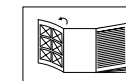


crivit®



GB IE NI

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

DK

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

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.

DE AT CH

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

ELECTRONIC DARTBOARD

GB IE NI

ELECTRONIC DARTBOARD

Playing and user instructions

FR BE

JEU DE FLÉCHETTES ÉLECTRONIQUE

Règles du jeu et mode d'emploi

DE AT CH

ELEKTRONISCHE DARTSCHEIBE

Spiel- und Bedienungsanleitung

DK

ELEKTRONISK DARTBOARD

Spil- og betjeningsvejledning

NL BE

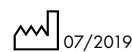
ELEKTRONISCH DARTBORD

Spelregels en gebruiksaanwijzing



DELTA-SPORT HANDELSKONTOR GMBH

Wragekamp 6 • DE-22397 Hamburg
GERMANY



07/2019
Delta-Sport-Nr.: DS-5479/DS-5478

06.12.2019 / PM 4:31

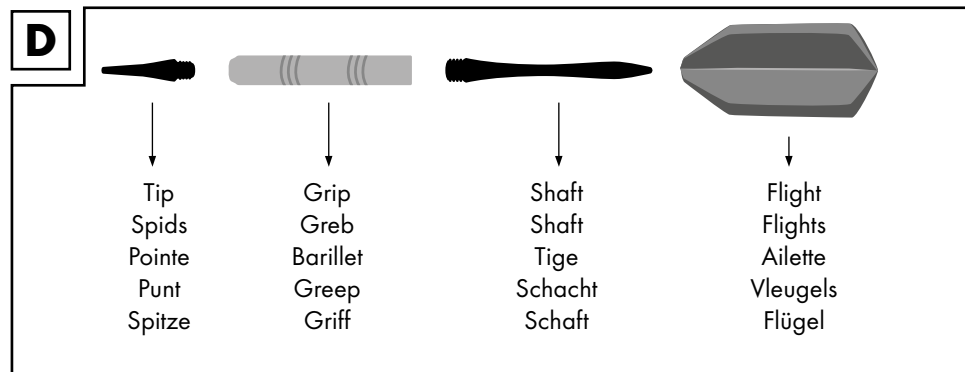
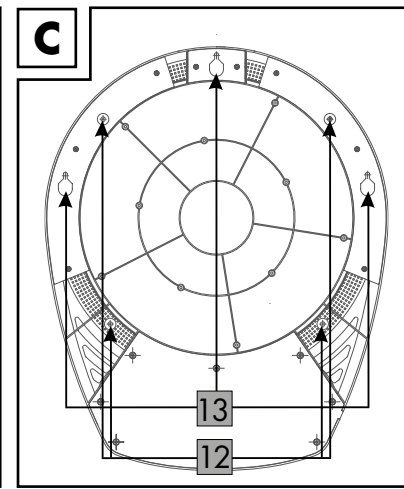
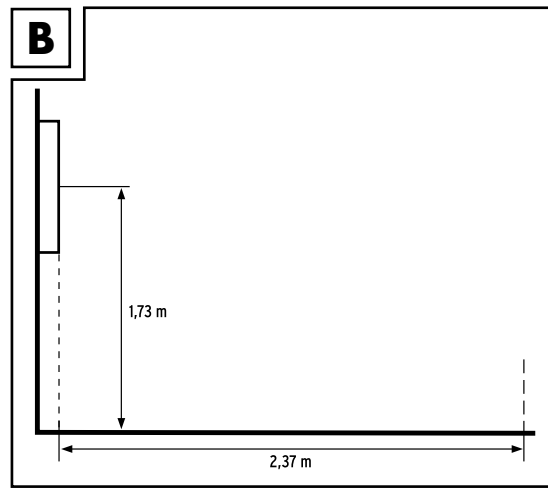
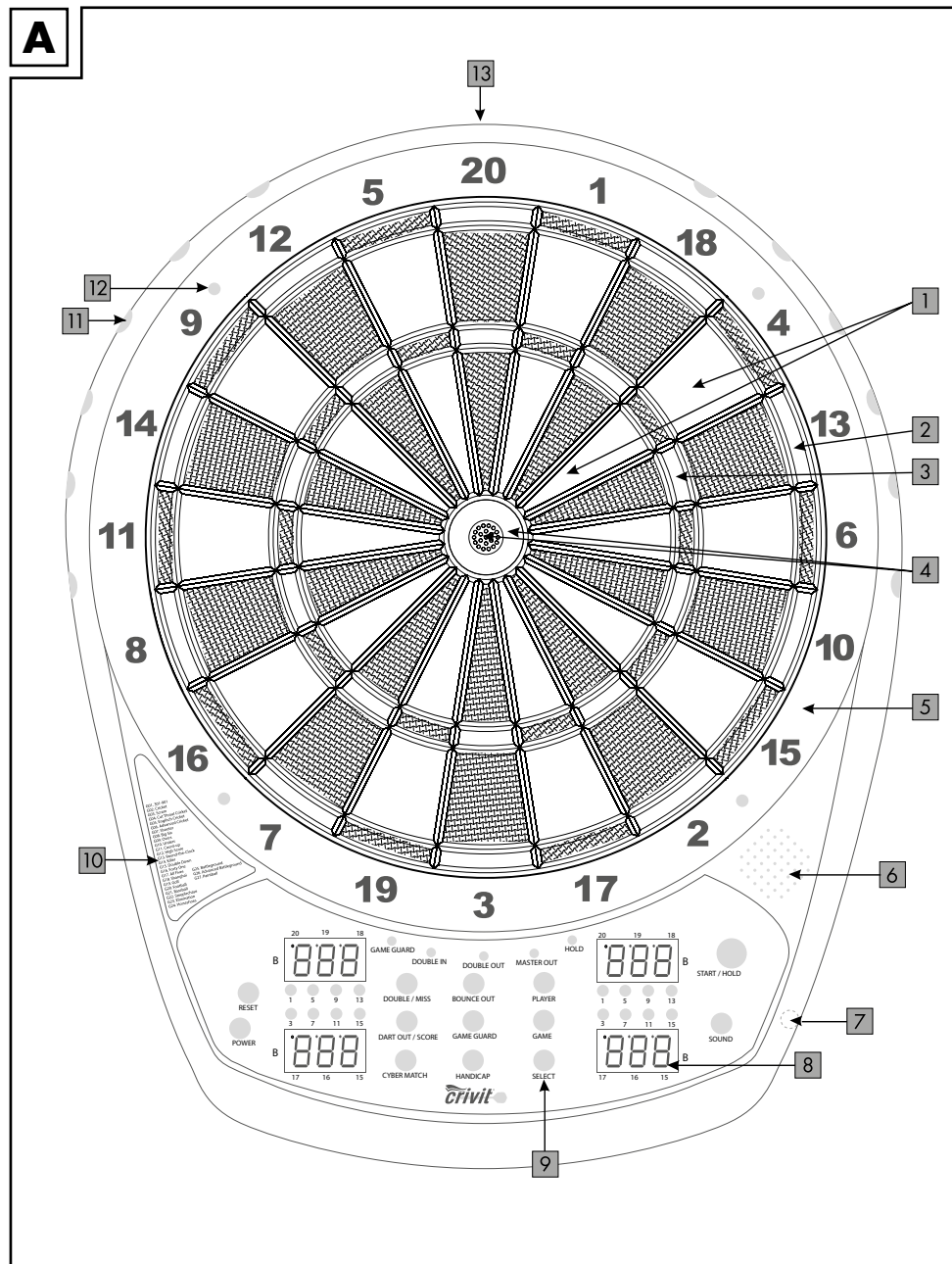
IAN 321912_1901

DK BE

IAN 321912_1901

GB IE NI DK FR
BE NL DE AT CH

GB/IE/NI	Instructions and Safety Notice	Page	8
DK	Betjenings- og sikkerhedshenvisninger	Side	21
FR/BE	Instructions d'utilisation et de sécurité	Page	34
NL/BE	Gebruiksaanwijzingen en veiligheidsinstructies	Pagina	49
DE/AT/CH	Bedienungs- und Sicherheitshinweise	Seite	63



GB **IE** **NI**

Package contents	8
Technical data	8
Intended use	8
Safety information	8 - 9
Safety information for the power adaptor	9
Assembly instructions	9 - 10
Assembly of the dartboard	9 - 10
Assembly of the darts	10
Designation and function of each of the parts	10
Operation of the dartboard	10 - 11
Turning the item on and off	10
Functional buttons	10 - 11
Game settings and sequence	12
Game options and list of game options	13
Games	14 - 18
Troubleshooting	19
Storage, cleaning	19
Disposal	20
Notes on the guarantee and service handling	20

DK

Leveringsomfang	21
Tekniske data	21
Bestemmelsesmæssig brug	21
Sikkerhedsanvisninger	21 - 22
Sikkerhedsanvisninger, netadaptor	22
Monteringsvejledning	22 - 23
Montering af dartsiven	22 - 23
Montering af pilene	23
Delenes betegnelse og funktion	23
Betjening af dartsiven	23 - 24
Tænde/slukke	23
Funktionstaster	23 - 24
Spilindstilling og -afvikling	25
Spiludvalg og liste over spillemuligheder	26
Spil	27 - 31
Fejlsøgning	31 - 32
Opbevaring, rengøring	32
Henvisninger om bortskaffelse .	32 - 33
Henvisninger om garanti og service	33

FR BE

Étendue de la livraison	34
Caractéristiques techniques	34
Utilisation conforme à sa destination	34
Consignes de sécurité	34 - 35
Consignes de sécurité adaptateur secteur	35 - 36
Instructions de montage	36
Montage de la cible	36
Montage des fléchettes	36
Désignation et fonction des pièces ...	36
Utilisation de la cible	36 - 38
Allumer et éteindre	36
Touches de fonction	36 - 38
Réglage et déroulement du jeu	38
Sélection du jeu et liste des options de jeu	39
Jeux	40 - 45
Recherche d'erreurs	45 - 46
Stockage, nettoyage	46
Mise au rebut	46
Indications concernant la garantie et le service après-vente	47 - 48

NL BE

Leveringsomvang	49
Technische gegevens	49
Beoogd gebruik	49
Veiligheidstips	49 - 50
Veiligheidstips netadapter	50
Montagehandleiding	51
Montage van het dartbord	51
Montage van de darts	51
Naam en functie van de onderdelen	51
Bediening van het dartbord	51 - 53
In-/uitschakelen	51
Functietoetsen	51 - 53
Spelinstelling en -verloop	53
Spelkeuze en lijst met spelopties	54
Spellen	55 - 60
Probleemoplossing	60 - 61
Opslag, reiniging	61
Afvalverwerking	61
Opmerkingen over garantie en serviceafhandeling	61 - 62



Lieferumfang	63
Technische Daten	63
Bestimmungsgemäße	
Verwendung	63
Sicherheitshinweise	63 - 64
Sicherheitshinweise Netzadapter	64
Montageanleitung	65
Montage des Dartboards	65
Montage der Darts	65
Bezeichnung und Funktion	
der Teile	65
Bedienung des Dartboards	65 - 67
Ein- / Ausschalten	65
Funktionstasten	65 - 67
Spieleinstellung und -ablauf	67
Spielauswahl und Liste	
der Spieloptionen	68
Spiele	69 - 74
Fehlersuche	74 - 75
Lagerung, Reinigung	75
Hinweise zur Entsorgung	75
Hinweise zur Garantie	
und Serviceabwicklung	76

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 operating instructions carefully. When passing the product on to third parties, please also hand over all accompanying documents.

Package contents

- 1 x electronic dartboard
- 12 x shafts (3 each blue, green, red and black)
- 12 x dart grips
- 12 x wings (3 each in blue/white, green/white, red/white and black/white)
- 112 x soft-tip (point)
- 1 x power adaptor
- 4 x screws & dowels
- 1 x throw-off point
- 1 x drill template
- 1 x game and operating instructions


Technical data


Electronic dartboard

Model: DS-5478/DS-5479

Total dimensions: approx.

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


Power supply values: 9V  500mA

 = protection class III

Power adaptor


Model: EU: GQ06-090050-ZG


Model: UK: GQ06-090050-AB


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

Output: 9V  500mA

 = protection class II

 Symbol for direct voltage

 Symbol for alternating voltage

 Date of manufacture (month/year):
07/2019

Intended use

The item 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 item, requires concentration and good motor skills.

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

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

Safety information

Risk of injury!

- This item 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 item from a safety officer.
- Children should be supervised to ensure that they don't play with the item.
- Do not aim at, or throw the darts, at people or animals.

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

Preventing damage to the item!

- 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 item to adverse weather conditions or extreme temperatures.
- Protect the item from wet and moist conditions. The electronics may be damaged.

Safety information for the power adaptor

CAUTION!

Important information for the use of the power adaptor!

Note: The equipment warms up during normal operation.

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

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

Assembly instructions

Assembly of the dartboard (Fig. B and C)

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

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

Assembly of the darts (Fig. D)

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

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

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

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

Operation of the dartboard

Turning the item on and off

The item is fitted with an automatic switch-off system. To switch the item on, connect the power adaptor with the dartboard and mains power point. If the item 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 item will "remember" the current score. Via the pressing of any function button, the item will switch itself on again.

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

Functional buttons (Fig. A)

POWER

Press the POWER button to switch the item 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 go 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 of the virtual player's level (C1 =
most challenging opponent – C5 = least
challenging opponent).

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

DARTOUT/SCORE

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

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

BOUNCE OUT

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

RESET

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

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

GAME GUARD

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

HANDICAP

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

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

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

Game settings and sequence

Set a game as follows:

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

Game progression:

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

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

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

Game options and list of game options

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

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

Games

G01 301-901

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

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

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

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

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

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

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

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

G02 CRICKET

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

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

You may open the segment in any order.

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

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

Choose the various options via the <SELECT> button.

NO-SCORE-CRICKET

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

Choose this option via the <SELECT> button.

G03 SCRAM

(for 2 players or two teams)

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

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

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

G04 CUT THROAT CRICKET

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

The player with the lowest point value, wins.

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

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

G05 ENGLISH CRICKET

(only for 2 players)

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

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

G06 ADVANCED CRICKET

This Cricket variant is for advanced players. Only double and triple segments count, with double segments counting for one, and the triple segments counting double. The bull counts for one, and the bully-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 bully-eye, then a bull counts double and a bulls-eye counts quadruple. The player with the most points, wins.

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

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

G08 BIG SIX

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

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

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

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

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

G09 OVERS

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

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

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

G10 UNDERS

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

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

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

G11 COUNT UP

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

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

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

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

OP6: 800

OP7: 900

OP8: 999

G12 HIGH SCORE

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

OP1: 3 Rounds

OP2: 4 Rounds

OP3: 5 Rounds

OP4: 6 Rounds

OP5: 7 Rounds

OP6: 8 Rounds

OP7: 9 Rounds

OP8: 10 Rounds

OP9: 11 Rounds

OP10: 12 Rounds

OP11: 13 Rounds

OP12: 14 Rounds

G13 ROUND THE CLOCK

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

OP1: The game begins in segment 1.

OP2: The game begins in segment 5.

OP3: The game begins in segment 10.

OP4: The game begins in segment 15.

Double and triple segments count as one.

ROUND THE CLOCK Double

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

The same rules apply, as for the game ROUND THE CLOCK, but only double segments count.

Choose the various options via the <SELECT> button:

OP1: The game begins in segment 1.

OP2: The game begins in segment 5.

OP3: The game begins in segment 10.

OP4: The game begins in segment 15.

ROUND THE CLOCK Triple

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

The same rules apply, as for the game ROUND THE CLOCK, but only triple segments count.

Choose the various options via the <SELECT> button:

OP1: The game begins in segment 1.

OP2: The game begins in segment 5.

OP3: The game begins in segment 10.

OP4: The game begins in segment 15.

G14 KILLER

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

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

OP1: 3 Lives

OP2: 4 Lives

OP3: 5 Lives

OP4: 6 Lives

G15 DOUBLE DOWN

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

G16 Forty One

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

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

G17 ALL FIVES

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

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

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

OP1: 51 Points

OP2: 61 Points

OP3: 71 Points

OP4: 81 Points

OP5: 91 Points

G18 SHANGHAI

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

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

OP1: The game begins in segment 1.

OP2: The game begins in segment 5.

OP3: The game begins in segment 10.

OP4: The game begins in segment 15.

SUPER SHANGHAI (S)

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

Choose the game options via the <SELECT> button:

OP1: The game begins in segment 1.

OP2: The game begins in segment 5.

OP3: The game begins in segment 10.

OP4: The game begins in segment 15.

G19 GOLF

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

Point evaluation:

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

Double = 2 points

Single = 3 points

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

Each player is allowed three throws per segment.

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

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

If you miss the relevant segment, your score increases

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

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

G20 FOOTBALL

Select a segment, either via a throw on the board, or by selecting a button. After selection, the segment which players must hit, is selected.

The selected segment is the starting point, the opposite segment is the target. Example: If you've selected segment 20, the target segment is 3.

The playing area is divided into 11 segments, which you must hit one after the other.

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

G21 BASEBALL

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

Every player throws three darts per inning.

Single segment = one station

Double segment = two stations

Triple segment = three stations

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

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

G22 STEEPLECHASE

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

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

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

G23 ELIMINATION

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

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

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

OP1: 3 Lives

OP2: 4 Lives

OP3: 5 Lives

G24 HORSESHOES

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

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

OP1: 15 Points

OP2: 16 Points

OP3: 17 Points

OP4: 18 Points

OP5: 19 Points up till OP10: 25 Points

G25 BATTLEGROUND

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

Choose the various options via the <SELECT> button:

Battleground Double

Only double segments count.

Battleground Triple

Only triple segments count.

Battleground General

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

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

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

G26 ADVANCED BATTLEGROUND

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

G27 PAINTBALL

This game is similar to the Battleground game.

Hit the bulls-eye twice,

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

Choose the various options via the <SELECT> button:

Paintball Double

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

Paintball Triple

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

Troubleshooting

No power

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

No results

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

Stuck display elements or stuck function buttons

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

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

Removing broken dart tips

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

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

Power fluctuations or electro-magnetic disruptions

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

Examples:

Heavy thunderstorms, extreme power fluctuations, lack of tension, or if the dartboard has been installed too close to electric engines, or micro-wave ovens. In order to restore normal functioning, the network power adaptor must be separated from the power network for several seconds, then reconnected. You should, of course, ensure that the cause of the disruption has been fixed.

Storage, cleaning

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

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

Repeated use of the item 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 item with a cloth, to protect it from dust.

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

IMPORTANT! Never clean the product with harsh cleaning agents.

Disposal



In the interest of protecting the environment, do not throw your product into the household waste once you are finished with it, but rather take it to a specialty disposal facility. Find out about collection sites and their hours of operation from your local authority. Defective or used batteries must be recycled pursuant to Directive 2006/66/EC and changes to it. Return batteries and/or the product via the collecting sites provided. Packaging materials, such as plastic bags, must be kept away from children. Keep the packaging materials out of reach of children.



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



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

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

Notes on the guarantee and service handling

The product was produced with great care and under constant supervision. You receive a three-year warranty for this product from the date of purchase. Please retain your receipt.

The warranty applies only to material and workmanship and does not apply to misuse or improper handling. Your statutory rights, especially the warranty rights, are not affected by this warranty.

With regard to complaints, please contact the following service hotline or contact us by e-mail. Our service employees will advise as to the subsequent procedure as quickly as possible. We will be personally available to discuss the situation with you. Any repairs under the warranty, statutory guarantees or through goodwill do not extend the warranty period. This also applies to replaced and repaired parts. Repairs after the warranty are subject to a charge.

IAN: 321912_1901

GB Service Great Britain
Tel.: 0800 404 7657
E-Mail: deltasport@lidl.co.uk

IE Service Ireland
NI Tel.: 1890 930 034
(0,08 EUR/Min., (peak))
(0,06 EUR/Min., (off peak))
E-Mail: deltasport@lidl.ie

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 dartske
- 12 x skaft (3 x hhv. blå, grøn, rød og sort)
- 12 x greb
- 12 x flight (3 x hhv. blå/hvid, grøn/hvid, rød/hvid og sort/hvid)
- 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 dartske

Model: DS-5478/DS-5479

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

Tilslutningsværdier: 9 V  500 mA


 = beskyttelsesklasse III

Netadapter

Model: EU: GQ06-090050-ZG

Model: UK: GQ06-090050-AB


Indgang:

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

Udgang: 9 V  500 mA

 = Beskyttelsesklasse II

 Symbol for jævnspænding

 Symbol for vekselspænding

 Fremstillingsdato (måned/år):
07/2019

Bestemmelsesmæssig brug

Dette produkt er sportsudstyr og ikke egnet til børn under 14 år!

Produktet indeholder smådele, der kan blive slugt af børn, og kræver som sportsudstyr nøjagtighed, koncentration og en veludviklet motorik.

Produktet er kun beregnet til privat, indendørs brug og ikke til erhvervmæssig brug eller udendørs brug.

Dette produkt er udelukkende egnet til brug af pile med blød spids (softtip). Brug af pile med stålspids forårsager skader, der ikke kan repareres. Fjern beskyttelsesfilmen fra dartskenen.

Sikkerhedsanvisninger **Fare for kvæstelser!**

- Dette produkt 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 produktet.
- Børn skal være under opsyn for at sikre, at de ikke leger med produktet.
- Kast eller sigt ikke med pilene mod personer eller dyr.

- Vær opmærksom på, at produktet under brugen så vidt muligt skal opstilles et sted, der er utilgængeligt for personer.
- Må ikke fastgøres på døre!
- Metalspidser må under ingen omstændigheder anvendes!

Undgå tingsskader!

- Anvend udelukkende egnede reservespidser for at undgå, at pilene preller af på dartsiven. Lange spidser anbefales ikke til elektroniske dartsiver. De bliver hurtigt bøjede eller knækker let af (Fjerne knækkede spidser fra dartsiven – Fejlsøgning).
- Udsæt ikke produktet for ekstreme vejrforhold eller temperaturer.
- Beskyt produktet mod væde og fugt. Elektronikken kan blive beskadiget.

Sikkerhedsanvisninger, netadapter

ADVARSEL!

Vigtige anvisninger om brug af netadapteren!

Bemærk: Apparatet bliver varmt under normal drift.

- Anvend kun netadapteren sammen med dartsiven DS-5478/DS-5479.
- Anvend kun den medfølgende netadapter!
- Anvend kun originale reservedele i tilfælde af en defekt!

- Afbryd netadapteren fra strømnettet, før du afbryder forbindelsen mellem netadapter og dartsive.
- Netadapteren egner sig kun til indendørs brug. Hold den fri for fugt.
- Netadapteren må ikke længere anvendes, hvis huset eller ledningen til produktet er beskadiget.
- Afbryd strømforbindelsen til produktet, hvis det 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.

Monteringsvejledning

Montering af dartsiven (fig. B og C)

1. Vælg en egnet placering med ca. 3 m fri plads.
2. "Kastelinjen" befinder sig 2,37 m fra dartsiven. Fastgør dartsiven på væggen, så midten af bullseye 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 dartsivens ophængningsbeslag. Markeringerne angivet med "O" viser hullerne i dartsiven til permanent vægmontering.
4. Monter dartsiven enten med ophængningsbeslaget (13) (3 skruer) eller med permanent vægmontering (12) (4 skruer). Krydset i midten af boreskabelonen markerer højden af bullseye på dartsiven.

Monter derefter dartskiven med de medfølgende skruer og rawlplugs.

Montering af pilene (fig. D)

Skru 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.

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; bullseye 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 dartskiven

Tænde/slukke

Produktet er udstyret med automatisk slukning. Forbind netadapteren med dartskiven og stikkontakten for at tænde for produktet. Hvis produktet ikke anvendes i mere end 10 minutter, slukker displays og systemer automatisk (standby-tilstand). Så længe netadapteren er tilsluttet, "husker" produktet den seneste stilling. Tryk på en valgfri funktionstast for at tænde for produktet igen. Træk stikket ud af stikkontakten for at slukke helt for produktet.

Funktionstaster (fig. A)

POWER

Tryk på POWER-tasten for at tænde og slukke produktet.

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-displaysene 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-kiven 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 modstan-
ders 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.

DARTOUT/SCORE

Tryk på DARTOUT/SCORE-tasten i spillene
301, 401, 501 osv. med 160 point eller
færre tilbage for at få en elektronisk kaste-
anbefaling. 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: Lydstyrken bliver som standard
sat tilbage til 4.

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 svær-
hedsgrader 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 <CYBER-MATCH>-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 dartskenen.

Bemærk: Det er nemmest at fjerne pilene fra dartskenen 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	BATTLEGROUND	bAt	Sin, dou, tri, GEen
G26	ADVANCED BATTLEGROUND	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-ringene.

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 bulls 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 åbne segment giver point. Rammer din modstander også det åbne 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 bulls 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 bulls eye 9 gange for at afslutte runden. Bulls eye tæller dobbelt. Hvis din modstander ikke rammer bull og/ eller bulls 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 bulls eye, får din modstander trukket en bull og/eller en bulls eye fra. Du får mere tid til at samle point. Når din modstander har ramt bull og/eller bulls 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 bulls 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 dette segment. Single-segmenter tæller enkelt, double-segmenter dobbelt, triple-segmenter tredobbelt, bull firdobbelt. Hvis computeren vælger bulls eye, så tæller bull dobbelt og bulls 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.

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 bulls 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 længe 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 bulls 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, bulls 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 bulls 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 dartskeive i urets retning. Du slutter ved segment 5, og derefter skal du ramme bull og/eller bulls eye.

I forhindringsløbet må du kun ramme de inderste single-felter, altså dem der ligger mellem bull og/eller bulls 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>-indsstillingen:

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 dartske 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-segenter tæller.

Battleground Triple

Kun triple-segenter tæller.

Battleground General

Spilles som almindelig Battleground, men for at lukke skal du ramme bull og/eller bulls eye.

Øverste halvdel: Segenter:

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

Nederste halvdel: Segenter:

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-segenterne 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 bulls 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-segenterne, og man skal ramme bulls eye tre gange.

Paintball Triple

Her tæller kun triple-segenterne, og man skal ramme bulls eye tre gange.

Fejlsøgning

Ingen strøm

Kontroller, at netadapteren er sluttet til en stikkontakt, og at netadaptertilslutningen er sat i dartskevens 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 dartskevnen 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 dartskevnen, 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 darts skiven, 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 sofftip på en pil, der stadig er i god stand. En kort, knækket spids må aldrig trykkes ind i darts skiven med en spids metalgenstand, da en metal spids let kan forårsage skader, hvis den føres for dybt ind i darts skiven. 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 darts spillet 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 afhjulpet.

Opbevaring, rengøring

VIGTIGT! Træk netstikket ud af stikkontakten, inden du rengør produktet.

Rengør kun darts skiven med en fugtig klud! Netadapteren må ikke komme i kontakt med fugt!

Ved hyppig brug af produktet 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 produktet ikke skal anvendes i længere tid, er det bedst at dække det til med et stykke stof for at beskytte det 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



Med henblik på at beskytte miljøet bedst muligt, er det vigtigt, at du ikke smider dit produkt ud sammen med husholdningsaffaldet, når det ikke

længere kan anvendes, men i stedet sørger for at bortskaffe det på en forsvarlig måde. For at få oplysninger om genbrugsstationer og deres åbningstider, bedes du kontakte deres ansvarlige administration.

Defekte eller brugte batterier, genopladelige eller ej, skal genbruges i overensstemmelse med direktiv 2006/66/EF samt alle ændringer heraf. Du skal indlevere batterierne, genopladelige eller ej, og/eller produktet hos de genbrugsstationer, der findes i dit lokalområde. Emballagematerialer som f.eks. plasticposer er ikke beregnet til børn. Opbevar emballagematerialet utilgængeligt for børn.



Bortskaf produktet og emballagematerialerne miljørigtigt.



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. Triman-logoet er kun gældende for Frankrig. De forskellige bortskaffelsesmuligheder, der eksisterer for det udtjente produkt, kan du få mere information om hos kommune- eller byforvaltningen.

Oplysninger om garanti og servicehåndtering

Produktet er fremstillet med største omhu og under vedvarende kontrol. Der ydes en garanti på tre år fra købsdatoen på dette produkt. Opbevar venligst kvitteringen fra købet.

Garantien gælder kun for materiale- og fabriktionsfejl og bortfalder ved misbrug eller uhensigtsmæssig anvendelse. Deres lovpligtige rettigheder, særligt garantikrav, begrænses ikke af denne garanti.

Ved eventuelle klager bedes du henvende dig til nedenstående service-hotline eller tage kontakt til os via e-mail. Medarbejderne i vores kundetjeneste vil så aftale den videre fremgangsmåde med dig. Vi vil under alle omstændigheder rådgive dig personlig.

Garantiperioden forlænges ikke ved eventuelle reparationer inden for garantien eller ved kulance. Dette gælder også for udskiftede og reparerede dele. Efter udløb af garantien er forefaldende reparationer forbundet med omkostninger.

IAN: 321912_1901

DK Service Danmark

Tel.: 32 710005

E-Mail: deltasport@lidl.dk

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 mode d'emploi suivante.**

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

Étendue de la livraison

- 1 cible électronique
- 12 tiges (3 de chaque en bleu, vert, rouge et noir)
- 12 barillets
- 12 ailettes (3 de chaque en bleu / blanc, vert / blanc, rouge / blanc et noir / blanc)
- 112 Soft-Tip (pointes)
- 1 adaptateur secteur
- 4 vis et chevilles
- 1 ligne de délimitation
- 1 gabarit
- 1 règles du jeu et mode d'emploi

Caractéristiques techniques

Jeu de fléchettes électronique

Modèle : DS-5478/DS-5479

Dimensions : env. 420 x 517 x 26 mm
(L x H x P)

Valeurs de raccordement : 9 V  500 mA


 = classe de protection III

Adaptateur secteur


Modèle : UE : GQ06-090050-ZG

Modèle : Royaume-Uni : GQ06-090050-AB


Entrée :


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

Sortie : 9 V  500 mA

 = classe de protection II

 Symbole de courant continu

 Symbole de courant alternatif

 Date de fabrication (mois/année) :
07/2019

Utilisation conforme à sa destination

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

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

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

Cet article est exclusivement approprié pour une utilisation avec des fléchettes à pointe souple (soft-tip). Une utilisation de fléchettes avec des pointes en acier occasionnera des endommagements irréparables. Retirez le film protecteur de la cible.

Consignes de sécurité

Risque de blessure !

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

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

Éviter les dommages matériels !

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

Consignes de sécurité adaptateur secteur

ATTENTION !

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

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

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

- La conduite de raccordement extérieure de ce transformateur ne peut pas être remplacée ; si la conduite est endommagée, le transformateur doit être mis au rebut.

Instructions de montage

Montage de la cible (fig. B et C)

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

Montage des fléchettes (fig. D)

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

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

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

- 1 Simple / Single : Points comme indiqué
- 2 Double / Double : Points x 2

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

Utilisation de la cible

Allumer et éteindre

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

Touches de fonction (fig. A)

POWER

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

GAME

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

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

SELECT

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

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

PLAYER

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

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

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

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

DOUBLE / MISS

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

Appuyer 1x : Double In,

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

Appuyer 3x : avec Double In, Double Out,

Appuyer 4x : Master Out,

Appuyer 5x : Double In / Master Out,

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

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

SOUND

Préréglage : SOUND volume 4.

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

START / HOLD

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

CYBER MATCH

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

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

DARTOUT / SCORE

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

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

BOUNCE OUT

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

RESET

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

Remarque : le volume est réinitialisé par défaut sur 4.

GAME GUARD

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

HANDICAP

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

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

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

Réglage et déroulement du jeu

Réglez un jeu comme suit :

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

Déroulement du jeu :

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

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

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

Sélection du jeu et liste des options de jeu

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

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

Jeux

G01 301-901

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

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

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

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

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

OP5 : Double-IN / MASTER-OUT – Vous devez d'abord toucher un segment Double pour 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 Bulls eye. Le but est d'obtenir le plus de points et de toucher les chiffres (segments) correspondants. Vous lancez trois fléchettes par tour. Si vous réussissez à toucher trois fois un chiffre, le chiffre (segment) s'ouvre. Seuls les touchés sur le segment ouvert apportent des points. Si votre adversaire touche également trois fois le segment ouvert, ce dernier se referme et vous ne pouvez plus collecter aucun point dans ce segment.

Les segments Double et Triple comptent comme double et triple.

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

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

Sélectionnez les différentes options avec la touche <SELECT>.

NO-SCORE-CRICKET

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

Sélectionnez cette option avec la touche <SELECT>.

G03 SCRAM

(pour 2 joueurs ou 2 équipes)

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

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

G04 CUT THROAT CRICKET

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

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

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

G05 ENGLISH CRICKET

(uniquement pour 2 joueurs)

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

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

G06 ADVANCED CRICKET

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

G07 SHOOTER

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

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

G08 BIG SIX

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

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

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

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

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

G09 OVERS

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

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

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

G10 UNDERS

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

Le premier joueur qui perd toutes ses vies a perdu.

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

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

G11 COUNT UP

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

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

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

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

G12 HIGH SCORE

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

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

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

G13 ROUND THE CLOCK

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

Sélectionnez les options avec la touche <SELECT> :

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

Les segments Double et Triple comptent simple.

ROUND THE CLOCK Double

Sélectionnez pour ce jeu la touche

<SELECT> d = double.

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

Sélectionnez les options avec la touche <SELECT> :

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

ROUND THE CLOCK Triple

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

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

Sélectionnez les options avec la touche <SELECT> :

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

G14 KILLER

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

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

G15 DOUBLE DOWN

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

G16 Forty One

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

G17 ALL FIVES

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

Si l'une des 3 fléchettes ne marque pas, elle est alors évaluée comme sans résultat. Le premier joueur qui atteint ou dépasse le premier le nombre de points sélectionnés est le gagnant. Sélectionnez le nombre de points à obtenir avec la touche <SELECT> :

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

G18 SHANGHAI

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

Si vous manquez un chiffre, il n'y a pas de points et le jeu continue avec le chiffre suivant.

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

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

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

SUPER SHANGHAI (S)

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

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

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

G19 GOLF

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

Scores :

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

Double = 2 points

Single = 3 points

Pas de lancer réussi dans le champ défini = 5 points

Par champ, le joueur 3 a trois lancers.

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

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

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

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

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

G20 FOOTBALL

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

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

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

G21 BASEBALL

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

Chaque joueur lance 3 fléchettes par Inning.

Segment Single = une station

Segment Double = deux stations

Segment Triple = trois stations

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

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

G22 STEEPLECHASE

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

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

G23 ELIMINATION

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

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

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

OP1 : 3 vies

OP2 : 4 vies

OP3 : 5 vies

G24 HORSESHOES

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

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

OP1 : 15 points

OP2 : 16 points

OP3 : 17 points

OP4 : 18 points

OP5 : 19 points jusqu'à OP10 : 25 points

G25 BATTLEGROUND

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

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

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

Battleground Double

Seuls les segments Double comptent.

Battleground Triple

Seuls les segments Triple comptent.

Battleground General

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

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

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

G26 ADVANCED BATTLEGROUNND

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

G27 PAINTBALL

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

Sélectionnez les options avec la touche <SELECT> :

Paintball Double

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

Paintball Triple

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

Recherche d'erreurs

Pas de courant

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

Pas de résultats

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

Élément de résultats coincé ou touche de fonction coincée

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

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

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

Retirer les pointes de fléchettes cassées

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

Variations de courant ou perturbations électromagnétiques

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

Exemples :

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

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

Stockage, nettoyage

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

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

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

Mise au rebut



Afin de protéger l'environnement, ne jetez pas votre article avec les ordures ménagères lorsqu'il ne vous est plus utile, mais jetez-le de façon

appropriée. Vous pouvez obtenir des informations sur les points de collecte et leurs heures d'ouverture auprès des autorités compétentes de votre localité. Les piles/batteries défectueuses ou usagées doivent être recyclées conformément à la directive 2006/66/CE et à ses amendements. Retournez les piles/batteries et/ou l'article à travers les possibilités de collecte offertes. Les matériaux d'emballage comme les sacs plastique ne doivent pas tomber entre les mains des enfants. Gardez le matériel d'emballage hors de la portée des enfants.



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



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



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

Ceux-ci sont marqués par les abréviations (a) et les chiffres (b) avec la signification suivante : 1 - 7 : plastique/20 - 22 : papier et carton/80 - 98: matériaux composites. L'article et les matériaux d'emballage sont recyclables. Éliminez-les séparément pour une meilleure gestion des déchets. Le logo Triman ne s'applique qu'à la France. Vous pouvez vous renseigner auprès des autorités locales ou municipales pour savoir comment vous débarrasser de l'article mis au rebut.

Indications concernant la garantie et le service après-vente

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

La garantie est uniquement valable pour les défauts de matériaux et de fabrication, elle perd sa validité en cas de manquement incorrect ou non conforme. Vos droits légaux, tout particulièrement les droits relatifs à la garantie, ne sont pas limités par cette garantie.

En cas d'éventuelles réclamations, veuillez vous adresser à la hotline de garantie indiquée ci-dessous ou nous contacter par e-mail. Nos employés du service client vous indiqueront la marche à suivre le plus rapidement possible. Nous vous renseignerons personnellement dans tous les cas.

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

Indications concernant la garantie et le service après-vente

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 : 321912_1901

 Service Belgique
Tel.: 070 270 171
(0,15 EUR/Min.)
E-Mail: deltasport@lidl.be

Gefeliciteerd!

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

Lees hiervoor de volgende spelregels en gebruiksaanwijzing zorgvuldig door.

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


Leveringsomvang


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

Technische gegevens **Elektronisch dartbord**

Model: DS-5478/DS-5479

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

Aansluitwaarden: 9 V  500 mA


 = beschermingsklasse III

Netadapter


Model: EU: GQ06-090050-ZG

Model: VK: GQ06-090050-AB

Ingang:


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

Uitgang: 9 V  500 mA

 = beschermingsklasse II

 Symbool voor gelijkspanning

 Symbool voor wisselspanning

 Productiedatum (maand/jaar):
07/2019

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.

Veiligheidsstips

Kans op lichamelijk letsel!

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

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

Voorkomen van materiële schade!

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

Veiligheidstips netadapter LET OP!

Belangrijke tips voor het gebruik van de netadapter!

Aanwijzing: Het apparaat wordt bij normaal gebruik warm.

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

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.

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

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 led displays
- 9 Functietoetsen
- 10 Lijst met spellen
- 11 Darthouder
- 12 Boorgaten
- 13 Ophanghaak (achterkant)

Bediening van het dartbord

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, linksonder de spelopties en rechts onder 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 led-displays weergegeven.

DOUBLE/MISS

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

1 x drukken: Double In,

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

3 x drukken: met Double In, Double Out,

4 x drukken: Master out,

5 x drukken: Double In/Master out,

6 x drukken; alles gedeselecteerd - geen ledlampjes.

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

SOUND

Standaardinstelling: SOUND geluidsvolume 4.

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

START/HOLD

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

CYBER MATCH

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

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

DARTOUT/SCORE

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

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

BOUNCE OUT

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

RESET

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

Aanwijzing: Het geluidsvolume wordt standaard teruggezet op 4.

GAME GUARD

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

HANDICAP

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

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

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

Spelinstelling en -verloop

Stel een spelverloop als volgt in:

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

Spelverloop:

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

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

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

Spelkeuze en lijst met spelopties

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

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

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

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

Selecteer het aantal levens met de

<SELECT>-knop:

OP1: 3 levens

OP2: 4 levens

OP3: 5 levens

OP4: 6 levens

OP5: 7 levens

G09 OVERS

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

Selecteer het aantal levens met de

<SELECT>-knop:

OP1: 3 levens

OP2: 4 levens

OP3: 5 levens

OP4: 6 levens

OP5: 7 levens

G10 UNDERS

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

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

OP1: 3 levens

OP2: 4 levens

OP3: 5 levens

OP4: 6 levens

OP5: 7 levens

G11 COUNT UP

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

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

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

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

G12 HIGH SCORE

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

<SELECT>-knop:

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

G13 ROUND THE CLOCK

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

Selecteer de opties met de

<SELECT>-knop:

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

Double- en Triple-segmenten tellen éénmaal.

ROUND THE CLOCK Double

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

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

Selecteer de opties met de

<SELECT>-knop:

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

ROUND THE CLOCK Triple

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

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

Selecteer de opties met de

<SELECT>-knop:

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

G14 KILLER

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

Selecteer het aantal levens met de

<SELECT>-knop:

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

G15 DOUBLE DOWN

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

G16 Forty One

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

G17 ALL FIVES

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

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

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

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

G18 SHANGHAI

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

De speler die de meest punten heeft verzameld wint.

Selecteer de opties met de

<SELECT>-knop:

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

SUPER SHANGHAI (S)

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

Selecteer de opties met de

<SELECT>-knop:

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

G19 GOLF

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

Waardering treffers:

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

Double = 2 punten

Single = 3 punten

Geen treffer in het betreffende doelveld = 5 punten

Per doelveld heeft de speler 3 worpen ter beschikking.

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

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

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

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

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

G20 FOOTBALL

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

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

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

G21 BASEBALL

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

Single-segment = één honk

Double-segment = twee honken

Triple-segment = drie honken

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

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

G22 STEEPLECHASE

Dit spel is als een hindernisloop, die in segment 20 begint en éénmaal met de klok mee om het elektronische dartspeel 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 dartspeel en moet u de onderste helft met uw drie worpen raken. De tegenstander neemt de onderste helft en moet de bovenste helft raken. Wie welke helft neemt, beslist u vóór het spel.

U kunt de volgende opties kiezen met de <SELECT>-knop:

Battleground Double

Alleen de Double-segmenten tellen.

Battleground Triple

Alleen de Triple-segmenten tellen.

Battleground General

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

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

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

G26 ADVANCED BATTLEGROUND

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

G27 PAINTBALL

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

Selecteer de opties met de <SELECT>-knop:

Paintball Double

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

Paintball Triple

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

Probleemoplossing

Geen stroom

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

Geen resultaten

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

Een klemmend resultaatelment of klemmende functieknoppen

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

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

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

Verwijderen van afgebroken 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 metalen voorwerp door het dartbord, gezien een metalen punt gemakkelijk tot beschadigingen van het bord kan leiden, wanneer deze te diep in het dartbord wordt ingestoken. Hoe zwaarder de dart, des te groter is het gevaar dat de punt afbreekt.

Stroomschommelingen of elektromagnetische storingen

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

Voorbeelden:

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

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

Opslag, reiniging


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

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

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

BELANGRIJK! Reinig nooit met agressieve reinigingsmiddelen.

Afvalverwerking

 Gooi uw afgedankte artikel ter bescherming van het milieu niet bij het huisafval, maar breng het naar een erkende afvalinzamelaar. U kunt bij uw gemeente informeren naar inzamelpunten en hun openingstijden. Defecte of lege batterijen/accu's moeten conform richtlijn 2006/66/EG en wijzigingen ervan worden gerecycled. Geef batterijen/accu's en/of het artikel terug via de aangeboden inzamelvoorzieningen.

Geef verpakkingsmaterialen zoals foliezakjes niet aan kinderen. Berg het verpakkingsmateriaal buiten bereik van kinderen op.



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



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

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

Opmerkingen over garantie en serviceafhandeling

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

In geval van reclamaties dient u zich aan de beneden genoemde service-hotline te wenden of zich per e-mail met ons in verbinding te zetten. Onze servicemedewerkers zullen de verdere handelswijze zo snel mogelijk met u afspreken. Wij zullen u in ieder geval persoonlijk te woord staan.

De garantieperiode wordt na eventuele reparaties en op basis van de garantie, wettelijke garantie of coulance niet verlengd. Dit geldt ook voor vervangen en gerepareerde delen. Na afloop van de garantieperiode dienen eventuele reparaties te worden betaald.

IAN: 321912_1901

BE Service België

Tel.: 070 270 171 (0,15 EUR/Min.)

E-Mail: deltasport@lidl.be

NL Service Nederland

Tel.: 0900 0400223 (0,10 EUR/Min.)

E-Mail: deltasport@lidl.nl

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


Technische Daten

Elektronische Dartscheibe

Modell: DS-5478/DS-5479

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

Anschlusswerte: 9 V  500 mA


 = Schutzklasse III


Netzadapter


Model: EU: GQ06-090050-ZG

Model: UK: GQ06-090050-AB

Eingang:


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

Ausgang: 9 V  500 mA

 = Schutzklasse II

 Symbol für Gleichspannung

 Symbol für Wechselspannung

 Herstellungsdatum (Monat/Jahr):
07/2019

Bestimmungsgemäße Verwendung

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

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

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

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

Sicherheitshinweise Verletzungsgefahr!

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

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

Vermeidung von Sachschäden!

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

Sicherheitshinweise **Netzadapter**

ACHTUNG!

Wichtige Hinweise zur Verwendung des Netzadapters!

Hinweis: Das Gerät wird bei normalem Betrieb warm.

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

Montageanleitung

Montage des Dartboards (Abb. B und C)

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

Montage der Darts (Abb. D)

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

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

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

- 1 Einfach/Single: Punktzahl wie angezeigt
- 2 Doppel/Double: Punktzahl x 2
- 3 Dreifach/Triple: Punktzahl x 3

- 4 Bull: Außenring zählt 25 Punkte; Bulls Eye zählt 50 Punkte
- 5 Fangring: Kantenwurf, kein Punkt
- 6 Lautsprecher
- 7 Anschlussbuchse für Netzadapter
- 8 4 LED-Displays
- 9 Funktionstasten
- 10 Spielaliste
- 11 Darthalter
- 12 Bohrlöcher
- 13 Aufhängevorrichtung (hinten)

Bedienung des Dartboards

Ein-/ausschalten

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

Funktionstasten (Abb. A)

POWER

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

GAME

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

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

SELECT

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

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

PLAYER

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

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

Drücken der Taste PLAYER die Punktzahl der ersten vier Spieler angezeigt.

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

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

DOUBLE/MISS

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

1x drücken: Double In

2x drücken: Double Out

(rote Leuchte im linken Score Board, 10)

3x drücken: mit Double In, Double Out

4x drücken: Master out

5x drücken: Double In/Master out

6x drücken: alles abgewählt - keine LED

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

SOUND

Voreinstellung: SOUND Lautstärke 4.

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

START/HOLD

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

CYBER MATCH

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

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

DARTOUT/SCORE

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

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

BOUNCE OUT

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

RESET

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

Hinweis: Die Lautstärke wird standardmäßig zurück auf 4 gesetzt.

GAME GUARD

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

HANDICAP

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

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

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

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

Spieleinstellung und -ablauf

Stellen Sie einen Spielvorgang wie folgt ein:

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

Spielablauf:

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

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

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

Spielauswahl und Liste der Spieloptionen

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

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

Spiele

G01 301-901

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

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

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

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

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

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

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

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

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

G02 CRICKET

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

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

Sie können die Segmente in einer beliebigen Reihenfolge öffnen.

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

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

NO-SCORE-CRICKET

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

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

G03 SCRAM

(für 2 Spieler oder 2 Teams)

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

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

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

G04 CUT THROAT CRICKET

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

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

G05 ENGLISH CRICKET

(nur für 2 Spieler)

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

G06 ADVANCED CRICKET

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

G07 SHOOTER

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

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

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

G08 BIG SIX

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

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

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

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

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

G09 OVERS

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

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

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

G10 UNDERS

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

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

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

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

G11 COUNT UP

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

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

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

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

G12 HIGH SCORE

Jeder Spieler darf pro Runde drei Darts werfen.

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

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

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

G13 ROUND THE CLOCK

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

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

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

ROUND THE CLOCK Double

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

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

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

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

ROUND THE CLOCK Triple

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

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

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

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

G14 KILLER

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

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

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

OP1: 3 Leben

OP2: 4 Leben

OP3: 5 Leben

OP4: 6 Leben

G15 DOUBLE DOWN

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

G16 Forty One

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

G17 ALL FIVES

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

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

OP1: 51 Punkte

OP2: 61 Punkte

OP3: 71 Punkte

OP4: 81 Punkte

OP5: 91 Punkte

G18 SHANGHAI

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

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

Wählen Sie die 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 (5)

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, scheidet Sie aus dem Spiel aus.

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

G20 FOOTBALL

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

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

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

G21 BASEBALL

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

G22 STEEPLECHASE

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

G23 ELIMINATION

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

Gelingt es Ihnen nicht, verlieren Sie ein Leben.

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

OP1: 3 Leben

OP2: 4 Leben

OP3: 5 Leben

G24 HORSESHOES

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

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

OP1: 15 Punkte

OP2: 16 Punkte

OP3: 17 Punkte

OP4: 18 Punkte

OP5: 19 Punkte bis OP10: 25 Punkte

G25 BATTLEGROUND

Bei diesem Spiel übernehmen Sie die obere Hälfte des elektronischen Dart-Spiels und müssen die untere Hälfte mit Ihren drei Würfeln treffen.

Der Gegner übernimmt die untere Hälfte und muss die obere Hälfte treffen. Wer welche Hälfte übernimmt, entscheiden Sie vor dem Spiel.

Sie können folgende Optionen über die Taste <SELECT> wählen:

Battleground Double

Nur Double-Segmente zählen.

Battleground Triple

Nur Triple-Segmente zählen.

Battleground General

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

Obere Hälfte: Segmente:

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

Untere Hälfte: Segmente:

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

G26 ADVANCED BATTLEGROUND

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

G27 PAINTBALL

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

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

Paintball Double

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

Paintball Triple

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

Fehlersuche

Kein Strom

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

Keine Ergebnisse

Überprüfen Sie, ob sich das Spiel im Modus „Einstellungen“ oder „Pause“ befindet. Überprüfen Sie dann, ob Ergebnisfelder 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 Ergebniszählung fährt exakt dort fort, wo unterbrochen wurde.

Entfernen abgebrochener Dartspitzen

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

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

Stromschwankungen oder elektromagnetische Störungen

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

Beispiele:

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

Lagerung, Reinigung

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

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

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

Als Lösemittel empfehlen wir Wasser mit wenig leichtem Spülmittel. Danach mit einem trockenen, weichen Tuch nachwischen. Bei längerem Nichtgebrauch decken Sie den Artikel am besten mit einem Tuch ab, um ihn vor Staub zu schützen. Lagern Sie den Artikel bei Nichtbenutzung immer trocken und sauber bei Raumtemperatur. **WICHTIG!** Nie mit scharfen Reinigungsmitteln reinigen.

Hinweise zur Entsorgung



Werfen Sie Ihren Artikel, wenn er ausgedient hat, im Interesse des Umweltschutzes nicht in den Hausmüll, sondern führen Sie ihn einer fachgerechten Entsorgung zu. Über Sammelstellen und deren Öffnungszeiten können Sie sich bei Ihrer zuständigen Verwaltung informieren.

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



Entsorgen Sie den Artikel und die Verpackung umweltschonend.



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

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

Hinweise zur Garantie und Serviceabwicklung

Der Artikel wurde mit großer Sorgfalt und unter ständiger Kontrolle produziert. Sie erhalten auf diesen Artikel drei Jahre Garantie ab Kaufdatum. Bitte bewahren Sie den Kassenbon auf.

Die Garantie gilt nur für Material- und Fabrikationsfehler und entfällt bei missbräuchlicher oder unsachgemäßer Behandlung. Ihre gesetzlichen Rechte, insbesondere die Gewährleistungsrechte, werden durch diese Garantie nicht eingeschränkt.

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

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

IAN: 321912_1901

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

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

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

