

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

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

SI
Preden začnete brati, odprite stran s slikami in se seznanim z vsemi funkcijami naprave.

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

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

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

ELECTRONIC DARTBOARD

GB
ELECTRONIC DARTBOARD
Playing and user instructions

SI
ELEKTRONSKA TARČA ZA PIKADO
Navodila za igranje in uporabo

SK
ELEKTRONICKÝ TERČ
Návod na hru a obsuhu

HU
ELEKTRONIKUS DARTS TÁBLA
Játékszabály és használati útmutató

CZ
ELEKTRONICKÝ TERČ NA ŠIPKY
Návod ke hře a obsluze

DE AT CH
ELEKTRONISCHE DARTSCHEIBE
Spiel- und Bedienungsanleitung



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

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

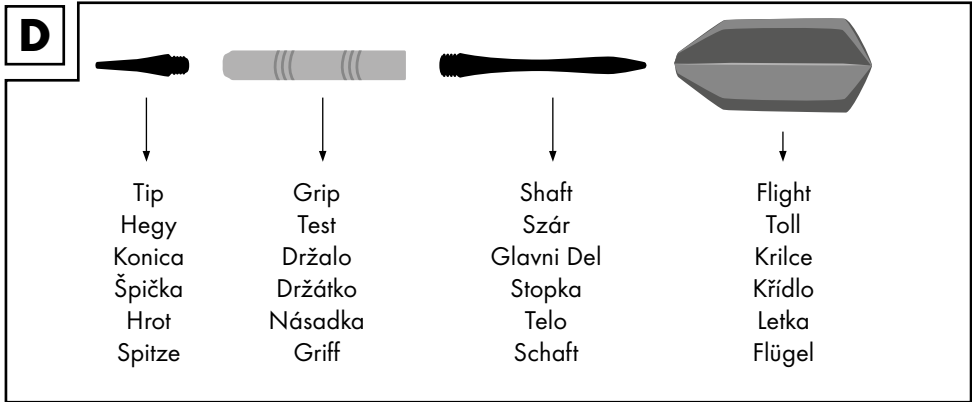
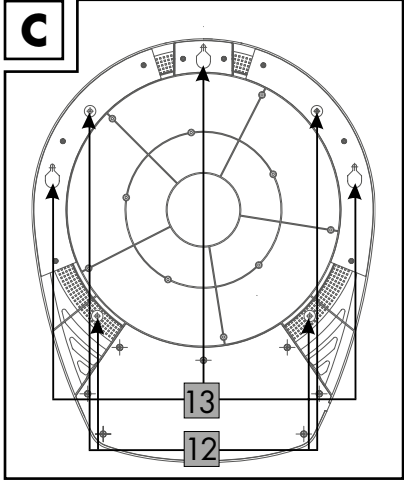
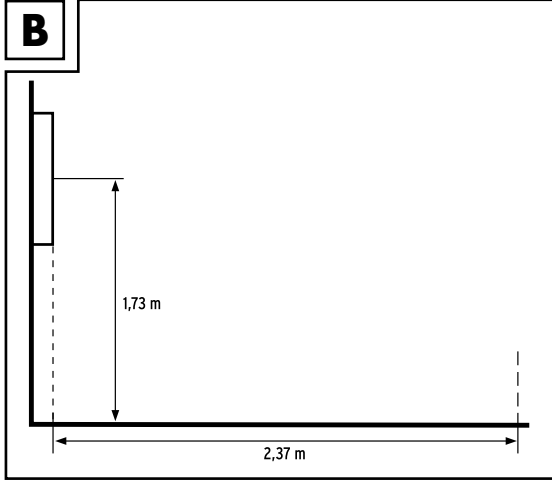
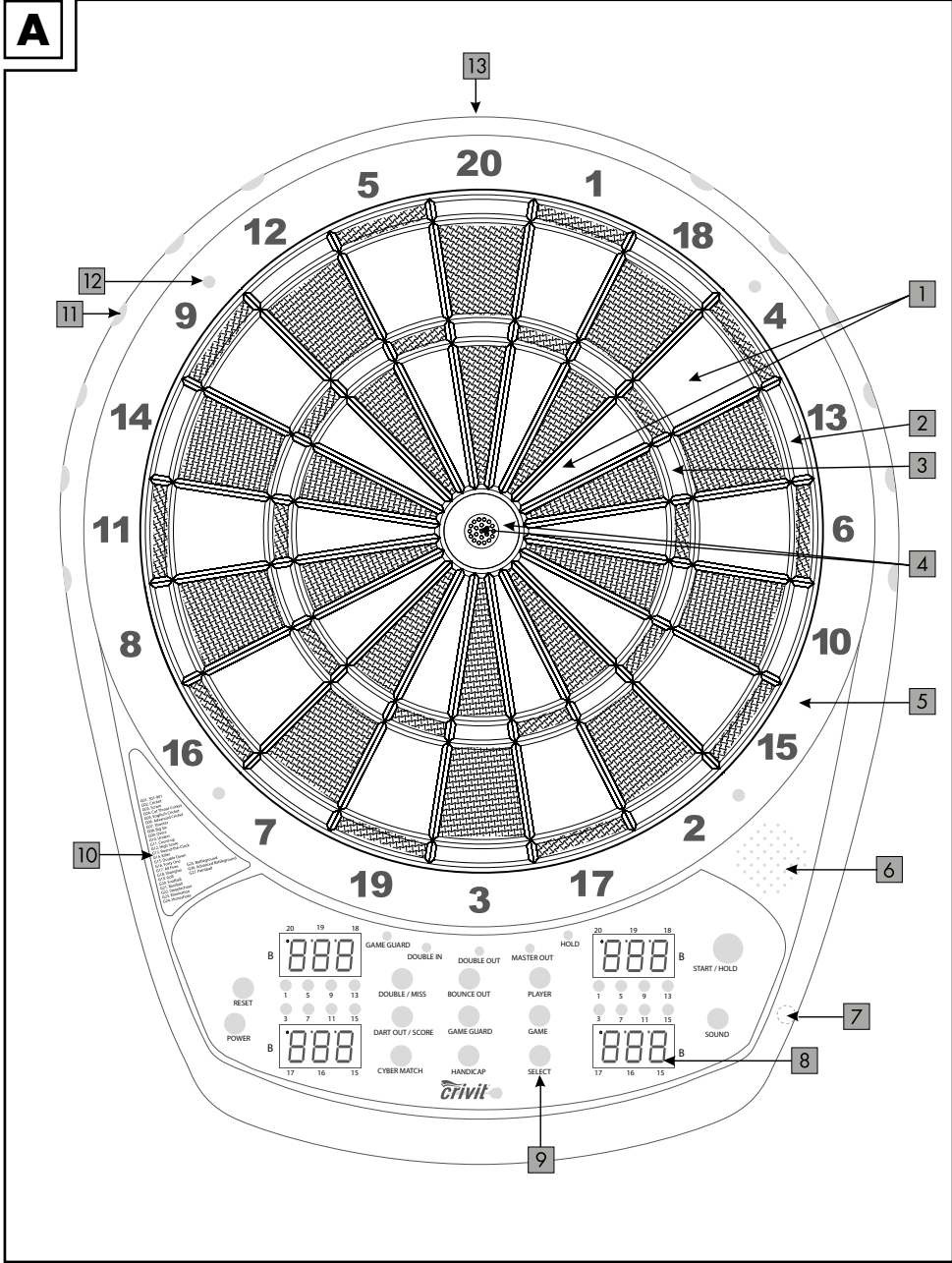
06.12.2019 / PM 4:31

IAN 321912_1901



IAN 321912_1901

GB HU SI CZ
SK DE AT CH



(GB)

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

(HU)

Szállítási csomag	21
Műszaki adatok	21
Rendeltetésszerű használat	21
Biztonsági utasítások	21 - 22
Hálózati adapter biztonsági utasításai	22
Szerelési útmutató	22 - 23
A céltábla összeszerelése	22 - 23
A darts-ok összeszerelése	23
Az alkatrészek megnevezése és funkciója	23
A céltábla kezelése	23 - 24
Be-/kikapcsolás	23
Funkciógombok	23 - 24
Játék beállítása és menete	25
Játék kiválasztása és játékopció lista	26
Játékok	27 - 31
Hibakeresés	32
Tárolás, tisztítás.....	32
Tudnivalók a hulladékkezelésről	33
A garanciával és a szerviz lebon- yolításával kapcsolatos útmutató	33

SI

Obseg dobave	34
Tehnični podatki	34
Predvidena uporaba	34
Varnostni napotki	34 - 35
Varnostni napotki za napajanje prek omrežnega adapterja	35
Navodila za montažo	35 - 36
Montaža tarče	35 - 36
Sestavljanje puščic	36
Opisi in funkcije delov	36
Uporaba tarče	36 - 38
Vklop/izklop	36
Funkcijske tipke	36 - 38
Nastavitev in potek igre	38
Izbira igre in seznam možnosti igre	39
Igre	40 - 44
Odpravljanje napak	45
Shranjevanje, čiščenje	45
Napotki za odlaganje v smeti	46
Napotki za garancijo in izvajanje servisne storitve	46
Garancijski list	47

CZ

Obsah balení	48
Technické údaje	48
Použití dle určení	48
Bezpečnostní pokyny	48 - 49
Bezpečnostní pokyny pro síťový adaptér	49
Návod k instalaci	49 - 50
Instalace terče	49 - 50
Sestavení šípek	50
Označení a funkce součástí	50
Obsluha terče	50 - 51
Zapnutí/vypnutí	50
Funkční tlačítka	50 - 51
Nastavení hry a průběh hry	52
Výběr her a seznam možností hry ...	53
Hry	54 - 58
Odstraňování chyb	58 - 59
Ukládání, čištění	59
Pokyny k likvidaci	60
Pokyny k záruce a průběhu služby	60

SK

Rozsah dodávky	61
Technické údaje	61
Určené použitie	61
Bezpečnostné pokyny	61 - 62
Bezpečnostné pokyny	
sieťový adaptér	62
Pokyny pre montáž	62 - 63
Montáž šípkového terča	62 - 63
Montáž šípok	63
Názov a funkcia častí	63
Obsluha šípkového terča	63 - 64
Zapnutie/vypnutie	63
Funkčné tlačidlá	63 - 64
Nastavenie hry a jej priebeh	65
Výber hier a zoznam	
možností hry	66
Hry	67 - 71
Riešenie problémov	72
Skladovanie, čistenie	72
Pokyny k likvidácii	73
Pokyny k záruke a	
priebehu servisu	73

DE AT CH

Lieferumfang	74
Technische Daten	74
Bestimmungsgemäße	
Verwendung	74
Sicherheitshinweise	74 - 75
Sicherheitshinweise Netzadapter	75
Montageanleitung	76
Montage des Dartboards	76
Montage der Darts	76
Bezeichnung und Funktion	
der Teile	76
Bedienung des Dartboards	76 - 78
Ein- / Ausschalten	76
Funktionstasten	76 - 78
Spieleinstellung und -ablauf	78
Spielauswahl und Liste	
der Spieloptionen	79
Spiele	80 - 85
Fehlersuche	85 - 86
Lagerung, Reinigung	86
Hinweise zur Entsorgung	86
Hinweise zur Garantie	
und Serviceabwicklung	87

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, GEen
G26	ADVANCED BATTLEGROUND	Adb	-
G27	PAINTBALL	PbA	Sin, dou, tri

Games

G01 301-901

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

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

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

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

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

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

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

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

G02 CRICKET

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

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

You may open the segment in any order.

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

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

Choose the various options via the <SELECT> button.

NO-SCORE-CRICKET

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

Choose this option via the <SELECT> button.

G03 SCRAM

(for 2 players or two teams)

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

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

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

G04 CUT THROAT CRICKET

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

The player with the lowest point value, wins.

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

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

G05 ENGLISH CRICKET

(only for 2 players)

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

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

G06 ADVANCED CRICKET

This Cricket variant is for advanced players. Only double and triple segments count, with double segments counting for one, and the triple segments counting double. The bull counts for one, and the 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



Service Great Britain

Tel.: 0800 404 7657

E-Mail: deltasport@lidl.co.uk

Szívből gratulálunk!

Vásárlásával kiváló minőségű terméket választott. Használata előtt ismerje meg a terméket.

Figyelmesen olvassa el az alábbi játékszabály és használati útmutató.

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

Szállítási csomag

- 1 x elektronikus céltábla
- 12 x szár (3-3 kék, zöld, piros és fekete)
- 12 x markolat
- 12 x szárny (3-3 kék/fehér, zöld/fehér, piros/fehér és fekete/fehér)
- 112 x puha hegy
- 1 x hálózati adapter
- 4 x csavar és dübel
- 1 x dobóvonal
- 1 x fúrósablon
- 1 x játékszabály és használati útmutató

Műszaki adatok

Elektronikus céltábla

Modell: DS-5478/DS-5479

Méret: kb. 420 x 517 x 26 mm

(SZÉ x MA x MÉ)

Csatlakozási értékek: 9 V  500 mA

 = III. védelmi osztály

Hálózati adapter

Modell: EU: GQ06-090050-ZG

Modell: UK: GQ06-090050-AB

Bemenet:

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

Kimenet: 9 V  500 mA

 = II. védelmi osztály

 Egyenáram szimbóluma

 Váltóáram szimbóluma

 Gyártási dátum (év/hónap):
07/2019

Rendeltetésszerű használat

A termék sporteszköz. 14 éven aluli gyermekeknek nem ajánlott!

A termék apró alkatrészeket is tartalmaz, amelyeket lenyelhetnek a gyermekek. Sporteszközként pontos célzást, koncentrációt igényel és magas követelményeket támaszt a motorikus mozgással szemben.

A termék csak beltérben és magánjellegű használatra alkalmas, közületek számára, ill. kültérre nem alkalmas.

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

Biztonsági utasítások **Sérülésveszély!**

- A termék nem alkalmas arra, hogy korlátozott fizikai, érzékszervi vagy szellemi képességekkel rendelkező személyek (a gyermekeket is beleértve), valamint kellő tapasztalattal és ismeretekkel nem rendelkezők használják, kivéve a biztonságukért felelős személy felügyelete mellett vagy ha a termék használatát elmagyarázták nekik.
- Gondoskodni kell a gyermekek felügyeletéről, hogy ne játsszanak a termékkel.

- Tilos a darts játékkal emberre, állatra dobni, célozni.
- Figyeljen arra, hogy a termékkel más személyek által lehetőleg nem használt helyen játsszanak, ill. ilyen helyen állítsák fel.
- Ne rögzítse ajtóra!
- Tilos fémhegyet használni!

Kerülje a kárkeletkezést!

- Kizárólag alkalmas tartalékhegyet használjon, nehogy visszapattanjon a darts a céltábláról.
Hosszú hegy nem javasolt elektronikus céltáblához. Mert hamar elgörbül, ill. könnyen letörik (a letört hegyek eltávolítása a céltáblából – Hibakeresés).
- Ne tegye ki a terméket szélsőséges időjárási körülményeknek, ill. hőmérsékletnek.
- Óvja a terméket nedvességtől, folyadéktól, mert megrongálódhat az elektronikája.

Hálózati adapter biztonsági utasításai

FIGYELEM!

Fontos tudnivalók a hálózati adapter használatáról!

Megjegyzés: A készülék normál működés közben felmelegszik.

- A hálózati adattort kizárólag DS-5478/DS-5479 céltáblához használja.
- Kizárólag a termékhez mellékelt hálózati adattort használja!

- Meghibásodás esetén kizárólag eredeti pótalkatrészeket használjon!
- Válassza le az áramhálózatról a hálózati adattort, mielőtt megszünteti a csatlakozást a hálózati adapter és a céltábla között.
- A hálózati adapter csak beltéri használatra alkalmas. Tartsa távol nedvességtől.
- Ne használja a továbbiakban a hálózati adattort, ha megsérül a burkolata vagy a tápvezetése.
- Válassza le a terméket az áramhálózatról, ha hosszabb időn keresztül nem használja.
- A kimenő vezeték nem szabad rövidre zárni.
- A transzformátor külső csatlakozó vezetése nem cserélhető; ha megsérül a vezeték, le kell selejtezni a transzformátort.

Szerelési útmutató

A céltábla összeszerelése (B és C ábra)

1. Válasszon ki kb. 3 m-es üres területet.
2. A táblától 2,37 m-re kell állnia a dobónak.
A tábla középpontjának magassága a talajtól mérve 1,73 m-re legyen.
3. Ceruzával jelölje meg a megfelelő furatlyukakat a termékhez mellékelt fúrósablon segítségével. A „+” jelű jelölések a céltábla felfüggesztő szerkezetét mutatják. Az „O” jelölések a tábla nyílásait mutatják, ha véglegesen falra rögzítik.

4. Szerelje fel a táblát vagy az akasztóval (13) (3 csavar) vagy a végleges fali rögzítővel (12) (4 csavar). A fűrészlapon közepén lévő x jel mutatja a céltáblán a bull eye magasságát. Utána szerelje fel a táblát a mellékelt csavarokkal és dübelekkel.

A darts-ok összeszerelése (D ábra)

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

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

Az alkatrészek megnevezése és funkciója (A és C ábra)

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

A céltábla kezelése Be-/kikapcsolás

A termék kikapcsoló automatikával rendelkezik. A termék bekapcsolásához csatlakoztassa a hálózati adaptert a céltáblára és a dugóra. Ha 10 percnél hosszabb ideig nem használják a terméket, automatikusan kikapcsolnak a kijelzők és a rendszerek (standby mód).

Amíg a hálózati adapter be van dugva, a termék „emlékszik” a legutolsó játék állására. Bármelyik funkciógomb megnyomására visszakapcsol a termék. A termék teljes lekapcsolásához húzza ki a hálózati csatlakozó dugót.

Funkciógombok (A ábra)

POWER

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

GAME

Nyomja meg a GAME gombot valamelyik játék kikeresésére. Az eredménykijelzőkön balra fent a játék száma, jobbra fent a játék neve, balra lent a játékoptionsok és jobbra lent a játékosok száma jelennek meg.

Megjegyzés: Játék közben nyomja meg a GAME gombot a játék megszakításához és elölrol kezdéséhez.

SELECT

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

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

PLAYER

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

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

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

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

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

DOUBLE/MISS

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

Nyomja meg 1x: Double In,

Nyomja meg 2x: Double Out (piros lámpa a bal oldali pontszámlapon, 10),

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

Nyomja meg 4x: Master Out,

Nyomja meg 5x: Double In/Master Out,

Nyomja meg 6x: mindent kikapcsol – nincs LED.

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

SOUND

Előbeállítás: SOUND 4-e. hangerő.

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

START/HOLD

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

CYBER MATCH

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

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

DARTOUT/SCORE

Nyomja meg a DARTOUT/SCORE gombot, hogy elektronikus dobási javaslatot kapjon a 301-es, 401-es, 501-es stb. játékban 160 vagy annál kisebb pontszám esetén.

A dupla és tripla dobásokat 2 és 3 vonal jelöli.

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

BOUNCE OUT

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

RESET

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

Megjegyzés: A hangerő alapértelmezés szerint visszaáll 4-re.

GAME GUARD

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

HANDICAP

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

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

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

Játék beállítása és menete

Állítsa be a játék menetét az alábbiak szerint:

1. A <GAME> gombbal válassza ki a kívánt játékot.
2. Nyomja meg a <PLAYER> gombot a játékosok számának (1-16 játékos) beállítására. **Megjegyzés:** Ha megnyomja a <CYBERMATCH> gombot, akkor a számítógép ellen játszik.
3. A <HANDICAP> gombbal állíthat be minden játékos számára nehézségi szintet.
4. Nyomja meg a <DOUBLE/MISS> gombot a 301-901-es játékokhoz, további opciók kiválasztására.
5. A játék indításához nyomja meg a <START/HOLD> gombot.

A játék menete:

1. Körönként minden játékos 3 darts-ot dob. A harmadik darts után hangjelzés hallatszik és a kijelző villog.
2. Óvatosan húzza ki a darts-ot a céltáblából.

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

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

Játék kiválasztása és játékoPCIó lista

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

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

Játékok

G01 301-901

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

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

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

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

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

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

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

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

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

G02 CRICKET

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

A dupla és tripla szektor 2 és 3 találatnak számít. A szektorokat tetszőleges sorrendben nyithatja meg.

Az nyer, aki a legmagasabb pontszámot éri el és a legtöbb szektort zárja le.

Ha Ön zárta le a legtöbb szektort, de kevesebb a pontja, meg kell próbálnia eltalálni a nyitott szektorokat, mielőtt az ellenfél bezárja azokat. Válassza ki a különböző opciókat a <SELECT> gombbal.

NO-SCORE-CRICKET

Itt krikettváltozatot játszik, amelyben a szektorokat találatokkal zárja le. Nem pontokat gyűjtenek ebben a változatban, hanem az nyer, aki a legtöbb szektort zárja le.

Ezt az opciót a <SELECT> gombbal választhatja ki.

G03 SCRAM

(2 játékos vagy 2 csapat esetén)

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

Két kört játszanak. Az első körben az 1. játékos megpróbálja lezárni a nyitott szektorokat.

Az ellenfele, a 2. játékos csak a nyitott szektorokban gyűjthet pontokat.

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

G04 CUT THROAT CRICKET

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

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

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

G05 ENGLISH CRICKET

(csak 2 játékosnak)

Ebben a krikettváltozatban kilencszer kell eltalálni a bullt és/vagy a bulls eye-t a kör befejezésére.

A bulls eye kétszeresen számít. Ha az ellenfele elhibázza a bullt és/vagy a bulls eye-t, ő kapja a dobás pontjait. Ön szerezhet pontokat az első körben, neki azonban legalább 40 pontot kell elérnie. Ha eltalálja a bullt és/vagy a bulls eye-t, az ellenfelétől egy bullt és/vagy egy bulls eye-t levonnak. Ön több időt kap a pontok gyűjtésére. Ha az ellenfele kilencszer találja el a bullt és/vagy a bulls eye-t, vége az első körnek és a második kör felcserélt szerepekkel kezdődik.

G06 ADVANCED CRICKET

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

G07 SHOOTER

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

Válassza ki a körök számát a <SELECT> gombbal:

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

G08 BIG SIX

Ebben a játékban a 6-os az első célszektor. Ha elhibázza a 6-ost, egy életet levonnak. Az ellenfele megpróbálja eltalálni a 6-ost. Ha az első két dobásban eltalálja a célszektor, a harmadik dobás határozza meg az új célszektor.

Akkor nyer, amikor az ellenfele az összes életét elveszti. Válassza ki a <SELECT> gombbal az életek számát:

- OP1: 3 élet

OP2: 4 élet

OP3: 5 élet

OP4: 6 élet

OP5: 7 élet

G09 OVERS

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

Válassza ki a <SELECT> gombbal az életek számát:

OP1: 3 élet

OP2: 4 élet

OP3: 5 élet

OP4: 6 élet

OP5: 7 élet

G10 UNDERS

Ebben a játékban 180 pont érhető el.

Minden játékos hármat dob. Ha Ön dobja a legkevesebb pontot az első körben, az ellenfelének kevesebb pontot kell elérnie. Ellenkező esetben elveszít egy életet. Ha elvétí a dobást, 60 büntetőpontot kap.

Az veszít, aki először veszti el az összes életét.

Válassza ki a <SELECT> gombbal az életek számát:

OP1: 3 élet

OP2: 4 élet

OP3: 5 élet

OP4: 6 élet

OP5: 7 élet

G11 COUNT UP

Ebben a játékban az a cél, hogy meghatározott pontszámot érjen el. Minden talált dobás számít. Az a játékos nyer, aki először éri el a kiválasztott pontszámot vagy többet dob.

Válassza ki a célpont számokat a <SELECT> gombbal:

OP1: 300

OP2: 400

OP3: 500

OP4: 600

OP5: 700

OP6: 800

OP7: 900

OP8: 999

G12 HIGH SCORE

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

Válassza ki a körök számát a <SELECT> gombbal:

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

G13 ROUND THE CLOCK

Minden játékosnak egymás után el kell találnia az 1-20 közötti terjedő szektort, a bullt és/vagy a bulls eye-t. Három dobása van körönként, és el kell találnia a kijelzett szektorokat. Amikor eltalálja a szektort, megjelenik a következő eltalálandó szektor. Akkor nyer, ha elsőként találja el az összes szektort.

Válassza ki az opciókat a <SELECT> gombbal:

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

A dupla és a tripla szektor egyszeresen számít.

ROUND THE CLOCK Double

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

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

Válassza ki az opciókat a

<SELECT> gombbal:

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

ROUND THE CLOCK Triple

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

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

Válassza ki az opciókat a <SELECT> gombbal:

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

G14 KILLER

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

Válassza ki a <SELECT> gombbal az életek számát:

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

G15 DOUBLE DOWN

A játék célja az, hogy a legtöbb pontot kapjuk az aktív szektorokban. Minden játékos 40 ponttal kezd. A játék a 15. szektorba dobással kezdődik. Ha nem találja el a 15-ös szektort, pontjai feleződnek. Ha eltalálja a 15-öst, 15 pontot kap a pontszámához. A dupla és tripla találat számít. A következő menet a 16. szektorban kezdődik. A szektorokat a táblázat sorrendjében játsszák le. A legtöbb ponttal rendelkező játékos nyer.

G16 Forty One

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

G17 ALL FIVES

A játék célja, hogy az előre beállított 51, 61, 71, 81 vagy 91-es eredményt minden körben csökkentse. Az eredmény eléréséhez az összes pontszámnak 5-tel oszthatónak kell lennie. Például, ha egy játékos 20 pontot ért el az egyik menetben, az eredmény 4 ($20 \div 5 = 4$). Az 5-tel nem osztható köreredmény nem kap értékelést. Ha a 3 nyíl közül valamelyik nem talál, akkor azt eredménytelennek értékeli. Az a játékos nyer, aki először éri el vagy haladja meg a kiválasztott pontszámot.

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

OP1: 51 pont

OP2: 61 pont

OP3: 71 pont

OP4: 81 pont

OP5: 91 pont

G18 SHANGHAI

Ebben a játékban el kell találni az első körben az egyes szektort, a második körben a második szektort stb., egészen a 20-as szektorig vagy amíg el nem éri a bullt és/vagy a bull eye-t. Csak a helyes sorrendű találatok számítanak. Ha elhibázta valamelyik számot, akkor nincs pont, és a következő alkalommal a következő számmal folytatódik. Az nyer, aki a legtöbb pontot elérte.

Válassza ki a játékopciókat a <SELECT> gombbal:

OP1: A játék az 1. szektorban kezdődik.

OP2: A játék az 5. szektorban kezdődik.

OP3: A játék a 10. szektorban kezdődik.

OP4: A játék a 15. szektorban kezdődik.

SUPER SHANGHAI (S)

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

Válassza ki a játékopciókat a <SELECT> gombbal:

OP1: A játék az 1. szektorban kezdődik.

OP2: A játék az 5. szektorban kezdődik.

OP3: A játék a 10. szektorban kezdődik.

OP4: A játék a 15. szektorban kezdődik.

G19 GOLF

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

Találatok értékelése:

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

Dupla = 2 pont

Szimpla = 3 pont

Nincs találat az adott célmezőben = 5 pont

Minden célmezőben a játékosnak 3 dobása van.

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

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

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

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

G20 FOOTBALL

Válassza ki a játékmezőit táblára dobással vagy gombbal. Kiválasztás után meghatározásra kerül a találati vonal. A kiválasztott szektor a kezdőpont, a másik oldali szektor a cél. Például: Ha a 20. szektort választotta, a 3. szektor a cél. A játékmező 11 szektorra van osztva, amelyeket egymás után el kell találni.

Sorrend: Először a dupla-20-szektor, utána a külső szimpla-20-szektor, a tripla-20, a belső szimpla-20-szektor, a bull, a bulls eye, a bull, a belső szimpla-3-szektor, a tripla-3, a külső szimpla-3-szektor, a dupla-3-szektor. Megjelennek a találatra váró szektorok.

G21 BASEBALL

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

Szimpla szektor = egy állomás

Dupla szektor = két állomás

Tripla szektor = három állomás

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

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

G22 STEEPLECHASE

Ez a játék olyan, mint az akadályfutás, amely a 20. szektorban kezdődik és egyszer körbe megy az óramutató járásával megegyező irányban az elektronikus darts játék körül. A vége az 5. szektorban van. Utána el kell találni a bullt és/vagy a bull eye-t.

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

G23 ELIMINATION

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

Ha nem sikerül, akkor egy életet veszít.

Válassza ki az életek számát a <SELECT> opcióval:

OP1: 3 élet

OP2: 4 élet

OP3: 5 élet

G24 HORSESHOES

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

Válassza ki a <SELECT> gombbal a pontok számát:

OP1: 15 pont

OP2: 16 pont

OP3: 17 pont

OP4: 18 pont

OP5: 19 pont OP10-ig: 25 pont

G25 BATTLEGROUNND

Ebben a játékban az elektronikus darts játék felső felét veszi át, és az alsó felét három dobással el kell találni. Ha az ellenfél átveszi az alsó felét, akkor a felső felét kell eltalálni.

Ön dönti el a játék előtt, hogy melyik felét ki vegye át.

A következő opciók választhatók a <SELECT> gombbal:

Battleground Double

Csak a dupla szektorok számítanak.

Battleground Triple

Csak a tripla szektorok számítanak.

Battleground General

Játssza úgy, mint a normál battlegroundot, de a befejezéshez találja el a bullt és/vagy a bulls eye-t.

Felső fél: szektorok: 11, 14, 9, 12, 5, 20, 1, 18, 4, 13.

Alsó fél: szektorok: 6, 10, 15, 2, 17, 3, 19, 7, 16, 8.

G26 ADVANCED BATTLEGROUNND

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

G27 PAINTBALL

Ez a játék hasonlós a battlegroundhoz. Ha kétszer eltalálja a bull

eye-t, elhódítja az ellenséges zászlót. A cél az ellenséges szektorok megsemmisítése vagy az ellenfél zászlójának elhódítása.

Válassza ki az opciókat a <SELECT> gombbal:

Paintball Double

Itt csak a dupla szektorok számítanak, és a bulls eye-t háromszor kell eltalálni.

Paintball Triple

Itt csak a tripla szektorok számítanak, és a bulls eye-t háromszor kell eltalálni.

Hibakeresés

Nincs áram

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

Nincs eredmény

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

Beragadt az eredményelem vagy beragadt a funkciógomb

Szállítás vagy a darts tábla normál működése közben előfordulhat, hogy az eredményelemek átmenetileg beragadnak és nem számolják az eredményeket. Figyelmeztető hangjelzés hallatszik, és a kijelző villogással jelzi a beragadt elemet. Óvatosan húzza ki a darts-ot az elemből vagy az elemet ide-oda tologatva, könnyű ujjnyomással általában gyorsan kiszabadíthatja az elemet. Utána folytatódik a játék, az eredményszámológó pontosan onnan folytatja, ahol félbeszakadt.

Letört darts hegyek eltávolítása

A puha hegyek bár biztonságosabban használhatók, mégsem tartanak örökké. Ha a hegy egyszer letört és elakadt a céltáblában, megfelelő fogóval próbálja óvatosan kihúzni. Ha annyira rövidre törne a hegy, hogy nem látszik ki a céltáblából, akkor be lehet nyomni a nyíláson keresztül a táblába. A puha hegy nem károsítja az elem mögötti elektronikát. Ehhez azonban javasoljuk, hogy valamelyik darts kizárólag még jó, puha végét használja.

A rövidere letört hegyet ne tolja át hegyes fémtárggyal a céltáblán, mert a fémhegy könnyen megrongálhatja a táblát, ha túl mélyre tolják. Minél nehezebb a darts, annál nagyobb a hegy letörésének veszélye.

Áramingadozások vagy elektromágneses zavarok

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

Példák:

Erős zivatarban, szélsőséges hálózati áramingadozások esetén vagy ha túl közelre állítják a darts játékot villanymotorhoz, mikrohullámú sütőhöz. A normál működés folytatásához húzza ki a hálózati dugót néhány másodpercre, majd dugja vissza. Természetesen ilyenkor meg kell szüntetni a hiba okát.

Tárolás, tisztítás

FONTOS! A termék tisztítása előtt húzza ki a hálózati csatlakozódugót az aljzatból. Nedves ruhával tisztítsa a darts táblát! A hálózati adapterhez nem érhet nedvesség!

Ha gyakran használja a terméket, főként az első oldala szennyeződhet az ujjal érintésektől.

Nedves ruhával tisztítsa meg az első oldalt, a gombokat és az ablakokat.

Oldószerként kis mennyiségű, enyhe mosószert javasolunk. Ezután törölje át száraz, puha ruhával. Ha hosszabb ideig nem használja a terméket, terítővel takarja le, hogy óvja a portól. A terméket mindig száraz, tiszta és szobahőmérsékletű helyen tárolja, ha azt nem használja.

FONTOS! Ne használjon éles tisztítószerket a tisztításhoz.

Tudnivalók a hulladékkezelésről



Kiszolgált termékét a környezet védelme érdekében ne dobja a háztartási hulladékok közé, hanem egy szakszerű gyűjtőhelyen adja le.

A gyűjtőhelyekről és azok nyitvatartási idejéről az illetékes önkormányzatnál tájékozódhat.

A hibás vagy elhasznált elemeket/akkumulátorokat a 2006/66/EK és azok módosításai által leírtaknak megfelelően kell újrahasznosítani. Az elemeket/akkumulátorokat és/vagy termékeket a felajánlott gyűjtőhelyeken adja le. A csomagolóanyag, pl. a fóliazsák gyerekek kezébe nem való. A csomagolóanyagot gyerekek számára nem elérhető helyen tárolja.



A terméket környezetbarát módon selejtezze le.



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

A termékek és a csomagolóanyagok újrahasznosíthatók, ezért a jobb hulladékkezelés érdekében külön gyűjtse ezeket. A Triman logó csak Franciaországban érvényes. A kiszolgált termék hulladékkezelési lehetőségeiről a községi és városi önkormányzatnál tájékozódhat.

A garanciával és a szerviz lebonyolításával kapcsolatos útmutató

Ezen termék gyártása nagy gondossággal és folyamatos ellenőrzés mellett történt.

Ön a termékre három év garanciát kap a vásárlás időpontjától. Kérjük őrizze meg a pénztárblokkot.

A garancia csak anyag- és gyártási hibákra érvényes, visszaélészerű vagy szakszerűtlen kezelés esetén teljesen megszűnik. Az Ön törvényes jogait, kivált képpen a szavatosságra vonatkozó jogait, ez a garancia nem korlátozza.

Esetleges reklamáció esetén, kérjük, hívja fel a szerviz alábbi közvetlen telefonvonalát, vagy lépjen kapcsolatba velünk e-mailben. Szerviz szakembereink a további tennivalókat a lehető leggyorsabban egyeztetik Önnel. Minden esetben személyesen adunk tanácsot Önnek.

A garanciális időt garancia, törvényes szavatosság vagy kulantéria alapján történő esetleges javítások nem hosszabbítják meg. Ez a pótoltt vagy megjavított alkatrészekre is érvényes. A garancia lejártá után felmerülő javítások költségeit Önnek kell fedezni.

IAN: 321912_1901



Szerviz Magyarország

Tel.: 06800 21225

E-Mail: deltasport@lidl.hu

Čestitamo!

Z nakupom ste se odločili za visokakovosten izdelek. Pred prvo uporabo se seznanite z izdelkom.

V ta namen natančno preberite naslednje navodila za igranje in uporabo.

Izdelek uporabljajte, kot je opisano, in za navedena področja uporabe. To navodila za igranje in uporabo skrbno hranite. Če boste izdelek predali tretjim osebam, zraven priložite vso dokumentacijo.

Obseg dobave

- 1 x elektronska tarča
- 12 x trup (po 3 x v modri, zeleni, rdeči in črni barvi)
- 12 x držalo
- 12 x pero (po 3 x v modri/beli, zeleni/beli, rdeči/beli in črni/beli barvi)
- 112 x mehka konica (konica)
- 1 x omrežni adapter
- 4 x vijak in vložek
- 1 x črta za metanje
- 1 x vrtalna šablona
- 1 x navodila za igranje in uporabo

Tehnični podatki

Elektronska tarča

Model: DS-5478/DS-5479

Mere: pribl. 420 x 517 x 26 mm

(Š x V x G)

Priključne vrednosti: 9 V  500 mA

 = Razred zaščite III

Omrežni adapter

Model: EU: GQ06-090050-ZG

Model: ZK: GQ06-090050-AB

Vhod: 100–240 V  50/60 Hz 0,3 A Max

Izhod: 9 V  500 mA

 = Razred zaščite II

 Simbol za enosmerno napetost

 Simbol za izmenično napetost

 Datum izdelave (mesec/leto):
07/2019

Predvidena uporaba

Ta izdelek je športna naprava in ni primeren za otroke, mlajše od 14 let! Ta izdelek vsebuje majhne dele, ki jih otroci lahko pogoltnejo, in so zanj kot za športno napravo potrebne natančnost, koncentracija in dobre motorične sposobnosti.

Izdelek je predviden le za zasebno uporabo v notranjih prostorih in ni predviden za poslovno uporabo ali uporabo na prostem.

Ta izdelek je primeren izključno za uporabo puščic z mehko konico (Soft-Tip). Uporaba puščic z jekleno konico povzroči nepopravljivo škodo. Odstranite zaščitno folijo s tarče.

Varnostni napotki

Nevarnost poškodb!

- Ta izdelek ni predviden za uporabo s strani oseb (vključno z otroki) z omejenimi fizičnimi, zaznavnimi ali duševnimi sposobnostmi ali s pomanjkanjem izkušenj in/ali znanja, razen če jih nadzira oseba, odgovorna za njihovo varnost, oz. če jih je oseba, odgovorna za njihovo varnost, poučila o načinih uporabe izdelka.
- Otroci morajo biti pod nadzorom, s čimer je zagotovljeno, da se ne igrajo z izdelkom.

- Puščic ne mečite v osebe ali živali ter jih ne usmerjajte proti njim.
- Poskrbite, da je izdelek med uporabo postavljen oz. nameščen na mesto, ki je za osebe po možnosti nedostopno.
- Izdelka ne nameščajte na vrata!
- Kovinskih konic sploh ni dovoljeno uporabljati!

Preprečevanje materialne škode!

- Uporabljajte izključno primerne nadomestne konice, da preprečite odboj puščice od tarče. Dolgih konic ni mogoče priporočiti za elektronske tarče. Hitro se ukrivijo ali zlomijo (odstranitev zlomljenih konic s tarče – odpravljanje napak).
- Izdelka ne izpostavljajte ekstremnim vremenskim pogojem ali temperaturam.
- Izdelek zaščitite pred mokroto in vlago. Lahko bi prišlo do poškodb elektronike.

Varnostni napotki za napajanje prek omrežnega adapterja

POZOR!

Pomembni napotki glede uporabe omrežnega adapterja!
Napotek: pri normalnem delovanju se naprava segreje.

- Omrežni adapter uporabljajte le v povezavi s tarčo DS-5478/DS-5479.

- Uporabljajte izključno priloženi omrežni adapter!
- V primeru okvare uporabite izključno originalne nadomestne dele!
- Preden prekinete povezavo med omrežnim adapterjem in tarčo, najprej izključite omrežni adapter iz električnega omrežja.
- Omrežni adapter je primeren le za uporabo v notranjih prostorih. Ne približujte ga mestom, kjer je prisotna vlaga.
- Omrežnega adapterja ne uporabljajte več, če sta ohišje ali napajalni kabel izdelka poškodovana.
- Izdelek izključite iz električnega omrežja, če ga dalj časa ne uporabljate.
- Na izhodnem kablu ne smete ustvariti kratkega stika.
- Zunanjega priključnega kabla tega transformatorja ni mogoče zamenjati; če je kabel poškodovan, je treba transformator zavreči med odpadke.

Navodila za montažo

Montaža tarče (sliki B in C)

1. Izberite primerno mesto postavitve s pribl. 3 m prostega prostora.
2. »Črta za metanje« je od tarče oddaljena 2,37 m. Tarčo namestite na steno tako, da je sredina notranjega središčnega kroga na višini 1,73 m nad tlemi.

3. S priloženo vrtalno šablono in svinčnikom označite ustrezne položaje izvrtin. Oznake, ki vsebujejo »+«, kažejo obesne priprave tarče. Oznake, ki vsebujejo »O«, kažejo odprtine tarče za stalno namestitvev na steni.

4. Tarčo montirajte ali z obesnimi pripravami (13) (3 vijaki) ali pa izberite stalno namestitvev na steni (12) (4 vijaki). Križ na sredini vrtalne šablone označuje višino notranjega središčnega kroga na tarči. Nato montirajte tarčo s priloženimi vijaki in vložki.

Sestavljanje puščic (slika D)

Konico in trup privijte na ročaj tako, kot je prikazano na sliki, in vtaknite razprta peresa v križne zareze.

Napotek: pazite na to, da je konica na sploščenih strani ročaja privita.

Opisi in funkcije delov (sliki A in C)

- 1** Enojno/Single: število točk, kot je prikazano
- 2** Dvojno/Double: število točk x 2
- 3** Trojno/Triple: število točk x 3
- 4** Zunanji središčni krog: zunanji središčni krog vam prinese 25 točk, notranji središčni krog pa 50 točk
- 5** Oštevilčeni predel: met na rob, brez točk
- 6** Zvočnik
- 7** Priključna vtičnica za omrežni adapter
- 8** 4 zasloni LED
- 9** Funkcijske tipke
- 10** Seznam iger
- 11** Držalo za puščice
- 12** Izvrtine
- 13** Obesna priprava (zadaj)

Uporaba tarče

Vklop/izklop

Izdelek ima avtomatiko za izklop. Za vklop izdelka povežite omrežni adapter s tarčo in z vtičnico.

Če izdelka ne uporabljate več kot 10 minut, se prikazi in sistemi samodejno izklopijo (način pripravljenosti). Dokler je omrežni adapter vtaknjen, priključite izdelek zadnje stanje igre iz »pomnilnika«. Če pritisnete poljubno funkcijsko tipko, se izdelek znova vklopi.

Če želite popolnoma izklopiti izdelek, izvlecite električni vtič iz vtičnice.

Funkcijske tipke (slika A)

POWER

Če želite vklopiti in izklopiti izdelek, pritisnite tipko POWER (NAPAJANJE).

GAME

Pritisnite tipko GAME (IGRA) za izbiro igre. V prikazih rezultatov je zgoraj levo prikazana številka igre, zgoraj desno ime igre, spodaj levo možnosti igre in spodaj desno število igralcev.

Napotek: med igro enkrat pritisnite tipko GAME (IGRA), da prekinete igro in začnete znova.

SELECT

Če želite za vse igralce izbrati možnosti znotraj ene igre, pritisnite in pridržite tipko SELECT (IZBIRA).

Napotek: spodaj levo so prikazane okrajšave možnosti.

PLAYER

Če želite pred začetkom igre izbrati število igralcev, pritisnite tipko PLAYER (IGRALEC). Izberete lahko možnost igranja za od 1 do 16 igralcev ali ekipe (od 2-2 do 8-8). Če med igro pritisnete tipko PLAYER (IGRALEC), se prikaže število točk za prve štiri igralce.

Če si želite ogledati število točk nadaljnjih igralcev, pridržite tipko PLAYER (IGRALEC).

Napotek: število igralcev je prikazano na zaslonih LED z ustreznimi lučmi.

DOUBLE/MISS

Če želite nastaviti funkcijo Double In (začetek z dvojnimi poljem) ali Double Out (zaključek z dvojnimi poljem) pri igri G01, pritisnite tipko DOUBLE/MISS (DVOJNO/ZGREŠENO).

Pritisnite 1 x: Double In (začetek z dvojnimi poljem),

Pritisnite 2 x: Double Out (zaključek z dvojnimi poljem) (rdeča luč na območju leve table z rezultati, 10),

Pritisnite 3 x: z Double In (začetek z dvojnimi poljem), Double Out (zaključek z dvojnimi poljem),

Pritisnite 4 x: Master Out (zaključek igre z metom v dvojni ali trojni krog),

Pritisnite 5 x: Double In/Master Out (začetek z dvojnimi poljem/zaključek igre z metom v dvojni ali trojni krog),

Pritisnite 6x: vse je preklicano – luči LED ne svetijo.

Po enem metu pritisnite tipko DOUBLE/MISS (DVOJNO/ZGREŠENO), če želite zmanjšati število preostalih puščic, ko tarča ni zadeta.

SOUND

Prednastavitev: jakost zvoka tipke SOUND (ZVOK) 4.

Če želite izbirati med 7 stopnjami glasnosti ali izklopiti zvok, pritisnite tipko SOUND (ZVOK).

START/HOLD

Če želite začeti igro ali med igro preklopiti na naslednjega igralca, pritisnite tipko START/HOLD (ZAČNI/USTAVI).

CYBER MATCH

Če želite začeti igro z navideznim nasprotnikom, pritisnite tipko CYBER MATCH (KIBERNETSKA TEKMA). Z večkratnim pritiskom na tipko nastavite moč igranja navideznega nasprotnika (C1 = najmočnejši nasprotnik, C5 = najšibkejši nasprotnik).

Napotek: po enem metu lahko s pritiskom na tipko CYBER MATCH (KIBERNETSKA TEKMA) izbrišete zadnji met in met ponovite.

DARTOUT/SCORE

Če želite v igrah 301, 401, 501 itd. pri stanju točk 160 ali manj pridobiti elektronsko priporočilo glede meta, pritisnite tipko DARTOUT/SCORE (ZAKLJ./REZULTAT). Dvojni in trojni meti so označeni z 2 in s 3 črticami.

Napotek: če med igro pridržite tipko, se prikažejo preostala življenja igralcev, in sicer takoj, ko začnete igro z življenji.

BOUNCE OUT

Če to tipko pritisnete med igro, je zadnji met ponastavljen. Meta ne smete ponoviti.

RESET

Če želite ponastaviti vse nastavitve in točke igre, pritisnite tipko RESET (PONASTAVI).

Napotek: glasnost je standardno ponastavljena na stopnjo 4.

GAME GUARD

S tipko GAME GUARD (NADZOR IGRE) zaklenete tipke med igro. Kot napotek zasveti luč LED »game guard« (nadzor igre).

HANDICAP

S to tipko lahko pred začetkom igre nastavite različne težavnostne stopnje za različne igralce.

Najprej pritisnite tipko <PLAYER> (IGRALEC) in izberite igralca 1. Pritisnite tipko <HANDICAP> (HENDIKEP) in nastavite hendikep za igralca 1. Pritisnite tipko <PLAYER> (IGRALEC) in izberite igralca 2. Nastavite hendikep za igralca 2. Nastavite toliko hendikepov, kolikor je igralcev.

Za začetek igre pritisnite tipko START/HOLD (ZAČNI/USTAVI).

Napotek: pred začetkom igre so na zaslonih LED prikazani posamezni hendikepi.

Nastavitev in potek igre

Potek igre nastavite na naslednji način:

1. S tipko <GAME> (IGRA) izberite željeno igro.
2. Če želite določiti število igralcev (od 1 do 16 igralcev), pritisnite tipko <PLAYER> (IGRALEC). **Napotek:** če pritisnete tipko <CYBERMATCH> (KIBERNETSKA TEKMA), igrate z računalnikom.
3. S tipko <HANDICAP> (HENDIKEP) nastavite težavnostno stopnjo za vsakega igralca.
4. Pri igrah 301 – 901 pritisnite tipko <DOUBLE/ MISS> (DVOJNO/ ZGREŠENO), če želite izbrati nadaljnje možnosti.
5. Da začnete z igro, pritisnite tipko <START/HOLD> (ZAČNI/USTAVI).

Potek igre:

1. Vsak igralec meče 3 puščice na rundo.
Po tretji puščici se sproži signal in zaslon utripa.
2. Previdno odstranite puščice iz tarče.

Napotek: puščice najlažje odstranite iz tarče tako, da jih izvlečete z rahlim kroženjem v desno.

3. Če pritisnete tipko <START/HOLD> (ZAČNI/USTAVI), je na vrsti naslednji igralec.

Izbira igre in seznam možnosti igre

V naslednji tabeli so navedene igre, ki so na voljo, skupaj s številko, z opisom, okrajšavo in možnostmi izbire.

Št.	Opis	Okr.	SELECT (IZBIRA) (OP 1 do najv. 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

Igre

G01 301–901

Pri tej igri se vam število točk vsake puščice na krog (3 meti na igralca) odšteje od (začetnega) stanja igre (npr. 301 ali 501 itd.). Igralec, ki prvi doseže 0 (in sicer natanko), zmagaja. Če vržete mimo, se krog ne oceni in začnete s stanjem igre pred krogom.

Izberite možnosti Double-IN/Double-OUT (začetek z dvojnimi poljem/zaključek z dvojnimi poljem) s tipko <DOUBLE/MISS> (DVOJNO/ZGREŠENO):

OP1: Double-IN (začetek z dvojnimi poljem) – igra se začne šele, ko zadenete dvojni segment.

OP2: Double-OUT (zaključek z dvojnimi poljem) – če želite zaključiti igro, morate zadeti dvojni segment.

OP3: Double-IN-OUT (začetek in zaključek z dvojnimi poljem) – zadeti morate dvojni segment, da se igra začne in konča.

OP4: MASTER-OUT (zaključek igre z metom v dvojni ali trojni krog) – če želite zaključiti igro, morate zadeti dvojni ali trojni segment.

OP5: Double-IN/MASTER-OUT (začetek igre z metom v dvojni krog/zaključek igre z metom v dvojni ali trojni krog) – najprej morate za začetek igre zadeti dvojni segment, nato pa za zaključek igre dvojni ali trojni segment. Pritisnite tipko <SELECT> (IZBIRA), da izberete med igrami 301–901.

OP6: Standard – igra se začne, ne glede na to, kateri segment zadenete.

G02 CRICKET

Tukaj igrate izključno s števili od 15 do 20, z zunanjim središčnim krogom (bull) in notranjim središčnim krogom (Bulls Eye). Cilj je doseči največ točk in zapreti ustrezna števila (segmente). V posameznem krogu vržete tri puščice. Če vam uspe število trikrat zadeti, je število (segment) odprto. Točke prejmete le, če zadenete odprti segment. Če tudi vaš nasprotnik trikrat zadene odprti segment, se segment znova zapre in v tem segmentu ne morete več zbirati točk.

Dvojni in trojni segmenti so štet kot 2 in 3 zadetki. Segmente lahko odpirate v poljubnem vrstnem redu.

Zmaga tisti igralec, ki doseže najvišje število točk in zapre večino segmentov. Če ste večino segmentov zaprli, a imate manj točk, morate poskusiti zadeti odprte segmente, preden jih nasprotnik zapre.

Izberite različne možnosti s tipko <SELECT> (IZBIRA).

NO-SCORE-CRICKET

V tem primeru igrate različico kriketa, v okviru katere zapirate segmente z zadetki. Pri tej različici se ne zbirajo točke, zmaga pa tisti igralec, ki je zaprl večino segmentov. To možnost izberite s tipko <SELECT> (IZBIRA).

G03 SCRAM (za 2 igralca ali 2 ekipe)

Pri tej različici kriketa so števila od 15 do 20, zunanji središčni krog in notranji središčni krog.

Igrate dve rundi. V prvi rundi poskuša igralec 1 zapreti odprte segmente. Nasprotnik, tj. igralec 2, lahko zbira točke le v odprtih segmentih.

Prva runda se zaključí, ko so zaprti vsi odprti segmenti. V 2. rundi poskuša nasprotnik, tj. igralec 2, zapreti vse segmente, vi pa poskušate dobiti točke. Zmaga igralec z največ točkami.

G04 CUT THROAT CRICKET

Pri tej različici kriketa morate zapreti segmente in zbrati čim manj točk. Zmaga igralec z najmanjšim številom točk.

Pri tej različici prejmete točke le, če vaš nasprotnik zadene že zaprte segmente.

Primer: segment 20 zaprete z drugim metom, vaš nasprotnik je s prvim metom zadel enojno 20, z drugim metom pa dvojno 20. Če s tretjim metom znova zadene segment 20, se število točk tretjega meta prišteje nasprotniku.

G05 ENGLISH CRICKET

(le za 2 igralca)

Pri tej različici kriketa morate zunanji središčni krog in/ali notranji središčni krog zadeti devetkrat, če želite zaključiti rundo.

Notranji središčni krog se šteje dvakrat. Če vaš nasprotnik zgreši zunanji središčni krog in/ali notranji središčni krog, so mu prištete točke, ki so dosežene z metom. V prvi rundi lahko pridobite točke, toda nasprotnik mora doseči vsaj 40 točk. Če zadenete zunanji središčni krog in/ali notranji središčni krog, se vašemu nasprotniku odšteje zunanji središčni krog in/ali notranji središčni krog. Vi pridobite več časa za zbiranje točk. Če vaš nasprotnik devetkrat zadene zunanji središčni krog in/ali notranji središčni krog, je prva runda zaključena in začne se druga runda z zamenjanima vlogama.

G06 ADVANCED CRICKET

Ta različica kriketa je primerna za napredne igralce. Tukaj se štejejo le dvojni in trojni segmenti, pri čemer so dvojni segmenti šteti enojno, trojni segmenti pa dvojno. Zunanji središčni krog je enojno štet, notranji središčni krog pa dvojno, kot pri kriketu.

G07 SHOOTER

Pri tej igri računalnik naključno izbere segment, kar je pred vsako rundo na novo prikazano na zaslonu. Ta segment morate zadeti. Enojni segmenti so šteti enojno, dvojni dvojno, trojni trojno, zunanji središčni krog pa štirikratno. Če računalnik izbere notranji središčni krog, se zunanji središčni krog šteje dvojno, notranji središčni krog pa štirikratno. Zmaga igralec z največ točkami.

Izberite število rund s tipko <SELECT> (IZBIRA):

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

G08 BIG SIX

Pri tej igri je 6 prvi ciljni segment. Če ne zadenete števila 6, se vam odšteje življenje. Nato poskusi število 6 zadeti vaš nasprotnik. Če ciljni segment zadenete s prvima dvema metoma, o novem ciljnem segmentu odloča tretji met. Zmagate, ko vaš nasprotnik prvi izgubi vsa življenja.

Izberite število življenj s tipko <SELECT> (IZBIRA):

OP1: 3 življenja

OP2: 4 življenja

OP3: 5 življenj

OP4: 6 življenj

OP5: 7 življenj

G09 OVERS

Vsak igralec meče trikrat. Če v prvi rundi pridobite večino točk, mora vaš nasprotnik preseči število točk. Sicer izgubi eno življenje. Igro izgubi igralec, ki prvi izgubi vsa življenja. Izberite število življenj s tipko <SELECT>

(IZBIRA):

OP1: 3 življenja

OP2: 4 življenja

OP3: 5 življenj

OP4: 6 življenj

OP5: 7 življenj

G10 UNDERS

Pri tej igri je določeno število točk 180. Vsak igralec meče trikrat. Če v prvi rundi pridobite najmanj točk, mora vaš nasprotnik pridobiti manj točk. Sicer izgubi eno življenje. Pri izgubljenem metu prejmete 60 kazenskih točk.

Igro izgubi igralec, ki prvi izgubi vsa življenja. Izberite število življenj s tipko <SELECT>

(IZBIRA):

OP1: 3 življenja

OP2: 4 življenja

OP3: 5 življenj

OP4: 6 življenj

OP5: 7 življenj

G11 COUNT UP

Pri tej igri je vaš cilj doseganje določenega števila točk. Štet je vsak met z zadetkom.

Igralec, ki prvi doseže ali preseže predhodno izbrano število točk, zmaga.

Izberite ciljna števila točk s tipko <SELECT>

(IZBIRA):

OP1: 300

OP2: 400

OP3: 500

OP4: 600

OP5: 700

OP6: 800

OP7: 900

OP8: 999

G12 HIGH SCORE

Vsak igralec sme na rundo vreči tri puščice. Cilj te igre je doseči najvišji skupni rezultat. Če na koncu določenih rund dosežete najvišje skupno število, ste zmagovalec.

Izberite število rund s tipko <SELECT> (IZBIRA):

OP1: 3 runde

OP2: 4 runde

OP3: 5 rund

OP4: 6 rund

OP5: 7 rund

OP6: 8 rund

OP7: 9 rund

OP8: 10 rund

OP9: 11 rund

OP10: 12 rund

OP11: 13 rund

OP12: 14 rund

G13 ROUND THE CLOCK

Vsak igralec mora zaporedoma zadeti segmente od 1 do 20 in zunanji središnji krog in/ali notranji središnji krog. Na rundo imate na voljo tri mete, zadeti pa morate prikazane segmente.

Če zadenete segment, je prikazan naslednji segment, ki ga je treba zadeti. Zmagate, če prvi zadenete vse segmente.

Izberite možnosti s tipko <SELECT> (IZBIRA):

OP1: igra se začne v segmentu 1.

OP2: igra se začne v segmentu 5.

OP3: igra se začne v segmentu 10.

OP4: igra se začne v segmentu 15.

Dvojni in trojni segmenti so štet enojno.

ROUND THE CLOCK Double

Za to igro izberite s tipko

<SELECT> (IZBIRA) možnost d = double (dvojno).

Pri tej različici veljajo enaka pravila kot pri igri ROUND THE CLOCK, a štet so le dvojni segmenti.

Izberite možnosti s tipko

<SELECT> (IZBIRA):

OP1: igra se začne v segmentu 1.

OP2: igra se začne v segmentu 5.

OP3: igra se začne v segmentu 10.

OP4: igra se začne v segmentu 15.

ROUND THE CLOCK Triple

Za to igro izberite s tipko <SELECT> (IZBIRA) možnost t = triple (trojno).

Pri tej različici veljajo enaka pravila kot pri igri ROUND THE CLOCK, a štet so le trojni segmenti.

Izberite možnosti s tipko <SELECT> (IZBIRA):

OP1: igra se začne v segmentu 1.

OP2: igra se začne v segmentu 5.

OP3: igra se začne v segmentu 10.

OP4: igra se začne v segmentu 15.

G14 KILLER

Za dva igralca ali več. Izberite številko, ki jo želite zadeti. Zaslon LED prikaže SEL (IZB.).

To je vaša številka, vsi igralci pa morajo izbrati različne številke. Ko vsak igralec izbere številko, morate v svojem izbranem segmentu zadeti dvojni segment, če želite pridobiti status Killer (uničevalec). Če ste Killer (uničevalec), lahko »uničite« druge igralce tako, da zadenete njihove segmente. S tem zadevni igralec izgubi eno življenje in sam ni več Killer (uničevalec).

Če želi igralec znova pridobiti status Killer (uničevalec), mora znova zadeti izbrani segment v dvojnem segmentu. Če kot Killer (uničevalec) nehote zadenete svoj segment, izgubite status Killer (uničevalec) in eno življenje. Kdor ostane na koncu med preživelimi, je zmagovalec.

Izberite število življenj s tipko <SELECT> (IZBIRA):

OP1: 3 življenja

OP2: 4 življenja

OP3: 5 življenj

OP4: 6 življenj

G15 DOUBLE DOWN

Cilj igre je prejeti največ točk v aktivnih segmentih. Vsi igralci imajo na začetku 40 točk. Igro začnete z metom v segment 15.

Če segmenta 15 ne zadenete, se vaše točke razpolovijo. Če zadenete segment 15, je vašemu številu točk dodanih 15 točk. Štet so dvojni in trojni zadetki. Naslednjo rundo začnete s segmentom 16. Igrate po segmentih glede na vrstni red tabele. Zмага igralec z največjim številom točk.

G16 Forty One

To igro igrate kot igro Double Down, le da tukaj igrate še dodatno rundo. S tremi meti morate doseči natanko 41 točk.

G17 ALL FIVES

Cilj igre je zmanjšanje predhodno nastavljenega rezultata 51, 61, 71, 81 ali 91 v vsaki rundi. Da bi dosegli rezultat, mora biti skupno število točk za vsako rundo deljivo s številom 5. Če npr. en igralec v eni rundi doseže 20 točk, je rezultat 4 ($20 \div 5 = 4$). Noben rezultat runde, ki ga ni mogoče deliti s 5, ni vrednoten.

Če z eno od treh puščic ne zadenete cilja, je met ocenjen kot met brez rezultata. Prvi igralec, ki najprej doseže izbrano število točk ali ga preseže, je zmagovalec.

Izberite skupno število točk, ki ga je treba doseči, s tipko <SELECT> (IZBIRA):

OP1: 51 točk

OP2: 61 točk

OP3: 71 točk

OP4: 81 točk

OP5: 91 točk

G18 SHANGHAI

Pri tej igri morate v prvi rundi zadeti prvi segment, v drugi rundi drugi segment itd., vse do segmenta 20 oz. zunanjega središčnega kroga in/ali notranjega središčnega kroga. Štetj so le zadetki, ki so izvedeni v pravilnem vrstnem redu.

Če eno število zgrešite, ne prejmete točk in naslednjič nadaljujete z naslednjim številom.

Zmaga igralec, ki lahko zbere največ točk.

Izberite možnosti igre s tipko <SELECT> (IZBIRA):

OP1: igra se začne v segmentu 1.

OP2: igra se začne v segmentu 5.

OP3: igra se začne v segmentu 10.

OP4: igra se začne v segmentu 15.

SUPER SHANGHAI (S)

To igro igrate podobno kot igro Shanghai, le da morate zadeti dvojne in trojne segmente.

Izberite možnosti igre s tipko <SELECT> (IZBIRA):

OP1: igra se začne v segmentu 1.

OP2: igra se začne v segmentu 5.

OP3: igra se začne v segmentu 10.

OP4: igra se začne v segmentu 15.

G19 GOLF

Zaporedoma mečite v rundah v ciljna polja s številkami 1–18 in jih zaporedoma zadenite (1. runda = meče se v ciljno polje s številko 1, 2. runda = meče se v ciljno polje s številko 2 itd.). Cilj igre je na rundo pridobiti čim manj točk.

Vrednotenje zadetkov:

Trojno = 1 točka (najboljša ocena, samodejno je na vrsti naslednji igralec)

Dvojno = 2 točki

Enojno = 3 točke

Brez zadetka v določenem ciljnem polju = 5 točk

Igralec ima na ciljno polje na voljo 3 mete.

Če ste pri prvem metu zadovoljni z enim zadetim dvojnim, lahko nato takoj prepustite metanje naslednjemu igralcu in za ustrezno ciljno polje prejmete 2 točki.

Če s prvim metom dosežete enojno vrednost ciljnega polja, ki ga morate zadeti, prejmete 3 točke. Nato se lahko odločite, ali boste prepustili metanje naslednjemu igralcu ali pa boste poskusili z drugim metom.

Če zgrešite ciljno polje, ki ga je treba zadeti, se vaše število točk poveča s 3 na 5 točk. Če z drugim metom izboljšajte vrednost na dvojno, se vaše število točk zniža s 3 na 2 in znova imate možnost prenehati z metanjem oz. lahko s tretjim metom izboljšate vrednost na trojno (ali pa poslabšate svoj rezultat). Če glede na možnost presežete izbrano stanje točk, ste izločeni iz igre.

Zmagovalec je tisti igralec, ki je zadnji neizločeni igralec, ali tisti, ki ima po 18 ciljnih poljih najnižje število točk.

G20 FOOTBALL

Igralno polje izberite z metom v tarčo ali z izbiranjem s tipko. Ko izberete, se določi črta, ki jo je treba zadeti. Izbrani segment je začetna točka, nasproti ležeči segment je cilj. Primer: če ste izbrali segment 20, je vaš cilj segment 3. Igralno polje je razdeljeno na 11 segmentov, ki jih morate zaporedoma zadeti.

Vrstni red: najprej dvojni segment 20, nato zunanji enojni segment 20, trojni 20, notranji enojni segment 20, zunanji središčni krog, notranji središčni krog, zunanji središčni krog, notranji enojni segment 3, trojni 3, zunanji enojni segment 3, dvojni segment 3. Prikazani so tisti segmenti, ki jih je treba zadeti.

G21 BASEBALL

V tej igri igrate devet rund (»inningov« oz. menjav). Vsak igralec meče 3 puščice na menjavo.

Enojni segment = ena baza

Dvojni segment = dve bazi

Trojni segment = tri baze

Zunanji središčni krog in/ali notranji središčni krog, »domači tek« (mogoče ga je poskusiti izvesti le s tretjo puščico)

Vaš cilj je, da na rundo opravite čim več »tekov«. Na zaslonu so prikazane posamezne baze.

G22 STEEPLECHASE

Ta igra je podobna teku z ovirami, ki se začne v segmentu 20 in poteka enkrat v smeri urnega kazalca po elektronskem pikadu. Konča se pri segmentu 5, nato morate zadeti še zunanji središčni krog in/ali notranji središčni krog. Pri teku z ovirami je dovoljeno zadeti le notranje enojne elemente, torej tiste, ki so med zunanjim središčnim krogom in/ali notranjim središčnim krogom ter trojnim krogom. Segmenti Trojni 13, Trojni 17, Trojni 8 in Trojni 5 so ovire, ki jih tudi morate zadeti.

G23 ELIMINATION

V tej igri morate s tremi meti preseči število točk nasprotnika, ki je bil na vrsti pred vami.

Če vam ne uspe, izgubite eno življenje.

Izberite število življenj z možnostjo <SELECT> (IZBIRA):

OP1: 3 življenja

OP2: 4 življenja

OP3: 5 življenj

G24 HORSESHOES

V tej igri so šteti le zadetki v segmentih 20 in 3. Šteti so tudi dvojni in trojni segmenti na območju. Izberite število točk s tipko <SELECT> (IZBIRA):

OP1: 15 točk

OP2: 16 točk

OP3: 17 točk

OP4: 18 točk

OP5: 19 točk do OP10: 25 točk

G25 BATTLEGROUND

Pri tej igri prevzamete zgornjo polovico elektronskega pikada, zadeti pa morate spodnjo polovico s tremi meti. Nasprotnik prevzame spodnjo polovico in mora zadeti zgornjo polovico. Kdo bo prevzel katero polovico, se odločite pred igro.

Izberete lahko naslednje možnosti s tipko <SELECT> (IZBIRA):

Battleground Double

Šteti so le dvojni segmenti.

Battleground Triple

Šteti so le trojni segmenti.

Battleground General

Igro igrate kot normalno igro Battleground, toda če jo želite zaključiti, morate zadeti zunanji središčni krog in/ali notranji središčni krog. Zgornja polovica: segmenti: 11, 14, 9, 12, 5, 20, 1, 18, 4, 13.

Spodnja polovica: segmenti: 6, 10, 15, 2, 17, 3, 19, 7, 16, 8.

G26 ADVANCED BATTLEGROUND

To igro igrate kot normalno igro Battleground. Toda tukaj so dvojni in trojni segmenti nedotakljivi in jih ni dovoljeno zadeti. Če zadenete nedotakljivi segment, izgubite eno življenje.

G27 PAINTBALL

Ta igra je podobna igri Battleground. Če dvakrat zadenete notranji središčni krog, zasežete nasprotnikovo zastavo. Cilj je uničiti vse nasprotnikove segmente ali zaseči nasprotnikovo zastavo.

Izberite možnosti s tipko

<SELECT> (IZBIRA):

Paintball Double

Tukaj so šteti le dvojni segmenti, notranji središčni krog pa je treba trikrat zadeti.

Paintball Triple

Tukaj so šteti le trojni segmenti, notranji središčni krog pa je treba trikrat zadeti.

Odpravljanje napak

Ni elektrike

Prepričajte se, da je omrežni adapter vtaknjen v električno vtičnico in da je priključek omrežnega adapterja v priključni vtičnici tarče.

Ni rezultatov

Preverite, ali je igra v načinu »Nastavitve« ali »Premor«. Nato preverite, ali so polja z rezultati ali funkcijske tipke zataknejene.

Zatikajoči se element z rezultati ali zatikajoča se funkcijska tipka

Med transportom ali med normalnim delovanjem tarče se lahko zgodi, da se elementi z rezultati občasno zataknejo in štetje rezultatov ni več možno.

Sprožen je opozorilni signal in prikaz z utripanjem prikazuje zatakneni element. Če nežno vlečete puščico iz elementa ali potiskate element z rahlim pritiskom s prsti v nasprotnih smereh, po navadi hitro sprostite element. Igro lahko nato nadaljujete in štetje rezultatov se nadaljuje natanko tam, kjer je bilo prekinjeno.

Odstranjevanje zlomljenih konic puščic

Mehke konice so sicer varnejše pri uporabi, vendar ne trajajo večno. Če pride do loma konice in se ta zatakne v tarči, jo poskusite s primernimi kleščami previdno izvleči. Če je odlomljen zelo majhen del konice, tako da ne štrli iz tarče, jo je mogoče vtakniti skozi odprtino v ploščo. Mehka konica ne more poškodovati elektronike, ki je za elementom. Pri tem postopku kljub temu izrecno priporočamo uporabo mehke konice puščice, ki je še uporabna. Konice, katere odlomljeni del je majhen, nikoli ne potiskajte skozi tarčo s koničastim kovinskim predmetom, saj lahko kovinska konica povzroči manjšo škodo na tarči, če jo vstavite pregloboko v tarčo.

Težja ko je puščica, tem večja je nevarnost lomljenja konice.

Tokovna nihanja ali elektromagnetne motnje

V ekstremnih situacijah, ko pride do masivnih elektromagnetnih motilnih impulzov, lahko pride do izpada elektronike ali napačnih rezultatov.

Primeri:

Pri močnih neurjih, ekstremnih nihanjih napetosti v električnem omrežju, napetostnih motnjah ali postavitvi pikada preblizu električnim motorjem ali pri mikrovalovnih pečicah.

Da se ponovno vzpostavi normalno delovanje, je treba izvleči električni vtič za več sekund in ga nato znova vtakniti v vtičnico. Pri tem je treba seveda zagotoviti, da je vzrok motnje odpravljen.

Shranjevanje, čiščenje

POMEMBNO! Izvlecite omrežni vtič iz vtičnice, preden čistite izdelek.

Z vlažno krpo čistite le tarčo!

Omrežni adapter ne sme priti v stik z vlago!

Pri pogosti uporabi izdelka nastanejo zaradi dotikanja s prsti predvsem na sprednji strani madeži.

Očistite sprednjo stran, tipke in okenca z vlažno krpo.

Kot topilo priporočamo vodo z manjšo količino blagega detergenta. Nato obrišite s suho, mehko krpo. Če izdelka dalj časa ne boste uporabljali, je najbolje, da ga pokrijete s krpo in ga tako zaščitite pred prahom. Če izdelka ne uporabljate, ga shranite na suho, čisto mesto pri sobni temperaturi. **POMEMBNO!** Nikoli ne čistite z ostrimi čistilnimi sredstvi.

Napotki za odlaganje v smeti



Odsluženega izdelka zaradi varovanja okolja ne zavržite med gospodinjske odpadke, temveč ga predajte na ustreznem mestu za zbiranje odpadkov. O zbirnih mestih in njihovih odpiralnih časih se lahko pozanimате pri pristojni upravni enoti. Okvarjene ali izrabljene baterije/akumulatorske baterije je v skladu z Direktivo 2006/66/ES in njenih spremembah treba reciklirati. Baterije/akumulatorske baterije in/ali izdelek oddajte na postavljenih zbirnih mestih. Embalaža, npr. vrečke iz folije, ne sodijo v otroške roke. Embalažo shranite nedosegljivo otrokom.



Izdelek in embalažo zavržite na okolju prijazen način.



Pri ločevanju odpadkov upoštevajte oznake embalažnih materialov.

Označeni so s kraticami (a) in številkami (b) z naslednjim pomenom: 1–7: umetne mase/20–22: papir in lepenka/80–98: kompozitni materiali. Izdelek in embalažne materiale je mogoče reciklirati, zato jih zavržite ločeno, da jih je mogoče lažje predelati. Logotip Triman velja samo za Francijo. O možnostih odstranjevanja odsluženih izdelkov lahko izveste pri svoji občinski ali mestni upravi.

Napotki za garancijo in izvajanje servisne storitve

Izdelek je bil izdelan skrbno in pod stalnim nadzorom. Garancija izdelka velja 3 leta od datuma nakupa. Prosimo shranite račun. Garancija velja le za napake v materialu in proizvodnji ter ugasne ob zlorabi ali neustrezni uporabi izdelka. Vaše pravne koristi, posebno pravica do garancije, s to garancijo niso omejene.

V primeru pritožb se prosimo obrnite na spodaj navedeno telefonsko številko servisa ali nam pošljite elektronsko pošto.

Naši sodelavci na servisu se bodo tako hitro kot je le mogoče dogovorili z Vami glede nadaljnjih ukrepov. Vsekakor bomo osebno stopili v stik z Vami.

Čas garancije se zaradi morebitnih popravil na podlagi garancije, pravnih koristi ali kulantnosti ne podaljša. To velja tudi za nadomeščene ali popravljene dele. Po poteku garancije so popravila plačljiva.

IAN: 321912_1901



Servis Slovenija

Tel.: 080080917

E-Mail: deltasport@lidl.si



Garancijski list

1. S tem garancijskim listom DELTA-SPORT HANDELSKONTOR GMBH jamčimo, da bo izdelek v garancijskem roku ob normalni in pravilni uporabi brezhibno deloval in se zavezuje, da bomo ob izpolnjenih spodaj navedenih pogojih odpravili morebitne pomanjkljivosti in okvare zaradi napak v materialu ali izdelavi oziroma po svoji presoji izdelek zamenjali ali vrnili kupnino.
2. Garancija je veljavna na ozemlju Republike Slovenije.
3. Garancijski rok za proizvod je 3 leta od datuma izročitve blaga. Datum izročitve blaga je razviden iz računa.
4. Kupec je dolžan okvaro javiti pooblaščenemu servisu oziroma se informirati o nadaljnjih postopkih na zgoraj navedeni telefonski številki. Svetujemo vam, da pred tem natančno preberete navodila o sestavi in uporabi izdelka.
5. Kupec je dolžan pooblaščenemu servisu predložiti garancijski list in račun, kot potrdilo in dokazilo o nakupu ter dnevu izročitve blaga.
6. V primeru, da proizvod popravlja nepooblaščen servis ali oseba, kupec ne more uveljavljati zahtevkov iz te garancije.
7. Vzroki za okvaro oziroma nedelovanje izdelka morajo biti lastnosti stvari same in ne vzroki, ki so zunaj proizvajalčeve oziroma prodajalčeve sfere. Kupec ne more uveljavljati zahtevkov iz te garancije, če se ni držal priloženih navodil za sestavo in uporabo izdelka ali če je izdelek kakorkoli spremenjen ali nepravilno vzdrževan.
8. Jamčimo servis in rezervne dele še 3 leta po preteku garancijskega roka.
9. Obrabni deli oz. potrošni material so izvzeti iz garancije.
10. Vsi potrebni podatki za uveljavljanje garancije se nahajajo na dveh ločenih dokumentih (garancijski list, račun).
11. Ta garancija proizvajalca ne izključuje pravic potrošnika, ki izhajajo iz odgovornosti prodajalca za napake na blagu.

Prodajalec:

Lidl Slovenija d.o.o. k.d., Pod lipami 1,
SI-1218 Komenda



Srdečně blahopřejeme!

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

 **Pozorně si přečtete následující návod ke hře a obsluze.**

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

Obsah balení

- 1 x elektronický terč
- 12 x násadka (po 3 ks modrá, zelená, červená a černá)
- 12 x tělo
- 12 x letka (po 3 ks modrá/bílá, zelená/bílá, červená/bílá a černá/bílá)
- 112 x měkký hrot (špička)
- 1 x síťový adaptér
- 4 x šroub a hmoždinky
- 1 x značka pro hod šipek
- 1 x vrtací šablona
- 1 x návod ke hře a obsluze

Technické údaje

Elektronický terč

Model: DS-5478/DS-5479

Rozměry: cca. 420 x 517 x 26 mm
(š x v x h)

Jmenovitý příkon: 9 V  500 mA

 = třída ochrany III

Síťový adaptér

Model: EU: GQ06-090050-ZG

Model: UK: GQ06-090050-AB

Vstup:

100–240 V  50/60 Hz 0,3 A Max

Výstup: 9 V  500 mA

 = třída ochrany II

 Symbol stejnosměrného napětí

 Symbol střídavého napětí

 Datum výroby (měsíc/rok):
07/2019

Použití dle určení

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

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

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

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

Bezpečnostní pokyny

Nebezpečí poranění!

- Tento výrobek není určen pro použití osobami (včetně dětí) s omezenými fyzickými, smyslovými nebo duševními schopnostmi nebo s nedostatkem zkušeností a/ nebo znalostí, pokud nejsou pod dozorem osoby odpovědné za jejich bezpečnost nebo pokud od ní nedostaly pokyny, jak výrobek používat.
- Děti by měly být pod dohledem, aby bylo zajištěno, že si s výrobkem nebudou hrát.
- Neházejte a nemířte šipkami na osoby nebo zvířata.

- Výrobek musí být při používání instalován tak, aby byl, pokud možno na místě, které je nepřístupné pro osoby.
- Neupevňujte na dveře!
- Kovové hroty se nesmí vůbec používat!

Zamezte vzniku věcných škod!

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

Bezpečnostní pokyny pro síťový adaptér

POZOR!

Důležité pokyny pro používání síťového adaptéru!

Upozornění: Přístroj se při běžného používání zahřívá.

- Síťový adaptér používejte pouze ve spojení s terčem DS-5478/DS-5479.
- Používejte pouze dodaný síťový adaptér!

- V případě závady používejte pouze originální náhradní díly!
- Před odpojením síťového adaptéru od terče nejprve odpojte síťový adaptér od elektrické sítě.
- Síťový adaptér je určen pouze pro vnitřní použití. Chraňte jej před vlhkostí.
- Přestaňte síťový adaptér používat, pokud je poškozený kryt nebo přírodní kabel vedoucí k výrobku.
- Pokud nebudete výrobek delší dobu používat, odpojte jej od sítě.
- Výstupní kabel nesmí být zkratován.
- Vnější přípojku tohoto transformátoru nelze vyměnit; pokud je vedení poškozeno, je třeba transformátor zlikvidovat.

Návod k instalaci

Instalace terče (obr. B a C)

1. Zvolte vhodné místo s cca. 3 metry volného prostoru.
2. „Značka pro hod šipek“ se nachází ve vzdálenosti 2,37 m od terče. Připevněte terč na stěnu tak, aby byl vnitřní střed terče (býčí oko) ve výšce 1,73 m nad zemí.
3. Pomocí přiložené vrtací šablony si vyznačte příslušné otvory tužkou. Značky označené symbolem „+“ označují závěsy terče. Značky označené symbolem „O“ označují otvory na terči určené pro trvalou montáž na stěnu.
4. Nainstalujte terč buď pomocí závěsů (13) (3 šrouby) nebo trvale namontujte na stěnu (12) (4 šrouby). Kříž ve středu vrtací šablony označuje výšku vnitřního středu terče. Namontujte terč pomocí přiložených šroubů a hmoždinek.

Sestavení šipek (obr. D)

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

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

Označení a funkce součástí (obr. A a C)

- 1** Jednoduchý segment/Single: Skóre x 1
- 2** Dvojitý segment/Double: Skóre x 2
- 3** Trojitý segment/Triple: Skóre x 3
- 4** Vnější střed terče: Vnější střed se počítá jako 25 bodů; přímý zásah do vnitřního středu se počítá jako 50 bodů
- 5** Lapák: zásah na okraji, žádný bod
- 6** Reproduktor
- 7** Připojovací zdířka pro síťový adaptér
- 8** 4 LED displeje
- 9** Funkční tlačítka
- 10** Seznam her
- 11** Držák šipek
- 12** Otvory
- 13** Závěsy (vzadu)

Obsluha terče

Zapnutí/vypnutí

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

Funkční tlačítka (obr. A)

POWER

Stiskněte tlačítko POWER pro zapnutí a vypnutí výrobku.

GAME

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

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

SELECT

Stisknutím tlačítka SELECT vyberte možnosti hry pro všechny hráče.

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

PLAYER

Stiskněte tlačítko PLAYER pro výběr počtu hráčů před zahájením hry.

Můžete zvolit 1 až 16 hráčů nebo můžete hrát v týmech (2–2 až 8–8).

Během hry se stisknutím tlačítka PLAYER zobrazí skóre prvních čtyř hráčů.

Podržte stisknuté tlačítko PLAYER pro zobrazení skóre dalších hráčů.

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

DOUBLE/MISS

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

Stiskněte 1x: Double In,

Stiskněte 2x: Double Out

(červená LED v levé výsledkové tabulce, 10),

Stiskněte 3x: s Double In, Double Out,

Stiskněte 4x: Master Out,

Stiskněte 5x: Double In/Master Out,
Stiskněte 6x: vše zrušeno – žádné LED.
Stisknutím tlačítka DOUBLE/MISS po hodu snížíte počet zbývajících šipek, pokud došlo k minutí terče.

SOUND

Přednastavení: SOUND Hlasitost 4.
Stiskněte tlačítko SOUND pro výběr mezi 7 úrovněmi hlasitosti nebo pro vypnutí zvuku.

START/HOLD

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

CYBER MATCH

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

Upozornění: Po hodu můžete stisknutím tlačítka CYBER MATCH vymazat poslední hod a hod opakovat.

DARTOUT/SCORE

Stisknutím tlačítka DARTOUT/SCORE dostanete ve hře 301, 401, 501, atd. v případě skóre 160 a méně elektronické návrhy pro hru. Nutnost hodit double a triple je značena 2 a 3 čárkami.

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

BOUNCE OUT

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

RESET

Stisknutím tlačítka RESET vynulujete všechna nastavení a skóre hry.

Upozornění: Hlasitost se po resetování vrátí na úroveň 4.

GAME GUARD

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

HANDICAP

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

Nejprve stiskněte tlačítko <PLAYER> a vyberte hráče 1. Stiskněte tlačítko <HANDICAP> a nastavte obtížnost pro hráče 1. Stiskněte tlačítko <PLAYER> a vyberte hráče 2. Nastavte obtížnost pro hráče 2. Nastavte tolik obtížností, kolik je hráčů. Stisknutím tlačítka START/HOLD zahájíte hru.

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

Nastavení hry a průběh hry

Hru nastavíte takto:

1. Pomocí tlačítka <GAME> vyberte hru.
2. Stisknutím tlačítka <PLAYER> nastavte počet hráčů (1 až 16 hráčů).
Upozornění: Pokud stisknete tlačítko <CYBERMATCH>, budete hrát proti počítači.
3. Pomocí tlačítka <HANDICAP> nastavte úroveň obtížnosti pro jednotlivé hráče.
4. Stiskněte tlačítko <DOUBLE/MISS> u her 301-901 pro výběr dalších možností.
5. Stisknutím tlačítka <START/HOLD> zahájíte hru.

Průběh hry:

1. Každý hráč hází 3 šipky za jedno kolo.
Po třetí šipce se ozve signál a displej zabliká.
2. Opatrně vyjměte šipky z terče.

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

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

Výběr her a seznam možností hry

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

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

Hry

G01 301-901

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

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

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

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

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

OP5: Double IN/MASTER OUT – Aby hra mohla začít, musí být nejprve zasažen dvojitý segment, a pro ukončení hry musí být zasažen dvojitý nebo trojitý segment. Stiskněte tlačítko <SELECT> pro výběr mezi hrami 301-901.

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

G02 CRICKET

V této hře se hraje pouze na čísla 15 až 20, na vnější střed a vnitřní střed. Cílem je získat co nejvíce bodů a zavřít odpovídající čísla (segmenty). Na jedno kolo se hází tři šipky. Pokud se Vám podaří zasáhnout jedno číslo třikrát, je toto číslo (segment) otevřené. Body získáváte pouze zásahem otevřeného segmentu. Pokud soupeř třikrát zasáhne otevřený segment, tento segment tím opět zavře a v tomto segmentu již nemůžete získat žádné body.

Dvojitě a trojitě segmenty se počítají jako 2 a 3 zásahy. Segmenty můžete otevřít v libovolném pořadí. Vyhrává hráč, který dosáhne nejvyššího skóre a zavře většinu segmentů. Pokud jste zavřeli většinu segmentů, ale máte méně bodů, musíte se pokusit zasáhnout otevřené segmenty dříve, než tyto segmenty zavře soupeř.

Pomocí tlačítka <SELECT> můžete vybírat různé možnosti.

NO SCORE CRICKET

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

Tuto možnost vyberte pomocí tlačítka <SELECT>.

G03 SCRAM

(pro 2 hráče nebo 2 týmy)

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

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

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

G04 CUT THROAT CRICKET

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

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

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

G05 ENGLISH CRICKET

(pouze pro 2 hráče)

V této variantě kriketu musíte devětkrát zasáhnout vnější střed a vnitřní střed, abyste mohly kolo ukončit. Vnitřní střed se počítá dvakrát. Pokud váš soupeř mine vnější střed a/nebo vnitřní střed, jsou mu přičteny body, které hodem získal. V prvním kole můžete získat body, soupeř však musí získat alespoň 40 bodů. Pokud zasáhnete vnější střed a/nebo vnitřní střed, bude vašemu soupeři vnější střed a/nebo vnitřní střed odečten.

Získáte více času k nasbírání bodů. Jestliže váš soupeř devětkrát zasáhne vnější střed a/nebo vnitřní střed, první kolo končí a druhé kolo začíná otočením úkolů.

G06 ADVANCED CRICKET

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

G07 SHOOTER

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

Vyberte počet kol tlačítkem <SELECT>:

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

G08 BIG SIX

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

Váš soupeř se nyní pokusí zasáhnout 6. Pokud v prvních dvou hodech zasáhnete cílový segment, třetí hod rozhodne o novém cílovém segmentu.

Vyhráváte, pokud ostatní soupeři ztratili všechny životy.

Zvolte počet životů pomocí tlačítka <SELECT>:

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

G09 OVERS

Každý hráč hází třikrát. Pokud v prvním kole získáte nejvíc bodů, musí váš soupeř získat vyšší počet bodů, jinak ztrácí život. V opačném případě stratí život. Prohrává hráč, který jako první ztratí všechny své životy.

Zvolte počet životů pomocí tlačítka <SELECT>:

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

G10 UNDERS

V této hře je dáno skóre 180. Každý hráč hází třikrát. Pokud v prvním kole hodíte nejméně bodů, musí váš soupeř získat ještě menší počet bodů, jinak ztrácí život. V opačném případě stratí život. Pokud minete, obdržíte 60 trestných bodů.

Prohrává hráč, který jako první ztratí všechny své životy.

Zvolte počet životů pomocí tlačítka <SELECT>:

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

G11 COUNT UP

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

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

Tlačítkem <SELECT> vyberte cílové skóre:

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

G12 HIGH SCORE

Každý hráč může hodit tři šipky za jedno kolo.

Cílem této hry je dosáhnout nejvyššího celkového skóre. Pokud na konci stanoveného počtu kol dosáhnete nejvyššího počtu bodů, vyhráváte.

Vyberte počet kol tlačítkem <SELECT>:

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

G13 ROUND THE CLOCK

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

Vyberte možnosti pomocí tlačítka <SELECT>:

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

Dvojitě a trojitě segmenty se počítají jedenkrát.

ROUND THE CLOCK Double

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

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

Vyberte možnosti pomocí tlačítka <SELECT>:

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

ROUND THE CLOCK Triple

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

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

Vyberte možnosti pomocí tlačítka <SELECT>:

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

G14 KILLER

Pro dva nebo více hráčů. Vyberte číslo, které chcete zasáhnout. LED displej zobrazuje SEL. Toto číslo je vaše a ostatní hráči si musí zvolit jiná čísla. Jakmile si každý hráč zvolil své číslo, musíte ve svém zvoleném segmentu zasáhnout dvojitě segment, abyste se získali status „Killer“. Pokud jste „Killer“, můžete zasažením segmentů ostatních hráčů tyto hráče „vyřadit“. Zasažený hráč ztrácí život, a už není „Killer“. Aby hráč mohl znovu získat status „Killer“, musí znovu zasáhnout vybraný segment ve dvojitě segmentu. Pokud jako „Killer“ nedopatřením zasáhnete svůj vlastní segment, ztratíte svůj status „Killer“ a jeden život. Kdo na konci zůstane, vyhrává.

Zvolte počet životů pomocí tlačítka <SELECT>:

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

G15 DOUBLE DOWN

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

G16 Forty One

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

G17 ALL FIVES

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

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

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

- OP1: 51 bodů

OP2: 61 bodů
OP3: 71 bodů
OP4: 81 bodů
OP5: 91 bodů

G18 SHANGHAI

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

Pokud nějaké číslo minete, nezískáváte žádné body a v dalším kole pokračujete dalším číslem. Vyhrává hráč, který dokázal získat nejvíce bodů. Možnosti hry vyberte pomocí tlačítka <SELECT>:

OP1: Hra začíná v segmentu 1.

OP2: Hra začíná v segmentu 5.

OP3: Hra začíná v segmentu 10.

OP4: Hra začíná v segmentu 15.

SUPER SHANGHAI (S)

Tato hra se hraje stejně jako hra Shanghai s tím rozdílem, že musíte zasáhnout dvojité a trojitě segmenty.

Možnosti hry vyberte pomocí tlačítka <SELECT>:

OP1: Hra začíná v segmentu 1.

OP2: Hra začíná v segmentu 5.

OP3: Hra začíná v segmentu 10.

OP4: Hra začíná v segmentu 15.

G19 GOLF

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

Hodnocení hodů:

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

Double = 2 body

Single = 3 body

Žádný zásah v určeném cílovém poli = 5 bodů

Na každé cílové pole má hráč 3 hody.

Pokud jste spokojeni s dvojitým zásahem v prvním hodu, můžete ihned nechat hrát dalšího hráče a za příslušné cílové pole získáváte 2 body.

Pokud prvním hodem zasáhnete Single určeného cílového pole, získáváte 3 body. Nyní se můžete rozhodnout, zda necháte pokračovat dalšího hráče, nebo zda využijete svůj druhý hod.

Pokud minete určené cílové pole, vaše skóre se zvýší ze 3 na 5 bodů. Pokud si v druhém hodu vylepšíte skóre zásahem na Double, sníží se vaše skóre ze 3 na 2, a znovu se rozhodujete, zda necháte pokračovat dalšího hráče, resp. máte možnost vylepšit si skóre ve třetím hodu ještě na Triple (nebo si znovu pohorší). Pokud překročíte zvolený počet bodů, ve hře končíte.

Vyhrává ten, kdo zůstává jako poslední hráč nebo má po 18 cílových polích nejnižší skóre.

G20 FOOTBALL

Vyberte pole buď hodem na terč nebo tlačítkem. Po výběru bude stanovena linie, kterou je třeba zasáhnout. Vybraný segment je počátečním bodem, cílem je protilehlý segment. Příklad: Pokud jste vybrali segment 20, segment 3 je vaším cílem.

Hrací pole je rozděleno na 11 segmentů, které musíte postupně zasáhnout.

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

G21 BASEBALL

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

jednoduchý segment = jedna stanice

dvojitý segment = dvě stanice

trojitý segment = tři stanice

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

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

G22 STEEPLECHASE

Tato hra je něco jako překážkový běh, který začíná v segmentu 20 a pokračuje dokola ve směru hodinových ručiček kolem elektronického terče.

Konec je na segmentu 5, pak musíte zasáhnout ještě vnější střed a/nebo vnitřní střed.

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

G23 ELIMINATION

V této hře musíte třemi hody hodit větší počet bodů, než kolik hodil váš soupeř před vámi. Pokud se vám to nepodaří, ztratíte jeden život. Vyberte počet životů pomocí volby <SELECT>:

OP1: 3 životy

OP2: 4 životy

OP3: 5 životů

G24 HORSESHOES

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

Zvolte počet bodů tlačítkem <SELECT>:

OP1: 15 bodů

OP2: 16 bodů

OP3: 17 bodů

OP4: 18 bodů

OP5: 19 bodů až OP10: 25 bodů

G25 BATTLEGROUND

V této hře budete mít horní polovinu elektronického terče a musíte třemi hody zasáhnout dolní polovinu. Soupeř bude mít dolní polovinu a musí zasáhnout horní polovinu. Koho bude která polovina terče, rozhodnete před zahájením hry. Pomocí tlačítka <SELECT> můžete vybrat následující možnosti:

Battleground Double

Počítat se pouze dvojitě segmenty.

Battleground Triple

Počítat se pouze trojitě segmenty.

Battleground General

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

Horní polovina: Segmenty: 11, 14, 9, 12, 5, 20, 1, 18, 4, 13.

Dolní polovina: Segmenty: 6, 10, 15, 2, 17, 3, 19, 7, 16, 8.

G26 ADVANCED BATTLEGROUND

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

G27 PAINTBALL

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

Vyberte možnosti pomocí tlačítka <SELECT>:

Paintball Double

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

Paintball Triple

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

Odstraňování chyb

Chyba napájení

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

Žádné výsledky

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

Zaseknutý výsledkový prvek nebo zaseknuté funkční tlačítko

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

Zazní varovný signál a displej blikáním zobrazuje zaseknutý prvek.

Prvek lze obvykle rychle uvolnit jemným vytážením šipky v prvku nebo zasunutím a vysunutím prvku lehkým tlakem prstu. Ve hře pak lze pokračovat, počítání výsledků pokračuje přesně tam, kde bylo přerušeno.

Odstranění odlomených hrotů šipek

Měkké hroty jsou sice bezpečnější, ale nemají dlouhou životnost. Pokud se hrot ulomí a zůstane uvízlý v terči, zkuste jej pomocí vhodných kleští opatrně vytáhnout. Pokud by se hrot odlomil tak, že již nevyčnívá z terče, můžete ho zatlačit otvorem do terčové desky. Měkkým hrotem nemůžete poškodit elektroniku nacházející se za prvkem. Důrazně však doporučujeme použít pro tento účel měkký hrot šipky, který je ještě v dobrém stavu. Odlomený hrot, který nevyčnívá, nikdy neprotlačujte terčem ostrým kovovým předmětem, protože kovový hrot může snadno poškodit terčovou desku, pokud ji zasunete příliš hluboko do terče. Čím těžší je šipka, tím větší je riziko odlomení hrotu.

Kolísání proudu nebo elektromagnetické rušení

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

Příklady:

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

Uskladnění, čištění

DŮLEŽITÉ UPOZORNĚNÍ! Před tím, než začnete výrobek čistit, vytáhněte zástrčku ze zásuvky. Čistěte terč pouze vlhkým hadříkem! Síťový adaptér nesmí přijít do kontaktu s vlhkostí!

Při častém používání výrobku dochází ke znečištění hlavně přední části dotykem prstů.

Vyčistěte přední stranu, tlačítka a okénka vlhkým hadříkem.

Doporučujeme použít vodu s malým množstvím čisticího prostředku. Poté otřete suchým měkkým hadříkem. Pokud výrobek nebude delší dobu používán, zakryjete jej hadříkem na ochranu před prachem. Pokud výrobek nepoužíváte, skladujte jej vždy suchý a čistý při pokojové teplotě.

DŮLEŽITÉ! K čištění nikdy nepoužívejte agresivní čisticí prostředky.

Pokyny k likvidaci



V zájmu ochrany životního prostředí nevyhazujte svůj výrobek do odpadu ■ v případě, že dosloužil, ale odnesete jej na profesionální místo k likvidaci.

○ sběrných místech a jejich otevírací době se můžete informovat u příslušné místní správy.

Vadné nebo použité baterie/akumulátory musejí být recyklovány v souladu se směrnici 2006/66/ES a jejími změnami. Odevzdejte baterie/akumulátory a/nebo výrobek prostřednictvím nabízených sběrných zařízení. Balicí materiály jako např. fóliové pytle nepatří do rukou dětí. Uchovávejte balicí materiál mimo dosah dětí.



Výrobek a obal zlikvidujte ekologicky.



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

Výrobek a balicí materiály jsou recyklovatelné, likvidujte je odděleně pro lepší zpracování odpadu. Logo Triman platí pouze pro Francii. Možnosti likvidace výrobku, který dosloužil, jsou k dispozici u místní nebo městské správy.

Pokyny k záruce a průběhu služby

Produkt byl vyrobený s velkou pečlivostí a byl průběžně kontrolován ve výrobní procesy. Na tento produkt obdržíte tříroční záruku ode dne zakoupení. Uchovejte si pokladní stvrzenku.

Záruka se vztahuje jen na vady materiálu a chyby z výroby, nevztahuje se na závady způsobené neodborným zacházením nebo použitím k jinému účelu. Tato záruka neomezuje Vaše zákonná ani záruční práva.

Při případných reklamacích se obraťte na dole uvedenou servisní horkou linku nebo nám zašlete email. Náš servisní pracovník s Vámi co nejrychleji upřesní další postup. V každém případě Vám osobně poradíme. Záruční doba se neprodlužuje po případných opravách v době záruky ani v případě zákonného ručení nebo kulance. Toto platí také pro náhradní a opravené díly. Opravy prováděné po vypršení záruční lhůty se platí.

IAN: 321912_1901

 Servis Česko

Tel.: 800143873

E-Mail: deltasport@lidl.cz

Blahoželáme!

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

 **Pozorne si prečítajte tento návod na hru a obsahu.**

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

Rozsah dodávky

- 1 x elektronický terč
- 12 x násadka na šípku (3 x – modrá, zelená, červená a čierna)
- 12 x telo šípky
- 12 x krídla (3 x – modré/biele, zelené/biele, červené/biele a čierne/biele)
- 112 x mäkký hrot
- 1 x sieťový adaptér
- 4 x skrutka a hmoždinky
- 1 x štartovacia čiara
- 1 x vrtná šablóna
- 1 x návod na hru a obsahu

Technické údaje

Elektronický terč

Model: DS-5478/DS-5479

Rozmery: cca 420 x 517 x 26 mm
(š x v x h)

Požiadavky na napájanie: 9 V  500 mA

 = trieda ochrany III

Sieťový adaptér

Model: EÚ: GQ06-090050-ZG

Model: UK: GQ06-090050-AB

Vstup:

100 – 240 V  50/60 Hz 0,3 A Max

Výstup: 9 V  500 mA

 = trieda ochrany II

 Symbol pre jednosmerné napätie

 Symbol pre striedavé napätie

 Dátum výroby (mesiac/rok):
07/2019

Určené použitie

Tento výrobok je športový prístroj a nie je vhodný pre deti do 14 rokov!

Výrobok obsahuje malé časti, ktoré by mohli deti prehltnúť. Ako športový prístroj si vyžaduje presnosť a koncentráciu a má vysoké nároky na motorické zručnosti.

Výrobok je určený len na súkromné použitie vo vnútorných priestoroch, nie je určený na komerčné účely alebo používanie v exteriéri. Tento výrobok je vhodný len pre šípky s mäkkým hrotom. Šípky s oceľovým hrotom spôsobujú pri použití nenapraviteľné škody. Odstráňte ochrannú fóliu z terča.

Bezpečnostné pokyny

Nebezpečenstvo poranenia!

- Tento výrobok nie je určený osobám (ani deťom) s obmedzenými fyzickými, zmyslovými alebo duševnými schopnosťami alebo s nedostatočnými skúsenosťami a/alebo vedomosťami, ak na ne nedohliada osoba zodpovedná za ich bezpečnosť alebo ak od nej nedostávajú pokyny ako majú výrobok používať.
- Deti by mali byť pod dohľadom, aby sa zabezpečilo, že sa s výrobkom nebudú hrať.
- Nehádzte a nemierte šípky na ľudí alebo zvieratá.

- Dávajte pozor na to, aby sa výrobok počas používania nachádzal na čo najmenej dostupnom mieste pre ľudí, resp. bol na takomto mieste umiestnený.
- Neupevňujte ho na dvere!
- Kovové hroty sa nesmú vôbec požívať!

Zabránenie vecným škodám!

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

Bezpečnostné pokyny sieťový adaptér

POZOR!

Dôležité pokyny pri používaní sieťového adaptéra!

Upozornenie: Prístroj sa počas normálnej prevádzky zahreje.

- Používajte sieťový adaptér iba s týmto šípkovým terčom DS-5478/DS-5479.
- Používajte výlučne len dodaný sieťový adaptér!

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

Pokyny pre montáž

Montáž šípkového terča

(obr. B a C)

1. Vyberte na umiestnenie výrobu vhodné miesto s voľným priestorom cca. 3 metre.
2. „Štartovacia čiara“ sa nachádza približne 2,37 m od terča. Pripevnite terč ku stene tak, aby stred terča bol vo výške 1,73 m nad podlahou.
3. Označte si ceruzkou príslušné otvory za pomoci priloženej vrtnej šablóny. Značky označené „+“ sú prípravou na zavesenie terča. Značky označené „O“ predstavujú otvory pre trvalú montáž terča na stenu.
4. Namontujte terč buď cez prípravu na zavesenie (13) (3 skrutky) alebo za pomoci otvorov na trvalú montáž na stenu (12) (4 skrutky).

Križ v strede víťacej šablóny označuje výšku stredy terča na šípkovom terči. Potom namontujte terč s priloženými skrutkami a hmoždinkami.

Montáž šípok (obr. D)

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

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

Názov a funkcia častí (obr. A a C)

- 1** Jednoduchý segment/Single: Skóre ako jeobrazené
- 2** Dvojitý segment/Double: Skóre x 2
- 3** Trojitý segment/Triple: Skóre x 3
- 4** „Bull“: vonkajší kruh stredy terča „Bull“ je za 25 bodov, úplný stred terča „Bulls Eye“ je za 50 bodov
- 5** Ochranný kruh: hod na okraj, žiaden bod
- 6** Reproduktor
- 7** Zásuvka pre sieťový adaptér
- 8** 4 LED displeje
- 9** Funkčné tlačidlá
- 10** Zoznam hier
- 11** Držiak terča
- 12** Vrtné otvory
- 13** Závesné zariadenie (vzadu)

Obsluha šípkového terča

Zapnutie/vypnutie

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

Pre úplné vypnutie prístroja odpojte sieťovú zástrčku.

Funkčné tlačidlá (obr. A)

POWER

Stlačením tlačidla POWER výrobok zapnete alebo vypnete.

GAME

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

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

SELECT

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

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

PLAYER

Stlačením tlačidla PLAYER vyberte pred spustením hry počet hráčov.

Hrať môže 1 až 16 hráčov alebo to môžu byť tímy (2 po 2 až 8 po 8 hráčov).

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

Podržaním klávesy PLAYER zobrazíte skóre ostatných hráčov.

Upozornenie: Počet hráčov zobrazia na LED displejoch príslušné diódy.

DOUBLE/MISS

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

Stlačte 1x: „Double In“,

Stlačte 2x: „Double Out“

(červená dióda na ľavej výsledkovej tabuli, 10),
Stlačte 3x: „Double In“, „Double Out“,
Stlačte 4x: „Master Out“,
Stlačte 5x: „Double In/Master Out“,
Stlačte 6x: všetko zrušené – žiadne LED.
Stlačte po hode tlačidlo DOUBLE/MISS pre zníženie počtu zostávajúcich šípok po netraffení terča.

SOUND

Predvolené: SOUND hlasitosť 4.
Stlačte tlačidlo SOUND pre voľbu 7 úrovni hlasitosti alebo vypnutie zvuku.

START/HOLD

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

CYBER MATCH

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

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

DARTOUT/SCORE

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

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

BOUNCE OUT

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

RESET

Stlačením tlačidla RESET obnovíte všetky nastavenia a body v hre.

Upozornenie: Hlasitosť je štandardne nastavená na hodnotu 4.

GAME GUARD

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

HANDICAP

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

Najprv stlačte tlačidlo <PLAYER> a vyberte hráča 1. Stlačte tlačidlo <HANDICAP> a nastavte handicap pre hráča 1. Stlačte tlačidlo <PLAYER> a vyberte hráča 2. Nastavte handicap pre hráča 2. Nastavte toľko handicapov, koľko je hráčov. Stlačením tlačidla START/HOLD spustíte hru.

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

Nastavenie hry a jej priebeh

Nastavte hru takto:

1. Zvoľte si tlačidlom <GAME> hru, ktorú chcete hrať.
2. Stlačením tlačidla <PLAYER> nastavte počet hráčov (1 až 16 hráčov).
Upozornenie: Ak stlačíte tlačidlo <CYBERMATCH>, budete hrať proti počítaču.
3. Nastavte tlačidlom <HANDICAP> pre každého hráča stupeň obťažnosti.
4. Stlačte tlačidlo <DOUBLE/MISS> pri hrách 301-901 pre výber ďalších možností.
5. Stlačením tlačidla <START/HOLD> spustíte hru.

Priebeh hry:

1. Každý hráč hádže 3 šípky v jednom kole.
Po tretej šípke zaznie signál a displej začne blikať.
2. Opatrne odstráňte šípky z terča.

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

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

Výber hier a zoznam možností hry

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

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

Hry

G01 301-901

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

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

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

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

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

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

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

G02 CRICKET

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

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

Segmenty môžete otvárať v ľubovoľnom poradí. Víťazom je ten, kto dosiahne najvyššie skóre a zatvorí väčšinu segmentov.

Ak ste väčšinu segmentov zatvorili, ale máte menej bodov, musíte sa pokúsiť zasiahnuť otvorené segmenty predtým, ako súper tieto segmenty zatvorí.

Vyberte rôzne možnosti cez tlačidlo <SELECT>.

NO SCORE CRICKET

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

G03 SCRAM

(pre 2 hráčov alebo 2 tímy)

V tejto verzii kriketu sa počítajú iba čísla od 15 do 20, „Bull“ a „Bulls Eye“.

Hrajú sa dve kolá. V prvom kole sa hráč 1 pokúša zatvoriť otvorené segmenty. Váš súper, hráč 2, môže získať body iba v otvorených segmentoch.

Prvé kolo končí vtedy, keď sa všetky otvorené segmenty podarilo zatvoriť. V druhom kole sa váš súper, hráč 2, pokúsi zatvoriť všetky segmenty a vy sa pokúšate získať body. Vyhráva hráč s najväčším počtom bodov.

G04 CUT THROAT CRICKET

Pri tejto verzii kriketu ide o zatváranie segmentov a získanie čo najmenšieho počtu bodov.

Vyhráva hráč s najmenším počtom bodov.

V tejto verzii dostanete body len vtedy, ak váš súper zasiahne už zatvorené segmenty.

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

G05 ENGLISH CRICKET

(len pre 2 hráčov)

V tejto verzii kriketu musíte deväťkrát trafiť „Bull“ a/alebo „Bulls Eye“, aby ste ukončili kolo. „Bulls Eye“ sa počíta dvakrát. Ak váš súper nezasiahne „Bull“ a/alebo „Bulls Eye“, body získané počas hodu sa mu pripočítajú. V prvom kole môžete získať body, on však musí získať najmenej 40 bodov.

Ak zasiahnete „Bull“ a/alebo „Bulls Eye“, vášmu súperovi sa odčíta jeden „Bull“ a/alebo „Bulls Eye“. Vy získate viac času na zbieranie bodov. Ak váš súper deväťkrát zasiahne „Bull“ a/alebo „Bulls Eye“, prvé kolo skončí a v druhom kole sa úlohy vymenia.

G06 ADVANCED CRICKET

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

G07 SHOOTER

V tejto hre počítač náhodne vyberie segment, ktorý sa pred každým oknom zobrazí na displeji. Tento segment musíte zasiahnuť. Jednoduché segmenty sa počítajú jedenkrát, dvojité segmenty dvakrát, trojité segmenty trikrát a „Bull“ štyrikrát. Keď počítač vyberie „Bulls Eye“, potom sa „Bull“ počíta dvakrát a „Bulls Eye“ štyrikrát. Vyhráva hráč s najväčším počtom bodov.

Počet kôl zvolíte pomocou tlačidla <SELECT>:

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

G08 BIG SIX

V tejto hre je prvým cieľom číslo 6. Ak číslo 6 netrafíte, stratíte život.

Váš súper sa teraz pokúsi zasiahnuť 6-ku. Ak v prvých dvoch hodoch zasiahnete cieľový segment, tretí hod rozhodne o novom cieľovom segmente.

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

Počet životov si zvolíte pomocou tlačidla <SELECT>:

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

G09 OVERS

Každý hráč hádže trikrát. Ak v prvom kole hodíte najviac bodov, váš súper musí prekonať toto skóre. V opačnom prípade stratí život. Prehral ten hráč, ktorý ako prvý stratil všetky životy. Počet životov si zvolíte pomocou tlačidla <SELECT>:

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

G10 UNDERS

V tejto hre sa uvádza skóre 180. Každý hráč hádže trikrát. Ak v prvom kole získate najmenej bodov, váš súper musí hodiť ešte menej. V opačnom prípade stratí život. Pri chybnom hode dostanete 60 trestných bodov.

Prehral ten hráč, ktorý ako prvý stratil všetky životy.

Počet životov si zvolíte pomocou tlačidla <SELECT>:

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

G11 COUNT UP

Cieľom tejto hry je dosiahnuť určité skóre. Každý hod sa počíta.

Hráč, ktorý ako prvý dosiahne alebo prevýši zvolené skóre, vyhral.

Vyberte cieľové skóre pomocou tlačidla <SELECT>:

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

G12 HIGH SCORE

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

Počet kôl zvolíte pomocou tlačidla <SELECT>:

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

G13 ROUND THE CLOCK

Každý hráč musí po sebe zasiahnuť segmenty 1 až 20 a tiež segment „Bull“ a/alebo „Bulls Eye“. Máte tri hody na jedno kolo a musíte zasiahnuť zobrazené segmenty. Ak segment zasiahnete, zobrazí sa ďalší segment, ktorý musíte trafiť. Vyhráte, keď ako prvý zasiahnete všetky segmenty. Možnosti si zvolíte pomocou tlačidla <SELECT>:

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

Dvojité a trojité segmenty sa počítajú ako jednoduché.

ROUND THE CLOCK Double

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

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

Možnosti si zvolíte pomocou tlačidla <SELECT>:

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

ROUND THE CLOCK Triple

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

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

Možnosti si zvolíte pomocou tlačidla <SELECT>:

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

G14 KILLER

Pre dvoch alebo viacerých hráčov. Vyberte číslo, ktoré chcete trafiť. Na LED displeji sa zobrazí SEL. Toto číslo je vaše a všetci hráči si musia vybrať iné čísla. Akonáhle si každý hráč vybral číslo, musíte vo vašom vybratom segmente zasiahnuť dvojité segment, aby ste získali status zabijaka. Ak ste zabijak, môžete iných hráčov „zničiť“ tak, že zasiahnete ich segmenty. Tento hráč potom stratí svoj život a už nie je zabijakom. Ak si chce opäť udržať status zabijaka, musí opäť zasiahnuť vybrané číslo v dvojitom segmente. Ak ako zabijak nedopatrením zasiahnete svoj vlastný segment, pridáte o status zabijaka a o jeden život. Kto prežije dokonca, ten vyhrá.

Počet životov si zvolíte pomocou tlačidla <SELECT>:

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

G15 DOUBLE DOWN

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

G16 Forty One

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

G17 ALL FIVES

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

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

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

OP1: 51 bodov

OP2: 61 bodov

OP3: 71 bodov

OP4: 81 bodov

OP5: 91 bodov

G18 SHANGHAI

V tejto hre musíte v prvom kole zasiahnuť prvý segment, v druhom kole 2 segment a tak ďalej, až do segmentu 20 alebo „Bull“ a/alebo „Bulls Eye“. Počítajú sa iba zásahy v správnom poradí. Ak niektoré číslo netrafíte, nedostanete žiadne body, pokračujete s ďalším číslom. Vyhrá ten hráč, ktorý nahrá najviac bodov.

Možnosti hry si zvolíte pomocou tlačidla <SELECT>:

OP1: Hra začína v segmente 1.

OP2: Hra začína v segmente 5.

OP3: Hra začína v segmente 10.

OP4: Hra začína v segmente 15.

SUPER SHANGHAI (S)

Táto hra sa hrá ako „Shanghai“, s tým rozdielom, že musíte trafiť dvojité a trojité segmenty. Možnosti hry si zvolíte pomocou tlačidla

<SELECT>:

OP1: Hra začína v segmente 1.

OP2: Hra začína v segmente 5.

OP3: Hra začína v segmente 10.

OP4: Hra začína v segmente 15.

G19 GOLF

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

Hodnotenie zásahov:

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

Dvojitý = 2 body

Jednoduchý = 3 body

Žiaden zásah v predpísanom cieľovom poli = 5 bodov

Pre každé cieľové pole má hráč k dispozícii 3 hody.

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

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

Ak cieľové pole nezasiahnete, stúpne vaše skóre z 3 na 5 bodov. Ak sa v druhom hode zlepšíte a zasiahnete dvojitý segment, vaše skóre klesne z 3 na 2. Opäť stojíte pred rozhodnutím skončiť alebo sa v treťom hode pokúsiť zlepšiť zásahom trojitého segmentu (alebo sa znova zhoršíte). Ak prekročíte počet bodov vybraný cez možnosti, vypadávate z hry.

Víťazom je ten, kto zostane ako posledný hráč alebo má po 18 cieľových poliach najnižšie skóre.

G20 FOOTBALL

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

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

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

G21 BASEBALL

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

Jednoduchý segment = jedna stanica

Dvojitý segment = dve stanice

Trojitý segment = tri stanice

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

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

G22 STEEPLECHASE

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

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

G23 ELIMINATION

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

Ak sa vám to nepodarí, stratíte jeden život.

Zvoľte počet životov pomocou tlačidla <SELECT>:

OP1: 3 životy

OP2: 4 životy

OP3: 5 životov

G24 HORSESHOES

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

Zvoľte si počet bodov pomocou tlačidla <SELECT>:

OP1: 15 bodov

OP2: 16 bodov

OP3: 17 bodov

OP4: 18 bodov

OP5: 19 bodov až po OP10: 25 bodov

G25 BATTLEGROUND

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

Pomocou tlačidla <SELECT> môžete vybrať nasledujúce možnosti:

Battleground Double

Počítajú sa len dvojité segmenty.

Battleground Triple

Počítajte sa len trojité segmenty.

Battleground General

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

Horná polovica: segmenty: 11, 14, 9, 12, 5, 20, 1, 18, 4, 13.

Dolná polovica: segmenty: 6, 10, 15, 2, 17, 3, 19, 7, 16, 8.

G26 ADVANCED BATTLEGROUND

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

G27 PAINTBALL

Táto hra je podobná hre „Battleground“. At trafiť dvakrát Bulls

Eye, získate súperovu vlajku. Cieľom je zničiť všetky súperove segmenty alebo získať súperovu vlajku.

Možnosti si zvoľte pomocou tlačidla <SELECT>:

Paintball Double

Tu sa počítajú iba dvojité segmenty a Bulls Eye musí byť zasiahnutý trikrát.

Paintball Triple

Tu sa počítajú iba trojité segmenty a Bulls Eye musí byť trikrát zasiahnutý.

Riešenie problémov

Žiadna elektrina

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

Žiadne výsledky

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

Zaseknutý prvok s výsledkami alebo zaseknuté funkčné tlačidlo

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

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

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

Odstránenie zlomených šípkových hrotov

Mäkké hroty sú bezpečnejšie, ale nevydržia navždy. Ak by sa hrot zlomil a uviazol v terči, pokúste sa ho vytiahnuť vhodnou pinzetou. Ak by sa odlomil veľmi malý kúsok, ktorý z terča nevyčnieva, môže byť zatlačený cez otvor dovnútra terča. Mäkký hrot nepoškodí elektroniku, ktorá je za prvkom. Pri tomto procese však dôrazne odporúčame používať mäkký hrot šípky, ktorý je ešte dobrý. Nikdy nevtláčajte krátky zlomený hrot cez terč s ostrým kovovým predmetom, pretože kovový hrot by mohol ľahko poškodiť terč, ak by do neho prenikol príliš hlboko. Čím je šípka ťažšia, tým je riziko zlomenia hrotu väčšie.

Kolísanie prúdu alebo elektromagnetické rušenie

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

Príklady:

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

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

Skladovanie, čistenie

DÔLEŽITÉ! Pred čistením výrobku vytiahnite elektrickú zástrčku zo zásuvky. Vyčistite iba terč s vlhkou handričkou! Sieťový adaptér nesmie prísť do kontaktu s vlhkosťou!

Pri častom používaní výrobku sa zašpiní predovšetkým jeho predná strana dotykmi prstov.

Vyčistite prednú časť, tlačidlá a okienka vlhkou handričkou.

Ako rozpúšťadlo odporúčame vodu s malým množstvom čistiaceho prostriedku. Potom výrobok utrite suchou, jemnou handričkou. Ak sa výrobok dlhší čas nebude používať, zakryte ho plachtou, aby ste ho chránili pred prachom. Pri nepoužívaní skladujte výrobok vždy suchý a čistý pri izbovej teplote.

DÔLEŽITÉ! Výrobok nikdy nečistite ostrými čistiacimi prostriedkami.

Pokyny k likvidácii



V záujme ochrany životného prostredia nevyhadzujte svoj výrobok do domáceho odpadu, ak doslúžil, ale odneste ho na špecializovanú likvidáciu. O zberných miestach a ich otváracích hodinách sa môžete informovať na vašej príslušnej miestnej správe. Chybné alebo použité batérie/akumulátory sa musia recyklovať v súlade so smernicou 2006/66/ES a jej zmenami. Vráťte batérie/akumulátory a / alebo výrobok prostredníctvom ponúkaných zberných zariadení. Obalové materiály, ako napr. plastové vrecká, nepatria do rúk deťom. Uchovávajte obalový materiál mimo dosahu detí.



Výrobok a obal zlikvidujte ekologickým spôsobom.



Pri triedení odpadu dodržiavajte označenie obalových materiálov, ktoré sú označené skratkami (a) a číslami (b) s nasledujúcim významom: 1 – 7: plasty/20 – 22: papier a lepenka/80 – 98: kompozitné látky. Výrobok a obalové materiály sú recyklovateľné, likvidujte tieto oddelene pre lepšie spracovanie odpadu. Logo Triman je len pre Francúzsko. Možnosti likvidácie doslúženého výrobku sa dozviete na vašej správe obci alebo mesta.

Pokyny k záruke a priebehu servisu

Produkt bol vyrobený s maximálnou zodpovednosťou a v priebehu výroby bol neustále kontrolovaný. Na tento produkt máte tri roky záruku od dátumu kúpy produktu. Pokladničný lístok si odložte. Záruka sa vzťahuje len na chyby materiálu a výrobné chyby a zaniká pri neodbornej manipulácii s produktom. Záruka nemá vplyv na Vaše zákonné práva, predovšetkým na práva vyplývajúce zo záruky.

V prípade reklamácie sa obráťte na nižšie uvedenú servisnú linku, alebo nám napíšte e-mail. Naši servisní zamestnanci sa s Vami dohodnú na ďalšom postupe a urýchlene vykonajú všetky potrebné kroky. V každom prípade Vám poradíme osobne.

Záručná lehota sa nepredlžuje v dôsledku eventuálnych opráv na základe záruky, zákonného plnenia záruky alebo v dôsledku prejavu ochoty. To platí tiež pre vymenené alebo opravené diely. Opravy vykonané po uplynutí záručnej lehoty sú spoplatnené.

IAN: 321912_1901

 Servis Slovensko

Tel.: 0850 232001

E-Mail: deltasport@lidl.sk

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 0,3 A 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.

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

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

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

DOUBLE/MISS

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

1x drücken: Double In

2x drücken: Double Out

(rote Leuchte im linken Score Board, 10)

3x drücken: mit Double In, Double Out

4x drücken: Master out

5x drücken: Double In/Master out

6x drücken: alles abgewählt - keine LED

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

SOUND

Voreinstellung: SOUND Lautstärke 4.

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

START/HOLD

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

CYBER MATCH

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

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

DARTOUT/SCORE

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

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

BOUNCE OUT

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

RESET

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

Hinweis: Die Lautstärke wird standardmäßig zurück auf 4 gesetzt.

GAME GUARD

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

HANDICAP

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

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

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

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

Spieleinstellung und -ablauf

Stellen Sie einen Spielvorgang wie folgt ein:

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

Spielablauf:

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

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

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

Spielauswahl und Liste der Spieloptionen

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

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

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

G20 FOOTBALL

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

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

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

G21 BASEBALL

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

G22 STEEPLECHASE

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

G23 ELIMINATION

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

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

OP1: 3 Leben

OP2: 4 Leben

OP3: 5 Leben

G24 HORSESHOES

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

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

OP1: 15 Punkte

OP2: 16 Punkte

OP3: 17 Punkte

OP4: 18 Punkte

OP5: 19 Punkte bis OP10: 25 Punkte

G25 BATTLEGROUND

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

Battleground Double

Nur Double-Segmente zählen.

Battleground Triple

Nur Triple-Segmente zählen.

Battleground General

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

Obere Hälfte: Segmente:

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

Untere Hälfte: Segmente:

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

G26 ADVANCED BATTLEGROUND

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

G27 PAINTBALL

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

Paintball Double

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

Paintball Triple

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

Fehlersuche

Kein Strom

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

Keine Ergebnisse

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

Klemmendes Ergebniselement oder klemmende Funktionstaste

Während des Transports oder während des normalen Betriebes des Dartboards kann es passieren, dass sich die Ergebniselemente zeitweise 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

