HOMCOM

IN220901041V01_UK_FR_ES_DE_IT

A70-043_A70-045

Electronic Dartboard
User Manual & Game Instructions

EN



A70-043



A70-045

IMPORTANT, RETAIN FOR FUTURE REFERENCE: READ CAREFULLY

USER'S MANUAL

EN

Dear customer,

Thank you for purchasing this product. So that your appliance serves you well, please read all the instructions in this user's manual. If you have any questions, please contact our customer care center.

FR

Cher client,

Nous vous remercions d'avoir acheté ce produit. Afin que vous puissiez profiter pleinement de votre appareil, veuillez lire toutes les instructions de ce manuel d'utilisation. Si vous avez la moindre question, veuillez contacter notre centre d'assistance à la clientèle.

DE

Sehr geehrter Kunde,

Vielen Dank, dass Sie dieses Produkt erworben haben. Damit Ihr Gerät Ihnen gute Dienste leistet, lesen Sie bitte alle Hinweise in diesem Benutzerhandbuch. Wenn Sie Fragen haben, wenden Sie sich bitte an unser Kundendienstzentrum.

ES

Queridos clientes,

Gracias por comprar este producto. Para que su electrodoméstico le sirva mejor, lea todas las instrucciones de este manual del usuario. Si tiene alguna pregunta, comuníquese con nuestro Centro de Atención al Cliente.

PT

Caros clientes,

Obrigado por adquirir este produto. Para que o seu aparelho o sirva melhor, leia todas as instruções deste manual do utilizador. Se tiver alguma dúvida, por favor contacte o nosso Centro de Atendimento ao Cliente.

IT

Caro Cliente,

Grazie per aver acquistato questo prodotto. Per servirti meglio con questo apparecchio ti prego di leggere tutte le istruzioni in presente manuale utente. In caso di dubbio, si prega di contattare il nostro centro assistenza clienti.

***EN*_Our contact details are below:**
***FR*_Nos coordonnées sont les suivantes:**
***DE*_Unsere Kontaktdaten stehen unten:**
***ES*_Nuestros datos de contacto son los siguientes:**
***PT*_Os nossos dados de contacto são os seguintes:**
***IT*_I nostri dettagli di contatto sono di seguito:**

Country	Phone	Email
UK	0044-800-240-4004	enquiries@mhstar.co.uk
DE	0049-0(40)-88307530	service@aosom.de
FR	0033-1-84166106	aosom@mhfrance.fr
ES&PT	0034-931294512	atencioncliente@aosom.es
IT	0039-0249471447	clienti@aosom.it

Thanks for selecting the electronic dartboard

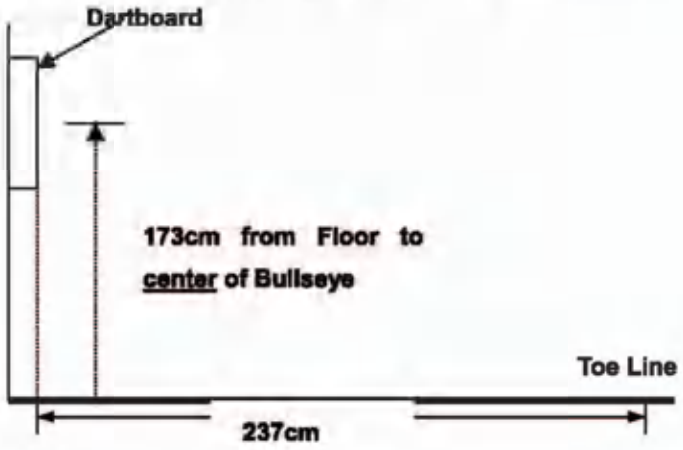
PREFACE

■WARNING

- This is not a child's toy. Children under the age of 14 should not play steel-tip or soft-tip darts.
- Please turn off when not playing the board.
- If the board is left inactive for 10 minutes, the displays and peripheries will shut off automatically, into the sleep mode. When the GAME button is pushed again, the game is then resumed.

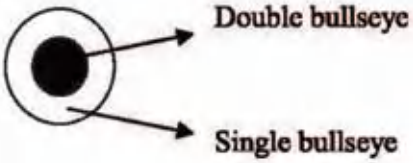
■Product Instruction

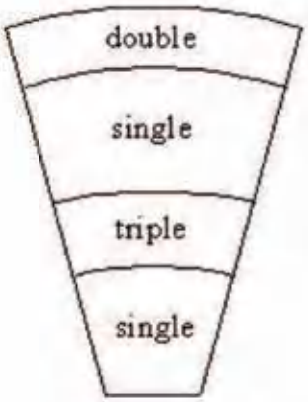
Choose a location where there is about 3m of open space in front of the board. The "toe-line" should be 237cm from the face of the dartboard. The center of bull should be 173cm from the ground.



- The high quality electronic dartboard includes LCD display, automatic voice scoring and 26 games with 185 variations. It can be enjoyed by up to 8 players with an initial setting of 2 players.
- This dartboard is powered by 3 AA batteries.

Scoring segment	scoring rules
Single scoring segment	score*1
Double scoring segment	score*2
Triple scoring segment	score*3
Outer bullseye	25*1
Center bullseye	25*2





■Game Setup

1、"Game/Power" button: press the button to turn on/off the game and select games (G01—G26) through the on-screen game menu; during the game, press the button to end the current game and return to starting status.。

2、"Option/Score" button: press Option to select different options of the games; press Score to view the player's score at anytime during the play and continue to press this button to show next player's score. The game goes on if the players don't press it within 3seconds, or press other buttons.

3、"Player/Cybermatch/Miss" button: before game starting, press Player to set the number of players and press Cybermatch to play against device (C1–professional,C2–expert,C3-senior,C4- intermediate, C5–primary); during the game, press Miss to reduce the numbers of remaining darts when the dartboard is missed.

4、"Handicap/Eliminate" button: press Handicap before starting the game to select the difficulty/options for the different players; during the game, press Eliminate to clear the score for the current dart.

5、"Double/Sound on/off" button: Double button is only valid for Count Down game; press Sound on/off to select sound on or off.

6、"Start/Next" button: press this button to start a game or to move to the next player during a game.

Table for game characteristics

NO.	CODE	GAME MENU	OPTION	PLAYER	HANDICAP
G01	301	Count Down	301,501,601,701,801,901,999	1~8	√
G02	C01	Count Down Team	301,501,601,701,801,901,999	4~8	√
G03	CUP	Count Up	100~900	1~8	√
G04	cri	Standard Cricket	E00,E20,E25	1~8	√
G05	noc	No Score Cricket	П00,П20,П25	1~8	√
G06	CUt	Cut Throat Cricket	C00,C20,C25	1~8	√
G07	PUP	KillerCricket	H00,H20,H25	2~8	√
G08	LPc	LowPitchCricket	L00,L20,L25	1~8	√
G09	rcL	Round Clock	105,110,115,120; 205,210, 215,220; 305,310,315,320	1~8	√
G10	S-o	Shoot Out	-05,-07,-09~-21	1~8	√
G11	SHi	Shang Hai	101,105,110,115	1~8	X
G12	HAL	Halve It	H12	1~8	X
G13	HiS	High Score	003~014	1~8	X
G14	orS	Over	003,005,007~021	2~8	√

G15	Und	Under	U03,U05,U07~U21	2~8	√
G16	biG	Big6	b03,b05,b07~B21	2~8	√
G17	CL2	Score Color	100,200,300,400,500	1~8	√
G18	bc2	Bonus Color	100,200,300,400,500	1~8	√
G19	CC2	Correctional Color	100,200,300,400,500	1~8	√
G20	NC2	No Score Color	003,004,005,006,007	2~8	√
G21	Fdc	Free Dart Color	005,010,015,020	1~8	√
G22	S-1	Shooting I	———	1~8	X
G23	S-2	Shooting II	———	1~8	X
G24	S-3	Shooting III	———	1~8	X
G25	S-4	Shooting IV	———	1~8	X
G26	Got	Gotcha	101~901	2~8	√

Game instructions

G01 Count Down（301,501,601,701,801,901,999）

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

2、Reaching "1" or going past zero can be considered a BUST and the score goes back to the previous score., and voice out "incorrect".

3、The player can choose the following variations by pressing DOUBLE button.

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

Double out To win, the player must hit a double that reduces the score to exactly zero. Reaching "1" or going past zero can be considered a BUST and the score goes back to the previous score, and is given a hinted voice "incorrect".

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

G02 Count Down Team

This is a team play of the Count Down game, very popular among dart leagues. There are always 2 teams and 4 scores to track. Player 1 and Player 3 play against Player 2 and Player 4. The game is played the same way as the G01 Count Down game. Any player reducing his/her score to exact zero first makes his/her team a winner.

G03 Count Up（100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900）

The score of each player will be accumulated up from zero for each hit. The first player with the highest score is the winner.

G04 Standard Cricket（E00, E20, E25）

1、Only segments 15, 16, 17, 18, 19,20 and bullseye are in play.

2、Each scoring segment is "open" when the segment is hit three times.

Hit single scoring segment——count one time;

Hit double scoring segment——count two times;

Hit triple scoring segment——count three times.

3、E00——The player can hit any segment of 15, 16, 17, 18, 19, 20 and bullseye. There is no sequence;

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

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

4、Each scoring segment is "open" when the segment is hit three times.

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

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

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

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

G05 No score Cricket（П00,П20,П25）

1、Only segments 15, 16, 17, 18, 19, 20 and bullseye are in play.

2、Hit single scoring segment——count one time;
Hit double scoring segment——count two times;
Hit triple scoring segment——count three times.

3、000——The player can hit any segment of 15,16,17,18,19,20 and bullseye. There is no sequence;
020——The player must hit 20 three times first, then follow with 19,18,17,16,15 and bullseye in order;
025——The player must hit the bullseye three times first, then follow with 15,16,17,18,19 and 20 in order.

4、Each segment is showed by a point in LCD. The corresponding LCD is shined when the player hits it.

5、The player that hits all target numbers three times first is the winner.

G06 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25)

1、Only those segments for 15, 16, 17, 18, 19, 20 and bullseye are in play.

2、Hit single scoring segment——count one time;
Hit double scoring segment——count two times;
Hit triple scoring segment——count three times.

3、C00——The player can hit any segment of 15, 16, 17, 18, 19, 20 and bullseye. There is no sequence;
C20——The player must hit 20 three times first, then follow with 19, 18, 17, 16, 15 and bullseye in order;
C25——The player must hit the bullseye 3 times first, then follow with 15, 16, 17, 18, 19 and 20 in order.

4、Each scoring segment is showed by three LCD. The corresponding LCD is shined when the player hits it.

5、Each scoring segment is "open" when the segment is hit three times. But the segment will be "closed" and can not be scored if all the players hit it for three times. The points scored by the current player will be added to all opponents.

6、Each player must try to hit the scoring segment 3 times to let it enter into "open" status and allow scoring.

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

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

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

G07 Killer Cricket (H00,H20,H25)

This game is much like the No Score Cricket with an added twist. When a number is closed, the player has a chance to eliminate an opponent's marking by hitting the same number again. However, if the opponent has the number closed as well, then no marks will be taken away from that player. Noted: instead of turning on a mark, each positive marking turns off a mark on the screen. The player who first closes all the numbers is the winner. Example: for the number 19, Player 1 has 1 hit (one mark off), Player 2 has 2 hits (two marks off), and Player 3 has number 19 closed (three marks off). Player 4 comes up and hits a triple 19, closed number 19 too. Player

4 then aims and hits single 19 again. In consequence, Player 1 and 2 each have one mark turned on for 19, and Player 3 is not affected. Which means, Player 1 and 2 are being pushed back 1 hit away from closing 19.

G08 Low Pitch Cricket (L00,L20,L25)

This version of Cricket utilizes the lower numbered segments on the board for a change of pace from the Standard Cricket segments. Players will need to "close" segments 1,2,3,4,5,6 and Bullseye. All other rules apply as detailed in Standard Cricket.

G09 Round Clock(105, 110, 115, 120; 205, 210, 215, 220; 305, 310, 315, 320)

1、(105、110、115 、120) represents that hitting any scoring segment is valid;
(205、210、215 、220) represents that only hitting double scoring segment is valid;.
(305、310、315 、320) represents that only hitting triple scoring segment is valid.

2、"5" Hit the scoring segments from 1 to 5;
"10" Hit the scoring segments from 1 to 10;
"15" Hit the scoring segments from 1 to 15;
"20" Hit the scoring segments from 1 to 20.

3、The player must throw the darts to the scoring segment based on the indication of the device. If the segment is hit, the next segment will be indicated. The player who first hits all the scoring segment is the winner.

G10 Shoot Out (-05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19, -21)

1、(-05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19, -21) represents original points for the player.

2、The device will randomly indicate a number segment for throwing.

3、The player should shoot the number segment within 10 seconds, or the shoot will be taken away. When hitting the segment, the device will voice out "Yes", or voice out "No". When hitting single, double or triple for the target segment, the device will reduce one point from the total.

4、The player first reaching zero is the winner.

G11 ShangHai (101,105,110,115)

1、101——Hit the segments from one to twenty and bullseye in order;
105——Hit the segments from five to twenty and bullseye in order;
110——Hit the segments from ten to twenty and bullseye in order;
115——Hit the segments from fifteen to twenty and bullseye in order.

2、Each player can only throw one dart for each number segment. Hitting the number will be score, otherwise there is no score. When skipping the number segment or abstaining, there is no chance to hit the number again.

3、When finish to hit the bullseye, the player with the highest score is the winner.

G12 Halve It (H12)

The game is like playing Jeopardy. A total miss with three throws can make your score tumble down. Everybody starts the game by shooting for the number 12, and then 13, 14, any Doubles, 15, 16, 17, any Triples, 18, 19, 20 and Bull's Eye. Each player throws three darts at the same number, and then progresses to the next number in the next round. A hit on a double or triple counts as 2x or 3x the points. If a player misses all three throws on a specific target in a round, his/her scores will be cut in half. For example: If a player has a cumulative score of 76 after two turns and then misses the next number with all 3 darts, the player's score is cut in half, leaving 38. The player with the most points at the end of the game wins. The player with the most points at the end of the game is the winner.

G13 High Score（003, 004.....014）

1、All the segments are valid.

2、(003,004 ...014) represents the appointed turns for the player. One turn is for three darts.

3、Hit the single scoring segment: the scoring segment X 1
Hit the double scoring segment: the scoring segment X 2
Hit the triple scoring segment: the scoring segment X 3

4、After finishing the appointed turns, the player with the highest score is the winner.

G14 Legs Over (003,005,007,009,011,013,015,017,019,021）

1、(003, 005, 007, 009, 011, 013, 015, 017, 019, 021) represents original points of the player.
At the start, the device will indicate a benchmark score for the first player.

2、Each player should score higher than or equal to three-dart total in a turn for the previous player. When a player scores less than the three-dart total for the previous player, the player will be taken away one point.

3、If a player doesn't throw the darts but directly press the Start/Next button, the player will also lose one point

4、When the point for a player is zero, the player will be eliminated.

5、When one player is left, the game is over and that player is the winner.

6、This game should be played by more than two players.

G15 Legs Under (U03,U05,U07,U09,U11,U13,U15,U17,U19,U21)

1、(U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21) represents original points of the player.

2、Each player should try to score less than or equal to three-dart total in a turn for the previous player. When a player scores higher than the previous player, the player will be taken away one point

3、If a player doesn't throw the darts but directly press the Start/Next button, the player will also lose one point

4、When the point for a player is zero, the player will be eliminated.

5. When one player is left, the game is over and that player is the winner.

6、This game should be played by more than two players.

G16 Big6 (b03,b05,b07,b09,b11,b13,b15,b17,b19,b21)

The player should try to earn the chance of picking the next target by making a hit on the current target first. Single-6 is the first target when the game starts. Within the three throws, the player has to hit the target once to save his/her lives. As long as the hit is made by the first or the second throw, the player has a chance with one throw to select the next target. Singles, Doubles and Triples are all considered as different targets. The strategy is to pick the toughest target for the opponents as possible, such as "triple-20" or "double-Bull's Eye". The last player who has a "Life" left is the winner.

G17 Score Color (100,200,300,400,500)

To begin this game, each player must throw one dart to determine at which block/color (#20 color or #1 color) he/she will be shooting. If the players hit a bullseye whit this dart, they must throw again to decide the color. The players then try to hit themselves target color in order to add up to the total score which must be decided on and set up in Game Options at the beginning of this game: 100, 200, 300, 400, 500. If a player throws a dart in an opponent's color, then the mark does not count. The bullseye does count towards your total score. The first player to the pre-set final score wins the game.

G18 Bonus Color (100,200,300,400,500)

This game is played the same rules as "Score Color" with the following exception. If a player throws the dart

into an opponent's target color, that opponent gets the points added towards his total score.

G19 Correctional Color (100,200,300,400,500)

This game is played the same rules as "Score Color" with the following exception. If a player throws the dart into an opponent's target color, those points are deducted from the player's total score.

G20 No Score Color (003,004,005,006,007)

This game is played the same rules as "Score Color" with the following exception. Each player tries to hit his target color to mark one point. The total score must be decided on and set up in Game Options at the beginning of this game: 003, 004, 005, 006 or 007 total marks. If a player throws a dart into opponent's target color, one mark is removed from the player's total score and the player loses his turn. The bullseye does count towards your total score. The winner will be the only player with marks remaining (when all others are at zero).

G21 Free Dart Color (005,010,015,020)

This game is played the same rules as "Score Color" with the following exception. Each player tries to hit his target color to gain the highest possible score. The total number of darts to be thrown must be decided on and set up in Game Options at the beginning of this game: 005, 010, 015 or 020 total darts. If a player thrown a dart into an opponent's color, it does not count towards the total score. The bullseye does count towards your total score. The player with the highest score after all the darts are thrown is the winner.

G22 Shooting Ⅰ

In this game, each player throws three darts per round. The player with the highest three-dart total score wins the round, scoring one point. The player firstly scoring 7 points wins the game.

G23 Shooting Ⅱ

This game is played just like shooting Ⅰ. However, only darts that land in the following target segments: 15,16,17,18,19,20 and bullseye will count towards the score. The player firstly scoring 7 points wins the game.

G24 Shooting Ⅲ

This game is played just like shooting Ⅰ. The player first scoring 4 points wins the game, or the game lasts seven round and the player scoring the highest wins.

G25 Shooting Ⅳ

This game is played just like shooting Ⅲ. However, only darts that land in the following target segments: 15,16,17,18,19,20 and bullseye will count towards the score. The player first scoring 4 points wins the game, or the game lasts seven round and the player scoring the highest wins.

G26 Gotcha (101,201,301,401, 501,601,701,801,901)

1、 (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901) are the specified points the players must reach exactly.

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

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

Troubleshooting

No scores

Check whether the game has been set to the 'Settings' mode or to the 'Pause' mode. Then check whether the sensor elements or the function keys are stuck or jammed.

Stuck sensor elements or stuck function keys

During transportation and even during the normal operation of the dartboard it can happen that th e sensor elements will occasionally get jammed and will no longer register a hit. In this case a wa rning signal will be heard, and an indicator will flash, indicating a stuck element. Gentle extracti on of the dart from the element, or gently moving the element to and fro using light finger pressu re will normally free the element quickly. The game can then be resumed and the scores will cont inue from exactly the point when they were interrupted.

Removing broken-off dart tips

Soft tips are definitely safer to use, but they do not last forever. Should a tip break off and remain stuck in the dartboard, try to pull it out very carefully with suitable tweezers. Should a tip be broken off so short that it does not protrude beyond the surface of the dartboard, it can also be pushed into the dartboard through the hole. The soft tip cannot damage the electronics located be neath the elements. For this operation however we strongly recommend you use the soft tip of a dart that is in a perfect condition.

Never push a short broken-off tip through the dartboard using a sharp metal object, because a metal tip can easily cause damage to the board if it is inserted too deeply into the dartboard. The heavier the dart, the greater the danger of breaking the tip.

Electric current fluctuations or electro-magnetic interference

In extreme situations, when there is massive electro-magnetic interference, the electrics can fail or give false results.

Examples:

In the case of severe thunder storms, extreme electric current fluctuations, low voltage or positioning the darts game too close to electric motors or near microwave ovens. To reset the normal operation of the item, pull out the mains plug and wait for several seconds before plugging it in again. When doing this you should of course make sure that the cause of the interference is eliminated.

Maintenance, care, storage

IMPORTANT! Before cleaning with a damp cloth, remove the plug from the socket.

Clean the dartboard with a damp cloth only! The power adapter must not come into contact with moisture!

With frequent use, the front surface of the item is most likely to become soiled by handling. Clean the front surface, the keys and the screen with a damp cloth. We recommend you use a solution of water with a small amount of gentle detergent. Afterwards, wipe dry with a soft, dry cloth. If you do not use the dartboard for some time it is a good idea to cover the item with cloth to protect it from dust. Always store the item in a dry and clean condition and at room temperature.

Model identifie		
Input voltage	100-240	V
Input AC frequency	50/60	Hz
Output voltage	5	V
Output current	0.5	A
Output power	2.5	W
Average active efficiency	73.24	%
Efficiency at low load (10 %)		%
No-load power consumption	0.083	W

MH STAR UK LTD
Unit 27, Perivale Park,
Horsenden lane South
Perivale, UB6 7RH

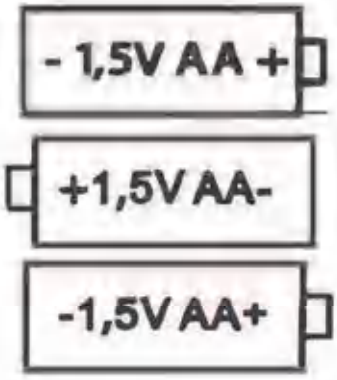
Please retain all information relating to this product for future reference.
Warning! Darts is a skill game for adults. This darting equipment could cause serious injury to adults or children. It should not be used without the direct supervision of an adult. Extreme caution should be exercised in the display and use of this equipment especially when used without parental consent or supervision. Do not aim at others.
Not Suitable for Children under 14 years of age.



Help the environment by disposing of your product responsibly.
The wheelie bin symbol indicates the product and/or batteries must not be disposed of in the domestic waste as they contain substances which can be damaging to the environment and health. Please use designated collection points or recycling facilities when disposing of the item or batteries.

■Battery installation diagram:

- This dartboard requires 3 AA batteries. Batteries not included.



CAUTION:
Install batteries to correct polarity.
Do not mix different types of new or used batteries.
Installation by adult recommended.
Dispose of batteries responsibly.
Do not dispose of in fire.

Cible de flechettes electronique

Manuel de l'utilisateur et instructions de jeu

FR



A70-043



A70-045

IMPORTANTE - CONSERVE ESTA INFORMACIÓN PARA SU CONSULTA POSTERIOR: LEER DET ALLA DAMENTE

MANUEL D’INSTRUCTIONS

Nous vous remercions d'avoir choisi cette cible de fléchettes électronique

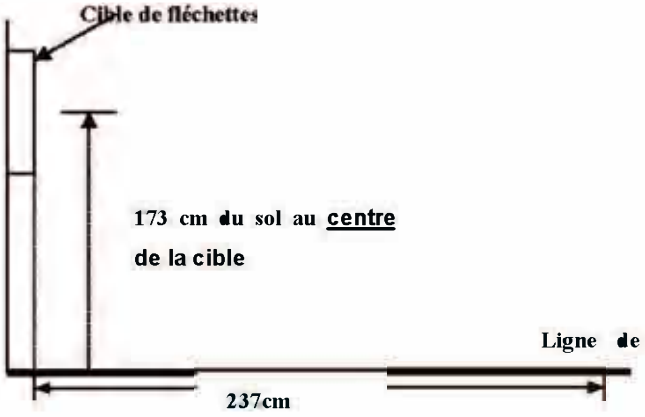
PRÉFACE

■AVERTISSEMENT

- Ceci n'est pas un jouet pour enfant. Les enfants âgés de moins de 8 ans ne doivent pas jouer avec des fléchettes, qu'elles soient à pointes en métal ou en plastique.
- Veillez à bien éteindre la cible lorsque vous ne l'utilisez pas.
- Si la cible reste inactive pendant 10 minutes, cette dernière passe en mode veille et les affichages ainsi que les périphéries s'éteignent automatiquement. La partie reprend lorsque vous appuyez à nouveau sur le bouton GAME.

■ Instructions produit

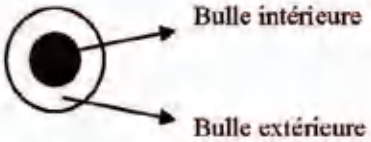
Choisissez un emplacement qui vous laisse au moins 3 mètres d'espace devant la cible. La ligne de jeu doit être placée à 237 cm de la face avant de la cible. Le centre de la cible doit être à 173 cm du sol.

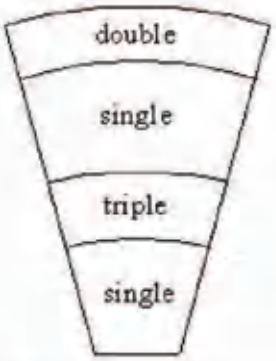


Dartboard	Cible de fléchettes
173cm from Floor to center of Bullseye	173 cm du sol au centre de la cible
Toe Line	Ligne de jeu

- Cette cible de fléchettes électronique de haute qualité inclut un affichage LCD, une synthèse vocale automatique des scores, et 26 jeux différents pour un total de 185 variations. Elle permet de faire jouer jusqu'à 8 joueurs, et est initialement réglée pour deux joueurs.
- Cette cible de fléchettes est alimentée par 3 piles AA.

Secteur	Règles de score
Secteur simple	Score*1
Secteur double	Score*2
Secteur triple	Score*3
Bulle extérieure	25*1
Bulle intérieure	25*2





Single bullseye	Bulle extérieure
Double bullseye	Bulle intérieure
single	simple
double	double
triple	triple

■ Mise en place du jeu

1. Bouton "Game/Power" : appuyez sur ce bouton pour allumer ou éteindre la cible, ou pour choisir un jeu (G01 à G26) par l'intermédiaire du menu affiché à l'écran. Pendant une partie, appuyez sur ce bouton pour interrompre la partie en cours et revenir à l'écran de démarrage.
2. Bouton "Option/Score" : appuyez sur "Option" pour sélectionner différentes options de jeu, ou appuyez sur Score pour afficher le score des joueurs à n'importe quel moment (appuyez à nouveau sur le bouton pour afficher le score du prochain joueur). Le jeu reprendra automatiquement si aucun joueur n'appuie sur le bouton (ou sur un autre bouton) dans un délai de 3 secondes.
3. Bouton "Player/Cybermatch/Miss" : avant de commencer une partie, appuyez sur "Player" pour définir le nombre de joueurs ou appuyez sur "Cybermatch" pour jouer contre la cible (C1 - Professionnel, C2 - Expert, C3 - Senior, C4 - Intermédiaire, C5 - Basique). Pendant la partie, appuyez sur "Miss" pour réduire le nombre de fléchettes restantes lorsqu'un joueur manque la cible.
4. Bouton "Handicap/Eliminate" : appuyez sur "Handicap" avant de commencer la partie pour sélectionner la difficulté et les options pour les différents joueurs. Pendant le jeu, appuyez sur Eliminate pour effacer le score de la dernière fléchette jouée.
5. Bouton "Double/Sound On/Off" : Le bouton "Double" n'est utile que pour la variante "Décompte". Appuyez sur "Sound On/Off" pour activer ou désactiver le son.
6. Bouton "Start/Next" : appuyez sur ce bouton pour commencer une partie ou pour passer au joueur suivant pendant une partie.

Tableau des caractéristiques de jeu

N°	CODE	MENU DE JEU	OPTIONS	JOUEURS	HANDICAP
G01	301	Décompte	301 501 601 701 801 901 999	1~8	√
G02	C01	Décompte en équipe	301 501 601 701 801 901 999	4~8	√
G03	CUP	Score total	100~900	1~8	√
G04	cri	Cricket standard	E00, E20, E25	1~8	√
G05	noc	Cricket sans score	П00, П20, П25	1~8	√

G06	CUt	Cricket "Cut-Throat"	C00, C20, C25	1~8	√
G07	PUP	Cricket "Killer"	H00, H20, H25	2~8	√
G08	LPc	Cricket "LowPitch"	L00, L20, L25	1~8	√
G09	rcL	Horloge	105, 110, 115, 120 ; 205, 210, 215, 220 ; 305, 310, 315, 320	1~8	√
G10	S-o	Élimination	-05, -07, -09~-21	1~8	√
G11	SHi	Shang Hai	101 105 110 115	1~8	X
G12	HAL	Moitié moins	H12	1~8	X
G13	HiS	Meilleur score	003~014	1~8	X
G14	orS	Over	003, 005, 007~021	2~8	√
G15	Und	Under	U03, U05, U07~U21	2~8	√
G16	biG	Big6	b03, b05, b07~B21	2~8	√
G17	CL2	Couleur au score	100 200 300 400 500	1~8	√
G18	bc2	Couleur bonus	100 200 300 400 500	1~8	√
G19	CC2	Couleur de correction	100 200 300 400 500	1~8	√
G20	IIC2	Couleur sans score	003 004 005 006 007	2~8	√
G21	Fdc	Couleur libre	005 010 015 020	1~8	√
G22	S-1	Shooting I	— — —	1~8	X
G23	S-2	Shooting II	— — —	1~8	X
G24	S-3	Shooting III	— — —	1~8	X
G25	S-4	Shooting IV	— — —	1~8	X
G26	Got	Gotcha	101~901	2~8	√

Instructions de jeu

G01 Décompte（301, 501, 601, 701, 801, 901, 999）

1. Ce jeu se joue en déduisant le score de chaque fléchette du score de départ. Le premier joueur à atteindre zéro gagne la partie.
2. Atteindre un score de 1 ou descendre en dessous de 0 est considéré comme un échec (BUST) : le score revient à sa valeur précédente et la synthèse vocale annonce "Incorrect".
3. Le joueur peut choisir l'une des variations suivantes en appuyant sur le bouton DOUBLE.

"Double in" Pour commencer, le joueur doit toucher un double. Aucun score ne sera compté tant que cette condition n'est pas remplie.

"Double out" Pour gagner, le joueur doit toucher un double qui réduit son score à exactement zéro. Atteindre un score de 1 ou descendre en dessous de 0 est considéré comme un échec (BUST) : le score revient à sa valeur précédente et la synthèse vocale annonce "Incorrect".

"Double in/out" Pour gagner, le joueur doit toucher un double qui réduit son score à exactement zéro. Atteindre un score de 1 ou descendre en dessous de 0 est considéré comme un échec (BUST) : le score revient à sa valeur précédente.

G02 Décompte en équipe

Ce mode est une version par équipe du jeu "Décompte", très populaire dans les clubs de fléchettes. Il y a systématiquement deux équipes et quatre scores. Le Joueur 1 et le Joueur 3 jouent contre le Joueur 2 et le Joueur 4. Le jeu se déroule de façon identique au jeu "Décompte" G01. Le premier joueur à réduire son score à exactement zéro fait gagner son équipe.

G03 Score total（100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900）

Le score de chaque joueur commence à zéro et augmente avec chaque fléchette tirée. Le premier joueur à atteindre le score le plus élevé est le gagnant.

G04 Cricket standard (E00, E20, E25)

1. Seuls les secteurs 15, 16, 17, 18, 19 et 20 ainsi que la bulle sont comptabilisés.
2. Chaque secteur de score "s'ouvre" une fois que le secteur a été touché trois fois.

Toucher le secteur simple compte pour une fois ;
Toucher le secteur double compte pour deux fois ;
Toucher le secteur triple compte pour trois fois.

3. E00 - Le joueur peut toucher les secteurs 15, 16, 17, 18, 19, 20 ainsi que la bulle. Il n'y a pas d'ordre spécifique ;

E20 - Le joueur doit d'abord toucher le 20 trois fois, puis toucher les secteurs 19, 18, 17, 16, 15 et la bulle dans l'ordre ;

E25 - Le joueur doit d'abord toucher la bulle trois fois, puis toucher les secteurs 15, 16, 17, 18, 19 et 20 dans l'ordre.

4. Chaque secteur de score "s'ouvre" une fois que le secteur a été touché trois fois.
5. Chaque joueur doit toucher le secteur de score trois fois afin de le débloquer et de pouvoir l'utiliser pour marquer des points.
6. Avant que ses adversaires ne réussissent à toucher trois fois un secteur de score donné, le joueur peut continuer d'utiliser ce secteur pour augmenter son total de points.
7. Une fois que tous les joueurs ont réussi à toucher trois fois un secteur de score donné, le secteur en question est fermé et ne peut plus être utilisé pour marquer des points.
8. Une fois que tous les joueurs ont fermé l'ensemble des secteurs de score, le joueur au score le plus élevé remporte la partie.

G05 Cricket sans score（П00, П20, П25）

1. Seuls les secteurs 15, 16, 17, 18, 19 et 20 ainsi que la bulle sont comptabilisés.
2. Toucher le secteur simple compte pour une fois ;
   Toucher le secteur double compte pour deux fois ;
   Toucher le secteur triple compte pour trois fois.
3. 000 - Le joueur peut toucher les secteurs 15, 16, 17, 18, 19, 20 ainsi que la bulle. Il n'y a pas d'ordre spécifique ;

   020 - Le joueur doit d'abord toucher le 20 trois fois, puis toucher les secteurs 19, 18, 17,16, 15 et la bulle dans l'ordre ;

   025 - Le joueur doit d'abord toucher la bulle trois fois, puis toucher les secteurs 15, 16, 17, 18, 19 et 20 dans l'ordre.

4. Chaque secteur de score est représenté par un point sur l'affichage LCD. Le secteur correspondant s'éclaire sur l'affichage LCD lorsqu'un joueur le touche.
5. Le premier joueur à toucher trois fois chacun des secteurs cible remporte la partie.

G06 Cricket "Cut Throat" (C00, C20, C25)

1. Seuls les secteurs 15, 16, 17, 18, 19 et 20 ainsi que la bulle sont comptabilisés.
2. Toucher le secteur simple compte pour une fois ;
   Toucher le secteur double compte pour deux fois ;

Toucher le secteur triple compte pour trois fois.

3. C00 - Le joueur peut toucher les secteurs 15, 16, 17, 18, 19, 20 ainsi que la bulle. Il n'y a pas d'ordre spécifique ;

C20 - Le joueur doit d'abord toucher le 20 trois fois, puis toucher les secteurs 19, 18, 17, 16, 15 et la bulle dans l'ordre ;

C25 - Le joueur doit d'abord toucher la bulle trois fois, puis toucher les secteurs 15, 16, 17, 18, 19 et 20 dans l'ordre.

4. Chaque secteur de score est représenté par trois points sur l'affichage LCD. Le secteur correspondant s'éclaire sur l'affichage LCD lorsqu'un joueur le touche.

5. Chaque secteur de score "s'ouvre" une fois que le secteur a été touché trois fois. Une fois que tous les joueurs ont réussi à toucher trois fois un secteur de score donné, le secteur en question est fermé et ne peut plus être utilisé pour marquer des points. Les points marqués par un joueur sont ajoutés au score de ses adversaires.

6. Chaque joueur doit toucher le secteur de score trois fois afin de le débloquer et de pouvoir l'utiliser pour marquer des points.

7. Avant que ses adversaires ne réussissent à toucher trois fois un secteur de score donné, le joueur peut continuer d'utiliser ce secteur de score pour augmenter le total de points de ses adversaires.

8. Une fois que tous les joueurs ont réussi à toucher trois fois un secteur de score donné, le secteur en question est fermé et ne peut plus être utilisé pour marquer des points.

9. Une fois que tous les joueurs ont fermé l'ensemble des secteurs de score, le joueur au score le plus faible remporte la partie.

G07 Cricket "Killer" (H00, H20, H25)

Ce jeu fonctionne sur le même principe que le Cricket sans score, à une différence près. Lorsqu'un secteur est fermé, le joueur a la possibilité de bloquer le lancer de l'adversaire en frappant
de nouveau le même secteur. Si l'adversaire a déjà fermé ce secteur, aucun point n'est déduit de son score. Remarque : au lieu d'allumer un point, chaque point marqué éteint un point sur l'écran d'affichage. Le premier joueur à fermer tous les secteurs remporte la partie.

Exemple : pour le secteur 19, le Joueur 1 a touché une fois (un point éteint), le Joueur 2 a touché deux fois (deux points éteints), et le Joueur 3 a fermé le secteur (trois points éteints). Le Joueur 4 lance une fléchette et touche le triple 19, ce qui lui permet de fermer le secteur 19. Le Joueur 4 lance une autre fléchette et touche le 19 simple. Par conséquent, un point se rallume au niveau du 19 pour les joueurs 1 et 2, alors que le Joueur 3 n'est pas affecté. Cela signifie donc que le Joueur 1 et le Joueur 2 devront toucher le 19 une fois de plus pour fermer le secteur.

G08 Cricket "Low Pitch" (L00, L20, L25)

Cette version du Cricket utilise les chiffres les plus bas de la cible pour varier le jeu. Les joueurs doivent fermer les secteurs 1, 2, 3, 4, 5 et 6 ainsi que la bulle. Toutes les autres règles du Cricket standard s'appliquent.

G09 Horloge(105, 110, 115, 120 ; 205, 210, 215, 220 ; 305, 310, 315, 320)

1. (105, 110, 115, 120) : tous les secteurs sont comptabilisés ;
   (205, 210, 215, 220) : seuls les doubles sont comptabilisés ;
   (305, 310, 315, 320) : seuls les triples sont comptabilisés.
2. « 5 » : toucher les secteurs 1 à 5 ;
   « 10 » : toucher les secteurs de 1 à 10 ;
   « 15 » : toucher les secteurs de 1 à 15 ;
   « 20 » : toucher les secteurs de 1 à 20.

3. Le joueur doit viser le secteur de score correspondant aux indications de la cible. Si le secteur approprié est touché, le secteur suivant à viser est indiqué par la cible. Le premier joueur à toucher tous les secteurs de score remporte la partie.

G10 Élimination (-05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19, -21)

1. (-05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19, -21) représente les points du joueur au début de la partie.
2. L'appareil va désigner aléatoirement un numéro de secteur à viser
3. Le joueur doit toucher le secteur en question en moins de 10 secondes, faute de quoi il passe la main au joueur suivant. La cible émet une voix disant « Yes » en cas de réussite / « No » en cas d'échec. Lorsqu'un joueur touche le secteur cible (simple, double ou triple), un point est déduit du total du joueur.
4. Le premier joueur à atteindre zéro remporte la partie.

G11 ShangHai (101, 105, 110, 115)

1. 101 - Il faut toucher les secteurs 1 à 20 dans l'ordre croissant, puis la bulle.
   105 - Il faut toucher les secteurs 5 à 20 dans l'ordre croissant, puis la bulle.
   110 - Il faut toucher les secteurs 10 à 20 dans l'ordre croissant, puis la bulle.
   115 - Il faut toucher les secteurs 15 à 20 dans l'ordre croissant, puis la bulle.
2. Le joueur a le droit à un seul lancer pour toucher le bon secteur. Toucher le secteur cible permet d'incrémenter le score. Sinon, le score reste inchangé. Si un joueur rate le secteur cible ou s'abstient, il ne peut pas tirer à nouveau.
3. Une fois que tous les joueurs ont touché la bulle, le joueur au score le plus élevé remporte la partie.

G12 Moitié moins (H12)

Ce jeu est similaire au "Jeopardy". Le fait de rater trois fléchettes successives peut ruiner votre score. Chaque joueur doit toucher (dans l'ordre) les secteurs 12, 13 et 14, un double de son choix (15, 16 ou 17), un triple de son choix (18, 19 ou 20), et la bulle. Chaque joueur lance trois fléchettes sur le même chiffre, et ne passe au chiffre suivant que lors du tour suivant. Le fait de toucher un double ou un triple permet respectivement de doubler ou tripler les points. Si un joueur manque ses trois lancers lors d'un tour donné, son score est divisé par deux. Par exemple : Si un joueur a un score cumulé de 76 après deux tours et qu'il rate ses trois fléchettes lors du tour suivant, son score est divisé par deux pour atteindre 38. Le joueur qui a le plus de points à la fin remporte la partie. Le joueur qui a le plus de points à la fin remporte la partie.

G13 Meilleur score（003, 005.....014）

1. Tous les secteurs sont comptabilisés.
2. (003, 004 ...014) représente le nombre de tours pour le joueur. Un tour correspond à trois fléchettes.
3. Toucher un secteur simple : score X 1
   Toucher un secteur double : score X 2
   Toucher un secteur triple : score X 3
4. Une fois le nombre de tours défini écoulé, le joueur au score le plus élevé remporte la partie.

G14 Legs Over (003, 005, 007, 009, 011, 013, 015, 017, 019, 021）

1. (003, 005, 007, 009, 011, 013, 015, 017, 019, 021) représente les points du joueur au début de la partie.
Au début de la partie, la cible indique un score d'évaluation pour le premier joueur.
2. Chaque joueur doit faire un score supérieur au score réalisé avec trois fléchettes par un autre joueur lors du tour précédent. Lorsqu'un joueur fait un score inférieur au score réalisé avec trois fléchettes par le joueur précédent, il perd un point.

3. Si un joueur ne lance aucune fléchette et appuie sur le bouton "Start/Next", il perd également un point.
4. Lorsqu'un joueur n'a plus aucun point, il est éliminé.
5. Lorsqu'il ne reste plus qu'un joueur, la partie s'arrête et ce joueur remporte la partie.
6. Il est conseillé de jouer à ce jeu avec plus de deux joueurs.

G15 Legs Under (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)

1. (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21) représente le score initial du joueur.
2. Chaque joueur doit faire un score inférieur au score réalisé avec trois fléchettes par un autre joueur lors du tour précédent. Lorsqu'un joueur fait un score supérieur au score réalisé avec trois fléchettes par le joueur précédent, il perd un point.
3. Si un joueur ne lance aucune fléchette et appuie sur le bouton "Start/Next", il perd également un point.
4. Lorsqu'un joueur n'a plus aucun point, il est éliminé.
5. Lorsqu'il ne reste plus qu'un joueur, la partie s'arrête et ce joueur remporte la partie.
6. Il est conseillé de jouer à ce jeu avec plus de deux joueurs.

G16 Big6 (b03, b05, b07, b09, b11, b13, b15, b17, b19, b21)

Le joueur peut déterminer la prochaine cible à condition de toucher la cible actuelle. La première cible est toujours le simple 6. Avec ses trois lancers, le joueur doit toucher une fois la cible pour conserver sa/ses vies. S'il touche avec sa première ou sa seconde fléchette, le joueur peut utiliser son lancer suivant pour déterminer la prochaine cible. Les simples, les doubles et les triples sont tous considérés comme des cibles différentes. La stratégie consiste à choisir une cible difficile pour l'adversaire, comme par exemple le triple 20 ou la bulle. Le dernier joueur à avoir une ou plusieurs vies restantes remporte la partie.

G17 Couleur au score (100, 200, 300, 400, 500)

Pour commencer la partie, chaque joueur doit lancer une fléchette afin de choisir son bloc/sa couleur (couleur #20 ou couleur #1). Si le joueur touche la bulle, il doit relancer sa fléchette pour choisir une couleur. Les joueurs doivent ensuite toucher les chiffres de leur couleur dans l'ordre pour les ajouter au score total, le but étant d'atteindre le score déterminé avant le début de la partie dans les options de jeu : 100, 200, 300, 400, 500. Si un joueur touche la couleur d'un adversaire, les points ne sont pas comptabilisés. La bulle est comptabilisée dans le score. Le premier joueur à atteindre le score final pré-défini remporte la partie.

G18 Couleur bonus (100, 200, 300, 400, 500)

Les règles de cette variante sont identiques à celles de la variante "Couleur au score", avec l'exception ci-dessous. Si un joueur touche la couleur d'un adversaire, les points sont comptabilisés et ajoutés au score de l'adversaire.

G19 Couleur de correction (100, 200, 300, 400, 500)

Les règles de cette variante sont identiques à celles de la variante "Couleur au score", avec l'exception ci-dessous. Si un joueur touche la couleur d'un adversaire, les points sont comptabilisés et déduits de son score.

G20 Couleur sans score (003, 004, 005, 006, 007)

Les règles de cette variante sont identiques à celles de la variante "Couleur au score", avec l'exception ci-dessous. Chaque joueur doit toucher sa couleur pour marquer un point. Le score total doit être choisi dans les options de jeu avant le début de la partie. 003, 004, 005, 006 ou 007 points au total. Si un joueur touche la couleur d'un adversaire, son tour est interrompu et un point est déduit de son score total. La bulle est comptabilisée dans le score. Le seul joueur auquel il reste un ou plusieurs points (alors que tous les autres sont

à zéro) remporte la partie.

G21 Couleur libre (005, 010, 015, 020)

Les règles de cette variante sont identiques à celles de la variante "Couleur au score", avec l'exception ci-dessous. Chaque joueur doit toucher sa couleur pour atteindre le plus haut score possible. Le nombre total de fléchettes à lancer doit être déterminé dans les options de jeu avant le début de la partie. 005, 010, 015 ou 020 fléchettes au total. Si un joueur touche la couleur d'un adversaire, les points ne sont pas comptabilisés. La bulle est comptabilisée dans le score. Une fois toutes les fléchettes lancées, le joueur avec le score le plus élevé remporte la partie.

G22 Shooting Ⅰ

Dans cette variante, chaque joueur dispose de trois fléchettes par tour. Le joueur qui obtient le score le plus élevé avec ses trois fléchettes remporte la manche et marque un point. Le premier joueur à atteindre 7 points remporte la partie.

G23 Shooting Ⅱ

Les règles de cette variante sont identiques à celle de la variante Shooting Ⅰ. Cependant, seules les fléchettes qui touchent les secteurs suivants sont comptabilisées : 15, 16, 17, 18, 19, 20 et la bulle. Le premier joueur à atteindre 7 points remporte la partie.

G24 Shooting Ⅲ

Les règles de cette variante sont identiques à celle de la variante Shooting Ⅰ. Le premier joueur à atteindre 4 points remporte la partie, ou la partie s'arrête après 7 tours et le joueur avec le score le plus élevé remporte la partie.

G25 Shooting Ⅳ

Les règles de cette variante sont identiques à celle de la variante Shooting Ⅲ. Cependant, seules les fléchettes qui touchent les secteurs suivants sont comptabilisées : 15, 16, 17, 18, 19, 20 et la bulle. Le premier joueur à atteindre 4 points remporte la partie, ou la partie s'arrête après 7 tours et le joueur avec le score le plus élevé remporte la partie.

G26 Gotcha (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

1. (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901) représente le score exact que le joueur doit atteindre.2. Chaque joueur commence avec un score vierge, et le score augmente à chaque fois que le joueur touche un secteur. Le premier joueur à atteindre le score exact remporte la partie. Si un joueur dépasse le score exact, son tour est interrompu et son score d'avant qu'il ne commence son tour est rétabli. 3. Le joueur peut bombarder un autre joueur pour réduire son score à zéro. Cela arrive lorsque le joueur qui joue atteint le score exact d'un autre joueur avec une de ses fléchettes.

Dépannage Aucun score

Vérifiez que le jeu a été réglé sur le mode « Paramètres » ou « Pause ». Vérifiez ensuite si les éléments du capteur ou si les touches de fonction ne sont pas coincés ou bloqués.

Éléments du capteur ou touches de fonction bloqués

Pendant le transport et même pendant le fonctionnement normal de la cible de fléchette, il peut arriver que les éléments du capteur se bloquent et qu'ils n'enregistrent pas un résultat. Dans ce cas, un signal retentira et un voyant clignotera pour indiquer qu'un élément est coincé. Retirez en douceur la fléchette de l'élément ou déplacez lentement l'élément vers l'avant et vers l'arrière en exerçant une légère pression pour faire sortir rapidement l'élément. Le jeu peut alors recommencer et le score reprendra exactement là où vous en étiez.

Retrait des pointes de fléchettes cassées

Les pointes molles sont plus sûres mais elles ne résistent pas longtemps. Si une pointe casse et reste coincée dans la cible de fléchettes, essayez de la retirer doucement avec une pince adaptée. Si une pointe cassée est trop petite et ne dépasse pas de la surface de la cible de fléchettes, celle-ci peut aussi être poussée dans la cible à travers le trou. La pointe molle ne peut endommager le système électronique situé sous les éléments. Pour ce faire, nous vous conseillons d'utiliser la pointe molle d'une fléchette en très bon état.

Ne poussez jamais une pointe cassée à travers une cible de fléchettes avec un objet métallique pointu, car une pointe métallique peut facilement endommager la cible si elle est insérée trop profondément dans la cible. Plus lourde est la fléchette, plus grand sera le risque de casser la pointe.

Fluctuation de courant ou interférences électromagnétiques

Dans des situations extrêmes présentant d'importantes interférences électromagnétiques, le système électrique peut lâcher ou donner des résultats incorrects.

Exemples :

en cas de gros orages, de fluctuations extrêmes du courant, de basse tension ou si les fléchettes sont trop proches de moteurs électriques ou de fours à microondes. Pour réinitialiser l'article, débranchez la fiche et attendez pendant quelques secondes avant de la rebrancher. Ce faisant, vous devez bien évidemment vous assurer que la cause de l'interférence est éliminée.

Entretien, précautions et stockage

IMPORTANT ! Avant de nettoyer à l'aide d'un chiffon humide, débranchez la fiche. Nettoyez la cible de fléchettes uniquement avec un chiffon humide. L'adaptateur ne doit pas être en contact avec l'humidité.

S'il est utilisé fréquemment, l'article peut présenter des salissures à l'avant en raison de sa manipulation. Nettoyez l'avant du jeu, les touches et l'écran avec un chiffon humide. Nous vous recommandons d'utiliser un produit composé d'eau et d'une petite quantité de lessive. Ensuite, séchez à l'aide d'un chiffon doux et sec. Si vous n'utilisez pas la cible de fléchettes pendant une durée prolongée, il serait bon de couvrir l'article avec un chiffon pour le protéger de la poussière. Conservez toujours le produit dans un endroit sec et propre et à température ambiante.

Ayez un impact positif sur l'environnement en jetant votre produit de manière responsable.
Le symbole de la poubelle indique que le produit et les piles ne doivent pas être jetées avec les déchets ménagers car elles contiennent des substances qui peuvent être nuisibles pour l'environnement et la santé. Veuillez utiliser les points de collecte appropriés ou emmener le produit ou les piles à la déchetterie.

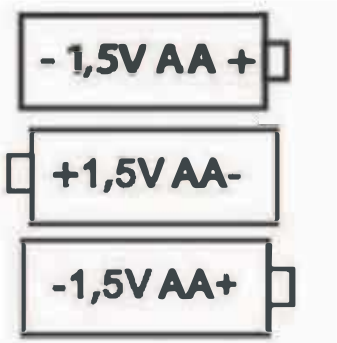


Diagramme pour l'installation des piles :
- Cette cible de fléchettes est alimentée par 3 piles AA. Piles non fournies.
ATTENTION :
Installez les piles en respectant la polarité. Ne mélangez pas les piles usagées et les piles neuves. L'installation nécessite l'intervention d'un adulte. Éliminez les piles et batteries de manière responsable. Ne les jetez pas au feu.

Model identifie		
Input voltage	100-240	V
Input AC frequency	50/60	Hz
Output voltage	5	V
Output current	0.5	A
Output power	2.5	W
Average active efficiency	73.24	%
Efficiency at low load (10 %)		%
No-load power consumption	0.083	W

Diana Electrónica

Manual de Usuario e Instrucciones de Juego

ES



A70-043



A70-045

IMPORTANTE - CONSERVE ESTA INFORMACIÓN PARA SU CONSULTA POSTERIOR: LEER DET ALLA DAMENTE

MANUAL DE USUARIO

Gracias por seleccionar esta diana electrónica

PREFACIO

■ADVERTENCIA

•Este producto no es un juguete infantil. Los niños menores de 14 años no pueden jugar a los dardos con punta de acero o punta blanda.

• Apague la diana electrónica cuando no esté en uso.

• Si el tablero se deja inactiva durante 10 minutos, las pantallas y las periferias se apagarán automáticamente, entra en el modo de suspensión. Cuando se vuelve a presionar el botón JUEGO（GAME）, el juego se reactiva.

■Instrucción de producto

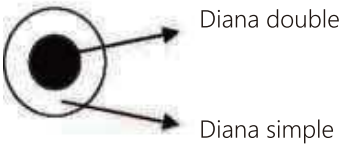
Elija un lugar donde haya unos 3 m de espacio abierto frente al tablero. La "puntera" debe estar a 237 cm del frente del tablero de dardos. El centro de la diana debe estar a 173cm del suelo.

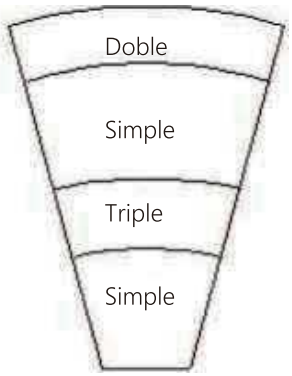


•La diana electrónica de alta calidad incluye pantalla LCD, puntuación automática con voz y 26 juegos con u total de 185 variantes. Puede ser disfrutada por hasta 8 jugadores con una configuración inicial de 2 jugadores.

•Este tablero de dardos funciona con baterías 3AA

Segmento de puntuación	**Reglas de puntuación**
Segmento de puntuación simple	Puntuación* 1
Segmento de puntuación doble	Puntuación*2
Segmento de puntuación triple	Puntuación*3
Exterior del centro de la diana	25*1
Centro de la diana	25*2





■Configuración del juego

1、Botón "Juego / Encendido（Game/Power）": Presione el botón para encender / apagar la diana y seleccionar juegos (GO1— G26) a través del menú del juego mostrado en la pantalla; cuando el juego ser termine, presiona el botón para finalizar el juego actual y volver al estado inicial.

2、Botón "Opción / Puntuación（Option/Score）": Presione “Opción（Option）” para seleccionar diferentes juegos; presione “Puntuación（Score）” para ver el puntaje del jugador en cualquier momento durante el juego y siga presionando este botón para mostrar el puntaje del siguiente jugador. El juego continúa si los jugadores no presionan este botón dentro de 3 segundos o presionan otros botones.

3、Botón "Jugador / Cybermatch / Perdido（Player/Cybermatch/Miss）": Antes de empezar el juego, presione “Jugador（Player）“para establecer el número de jugadores y presione “Cybermatch” para jugar contra el dispositivo (C1-profesional, C2-experto, C3-avanzado, C4- intermedio, C5-primario); durante el juego, presiona “Perdido（Miss）” para reducir el número de dardos restantes cuando se falla lanzar al tablero.

4、 Botón "Hándicap / Eliminar（Handicap / Elimimte）": Antes de empezar el juego, presione “Hándicap（Handicap ）”para seleccionar la dificultad / opciones para los diferentes jugadores; durante el juego, presione “Eliminar（Elimimte）” para borrar el puntaje del dardo actual.

5 、Botón "Doble / Sonido encendido / apagado（Double/Sound on/off）": El botón “Doble（Double）” solo es válido para el juego de cuenta regresiva; presione “Sonido encendido / apagado（Sound on/off）para seleccionar a activar o desactivar el sonido.

6、Botón "Iniciar / Siguiente（Start/Next）": Presione este botón para iniciar un juego o para pasar al siguiente jugador durante un juego.

Tabla de características del juego

NO.	CÓDIGOE	MENÚ DE JUEGOS	OPCIÓN	JUGADOR	HANDICAP
G01	301	Cuenta regresiva	301,501,601,701,801, 901,999	1~8	V
G02	C01	Cuenta regresiva en grupo	301,501,601,701,801, 901,999	4-8	V
G03	CUP	Cuenta hasta	100 ∽900	1∽8	V
G04	cri	Cricket estándar	E00,E20,E25	1∽8	V
G05	noc	Cricket sin puntaje	∏00，∏20，∏25	1~8	V
G06	cut	Cricket de garganta cortada	C00,C20,C25	1~8	V
G07	PUP	Cricket de asesino	H00，H20,H25	2~8	V
G08	LPc	Cricket de tono bajo	L00,L20,L25	1~8	V
G09	rcL	Reloj redondo	105,110,115,120,205,210,215,220,305,310,315,320	1~8	V
G10	S-o	Salir disparado	-05,-07，-09∽-21	1~8	V
G11	SHi	Shang Hai	101,105,110,115	1~8	X
G12	HAL	Reducir a la mitad	H12	1~8	X
G13	HiS	Puntuación más alta	003-014	1~8	X
G14	orS	Piernas encima	003,005,007∽021	2~8	V
G15	Und	Piernas debajo	U03，U05，U07～U21	2~8	V
G16	biG	Big6	b03,b05,b07～B21	2~8	V
G17	CL2	Puntuación de color	100,200,300,400,500	1~8	V
G18	bc2	Color de bonificación	100,200,300,400,500	1~8	V
G19	CC2	Color correccional	100,200,300,400,500	1~8	V
G20	nC2	Sin puntuación de color	003,004,005,006,007	2~8	V
G21	Fdc	Color de dartos libre	005,010,015,020	1~8	V
G22	S-1	Disparo I	—	1~8	X
G23	S-2	Disparo II	—	1~8	X
G24	S-3	Disparo III	—	1~8	X
G25	S-4	Disparo IV	—	1~8	X
G26	Got	Gotcha	101∽901	2~8	V

G01 Cuenta regresiva (301,501,601,701,801,901,999)

1 、El juego se juega restando cada puntaje de dardo del punto de partida. El jugador que llega a cero exactamente primero gana el juego.
2、 Alcanzar "1" o pasar de cero se puede considerar un FRACASO（BUST）y el puntaje vuelve al puntaje anterior., y se sonoriza "Incorrecto（Incorrect）".
3、El jugador puede elegir las siguientes variaciones presionando el botón “DOBLE（DOUBLE）”.
Doble en Para empezar el juego, el jugador debe golpear un doble. No se contará ningún puntaje hasta que se cumpla esta condición.
Doble fuera Para ganar el juego, el jugador debe golpear un doble que reduce el puntaje exactamente a cero. Alcanzar o superar el cero puede considerarse un FRACASO（BUST） y el puntaje vuelve al puntaje anterior, y se sonoriza "Incorrecto（Incorrect）".
Doble en/fuera Para ganar el juego, el jugador debe golpear un doble que reduce el puntaje exactamente a cero. Alcanzar o superar el cero puede considerarse un FRACASO（BUST）y el puntaje vuelve al puntaje anterior.

G02 Cuenta regresiva en grupo

Este juego es jugado en grupo, es muy popular entre las ligas de dardos. Siempre hay 2 grupos y 4 puntajes para seguir. El jugador 1 y el jugador 3 juegan contra el jugador 2 y el jugador 4. El juego se juega de la misma manera que el juego G01 Cuenta regresiva（Count Down）. Cualquier jugador que reduzca su puntaje a cero exactamente primero hace que su grupo sea el ganador.

G03 Cuenta hasta (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)

La puntuación de cada jugador se acumulará desde cero por cada golpe. El primer jugador con la puntuación más alta es el ganador.

G04 Cricket estándar (E00, E20, E25)

1 、Solo los segmentos de 15,16,17,18,19,20 y la diana están en juego.
2、Cada segmento de puntuación está "abierto" cuando el segmento se golpea 3 veces.
Se golpee el segmento de puntuación simple: enumerar una vez;
Se golpee el segmento de puntuación doble: enumerar dos veces;
Se golpee el segmento de puntuación triple: enumerar tres veces.
3、E00——El jugador puede golpear cualquier segmento de 15,16,17,18,19,20 y el centro de la diana. No hay secuencia;
E20——El jugador debe golpear el segmento de 20 tres veces primero, luego seguir con segmentos de 19,18,17,16,15 y el centro de la diana en orden;
E25——El jugador debe golpear el centro de la diana tres veces primero, luego seguir con segmentos de 15,16,17,18,19 y 20 en orden.
4、 Cada segmento de puntuación está "abierto" cuando el segmento se golpea 3 veces.
5、Cada jugador debe intentar golpear el segmento de puntuación 3 veces para permitirle entrar en el estado "abierto" y lograr un puntaje.
6、Antes de que los oponentes terminen los 3 golpes para abrir el segmento de puntuación, el jugador puede seguir golpeando el segmento de puntuación "abierto" para lograr puntajes más altos.
7、 Después de que todos los jugadores terminen los 3 golpes en el mismo segmento de puntuación, el segmento estará "cerrado" y no se podrá volver a puntuar.
8、Cuando todos los jugadores "cierran" todos los segmentos de puntuación, el jugador con la puntuación más alta es el ganador.

G05 Cricket sin puntaje (∏00, ∏20, ∏25)

1、Solo los segmentos de 15,16,17,18,19,20 y la diana están en juego.
2、Se golpee el segmento de puntuación simple: enumerar una vez;
Se golpee el segmento de puntuación doble: enumerar dos veces;
Se golpee el segmento de puntuación triple: enumerar tres veces.
3、000——El jugador puede golpear cualquier segmento de 15,16,17,18,19,20 y el centro de la diana. No hay secuencia;
020——El jugador debe golpear el segmento de 20 tres veces primero, luego seguir con segmentos de 19,18,17,16,15 y el centro de la diana en orden;
025——El jugador debe golpear el centro de la diana tres veces primero, luego seguir con segmentos de 15,16,17,18,19 y 20 en orden.
4、 Cada segmento se muestra mediante un punto en la pantalla LCD. Cuando el jugador el segmento mostrado golpea, la pantalla LCD correspondiente se ilumina.
5、El jugador que golpea todos los números de objetivo tres veces primero es el ganador.

G06 Cricket de garganta cortada (C00, C20, C25)

1、Solo los segmentos de 15,16,17,18,19,20 y la diana están en juego.
2、Se golpee el segmento de puntuación simple: enumerar una vez;
Se golpee el segmento de puntuación doble: enumerar dos veces;
Se golpee el segmento de puntuación triple: enumerar tres veces.
3、C00——El jugador puede golpear cualquier segmento de 15,16,17,18,19,20 y el centro de la diana. No hay secuencia;
C20—— El jugador debe golpear el segmento de 20 tres veces primero, luego seguir con segmentos de 19,18,17,16,15 y el centro de la diana en orden;
C25——El jugador debe golpear el centro de la diana 3 veces primero, luego seguir con segmentos de 15,16,17,18,19 y 20 en orden.
4、Cada segmento de puntuación se muestra por tres LCD. Cuando el jugador lo golpea La pantalla LCD correspondiente se ilumina.
5、Cada segmento de puntuación está "abierto" cuando el segmento se golpea tres veces. Pero el segmento estará "cerrado" y no se puede puntar si todos los jugadores lo golpean tres veces. Los puntos anotados por el jugador actual se agregarán a todos los oponentes.
6、 Cada jugador debe golpear el segmento de puntuación 3 veces para permitirle entrar en estado "abierto" y empezar la puntuación.
7、Antes de que los oponentes terminen tres golpes para abrir el segmento de puntuación, el jugador puede seguir golpeando el segmento de puntuación "abierto" para lograr puntajes más altos para los oponentes.
8、Después de que todos los jugadores terminen los tres golpes en el mismo segmento de puntuación; el segmento estará "cerrado" y no se puede volver a puntar.
9、Cuando todos los jugadores "cierran" todos los segmentos de puntuación, el jugador con la puntuación más baja es el ganador.

G07 Cricket de asesino (H00,H20,H25)

Este juego es muy parecido al Cricket sin puntaje (No score Cricket) con una peculiaridad adicional. Cuando se cierra un número, el jugador tiene la oportunidad de eliminar la calificación de un oponente al golpear el mismo número nuevamente. Sin embargo, si el oponente también tiene el número cerrado, entonces ese jugador no le quitará ninguna puntuación. Nota: En lugar de activar una puntuación, cada puntuación positiva desactiva una puntuación en la pantalla. El jugador que primero cierra todos los números es el ganador. Ejemplo: para el número 19, el jugador 1 tiene 1 golpe (una puntuación quitada), el jugador 2 tiene 2 golpes (dos puntuaciones quitadas) y el jugador 3 tiene 3 golpes, el número 19 estará cerrado (tres puntuaciones quitadas). El jugador 4 aparece y golpea un triple 19, el número estará cerrado 19 también. El jugador 4 luego apunta y golpea el single 19 nuevamente. En consecuencia, los jugadores 1 y 2 tienen cada uno una puntuación activada para 19, y el jugador 3 no se ve afectado. Lo que significa que los jugadores 1 y 2 están siendo empujados hacia atrás a 1 golpe del 19 cerrado.

G08 Cricket de tono bajo (L00,L20,L25)

Este juego de Cricket utiliza los segmentos de menor número en el tablero para un cambio de ritmo de los segmentos de Cricket estándar（Standard Cricket）. Los jugadores deberán "cerrar" los segmentos 1,2,3,4,5,6 y el centro de la diana Todas las demás reglas se aplican como lo que se detalla en Cricket estándar（Standard Cricket）.

G09 Reloj redondo (105,110,115,120;205, 210, 215, 220; 305, 310, 315, 320)

1、（105、110、115、 120 ）representa que alcanzar cualquier segmento de puntuación es válido;
(205、210、215、220) representa que solo golpear el segmento de puntuación doble es válido;
(305、310、315、320) representa que solo el segmento de puntuación triple es válido.
2、"5" Golpee los segmentos de puntuación del 1 al 5;
"10" Golpee los segmentos de puntuación del 1 al 10;
"15" Golpee los segmentos de puntuación del 1 al 15;
"20" Golpee los segmentos de puntuación del 1 al 20
3、 El jugador debe lanzar los dardos al segmento de puntuación de acuerdo con la indicación del dispositivo. Si se golpea el segmento indicado, se indicará el siguiente segmento. El jugador que primero golpea todo el segmento de puntuación es el ganador.

G10 Salir disparado (-05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19, -21)

1 、 (- 05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19, -21) representa los puntos originales para el jugador.

2 、 El dispositivo indicará aleatoriamente un segmento de número para lanzar.

3 、 El jugador debe lanzar dardos al segmento de número dentro de los 10 segundos, o se eliminará el golpe. Al golpear el segmento, el dispositivo emitirá el sonido "Yers（Sí）" o "No". Al golpear el simple, doble o triple para el segmento objetivo, el dispositivo reducirá un punto del total.

4 、 El jugador que primero llega a cero es el ganador.

G11 Shang Hai (101,105,110,115)

1、101- Golpee los segmentos de 1 a 20 y el centro de la diana en orden;

105- Golpee los segmentos de 5 a 20 y el centro de la diana en orden;

110- Golpee los segmentos de 10 a 20 y el centro de la diana en orden;

115- Golpee los segmentos de 15 a 20 y el centro de la diana en orden.

2 、Cada jugador solo puede lanzar un dardo por cada segmento de número. Al golpear el número se puntuará, de lo contrario no hay puntuación. Al omitir el segmento de números o abstenerse, no hay posibilidad de volver a golpear el número.

3 、Cuando termine de golpear el centro de la diana, el jugador con el puntaje más alto es el ganador.

G12 Reducir a la mitad (H12)

El juego es como jugar Jeopardy. Una perdida total con tres lanzamientos puede hacer que su puntaje caiga. Todo el mundo empieza el juego golpeando por el número 12, y luego 13, 14, cualquier Dobles, 15, 16, 17, cualquier Triples, 18, 19, 20 y el centro de la diana. Cada jugador lanza tres dardos al mismo número y luego avanza al siguiente número en el siguiente turno. Un golpe en una puntuación doble o triple; como 2x o los puntos. Si un jugador falla los tres lanzamientos en un segmento objetivo específico en un turno, sus puntajes se reducirán a la mitad. Por ejemplo: Si la puntuación de un jugador se acumula a 76 después de dos turnos y luego pierde el siguiente número con los 3 dardos, el puntaje de este jugador se reduce a la mitad, quedando 38. El jugador con más puntos al final del juego gana. El jugador con más puntos al final del juego es el ganador.

G13 Puntuación más alta (003, 004.....014)

1 、Todos los segmentos son válidos.

2 、(003,004 .. .014) representa los turnos designados para el jugador.
Un turno es para tres dardos.

3 、Golpee el segmento de puntuación simple: el segmento de puntuación X 1

Golpee el segmento de puntuación doble: el segmento de puntuación X 2

Golpee el segmento de puntuación triple: el segmento de puntuación X 3

4 、Después de terminar todos los turnos designados, el jugador con el puntaje más alto es el ganador.

G14 Piernas encima (003,005,007,009,011,013,015,017,019,021)

1 、 (003,005,007, 009, Petróleo, 013,015,017,019,021) representa los puntos originales del jugador.

En el inicio, el dispositivo indicará un puntaje de referencia para el primer jugador.

2 、Cada jugador debe lograr un puntaje mayor o igual al total de tres dardos en un turno para el jugador anterior. Cuando un jugador puntúa menos que el total de tres dardos para el jugador anterior, se le quitará un punto.

3 、 Si un jugador no lanza los dardos pero presiona directamente el botón Inicio / Siguiente（Start/Next）, el jugador también perderá un punto.

4 、 Cuando el punto para un jugador es cero, el jugador será eliminado.

5 、 Cuando queda un jugador, el juego termina y ese jugador es el ganador.

6 、 Este juego debe ser jugado por más de dos jugadores.

G15 Piernas debajo (U03,U05,U07,U09,U11,U13,U15,U17,U19,U21)

1 、 (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21) representa los puntos originales del jugador.

2 、 Cada jugador debe lograr puntos menos o igual que un total de tres dardos en un turno para el jugador anterior. Cuando un jugador puntúa más alto que el jugador anterior,

se le quitará un punto.

3 、 Si un jugador no lanza los dardos pero presiona directamente el botón Inicio / Siguiente, el jugador también perderá un punto.

4 、 Cuando el punto para un jugador es cero, el jugador será eliminado.

5 、 Cuando queda un jugador, el juego termina y ese jugador es el ganador.

6 、 Este juego debe ser jugado por más de dos jugadores.

G16 Big6(b03,b05,b07,b09,b11,b13,b15,b17,b19,b21)

El jugador debe intentar lograr la oportunidad de elegir el próximo objetivo golpeando en el objetivo actual primero. Simple-6 es el primer objetivo cuando empieza el juego. Dentro de los tres lanzamientos, el jugador tiene que golpear el objetivo una vez para salvar sus vidas. Mientras el golpe sea realizado por el primer o el segundo tiro, el jugador tiene una oportunidad con un tiro para elegir el siguiente objetivo. Simples, Dobles y Triples se consideran objetivos diferentes. La estrategia es elegir el objetivo más difícil para los oponentes como sea posible, como "Triple-20" o "Doble-Centro de la diana". El último jugador que tenga una "Vida" restante es el ganador.

G17 Puntuación de color (100,200,300,400,500)

Para empezar este juego, cada jugador debe lanzar un dardo para determinar a qué bloque / color (color # 20 o color # 1) golpeará. Si los jugadores golpean el centro de la diana con este dardo, deben lanzar nuevamente para decidir el color. Luego, los jugadores intentan golpearse a sí mismos con el color objetivo para sumar al puntaje total que debe decidirse y configurarse en Opciones de Juego al inicio de este juego: 100, 200, 300,400, 500. Si un jugador lanza un dardo en el color de un oponente, entonces el puntaje no se puntúa. El centro de la diana cuenta para su puntaje total. El primer jugador en la puntuación final pre-establecida gana el juego.

G18 Color de bonificación (100,200,300,400,500)

Las reglas de este juego son las mismas que el juego Puntuación de color （Score Color）con la siguiente excepción. Si un jugador lanza el dardo en un color objetivo opuesto, ese oponente logra los puntos agregados para su puntaje total.

G19 Color correccional (100,200,300,400,500)

Las reglas de este juego son las mismas que el juego Puntuación de color （Score Color）con la siguiente excepción. Si un jugador lanza el dardo al color objetivo de un oponente, esos puntos son restados del puntaje total del jugador.

G20 Sin puntuación de color (003,004,005,006,007)

Las reglas de este juego son las mismas que el juego Puntuación de color （Score Color）con la siguiente excepción. Cada jugador intenta golpear su color objetivo para lograr un punto. El puntaje total debe decidirse y configurarse en Opciones de Juego al inicio de este juego: 003, 004, 005, 006 o 007 puntaciones totales. Si un jugador lanza un dardo al color objetivo del oponente, se elimina un punto de la puntuación total del jugador y el jugador pierde su turno. El centro de la diana cuenta para su puntaje total. El ganador será el único jugador con puntos restantes (cuando todos los demás estén en cero).

G21 Color de dartos libre (005,010,015,020)

Las reglas de este juego son las mismas que el juego Puntuación de color （Score Color）con la siguiente excepción. Cada jugador intenta golpear su color objetivo para lograr el puntaje más alto posible. El número total de dardos que se lanzarán debe decidirse y configurarse en Opciones de Juego al inicio de este juego: 005, 010, 015 o 020 dardos totales. Si un jugador lanza un dardo al color de un oponente, no cuenta para la puntuación total. El centro de la diana cuenta para su puntaje total. El jugador con la puntuación más alta después de lanzar todos los dardos es el ganador.

G22Disparo I

En este juego, cada jugador lanza tres dardos por cada turno. El jugador con la puntuación total más alta de tres dardos gana el turno, puntuando un punto. El jugador que primero logra 7 puntos gana el juego.

G23Disparo II

Las reglas de este juego son las mismas que el juego Disparo I（Shooting I）. Sin embargo, solo los dardos que caen en los siguientes segmentos objetivo: 15,16,17,18,19,20 y el centro de la diana se contarán para el puntaje. El jugador que primero logra 7 puntos gana el juego.

G24 Disparo III

Las reglas de este juego son las mismas que el juego Disparo I （Shooting I） . El primer

jugador que logra 4 puntos gana el juego, o el juego dura siete turnos y el jugador que logra más puntos gana el juego.

G25 Disparo IV

Las reglas de este juego son las mismas que el juego Disparo I (Shooting I) . Sin embargo, solo los dardos que caen en los siguientes segmentos objetivo: 15,16,17,18,19,20 y el centro de la diana se contarán para el puntaje. El jugador que primero logra 4 puntos gana el juego, o el juego dura siete turnos y el jugador que logra más puntos gana el juego.

G26 Gotcha (101,201,301,401,501,601,701,801,901)

1 、 (101,201,301,401,501,601,701,801,901) son los puntos especificados que los jugadores deben lanzar exactamente.
2 、 Cada jugador empieza con 0 punto. La puntuación se sumará cuando se golpee el segmento. El jugador que alcance primero los puntos especificados es el ganador. Si un jugador excede los puntos especificados, ese jugador explotará y la puntuación del jugador volverá a ser la anterior que se lanzaran los dardos en ese turno.
3、Los jugadores pueden "Bombardear" a otros jugadores, lo que reduce su puntaje a cero. Esto sucede cuando el jugador que lanza igual al puntaje de otro jugador con cualquier dardo lanzado.

Solución de problemas

No puntajes
Verifique si el juego se ha configurado en el modo "Configuración" o en el modo "Pausa". Luego verifique si los elementos del sensor o las teclas de función están atascados o interferidos.

Elementos sensores atorados o teclas de función atoradas
Durante el transporte e incluso durante el funcionamiento normal de la diana, puede suceder que los elementos del sensor se atasquen ocasionalmente y ya no registren un golpe. En este caso, se escuchará una señal de advertencia y un indicador parpadeará, indicando un elemento atascado. La extracción suave del dardo del elemento, o mover el elemento de un lado a otro con una ligera presión de los dedos, normalmente liberará el elemento rápidamente. El juego se puede reanudar y los puntajes seguirán desde el punto en que fueron interrumpidos exactamente.

Eliminar puntas de dardos rotas
Los consejos suaves son definitivamente más seguros para el uso, pero no duran para siempre. Si se rompe una punta y permanece atascada en el tablero de dardos, intente sacarla con mucho cuidado con unas pinzas adecuadas. Si se rompe una punta tan corta que no sobresalga más allá de la superficie del tablero de dardos, también se puede empujar hacia el tablero de dardos a través del orificio. La punta blanda no puede dañar los componentes electrónicos ubicados debajo de los elementos. Sin embargo, para realizar esta operación, le recomendamos que utilice la punta blanda de un dardo que esté en perfectas condiciones.

Nunca empuje una punta corta cortada a través del tablero de dardos con un objeto metálico afilado, ya que una punta de metal puede dañar fácilmente el tablero si se inserta demasiado profundamente en el tablero de dardos. Cuanto más pesado es el dardo, el peligro de romper la punta es mayor.

Fluctuaciones de corriente eléctrica o interferencia electromagnética
En situaciones extremas, cuando hay una interferencia electromagnética masiva, la electricidad puede fallar o dar resultados falsos.
Ejemplos:
En el caso de tormentas eléctricas severas, fluctuaciones extremas de corriente eléctrica, bajo voltaje o posicionamiento del juego de dardos demasiado cerca de motores eléctricos o cerca de hornos de microondas. Para restablecer el funcionamiento normal del elemento, desconecte el enchufe de la red y espere unos segundos antes de volver a enchufarlo. Cuando usted hace esto, debe asegurarse de eliminar la causa de la interferencia.

Mantenimiento, cuidado, almacenamiento
¡IMPORTANTE! Antes de limpiar la diana electrónica con un paño húmedo, retire el enchufe de la toma de corriente.
¡Limpie el tablero de dardos solo con un paño húmedo! ¡El adaptador de corriente no debe entrar en contacto con la humedad!

Con el uso frecuente, la superficie frontal del tablero de dardos tiene más probabilidades de ensuciarse por el manejo. Limpie la superficie frontal, las teclas y la pantalla con un paño húmedo. Le recomendamos que utilice una solución de agua con una pequeña cantidad de detergente suave. Luego, seque con un paño suave y seco. Si no utiliza la diana electrónica durante mucho tiempo, es una buena idea cubrir la diana electrónica con un paño para protegerla del polvo. Siempre almacene la diana electrónica en condiciones secas y limpias con temperatura ambiente.

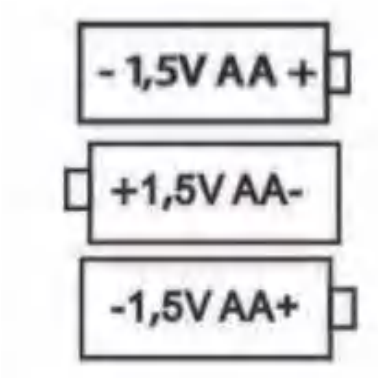
Guarde toda la información relacionada con este producto para la referencia en futuro.
¡Advertencia! Dardos son un juego de habilidad para adultos. Este equipo de lanzamiento puede provocar lesiones graves a los adultos o niños. No debe ser utilizado sin la supervisión directa de un adulto. Debe tener extrema precaución en la visualización y el uso de este equipo, especialmente cuando se utiliza sin el consentimiento o supervisión de los padres. No apunte los dardos a otras personas.
No es apto para los niños menores de 14 años.



Ayuda al medio ambiente eliminando su producto responsablemente.
El símbolo del contenedor con ruedas significa que el producto y / o las baterías no deben ser tirados a la basura doméstica, ya que contienen las sustancias que pueden ser perjudiciales para el medio ambiente y la salud. Deseche el producto o las baterías a los puntos de recogida designados o las instalaciones de reciclaje

■Diagrama de instalación de la batería:

• Este tablero de dardos requiere 3 baterías AA. Las baterías no están incluidas.



PRECAUCIÓN:
Instale las baterías con la polaridad correcta.
No mezcle diferentes tipos de baterías, no mezcle las baterías nuevas o usadas.
Se recomienda que un adulto realice la instalación.
Deseche las baterías de manera responsable.
No tire las baterías al fuego.

Model identifie		
Input voltage	100-240	V
Input AC frequency	50/60	Hz
Output voltage	5	V
Output current	0.5	A
Output power	2.5	W
Average active efficiency	73.24	%
Efficiency at low load (10 %)		%
No-load power consumption	0.083	W

Elektronische Dartscheibe
Gebrauchs- & Spielanleitung

DE



A70-043



A70-045

WICHTIG - BITTE HEBEN SIE DIESE ANLEITUNG FÜR EINE SPÄTERE BEZUGNAHME AUF: SORGFÄLTIG DURCHLESEN

GEBRAUCHSANWEISUNG

Danke, dass Sie sich für die elektronische Dartscheibe entschieden haben

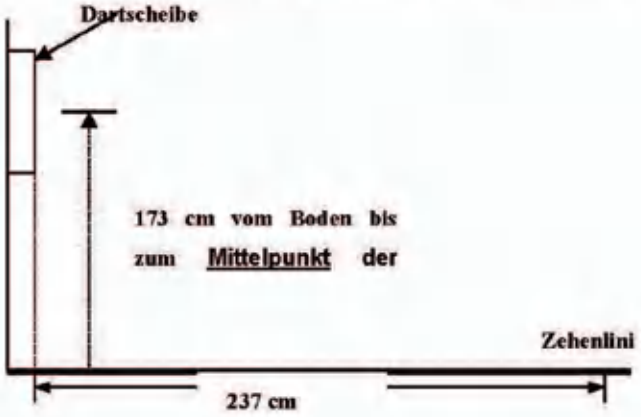
ALLGEMEINE HINWEISE

■WARNUNG

- Es handelt sich hierbei nicht um ein Spielzeug für Kinder. Kinder unter 8 Jahren sollten weder Steel- noch Softdart spielen.
- Bitte schalten Sie die Scheibe aus, wenn nicht gespielt wird.
- Wenn die Scheibe 10 Minuten lang nicht benutzt wird, schalten sich das Display und die sonstigen Funktionen aus und befinden sich im Ruhemodus. Wenn die GAME-Taste noch einmal gedrückt wird, kann das Spiel fortgeführt werden.

■Produktanleitung

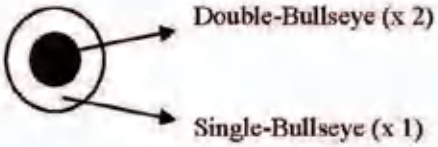
Wählen Sie für das Spiel einen Ort, an dem vor der Scheibe etwa 3 m frei sind. Die „Zehenlinie" sollte 237 cm von der Dartscheibe entfernt sein. Der Mittelpunkt der Dartscheibe sollte 173 cm vom Boden entfernt sein.

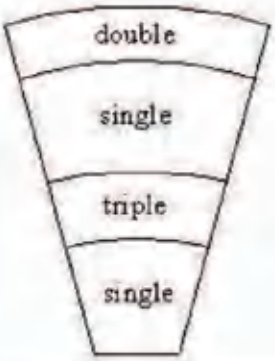


Dartboard	Dartscheibe
173cm from Floor to center of Bullseye	173 cm vom Boden bis zum Mittelpunkt der Scheibe
Toe Line	Zehenlinie

- Die hochwertige elektronische Dartscheibe beinhaltet ein LCD-Display, eine automatische Punktzahlansage und 26 Spiele mit 185 Variationen. Die Standardeinstellung sieht 2 Spieler vor, doch es können bis zu 8 Personen spielen.
- Diese Dartscheibe wird von 3 AA-Batterien angetrieben.

Punktefeld	Punkteregel
Single-Ring	Punktzahl x 1
Double-Ring	Punktzahl x 2
Triple-Ring	Punktzahl x 3
Äußeres Bullseye	25 x 1
Inneres Bullseye	25 x 2





Single bullseye	Single-Bullseye (x 1)
Double bullseye	Double-Bullseye (x 2)
single	Single (x 1)
double	Double (x 2)
triple	Triple (x 3)

■Spielvorbereitung

1、Taste „Game/Power" : Drücken Sie diese Taste, um das Spiel an- oder auszuschalten und im Spielmenü auf dem Bildschirm Spiele auszuwählen (G01—G26). Drücken Sie während des Spiels auf die Taste, um das aktuelle Spiel zu beenden und zurück zum Start zu gelangen.

2、Taste „Option/Score": Drücken Sie auf „Option", um verschiedene Optionen für das Spiel auszuwählen. Wenn Sie während des Spiels auf „Score" drücken, sehen Sie die Punktzahl des Spielers; halten Sie diese Taste gedrückt, um die Punktzahl des nächsten Spielers zu sehen. Das Spiel beginnt, wenn die Spieler nicht innerhalb von 3 Sekunden auf diese oder eine andere Taste drücken.

3、Taste „Player/Cybermatch/Miss": Drücken Sie vor dem Spiel auf „Player", um die Anzahl der Spieler festzulegen oder drücken Sie auf „Cybermatch", um gegen das Gerät zu spielen (C1–Profi,C2–Experte,C3-Senior,C4-fortgeschrittener Anfänger, C5–Anfänger). Drücken Sie während des Spiels auf „Miss", um die Anzahl der verbleibenden Darts zu reduzieren, wenn die Dartscheibe verfehlt wurde.

4、Taste „Handicap/Eliminate": Drücken Sie, bevor Sie das Spiel beginnen, auf „Handicap" um die Schwierigkeitsstufe oder Optionen für verschiedene Spieler auszuwählen. Drücken Sie während des Spiels auf „Eliminate", um die Punktzahl für den aktuellen Dart zu löschen.

5、Taste „Double/Sound on/off": Die „Double"-Taste gilt nur für das Countdown-Spiel. Drücken Sie auf „Sound on/off", um den Ton an- oder auszuschalten.

6、Taste „Start/Next": Drücken Sie auf diese Taste, um ein Spiel zu beginnen. Drücken Sie während des Spiels auf sie, um zum nächsten Spieler zu wechseln.

Tabelle der Spieleigenschaften

NR.	CODE	SPIELMENÜ	OPTION	SPIELER	HANDICAP
G01	301	Countdown	301.501.601.701.801.901.999	1–8	√
G02	C01	Countdown Team	301.501.601.701.801.901.999	4–8	√
G03	CUP	Count-Up	100–900	1–8	√
G04	cri	Standard Cricket	E00,E20,E25	1–8	√
G05	noc	No Score Cricket	П00,П20,П25	1–8	√

G06	CUt	Cut Throat Cricket	C00,C20,C25	1–8	√
G07	PUP	KillerCricket	H00,H20,H25	2–8	√
G08	LPc	LowPitchCricket	L00,L20,L25	1–8	√
G09	rcL	Round Clock	105,110,115,120; 205,210, 215,220; 305,310,315,320	1–8	√
G10	S-o	Shoot Out	-05,-07,-09~-21	1–8	√
G11	SHi	Shang Hai	101.105.110.115	1–8	X
G12	HAL	Halve It	H12	1–8	X
G13	HiS	Highscore	003–014	1–8	X
G14	orS	Over	003,005,007–021	2–8	√
G15	Und	Under	U03,U05,U07–U21	2–8	√
G16	biG	Big6	b03,b05,b07–B21	2–8	√
G17	CL2	Farbe- Punktzahl	100.200.300.400.500	1–8	√
G18	bc2	Farbe - Bonus	100,200,300,400,500	1–8	√
G19	CC2	Farbe - Korrektur	100,200,300,400,500	1–8	√
G20	ПC2	Farbe- Keine Punkte	003,004,005,006,007	2–8	√
G21	Fdc	Farbe - Freies Spiel	005,010,015,020	1–8	√
G22	S-1	Shooting I	———	1–8	X
G23	S-2	Shooting II	———	1–8	X
G24	S-3	Shooting III	———	1–8	X
G25	S-4	Shooting IV	———	1–8	X
G26	Got	Gotcha	101–901	2–8	√

Spielanleitung

G01 Countdown（301,501,601,701,801,901,999）

1、Das Spiel wird gespielt, indem man jede Punktzahl von der Startzahl abzieht. Der Spieler, der als Erster die Null erreicht, gewinnt das Spiel.

2、Wenn die „1" oder eine Zahl unter Null erreicht wird, gilt dies als BUST. Die Punktzahl entspricht dann wieder der vorherigen Punktzahl und die Ansage verkündet „incorrect" (falsch).

3、Der Spieler kann durch Drücken der DOUBLE-Taste die folgenden Variationen auswählen.

Double in Um zu starten, muss der Spieler ein Double treffen. Bis diese Bedingung erfüllt wurde, wird keine Punktzahl gewertet.

Double out Um zu gewinnen, muss der Spieler ein Double treffen, das die Punktzahl genau auf Null reduziert. Wenn die „1" oder eine Zahl unter Null erreicht wird, gilt dies als BUST. Die Punktzahl entspricht dann wieder der vorherigen Punktzahl und die Ansage gibt den Hinweis „incorrect" (falsch).

Double in/out Um zu gewinnen, muss der Spieler ein Double treffen, das die Punktzahl genau auf Null reduziert. Wenn die „1" oder eine Zahl unter Null erreicht wird, gilt dies als BUST. Die Punktzahl entspricht dann wieder der vorherigen Punktzahl.

G02 Countdown Team

Dies ist ein Teamspiel des Spiels Countdown und sehr beliebt für Dartwettbewerbe. Es gibt immer 2 Teams und 4 Punktzahlen. Spieler 1 und Spieler 3 spielen gegen Spieler 2 und Spieler 4. Das Spielt wird auf dieselbe Weise wie das Spiel G01 Countdown gespielt. Das Team des Spielers, der als Erster die eigene Punktzahl genau auf Null bringt, gewinnt.

G03 Count-up（100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900）

Die Punktzahl jedes Spielers wird beginnend bei Null mit jedem Wurf aufgerechnet. Der erste Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt.

G04 Standard Cricket (E00, E20, E25)

1、Nur die Felder 15, 16, 17, 18, 19, 20 und Bullseye zählen für das Spiel.

2、Jedes Punkte bringende Feld gilt als „offen", wenn es dreimal getroffen wurde.

Single-Feld treffen——zählt einfach;

Double-Feld treffen——zählt doppelt;

Triple-Feld treffen——zählt dreifach.

3、E00——Der Spieler kann jedes dieser Felder treffen: 15, 16, 17, 18, 19, 20 und Bullseye. Es gibt keine bestimmte Abfolge;

E20——Der Spieler muss zunächst dreimal die 20 treffen und dann der Reihe nach 19, 18, 17, 16, 15 und Bullseye;

E25——Der Spieler muss zunächst dreimal das Bullseye treffen und dann der Reihe nach 15, 16, 17, 18, 19 und 20.

4、Jedes Punkte bringende Feld gilt als „offen", wenn es dreimal getroffen wurde.

5、Jeder Spieler muss versuchen, das Punkte bringende Feld dreimal zu treffen, damit es „offen" ist und Punkte bringen kann.

6、Bevor die Gegner ihre drei Treffer auf das Punkte bringende Feld abschließen, kann der Spieler weiterhin das „offene" Punkte bringende Feld treffen, um eine höhere Punktzahl zu erzielen.

7、Wenn alle Spieler das Punkte bringende Feld dreimal getroffen haben, wird das Feld „geschlossen" und bringt keine Punkte mehr.

8、Wenn alle Spieler alle Punkte bringenden Felder „geschlossen" haben, gewinnt der Spieler mit der höchsten Punktzahl.

G05 No score Cricket（П00,П20,П25）

1、Nur die Felder 15, 16, 17, 18, 19, 20 und Bullseye zählen für das Spiel.

2、Single-Feld treffen——zählt einfach;

Double-Feld treffen——zählt doppelt;

Triple-Feld treffen——zählt dreifach.

3、000——Der Spieler kann jedes dieser Felder treffen: 15,16,17,18,19,20 und Bullseye. Es gibt keine bestimmte Abfolge;

020——Der Spieler muss zunächst dreimal die 20 treffen und dann der Reihe nach 19, 18, 17, 16, 15 und Bullseye;

025——Der Spieler muss zunächst dreimal das Bullseye treffen und dann der Reihe nach 15, 16, 17, 18, 19 und 20.

4、Jedes Feld wird als ein Punkt auf dem Display angezeigt. Das entsprechende Displayfeld leuchtet, wenn der Spieler es trifft.

5、Der erste Spieler, der alle Zielnummern dreimal getroffen hat, gewinnt.

G06 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25)

1、Nur die Felder 15, 16, 17, 18, 19, 20 und Bullseye zählen für das Spiel.

2、Single-Feld treffen——zählt einfach;

Double-Feld treffen——zählt doppelt;

Triple-Feld treffen——zählt dreifach.

3、C00——Der Spieler kann jedes dieser Felder treffen: 15, 16, 17, 18, 19, 20 und Bullseye. Es gibt keine bestimmte Abfolge;

C20——Der Spieler muss zunächst dreimal die 20 treffen und dann der Reihe nach 19, 18, 17, 16, 15 und Bullseye;

C25——Der Spieler muss zunächst dreimal das Bullseye treffen und dann der Reihe nach 15, 16, 17, 18, 19 und 20.

4、Jede Punkteinheit wird mit drei Displayfeldern angezeigt. Das entsprechende Displayfeld leuchtet, wenn der Spieler es trifft.

5、Jedes Punkte bringende Feld gilt als „offen", wenn es dreimal getroffen wurde. Doch das Feld ist „geschlossen" und kann keine Punkte mehr bringen, wenn jeder Spieler es dreimal getroffen hat. Die Punkte, die hier erzielt werden, erhalten alle Gegner.

6、Jeder Spieler muss versuchen, das Punkte bringende Feld dreimal zu treffen, damit es „offen" ist und Punkte bringen kann.

7、Bevor die Gegner ihre drei Treffer auf das Punkte bringende Feld abschließen, kann der Spieler weiterhin das „offene" Punkte bringende Feld treffen, um eine höhere Punktzahl als die Gegner zu erzielen.

8、Wenn alle Spieler das Punkte bringende Feld dreimal getroffen haben, wird das Feld „geschlossen" und bringt keine Punkte mehr.

9、Wenn alle Spieler alle Punkte bringenden Felder „geschlossen" haben, gewinnt der Spieler mit der niedrigsten Punktzahl.

G07 Killer Cricket (H00,H20,H25)

Dieses Spiel ist so ähnlich wie No Score Cricket. Wenn eine Nummer geschlossen wird, hat der Spieler die Chance, die Markierung des Gegners zu entfernen, indem er dieselbe Nummer noch einmal trifft. Wenn der Gegner die Nummer jedoch auch geschlossen hat, können von diesem Spieler keine Punkte entfernt werden. Hinweis: Statt eine Markierung anzuzeigen, entfernt ein positives Ergebnis eine Markierung vom Bildschirm. Der erste Spieler, der alle Nummern schließt, ist der Gewinner.

Beispiel: Bei der Nummer 19 trifft Spieler 1 einmal (eine Markierung weg), Spieler 2 zweimal (zwei Markierungen weg) und Spieler 3 hat die Nummer 19 geschlossen (drei Markierungen weg). Spieler 4 ist an der Reihe und trifft die 19 dreimal, wodurch auch er die 19 schließt. Spieler 4 trifft die 19 dann noch einmal. Dadurch erhalten Spieler 1 und 2 jeweils eine Markierung für 19, Spieler 3 ist nicht betroffen. Das bedeutet, dass Spieler 1 und 2 um einen Treffer nach hinten geschoben werden, um die 19 zu schließen.

G08 Low Pitch Cricket (L00,L20,L25)

Diese Version von Cricket nutzt die Felder mit kleinerer Nummer für ein Spiel mit anderer Geschwindigkeit als beim Standard Cricket. Spieler müssen die Felder 1,2,3,4,5,6 und Bullseye „schließen". Sonst gelten alle Regeln von Standard Cricket.

G09 Round Clock(105, 110, 115, 120; 205, 210, 215, 220; 305, 310, 315, 320)

1、(105、110、115 、120) bedeutet, dass jedes Punkte bringende Feld zählt;
(205、210、215 、220) bedeutet, dass nur doppelt Punkte bringende Felder zählen;
(305、310、315 、320) bedeutet, dass nur dreifach Punkte bringende Felder zählen.

2、„5" Die Punkte bringenden Felder müssen von 1 bis 5 getroffen werden;
„10" Die Punkte bringenden Felder müssen von 1 bis 10 getroffen werden;
„15" Die Punkte bringenden Felder müssen von 1 bis 15 getroffen werden;
„20" Die Punkte bringenden Felder müssen von 1 bis 20 getroffen werden.

3, Der Spieler muss die Dartpfeile je nach Anzeige auf dem Gerät auf das Punkte bringende Feld werfen. Wenn das Feld getroffen ist, wird das nächste Feld angezeigt. Der erste Spieler, der alle Punkte bringenden Felder trifft, ist der Gewinner.

G10 Shoot Out (−05, −07, −09, −11, −13, −15, −17, −19, −21)

1、(-05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19, -21) zeigt die ursprünglichen Punkte des Spielers an.

2、Das Gerät wird zufällig ein Nummernfeld zum Werfen anzeigen.

3、Der Spieler muss das Nummernfeld innerhalb von 10 Sekunden treffen, sonst verliert er seinen Spielzug. Wenn das Feld getroffen wurde, verkündet die Ansage „Yes" (Ja) oder „No" (Nein). Wenn der Spieler Single, Double oder Triple für das Zielfeld trifft, wird das Gerät einen Punkt von der Gesamtzahl abziehen.

4、Der erste Spieler, der Null erreicht, hat gewonnen.

G11 ShangHai (101,105,110,115)

1、101——Der Reihe nach die Felder von 1 bis 20 und dann Bullseye treffen;
105——Der Reihe nach die Felder von 5 bis 20 und dann Bullseye treffen;
110——Der Reihe nach die Felder von 10 bis 20 und dann Bullseye treffen;
115——Der Reihe nach die Felder von 15 bis 20 und dann Bullseye treffen.

2、Jeder Spieler darf für jedes Nummernfeld nur einen Dartpfeil werfen. Getroffene Nummern verleihen Punkte, nicht getroffene nicht. Wenn die Nummer nicht getroffen oder ausgelassen wird, gibt es keine weitere Gelegenheit, sie zu treffen.

3、Wenn das Bullseye getroffen wurde, gewinnt der Spieler mit der höchsten Punktzahl.

G12 Halve It (H12)

Bei diesem Spiel gehen die Spieler ein größeres Risiko ein. Wenn drei Würfe daneben gehen, hat das schlimme Folgen für die Punktzahl. Jeder beginnt mit dem Spiel, indem er auf die 12 und dann 13 und 14 wirft, irgendein Double, 15, 16, 17, irgendein Triple, 18, 19, 20 und Bullseye. Jeder Spieler wirft drei Dartpfeile auf die gleiche Nummer und macht dann in der nächsten Runde mit der nächsten Nummer weiter. Wenn ein Double oder Triple getroffen wird, erhält der Spieler die doppelte oder dreifache Punktzahl. Wenn bei einem Spieler in einer Runde alle drei Dartpfeile daneben gehen, wird seine Punktzahl halbiert. Zum Beispiel: Wenn ein Spieler nach zwei Runden eine Gesamtpunktzahl von 76 hat und dann die nächste Zahl mit allen drei Dartpfeilen verfehlt, wird seine Punktzahl halbiert, sodass er noch 38 Punkte hat. Der Spieler, der bei Spielende die höchste Punktzahl hat, gewinnt das Spiel. Der Spieler, der bei Spielende die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.

G13 Highscore（003, 005.....014）

1、Alle Felder sind im Spiel.

2、(003,004 ...014) zeigt die festgelegten Spielzüge für den Spieler an. Bei einem Spielzug werden drei Dartpfeile geworfen.

3、Single-Feld treffen : das Punkte bringende Feld x 1
Double-Feld treffen : das Punkte bringende Feld x 2
Triple-Feld treffen : das Punkte bringende Feld x 3

4、Wenn die festgelegten Spielzüge abgeschlossen wurden, gewinnt der Spieler mit der höchsten Punktzahl.

G14 Legs Over (003,005,007,009,011,013,015,017,019,021)

1、(003, 005, 007, 009, 011, 013, 015, 017, 019, 021) zeigt die ursprünglichen Punkte des Spielers an.
Zu Beginn zeigt das Gerät einen Bezugswert für den ersten Spieler an.

2、Jeder Spieler sollte bei einem Spielzug die Punktzahl aus drei Würfen des vorherigen Spielers erreichen oder

übertreffen. Wenn ein Spieler weniger Punkte erzielt als die Punktzahl aus drei Würfen des vorherigen Spielers, verliert der Spieler einen Punkt.

3、Wenn ein Spieler die Dartpfeile nicht wirft, sondern auf die Start/Next-Taste drückt, verliert er auch einen Punkt.

4、Wenn die Punktzahl eines Spielers die Null erreicht, scheidet er aus.

5、Wenn nur noch ein Spieler übrig ist, ist das Spiel beendet und dieser Spieler gewinnt.

6、Dieses Spiel sollte von mehr als zwei Spielern gespielt werden.

G15 Legs Under (U03,U05,U07,U09,U11,U13,U15,U17,U19,U21)

1、(U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21) zeigt die ursprünglichen Punkte des Spielers an.

2、Jeder Spieler sollte versuchen, bei einem Spielzug eine niedrigere oder die gleiche Punktzahl aus drei Würfen zu erreichen wie der vorherige Spielers. Wenn ein Spieler mehr Punkte erzielt als die Punktzahl des vorherigen Spielers, verliert der Spieler einen Punkt

3、Wenn ein Spieler die Dartpfeile nicht wirft, sondern auf die Start/Next-Taste drückt, verliert er auch einen Punkt.

4、Wenn die Punktzahl eines Spielers die Null erreicht, scheidet er aus.

5. Wenn nur noch ein Spieler übrig ist, ist das Spiel beendet und dieser Spieler gewinnt.

6、Dieses Spiel sollte von mehr als zwei Spielern gespielt werden.

G16 Big6 (b03,b05,b07,b09,b11,b13,b15,b17,b19,b21)

Der Spieler versucht, das nächste Ziel festzulegen, indem er zuerst das aktuelle Ziel trifft. Single-6 ist zu Beginn des Spiels das erste Ziel. Der Spieler muss es mit seinen drei Würfen schaffen, einmal das Ziel zu treffen, um sein Leben zu retten. Wenn er das Ziel beim ersten oder zweiten Wurf trifft, hat er beim dritten Wurf die Chance, das nächste Ziel auszuwählen. Singles, Doubles und Triples gelten als unterschiedliche Ziele. Die Strategie ist es, das schwierigste Ziel für die Gegner auszusuchen, wie „Triple-20" oder „Double-Bullseye". Der letzte Spieler, der noch ein Leben übrig hat, gewinnt.

G17 Farbe - Punktzahl (100,200,300,400,500)

Um dieses Spiel zu beginnen, muss jeder Spieler einen Dartpfeil werfen, um festzulegen, auf welche Farbe (#20 oder #1) er werfen wird. Wenn die Spieler mit diesem Dartpfeil das Bullseye treffen, müssen sie noch einmal werfen, um die Farbe festzulegen. Die Spieler versuchen dann, ihre Zielfarbe zu treffen, um Punkte für die Gesamtpunktszahl zu sammeln, die zu Beginn des Spiels bestimmt und unter den Spieloptionen eingetragen wurde: 100, 200, 300, 400, 500. Wenn ein Spieler eine gegnerische Farbe trifft, zählt das entsprechende Ergebnis nicht. Das Bullseye zählt für die Gesamtpunktzahl. Der erste Spieler, der die vorher festgelegte Punktzahl erreicht, gewinnt das Spiel!

G18 Farbe - Bonus (100,200,300,400,500)

Dieses Spiel wird, bis auf die folgende Ausnahme, wie „Farbe - Punktzahl" gespielt. Wenn ein Spieler den Dartpfeil in ein Feld mit der gegnerischen Farbe wirft, erhält der Gegner die entsprechende Punktzahl.

G19 Farbe - Korrektur (100,200,300,400,500)

Dieses Spiel wird, bis auf die folgende Ausnahme, wie „Farbe - Punktzahl" gespielt. Wenn ein Spieler den Dartpfeil in ein Feld mit der gegnerischen Farbe wirft, wird die entsprechende Punktzahl von der Gesamtpunktzahl abgezogen.

G20 Farbe - keine Punktzahl (003,004,005,006,007)

Dieses Spiel wird, bis auf die folgende Ausnahme, wie „Farbe - Punktzahl" gespielt. Jeder Spieler versucht, seine Zielfarbe zu treffen, um einen Punkt zu markieren. Die Gesamtpunktzahl muss zu Beginn des Spiels festgelegt und in den Spieloptionen angegeben werden: 003, 004, 005, 006 oder 007 Markierungen insgesamt. Wenn ein Spieler einen Dartpfeil in ein Feld der gegnerischen Farbe wirft, wird eine Markierung von der Gesamtpunktzahl abgezogen und der Spieler verliert seinen Spielzug. Das Bullseye zählt für die Gesamtpunktzahl. Der letzte Spieler, der noch Markierungen übrig hat, gewinnt (wenn alle anderen bei Null sind).

G21 Farbe - Freies Spiel (005,010,015,020)

Dieses Spiel wird, bis auf die folgende Ausnahme, wie „Farbe - Punktzahl" gespielt. Jeder Spieler versucht, seine Zielfarbe zu treffen, um eine möglichst hohe Punktzahl zu erzielen. Die Anzahl der geworfenen Dartpfeile muss zu Beginn des Spiels festgelegt und in den Spieloptionen angegeben werden: 005, 010, 015 oder 020 Dartpfeile insgesamt. Wenn ein Spieler den Dartpfeil in ein Feld mit der gegnerischen Farbe wirft, zählt der Wurf nicht für die Gesamtpunktzahl. Das Bullseye zählt für die Gesamtpunktzahl. Der Spieler, der die höchste Punktzahl erreicht hat, nachdem alle Dartpfeile geworfen wurden, ist der Gewinner.

G22 Shooting Ⅰ

Bei diesem Spiel wirft jeder Spieler pro Runde drei Dartpfeile. Der Spieler, der mit drei Dartpfeilen die höchste Punktzahl erzielt, gewinnt die Runde und erhält einen Punkt. Der erste Spieler, der 7 Punkte erzielt, gewinnt das Spiel.

G23 Shooting Ⅱ

Dieses Spiel wird genau wie Shooting Ⅰ gespielt. Jedoch zählen nur Dartpfeile, die in den Feldern 15,16,17,18,19,20 oder Bullseye.landen, für die Punktzahl. Der erste Spieler, der 7 Punkte erzielt, gewinnt das Spiel.

G24 Shooting Ⅲ

Dieses Spiel wird genau wie Shooting Ⅰ gespielt. Der erste Spieler, der 4 Punkte erzielt, gewinnt, oder das Spiel umfasst sieben Runden und der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt.

G25 Shooting Ⅳ

Dieses Spiel wird genau wie Shooting Ⅲ gespielt. Jedoch zählen nur Dartpfeile, die in den Feldern 15,16,17,18,19,20 oder Bullseye.landen, für die Punktzahl. Der erste Spieler, der 4 Punkte erzielt, gewinnt, oder das Spiel umfasst sieben Runden und der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt.

G26 Gotcha (101,201,301,401, 501,601,701,801,901)

1、 (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901) sind die Punkte, die der Spieler genau erreichen muss.2、 Jeder Spieler beginnt bei 0 Punkten. Die Punktzahl wird zusammengezählt, wenn das Feld getroffen wurde. Der erste Spieler, der die vorgegebenen Punktzahlen erreicht, gewinnt. Wenn ein Spieler die festgelegte Punktzahl überschreitet, verliert er den Spielzug und es gilt wieder die Punktzahl, die er vor dieser Runde hatte. 3、 Spieler können andere Spieler „bombardieren", was ihre Punktzahl auf Null reduziert. Dies passiert, wenn ein Spieler mit einem geworfenen Dartpfeil genau die Punktzahl eines anderen Spielers erreicht.

Fehlerbehebung –

Keine Punktzahl

Überprüfen Sie, ob sich das Spiel im Einstellungen- oder im Pause-Modus befindet. Überprüfen Sie dann, ob die Sensorelemente oder die Funktionstasten klemmen oder blockiert sind.

Klemmende Sensorelemente oder Funktionstasten

Während des Transports und sogar während der normalen Benutzung der Dartscheibe kann es passieren, dass die Sensorelemente klemmen und keine Treffer mehr registriert. In diesem Fall wird ein Warnsignal abgegeben und ein Licht leuchtet, um auf das klemmende Element hinzuweisen. Normalerweise lässt sich das Element schnell befreien, indem der Dartpfeil vorsichtig aus dem Element gezogen oder das Element vorsichtig und mit leichtem Druck hin und her bewegt wird. Das Spiel kann dann fortgeführt werden und die Punktzahl wird genau dort fortgeführt, wo sie unterbrochen wurde.

Entfernen abgebrochener Dartpfeilspitzen

Weiche Spitzen sind sicherer, aber sie halten nicht ewig. Wenn eine Spitze abgebrochen ist und in der Dartscheibe steckt, versuchen Sie sie sehr vorsichtig mit einer geeigneten Pinzette herauszuziehen. Wenn nur ein so kleines Stück der Spitze abgebrochen ist, dass sie nicht von der Oberfläche der Dartscheibe hervorsteht, kann sie auch durch das Loch in die Dartscheibe gedrückt werden. Die weiche Spitze kann die Elektronik, die sich unter den Elementen befindet, nicht beschädigen. Wir empfehlen jedoch dringend, dazu die weiche Spitze eines intakten Dartpfeils zu verwenden.

Drücken Sie eine kurze, abgebrochene Spitze niemals mithilfe eines spitzen Metallgegenstands durch die Dartscheibe. Die Metallspitze kann die Dartscheibe leicht beschädigen, wenn sie zu tief hinein gesteckt wird. Je schwerer der Dartpfeil ist, desto höher ist das Risiko, die Spitze abzubrechen.

Stromschwankungen oder elektromagnetische Störungen

In extremen Situationen kann es bei starken elektromagnetischen Störungen passieren, dass die Elektronik versagt oder falsche Ergebnisse anzeigt.

Beispiele:

Bei starken Gewittern, starken elektromagnetischen Störungen, Niederspannung oder einem Positionieren der Dartscheibe zu nah an Elektromotoren oder Mikrowellen. Um das Produkt wieder in den Normalzustand zu bringen, ziehen Sie den Stecker und warten Sie einige Sekunden, bevor Sie ihn wieder einstecken. Natürlich sollten Sie auch darauf achten, die Ursache der Störung zu entfernen.

Instandhaltung, Pflege, Lagerung

WICHTIG! Ziehen Sie vor dem Reinigen mit einem feuchten Tuch den Stecker aus der Steckdose. Dartscheibe nur mit einem feuchten Tuch reinigen! Der Netzadapter darf nicht mit Feuchtigkeit in Berührung kommen!

Bei häufiger Verwendung kann die Vorderseite des Artikels schmutzig werden. Reinigen Sie die Vorderseite, die Tasten und den Bildschirm mit einem feuchten Tuch. Wir empfehlen, hierzu eine Lösung aus Wasser und einer kleinen Menge milden Reinigungsmittels zu verwenden. Anschließend mit einem trockenen, weichen Tuch trocken wischen. Wenn Sie die Dartscheibe für eine längere Zeit nicht benutzen, empfiehlt es sich, sie zum Schutz vor Staub abzudecken. Lagern Sie den Artikel immer in einem trockenen und sauberen Zustand sowie bei Raumtemperatur.

Help het milieu door het product op verantwoorde wijze af te voeren.
Het symbool met de kliko met een kruis erdoor geeft aan dat het product en/of de batterijen niet bij het huishoudelijk afval mogen worden weggegooid omdat ze stoffen bevatten die schadelijk kunnen zijn voor het milieu en de gezondheid. Gebruik de hiervoor aangewezen verzamelpunten of recyclingbedrijven voor afvoer van het product en/of batterijen.

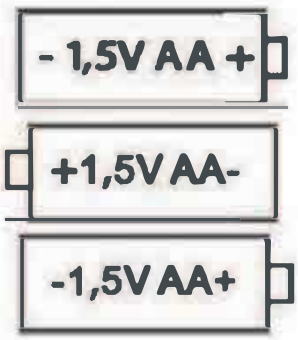


Diagram voor plaatsen batterijen:
- Voor dit dartbord zijn drie AA-batterijen nodig. Batterijen worden niet meegeleverd.
LET OP:
Plaats batterijen in de juiste richting / met de juiste polariteit. Gebruik geen batterijen van verschillende typen of nieuwe en oude batterijen door elkaar. Het wordt aangeraden de batterijen door een volwassene te laten plaatsen. Gooi de batterijen op verantwoorde wijze weg. Niet weggooien in vuur.

Model identifie		
Input voltage	100-240	V
Input AC frequency	50/60	Hz
Output voltage	5	V
Output current	0.5	A
Output power	2.5	W
Average active efficiency	73.24	%
Efficiency at low load (10 %)		%
No-load power consumption	0.083	W

Bersaglio per Freccette Elettronico

Manuale d'uso & Regole del gioco

IT



A70-043



A70-045

IMPORTANTE - CONSERVARE QUESTE INFORMAZIONI PER CONSULTARLE IN SEGUITO: LEGGERE ATTENTAMENTE

MANUALE D'USO

Grazie per aver scelto il nostro bersaglio elettronico

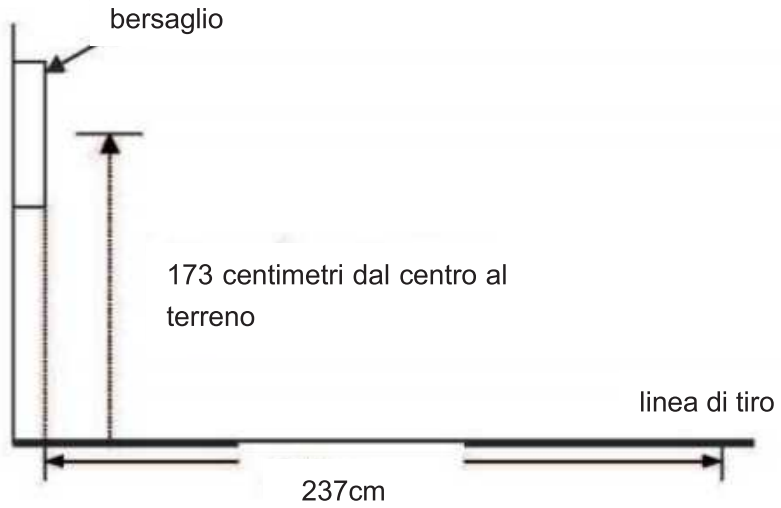
PREMESSA

■AVVERTENZA

• Questo non è un giocattolo per bambini. Non consentire ai bambini di età inferiore ai 14 anni di giocare con freccette con punta in acciaio o con punta morbida.
• Si prega di spegnere quando non lo si utilizza.
• Se il bersaglio viene lasciato inattivo per 10 minuti, lo schermo e il bordo si spengono automaticamente entrando in modalità standby. Quando premete il pulsante GAME di nuovo, il gioco riprendera'.

■Istruzioni del prodotto

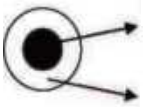
Scegliere una posizione in cui ci sono circa 3m di spazio libero di fronte al bersaglio. La "linea di tiro" dovrebbe essere a 237 cm dal bersaglio. Il centro del bersaglio dovrebbe essere a 173 cm da terra.



Questo bersaglio elettronico di alta qualità include uno schermo LCD con punteggio vocale automatico e 26 giochi con 185 varianti. Si puo' giocare con un massimo di 8 giocatori con l'impostazione predefinita di 2 giocatori.

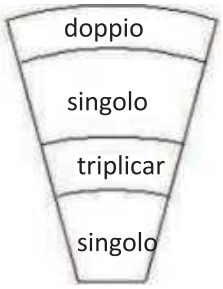
• Questo bersaglio è alimentato da 3 batterie AA.

Tabella dei punteggi	**Regole del punteggio**
Segmento punteggio singolo	punti* 1
Segmento punteggio doppio	punti *2
Segmento punteggio triplo	punti *3
Centro esterno	25*1
Centro interno	25*2



doppio bullseye

singolo bullseye



■Configurazione iniziale

1. Pulsante "Game / Power": premere questo pulsante per avviare / interrompere il gioco in corso e selezionarne uno (GO 1-G26) dal menu di gioco a schermo; durante il gioco, premi il pulsante per interrompere il gioco corrente e tornare alla schermata iniziale.

2. Pulsante "Option / Score": premere Option per selezionare le diverse opzioni dei giochi; premere Score per visualizzare il punteggio del giocatore durante la partita e premere nuovamente il pulsante per mostrare il punteggio del giocatore successivo. Il gioco riprende se il pulsante non viene premuto entro 3 secondi o non si premono altri pulsanti.

3. "Player / Cybermatch / Miss", pulsante: prima dell'inizio di una nuova partita premere Player per impostare il numero di giocatori, invece premere Cybermatch per giocare contro il computer (C1-professionista, C2-esperto, C3-senior, C4-intermedio, C5-professionista) ; durante la partita, premere Miss per ridurre il numero di freccette disponibili quando il bersaglio viene mancato.

4. Pulsante "Handicap / Eliminate": premere Handicap prima di iniziare una nuova partita per selezionare le difficoltà / opzioni per i giocatori in gioco; durante la partita, premere Eliminate per cancellare il punteggio della freccia appena scagliata.

5. Pulsante "Double / Sound on / off": il pulsante Double funziona solo per il gioco Count Down; premere Sound on / off per accendere o spegnere il volume.

6. Pulsante "Start / Next": premere questo pulsante per iniziare una partita o per passare al giocatore successivo durante una partita.

Tabella con le caratteristiche dei vari gioghi

NO.	CODE	MENU GIOCO	OPZIONI	GIOCATORI	HANDICAP
G01	301	Count Down	301,501,601,701,801,901,999	1~8	V
G02	C01	Count Down Team	301,501,601,701,801,901,999	4~8	V
G03	CUP	Count Up	100~900	1~8	V
G04	cri	Standard Cricket	E00,E20,E25	1~8	V
G05	noc	No Score Cricket	II00,II20,II25	1~8	V
G06	CUt	Cut Throat Cricket	C00,C20,C25	1~8	V
G07	PUP	KillerCricket	H00,H20,H25	2~8	V
G08	LPc	LowPitchCricket	L00,L20,L25	1~8	V
G09	rcL	Round Clock	105,110,115,120,205,210,215,220,305,310,315,320	1~8	V

G10	S-o	Shoot Out	-05,-07,-09~-21	1~8	V
G11	SHi	Shang Hai	101,105,110,115	1~8	X
G12	HAL	Halve It	H12	1~8	X
G13	HiS	High Score	003-014	1~8	X
G14	orS	Over	003,005,007~021	2~8	V
G15	Und	Under	U03,U05,U07 ～U21	2~8	V
G16	biG	Big6	b03,b05,b07 ～B21	2~8	V
G17	CL2	Score Color	100,200,300,400,500	1~8	V
G18	bc2	Bonus Color	100,200,300,400,500	1~8	V
G19	CC2	Correctional Color	100,200,300,400,500	1~8	V
G20	IIC2	No Score Color	003,004,005,006,007	2~8	V
G21	Fdc	Free Dart Color	005,010,015,020	1~8	V
G22	S-1	Shooting I	—	1~8	X
G23	S-2	Shooting II	—	1~8	X
G24	S-3	Shooting III	—	1~8	X
G25	S-4	Shooting IV	—	1~8	X
G26	Got	Gotcha	101 ∽901	2~8	V

istruzioni di gioco

G01 CountDown (301,501,601,701,801,901,999)

1 、 In questo gioco si sottrae ogni punteggio centrato dal punteggio di partenza. Il giocatore che raggiunge esattamente lo zero per primo vince la partita.

2 、 Raggiungere un punteggio di “1” o superare lo zero viene considerato un BUST (fallimento) e il punteggio viene impostato su quello precedente al tiro.

3 、 Il giocatore può scegliere tra le seguenti varianti premendo il pulsante DOUBLE.

Double In Al primo tiro il giocatore deve colpire un doppio. Nessun punteggio verrà conteggiato fino a quando questa condizione non sarà soddisfatta.

Double Out Per vincere, il giocatore deve arrivare a zero centrando un doppio. Altrimenti raggiungere o andare oltre lo zero può essere considerato un BUST (fallimento) e il punteggio viene impostato su quello precedente al tiro con una voce elettronica “incorretto”.

Double in/out Per vincere, il giocatore deve colpire un segmento doppio che porta il punteggio esattamente a zero. Raggiungere o superare lo zero può essere considerato un BUST (fallimento) e il punteggio viene impostato su quello precedente al tiro

G02 Count Down Team

Questo è un gioco di squadra che si chiama Count Down, molto in voga nelle competizioni di freccette. Si gioca con 2 squadre e 4 punteggi da tracciare. Il giocatore 1 e’ la stessa del gioco G01. Ogni giocatore che riduce il proprio punteggio a zero per primo fa vincere la propria squadra.

G03 Count Up (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)

I punti di ciascun giocatore vengono accumulati partendo da zero ad ogni tiro. Il primo giocatore con il punteggio più alto vince.

G04 Standard Cricket (E00, E20, E25)

1 、 Sono attivi solo i segmenti 15,16,17,18,19,20 e il centro.

2 、 Ogni segmento è "attivo" quando il segmento viene centrato tre volte.

Colpire il segmento di punteggio singolo—— conta una volta;

Colpire il segmento di punteggio doppio——conta due volte;
Colpire il segmento di punteggio triplo —— conta tre volte.
3 、 E00 —— Il giocatore può colpire tutti i segmenti 15,16,17,18,19,20 e il centro senza distinzioni;
E20 —— Il giocatore deve colpire in ordine tre volte il 20 e a seguire il 19,18,17,16,15 e il centro;
E25 —— Il giocatore deve colpire prima il centro tre volte e a seguire il 15,16,17,18,19 e 20 in quest'ordine.
4 、 Ogni segmento di punteggio è "attivo" quando viene centrato tre volte.
5 、 Ogni giocatore deve provare a centrare tre volte il segmento di un certo punteggio per farlo entrare nello stato "attivo" e ottenere dei punti.
6 、 Prima che gli avversari abbiano completato i tre colpi per attivare un certo segmento di punteggio, il giocatore che ha gia' finito può continuare a centrare quel segmento di punteggio "attivo" per ottenere piu' punti.
7 、 Dopo che tutti i giocatori centrato tre volte uno stesso segmento di punteggio, il segmento sarà "chiuso" e non potrà più essere centrato.
8 、 Quando tutti i giocatori hanno "chiuso" tutti i segmenti in gioco, il giocatore con il punteggio più alto è il vincitore.

G05 No score Cricket (1100,1120,1125)

1 、 Sono attivi solo i segmenti 15,16,17,18,19,20 e il centro.
2 、 Colpire il segmento di punteggio singolo—— conta una volta;
Colpire il segmento di punteggio doppio——conta due volte;
Colpire il segmento di punteggio triplo —— conta tre volte.
3 、 000 —— Il giocatore può colpire tutti i segmenti 15,16,17,18,19,20 e il centro senza distinzioni;
020 —— Il giocatore deve colpire in ordine tre volte il 20 e a seguire il 19,18,17,16,15 e il centro;
025 —— Il giocatore deve colpire prima il centro tre volte e a seguire il 15,16,17,18,19 e 20 in quest'ordine.
4 、Ogni segmento di punteggio è mostrato nello schermo LCD. Lo schermo corrispondente si illumina quando il giocatore lo centra.
5 、 Il giocatore che centra per primo tre volte tutti i numeri in gioco è il vincitore.

G06 Cut Throat Cricket (COO, C20, C25)

1 、 Sono attivi solo i segmenti 15,16,17,18,19,20 e il centro.
2 、 Colpire il segmento di punteggio singolo—— conta una volta;
Colpire il segmento di punteggio doppio——conta due volte;
Colpire il segmento di punteggio triplo —— conta tre volte.
3 、 C00 —— Il giocatore può colpire tutti i segmenti 15,16,17,18,19,20 e il centro senza distinzioni;
C20 —— Il giocatore deve colpire in ordine tre volte il 20 e a seguire il 19,18,17,16,15 e il centro;
C25 —— Il giocatore deve colpire prima il centro tre volte e a seguire il 15,16,17,18,19 e 20 in quest'ordine.
4 、 Ogni segmento di punteggio è mostrato nello schermo LCD. Lo schermo corrispondente si illumina quando il giocatore lo centra.
5 、 Ogni segmento diventa "attivo" quando il segmento viene colpito tre volte, mentre

sarà "chiuso" e non può essere centrato se tutti i giocatori lo hanno gia' colpito tre volte. I punti segnati dal giocatore che centra un certo segmento verranno aggiunti a tutti gli avversari.

6 、 Ogni giocatore colpire un segmento di punteggio 3 volte per diventare "attivo" e poter fare punti.

7 、 Il giocatore puo' continuare a colpire il segmento "attivo" prima che gli avversari lo abbiano centrato tre volte per ottenere un punteggio più alto degli avversari.

8 、 Dopo che tutti i giocatori hanno colpito i tre colpi lo stesso segmento di punteggio, questo diventera' "chiuso" e non potrà più essere centrato.

9 、 Quando tutti i giocatori hanno "chiuso" tutti i segmenti in gioco, il giocatore con il punteggio più alto è il vincitore.

G07 Killer Cricket (H00,H20,H25)

Questo gioco è molto simile al No Score Cricket con una particolarita'. Quando un segmento viene "chiuso", il giocatore ha la possibilità di azzerare il punteggio di un avversario colpendo nuovamente lo stesso segmento. Tuttavia, se anche l'avversario ha chiuso quel segmento, allora nessun punto verrà rimosso dal punteggio di quel giocatore. Nota: invece di "attivare" un segmento, vengono disattivati segmenti sullo schermo. Il giocatore che per primo "disattiva" tutti i segmenti è il vincitore. Ad esempio: per il numero 19, il giocatore 1 lo ha centrato 1 volta (una tacca spenta), il giocatore 2 per 2 volte (due tacche spente) e il giocatore 3 ha gia' chiuso il numero 19 (tre tacche spente). Il giocatore 4 colpisce un triplo 19 e lo chiude. Il giocatore 4 quindi colpisce nuovamente un 19 singolo. Solo i giocatori 1 e 2 sono interessanti perche' hanno ancora il segmento attivo per il 19 e il giocatore 3 non è interessato. Ciò significa che ai giocatori 1 e 2 viene tolta 1 tacca dal 19.

G08 Low Pitch Cricket (L00,L20,L25)

Questa versione del Cricket utilizza i segmenti con numeri piu' bassi del bersaglio rispetto ai segmenti del Cricket standard. I giocatori dovranno "chiudere" i segmenti 1,2,3,4,5,6 e il centro. Tutte le altre regole si applicano seguendo i passi del nel Cricket standard.

Round Clock G09 (105.110.115.120; 205, 210, 215, 220; 305, 310, 315, 320)

1 、（105、110、115、120) queste opzioni indicano che e' possibile colpire qualsiasi segmento di punteggio;

(205、210、215、220) indicano che è possibile colpire lido solo il segmento a punteggio doppio;

(305、310、315、320) indicano che è possibile colpire lido solo il segmento a punteggio triplo;

2 、 "5" Vanno centrati solo i segmenti da 1 a 5;

"10" Vanno centrati solo i segmenti da 1 a 10;

"15" Vanno centrati solo i segmenti da 1 a 15;

"20" Vanno centrati tutti i segmenti da 1 a 10.

3 、 Il giocatore deve colpire un dato segmento in base alle indicazioni del bersaglio. Se il segmento viene colpito, il bersaglio indichera' il segmento successivo. Il giocatore che per primo colpisce tutti i numeri indicati è il vincitore.

G10 Shoot Out (-05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19, -21)

1 、(- 05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19, -21) rappresentano i punti di partenza del giocatore.

2 、Il bersaglio indicherà casualmente un segmento da colpire.

3 . Il giocatore deve centrare quel segmento entro 10 secondi, altrimenti il tiro sarà mancato. Quando si colpisce il segmento indicato, il dispositivo emetterà un suono "Yes" o "No". Quando si colpisce il segmento singolo, doppio o triplo per il numero indicato, il punteggio totale verra' ridotto di ulteriore punto dal totale.

4 、Il giocatore che per primo raggiunge lo zero è il vincitore.

G11 ShangHai (101,105,110,115)

1、101 Colpire i segmenti da uno a venti e il centro in ordine;

105 Colpire i segmenti da cinque a venti e il centro in ordine;

110 Colpire i segmenti da dieci a venti e il centro in ordine;

115 Colpire i segmenti da quindici a venti e il centro in ordine;

2 、 Ogni giocatore può lanciare una sola freccetta per numero, che verra' segnato solo se viene colpito, altrimenti non verranno assegnati punti. Quando si salta o si manca un numero, non è possibile provare a colpirlo nuovamente.

3 、 Al termine del gioco, il giocatore con il punteggio più alto è il vincitore.

G12 Halve It (H12)

Questo gioco e' simile a Jeopardy. Mancare tre tiri può azzerare il tuo punteggio. Ognuno inizia il gioco tentando di colpire il 12 e poi 13, 14, qualsiasi doppio, 15, 16, 17, qualsiasi triplo, 18, 19, 20 e il centro. Ogni giocatore lancia tre freccette allo stesso numero, poi passa al numero successivo nel suo turno successivo. Centrare un doppio o triplo viene conteggiato come 2x o 3x punti. Se un giocatore manca tutti e tre i tiri su un certo numero nel un suo turno, i suoi punti saranno dimezzati. Ad esempio: se un giocatore ha un punteggio totale di 76 dopo due turni e poi manca il numero successivo con tutte e 3 le freccette, il punteggio del giocatore viene dimezzato, diventando 38. Il giocatore con il maggior numero di punti alla fine della partita e' il vincitore. Il giocatore con il maggior numero di punti alla fine del gioco è il vincitore.

G13 High Score (003, 004.....014)

1、Tutti i segmenti possono essere colpiti.

2、(003.004 .. .014) rappresentano i turni di ciascun giocatore. In turno sono disponibili tre freccette.

3、Colpire il il segmento di punteggio singolo: punteggio X 1

Colpire il il segmento di punteggio doppio: punteggio X 2

Colpire il il segmento di punteggio triplo: punteggio X 3

4、Dopo aver terminato tutti i turni, il giocatore con il punteggio più alto è il vincitore.

G14 Legs Over (003,005,007,009,011,013,015,017,019,021)

1、(003.005.007, 009, Oil, 013.015.017.019.021) rappresentano i punti di partenza del giocatore.

All'inizio, il bersaglio indicherà un punteggio di partenza per il primo giocatore.

2、Ogni giocatore deve totalizzare un punteggio superiore o uguale al totale dei tre tiri del giocatore precedente. Quando un giocatore totalizza meno del totale del giocatore precedente, il giocatore corrente perdera' un punto.

3、Se un giocatore non lancia la freccetta ma preme il pulsante Start / Next, anche in questo caso perderà un punto

4、Quando il punteggio di un giocatore arriva a zero, il giocatore verrà eliminato

5、Quando rimane un giocatore, il gioco termina e quel giocatore è il vincitore.

6、Questo gioco e' per più di due giocatori.

G15 Legs Under (U03,U05,U07,U09,U11,U13,U15,U17,U19,U21)

1、(U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21) rappresentano i punti di partenza del giocatore.

2、Ogni giocatore deve totalizzare un punteggio inferiore o uguale al totale dei tre tiri del giocatore precedente. Quando un giocatore totalizza piu' del totale del giocatore precedente, il giocatore corrente perdera' un punto.

3、Se un giocatore non lancia la freccetta ma preme il pulsante Start / Next, anche in questo caso perderà un punto

4、Quando il punteggio di un giocatore arriva a zero, il giocatore verrà eliminato

5、Quando rimane un giocatore, il gioco termina e quel giocatore è il vincitore.

6、Questo gioco e' per più di due giocatori.

G16 Big6(b03,b05,b07,b09,b11,b13,b15,b17,b19,b21)

Il giocatore deve guadagnarsi il tiro successivo centrando prima il bersaglio attuale. Un 6 singolo è il primo obiettivo all'inizio del gioco. Entro tre tiri, il giocatore deve colpirlo almeno una volta per rimanere in partita. Finché il numero viene centrato al primo o al secondo tiro, il giocatore ha una possibilità di selezionare il bersaglio successivo. Singoli, Doppi e Tripli sono considerati obiettivi diversi. La strategia è quella di scegliere l'obiettivo più difficile per gli avversari, ad esempio "tripl-20" o "doppio-Centro". L'ultimo giocatore in gioco è il vincitore.

G17 Score Color (100,200,300,400,500)

All'inizio ogni giocatore deve lanciare una freccia per determinare a quale segmento / colore (colore # 20 o colore # 1) dovrà tirare. Quando i giocatori hanno colpito un numero con la freccia, devono lanciare di nuovo per decidere il colore. I giocatori quindi provano a colpire il colore obiettivo per aumentare il punteggio totale impostato nelle Opzioni di gioco all'inizio della partita: 100, 200, 300.400, 500. Se un giocatore lancia una freccia e colpisce un colore dell'avversario, il tiro non conta. Il centro conta sempre per il punteggio totale. Il primo giocatore che arriva al punteggio preimpostato vince la partita.

G18 Bonus Color (100,200,300,400,500)

Questo gioco si gioca con le stesse regole di Score Color con la seguente eccezione. Se un giocatore lancia la freccia nel colore di un avversario, l'avversario aggiunge quei punti al suo totale.

G19 Correctional Color (100,200,300,400,500)

Vengono applicate le stesse regole di Score Color, con la seguente eccezione. Se un giocatore lancia la freccia nel colore di un avversario, l'avversario detrae quei punti al suo totale.

G20 No Score Color (003,004,005,006,007)

Vengono applicate le stesse regole di Score Color, con la seguente eccezione. Ogni giocatore prova a colpire il proprio colore per ottenere un punto. Il punteggio obiettivo viene impostato nelle Opzioni di gioco all'inizio della partita: 003, 004, 005, 006 o 007 punti. Se un giocatore lancia una freccia nel colore dell'avversario, viene tolto un punto dal suo punteggio totale quel giocatore perde il suo turno. Il centro conta sempre conta per il punteggio totale. Il vincitore sarà l'unico giocatore con ancora dei punti rimanenti (tutti gli altri saranno a zero punti).

G21 Free Dart Color (005,010,015,020)

Vengono applicate le stesse regole di Score Color, con la seguente eccezione. Ogni giocatore cerca di colpire il proprio colore per ottenere più punti possibile. Il numero totale di freccette a disposizione viene impostato nelle Opzioni di gioco all'inizio di questo gioco: 005, 010, 015 o 020 freccette totali. Se un giocatore lancia una freccia nel colore di un avversario, quella freccia non viene conteggiata per il suo punteggio totale. Il centro conta sempre per il punteggio totale. Il giocatore con il punteggio più alto dopo aver lanciato tutte le freccette è il vincitore.

G22Shooting I

In questo gioco, ogni giocatore lancia tre freccette per turno. Il giocatore che totalizza piu' punti con le tre freccette vince il round, segnando un punto totale. Il giocatore che per primo arriva 7 punti totali vince la partita.

G23Shooting II

A questo gioco si applicano le stesse regole di Shooting I. Tuttavia, solo le freccette che centrano i segmenti 15,16,17,18,19,20 e il centro conteranno ai fini del punteggio. Il giocatore che per primo arriva 7 punti totali vince la partita.

G24 Shooting III

A questo gioco si applicano le stesse regole di Shooting I. Il giocatore per primo arriva a 4 punti totali vince la partita, oppure la partita dura sette round totali e il giocatore che segna il punteggio alla fine più alto vince.

G25 Shooting IV

A questo gioco si applicano le stesse regole di Shooting I. Tuttavia, solo le freccette che centrano i segmenti 15,16,17,18,19,20 e il centro conteranno ai fini del punteggio. Il giocatore per primo arriva a 4 punti totali vince la partita, oppure la partita dura sette round totali e il giocatore che segna il punteggio alla fine più alto vince.

G26 Gotcha (101,201,301,401,501,601,701,801,901)

1、(101.201.301.401.501.601.701.801.901) sono i punteggi preimpostati che i giocatori devono raggiungere.
2、Ogni giocatore inizia con 0 punti, il punteggio aumentera' man mano che i giocatori colpiscono i segmenti. Il giocatore che raggiunge per primo il punteggio preimpostato è il vincitore. Se un giocatore supera il punteggio obiettivo, il punteggio "esploderà" e tornerà a quello che precedente al tiro di quel turno.
3、I giocatori possono "bombardare" altri giocatori, riducendo il loro punteggio a zero. Ciò accade quando il tiro è uguale al punteggio di un altro giocatore con qualsiasi freccetta lanciata.

Risoluzione dei problemi

Nessun punteggio

Verifica se il gioco è in modalità "Impostazioni" o in modalità "Pausa". Infine verificare se il sensore o i tasti delle varie funzioni sono bloccati o inceppati.

Sensore o tasti bloccati

Durante il trasporto e anche durante il normale funzionamento del dispositivo, il sensore potrebbe bloccarsi occasionalmente senza registrare piu' i tiri effettuati. In questo caso verrà emesso un segnale di avvertimento e un indicatore lampeggerà, indicando lo stato di bloccato. Estrarre delicatamente la freccetta dal bersaglio, o spostarlo delicatamente avanti e indietro applicando una leggera pressione delle dita, questo normalmente sblocchera' il dispositivo. È quindi possibile riprendere il gioco e i punteggi verranno reimpostati dal punto in cui sono stati interrotti.

Rimuovere le punte rotte delle freccette
Le punte morbide sono sicuramente più sicure ma non durano a lungo. Se una punta si stacca o rimane incastrata nel bersaglio, provare ad estrarla con molta cura con una pinzetta. Se una punta spezzata e' corta da non sporgere oltre la superficie del bersaglio, può anche essere spinta all'interno del bersaglio attraverso il foro. La punta morbida non danneggerà i componenti elettronici situati sotto la tavola. Per queste operazioni consigliamo tuttavia di utilizzare la punta morbida di una freccetta in perfette condizioni.
Non usare mai un oggetto metallico appuntito per spingere una punta spezzata attraverso il bersaglio, perché la punta di metallo può facilmente causare danni al pannello elettrico se è spinta troppo in profondità. Più pesante è la freccetta, maggiore è il pericolo di romperne la punta.

Fluttuazioni elettriche o interferenze elettromagnetiche
In situazioni estreme, qualora vi fossero forti interferenze elettromagnetiche, l'elettricità potrebbe interrompere o andare in cortocircuito.

Esempi:
In caso di forti temporali, oscillazioni di corrente elettrica, improvvisi riduzioni della tensione o posizionamento del bersaglio troppo vicino a dei motori elettrici o a dei forni a microonde. Per ripristinare il normale funzionamento del prodotto, staccare dalla presa corrente e attendere alcuni secondi prima di ricollegarla. Durante questa operazione, assicurarsi che la causa dell'interferenza sia stata eliminata.

Manutenzione, cura, conservazione
IMPORTANTE! Prima procedere alla pulizia con un panno umido, rimuovere la spina dalla presa corrente.
Pulire il bersaglio solo con un panno umido! Non lasciare che l'alimentatore venga a contatto con elementi umidi!
E' molto probabile che la superficie del prodotto si sporchi a causa di un uso frequente. Pulire la superficie superiore, i tasti e lo schermo con un panno umido. Si consiglia di utilizzare una soluzione di acqua con poco detergente delicato. Successivamente, asciugare con un panno morbido e asciutto. Se il bersaglio non viene utilizzato a lungo, consigliamo di coprire l'articolo con un telo per proteggerlo dalla polvere. Conservare sempre l'articolo in un luogo asciutto e pulito e a temperatura ambiente.

CE

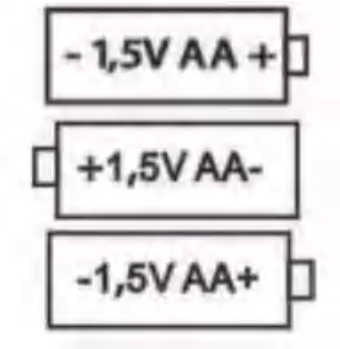
Conservare tutte le informazioni relative a questo prodotto per riferimenti futuri.
Avvertenza! Il gioco delle freccette è un gioco di abilità per adulti. Il dispositivo potrebbe causare gravi lesioni ad adulti o bambini. Non usare senza la supervisione diretta di un adulto. Prestare la massima attenzione nella visualizzazione e nell'uso di questo dispositivo, specialmente se viene utilizzato senza il consenso o la supervisione diretta dei genitori. Non lanciare le freccette verso gli altri.
Non adatto a bambini di età inferiore a 14 anni.



Aiuta l'ambiente smaltendo il prodotto in maniera responsabile.
Il simbolo del cestino indica che il prodotto e / o le batterie non possono essere smaltite con i rifiuti domestici poiché contengono sostanze che possono essere dannose per l'ambiente e la salute dell'uomo. Portare nei punti di raccolta o nelle strutture di riciclaggio adeguate allo smaltimento dell'articolo o delle batterie.

■Diagramma di installazione delle batterie:

• Il bersaglio necessita di 3 batterie AA. Le batterie non sono incluse.



ATTENZIONE:
Installare le batterie con la polarità corretta.
Non mischiare diversi tipi di batterie, oppure batterie nuove e usate.
Si consiglia l'installazione da parte di un adulto.
Smaltire le batterie in modo responsabile.
Non smaltire nel fuoco.

Model identifie		
Input voltage	100-240	V
Input AC frequency	50/60	Hz
Output voltage	5	V
Output current	0.5	A
Output power	2.5	W
Average active efficiency	73.24	%
Efficiency at low load (10 %)		%
No-load power consumption	0.083	W

IMPORTER ADDRESS

EN

MH STAR UK LTD
Unit 27, Perivale Park,
Horsenden lane South
Perivale, UB6 7RH
MADE IN CHINA

ADRESSE D&APOS;IMPORTATION

FR

MH FRANCE
2 Rue Maurice Hartmann
92130 Issy Les Moulineaux
France
FABRIQUÉ EN CHINE

IMPORTADOR

ES

SPANISH AOSOM, S.L.
C/ ROC GROS, Nº 15. 08550, ELS HOSTALETS DE BALENYÀ, SPAIN.
B66295775
WWW.AOSOM.ES
ATENCIONCLIENTE@AOSOM.ES
TEL: 931294512
HECHO EN CHINA

ADRESSE DES IMPORTEURE

DE

MH Handel GmbH
Wendenstraße 309
D-20537 Hamburg
Germany
IN CHINA HERGESTELLT

IMPORTATO DA

IT

AOSOM Italy srl
Centro Direzionale Milanofiori
Strada 1 Palazzo F1
20057 Assago (MI)
P.I.: 08567220960
FATTO IN CINA