 3 šipky za jednu směnu.

jednoduchý segment = jedna stanice

dvojitý segment = dvě stanice

trojitý segment = tři stanice

Vnější střed a/nebo vnitřní střed, „Home Run“ (lze zkusit pouze třetí šipkou)

Vaším cílem je dosáhnout co nejvíce „runs“ v každém kole. Na displeji se zobrazí jednotlivé stanice.

G22 STEEPLECHASE

Tato hra je něco jako překážkový běh, který začíná v segmentu 20 a pokračuje dokola ve směru hodinových ručiček kolem elektronického terče. Konec je na segmentu 5, pak musíte zasáhnout ještě vnější střed a/nebo vnitřní střed.

Během překážkového běhu můžete zasáhnout pouze vnitřní jednoduché segmenty, tedy ty, které jsou mezi vnějším středem a/nebo vnitřním středem a trojitým kruhem. Segmenty triple 13, triple 17, triple 8 a triple 5 jsou překážky, které také musíte zasáhnout.

G23 ELIMINATION

V této hře musíte třemi hody hodit větší počet bodů, než kolik hodil váš soupeř před vámi.

Pokud se vám to nepodaří, ztratíte jeden život.

Vyberte počet životů pomocí volby <SELECT>:

OP1: 3 životy

OP2: 4 životy

OP3: 5 životů

G24 HORSESHOES

V této hře jsou počítány pouze vaše zásahy v segmentu 20 a 3. Dvojitě a trojitě segmenty se v této oblasti také počítají.

Zvolte počet bodů tlačítkem

<SELECT>:

OP1: 15 bodů

OP2: 16 bodů

OP3: 17 bodů

OP4: 18 bodů

OP5: 19 bodů až OP10: 25 bodů

G25 BATTLEGROUNDS

V této hře budete mít horní polovinu elektronického terče a musíte třemi hody zasáhnout dolní polovinu. Soupeř bude mít dolní polovinu a musí zasáhnout horní polovinu. Koho bude která polovina terče, rozhodnete před zahájením hry.

Pomocí tlačítka <SELECT> můžete vybrat následující možnosti:

Battleground Double

Počítat se pouze dvojitě segmenty.

Battleground Triple

Počítat se pouze trojitě segmenty.

Battleground General

Hraje se jako normální hra Battleground, ale k ukončení hry musíte zasáhnout vnější střed a/nebo vnitřní střed.

Horní polovina: Segmenty:

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

Dolní polovina: Segmenty:

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

G26 ADVANCED BATTLEGROUNDS

Tato hra se hraje jako normální Battleground. V této hře jsou však dvojitě a trojitě segmenty tabu, nesmí být zasaženy. Pokud zasáhnete segment, který je tabu, ztrácíte život.

G27 PAINTBALL

Tato hra je podobná hře Battleground. Pokud dvakrát zasáhnete vnitřní střed, získáte prapor soupeře. Cílem je zničit všechny nepřátelské segmenty nebo získat prapor soupeře.

Vyberte možnosti pomocí tlačítka <SELECT>:

Paintball Double

Zde se počítají pouze dvojitě segmenty a hráč musí zasáhnout třikrát vnitřní střed.

Paintball Triple

Zde se počítají pouze trojitě segmenty a hráč musí zasáhnout třikrát vnitřní střed.

Odstraňování chyb

Chyba napájení

Ujistěte se, že je síťový adaptér zapojen do elektrické zásuvky a že je přípojka síťového adaptéru ve zdířce terče.

Žádné výsledky

Zkontrolujte, zda není hra v režimu „Nastavení“ nebo „Pozastavení“. Poté zkontrolujte, zda nedošlo k zaseknutí výsledkových polí nebo funkčních tlačítek.

Zaseknutý výsledkový prvek nebo zaseknuté funkční tlačítko

Během přepravy nebo při normálním používání terčové desky se může stát, že se výsledkové prvky dočasně zaseknou a pak nejsou počítány výsledky.

Zazní varovný signál a displej blikáním zobrazuje zaseknutý prvek. Prvek lze obvykle rychle uvolnit jemným vytažením šipky v prvku nebo zasunutím a vysunutím prvku lehkým tlakem prstu. Ve hře pak lze pokračovat, počítání výsledků pokračuje přesně tam, kde bylo přerušeno.

Odstranění odlomených hrotů šipek

Měkké hroty jsou sice bezpečnější, ale nemají dlouhou životnost. Pokud se hrot ulomí a zůstane uvízlý v terči, zkuste jej pomocí vhodných kleští opatrně vytáhnout. Pokud by se hrot odlomil tak, že již nevyčnívá z terče, můžete ho zatlačit otvorem do terčové desky. Měkkým hrotem nemůžete poškodit elektroniku nacházející se za prvkem.

Důrazně však doporučujeme použít pro tento účel měkký hrot šipky, který je ještě v dobrém stavu. Odlomený hrot, který nevyčnívá, nikdy neprotlačujte terčem ostrým kovovým předmětem, protože kovový hrot může snadno poškodit terčovou desku, pokud ji zasunete příliš hluboko do terče. Čím těžší je šipka, tím větší je riziko odlomení hrotu.

Kolísání proudu nebo elektromagnetické rušení

V extrémních situacích, v případě silných elektromagnetických rušivých impulsů, může dojít k výpadku elektroniky nebo se mohou zobrazovat chybné výsledky.

Příklady:

V případě silných bouří, extrémního kolísání proudu, nedostatečného napětí nebo instalace elektronického terče příliš blízko elektromotorů nebo mikrovlnné trouby. Pro obnovení normálního provozu vytáhněte na několik sekund síťovou zástrčku a pak ji znovu zastrčte. Samozřejmě byste měli zajistit odstranění příčiny rušení.

Uskladnění, čištění

Důležité! Před tím, než začnete výrobek čistit, vytáhněte zástrčku ze zásuvky.

Čistěte terč pouze vlhkým hadříkem! Síťový adaptér nesmí přijít do kontaktu s vlhkostí!

Při častém používání výrobku dochází ke znečištění hlavně přední části dotykem prstů. Vyčistěte přední stranu, tlačítka a okénka vlhkým hadříkem. Doporučujeme použít vodu s malým množstvím čistícího prostředku. Poté otřete suchým měkkým hadříkem. Pokud výrobek nebude delší dobu používán, zakryjte jej hadříkem na ochranu před prachem. Pokud výrobek nepoužíváte, skladujte jej vždy suchý a čistý při pokojové teplotě.

DŮLEŽITÉ! K čištění nikdy nepoužívejte agresivní čistící prostředky.

Pokyny k likvidaci



Tento doprovodný symbol označuje, že toto zařízení podléhá směrnici 2012/19/EU.

Tato směrnice uvádí, že toto zařízení nesmíte po skončení jeho životnosti likvidovat s běžným domovním odpadem, ale musíte jej odevzdat na speciálně zřízených sběrných místech, v recyklačních střediscích nebo ve společnostech pro likvidaci odpadu. Chraňte životní prostředí a provádějte řádnou likvidaci. Poškození životního prostředí v důsledku nesprávné likvidace baterií/akumulátorů! Baterie/akumulátory nesmějí být likvidovány spolu s komunálním odpadem. Mohou obsahovat toxické těžké kovy a podléhají zpracování nebezpečného odpadu. Chemické symboly těžkých kovů jsou následující: Cd = kadmium, Hg = rtuť, Pb = olovo. Použité nebo vadné baterie/dobíjecí baterie proto odevzdejte na obecní sběrné místo v souladu s nařízením EU 2023/1542.



O možnostech likvidace vysloužilého výrobku se informujte u Vaší obecní nebo městské správy. Výrobek a obaly likvidujte ekologicky. Uchovávejte obalové materiály (jako např. fóliové sáčky) nedostupné pro děti.



Při třídění odpadu dodržujte označení balicích materiálů, které jsou označeny zkratkami (a) a čísly (b) s následujícím významem: 1-7: plasty / 20-22: papír a karton / 80-98: smíšený odpad.

Výrobek a balicí materiály jsou recyklovatelné, likvidujte je odděleně pro lepší zpracování odpadu.

Pokyny k záruce a průběhu služby

Výrobek byl vyroben s velkou péčí a za stálé kontroly. DELTA-SPORT HANDELSKONTOR GmbH poskytuje koncovým privátním zákazníkům na tento výrobek tři roky záruky od data nákupu (záruční lhůta) podle následující ustanovení. Záruka se týká pouze vad materiálu a závad ve zpracování. Záruka se nevztahuje na díly, které podléhají běžnému opotřebení, a proto je třeba je považovat za opotřebitelné díly (např. baterie), ani na křehké díly, jako jsou vypínače nebo díly ze skla.

Nároky z této záruky jsou vyloučeny, pokud výrobek byl používán neodborně nebo nedovoleným způsobem nebo nikoli v rámci stanoveného účelu určení nebo předpokládaného rozsahu používání nebo nebyla dodržena zadání v návodu k obsluze, ledaže by koncový zákazník prokázal, že existuje vada materiálu nebo došlo k chybě ve zpracování, které nevyplývají z některé výše uvedené okolnosti.

Nároky ze záruky lze uplatnit pouze v rámci záruční lhůty po předložení originálního pokladního dokladu. Proto si prosím uschovejte originál pokladního dokladu. Doba záruky se neprodlužuje případnými opravami na základě záruky, zákonné záruky nebo kulance. Totéž platí také pro vyměněné a opravené díly.

Při reklamacích se prosím obračejte na níže uvedenou horkou linku servisu nebo se s námi spojte e-mailem. Pokud se vyskytne případ reklamace, výrobek Vám – dle naší volby – bezplatně opravíme, vyměníme nebo Vám vrátíme kupní cenu. Další práva ze záruky nevznikají. Vaše zákonná práva, zejména nároky na zajištění záruky vůči konkrétnímu prodejci, nejsou touto zárukou omezena.

IAN: 487646_2501

Servis Česko

Tel.: 800 143 873

E-Mail: deltasport@lidl.cz

Blahoželáme!

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



Pozorne si prečítajte tento návod na hru a obsluhu.

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

Rozsah dodávky

1 x elektronický terč
(vrát. dvoch podperných nôh)
12 x násadka na šípku
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> vyberte hry 301 – 901.

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

G02 CRICKET

Tu hráte výhradne s číslami od 15 do 20 a so segmentami „Bull“ a „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 získať 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 šípok, nezapočíta sa mu žiaden výsledok. Hráč, ktorý ako prvý dosiahne alebo prevýši zvolené skóre, je víťazom.

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

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

G18 SHANGHAI

V tejto hre musíte v prvom kole zasiahnuť prvý segment, v druhom kole 2 segment a tak ďalej, až do segmentu 20 alebo „Bull“ a/alebo „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

¡Enhorabuena!

Con su compra se ha decidido por un artículo de gran calidad. Familiarícese con el artículo antes de la primera puesta en marcha.



Para ello, lea detenidamente las siguientes instrucciones de manejo y reglas de juego.

Use el artículo solo de la forma descrita y para los campos de aplicación indicados. Conserve estas instrucciones de manejo y reglas de juego a buen recaudo. Entregue todos los documentos en caso de traspasar el artículo a terceros.

Alcance de suministro

1 diana electrónica
(incl. dos patas de apoyo)
12 cañas
12 barriles
12 plumas
112 puntas suaves (punta)
1 adaptador de red
4 tornillos y clavijas
1 línea de tiro
1 plantilla de perforación
1 instrucciones de manejo y reglas de juego

Datos técnicos

Diana electrónica

Modelo: DL-15038, DL-15039

Dimensiones: aprox. 42 x 51,7 x 2,6 cm
(F x A x L)

Valores de conexión: 9 V $\equiv$ 500 mA

Adaptador de red

Modelo: UE: GQ06-090050-ZG

Modelo: RU: GQ06-090050-AB

Entrada:

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

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

Nombre o nombre comercial del fabricante, número de registro mercantil y dirección:

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

Identificación del modelo:

EU: GQ06-090050-ZG

UK: GQ06-090050-AB

Tensión de entrada: 100-240 V

Frecuencia de corriente alterna de entrada: 50/60 Hz

Tensión de salida: 9,0 V

Corriente de salida: 0,5 A

Eficiencia media en activo: 78,57 %

Eficiencia con poca carga (10 %): / %

Consumo de potencia en vacío:

0,069 W



= Clase de protección II



Símbolo de la tensión continua



Símbolo de la tensión alterna



Polaridad del conector hueco



El enchufe no debe utilizarse si las clavijas están dobladas.



Fecha de fabricación

(mes/año): 07/2025



Delta-Sport Handelskontor GmbH declara por la presente que este artículo cumple los requisitos esenciales y las demás disposiciones pertinentes.

Uso previsto

Este artículo es un producto deportivo y no es apropiado para niños menores de 14 años.

El artículo contiene piezas pequeñas que podrían ser ingeridas por menores; además, como producto deportivo requiere precisión, concentración así como una demanda motora muy alta.

El artículo es solo para uso doméstico en interiores y no está destinado a uso comercial ni al uso en exteriores.

Este artículo es apropiado solo para el uso de dardos con punta suave (Soft-Tip). El uso con dardos con punta de acero produce daños irreparables. Quite la película protectora de la diana.

Indicaciones de seguridad



¡Peligro de muerte!

- Nunca deje a niños sin supervisión con el material de embalaje. ¡Existe peligro de asfixia!



¡Peligro de lesiones!

- Este artículo no es apropiado para su uso por personas (niños incluidos) con capacidades físicas, sensoriales o mentales limitadas y/o con falta de experiencia y/o con falta de conocimientos, al menos que son supervisadas por una persona que es responsable de su seguridad, o recibieron de ellos las indicaciones sobre cómo se debe utilizar el artículo.
- Se debe vigilar a los niños para asegurarse de que no jueguen con el artículo.
- La limpieza y el mantenimiento por parte del usuario no deben ser efectuados por niños sin supervisión.
- No apunte ni lance con los dardos a personas o animales.
- Asegúrese de que el artículo se encuentre o se instale en un lugar al que no tenga acceso ninguna persona durante su uso.
- No instalarlo en puertas.
- No se deben usar puntas metálicas.
- No se debe efectuar ninguna modificación en el artículo.
- Utilice el adaptador de red solo con la diana DL-15038, DL-15039.
- Utilice solamente el adaptador de red suministrado.

- Desconecte primero el adaptador de red de la red eléctrica antes de interrumpir la conexión entre el adaptador de red y la diana.
- El adaptador de red es apropiado solo para la utilización en interiores. Manténgalo alejado de la humedad.
- Interrumpa el uso del adaptador de red si el compartimiento o el cable de alimentación al artículo están dañados.
- Desconecte el artículo de la red eléctrica cuando no lo vaya a utilizar por un periodo de tiempo prolongado.
- No se puede cortocircuitar el cable de salida.
- No se puede reemplazar el cable de conexión de este transformador; si el cable está dañado, se debe desechar el transformador.
- En caso de averías, utilice solamente repuestos originales.

⚠ ¡Evite daños materiales!

- Utilice solo puntas de repuesto apropiadas para evitar el rebote de los dardos de la diana. No se recomiendan las puntas largas para dianas electrónicas. Se doblan pronto o se rompen fácilmente (Eliminar puntas rotas de la diana, Localización de averías).
- No exponga el artículo a temperaturas o condiciones climáticas extremas.

- Proteja el artículo del agua y la humedad. El sistema electrónico podría ser dañado.

Instrucciones de montaje

Montaje de la diana

(Fig. B y C)

1. Seleccione un lugar adecuado con un espacio libre de aprox. 3 m.
2. La «línea de tiro» se encuentra a 2,37 m de la diana. Fije la diana a la pared de manera que el centro de la diana se encuentre a una altura de 1,73 m sobre el piso.
3. Marque con un lápiz los orificios de perforación usando la plantilla de perforación incluida. Las marcas indicadas con «+» muestran los dispositivos de suspensión de la diana. Las marcas indicadas con «O» muestran las aberturas de la diana para un montaje permanente en la pared.
4. Monte la diana ya sea mediante el dispositivo de suspensión (13) (3 tornillos) o bien mediante el montaje de pared permanente (12) (4 tornillos). La cruz en el centro de la plantilla de perforación indica la altura del centro de la diana en la pared. Al final instale la diana con los tornillos y clavijas incluidos.

Montaje de los dardos

(Fig. D)

Enrosque la punta y la caña al barril como se indica e inserte las plumas extendidas en la ranura en forma de cruz.

Nota: Tenga cuidado de que la punta se atornille firmemente en el lado plano de la empuñadura.

Montaje de las patas de apoyo

(Fig. E)

Con la ayuda de las dos patas de apoyo (14) también puede colocar la diana de pie en una superficie apropiada sin montarla en la pared. Las dos patas de apoyo (14) se encuentran en la parte trasera de la diana. Tenga en cuenta que la colocación de pie de la diana puede perjudicar el juego. Al colocarla de pie, la diana queda inclinada y la posición no se puede ajustar de manera óptima.

1. Suelte las patas de apoyo (14) del soporte en la parte trasera de la diana.
2. Fije las patas de apoyo (14) en la parte trasera de la diana tal como se muestra en la Fig. E.

Nota: Asegúrese de que el suelo es adecuado para la carga y que los puntos de apoyo no pueden hundirse.

Nota: Ajuste todos los puntos de apoyo de modo que toquen el suelo y garanticen la estabilidad.

Nombre y función de las partes

(Fig. A y C)

- 1 Sencillo/Single: Puntuación como se indica
- 2 Doble/Double: Puntuación x 2
- 3 Triple/Triple: Puntuación x 3
- 4 Diana: El anillo exterior vale 25 puntos; el centro de la diana vale 50 puntos
- 5 Disco protector: Tiro en el borde, sin puntos
- 6 Altavoz
- 7 Enchufe de red para adaptador de red
- 8 4 indicadores LED
- 9 Teclas de funcionamiento
- 10 Lista de juegos
- 11 Sujetador para dardos
- 12 Orificios de perforación
- 13 Dispositivo de suspensión (atrás)

Manejo de la diana

Nota: El aparato se calienta durante el funcionamiento normal.

Encender y apagar

El artículo está provisto con dispositivo de apagado automático. Para encender el artículo, conecte el adaptador de red con la diana a la toma de corriente. Si no se utiliza el artículo más de 10 minutos, la pantalla y los sistemas se apagan automáticamente (modo en espera). Mientras el adaptador de red esté conectado el artículo «recuerda» el último marcador. Al pulsar una tecla de función cualquiera, el artículo se vuelve a activar.

Para apagar por completo el artículo, desconecte la clavija de enchufe.

Teclas de funcionamiento

(Fig. A)

POWER

Pulse la tecla POWER para encender y apagar el artículo.

GAME

Pulse la tecla GAME, para elegir un juego. En la parte superior izquierda de la pantalla de resultados se muestra el número de juego, en la parte superior derecha el nombre del juego, en la parte inferior izquierda las opciones de juego y en la parte inferior derecha el número de jugadores.

Nota: Durante el juego, pulse una vez GAME para interrumpir el juego y comenzar desde el principio.

SELECT

Pulse la tecla SELECT para elegir las opciones en un juego para todos los jugadores.

Nota: Se mostrarán abreviaturas de las opciones en la parte inferior izquierda de la pantalla.

PLAYER

Pulse la tecla PLAYER para elegir el número de jugadores antes de iniciar el juego.

Pueden jugar de 1 a 16 jugadores o en equipos (2-2 a 8-8).

Al pulsar la tecla PLAYER durante un juego se muestra la puntuación de los primeros cuatro jugadores. Mantenga pulsada la tecla PLAYER para ver la puntuación de más jugadores.

Nota: El número de jugadores se muestra en los indicadores LED mediante las luces correspondientes.

DOUBLE/MISS

Pulse la tecla DOUBLE/MISS para ajustar la función de Double In o Double Out en el juego G01.

Pulsar 1 vez: Double In,

Pulsar 2 veces: Double Out

(luces rojas en el tablero de puntuación izquierdo, 10),

Pulsar 3 veces: con Double In, Double Out,

Pulsar 4 veces: Master Out,

Pulsar 5 veces: Double In/Master Out,

Pulsar 6 veces: todo deseleccionado — ningún LED.

Pulse la tecla DOUBLE/MISS después de un tiro para reducir el número de los dardos restantes al no acertar en la diana.

SOUND

Ajuste previo: SOUND volumen de sonido 4.

Pulse la tecla SOUND para elegir entre 7 niveles de volumen de sonido o apagar el volumen de sonido.

START/HOLD

Pulse la tecla START/HOLD para iniciar un juego o para cambiar al siguiente jugador durante un juego.

CYBER MATCH

Pulse la tecla CYBER MATCH para iniciar un juego contra un contrincante virtual. Al pulsar varias veces la tecla, ajusta el nivel de juego del contrincante virtual (C1 = contrincante más fuerte — C5 = contrincante menos fuerte).

Nota: Después de la fuerza de reproducción C5, el sistema salta automáticamente a la selección de jugador. Puede saltarse la selección de jugador pulsando de nuevo el botón CYBER MATCH.

Nota: Después de un tiro puede pulsar la tecla CYBER MATCH para borrarlo y repetirlo.

Pulse la tecla DARTOUT/SCORE para obtener una recomendación de tiro electrónica en los juegos 301, 401, 501, etc., con un puntaje de 160 o menor. Los tiros dobles y triples están marcados con 2 y 3 rayas.

Nota: Si mantiene pulsada la tecla durante el juego, se le mostrarán las vidas restantes del jugador, si está jugando un juego con vidas.

BOUNCE OUT

Si pulsa esta TECLA durante un juego, se cancelará el último tiro. No puede repetir el tiro.

RESET

Pulse la tecla RESET, para restablecer todos los ajustes y puntos de un juego.

Nota: Al pulsar la tecla RESET se guarda el último ajuste de volumen.

GAME GUARD

Con la tecla GAME GUARD bloquea las teclas durante el juego. El LED «game guard» se ilumina como nota.

HANDICAP

Con esta tecla puede ajustar antes del juego diferentes niveles de dificultad para distintos jugadores.

Pulse primero la tecla <PLAYER> y seleccione el jugador 1. Pulse la tecla <HANDICAP> y ajuste el hándicap para el jugador 1. Pulse la tecla <PLAYER> y seleccione el jugador 2. Ajuste el hándicap para el jugador 2. Ajuste todos los hándicaps de todos los jugadores que participen. Pulse la tecla START/HOLD para iniciar el juego.

Nota: Antes del inicio del juego se le mostrarán los hándicaps individuales en los indicadores LED.

Establecimiento y desarrollo del juego

Proceda de la siguiente manera para jugar:

1. Con la tecla <GAME> seleccione un juego de su preferencia.
2. Pulse la tecla <PLAYER> para determinar el número de jugadores (1 a 16 jugadores).

Nota: Si pulsa la tecla <CYBER-MATCH>, juega contra el ordenador.

3. Ajuste un grado de dificultad para cada jugador con la tecla <HANDICAP>.
4. Pulse la tecla <DOUBLE/MISS> en los juegos 301-901, para seleccionar más opciones.
5. Pulse la tecla <START/HOLD> para iniciar el juego.

Desarrollo del juego

1. Cada jugador tira 3 dardos por ronda. Después del tercer dardo se emite una señal y la pantalla parpadea.
2. Retire con cuidado los dardos de la diana.

Nota: La manera más fácil de retirar los dardos de la diana es con un movimiento giratorio ligero a la derecha para extraerlos.

3. Pulse la tecla <START/HOLD> y es el turno del siguiente jugador.

Selección del juego y lista de las opciones de juego

La siguiente tabla enumera los juegos posibles con número, nombre, abreviatura y opciones.

Nº	Nombre	Abr.	SELECT (OP 1 hasta máx. 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

Juegos

G01 301-901

En este juego se resta la puntuación de cada dardo por tirada (3 tiros por jugador) del marcador (inicial) (p.ej., 301 o 501, etc.). El jugador que primero llega a 0 (exactamente) gana el juego. Si se pasa, la tirada no cuenta y comienza con el marcador anterior a la tirada.

Elija las opciones Double-IN/Double-OUT mediante la tecla <DOUBLE/MISS>:

OP1: Double-IN: el juego comienza hasta que haya acertado en un segmento doble.

OP2: Double-OUT: debe acertar en un segmento doble para terminar el juego.

OP3: Double-IN-OUT: debe acertar en un segmento doble para que el juego comience y termine.

OP4: MASTER-OUT: debe acertar en un segmento doble o triple para terminar el juego.

OP5: Double-IN/MASTER-OUT: para iniciar el juego primero debe acertar en un segmento doble y para terminar el juego debe acertar en un segmento doble o triple.

Pulse la tecla <SELECT> para elegir entre los juegos 301-901.

OP6: Estándar: el juego comienza independientemente del segmento en el que acertado.

G02 CRICKET

Aquí juega solo con los números del 15 al 20, con la diana y el centro de la diana. El objetivo es lograr el mayor número de puntos y cerrar los números (segmentos) correspondientes. Por tirada lanza tres dardos. Si logra acertar en un número tres veces, el número (segmento) está abierto. Solo los aciertos en el segmento abierto obtienen puntos. Si su contrincante acierta también tres veces al segmento abierto, este se volverá a cerrar y en este segmento ya no puede acumular más puntos.

Los segmentos dobles y triples valen como 2 y 3 aciertos.

Puede abrir los segmentos en el orden que prefiera.

El ganador es el que logra la puntuación más alta y cierra el mayor número de segmentos. Si cerró el mayor número de segmentos, pero menos puntos, debe intentar acertar en los segmentos abiertos antes que el contrincante cierre los segmentos.

Seleccione las diversas opciones mediante la tecla <SELECT>.

NO-SCORE-CRICKET, CRICKET SIN PUNTUACIÓN

Aquí juega una variante de cricket en la que cierra los segmentos mediante aciertos. En esta variante no se acumular puntos y gana el que haya cerrado el mayor número de segmentos.

Seleccione esta opción mediante la tecla <SELECT>.

G03 SCRAM

(para 2 jugadores o 2 equipos)

En esta variante de cricket valen solo los números del 15 al 20, la diana y el centro de la diana.

Se juegan dos rondas. En la primera ronda el jugador 1 intenta cerrar los segmentos abiertos. Su contrincante, el jugador 2, solo puede acumular puntos en los segmentos abiertos.

La primera ronda termina cuando todos los segmentos abiertos hayan sido cerrados. En la ronda 2 su contrincante, el jugador 2, intenta cerrar todos los segmentos y usted intenta acumular puntos. Gana el jugador con el mayor número de puntos.

G04 CUT THROAT CRICKET, CORTACUELLOS

En esta variante de cricket se trata de cerrar los segmentos y de acumular el menor número de puntos posible. Gana el jugador con la puntuación más baja.

Usted recibe puntos en esta variante solo cuando su contrincante acierte en segmentos ya cerrados.

Ejemplo: Usted cierra el segmento 20 en el segundo tiro, su contrincante ha acertado en 20 sencillo en el primer tiro, en el segundo tiro al 20 doble. Si vuelve a acertar en un segmento 20 en el tercer tiro, la puntuación del tercer tiro se le contabilizará al contrincante.

G05 ENGLISH CRICKET, CRICKET INGLÉS

(solo para 2 jugadores)

En esta variante de cricket debe acertar nueve veces a la diana y/o al centro de la diana, para terminar la ronda. El centro de la diana cuenta doble. Cuando su contrincante falle la diana y/o el centro de la diana, se le sumarán a él los puntos logrados en el tiro. Usted puede lograr puntos en la primera ronda pero él debe lograr por lo menos 40 puntos. Si usted acierta en la diana y/o al centro de la diana, se le restará a su contrincante una diana y/o un centro de la diana.

Usted recibe más tiempo para acumular puntos. Cuando su contrincante acierte nueve veces en la diana y/o el centro, termina la primera ronda y comienza la segunda ronda intercambiando los papeles.

G06 ADVANCED CRICKET, CRICKET AVANZADO

Esta variante del cricket es para jugadores avanzados. Aquí cuentan solo los segmentos dobles y triples, pero los segmentos dobles cuentan como sencillos y los segmentos triples como dobles. La diana cuenta aquí como sencilla y el centro de la diana cuenta doble, como en el cricket.

G07 SHOOTER, TIRADOR

En este juego, el ordenador selecciona al azar un segmento que se muestra en la pantalla antes de cada ronda. Debe acertar en este segmento. Los segmentos sencillos cuentan una vez, los segmentos dobles cuentan doble, los segmentos triples cuentan triple, la diana cuenta cuádruple. Si el ordenador elige el centro de la diana, entonces la diana cuenta doble y el centro de la diana cuenta cuádruple. Gana el jugador con el mayor número de puntos.

Seleccione el número de rondas mediante la tecla <SELECT>:

OP1: 6 rondas

OP2: 7 rondas

OP3: 8 rondas

OP4: 9 rondas

OP5: 10 rondas

OP6: 11 rondas

OP7: 12 rondas

G08 BIG SIX, GRAN SEIS

En este juego el primer segmento objetivo es el 6. Si falla el 6, se le resta una vida.

Ahora su contrincante intenta acertar en el 6. Si usted acierta en el segmento objetivo en los primeros dos tiros, el tercer tiro decide sobre el nuevo segmento objetivo.

Usted habrá ganado cuando su contrincante haya perdido todas sus vidas.

Seleccione el número de vidas mediante la tecla <SELECT>:

OP1: 3 vidas

OP2: 4 vidas

OP3: 5 vidas

OP4: 6 vidas

OP5: 7 vidas

G09 OVERS, ARRIBA

Cada jugador tira tres veces. Si usted tira la mayor cantidad de puntos en la primera ronda, su contrincante debe sobrepasar el número de puntos. De lo contrario pierde una vida. Pierde el jugador que primero pierda todas las vidas.

Seleccione el número de vidas mediante la tecla <SELECT>:

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

G10 UNDERS, ABAJO

En este juego la puntuación de 180 está predeterminada. Cada jugador tira tres veces. Si usted tira la menor cantidad de puntos en la primera ronda, su contrincante no debe sobrepasar el número de puntos. De lo contrario pierde una vida. Por un tiro errado recibe 60 puntos de castigo.

De lo contrario pierde una vida.

Pierde el jugador que primero pierda todas las vidas.

Seleccione el número de vidas mediante la tecla <SELECT>:

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

G11 COUNT UP, CONTEO FIJO

En este juego el objetivo es lograr una puntuación determinada. Se cuenta cada tiro acertado.

Gana el jugador que logra primero la puntuación seleccionada o que la sobrepasa.

Seleccione los números de puntos objetivo mediante la tecla <SELECT>:

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

G12 HIGH SCORE, PUNTUACIÓN ALTA

Cada jugador puede tirar tres dardos por ronda. El objetivo del juego es lograr el resultado total más alto. Cuando al final del número de rondas establecidas haya logrado el número total más alto, será el ganador.

Seleccione el número de rondas mediante la tecla <SELECT>:

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

G13 ROUND THE CLOCK, ALREDEDOR DEL RELOJ

Cada jugador debe acertar consecutivamente en los segmentos 1 a 20 y en la diana y/o el centro de la diana. Tiene tres tiros por ronda y debe acertar en el segmento mostrado. Cuando acierte en el segmento, se mostrará el siguiente segmento objetivo. Ganará cuando haya acertado primero en todos los segmentos. Seleccione las opciones mediante la tecla <SELECT>:

- OP1: El juego comienza en el segmento 1.
- OP2: El juego comienza en el segmento 5.
- OP3: El juego comienza en el segmento 10.
- OP4: El juego comienza en el segmento 15.

Los segmentos dobles y triples cuentan como sencillos.

ROUND THE CLOCK Double, ALREDEDOR DEL RELOJ doble

Para este juego seleccione mediante la tecla <SELECT> d = doble. Aquí son válidas las mismas reglas como en el juego de ROUND THE CLOCK pero solo cuentan los segmentos dobles.

Seleccione las opciones mediante la tecla <SELECT>:

- OP1: El juego comienza en el segmento 1.
- OP2: El juego comienza en el segmento 5.
- OP3: El juego comienza en el segmento 10.
- OP4: El juego comienza en el segmento 15.

ROUND THE CLOCK Triple, ALREDEDOR DEL RELOJ triple

Para este juego seleccione mediante la tecla <SELECT> t = triple. Aquí son válidas las mismas reglas como en el juego de ROUND THE CLOCK pero solo cuentan los segmentos triples.

Seleccione las opciones mediante la tecla <SELECT>:

- OP1: El juego comienza en el segmento 1.
- OP2: El juego comienza en el segmento 5.
- OP3: El juego comienza en el segmento 10.
- OP4: El juego comienza en el segmento 15.

G14 KILLER, ASESINO

Para dos o más jugadores. Seleccione un número en el que desee acertar. El indicador LED muestra SEL. Este número es suyo y todos los jugadores deben seleccionar números diferentes. Después que cada jugador haya seleccionado un número, deben acertar en el segmento doble en su segmento elegido para obtener el título de asesino. Si usted es un asesino, puede «eliminar» a otro jugador acertando en su segmento. Este último pierde una vida y ya no es asesino. Para recuperar el título de asesino, se debe volver a acertar el segmento doble en el segmento seleccionado.

Si en su papel de asesino acierta accidentalmente en su propio segmento, pierde su título de asesino y una vida. Gana el que queda vivo al final. Seleccione el número de vidas mediante la tecla <SELECT>:

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

G15 DOUBLE DOWN, Doble o nada

El objetivo del juego es obtener el mayor número de puntos en el segmento activo. Todos los jugadores comienzan con 40 puntos. Comience el juego con un tiro en el segmento 15. Si no acierta al segmento 15, sus puntos se reducirán a la mitad. Si acierta al 15, se agregarán 15 puntos a su puntuación. Los aciertos dobles y triples cuentan. Comience la siguiente ronda en el segmento 16. Los segmentos se jugarán en el orden de la tabla. Gana el jugador con la puntuación más alta.

G16 Forty One, Cuarenta y uno

Juegue este juego como el juego Double Down solo que aquí se juega una ronda adicional. Debe lograr exactamente 41 puntos con tres tiros.

G17 ALL FIVES, SOLO CINCO

El objetivo del juego es reducir en cada ronda el resultado previamente establecido de 51, 61, 71, 81 o 91. Para lograr un resultado, los puntos totales para cada ronda deben ser divisibles entre 5. Cuando por ejemplo, un jugador logre en una ronda 20 puntos, el resultado es 4 ($20 \div 5 = 4$). Cada resultado de una ronda que no se pueda dividir entre 5 no será contabilizado.

Si una de las 3 flechas no acierta, se contabiliza como sin resultado. El ganador es el primer jugador que logre o sobrepase primero la puntuación seleccionada.

Seleccione los puntos totales a lograr mediante la tecla <SELECT>:

OP1: 51 puntos

OP2: 61 puntos

OP3: 71 puntos

OP4: 81 puntos

OP5: 91 puntos

G18 SHANGHAI, SHANGHÁI

En este juego debe acertar en la primera ronda en el segmento uno, en la segunda ronda en el segmento dos y así sucesivamente hasta el segmento 20 y la diana y/o el centro de la diana. Solo cuentan los aciertos en el orden correcto.

Si no acierta en un número, no obtiene puntos y la siguiente vez se continúa con el siguiente número. Gana el jugador que haya podido acumular la mayor cantidad de puntos.

Seleccione las opciones de juego mediante la tecla <SELECT>:

OP1: El juego comienza en el segmento 1.

OP2: El juego comienza en el segmento 5.

OP3: El juego comienza en el segmento 10.

OP4: El juego comienza en el segmento 15.

SUPER SHANGHAI (S), SUPER SHANGHÁI (S)

Este juego se juega como el juego Shanghai solo que debe acertar en los segmentos dobles y triples.

Seleccione las opciones de juego mediante la tecla <SELECT>:

OP1: El juego comienza en el segmento 1.

OP2: El juego comienza en el segmento 5.

OP3: El juego comienza en el segmento 10.

OP4: El juego comienza en el segmento 15.

G19 GOLF

Tire consecutivamente en las rondas en los campos objetivo de los números 1 a 18 y acierte en ellos consecutivamente (ronda 1 = se tira al campo objetivo del número 1, ronda 2 = se tira al campo objetivo del número 2, etc.). El objetivo del juego es obtener el menor número de puntos por ronda como sea posible.

Evaluación de aciertos:

Triple = 1 punto (la mejor evaluación, es el turno del siguiente jugador automáticamente)

Doble = 2 puntos

Sencillo = 3 puntos

Si no se acierta en el campo objetivo determinado = 5 puntos

El jugador dispone de 3 tiros por campo objetivo.

Si está satisfecho con haber tirado un doble en el primer tiro, puede entonces ceder el turno al siguiente jugador y recibe 2 puntos para el campo objetivo correspondiente.

Si con su primer tiro acierta en el sencillo del campo objetivo, obtiene 3 puntos. Puede entonces decidir ceder el turno al siguiente jugador o utilizar su segundo tiro.

Si no acierta en el campo objetivo, aumenta su Puntuación de 3 a 5 puntos. Si mejora en el segundo tiro a doble, se reduce su puntuación de 3 a 2 y puede volver a decidir terminar y tiene la posibilidad de mejorar en el tercer tiro a triple (o volver a empeorar). Si sobrepasa el puntaje seleccionado por opción, queda fuera del juego.

Gana el jugador que queda al final o el que tenga el puntaje más bajo después de 18 campos objetivo.

G20 FOOTBALL, FÚTBOL

Seleccione el campo de juego ya sea mediante un tiro a la diana o mediante elección de teclas. Después de la selección se determina la línea en la que se debe acertar. El segmento seleccionado es el punto de inicio, el segmento que se encuentre enfrente de este es la meta. Ejemplo: Si seleccionó el segmento 20, el segmento 3 es su meta.

El campo de juego está dividido en 11 segmentos, en los que debe acertar consecutivamente.

Orden: Primero el segmento doble de 20, después el segmento sencillo de 20, triple 20, segmento interior sencillo de 20, diana, centro de la diana, segmento interior sencillo de 3, triple 3, segmento exterior sencillo de 3, segmento doble de 3. Se mostrarán los segmentos en los que se debe acertar.

G21 BASEBALL, BÉISBOL

En este juego juega nueve rondas («entradas»). Cada jugador tira 3 dardos por entrada.

Segmento sencillo = una base

Segmento doble = dos bases

Segmento triple = tres bases

Diana y/o centro de la diana «jorón» (solo se puede intentar con el tercer dardo)

Su objetivo es anotar tantas «carreiras» por ronda como sea posible. En la pantalla se mostrará cada base.

G22 STEEPLECHASE, CARRERA DE OBSTÁCULOS

Este juego es como una carrera de obstáculos que comienza en el segmento 20 y transcurre en sentido horario alrededor del juego electrónico de dardos. El final está en el segmento 5, entonces debe acertar todavía en la diana y/o en el centro de la diana.

En la carrera de obstáculos solo puede acertar en los segmentos sencillos internos, es decir, en lo que se encuentran entre la diana y/o el centro de la diana y el anillo de triples. Los segmentos triple 13, triple 17, triple 8 y triple 5 son los obstáculos en los que también tiene que acertar.

G23 ELIMINATION, ELIMINACIÓN

En este juego debe sobrepasar con tres tiros la puntuación de del contrincante con el turno anterior al suyo.

Si no lo logra, pierde usted una vida. Seleccione el número de vidas mediante la opción <SELECT>:

OP1: 3 vidas

OP2: 4 vidas

OP3: 5 vidas

G24 HORSESHOES, LANZAMIENTO DE HERRADURAS

En este juego solo se contarán sus aciertos en los segmentos 20 y 3. También se contarán los segmentos dobles y triples en el área.

Seleccione el número de puntos mediante la tecla <SELECT>:

OP1: 15 puntos

OP2: 16 puntos

OP3: 17 puntos
OP4: 18 puntos
OP5: 19 puntos hasta OP10: 25 puntos

G25 BATTLEGROUND, CAMPO DE BATALLA

En este juego usted toma la mitad superior del juego electrónico de dardos y debe acertar en la mitad inferior con sus tres tiros. El contrincente toma la mitad inferior y debe acertar en la mitad superior. Antes del juego deciden quién toma qué mitad.

Puede seleccionar las siguientes opciones mediante la tecla <SELECT>:

Battleground Double, Campo de batalla doble

Solo cuentan los segmentos dobles.

Battleground Triple, Campo de batalla triple

Solo cuentan los segmentos triples.

Battleground General, Campo de batalla general

Juegue como el campo de batalla normal, pero para terminar debe acertar en la diana y/o el centro de la diana.

Mitad superior: Segmentos:

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

Mitad inferior: Segmentos:

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

G26 ADVANCED BATTLEGROUND, CAMPO DE BATALLA AVANZADO

Este juego se juega como el campo de batalla normal. Pero aquí los segmentos dobles y triples son tabú, no se deben acertar. Si acierta a uno de los segmentos tabú, pierde una vida.

G27 PAINTBALL

Este juego es similar al juego de campo de batalla. Si acierta dos veces al centro de La diana, conquista la bandera enemiga. El objetivo es destruir todos los segmentos enemigos o conquistar la bandera enemiga.

Seleccione las opciones mediante la tecla <SELECT>:

Paintball Double, Paintball doble

Aquí cuentan solo los segmentos dobles y se debe acertar tres veces en el centro de la diana.

Paintball Triple, Paintball triple

Aquí cuentan solo los segmentos triples y se debe acertar tres veces en el centro de la diana.

Localización de averías

No hay corriente

Asegúrese de que el adaptador de red está enchufado en una toma de corriente y que la conexión del adaptador de red se encuentra en el enchufe de red de la diana.

No hay resultados

Compruebe si el juego se encuentra en el modo «Ajustes» o «Pausa». Después compruebe si los campos de resultados o las teclas de funcionamiento están atascadas.

Elemento de resultados atascado o tecla de funcionamiento atascada

Durante el transporte o durante el funcionamiento normal de la diana puede pasar que los elementos de resultados se atasquen temporalmente y que no se cuenten los resultados.

Se emite una señal de advertencia y una pantalla muestra el elemento atascado intermitente.

Extraer suavemente el dardo en el elemento o deslizar a ambos lados el elemento con una ligera presión de los dedos libera rápido normalmente el elemento. Entonces se puede proseguir con el juego, el conteo de resultados continúa exactamente donde se interrumpió.

Retirar puntas de dardos rotas

El manejo de las puntas suaves es seguro pero no duran mucho. Si una punta se rompiera y quedara atorada en la diana, intente extraerla con cuidado con unas pinzas adecuadas. Si la punta rota es tan corta que no la puede extraer, también se puede deslizar hacia dentro a través de la abertura en el tablero. La punta suave no puede dañar el sistema electrónico detrás del elemento. Sin embargo, para este procedimiento le recomendamos explícitamente el uso de una punta suave intacta de un dardo. No deslice nunca una punta corta rota a través de la diana con un objeto metálico, ya que una punta metálica puede ocasionar fácilmente daños al tablero si se inserta muy profundamente en la diana. Entre más pesado sea el dardo, mayor es el peligro de que se rompa la punta.

Fluctuaciones de tensión o interferencias electromagnéticas

En situaciones extremas en las que existen impulsos de interferencias electromagnéticas masivos, el sistema electrónico puede fallar o producir resultados erróneos.

Ejemplos:

En caso de tormentas eléctricas fuertes, fluctuaciones de tensión de red extremas, falta de tensión o colocación del juego de dardos muy cerca de motores o aparatos de microondas.

Para restablecer el funcionamiento normal, se debe retirar la clavija de enchufe durante varios segundos y volverla a conectar. Debe asegurarse naturalmente de que la causa de la interferencia se haya eliminado.

Almacenamiento, limpieza

¡Importante! Extraiga el adaptador de red del enchufe antes de limpiar el artículo.

Limpie solo la diana con un paño de limpieza húmedo. El adaptador de red no debe entrar en contacto con la humedad.

La utilización frecuente del artículo ocasiona que se ensucie principalmente en el lado delantero por el contacto con los dedos. Limpie el lado delantero, las teclas y las ventanas con un trapo húmedo.

Recomendamos utilizar agua con un poco de detergente suave como disolvente. Secar después con un trapo seco y suave. Si no utiliza el artículo por un tiempo prolongado, cúbralo con un paño para protegerlo del polvo.

Si no va a utilizarlo, almacene siempre el artículo seco y limpio y a temperatura ambiente.

¡IMPORTANTE! No lo limpie con productos de limpieza agresivos.

Indicaciones para la eliminación



Este símbolo indica que el dispositivo está sujeto a la Directiva 2012/19/UE. Esta directiva específica que este dispositivo no puede ser eliminado con la basura doméstica normal al final de su vida útil, sino que debe ser entregado en puntos de recogida, centros de reciclaje o empresas eliminadoras de basura especialmente habilitados al efecto. Proteja el medio ambiente y elimine los productos correctamente.

No deseche las pilas/acumuladores con la basura doméstica. Pueden contener metales pesados y deben ser tratados como residuos especiales. Los símbolos químicos de los metales pesados son estos: Cd = cadmio, Hg = mercurio, Pb = plomo. Por lo tanto, deseche las pilas o acumuladores usadas o defectuosas en un punto de recogida municipal de conformidad con el Reglamento 203/1542 de la UE.



En su administración local o municipal podrán informarle sobre otras posibilidades de eliminación del artículo usado. No deje material de embalaje, como bolsas de plástico, en manos de niños. Guarde el material de embalaje en un lugar inaccesible para éstos.



Al separar los residuos, tenga en cuenta la marcación de los materiales de embalaje, que se indica con abreviaturas (a) y números (b) que significan lo siguiente: 1-7: plásticos / 20-22: papel y cartón / 80-98: materiales compuestos.

El artículo y su material de embalaje son reciclables, deséchelos separados para un mejor tratamiento de los residuos.

Indicaciones relativas a la garantía y la gestión de servicios

El artículo ha sido fabricado con gran esmero y sometido a controles constantes. Para el mismo, DELTA-SPORT HANDELSKONTOR GmbH ofrece a los clientes finales particulares una garantía de tres años a contar desde la fecha de compra (periodo de garantía) con arreglo a las condiciones que se exponen a continuación. La garantía tiene validez únicamente para fallos del material y fabricación. La garantía no cubre las piezas sometidas a un desgaste normal y se consideren por ello piezas de desgaste (p. ej., pilas) así como tampoco a piezas frágiles como interruptores o piezas fabricadas en vidrio o cristal.

Se excluyen derechos derivados de esta garantía, si se ha realizado un uso incorrecto o abusivo del artículo o que no se encuentre dentro del marco del uso o ámbito de uso previstos o si no se ha observado lo recogido en el manual de instrucciones, a no ser que el cliente final demuestre que existen fallos del material o fabricación no derivados de una de las circunstancias expuestas anteriormente.

Las demandas derivadas de la garantía sólo podrán presentarse dentro del periodo de garantía exhibiendo el comprobante de compra original. Le rogamos, por ello, que conserve el comprobante de compra original. El periodo de garantía no se verá prolongado por ningún tipo de reparación realizada con motivo de la garantía, la garantía legal o como gesto de buena voluntad. Esto se aplica también a las piezas sustituidas o reparadas.

Por favor, dirija sus quejas primero a la línea telefónica del servicio de atención al cliente que se indica a continuación o póngase en contacto con nosotros por correo electrónico. Si el caso está cubierto por la garantía, a nuestra elección, repararemos o cambiaremos gratuitamente el artículo o le restituiremos el precio de compra del mismo.

De la garantía no se derivan otros derechos.

Esta garantía no limitará sus derechos legales, especialmente los derechos de garantía frente al vendedor correspondiente.

IAN: 487646_2501

ES Servicio España

Tel.: 900 984 989

E-Mail: deltasport@lidl.es

Hjertelig tillykke!

Du har valgt at købe et kvalitetsprodukt. Lær produktet at kende, inden du tager det i brug første gang.



Det gør du ved at læse nedenstående spil- og betjeningsvejledning omhyggeligt.

Brug kun produktet som beskrevet og til de angivne anvendelsesområder. Opbevar denne spil- og betjeningsvejledning et sikkert sted. Udlever også alle dokumenter, hvis produktet videregives til en tredje part.

Leveringsomfang

1 x elektronisk dartskeive
(inkl. to fødder)

12 x skaft

12 x greb

12 x flight

112 x softtip (spids)

1 x netadapter

4 x skrue og dyvel

1 x kastelinje

1 x boreskabelon

1 x spil- og betjeningsvejledning

Tekniske data

Elektronisk dartskeive

Model: DL-15038, DL-15039

Mål: ca. 42 x 51,7 x 2,6 cm (B x H x L)

Tilslutningsværdier: 9 V $\equiv$ 500 mA

Netadapter

Model: EU: GQ06-090050-ZG

Model: UK: GQ06-090050-AB

Indgang:

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

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

Producentens navn eller handelsmærke, handelsregisternummer og adresse:

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

Modelbetegnelse:

EU: GQ06-090050-ZG

UK: GQ06-090050-AB

Indgangsspænding: 100-240 V

Indgangsvekselstrømfrekvens:
50/60 Hz

Udgangsspænding: 9,0 V

Udgangsstrøm: 0,5 A

Gennemsnitlig effektivitet i drift:
78,57 %

Effektivitet ved lav belastning
(10 %): / %

Effektforbrug uden belastning:
0,069 W



= Beskyttelsesklasse II



Symbol for jævnspænding



Symbol for vekselspænding



Hulstikkets poler



Stikket må ikke bruges, hvis stifterne er bøjeede!



Fremstillingsdato
(måned/år): 07/2025



Delta-Sport Handelskontor GmbH erklærer hermed, at denne artikel er i overensstemmelse med de væsentlige krav og de øvrige relevante bestemmelser.

Bestemmelsermæssig brug

Denne artikel er sportsudstyr og ikke egnet til børn under 14 år!

Artiklen indeholder smådele, der kan blive slugt af børn, og kræver som sportsudstyr nøjagtighed, koncentration og en veludviklet motorik.

Artiklen er kun beregnet til privat, indendørs brug og ikke til erhvervs-mæssig brug eller udendørs brug. Denne artikel er udelukkende egnet til brug af pile med blød spids (softtip). Brug af pile med stålspid forårsager skader, der ikke kan repareres. Fjern beskyttelsesfilmen fra dartskeiven.

Sikkerhedsanvisninger



Livsfare!

- Lad aldrig børn være alene med emballagematerialet. Der er kvælningsfare!



Fare for kvæstelser!

- Denne artikel er ikke beregnet til at blive anvendt af personer (herunder børn) med begrænsede fysiske, sensoriske eller psykiske evner eller manglende erfaring og eller manglende viden, medmindre de er under opsyn af en person, som er ansvarlig for deres sikkerhed eller modtager vejledning af denne person, mens de anvender artiklen.
- Børn skal være under opsyn for at sikre, at de ikke leger med artiklen.
- Rengøring og almindelig vedligeholdelse må ikke udføres af børn uden opsyn.
- Kast eller sigt ikke med pilene mod personer eller dyr.
- Vær opmærksom på, at artiklen under brugen så vidt muligt skal opstilles et sted, der er utilgængeligt for personer.
- Må ikke fastgøres på døre!
- Metalspidser må ikke anvendes!
- Der må ikke foretages modifikationer på artiklen!
- Anvend kun netadapteren sammen med dartskeiven DL-15038, DL-15039.
- Anvend kun den medfølgende netadapter!
- Afbryd netadapteren fra strømnettet, før du afbryder forbindelsen mellem netadapter og dartskeive.
- Netadapteren egner sig kun til indendørs brug. Hold den fri for fugt.

- Netadapteren må ikke længere anvendes, hvis huset eller ledningen til artiklen er beskadiget.
- Afbryd strømforbindelsen til artiklen, hvis den ikke skal anvendes i længere tid.
- Udgangsledningen må ikke kortsluttes.
- De udvendige tilslutningsledninger til denne transformator kan ikke udskiftes. Hvis ledningen er beskadiget, skal transformatoren bortskaffes.
- Anvend kun originale reservedele i tilfælde af en defekt!

⚠ Undgå tingsskader!

- Anvend udelukkende egnede reservespidser for at undgå, at pilene preller af på dartsdiven. Lange spidser anbefales ikke til elektroniske dartsdiver. De bliver hurtigt bøjede eller knækker let af (Fjerne knækkede spidser fra dartsdiven – Fejlsøgning).
- Udsæt ikke artiklen for ekstreme vejrforhold eller temperaturer.
- Beskyt artiklen mod væde og fugt. Elektronikken kan blive beskadiget.

Monteringsvejledning

Montering af dartsdiven

(fig. B og C)

1. Vælg en egnet placering med ca. 3 m fri plads.
2. "Kastelinjen" befinder sig 2,37 m fra dartsdiven. Fastgør dartsdiven på væggen, så midten af bull 's eye sidder i en højde af 1,73 m over gulvet.

3. Marker de tilhørende borehuller med en blyant ved hjælp af den medfølgende boreskabelon. Markeringerne angivet med "+" viser dartsdivens ophængningsbeslag. Markeringerne angivet med "O" viser hullerne i dartsdiven til permanent vægmontering.
4. Monter dartsdiven enten med ophængningsbeslaget (13) (3 skruer) eller med permanent vægmontering (12) (4 skruer). Krydset i midten af boreskabelonen markerer højden af bull 's eye på dartsdiven. Monter derefter dartsdiven med de medfølgende skruer og rawlplugs.

Montering af pilene

(fig. D)

Skrú spids og skaft på grebet som vist, og sæt det udfoldede flight ind i krydskærven.

Bemærk: Sørg for, at spidsen skrues fast på den flade side af grebet.

Montering af fødderne

(fig. E)

Du kan også opstille dartsdiven uden vægmontering på et egnet underlag ved hjælp af de to fødder (14). De to fødder (14) befinder sig på bagsiden af dartsdiven.

Bemærk, at opstilling af dartsdiven kan gå ud over spillet. Ved opstillingen får dartsdiven en hældning, og positionen kan ikke indstilles optimalt.

1. Løsn de to fødder (14) fra holderen på bagsiden af dartsdiven.
2. Fastgør fødderne (14) på bagsiden af dartsdiven, som vist i fig. E.

Bemærk: Sørg for, at gulvet er egnet til belastningen, og at støttepunkterne ikke kan synke ned.

Bemærk: Juster alle støttepunkter, så de rører gulvet og sikrer stabilitet.

Delenes betegnelse og funktion

(fig. A og C)

- 1 Enkelt/single: Pointtal som vist
- 2 Dobbelt/double: Pointtal x 2
- 3 Tredobbelt/triple: Pointtal x 3
- 4 Bull: Yderringen tæller 25 point; bull 's eye tæller 50 point
- 5 Fangring: Kantkast, ingen point
- 6 Højttaler
- 7 Tilslutningsstik til netadapter
- 8 4 LED-displays
- 9 Funktionstaster
- 10 Spilleliste
- 11 Pileholder
- 12 Borehuller
- 13 Ophængningsbeslag (bagside)

Betjening af dartsdiven

Bemærk: Apparatet bliver varmt under normal drift.

Tænde/slukke

Artiklen er udstyret med automatisk slukning. Forbind netadapteren med dartsdiven og stikkontakten for at tænde for artiklen. Hvis artiklen ikke anvendes i mere end 10 minutter, slukker displays og systemer automatisk (standby-tilstand). Så længe netadapteren er tilsluttet, "husker" artiklen den seneste stilling. Tryk på en valgfri funktionstast for at tænde for artiklen igen.

Træk stikket ud af stikkontakten for at slukke helt for artiklen.

Funktionstaster

(fig. A)

POWER

Tryk på POWER-tasten for at tænde og slukke artiklen.

GAME

Tryk på GAME-tasten for at vælge et spil. I resultatlisten vises spilnummeret øverst til venstre og spilnavnet øverst til højre, spillemulighederne nederst til venstre og antal spillere nederst til højre.

Bemærk: Tryk én gang på GAME i løbet af spillet for at afbryde spillet og starte forfra.

SELECT

Tryk på SELECT-tasten for at vælge indstillinger for alle spillere i et spil.

Bemærk: Forkortelser for indstillingerne vises i displayet nederst til venstre.

PLAYER

Tryk på PLAYER-tasten for at vælge antal spillere, inden spillet starter. Du har mulighed for at vælge 1 til 16 spillere eller at spille i hold (2-2 til 8-8).

Under et spil vises pointtal for de fire første spillere ved at trykke på PLAYER-tasten.

Hold PLAYER-tasten inde for at se pointtal for de efterfølgende spillere.

Bemærk: Antal spillere vises i LED-displays med de tilhørende indikatorlamper.

DOUBLE/MISS

Tryk på DOUBLE/MISS-tasten for at indstille funktionen Double In eller Double Out i spillet G01.

Tryk 1 x: Double In,

Tryk 2 x: Double Out (rød indikator i venstre scoringstavle, 10),

Tryk 3 x: med Double In, Double Out,

Tryk 4 x: Master Out,

Tryk 5 x: Double In/Master Out,

Tryk 6 x: alle fravalgt – ingen LED.

Tryk på DOUBLE/MISS-tasten efter et kast, hvis darts skiven ikke blev ramt, for at reducere antallet af resterende pile.

SOUND

Forudindstilling: SOUND lydstyrke 4.

Tryk på SOUND-tasten for at vælge mellem 7 lydstyrkeniveauer eller slukke for lyden.

START/HOLD

Tryk på START/HOLD-tasten for at starte et spil eller at skifte til næste spiller under et spil.

CYBER MATCH

Tryk på CYBER MATCH-tasten for at starte et spil mod en virtuel modstander. Ved at trykke flere gange på tasten indstiller du den virtuelle modstanders styrke (C1 = sværeste modstander – C5 = letteste modstander).

Bemærk: Efter et kast kan du ved at trykke på tasten CYBER MATCH slette det sidste kast og gentage kasten.

Tryk på DARTOUT/SCORE-tasten i spillene 301, 401, 501 osv. med 160 point eller færre tilbage for at få en elektronisk kasteanbefaling. Double- og triple-kast er angivet med 2 og 3 streger.

Bemærk: Hvis du holder tasten inde under spillet, bliver spillernes resterende liv vist, hvis du spiller et spil med liv.

BOUNCE OUT

Hvis du trykker på tasten BOUNCE OUT under et spil, kan du annullere det seneste kast. Du må ikke gentage kastet.

RESET

Tryk på RESET-tasten for at nulstille alle indstillinger og point i et spil.

Bemærk: Ved at trykke på RESET-knappen gemmes den seneste lydstyrkeindstilling.

GAME GUARD

Med GAME GUARD-tasten spærrer du tasterne under spillet. LED'en "game guard" lyser imens.

HANDICAP

Ved at trykke på tasten HANDICAP kan du før spillets start indstille forskellige sværhedsgrader for forskellige spillere.

Tryk først på <PLAYER>-tasten, og vælg spiller 1. Tryk på <HANDICAP>-tasten, og indstil handicap for spiller 1. Tryk på <PLAYER>-tasten, og vælg spiller 2. Indstil handicap for spiller 2. Indstil handicap for alle deltagende spillere.

Tryk på START/HOLD-tasten for at starte spillet.

Bemærk: Før spillets start vises de enkelte handicap på LED-displayene.

Spilindstilling og -afvikling

Indstil et spilleforløb som følger:

1. Vælg et spil efter eget valg med <GAME>-tasten.

2. Tryk på <PLAYER>-tasten for at bestemme antal spillere (1 til 16 spillere).

Bemærk: Hvis du trykker på <CYBERMATCH>-tasten, spiller du mod computeren.

3. Indstil en sværhedsgrad for hver spiller med <HANDICAP>-tasten.

4. Tryk på <DOUBLE/MISS>-tasten for spillene 301-901 for at vælge yderligere indstillinger.

5. Tryk på <START/HOLD>-tasten for at starte spillet.

Spilafvikling

1. Hver spiller kaster 3 pile hver runde. Efter den tredje pil lyder et signal, og displayet blinker.

2. Fjern forsigtigt pilene fra darts skiven.

Bemærk: Det er nemmest at fjerne pilene fra darts skiven ved at dreje dem let højre om, mens du trækker ud.

3. Tryk på <START/HOLD>-tasten for at starte næste spillers tur.

Spiludvalg og liste over spillemuligheder

I følgende tabel er de mulige spil anført med nummer, betegnelse, forkortelse og valgmuligheder.

Nr.	Betegnelse	Fork.	SELECT (OP 1 til maks. 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

Spil

G01 301-901

I dette spil bliver dine point for hver pil pr. tur (3 kast pr. spiller) trukket fra (start-)scoren (f.eks. 301 eller 501 osv.). Spilleren der først når 0 (nøjagtigt), vinder spillet. Hvis du kaster for mange point, bliver turen ikke medregnet, og du starter næste tur med samme antal point, som du havde før forrige tur. Vælg indstillingerne Double-IN/Double-OUT med <DOUBLE/MISS>-tasten:

OP1: Double-IN – Spillet begynder først, når du rammer et felt i double-ringen.

OP2: Double-OUT – Du skal ramme et double-felt for at afslutte spillet.

OP3: Double-IN-OUT – Du skal ramme et double-felt for at kunne begynde og afslutte spillet.

OP4: MASTER-OUT – Du skal ramme et double- eller triple-felt for at afslutte spillet.

OP5: Double-IN/MASTER-OUT – Først skal du ramme et double-felt for at starte spillet og et double- eller triple-felt for at afslutte spillet. Tryk på <SELECT>-tasten for at vælge mellem spillene 301-901.

OP6: Standard – Spillet begynder, uanset hvilket felt du har ramt.

G02 CRICKET

Her spiller du udelukkende med tallene fra 15 til 20 samt bull og bull's eye. Målet er at få flest point og lukke de enkelte tal (segmenter). Du får tre pile pr. tur. Hvis du rammer et tal tre gange, er tallet (segmentet) åbnet. Kun træffere i det åbnede segment giver point. Rammer din modstander også det åbnede segment tre gange, bliver det lukket igen, og du kan ikke længere samle point i dette segment. Double- og triple-ringene tæller henholdsvis 2 og 3 træffere. Du kan åbne segmenterne i en valgfri rækkefølge.

Vinderen er den, der får flest point og lukker flest segmenter. Hvis du har lukket flest segmenter, men har færre point, skal du prøve at ramme de åbne segmenter, før modstanderen lukker dem.

Vælg de forskellige indstillinger med <SELECT>-tasten.

NO-SCORE-CRICKET

Her spiller du en variant af cricket, hvor du lukker segmenterne med træffere. I denne variant samler man ikke point. Vinderen er den, der har lukket flest segmenter. Vælg denne indstilling med tasten <SELECT>.

G03 SCRAM

(for 2 spillere eller 2 hold)

I denne variant af cricket tæller kun tallene fra 15 til 20, bull og bull's eye. Man spiller to runder. I første runde prøver spiller 1 at lukke de åbne segmenter. Modstanderen, spiller 2, kan kun samle point i de åbne segmenter. Første runde slutter, når alle de åbne segmenter er blevet lukket. I runde 2 prøver din modstander, spiller 2, at lukke alle segmenterne, og du prøver at score point. Spilleren med flest point vinder.

G04 CUT THROAT CRICKET

Denne variant af cricket går ud på at lukke segmenterne og lave så få point som muligt. Spilleren med færrest point har vundet.

I denne variant får du kun point, når din modstander rammer segmenter, der allerede er lukket.

Eksempel: Du lukker segment 20 i andet kast. Din modstander har i første kast ramt enkelt 20 og i andet kast dobbelt 20. Hvis han rammer et 20-segment igen i tredje kast, får modstanderen pointene fra det tredje kast.

G05 ENGLISH CRICKET

(kun for 2 spillere)

I denne variant af cricket skal du ramme bull og/eller bull's eye 9 gange for at afslutte runden. Bull's eye tæller dobbelt. Hvis din modstander ikke rammer bull og/eller bull's eye, får han lagt de point til, som han rammer ved kastet. Du kan få point i første runde, han skal dog mindst nå 40 point. Rammer du bull og/eller bull's eye, får din modstander trukket en bull og/eller en bull's eye fra. Du får mere tid til at samle point. Når din modstander har ramt bull og/eller bull's eye 9 gange, er første runde forbi, og anden runde starter med ombyttede roller.

G06 ADVANCED CRICKET

Denne variant af cricket er for rutinerede spillere. Her tæller kun double- og triple-segmenterne, men double tæller enkelt, og triple tæller dobbelt. Bull tæller enkelt, og bull's eye dobbelt nøjagtig som i Cricket.

G07 SHOOTER

I dette spil vælger computeren tilfældigt et segment, som vises i displayet før hver runde. Du skal ramme det segment. Single-segmenter tæller enkelt, double-segmenter dobbelt, triple-segmenter tredobbelt, bull firdobbelt. Hvis computeren vælger bull's eye, så tæller bull dobbelt og bull's eye firdobbelt. Spilleren med flest point vinder.

Vælg antal runder med <SELECT>-tasten:

OP1: 6 runder

OP2: 7 runder

OP3: 8 runder

OP4: 9 runder

OP5: 10 runder

OP6: 11 runder

OP7: 12 runder

G08 BIG SIX

I dette spil er 6 det første målsegment. Hvis du ikke rammer 6, mister du et liv.

Nu skal din modstander prøve at ramme 6. Rammer du målsegmentet i begge de to første kast, afgør tredje kast det nye målsegment.

Du vinder, når din modstander har mistet alle sine liv.

Vælg antal liv med <SELECT>-tasten:

OP1: 3 liv

OP2: 4 liv

OP3: 5 liv

OP4: 6 liv

OP5: 7 liv

G09 OVERS

Hver spiller kaster tre gange. Hvis man med tre pile får færre point end modstanderen, mister man et liv. Ellers mister han et liv. Den spiller der først mister alle sine liv, har tabt.

Vælg antal liv med <SELECT>-tasten:

OP1: 3 liv

OP2: 4 liv

OP3: 5 liv

OP4: 6 liv

OP5: 7 liv

G10 UNDERS

Dette spil starter fra 180 point. Hver spiller kaster tre gange. Hvis du kaster færrest point i første runde, skal din modstander undergå dit antal point. Ellers mister han et liv. Ved et fejlkast får du 60 strafpoint.

Ellers mister han et liv. Den spiller der først mister alle sine liv, har tabt.

Vælg antal liv med

<SELECT>-tasten:

OP1: 3 liv

OP2: 4 liv

OP3: 5 liv

OP4: 6 liv

OP5: 7 liv

G11 COUNT UP

I dette spil er dit mål at opnå et bestemt antal point. Alle træffere tæller med.

Spilleren som først når det forudbestemte antal point eller højere, har vundet.

Vælg antal point med

<SELECT>-tasten:

OP1: 300

OP2: 400

OP3: 500

OP4: 600

OP5: 700

OP6: 800

OP7: 900

OP8: 999

G12 HIGH SCORE

Hver spiller må kaste tre pile pr. runde. Målet med dette spil er at få det højeste, samlede resultat. Den som har flest point efter det fastlagte antal runder, er vinderen.

Vælg antal runder med

<SELECT>-tasten:

OP1: 3 runder

OP2: 4 runder

OP3: 5 runder

OP4: 6 runder

OP5: 7 runder

OP6: 8 runder

OP7: 9 runder

OP8: 10 runder

OP9: 11 runder

OP10: 12 runder

OP11: 13 runder

OP12: 14 runder

G13 ROUND THE CLOCK

Hver spiller skal i rækkefølge ramme segmenterne fra 1 til 20 og bull og/eller bull's eye. Du har tre kast pr. runde og skal ramme de viste segmenter. Når du rammer segmentet, vises det næste segment, du skal ramme. Vinderen er den, som først har ramt alle segmenter.

Vælg indstillingerne med

<SELECT>-tasten:

OP1: Spillet starter i segment 1.

OP2: Spillet starter i segment 5.

OP3: Spillet starter i segment 10.

OP4: Spillet starter i segment 15.

Double- og triple-segmenter tæller enkelt.

ROUND THE CLOCK Double

Til dette spil vælger du med

<SELECT>-tasten d = double.

Her gælder de samme regler som i spillet ROUND THE CLOCK, men her tæller kun double-segmenterne.

Vælg indstillingerne med

<SELECT>-tasten:

OP1: Spillet starter i segment 1.

OP2: Spillet starter i segment 5.

OP3: Spillet starter i segment 10.

OP4: Spillet starter i segment 15.

ROUND THE CLOCK Triple

Til dette spil vælger du med

<SELECT>-tasten t = triple.

Her gælder de samme regler som i spillet ROUND THE CLOCK, men her tæller kun triple-segmenterne.

Vælg indstillingerne med

<SELECT>-tasten:

OP1: Spillet starter i segment 1.

OP2: Spillet starter i segment 5.

OP3: Spillet starter i segment 10.

OP4: Spillet starter i segment 15.

G14 KILLER

For to eller flere spillere. Vælg et tal, som du vil ramme. LED-displayet viser SEL. Dette nummer er dit, og alle spillere skal vælge forskellige numre. Når alle spillere har valgt et nummer, skal du ramme double-ringen i dit valgte segment for at blive "Killer". Når du er Killer, kan du "ekspedere" en anden spiller ved at ramme vedkommendes segment. Den pågældende mister et liv og er ikke længere selv Killer. For at få status af Killer igen, skal man igen ramme double-ringen i sit udvalgte segment. Hvis du som Killer kommer til at ramme dit eget segment ved et uheld, mister du status som Killer og et liv. Den sidste overlevende spiller vinder.

Vælg antal liv med

<SELECT>-tasten:

OP1: 3 liv

OP2: 4 liv

OP3: 5 liv

OP4: 6 liv

G15 DOUBLE DOWN

Målet med spillet er at få flest point i de aktive segmenter. Alle spillere begynder med 40 point. Spillet starter med et kast i segment 15. Hvis du ikke rammer segment 15, bliver dine point halveret. Rammer du 15, får du lagt 15 point til din score. Double- og triple-træffere tæller. Næste runde starter i segment 16. Segmenterne spilles igennem i rækkefølgen i tabellen. Spilleren med flest point vinder.

G16 Forty One

Dette spil foregår på samme måde som Double Down, her spiller du bare en runde mere. Du skal ramme nøjagtig 41 point med tre kast.

G17 ALL FIVES

Spillet går ud på at formindske det forudindstillede resultat i hver runde på 51, 61, 71, 81 eller 91. For at få et resultat, skal det samlede antal point for hver runde være deleligt med 5. Hvis en spiller for eksempel får 20 point i en runde, er resultatet 4 ($20 \div 5 = 4$). Runderesultater der ikke kan deles med 5, tæller ikke. Hvis en spiller ikke rammer med en af de 3 pile, tæller resultatet heller ikke. Den første spiller der når eller overskrider det valgte antal point, vinder. Vælg det samlede antal point, der skal nås, med <SELECT>-tasten:

OP1: 51 point

OP2: 61 point

OP3: 71 point

OP4: 81 point

OP5: 91 point

G18 SHANGHAI

I dette spil skal du ramme segment et i første runde, det andet segment i runde to osv. indtil segment 20 hhv. bull og/eller bull's eye. Kun træffere i den rigtige rækkefølge tæller. Hvis du misser et tal, giver det ingen point, og næste gang fortsætter du med næste tal. Spilleren der kunne samle flest point, vinder.

Vælg spilleindstillingerne med

<SELECT>-tasten:

OP1: Spillet starter i segment 1.

OP2: Spillet starter i segment 5.

OP3: Spillet starter i segment 10.

OP4: Spillet starter i segment 15.

SUPER SHANGHAI (S)

Dette spil foregår på samme måde som Shanghai, men du skal ramme double- og triple-segmenter.

Vælg spilleindstillingerne med

<SELECT>-tasten:

OP1: Spillet starter i segment 1.

OP2: Spillet starter i segment 5.

OP3: Spillet starter i segment 10.

OP4: Spillet starter i segment 15.

G19 GOLF

Kast efter hinanden i runder efter felterne med tallene 1-18, og ram dem i rækkefølge (runde 1 = der kastes efter felt 1, runde 2 = der kastes efter felt 2 osv.). Målet med spillet er at få så få point som muligt pr. runde.

Tildeling af point:

Triple = 1 point (den bedste score, turen går automatisk videre til næste spiller i rækken)

Double = 2 point

Single = 3 point

Ingen træffer i det angivne felt = 5 point

Hver spiller har 3 kast for hvert felt.

Hvis du er tilfreds med at have kastet en double i første kast, kan du lade turen gå videre til næste spiller og få 2 point for det pågældende felt.

Hvis du rammer en single i målfeltet i første kast, får du 3 point. Nu kan du vælge, om du vil lade næste spiller overtage, eller om du vil bruge dit andet kast.

Hvis du ikke rammer målfeltet, stiger dit pointtal fra 3 til 5 point.

Forbedrer du dit kast til en double i andet kast, falder din score fra 3 til 2, og du kan igen vælge at stoppe eller prøve at forbedre til en triple (eller få en dårligere score igen).

Hvis du overskrider det maksimale antal point valgt i indstillingerne, udgår du af spillet.

Vinderen er den sidste spiller, der er tilbage, eller den med lavest score efter 18 felter.

G20 FOOTBALL

Vælg banen enten ved at kaste på skiven eller med tasterne. Når du har valgt, bliver linjen der skal rammes, fastlagt. Det valgte segment er startpunktet, det modstående segment er målet. Eksempel: Har du valgt segment 20, er segment 3 dit mål. Banen er opdelt i 11 felter, som du skal ramme efter hinanden.

Rækkefølge: Først double 20, så det yderste single 20-segment, triple 20, inderste single 20-segment, bull, bull 's eye, bull, inderste single 3-segment, triple 3, yderste single 3-segment, double 3. Segmenterne man skal ramme, bliver vist.

G21 BASEBALL

Dette spil består af ni runder ("innings"). Hver spiller kaster 3 pile pr. inning.

Single-segment = en base

Double-segment = to baser

Triple-segment = tre baser

Bull og/eller bull 's eye = "home run"

(kan kun forsøges med den tredje pil)

Målet er at lave så mange "runs" pr. runde som muligt. De enkelte baser vises på displayet.

G22 STEEPLECHASE

Dette spil er som et forhindringsløb, der starter i segment 20 og går en gang rundt på den elektroniske dartskive i urets retning. Du slutter ved segment 5, og derefter skal du ramme bull og/eller bull 's eye.

I forhindringsløbet må du kun ramme de inderste single-felter, altså dem der ligger mellem bull og/eller bull 's eye og triple-ringen. Segmenterne triple 13, triple 17, triple 8 og triple 5 er forhindringerne, som du også skal ramme.

G23 ELIMINATION

I dette spil skal du med tre kast overgå scoren for den modstander, der var foran dig i rækken.

Hvis det mislykkes, mister du et liv.

Vælg antal liv med

<SELECT>-indstillingen:

OP1: 3 liv

OP2: 4 liv

OP3: 5 liv

G24 HORSESHOES

I dette spil tæller det kun, når du rammer segmenterne 20 og 3.

Double- og triple-felterne tæller også med.

Vælg antal point med

<SELECT>-tasten:

OP1: 15 point

OP2: 16 point

OP3: 17 point

OP4: 18 point

OP5: 19 point op til OP10: 25 point

G25 BATTLEGROUND

I dette spil har du øverste halvdel af den elektroniske dartskive og skal ramme den nederste halvdel med dine tre pile. Modstanderen har den nederste halvdel og skal ramme øverste halvdel. Hvem der har hvilken halvdel, bestemmer du før spillet.

Du kan vælge følgende indstillinger med <SELECT>-tasten:

Battleground Double

Kun double-segmenter tæller.

Battleground Triple

Kun triple-segmenter tæller.

Battleground General

Spilles som almindelig Battleground, men for at lukke skal du ramme bull og/eller bull 's eye.

Øverste halvdel: Segmenter:

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

Nederste halvdel: Segmenter:

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

G26 ADVANCED BATTLEGROUND

Dette spil spilles som almindelig Battleground. Men her er double- og triple-segmenterne forbudt – de må ikke rammes. Rammer du et af de forbudte segmenter, mister du et liv.

G27 PAINTBALL

Dette spil minder om Battleground.

Rammer du to gange i bull 's eye, erobrer du modstanderens fane.

Målet er at tilintetgøre alle modstanderens segmenter eller erobre modstanderens fane.

Vælg indstillingerne med

<SELECT>-tasten:

Paintball Double

Her tæller kun double-segmenterne, og man skal ramme bull 's eye tre gange.

Paintball Triple

Her tæller kun triple-segmenterne, og man skal ramme bull 's eye tre gange.

Fejlsøgning

Ingen strøm

Kontroller, at netadapteren er sluttet til en stikkontakt, og at netadap-tertilslutningen er sat i dartskivens tilslutningsstik.

Ingen resultater

Kontroller, om spillet er i tilstanden "Indstillinger" eller "Pause". Kontroller derefter, om resultatfelter eller funktionstaster binder.

Resultatelement binder, eller funktionstast binder

Under transport eller normal drift af dartskiven kan det ske, at resultatelementerne sætter sig fast og ikke længere registrerer resultater.

Der lyder et advarselssignal, og en indikator blinker og viser elementet, der binder.

Normalt kan elementet hurtigt frigøres ved at trække pilen i elementet forsigtigt ud eller skubbe elementet frem og tilbage med et let fingertryk. Derefter kan spillet fortsætte, og resultatoptællingen fortsætter, hvor den blev afbrudt.

Udtagning af knækkede spidser

Softtips er ganske vist sikrere at håndtere, men de holder ikke evigt. Hvis en spids skulle knække og blive siddende i dartskeen, kan du prøve at forsigtigt trække den ud med en egnet tang. Hvis det knækkede stykke af spidsen er så kort, at det ikke rager ud af dartskeen, kan det også trykkes ind i skiven igennem åbningen. Den bløde spids kan ikke beskadige elektronikken, der ligger bag elementet.

Til denne fremgangsmåde anbefaler vi på det kraftigste at anvende en softtip på en pil, der stadig er i god stand. En kort, knækket spids må aldrig trykkes ind i dartskeen med en spids metalgenstand, da en metalspids let kan forårsage skader, hvis den føres for dybt ind i dartskeen. Jo tungere pil, desto større er risikoen for, at spidsen knækker.

Strømsvingninger eller elektromagnetisk interferens

I ekstreme situationer med massiv, elektromagnetisk interferens kan elektronikken svigte eller give forkerte resultater.

Eksempler:

I kraftigt tordenvejr, ved ekstreme svingninger i netstrømmen, spændingsmangel eller opstilling af dartspillet for tæt på elektromotorer eller ved mikrobølgeapparater.

For at genoptage normal drift skal stikket tages ud af kontakten i flere sekunder og derefter sættes i igen. Det skal naturligvis også sikres, at årsagen til fejlen er afhjulpnet.

Opbevaring, rengøring

Vigtigt! Træk netstikket ud af stikkontakten, inden du rengør artiklen. Rengør kun dartskeen med en fugtig klud! Netadapteren må ikke komme i kontakt med fugt!

Ved hyppig brug af artiklen kommer der især på forsiden snavs fra berøring med fingre. Rengør forsiden, tasterne og vinduerne med en fugtig klud.

Som rengøringsmiddel anbefaler vi vand med en smule opvaskemiddel. Tør efter med en tør, blød klud. Hvis artiklen ikke skal anvendes i længere tid, er det bedst at dække den til med et stykke stof for at beskytte den mod støv.

Opbevar altid artiklen tør og ren ved stuetemperatur, når den ikke er i brug. **VIGTIGT!** Må aldrig rengøres med skrappe rengøringsmidler.

Henvisninger vedr. bortskaffelse



Symbolet ved siden af angiver, at denne enhed er omfattet af direktiv 2012/19/EU. Dette direktiv fastslår, at man ved slutningen af denne enheds levetid ikke må bortskaffe den sammen med det normale husholdningsaffald, men skal aflevere den hos specielt udstyrede indsamlingssteder, på genbrugspladser eller til affaldshåndteringsvirksomheder. Skån miljøet og bortskaf sagkyndigt. Batterier, genopladelige eller ej, må ikke bortskaffes sammen med husholdningsaffaldet. De kan indeholde giftige tungmetaller, og er derfor underlagt den samme håndtering som farligt affald. Tungmetallernes kemiske symboler er som følger: Cd = cadmium, Hg = kviksølv, Pb = bly. Bortskaf derfor brugte eller defekte batterier/genopladelige batterier på et kommunalt indsamlingssted i overensstemmelse med EU-forordning 2023/1542.



Yderligere informationer om bortskaffelse af det udtjente apparat kan indhentes hos kommunen. Bortskaf apparatet og emballagen på en miljøvenlig måde. Opbevar emballagematerialer (som f. eks. folieposer) utilgængeligt for børn.



Vær opmærksom på emballagematerialernes mærkning under affaldssorteringen.

Disse er markeret med forkortelser (a) og tal (b), der har følgende betydning: 1-7: Kunststoffer / 20-22: Papir og pap / 80-98: Kompositmaterialer. Produktet og emballagematerialerne kan genbruges, hvorfor du bedes bortskaffe dem separat for at opnå en bedre affaldshåndtering.

Oplysninger om garanti og servicehåndtering

Varen er fremstillet med største omhu og under løbende kontrol. DELTA-SPORT HANDELSKONTOR GmbH yder private slutkunder tre års garanti på varen fra købsdato (Garantifrist) i henhold til følgende bestemmelser. Garantien gælder kun for materiale- og fremstillingsfejl. Garantien dækker ikke dele, der udsættes for normal slitage og derfor må betragtes som sliddele (f.eks. batterier) eller skrøbelige dele, der er fremstillet af glas.

Garantien kan ikke gøres gældende, hvis varen er blevet anvendt ukorrekt eller uagtsomt eller til andre formål end det tilsigtede eller i det tilsigtede omfang. Garantien bortfalder ligeledes ved manglende overholdelse af anvisningerne i betjeningsvejledningen. Kunden skal kunne påvise, at der er tale om materiale- eller fremstillingsfejl og ikke fejl som følge af ovenstående omstændigheder.

Garantien kan kun gøres gældende i garantiperioden mod fremvisning af original kvittering. Gem derfor den originale kvittering. Garantiperioden forlænges ikke i tilfælde af reparation i henhold til garantien, den lovpligtige garanti eller pr. kulance. Dette gælder også for udskiftede og reparerede dele.

I tilfælde af klager er det muligt at kontakte nedenstående service-linje eller kontakte os pr. e-mail. Ved garantisager vil vi efter eget skøn reparere varen uden beregning, ombytte varen eller refundere købsprisen. Der er ingen yderligere rettigheder under garantien. Dine lovmæssige rettigheder, herunder navnlig garantikrav over for sælger, indskrænkes ikke som følge af denne garanti.

IAN: 487646_2501

 Service Danmark
Tel.: 32 710005
E-Mail: deltasport@lidl.dk

Congratulazioni!

Avete acquistato un articolo di alta qualità. Consigliamo di familiarizzare con l'articolo prima di cominciare ad utilizzarlo.



Leggere attentamente le seguenti istruzioni operative e di gioco.

Utilizzare l'articolo solo nel modo descritto e per gli ambiti di applicazione indicati. Conservare accuratamente queste istruzioni operative e di gioco. In caso di trasferimento dell'articolo a terzi, consegnare tutti i documenti insieme all'articolo.

Contenuto della fornitura

1 x gioco freccette elettronico (con due piedi di supporto)
12 x freccette
12 x corpi delle freccette
12 x alette
112 x soft-tip (punte)
1 x adattatore ca
4 x viti e bulloni
1 x linea per il lancio
1 x dima di foratura
1 x istruzioni operative e di gioco

Dati tecnici

Gioco freccette elettronico

Modello: DL-15038, DL-15039

Misure: ca. 42 x 51,7 x 2,6 cm

(L x A x I)

Caratteristiche alimentazione:

9 V === 500 mA

Adattatore CA

Modello: UE: GQ06-090050-ZG

Modello: Regno Unito: GQ06-090050-AB

Ingresso:

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

Uscita: 9 V === 500 mA 4,5 W

Nome o marchio commerciale del produttore, numero di iscrizione al registro imprese e indirizzo:

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

Denominazione del modello:

EU: GQ06-090050-ZG

UK: GQ06-090050-AB

Tensione in ingresso: 100-240 V

Frequenza corrente alternata in

ingresso: 50/60 Hz

Tensione in uscita: 9,0 V

Corrente in uscita: 0,5 A

Efficienza media durante l'utilizzo: 78,57 %

Efficienza con basso carico (10%): / %

Potenza assorbita a vuoto: 0,069 W



= classe di protezione II



Simbolo di tensione continua



Simbolo di tensione alternata



Polarità del connettore coassiale



La spina non deve essere utilizzata se i perni sono piegati!



Data di produzione (mese/anno): 07/2025



Delta-Sport Handelskontor GmbH dichiara che questo articolo è conforme ai requisiti essenziali e alle altre disposizioni pertinenti.

Uso conforme alla destinazione

Questo articolo sportivo e non è adatto a bambini di età inferiore ai 14 anni.

L'articolo contiene pezzi piccoli, che potrebbero essere ingeriti dai bambini, e come attrezzatura sportiva, richiede precisione, concentrazione e buone abilità motorie.

L'articolo è destinato unicamente a uso privato e in interni e non ne è consentito l'uso a fini commerciali o in esterni.

Infine, l'articolo è adatto all'uso di freccette con punta flessibile (Soft tip). L'utilizzo di freccette a punta rigida provoca danni irreparabili all'articolo. Rimuovere la pellicola protettiva dal bersaglio.

Indicazioni di sicurezza



Pericolo di morte!

- Non lasciare il materiale di imballaggio alla portata di bambini non sorvegliati. Rischio di soffocamento!



Pericolo di lesioni!

- Questo articolo non è pensato per essere utilizzato da persone (e bambini) con capacità fisiche, sensoriali o mentali limitate, o che non dispongono dell'esperienza o della conoscenza necessarie, eccetto nel caso in cui siano supervisionati da una persona responsabile della loro sicurezza o ricevano istruzioni su come utilizzare l'articolo.
- I bambini dovrebbero essere sorvegliati per assicurarsi che non giochino con l'articolo.
- La pulizia e la manutenzione a cura dell'utente non devono essere eseguite da bambini non sorvegliati.
- Non lanciare né puntare freccette contro persone o animali.
- Assicurarsi che l'articolo si trovi in una posizione il più inaccessibile possibile alle persone.
- Non appendere alle porte!
- Non utilizzare punte metalliche.
- Non apportare modifiche all'articolo.
- Utilizzare l'adattatore CA associato unicamente al bersaglio DL-15038, DL-15039.
- Utilizzare solo l'adattatore CA in dotazione!
- Scollegare l'adattatore CA dalla corrente prima di scollegarlo dal bersaglio.
- L'adattatore CA è riservato all'uso in interni. Tenere l'adattatore lontano dall'umidità.

- Sospendere l'utilizzo dell'adattatore CA se la custodia o il cavo dell'articolo sono danneggiati.
- Scollegare l'articolo dalla corrente in caso di non utilizzo per un lungo periodo di tempo.
- La linea d'uscita non deve essere soggetta a cortocircuiti.
- Il cavo di collegamento esterno del presente trasformatore non può essere sostituito. Se la linea è danneggiata, il trasformatore deve essere sostituito.
- In caso di difetti di fabbrica, utilizzare solo pezzi di ricambio originali!

⚠ Evitare danni agli oggetti!

- Utilizzare solo punte di ricambio idonee per evitare che le freccette rimbalzino via dal bersaglio. Le punte lunghe non sono consigliabili per bersagli elettronici poiché. Si piegano rapidamente o si staccano facilmente (consultare la ricerca errori per consigli sulla rimozione delle punte dal bersaglio).
- Non esporre l'articolo a condizioni climatiche o temperature estreme.
- Proteggere l'articolo dall'umidità. Le componenti elettroniche potrebbero risultare danneggiate.

Istruzioni di montaggio

Montaggio del bersaglio per le freccette (fig. B e C)

1. Scegliere un luogo adatto con ca. 3 m di spazio libero.
2. La "linea per il lancio" si trova a 2,37 m dal bersaglio. Appendere il bersaglio al muro con il centro, o Bullseye, posizionato a un'altezza di 1,73 m da terra.
3. Utilizzare una matita per contrassegnare i fori corrispondenti con l'aiuto della dima di foratura in dotazione. Le marcature contrassegnate con il simbolo "+" indicano le sospensioni del bersaglio. Le marcature contrassegnate con il simbolo "O" indicano i fori del bersaglio per il montaggio fisso su parete.
4. Montare il bersaglio con il dispositivo di sospensione (13) (3 viti) o con il montaggio fisso su parete (12) (4 viti). La croce al centro della dima di foratura contrassegna l'altezza del centro del bersaglio. Infine, montare il bersaglio con le viti e i bulloni in dotazione.

Montaggio delle freccette (fig. D)

Avvitare la punta e il corpo della freccetta alla maniglia come mostrato e inserire le alette piegate nelle fessure trasversali.

Nota: assicurarsi che la punta sia avvitata sul lato appiattito dell'impugnatura.

Montaggio dei piedi di supporto (fig. E)

È possibile utilizzare il bersaglio per freccette anche senza montarlo a parete, posizionandolo su una superficie adatta tramite i due piedi di supporto (14). I due piedi di supporto (14) si trovano sul lato posteriore del bersaglio.

Si prega di notare che posizionando il bersaglio sui piedi di supporto il gioco potrebbe venire compromesso. Se viene appoggiato sui piedi di supporto, il bersaglio si inclina e non è possibile regalarne la posizione in modo ottimale.

1. Staccare i due piedi di supporto (14) dalla loro sede sul lato posteriore del bersaglio.
2. Fissare i piedi di supporto (14) sul lato posteriore del bersaglio come mostrato in fig. E.

Nota: verificare che il pavimento sia adatto al carico e che i punti di appoggio non possano affondare.
Nota: regolare tutti i punti di appoggio in modo che tocchino il pavimento e garantiscano la stabilità.

Denominazione e funzione delle parti

(fig. A e C)

- 1 Semplice/single: punteggio come mostrato
- 2 Doppio/double: punteggio x 2
- 3 Triplo/triple: punteggio x 3
- 4 Bull: colpire l'anello esterno vale 25 punti, il centro 50 vale punti
- 5 Anello circostante: il limite, nessun punto
- 6 Altoparlante
- 7 Presa di collegamento per adattatore CA
- 8 4 schermi LED
- 9 Tasti funzione
- 10 Lista di gioco
- 11 Sostegno per bersaglio
- 12 Viti e bulloni
- 13 Dispositivo di sospensione (posteriore)

Utilizzo del bersaglio

Nota: l'apparecchio si scalda durante il normale funzionamento.

Accensione e spegnimento

L'articolo è provvisto di un interruttore automatico. Per accendere l'articolo, collegare l'adattatore CA al bersaglio e alla presa di corrente. Se l'articolo non viene utilizzato per più di 10 minuti, schermi e sistemi si spengono automaticamente (modalità standby). Finché l'adattatore CA rimane collegato, l'articolo "ricorda" l'ultima partita salvata. Premendo su qualsiasi tasto funzione, l'articolo si accende nuovamente. Per lo spegnimento completo dell'articolo scollegare la presa di alimentazione.

Tasti funzione (fig. A)

POWER

Premere il tasto POWER per accendere e spegnere l'articolo.

GAME

Premere il tasto GAME per scegliere un gioco. Lo schermo dei risultati mostra il numero del gioco in alto a sinistra, il nome del gioco in alto a destra, le opzioni di gioco in basso a sinistra e il numero di giocatori in basso a destra.

Nota: una volta iniziato il gioco, premi GAME durante la partita per interromperla e per ricominciarla.

SELECT

Premere il tasto SELECT, per scegliere tra tutte le opzioni per i giocatori all'interno della partita.

Nota: le abbreviazioni delle opzioni sono visualizzate nella parte inferiore sinistra dello schermo.

PLAYER

Premere il tasto PLAYER per selezionare il numero di giocatori prima dell'inizio del gioco.

Sono consentiti da 1 a 16 giocatori singoli o in squadra (da 2 contro 2 a 8 contro 8).

Durante una partita, premendo il tasto PLAYER viene visualizzato il punteggio dei primi quattro giocatori.

Tocca e tieni premuto il tasto PLAYER per vedere il punteggio degli altri giocatori.

Nota: il numero di giocatori è indicato negli schermi a LED dalle spie corrispondenti.

DOUBLE/MISS

Premere il tasto DOUBLE/MISS per impostare la funzione Double In o Double Out su G01.

Premere 1 volta: Double In,

Premere 2 volte: Double Out (luce rossa nella Score Board sinistra, 10),

Premere 3 volte: con Double In, Double Out,

Premere 4 volte: Master Out,

Premere 5 volte: Double In/Master Out,

Premere 6 volte: nessuna selezione – nessun LED.

Premere il tasto DOUBLE/MISS dopo un tiro per ridurre il numero di freccette rimaste se il bersaglio non viene colpito.

SOUND

Preimpostazione: SOUND volume 4.

Premere il tasto SOUND per selezionare tra 7 livelli di volume o per disattivare il volume.

START/HOLD

Premere il tasto START/HOLD per iniziare una partita o per passare al giocatore successivo durante una partita.

CYBER MATCH

Premere il tasto CYBER MATCH per iniziare una partita contro un avversario virtuale. Premendo ripetutamente il tasto, è possibile impostare la forza di gioco dell'avversario virtuale (C1 = avversario più forte – C5 = avversario meno forte).

Nota: dopo la riproduzione della forza C5, il sistema passa automaticamente alla selezione del giocatore. È possibile saltare la selezione del giocatore premendo nuovamente il tasto CYBER MATCH.

Nota: dopo aver effettuato un tiro, è possibile eliminare l'ultimo tiro e ripeterlo premendo il tasto CYBER MATCH.

Premere il tasto DARTOUT/SCORE per ottenere un consiglio di tiro elettronico nei giochi 301, 401, 501, ecc., una volta raggiunto un punteggio di 160 o uno inferiore. I tiri double e triple sono contrassegnati da 2 e 3 trattini.

Nota: se si gioca una partita con le vite, mantenendo premuto il tasto durante la partita saranno visibili le vite rimanenti dei giocatori.

BOUNCE OUT

Se viene premuto questo tasto durante una partita, l'ultimo tiro verrà annullato. Non sarà possibile ripetere il tiro.

RESET

Premere il tasto RESET per ripristinare tutte le impostazioni e i punti di una partita.

Nota: premendo il tasto RESET si salva l'ultima impostazione del volume.

GAME GUARD

Con il tasto GAME GUARD è possibile bloccare i tasti durante il gioco. Il LED "game guard" si accende come segnale.

HANDICAP

Con questo tasto, è possibile impostare diversi livelli di difficoltà per i diversi giocatori prima di iniziare il gioco.

Innanzitutto, premere il tasto <PLAYER> e selezionare il giocatore

1. Premere il tasto <HANDICAP> e impostare l'handicap per il giocatore 1. Premere il tasto <PLAYER> e selezionare il giocatore 2. Impostare l'handicap per il giocatore 2. Impostare un numero di handicap pari al numero dei giocatori.

Premere il tasto START/HOLD per iniziare la partita.

Nota: prima dell'inizio della partita, i singoli handicap vengono visualizzati sugli schermi a LED.

Impostazioni e progressi del gioco

Impostare un'azione di gioco come segue:

1. Scegliere un'opzione di gioco a proprio piacimento con il tasto <GAME>.
2. Premere il tasto <PLAYER> per stabilire il numero di giocatori (da 1 a 16).
- Nota:** premendo il tasto <CYBER-MATCH>, è possibile giocare contro il computer.
3. Premere il tasto <HANDICAP> per impostare un livello di difficoltà per ogni giocatore.
4. Premere il tasto <DOUBLE/MISS> nelle partite 301-901 per selezionare più opzioni.
5. Premere il tasto <START/HOLD> per iniziare la partita.

Progresso del gioco

1. Ogni giocatore lancia 3 freccette per turno. Dopo la terza freccetta, suona il segnale e lo schermo si illumina.
2. Rimuovere con cura le frecce dal bersaglio.
- Nota:** il modo più semplice per rimuovere le freccette dal bersaglio è tirarle delicatamente verso destra con un leggero movimento di rotatorio.
3. Premere il tasto <START/HOLD> per passare al prossimo giocatore.

Scelta del gioco ed elenco delle opzioni di gioco

La seguente tabella elenca i possibili giochi con numero, denominazione, abbreviazione e opzioni.

N.	Denominazione	Abb.	SELECT (OP 1 fino a 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

Giochi

G01 301-901

In questo tipo di gioco, viene sottratto il punteggio di ciascuna freccetta per round (3 tiri per giocatore) dal punteggio iniziale (ad esempio 301 o 501, ecc.). Il giocatore che per primo raggiunge 0 (ossia il punteggio finale) vince la partita. Se il tiro non va a buon fine, il round non viene segnato e si riparte dal punteggio precedente al round. Seleziona le opzioni Double-IN/ Double-OUT con il tasto <DOUBLE/ MISS>:

OP1: Double-IN: la partita non inizia finché non si colpisce un segmento double.

OP2: Double-OUT: la partita non finisce finché non si colpisce un segmento double.

OP3: Double-IN-OUT: è necessario colpire un segmento double, al fine di fare iniziare e terminare la partita.

OP4: MASTER-OUT: è necessario colpire un segmento double o triple, al fine di terminare la partita.

OP5: Double-IN/MASTER-OUT: innanzitutto è necessario colpire un segmento double per iniziare il gioco, quindi è necessario colpire un segmento double o triple per terminare il gioco.

Premere il tasto <SELECT> per scegliere tra i giochi 301-901.

OP6: Standard: il gioco inizia appena viene colpito un segmento qualsiasi.

G02 CRICKET

In questo caso, si gioca esclusivamente con numeri da 15 a 20, con Bull e Bull 's Eye. L'obiettivo è ottenere il maggior numero di punti e di completare le cifre corrispondenti (segmenti). Si lanciano tre freccette per round. Nel caso in cui si riesca a colpire un numero tre volte, la cifra (segmento) è aperta. Unicamente se si colpisce sul segmento aperto è possibile accumulare punti. Se l'avversario colpisce tre volte lo stesso segmento aperto, esso verrà chiuso nuovamente e non sarà più possibile accumulare punti colpendo il segmento.

I segmenti double e triple devono essere colpiti 2 o 3 volte.

È possibile aprire i segmenti in qualsiasi ordine.

Vince chi ottiene il punteggio più alto e chiude il maggior numero di segmenti. Se la maggior parte dei segmenti è chiusa, ma i punti sono meno rispetto a quelli dell'avversario, è necessario provare a colpire i segmenti aperti prima che l'avversario li chiuda.

È possibile selezionare le varie opzioni usando il tasto <SELECT>.

NO-SCORE-CRICKET

Questa variante Cricket consente di chiudere i segmenti colpendoli. Non vi sono punti in questa variante e vince colui che chiude il maggior numero di segmenti.

È possibile selezionare questa opzione usando il tasto <SELECT>.

G03 SCRAM

(per 2 giocatori o 2 squadre)

In questa variante di cricket contano solo i punteggi da 15 a 20, ossia Bull and Bull 's Eye.

La partita si compone di due round. Nel primo, il giocatore 1 tenta di chiudere i segmenti aperti. L'avversario, il giocatore 2, può guadagnare punti unicamente nei segmenti aperti. Il primo round termina quando tutti i segmenti aperti sono stati chiusi. Nel round 2 l'avversario, il giocatore 2, cerca di chiudere tutti i segmenti mentre il giocatore 1 tenta di segnare punti. Vince chi ha accumulato più punti.

G04 CUT THROAT CRICKET

Questa variante di cricket prevede la chiusura dei segmenti e il minor numero possibile di punti. Vince il giocatore con il punteggio più basso. In questa variante, si ottengono punti solo se l'avversario colpisce segmenti già chiusi.

Esempio: viene chiuso il segmento 20 al secondo tiro, l'avversario colpisce una volta il segmento Single 20 nel primo tiro e colpisce nuovamente il segmento Double 20 nel secondo tiro. Se colpisce ancora una volta il segmento 20 con il terzo lancio, il punteggio del terzo lancio viene conteggiato all'avversario.

G05 ENGLISH CRICKET

(solo per 2 giocatori)

In questa variante di cricket, è necessario colpire il Bull e/o il Bull 's Eye (centro) nove volte, al fine di terminare il round. Il Bull 's Eye conta doppio. Se l'avversario manca il Bull e/o il Bull 's Eye, i punti segnati con il tiro vengono aggiunti a lui. È possibile segnare punti nel primo round, ma devono essere almeno 40 punti.

Se viene colpito il Bull e/o il Bull 's Eye, all'avversario verrà dato un Bull e/o Bull 's Eye. In questo modo si ottiene più tempo per segnare un maggior numero di punti. Se l'avversario colpisce il Bull e/o il Bull 's Eye per nove volte, il primo round è finito e il secondo round inizia con ruoli invertiti.

G06 ADVANCED CRICKET

Questa variante di cricket è adatta a giocatori esperti. Vengono conteggiati solo i segmenti double e triple. I segmenti double vengono conteggiati una volta, mentre quelli triple due volte. Il Bull viene conteggiato una volta, mentre il Bull 's Eye due volte, come nel Cricket.

G07 SHOOTER

In questo caso, il computer seleziona casualmente un segmento, che viene visualizzato di nuovo sullo schermo prima di ogni round. È necessario colpire tale segmento. I segmenti single vengono conteggiati una volta, quelli double due volte, quelli triple tre volte e il Bull quattro volte. Se il computer seleziona il Bull 's Eye, allora il Bull conta due volte e il Bull 's Eye quattro volte. Vince chi ha accumulato più punti.

È possibile selezionare il numero di round usando il tasto <SELECT>:

OP1: 6 round

OP2: 7 round

OP3: 8 round

OP4: 9 round

OP5: 10 round

OP6: 11 round

OP7: 12 round

G08 BIG SIX

In questo caso, il primo segmento da colpire è il numero 6. Se il segmento 6 non viene colpito, ciò comporterà la perdita di una vita.

L'avversario prova a colpire il segmento 6. Se viene colpito il segmento in questione entro i primi due lanci, il terzo tiro comporterà la scelta del nuovo segmento di destinazione.

Si vince quando l'avversario perde tutte le vite.

Selezionare il numero di vite usando il tasto <SELECT>:

OP1: 3 vite

OP2: 4 vite

OP3: 5 vite

OP4: 6 vite

OP5: 7 vite

G09 OVERS

Ogni giocatore ha a disposizione 3 tiri. Se viene totalizzato il maggior numero di punti nel primo round, l'avversario deve riuscire a battere il punteggio. Altrimenti, perde una vita. Perde il giocatore che esaurisce per primo il numero di vite.

Selezionare il numero di vite usando il tasto <SELECT>:

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

G10 UNDERS

In questo caso, vengono conferiti 180 punti. Ogni giocatore ha a disposizione 3 tiri. Se viene totalizzato il minor numero di punti nel primo round, l'avversario deve riuscire a ottenere un numero di punti inferiore. Altrimenti, perde una vita. Nel caso di un lancio erroneo vengono accumulati 60 punti di penalità. Altrimenti, perde una vita. Perde il giocatore che esaurisce per primo il numero di vite.

Selezionare il numero di vite usando il tasto <SELECT>:

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

G11 COUNT UP

In questo caso, l'obiettivo è raggiungere un determinato punteggio. Viene conteggiato ogni tiro.

Il giocatore che per primo raggiunge o supera il punteggio selezionato in precedenza ha vinto.

È possibile selezionare i punteggi da raggiungere usando il tasto <SELECT>:

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

G12 HIGH SCORE

Ciascun giocatore può lanciare tre frecce per turno. L'obiettivo di questo gioco è di ottenere il punteggio totale più alto. Vince chi raggiunge il punteggio totale più alto al termine dei round selezionati.

È possibile selezionare il numero di round usando il tasto <SELECT>:

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

G13 ROUND THE CLOCK

Ogni giocatore deve colpire i segmenti da 1 a 20 in sequenza, quindi il Bull e/o il Bull's Eye. Ciascun giocatore dispone di tre tiri per round e deve colpire i segmenti visualizzati. Una volta colpito il segmento, viene visualizzato il segmento successivo da colpire. Vince chi colpisce per primo tutti i segmenti.

È possibile selezionare le varie opzioni usando il tasto <SELECT>:

- OP1: la partita comincia nel segmento 1.
- OP2: la partita comincia nel segmento 5.
- OP3: la partita comincia nel segmento 10.
- OP4: la partita comincia nel segmento 15.

I segmenti double e triple vengono conteggiati una volta.

ROUND THE CLOCK Double

È possibile selezionare questo gioco usando il tasto <SELECT> d = double.

Vengono applicate le stesse regole di ROUND THE CLOCK, ma vengono conteggiati solo i segmenti double.

È possibile selezionare le varie opzioni usando il tasto <SELECT>:

- OP1: la partita comincia nel segmento 1.
- OP2: la partita comincia nel segmento 5.
- OP3: la partita comincia nel segmento 10.
- OP4: la partita comincia nel segmento 15.

ROUND THE CLOCK Triple

È possibile selezionare questa opzione usando il tasto <SELECT> t = triple.

Vengono applicate le stesse regole di ROUND THE CLOCK, ma vengono conteggiati solo i segmenti triple.

È possibile selezionare le varie opzioni usando il tasto <SELECT>:

- OP1: la partita comincia nel segmento 1.
- OP2: la partita comincia nel segmento 5.
- OP3: la partita comincia nel segmento 10.
- OP4: la partita comincia nel segmento 15.

G14 KILLER

Per due o più giocatori. Selezionare una cifra da colpire. Lo schermo LED mostra la scritta "SEL". Questa cifra appartiene al giocatore che la seleziona, ciascun giocatore dovrà selezionare la propria. Una volta che i giocatori hanno scelto il proprio numero, devono colpire il segmento double all'interno del segmento selezionato per ottenere lo stato di "killer". Il "killer" può "uccidere" gli altri giocatori colpendo i loro segmenti. In questo modo, il giocatore colpito perde una vita e non ricopre più il ruolo di "killer". Per riguadagnare lo stato di "killer", il giocatore deve colpire nuovamente il segmento selezionato all'interno del segmento double.

Se in veste di "killer" colpisce accidentalmente il proprio segmento, perde lo stato di "killer" e una vita. Vince l'ultimo giocatore che rimane in vita. Selezionare il numero di vite usando il tasto <SELECT>:

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

G15 DOUBLE DOWN

Lo scopo del gioco è ottenere il maggior numero di punti all'interno dei segmenti attivi. Tutti i giocatori iniziano con 40 punti. Il gioco inizia con un lancio all'interno del segmento 15. Se il giocatore non colpisce il segmento 15, i suoi punti verranno dimezzati. Se colpisce il segmento 15, verranno aggiunti 15 punti al suo punteggio.

Vengono conteggiati i tiri double e triple. Il round successivo inizia nel segmento 16. I segmenti vengono mostrati nell'ordine riportato sulla tabella. Vince il giocatore con il punteggio più alto.

G16 Forty One

Questo gioco segue le stesse regole di Double Down, eccetto per il fatto che in questo caso viene giocato un round in più. Il giocatore deve segnare esattamente 41 punti con tre tiri.

G17 ALL FIVES

L'obiettivo di questo gioco è di ridurre il punteggio iniziale di 51, 61, 71, 81 o 91 in ogni round. Per ottenere un risultato, i punti totali per ciascun round devono essere divisibili per 5. Ad esempio, se un giocatore ottiene 20 punti in un round, il risultato è 4 ($20 \div 5 = 4$). Qualsiasi risultato del round non possa essere diviso per 5 non verrà conteggiato.

Se una delle 3 freccette manca il bersaglio, non si ottiene alcun risultato. Il primo giocatore a raggiungere o superare per primo il punteggio selezionato vince.

È possibile selezionare i punteggi totali da raggiungere usando il tasto <SELECT>:

OP1: 51 punti

OP2: 61 punti

OP3: 71 punti

OP4: 81 punti

OP5: 91 punti

G18 SHANGHAI

In questo caso il giocatore deve colpire il segmento uno nel primo round, il secondo segmento nel secondo round e così via fino al segmento 20 o al Bull e/o al Bull 's Eye. Contano solo i tiri che seguono l'ordine prestabilito.

Nel caso di mancanza di un numero, non vengono totalizzati punti e nei round successivi dovranno essere colpiti i numeri mancanti in ordine. Vince il giocatore che totalizza il maggior numero di punti.

È possibile selezionare le varie opzioni di gioco usando il tasto <SELECT>:

OP1: la partita comincia nel segmento 1.

OP2: la partita comincia nel segmento 5.

OP3: la partita comincia nel segmento 10.

OP4: la partita comincia nel segmento 15.

SUPER SHANGHAI (S)

Questo gioco segue le stesse regole di Shanghai, l'unica differenza è che è necessario colpire i segmenti double e triple.

È possibile selezionare le varie opzioni di gioco usando il tasto <SELECT>:

OP1: la partita comincia nel segmento 1.

OP2: la partita comincia nel segmento 5.

OP3: la partita comincia nel segmento 10.

OP4: la partita comincia nel segmento 15.

G19 GOLF

Tirare le freccette una dopo l'altra a turno sui campi meta dei numeri da 1 a 18 e colpirli in sequenza (round 1 = tirare la freccetta sul campo meta del numero 1; round 2 = tirare la freccetta sul campo meta del numero 2 ecc.). Lo scopo del gioco è ottenere il minor numero possibile di punti per round. Punteggi per tiro:

Triple = 1 punto (miglior punteggio, automaticamente passa al turno del giocatore successivo)

Double = 2 punti

Single = 3 punti

Nessun tiro nel campo meta indica-
to = 5 punti

Per ogni campo meta il giocatore ha a disposizione 3 tiri.

Se si è soddisfatti di un double nel primo tiro, è possibile passare immediatamente al giocatore successivo e totalizzare 2 punti per il campo meta corrispondente.

Se viene totalizzato un single con il primo tiro nel campo meta da colpire, si totalizzano 3 punti. Quindi è possibile decidere se passare al giocatore successivo o se effettuare il secondo tiro.

Se non viene colpito il campo meta, il punteggio aumenterà da 3 a 5 punti. Se si migliora il Double al secondo tiro, il punteggio scende da 3 a 2 e il giocatore deve nuovamente scegliere se fermarsi o cogliere l'opportunità di migliorare il Triple nel terzo lancio (con il rischio di peggiorarlo nuovamente). Se il giocatore supera il totale di punti selezionato, deve abbandonare il gioco.

Vince il giocatore che rimane in vita per ultimo o che ha il punteggio più basso dopo 18 campi meta.

G20 FOOTBALL

Selezionare il campo o tirando una freccetta sul bersaglio o selezionandolo con il tasto. Dopo la selezione, viene determinata la linea da colpire. Il segmento selezionato è il punto di partenza, il segmento opposto è quello di fine. Esempio: se è stato selezionato il segmento 20, il segmento 3 costituirà l'obiettivo.

Il campo è diviso in 11 segmenti, da colpire uno dopo l'altro.

Ordine da seguire: prima il segmento Double 20, poi il segmento Single 20 esterno, Triple 20, segmento Single 20 interno, Bull, Bull 's Eye, Bull, segmento Single 3 interno, Triple 3, segmento Single 3 esterno, segmento Double 3. Vengono visualizzati i segmenti da colpire.

G21 BASEBALL

In questo gioco ci sono nove round ("inning"). Ogni giocatore tira 3 freccette per "inning".

Segmento Single = una stazione

Segmento Double = due stazioni

Segmento Triple = tre stazioni

Segmento Bull e/o Bull 's Eye,

"Home Run" (è possibile provare a ottenerlo solo dopo il terzo tiro)

L'obiettivo è effettuare il maggior numero possibile di "run" per turno. Lo schermo mostra le singole stazioni.

G22 STEEPLECHASE

Questo gioco è simile a un percorso ad ostacoli che inizia nel segmento 20 e gira in senso orario lungo tutto il bersaglio elettronico. La fine si trova al segmento 5, quindi è necessario colpire il Bull e/o il Bull 's Eye.

Durante il percorso ad ostacoli, è possibile colpire solo i singoli elementi interni, cioè quelli che si trovano tra Bull e/o Bull 's Eye e Triple Ring. I segmenti Triple 13, Triple 17, Triple 8 e Triple 5 sono gli ostacoli da superare.

G23 ELIMINATION

In questo gioco è necessario usare tre tiri per superare il punteggio dell'avversario.

Se ciò non avviene, si perde una vita. Selezionare il numero di vite usando l'opzione <SELECT>:

OP1: 3 vite

OP2: 4 vite

OP3: 5 vite

G24 HORSESHOES

In questo caso, vengono conteggiati solo i tiri che colpiscono i segmenti 20 e 3. I segmenti double e triple vengono conteggiati anche se vengono colpite le parti circostanti.

Selezionare il numero di punti usando il tasto <SELECT>:

OP1: 15 punti

OP2: 16 punti

OP3: 17 punti

OP4: 18 punti

OP5: 19 punti fino a OP10: 25 punti

G25 BATTLEGROUND

In questo gioco, viene esclusa la metà superiore bersaglio elettronico ed è necessario colpire la metà inferiore con i tre tiri a disposizione. L'avversario esclude la metà inferiore e deve colpire la metà superiore. Il destinatario di ciascuna metà, viene stabilito prima dell'inizio della partita.

È possibile selezionare le seguenti opzioni usando il tasto <SELECT>:

Battleground Double

Vengono conteggiati unicamente i segmenti double.

Battleground Triple

Vengono conteggiati unicamente i segmenti triple.

Battleground General

Questo gioco segue le stesse regole di Battleground classico, ma per terminare è necessario colpire il Bull 's Eye.

Metà superiore: segmenti:

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

Metà inferiore: segmenti:

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

G26 ADVANCED BATTLEGROUNDS

Questo gioco segue le regole del Battleground classico. Tuttavia, in questo caso i segmenti double e triple sono un tabù e non devono essere colpiti. Se il giocatore colpisce uno dei segmenti tabù, perde una vita.

G27 PAINTBALL

Questo gioco segue le stesse regole di Battleground. Colpire due volte il Bull 's Eye consente di conquistare la bandiera nemica. L'obiettivo è distruggere tutti i segmenti degli avversari o conquistare la bandiera nemica.

È possibile selezionare le varie opzioni usando il tasto <SELECT>:

Paintball Double

In questo caso, vengono conteggiati solo i segmenti double e il Bull 's Eye dev'essere colpito tre volte.

Paintball Triple

In questo caso, vengono conteggiati solo i segmenti triple e il Bull 's Eye dev'essere colpito tre volte.

Ricerca degli errori

Assenza di corrente

Assicurarsi che l'adattatore CA sia collegato a una presa di corrente e che il connettore dell'adattatore CA sia inserito all'interno del connettore sul bersaglio.

Assenza di risultati

Controllare se il gioco si trova in modalità "Impostazioni" o "Pausa". Quindi verificare se i campi risultato o i tasti funzione sono bloccati.

Risultato bloccato o tasto di funzione bloccato

Durante il trasporto o durante il normale funzionamento del bersaglio, gli elementi che contribuiscono a ottenere il risultato possono incepparsi temporaneamente e non conteggiare alcuni elementi. Verrà emesso un segnale di acustico e una luce lampeggerà sullo schermo indicando l'elemento bloccato.

Normalmente, per risolvere il problema è sufficiente estrarre delicatamente le freccette nell'elemento o spingere l'elemento avanti e indietro con una leggera pressione delle dita. Dopodiché, il gioco può continuare e il conteggio dei risultati riprende esattamente dal punto in cui è stato interrotto.

Rimuovere le punte delle freccette danneggiate

Le punte morbide sono più sicure da gestire, ma non durano a vita. Se una punta dovesse staccarsi e rimanere bloccata nel bersaglio, provare a estrarla con le apposite pinze. Se una punta si rompe in un frammento tanto piccolo da non sporgere dal bersaglio, è anche possibile spingerla attraverso l'apertura del bersaglio. La punta morbida non danneggia le componenti elettroniche dell'elemento. Per compiere questo processo, tuttavia, consigliamo vivamente l'uso di una punta morbida di una freccetta ancora intera. Non spingere mai una punta rotta con un oggetto metallico appuntito attraverso il bersaglio, poiché una punta metallica può facilmente danneggiare il bersaglio, se viene inserita troppo in profondità. Più pesante è la freccetta, maggiore è il rischio di rompere la punta.

Oscillazioni di potenza o interferenze elettromagnetiche

In situazioni estreme, in presenza di forti impulsi di interferenza elettromagnetica, le componenti elettroniche potrebbero non funzionare o fornire risultati errati.

Esempi:

In caso di forti temporali, forti oscillazioni di potenza, mancanza di potenza o posizionamento del bersaglio troppo vicino a motori elettrici o a forni a microonde. Per riprendere il normale funzionamento, scollegare la presa di alimentazione per alcuni secondi, quindi ricollegarla. Ovviamente, è opportuno assicurarsi che la causa del guasto sia stata eliminata.

Conservazione, pulizia

Importante! Staccare la presa dalla spina prima di pulire l'articolo. Pulire solo il bersaglio con un panno umido! In nessun caso, l'adattatore CA deve entrare in contatto con l'umidità!

A causa dell'uso frequente, l'articolo tende a sporcarsi principalmente sulla parte anteriore a causa del contatto con le dita. Pulire la parte anteriore, i tasti e lo schermo con un panno umido.

Come detergente, consigliamo di mischiare con l'acqua una piccola quantità di sapone delicato. In seguito, asciugare con un panno morbido e asciutto. In caso di non utilizzo per un lungo periodo di tempo, coprire l'articolo con un panno per proteggerlo dalla polvere.

In caso di mancato utilizzo, riporre l'articolo a temperatura ambiente in un luogo asciutto e pulito.

IMPORTANTE! Non utilizzare mai detergenti aggressivi.

Smaltimento



Il simbolo accanto indica che questa apparecchiatura è soggetta alla Direttiva 2012/19/UE. Questa direttiva prevede che alla fine del suo periodo di impiego non sia consentito smaltire questa apparecchiatura insieme ai normali rifiuti domestici, bensì presso centri di raccolta appositamente allestiti, presso strutture di riciclaggio dei materiali oppure presso aziende di smaltimento. Rispettate l'ambiente e smaltite i rifiuti correttamente.

Le batterie non devono essere smaltite come rifiuti domestici. Possono contenere metalli pesanti tossici e sono soggetti a un trattamento speciale dei rifiuti. I simboli chimici dei metalli pesanti sono i seguenti: Cd = cadmio, Hg = mercurio, Pb = piombo. Pertanto, smaltire le batterie usate o difettose presso un punto di raccolta comunale in conformità al Regolamento UE 2023/1542.



Presso la propria amministrazione comunale o cittadina è possibile ottenere ulteriori informazioni sullo smaltimento dell'apparecchiatura usata. Smaltire l'apparecchiatura e la confezione nel rispetto dell'ambiente. Conservare i materiali della confezione (come ad es. i sacchetti) in modo che non siano raggiungibili per i bambini.



Si noti la marcatura dei materiali di imballaggio durante la separazione dei rifiuti, questi sono contrassegnati da abbreviazioni (a) e numeri (b) con il seguente significato: 1-7: materiali plastici / 20-22: carta e cartone / 80-98: materiali compositi. L'articolo e i materiali di imballaggio sono riciclabili, smaltirli separatamente per una migliore gestione dei rifiuti.

Avvertenze sulla garanzia e sulla gestione dei servizi di assistenza

L'articolo è stato prodotto con la massima cura e sotto un continuo controllo. DELTA-SPORT HANDELS-KONTOR GmbH concede ai clienti finali privati, su questo articolo, tre anni di garanzia dalla data di acquisto (termine di garanzia) sulla base delle seguenti disposizioni. La garanzia vale per difetti del materiale o di fabbricazione. Questa garanzia non si estende a componenti del prodotto esposti a normale logorio, che possono pertanto essere considerati come componenti soggetti a usura (esempio capacità della batteria, calcificazione, lampade, pneumatici, filtri, spazzole...). La garanzia non si estende altresì a danni che si verificano su componenti delicati (esempio interruttori, batterie, parti realizzate in vetro, schermi, accessori vari) nonché a danni derivanti dal trasporto o altri incidenti.

Dalla presente garanzia sono escluse le richieste legate a casi di utilizzo non conforme oppure di abuso dell'articolo, oppure di utilizzo avvenuto non nell'ambito delle condizioni previste oppure del campo di impiego previsto, oppure in caso di non osservanza delle direttive riportate nelle istruzioni d'uso, a meno che il cliente non dimostri che sussista un vizio di materiale o di lavorazione che non sia riconducibile ad una delle circostanze riportate sopra.

Le richieste di garanzia possono essere avanzate solo entro il relativo termine, su presentazione dello scontrino originale di acquisto. Si prega quindi di conservare lo scontrino originale. Il termine di garanzia non sarà prolungato a seguito di eventuali riparazioni effettuate sulla base della garanzia, della garanzia obbligatoria prevista per legge oppure di accondiscendenza. Ciò vale anche per le parti sostituite oppure riparate.

In caso di contestazione rivolgersi dapprima alla hotline di assistenza sotto indicata oppure mettersi in contatto con noi via e-mail. Laddove sussista un caso coperto dalla garanzia, l'articolo sarà – a nostra discrezione – da noi riparato gratuitamente, sostituito oppure sarà rimborsato il prezzo di acquisto. Non sussistono ulteriori diritti derivanti dalla garanzia.

I vostri diritti giuridici, in particolare i diritti di garanzia obbligatoria prevista dalla legge nei confronti del relativo venditore, non sono limitati dalla presente garanzia.

IAN: 487646_2501

① Assistenza Italia

Tel.: 800781188

E-Mail: deltasport@lidl.it

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 ismertett 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	BATTLEGROUND	bAt	Sin, dou, tri, GEn
G26	ADVANCED BATTLEGROUND	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 megjelölt 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 célszektort, a harmadik dobás határozza meg az új célszektort.

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 hármat 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 menetet 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 játékokciókat 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 játékokciókat 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 játékmező 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 játékmező 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 BATTLEGROUNDS

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 BATTLEGROUNDS

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 letörtött 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 elhasználadott 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

