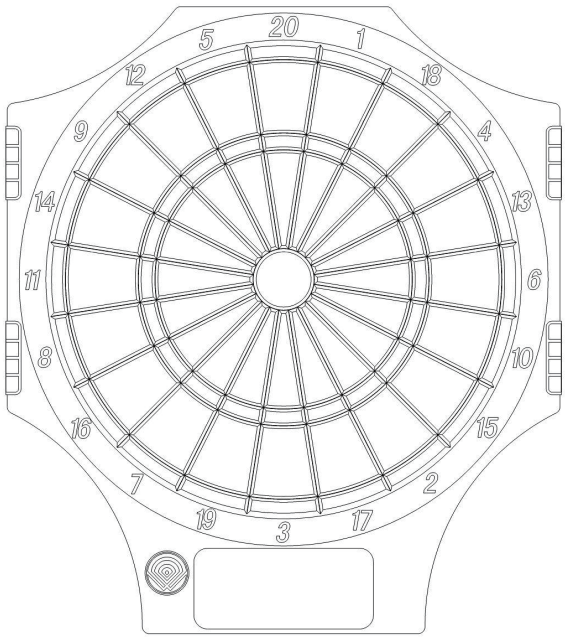
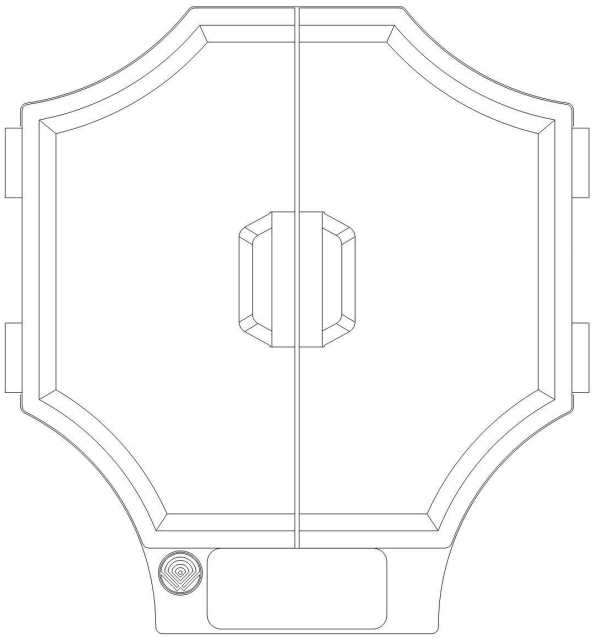
SPORTNOW

IN221100711V01_UK

A70-067V00_A70-067V01

EN





Electronic Dartboard

User manual & game instructions

IMPORTANT, RETAIN FOR FUTURE REFERENCE: READ CAREFULLY

USER MANUAL

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.

Our contact details are below:

Country	Phone	Email
UK	0044-800-240-4004	enquiries@mhstar.co.uk

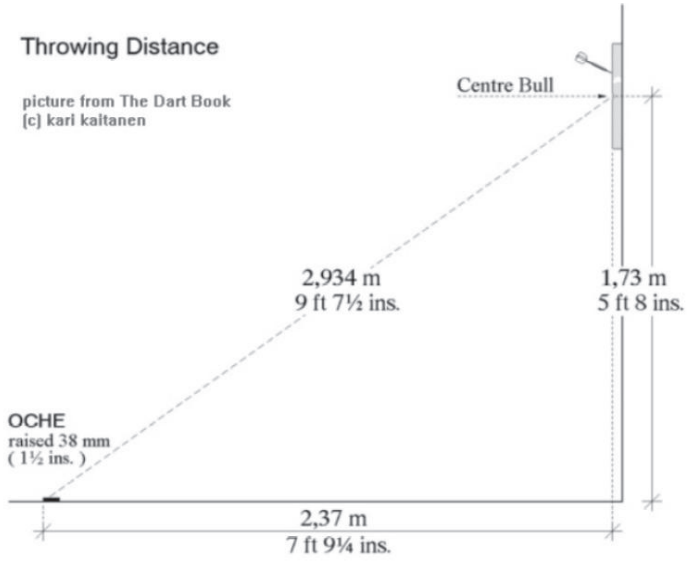
IMPORTER ADDRESS:

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

Thank you for purchasing this electronic dartboard. With 31 built-in games and over 285 options to choose from, Up to eight players can play at one time. Please read all instructions carefully before playing. Keep this manual for future reference.

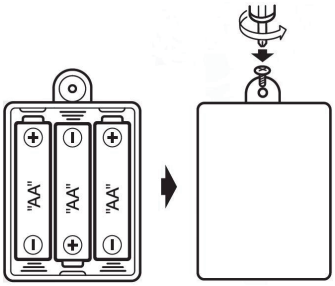
Standard Installation

Choose a solid wall to hang the dartboard, ensuring there is about three metres of space in front of the board. Fix the dartboard – the bullseye should be 1.73m from the floor. The 'toe-line' should be 3.37m from the face of the dartboard. Make sure the screws on the back cannot be touched after installation.



POWER INSTALLATION

The dartboard requires three 1.5v AA (LR6) batteries (not included). The battery compartment can be opened from the back. To conserve batteries, this dartboard is equipped with an auto power-off mode. If the dartboard is not being used, it will switch to the sleeping mode after 30 minutes.



WARNING!

- Batteries should be replaced by an adult.
- Insert batteries with the correct polarity.
- Remove exhausted batteries from the dartboard.
- Batteries are not to be short-circuited.
- Do not mix different types of batteries, including new and used.
- Only batteries of the same or equivalent types as recommended are to be used.
- Do not dispose of in fire, water or general waste.

IMPORTANT NOTE

1. This game is designed for use with soft tip darts only. Do not attempt to use steel tip darts or longer soft tip darts at any time (maximum length: 2.5 cm).
2. This is an adult game, which includes a functional sharp point. Children should only play under adult supervision.
3. Peel off the protective film on the display area before use.
4. It is not a toy; this device includes small parts and is not intended for children under six years of age.

TROUBLESHOOTING

- **No power**

Check to see if the batteries are installed properly or the battery power is low or dead.

- **Game will not score**

Check to see if the game is in setup mode or on hold. Push the 'START/NEXT' button to see if the game will start playing. Also check if any scoring segments or function buttons are stuck. If two shots occur too close together, pull out the second dart and re-throw to properly record your score.

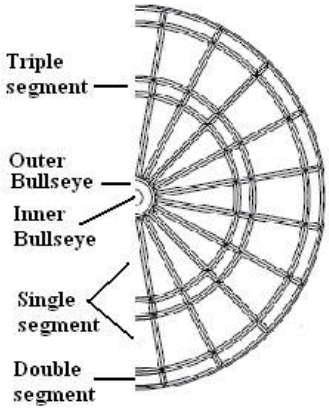
- **Stuck segment or button**

During shipping or in normal play, it is possible for the scoring segments to become temporarily stuck. If this happens, all automated scoring will stop. By gently removing the dart or wiggling the segment with your finger, you will be able to free the segment. The game should resume and scoring functions return to normal.

- **Power or electromagnetic interference**

If there is an electromagnetic interference (a heavy thunderstorm, power line surge or too close to an electrical motor or microwave), the electronics may show erratic behaviour or not work at all. To resume normal operation, remove the batteries for several seconds, then place them back in. Ensure any sources, which cause interference, are removed.

Segment	Scoring rule
Single segment	Score x 1
Double segment	Score x 2
Triple segment	Score x 3
Outer Bullseye	25 X 1
Inner Bullseye	25 x 2



OPERATION MANUAL

1. Press and hold **'Power/ GAME'** to turn off the power. Click **'Power/ GAME'** to turn on the power or switch the game number when power is on.
2. Press **'OPTION'** to choose a sub-game.
3. Press **'PLAYER'** to choose the number of players before starting. The default value is two.
4. The **'DOUBLE'** button is only used for G01 and G02. Please see game operating instructions for details.
5. The '**Sound**' button can adjust the sound level from 0-7. The default volume is five.
   Press and hold the '**Sound**' button for three seconds to switch inner/outer bullseye score (50/50)/(25/50) (for G01 and G02).
6. Press **'START/NEXT'** to start a game or change to the next player.
7. A prompt will appear on LCD if any key or dart number is held for over 10 seconds.

GAME DESCRIPTIONS & RULES

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

1、If one dart is hit, the player's score number will be reduced. The first player to reach zero wins.

2、If the player's score reduces beyond 0, this is called 'burst' – the score for this turn will be cancelled and return to the previous number.

3、The player can select the 'Double' menu before game starts:

Double in: Double area must be hit first to start scoring.

Double out: Double area must be hit to finish the game. If a player's score is reduced to 1, the score for this turn will be cancelled and return to the previous number.

Double in/out: Double area must be hit to start scoring or finish the game. If a player's score is reduced to 1, the score for this turn will be cancelled and return to the previous number.

4、If there is more than one player, and there is only one player left to play, the game is finished. The last player will be in last position.

5、50/25 function switching： Press and hold for three seconds – the Inner /Outer bullseye score is 50/50 or 25/50.

With an option of selecting 50/50 bullseye (both inner and outer bullseye is 50) or 25/50 bull (inner bullseye is 50 and outer bullseye is 25), there are a total of 14 variations, which can be selected for each game.

G02 Count down team

The number of players required is between 2-4. The rules are the same as **G01.**

G03 Round clock (105, 110, 115 and 120；205, 210, 215 and 220；305, 310, 315,3 20)

1、(105, 110, 115 and 120) Hit any area to score.

(205, 210, 215 and 220) Hit double area to score.

（305, 310, 315 and 320）Hit triple area to score.

2、'5' ： hit target order 1→ 5 '10' ： hit target order 1→10

'15'： hit targetorder 1→ 15 '20' ： hit target order 1→ 20

3、The player must hit the number, which is on the display. If the number is hit, the next target number will appear. The player who hits all target numbers will win the game.

4、If there is more than one player, and one player is left to play, the game is finished. The last player finishes in last position.

G04 Count up（100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800 and 900）

Every player's score goes up for every target hit. The player whose score reaches or surpasses the setting score will win the game. If there is more than one player, and one player is left to play, the game is finished. The last player finishes in last position.

G05 Standard Cricket (E00、E20、E25)

1、Only 15, 16, 17, 18, 19, 20 and bullseye are valid.

2、Scoring rules：

Single Area ——1 time Double area ——2 times Triple area——3 times

3、E00 – Hit any number to start, no order needed.

E20— Hit '20' three times to start. Following orders are 19, 18, 17, 16, 15 and bullseye.

E25— Hit bullseye three times to start. Following orders are 15, 16, 17, 18, 19 and 20.

4、Any number on the dartboard is expressed by three LCD segments. If a number is hit, the relevant LCD segment will display.

5、To open a number and start scoring, the number must be hit three times. If all players open the same number, it will close and players will not be able to score with that number.

6、The player should open the target as early as possible to start scoring.

7、If the player opens a number and the opponent does not close this target, the player can continue to hit the number to get a higher score.

8、Once a player has hit a number three times and closed it, they won't score any more points for hitting the number

again. The player should select another number.

9、If a player has closed all numbers, the game will finish. The player with the highest score wins.

G06 No Score Cricket （000, 020 and 025）

1、Only 15, 16, 17, 18, 19, 20 and bullseye are valid.

2、scoring rules：

Single Area ——1 time Double area ——2 times Triple area——3 times

3、000 – Hit any number to start, no order needed.

020— Hit '20' three times to start. The following orders are 19, 18, 17, 16, 15 and bullseye.

025— Hit 'bullseye' three times to start. Following orders are 15, 16, 17, 18, 19 and 20.

4、Any number is expressed by three LCD segments. If a number is hit, the relevant LCD segment will display.

5、To win, a player must hit all valid numbers three times. If there is more than one player, and one player is left to play, the game is finished. The last player finishes in last position.

G07 Cut throat cricket（C00, C20 and C25）

1、Only 15, 16, 17, 18, 19, 20 and bullseye are valid.

2、Scoring rules：

Single Area ——1 time Double area ——2 times Triple area——3 times

3、C00 – Hit any number to start, no order needed.

C20-- Hit '20' three times to start. The following orders are 19, 18, 17, 16, 15 and bullseye.

C25—Hit bullseye three times to start. The following orders are 15, 16, 17, 18, 19 and 20.

4、Any number is expressed by three LCD segments. If a number is hit, the relevant LCD segment will display.

5、To open a number and start scoring, the number must be hit three times. If all players open the same number, it will close and players will not be able to score with that number.

6、Score added to all but current players.

7、The player should "Open" the target as early as possible to start scoring.

8、If the player opens a number and the opponent does not close this target, the player can continue to hit the number to get a higher score.

9、 Once a player has hit a number three times and closed it, they won't score any more points for hitting the number again. The player should select another number.

10、If a player closes all numbers, the game is finished. The player with the lowest score wins.

G08 KILLER CRICKET (H00, H20 and H25)

The game is like the **G06 No Score Cricket** game, except when you close a number, and your opponents does not, you can eliminate the opponent's marking by hitting the same number again. The winner is the player who closes all numbers.

2、If there is more than one player, and one player is left to play, the game is finished. The last player finishes in last position.

G09 Low Pitch Cricket (L00, L20 and L25)

The game is like the **G05 Standard Cricket** game, except the numbers to be shot are changed from '15 to 20 and bullseye' to '1 to 6 and bullseye'.

G10 SHOOT OUT (-05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19 and -21)

The computer will randomly display a number for the player to hit. One mark will be deducted for each correct hit. Single, double and triple area of the target number are all valid. The first player who reaches zero from the starting mark wins. If a player does not hit the dartboard within 10 seconds, the dart is regarded as a miss and the dartboard will automatically change to another random number for the player to hit.

-05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19 and -21 represent the starting marks **05, 07, 09, 11, 13, 15, 17, 19 and 21**

respectively.

.G11 Hi—Score（003, 004, 005……14）

1、It is valid when any scoring segment is hit.

2、03, 04 …15 – this means choosing the total turns of each game. There are three darts for every turn.

3、Hit the single scoring segment to get score x 1 Hit the double scoring segment to get score x 2
Hit the triple scoring segment to get score x 3

4、After all turns are completed, the player with the highest score wins.

G12 ShangHai（101、105、110、115）

Each player must proceed around the board to score from 1 to 20, then the bullseye. Throw a dart for each number – the player with the highest score wins. The computer will display the number that the player must hit. Each player can score on any correct segment (single x 1, double x 2 and Triple x 3) and selections are varied as follows:

L01: the game starts from segment 1 L05: the game starts from segment 5

L10: the game starts from segment 10 L15: the game starts from segment 15

After all turns are completed, the player with the highest score wins.

G13 Legs over (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21）

1、O03 –O21 represents 3 to 21 lives.

2、If a player's score is less than the previous player's score, one cricket light will turn off, which means they lose one life.

3、If a player presses 'Start/Next' to give up for one turn, one cricket light will turn off, which means they lose one life.

4、A player will be out of the game when all lives are gone.

5、The last surviving player is the winner.

6、At least two players are needed for this game.

G14 Legs under (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21）

This game is played with the same rules as **G13 Legs over** with the following exception:

1、The target score is the lowest score for each turn.

2、A missed dart should be counted as 60 by pressing the *Miss* button.

U03-U21 represents 3 to 21 lives. The cricket display will count down how many lives you have left.

G15 HALVE-IT (H12）

In this game, there are 12 rounds of three darts each. The objective is to score as many points of the designated numbers as possible. The designated numbers for each round are:

Round	12	13	14	D	15	16	17	T	18	19	20	B	Total
Player													

D: Double T: Triple B: Bullseye

Scoring occurs when the dart hits the designated area only. All hits are scored at face value. Should all three of a player's darts miss the designated target area, their total score to those points is cut in half. The player with the highest scores at the end wins.

G16 Big Little - Simple （3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19 and 21)

1、3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19 and 21 represent the number of lives left.

2、The dartboard generates a target number when the game begins.

3、If the player hits the target with the first or second dart, they can generate a new target using the darts left. If the player hits the new target by the second dart, they do not need to throw a third time； if the player hits the target by the third throw or misses the target completely, the electronic dartboard will generate a new target randomly for the next player. If the player misses the target during their turn, their life will reduce by one – the next player will continue to hit the target. If the player's life reduces to 0, they will be out of the game.

4、Double or triple of the target number is valid.

5、The last player left wins.

6、This game needs at least two players.

G17 Big Little - Hard （H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19 and H21）

1、H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19 and H21 represent how many lives are left.

2、Hit the same number as the target. Single, double and triple are different.

3、Other rules are the same as **G16 Big Little - Simple**

G18 Colour （100, 200, 300, 400 and 500）

1、At the beginning of the game, player 1 selects a colour by throwing a dart. Colour of Player 3, 5 and 7 is the same as Player 1. Colour of Player 2, 4, 6 and 8 will be the opposite colour. The two colours are black and brown – 20 is black, 1 is brown and so on. Bullseye cannot be selected as a colour. The current player cannot change to the next player.

2、If a colour is selected, the scoring begins. Throw the dart at the number of the player's colour and bullseye. Number of the opponent's colour does not score.

3、The player who exceeds the setting score wins. If there is more than one player, and one player is left to play, the game is finished. The last player finishes in last position.

G19 Bonus Colour （100, 200, 300, 400 and 500）

The rules are the same as **G18 Colour**, except if a player throws a dart at an opponent's colour, all players in this colour will get the points added towards their total scores. If there is more than one player, and one player is left to play, the game is finished. The last player finishes in last position.

G20 Correctional colour （100, 200, 300, 400 and 500）

The rules are the same as **G18 Colour**, except if a player throws a dart at an opponent's colour, those points are deducted from this player's total score. If there is more than one player, and one player is left to play, the game is finished. The last player finishes in last position.

G21 No Score Colour （3, 4, 5, 6 and 7）

1、At the beginning of the game, player 1 selects a colour by throwing a dart. Colour of Player 3, 5 and 7 is the same as Player 1. Colour of Player 2, 4, 6 and 8 will be the opposite colour. The two colours are black and brown – 20 is black, 1 is brown and so on. Bullseye cannot be selected as a colour. The current player cannot change to the next player.

2、Once a colour is selected, the game begins. Hitting the player's own colour and bullseye will increase their life by one – the opponent's life will decrease by one.

3、When there is one player left, the game is finished. The last player wins.

4、This game requires two or more players.

G22 Free-Dart Color （5, 10, 15 and 20）

1、At the beginning of the game, player 1 selects a colour by throwing a dart. Colour of Player 3, 5 and 7 is the same as Player 1. Colour of Player 2, 4, 6 and 8 will be the opposite colour. The two colours are black and brown – 20 is black, 1 is brown and so on. Bullseye cannot be selected as a colour. The current player cannot change to the next player.

2、Once a colour is selected, the game begins. Score by throwing a dart at the selected colour and bullseye – scores wont count for throwing darts at the opponent's colour and bullseye.

3、Once the setting dart count is finished, the game is over. The player with the highest score wins the game.

G23 Shooting I（- - -）

1、Every player throws three darts on their turn. Each player with the highest score gets one point for this turn.

2、 If a player's points tally reaches seven, this player is the winner and the game finishes.

G24 Shooting II （- - -）

The rules are the same as G23 Shooting, except that only 15, 16, 17, 18, 19, 20 and bullseye are valid.

G25 Shooting III （- - -）

The rules are same as G23 Shooting, except that if a player's points tally reaches four, the game is over。

G26 Shooting IV （- - - ）

The rules are same as G25 Shooting III, except that：Only 15, 16, 17, 18, 19, 20 and bullseye are valid.

G27 Bingo（132、141、168、189）

1、Target number will display on the LCD. The player who first hits all targets three times is the winner.
2、132——Display target in this order: 15, 4, 8, 14 and 3
3、141——Display target in this order: 17, 13, 9, 7 and 1
4、168——Display target in this order: 20, 16, 12, 6 and 2
5、189——Display target in this order: 19, 10, 18, 5 and 11
6、To switch to the next number, the target must be hit three times.

Single area counts for 1 time Double area counts for 2 times Triple area counts for 3 times

G28 Killer（3, 5, 7, 9、11, 13, 15, 17, 19 and 21)

1、3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19 and 21 represent the number of lives left
2、Before the game starts, LED will display 'SEL', which is a prompt for each player to select their own target number. Once the first player has selected their number by throwing the dart, the number will display on the LCD. Press 'NEXT' to select the next player's target. Once all players have selected their target, the game will start.
3、Only the player who hits his target changes to 'killer' and can eliminate other players.
4、If a player's number is hit by an opponent (killer), their life will reduce by one, which will display on the LCD.
5、If a killer hit his own number, he is disqualified – their life will reduce by one.
6、Killer should reduce the opponent's life by as many as possible.
7、If the player misses the target number, the dartboard will make a sound.
8、3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21 represent the player's beginning lives.
9、The last remaining player wins the game.
10、This game requires two or more players.

G29 Killer - Double （203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219 and 221)

1、 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219 and 22）represent numbers that are in the double area. Only the numbers in the double area are valid.
2、Other rules are the same as **G28 Killer.**

G30 Killer - Triple (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319 amd 321)

1、307, 309, 311, 313, 315, 317, 319 and 321 represent numbers that are in the triple area. Only the numbers in the triple area are valid.
2、Other rules are the same as **G28 Killer**

G31 Golf（10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80 and 90）

1、10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80 and 90 are the setting score.
2、The game selects a target number, using a turn sequence from 1-18 (1 for first turn, 2 for second turn and so on).
3、The player should get the score as low as possible. If you miss the target for all darts, your score tally will increase by five (called a bad Orb).

Hit triple area to score 1(eagle), Hit double area to score 2 (birdie), Hit single area to score 3.

You can throw 1, 2 or 3 darts to finish this turn. The last throw is valid.

4、If you hit a single area and you are satisfied at 3 points, you can change to the next turn. If you are not satisfied with your point, you can continue to throw the dart, but if you fail to hit the target, your score tally will increase by five.
5、If the points tally reaches or goes over the setting point, the player is out of the game. If only one player remains or all 18 turns have been played, the game is over. The lower the points, the higher position you finish.

Waste electrical products should not be disposed of with household waste. Please recycle where facilities exist. Check with your local authority or retailer for recycling advise.

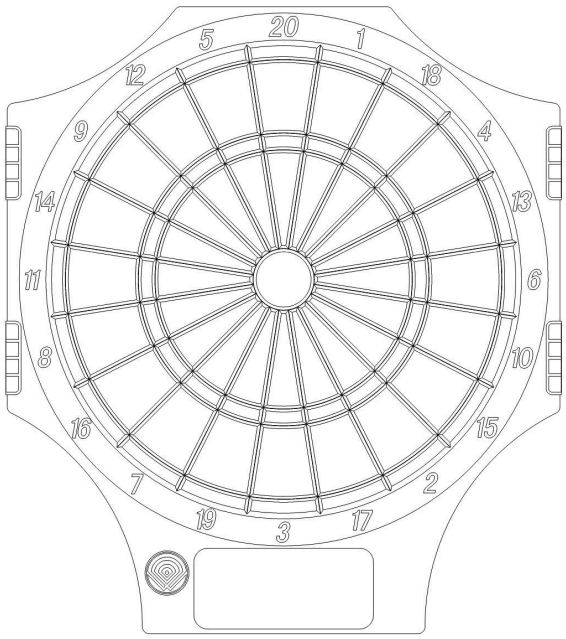


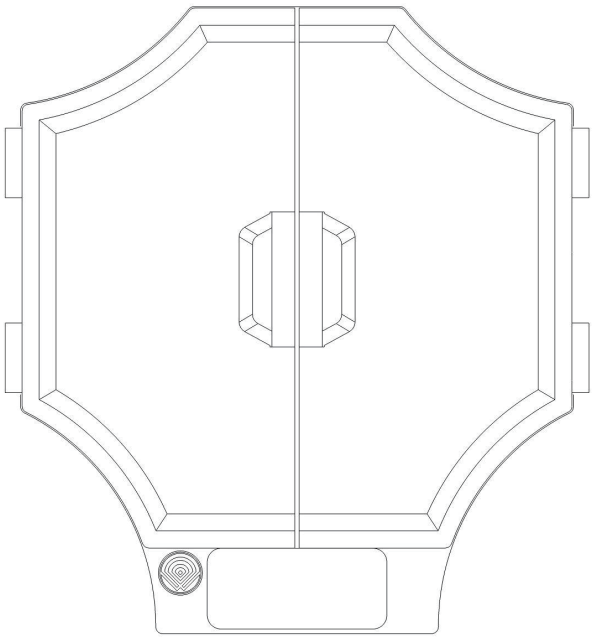
SPORTNOW

IN221100711V01_FR

A70-067V00_A70-067V01

FR





Jeu de Fléchettes Électronique

Manuel d'utilisation et Instructions de jeu

CE

IMPORTANT - CONSERVEZ CES INFORMATIONS
POUR VOTRE CONSULTATION ULTÉRIEURE: LISEZ ATTENTIVEMENT

MANUEL D'UTILISATION

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.

Nos coordonnées sont les suivantes:

Pays	Téléphone	Email
FR	0033-1-84166106	aosom@mhfrance.fr

ADRESSE D&APOS;IMPORTATION:

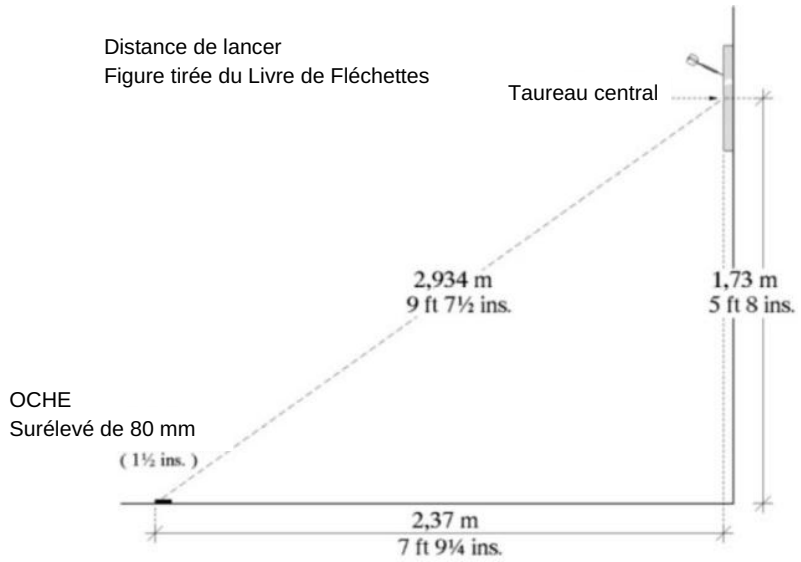
Importé par/Fabricant/REP:
MH France
2, rue Maurice Hartmann
92130 Issy-les-Moulineaux
France
Fabriqué en Chine



Merci d’avoir acheté ce jeu de fléchettes électronique. Avec 31 jeux intégrés et plus de 285 options à choisir tant pour les débutants que pour les joueurs plus expérimentés. Jusqu’à huit joueurs peuvent jouer en même temps.
Veuillez lire attentivement toutes les instructions avant de jouer. Conservez ce manuel pour référence ultérieure.

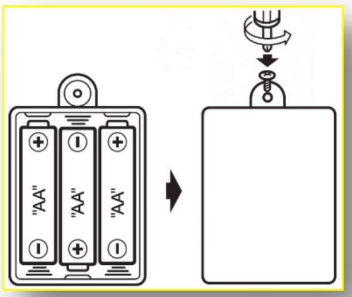
Installation Standard

Choisissez un mur solide pour accrocher le jeu de fléchettes, en veillant à laisser un espace d'environ trois mètres devant jeu de fléchettes. Fixez la cible - le centre de la cible doit être à 1,73 m du sol. La ligne des orteils doit se trouver à 3,37 m de la face du jeu de fléchettes. Assurez-vous que les vis situées à l'arrière ne peuvent pas être touchées après l'installation.



INSTALLATION ÉLECTRIQUE

Le jeu de fléchettes nécessite trois piles AA (LR6) de 1,5 V (non incluses). Le compartiment à piles peut être ouvert par l’arrière. Pour économiser les piles, ce jeu de fléchettes est équipé d’un mode de mise hors tension automatique. Si le jeu de fléchettes n’est pas utilisé, il passera en mode veille au bout de 30 minutes.



AVERTISSEMENT !

- Les piles doivent être remplacées par un adulte.
- Insérez les piles en respectant la polarité correcte.
- Retirez les piles épuisées du jeu de fléchettes.
- Les piles ne doivent pas être court-circuitées.
- Ne mélangez pas différents types de piles, y compris neuves et usagées.
- N'utilisez que des piles de type identique ou équivalent à celui recommandé.
- Ne les jetez pas dans le feu, dans l'eau ou dans les ordures ménagères.

REMARQUE IMPORTANTE

1. Ce jeu est conçu pour être utilisé uniquement avec des fléchettes à pointe souple. N’essayez pas d’utiliser des fléchettes à pointe en acier ou des fléchettes à pointe souple plus longues à tout moment (longueur maximale : 2,5 cm).
2. Il s’agit d’un jeu pour adultes.

Les enfants ne devraient jouer que sous la surveillance d'un adulte.

Segment

3. Décollez le film protecteur sur la zone d'affichage avant utilisation.

4. Ce n'est pas un jouet ; cet appareil comprend des petites pièces et n'est pas destiné aux enfants de moins de six ans.

DÉPANNAGE

- **Pas d'alimentation**

Vérifiez si les piles sont correctement installées ou si les piles sont faibles ou mortes.

- **Le jeu ne marquera pas de points**

Vérifiez si le jeu est en mode d'installation ou en attente. Appuyez sur le bouton « START/NEXT » pour commencer le jeu. Vérifiez également si des segments de score ou des boutons de fonction sont bloqués. Si deux tirs se produisent trop près l'un de l'autre, retirez la deuxième fléchette et relancez -la pour enregistrer correctement votre score.

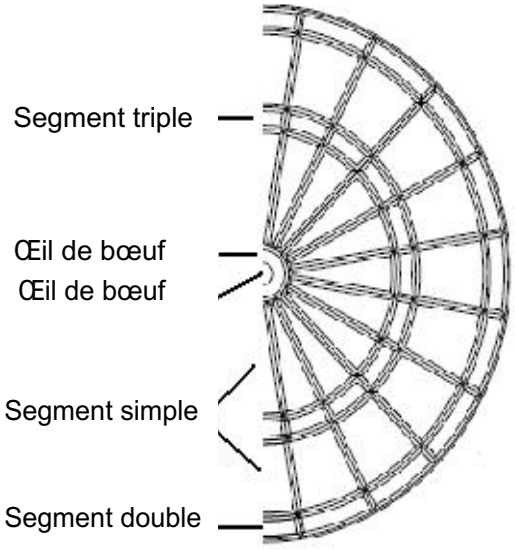
- **Segment ou bouton bloqué**

Pendant ou en jeu normal, il est possible que les segments de score soient temporairement bloqués. Si cela se produit, tous les scores automatiques s'arrêtent. En retirant doucement la fléchette ou en remuant le segment avec votre doigt, vous pourrez libérer le segment. Le jeu devrait reprendre et les fonctions de pointage redevenir normales.

- **Puissance ou interférences électromagnétiques**

S'il y a une interférence électromagnétique (un orage violent, une surtension de ligne électrique ou trop près d'un moteur électrique ou d'un micro-ondes), l'électronique peut montrer un comportement erratique ou ne pas fonctionner du tout. Pour reprendre un fonctionnement normal, retirez les piles pendant plusieurs secondes, puis replacez-les. Assurez-vous que toutes les sources d'interférences sont supprimées.

Segment	**Règle de pointage**
Segment simple	Score x 1
Segment double	Score x 2
Segment triple	Score x 3
Œil de bœuf extérieur	25X1
Œil de bœuf intérieur	25x2



CALCUL DES POINTS

MANUEL D'UTILISATION

1. Appuyez sur **« Power / GAME** » et maintenez-le pour éteindre l'alimentation. Cliquez sur « **Power / GAME** » pour allumer l'appareil pour changer le numéro de jeu lorsque l'appareil est mis sous tension.
2. Appuyez sur **« OPTION** » pour choisir un sous-jeu.
3. Appuyez sur **« PLAYER** » pour choisir le nombre de joueurs avant de commencer. La valeur par défaut est deux.
4. Le bouton « **DOUBLE »** n'est utilisé que pour G01 et G02. Veuillez consulter les instructions d'utilisation du jeu pour plus de détails.

5. Le bouton « **Sound** » peut régler le niveau sonore de 0 à 7. Le volume par défaut est cinq.
   Appuyez sur le bouton « **Sound** » pendant trois secondes pour changer de score de l'œil de bœuf interne / externe (50/50) / (25/50) (pour G01 et G02).
6. Appuyez sur « **START/NEXT »** pour démarrer un jeu ou passer au joueur suivant.
7. Une invite apparaîtra sur l'écran LCD si une touche ou un numéro de fléchette est maintenu pendant plus de 10 secondes.

DESCRIPTIONS ET RÈGLES DU JEU

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

1. Si une fléchette est touchée, le score du joueur sera réduit. Le premier joueur à atteindre zéro gagne.

2. Si le score du joueur diminue au-delà de 0, cela s'appelle « rafale » – le score de ce tour sera annulé et reviendra au numéro précédent.

3. Le joueur peut sélectionner le menu « Double » avant le début du jeu :

Double dans : La zone double doit être frappée en premier pour commencer à marquer des points.

Double sortie : La zone double doit être frappée pour terminer le jeu. Si le score d'un joueur est réduit à 1, le score de ce tour sera annulé et reviendra au numéro précédent.

Double dans/sortie : La zone double doit être frappée pour commencer à marquer ou terminer le jeu. Si le score d'un joueur est réduit à 1, le score de ce tour sera annulé et reviendra au numéro précédent.

4. S'il y a plus d'un joueur et qu'il ne reste plus qu'un seul joueur à jouer, la partie est terminée. Le dernier joueur sera en dernière position.

5. Commutation de fonction 50/25 : Appuyez et maintenez pendant trois secondes– le score de l'œil de bœuf intérieur/extérieur est de 50/50 ou 25/50. Avec une option de sélection de l'œil de bœuf 50/50 (l'œil de bœuf intérieur et extérieur est 50) ou l'œil de bœuf 25/50 (l'œil de bœuf intérieur est 50 et l'œil de bœuf extérieur est 25), il y a un total de 14 variations, qui peuvent être sélectionnées pour chaque jeu.

G02 Count down team

Le nombre de joueurs requis est de 2 à 4. Les règles sont les mêmes que **G01.**

G03 Round clock (105, 110, 115 et 120 ;205, 210, 215 et 220 ;305, 310, 315,3 20)

1. (105, 110, 115 et 120) Frappez n'importe quelle zone pour marquer.
(205, 210, 215 et 220) Frapper deux fois pour marquer.
(305, 310, 315 et 320) Frapper la zone triple pour marquer.

2. « 5 » : ordre cible atteint 1→ 5 '10' : ordre cible atteint 1→10
«15 » : ordre cible atteint 1→ 1 5 '20' : ordre cible atteint 1→ 20

3. Le joueur doit frapper le numéro qui s'affiche sur l'écran. Si le numéro est atteint, le numéro cible suivant

apparaîtra. Le joueur qui atteint tous les numéros cibles gagnera le jeu.

4. S'il y a plus d'un joueur et qu'il reste un joueur à jouer, le jeu est terminé. Le dernier joueur termine en dernière position.

G04 Count up (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800 et 900)

Le score de chaque joueur augmente pour chaque cible touchée. Le joueur dont le score atteint ou dépasse le score de réglage gagnera la partie. S'il y a plus d'un joueur et qu'il reste un joueur à jouer, le jeu est terminé. Le dernier joueur termine en dernière position.

G05 Standard Cricket (E00, E20, E25)

1. Seulement 15, 16, 17, 18, 19, 20 et œil de bœuf sont valides.
2. Règles de pointage :

Zone simple ——1 fois Zone double ——2 fois Zone triple——3 fois

3. E00 – Appuyez sur n'importe quel numéro pour commencer, aucune commande nécessaire.

E20 — Appuyez trois fois sur « 20 » pour commencer. Les ordres suivants sont 19, 18, 17, 16, 15 et œil de bœuf.

E25— Frappez l'œil de bœuf trois fois pour commencer. Les ordres suivants sont 15, 16, 17, 18, 19 et 20.

4. Tout nombre sur le jeu de fléchettes est indiqués par trois segments LCD. Si un numéro est atteint, le segment LCD correspondant s'affiche.
5. Pour ouvrir un numéro et commencer à marquer, le nombre doit être frappé trois fois. Si tous les joueurs ouvrent le même numéro, il se fermera et les joueurs ne pourront pas marquer avec ce numéro.
6. Le joueur doit ouvrir la cible le plus tôt possible pour commencer à marquer.
7. Si le joueur ouvre un numéro et que l'adversaire ne ferme pas cette cible, le joueur peut continuer à frapper le numéro pour obtenir un score plus élevé.
8. Une fois qu'un joueur a frappé un numéro trois fois et l'a fermé, il ne marquera plus de points en touchant à nouveau ce numéro. Le joueur doit sélectionner un autre numéro.
9. Si un joueur a fermé tous les numéros, le jeu se terminera. Le joueur avec le score le plus élevé gagne.

G06 No Score Cricket (000, 020 et 025)

1. Seulement 15, 16, 17, 18, 19, 20 et l'œil de bœuf sont valides.
2. Règles de pointage :

Zone simple ——1 fois Zone double ——2 fois Zone triple——3 fois

3.000 – Appuyez sur n'importe quel numéro pour commencer, aucune commande nécessaire.

020— Frappez trois fois sur « 20 » pour commencer. Les ordres suivants sont 19, 18, 17, 16, 15 et œil de bœuf.

025— Frappez l'œil de bœuf trois fois pour commencer. Les ordres suivants sont 15, 16, 17, 18, 19 et 20.

4. Tout nombre est exprimé par trois segments LCD. Si un nombre est atteint, le segment LCD correspondant s'affiche.
5. Pour gagner, un joueur doit frapper tous les numéros valides trois fois. S'il y a plus d'un joueur et qu'il reste un joueur à jouer, le jeu se termine. Le dernier joueur termine en dernière position.

G07 Cut throat cricket (C00, C20 et C25)

1. Seulement 15, 16, 17, 18, 19, 20 et œil de bœuf sont valides.
2.

2. Règles de pointage :

Zone simple ——1 fois Zone double ——2 fois Zone triple——3 fois

3. C00 – Frappez sur n'importe quel nombre pour commencer, aucune commande nécessaire.

C20 - Frappez sur « 20 » trois fois pour commencer. Les ordres suivants sont 19, 18, 17, 16, 15 et œil de bœuf.
C25—Frappez l'œil de bœuf trois fois pour commencer. Les ordonnances suivantes sont 15, 16, 17, 18, 19 et 20.
4. Tout nombre est exprimé par trois segments LCD. Si un nombre est atteint, le segment LCD correspondant s'affiche.
5. Pour ouvrir un numéro et commencer à marquer, le nombre doit être frappé trois fois. Si tous les joueurs ouvrent le même numéro, il se fermera et les joueurs ne pourront pas marquer avec ce numéro.
6. Score ajouté à tous les joueurs sauf aux joueurs actuels.
7. Le joueur doit « ouvrir » la cible le plus tôt possible pour commencer à marquer.
8. Si le joueur ouvre un numéro et que l'adversaire ne ferme pas cette cible, le joueur peut continuer à frapper le numéro pour obtenir un score plus élevé.
9. Une fois qu'un joueur a frappé un numéro trois fois et l'a fermé, l ne marquera plus de points en touchant à nouveau ce numéro. Le joueur doit choisir un autre numéro.
10. Si un joueur ferme tous les numéros, le jeu est terminé. Le joueur avec le score la plus basse gagne.

G08 KILLER CRICKET (H00, H20 et H25)

1. Le jeu ressemble au jeu **G06 No Score Cricket,** sauf lorsque vous fermez un numéro, et que vos adversaires ne le font pas, vous pouvez éliminer le marquage de l'adversaire en frappant à nouveau le même numéro. Le gagnant est le joueur qui ferme tous les numéros.

2. S'il y a plus d'un joueur et qu'il reste un joueur à jouer, le jeu est terminé. Le dernier joueur termine en dernière position.

G09 Low Pitch Cricket (L00, L20 et L25)
Le jeu ressemble au jeu de **G05 Standard Cricket**, sauf que les numéros à tirer sont changés de « 15 à 20 et œil de bœuf » à « 1 à 6 et œil de bœuf ».

G10 SHOOT OUT (-05, -07, -09, -11, -13, **-15**, **-17, - 19 et -21)**
L'ordinateur affichera aléatoirement un numéro que le joueur pourra frapper. Une note sera déduite pour chaque bonne réponse. Les zones simples, doubles et triples du nombre cible sont tous valides. Le premier joueur qui atteint zéro dès le départ gagne. Si un joueur ne frappe pas le jeu de fléchettes dans les 10 secondes, la fléchette est considérée comme un échec et le jeu de fléchettes passera automatiquement à un autre nombre aléatoire que le joueur pourra frapper.
-05, -0 7, -0 9, -1 1, -13, -15, -17, -19 et -21 représentent les marques de départ **05**, **07**, **09**, **11**, **13, 15**, **17, 19 et 21** respectivement.

G11 Hi—Score (003, 004, 005..... 14)
1. Il est valide lorsqu'un segment de score est touché.
2. 03, 04 ... 15 – Cela signifie choisir le nombre total de tours de chaque partie. Il y a trois fléchettes pour chaque tour.
3. Frappez le segment de score simple pour obtenir un score x 1 Frappez le segment de double score pour obtenir un score x 2. Frappez le segment de triple score pour obtenir le score x 3
4. Une fois tous les tours terminés, le joueur avec le score le plus élevé gagne.

G12 ShangHai (101、105、110、115)

Chaque joueur doit progresser le tour du plateau pour marquer de 1 à 20, puis l'œil de bœuf. Lancez une fléchette pour chaque numéro – le joueur avec le score le plus élevé gagne. L'ordinateur affichera le numéro que le joueur doit frapper. Chaque joueur peut marquer sur n'importe quel segment correct (simple x 1, double x 2 et triple x 3) et les sélections sont variées comme suit :

L01 : le jeu commence à partir du segment 1 L05 : le jeu commence à partir du segment 5

L10 : le jeu commence à partir du segment 10 L15 : le jeu commence à partir du segment 15

Une fois tous les tours terminés, le joueur avec le score le plus élevé gagne.

G13 Legs over (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

1. O03 –O21 représente 3 à 21 vies.
2. Si le score d'un joueur est inférieur au score du joueur précédent, une lumière de cricket s'éteint, ce qui signifie qu'il perd une vie.
3. Si un joueur appuie sur « Start/Next » pour abandonner pendant un tour, une lumière de cricket s'éteindra, ce qui signifie qu'il perd une vie.
4. Un joueur sera hors du jeu lorsque toutes les vies auront disparu.
5. Le dernier joueur survivant est le gagnant.
6. Au moins deux joueurs sont nécessaires pour ce jeu.

G14 Legs under (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)

Ce jeu se joue avec les mêmes règles que **G13 Legs over** à l'exception de ce qui suit :

1. Le score cible est le score le plus bas pour chaque tour.
2. Une fléchette manquée doit être comptée comme 60 en appuyant sur le bouton Miss.

U03-U21 représente 3 à 21 vies. L'affichage du cricket comptera le nombre de vies qu'il vous reste.

G15 HALVE-IT (H12）

Dans ce jeu, il y a 12 tours de trois fléchettes chacun. L'objectif est de marquer autant de points que possible des numéros désignés. Les numéros désignés pour chaque tour sont les suivants :

Rond	12	13	14	D	15	16	17	T	18	19	20	B	Total
Joueur													

D : Double T: Triple B: œil de Bœuf

Le score se produit lorsque la fléchette frappe uniquement la zone désignée. Tous les coups sont notés à leur valeur nominale. Si les trois fléchettes d'un joueur manquent la zone cible désignée, leur score total à ces points est réduit de moitié. Le joueur avec les scores les plus élevés à la fin gagne.

G16 Big Little - Simple (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19 et 21)

1. 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19 et 21 représentent le nombre de vies restantes.
2. Le jeu de fléchettes génère un nombre cible lorsque le jeu commence.
3. Si le joueur touche la cible avec la première ou la deuxième fléchette, il peut générer une nouvelle cible en utilisant les fléchettes restantes. Si le joueur atteint la nouvelle cible par la deuxième fléchette, il n'a pas besoin de lancer une troisième fois ; si le joueur atteint la cible par le troisième lancer ou manque complètement la cible, le jeu de fléchettes électronique générera une nouvelle cible aléatoirement pour le joueur suivant. Si le joueur manque la cible pendant son tour, sa vie sera réduite d'un – le joueur suivant continuera à atteindre la cible. Si la vie du joueur se réduit à 0, il sera éliminé du jeu.
4. Le double ou le triple du nombre cible est valide.
5. Le dernier joueur restant gagne.
6. Ce jeu nécessite au moins deux joueurs.

G17 Big Little - Hard (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19 et H21)

1. H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19 et H21 représentent le nombre de vies restantes.
2. Frappez le même nombre que la cible. Simple, double et triple sont différents.
3. Les autres règles sont les mêmes que **G16 Big Little - Simple**

G18 Colour (100, 200, 300, 400 et 500)

1. Au début du jeu, le joueur 1 choisit une couleur en lançant une fléchette. La couleur des joueurs 3, 5 et 7 est la même que celle du joueur 1. La couleur des joueurs 2, 4, 6 et 8 sera la couleur opposée. Les deux couleurs sont le noir et le brun – 20 est noir, 1 est brun et ainsi de suite. L'œil de bœuf ne peut pas être choisi comme couleur. Le joueur actuel ne peut pas passer au joueur suivant.
2. Si une couleur est sélectionnée, le pointage commence. Lancez la fléchette sur le numéro de la couleur et de l'œil du bœuf du joueur. Le numéro de la couleur de l'adversaire ne marque pas.
3. Le joueur qui dépasse le score de réglage gagne. S'il y a plus d'un joueur et qu'il reste un joueur à jouer, le jeu est terminé. Le dernier joueur termine en dernière position.

G19 Bonus Colour (100, 200, 300, 400 et 500)

Les règles sont les mêmes que celles de G**18 Colour** , sauf si un joueur lance une fléchette à la couleur d'un adversaire, tous les joueurs de cette couleur obtiendront les points ajoutés à leurs scores totaux. S'il y a plus d'un joueur et qu'il reste un joueur à jouer, le jeu est terminé. Le dernier joueur termine en dernière position.

G20 Correctional colour (100, 200, 300, 400 et 500)

Les règles sont les mêmes que pour **G18 Colour**, sauf si un joueur lance une fléchette sur la couleur d'un adversaire, ces points sont déduits du score total de ce joueur. S'il y a plus d'un joueur et qu'il reste un joueur à jouer, le jeu est terminé. Le dernier joueur termine en dernière position.

G21 No Score Colour (3, 4, 5, 6 et 7)

1. Au début du jeu, le joueur 1 sélectionne une couleur en lançant une fléchette. La couleur des joueurs 3, 5 et 7 est la même que celle du joueur 1. La couleur des joueurs 2, 4, 6 et 8 sera la couleur opposée. Les deux couleurs sont le noir et le brun – 20 est noir, 1 est brun et ainsi de suite. L'œil de bœuf ne peut pas être sélectionné comme couleur. Le joueur actuel ne peut pas passer au joueur suivant.
2. Une fois qu'une couleur est sélectionnée, le jeu commence. Frappez la couleur et l'œil de bœuf du joueur augmentera sa vie d'un – la vie de l'adversaire diminuera d'un.
3. Quand il reste un joueur, le jeu est terminé. Le dernier joueur gagne.
4. Ce jeu nécessite deux joueurs ou plus.

G22 Free-Dart Color (5, 10, 15 et 20)

1.Au début du jeu, le joueur 1 sélectionne une couleur en lançant une fléchette. La couleur des joueurs 3, 5 et 7 est la même que celle du joueur 1. La couleur des joueurs 2, 4, 6 et 8 sera la couleur opposée. Les deux couleurs sont le noir et le brun – 20 est noir, 1 est brun et ainsi de suite. L'œil de bœuf ne peut pas être sélectionné comme couleur. Le joueur actuel ne peut pas passer au joueur suivant.

2.Une fois qu'une couleur est sélectionnée, le jeu commence. Marquez des points en lançant une fléchette sur la couleur et le centre de la cible sélectionnés - les points ne sont pas comptabilisés pour les fléchettes lancées sur la couleur et l'œil de bœuf de l'adversaire.

3.Une fois le nombre de fléchettes réglés terminé, le jeu est terminé. Le joueur avec le score le plus élevé gagne le jeu.

G23 Shooting I(- - -)

1、Chaque joueur lance trois fléchettes à son tour. Chaque joueur avec le score le plus élevé obtient un point pour ce tour.

2、 Si le total de points d'un joueur atteint sept, ce joueur est le gagnant et la partie se termine.

G24 Shooting II (- - -)

Les règles sont les mêmes que G23 Shooting, sauf que seuls 15, 16, 17, 18, 19, 20 et œil de bœuf sont valides.

G25 Shooting III (- - -)

Les règles sont les mêmes que pour G23 Shooting, sauf que si le total de points d'un joueur atteint quatre, le jeu est terminé. »

G26 Shooting IV (- - -)

Les règles sont les mêmes que G25 Shooting III, sauf que : Seuls 15, 16, 17, 18, 19, 20 et œil de bœuf sont valides.

G27 Bingo(132、141、168、189)

1. Le numéro cible s'affiche sur l'écran LCD. Le joueur qui atteint toutes les cibles trois fois en premier est le gagnant.
2. 132——Afficher les cibles dans cet ordre : 15, 4, 8, 14 et 3
3. 141——Affiche les cibles dans cet ordre : 17, 13, 9, 7 et 1
4. 168——Afficher les cibles dans cet ordre : 20, 16, 12, 6 et 2
5. 189——Afficher les cibles dans cet ordre : 19, 10, 18, 5 et 11
6. Pour passer au numéro suivant, la cible doit être touchée trois fois.

Une seule zone compte pour 1 fois La surface double compte pour 2 fois La zone triple compte pour 3 fois

G28 Killer(3, 5, 7, 9、11, 13, 15, 17, 19 et 21)

1. 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19 et 21 représentent le nombre de vies restantes
2. Avant le début du jeu, LED affichera « SEL », ce qui invite chaque joueur à sélectionner son propre nombre cible. Une fois que le premier joueur a sélectionné son numéro en lançant la fléchette, le numéro s'affiche sur l'écran LCD. Appuyez sur « NEXT » pour sélectionner la cible du joueur suivant. Une fois que tous les joueurs ont sélectionné leur cible, le jeu commence.
3. Seul le joueur qui atteint sa cible devient « killer » et peut éliminer les autres joueurs.
4. Si le numéro d'un joueur est touché par un adversaire (killer), sa vie sera réduite d'un, ce qui s'affichera sur l'écran LCD.
5. Si un tueur frappe son propre numéro, il est disqualifié – leur vie sera réduite d'une unité.
6. Killer devrait réduire la vie de l'adversaire autant que possible.
7. Si le joueur manque le numéro cible, le jeu de fléchettes émet un son.
8. 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21 représentent les premières vies du joueur.
9. Le dernier joueur restant gagne le jeu
10. Ce jeu nécessite deux joueurs ou plus.

G29 Killer - Double (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219 et 221)

1、 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219 et 22) représentent les nombres qui se trouvent dans la zone double. Seuls les numéros de la zone double sont valides.
2、Les autres règles sont les mêmes que **G28 Killer.**

G30 Killer - Triple (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319 et 321)

1、 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319 et 321 représentent les nombres qui sont dans la zone triple. Seuls les nombres de la zone triple sont valides.
2、Les autres règles sont les mêmes que **G28 Killer**

G31 Golf (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80 et 90)

1. 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80 et 90 sont le score de réglage.
2. Le jeu sélectionne un numéro cible, en utilisant une séquence de tour de 1 à 18 (1 pour le premier tour, 2 pour le deuxième tour et ainsi de suite).
3. Le joueur doit obtenir le score le plus bas possible. Si vous manquez la cible pour toutes les fléchettes, votre score augmentera de cinq (appelé mauvais orbe).

Frapper la zone triple pour marquer 1 (aigle), Frapper la zone double pour marquer 2 (birdie), Frapper la zone simple pour marquer 3.

Vous pouvez lancer 1, 2 ou 3 fléchettes pour terminer ce tour. Le dernier lancer est valide.

4. Si vous touchez une seule zone et que vous êtes satisfait à 3 points, vous pouvez passer au tour suivant. Si vous n'êtes pas satisfait de votre point, vous pouvez continuer à lancer la fléchette, mais si vous ne parvenez pas à atteindre la cible, votre score augmentera de cinq.
5. Si le nombre de points atteint ou dépasse le point de réglage, le joueur est éliminé du jeu. S'il ne reste qu'un seul joueur ou si les 18 tours ont été joués, le jeu est terminé. Plus les points sont bas, plus la position est élevée.

Les déchets de produits électriques ne doivent pas être éliminés avec les ordures ménagères. Veuillez recycler là où il y a des installations. Vérifiez auprès de votre autorité locale ou de votre détaillant pour obtenir des conseils en matière de recyclage.

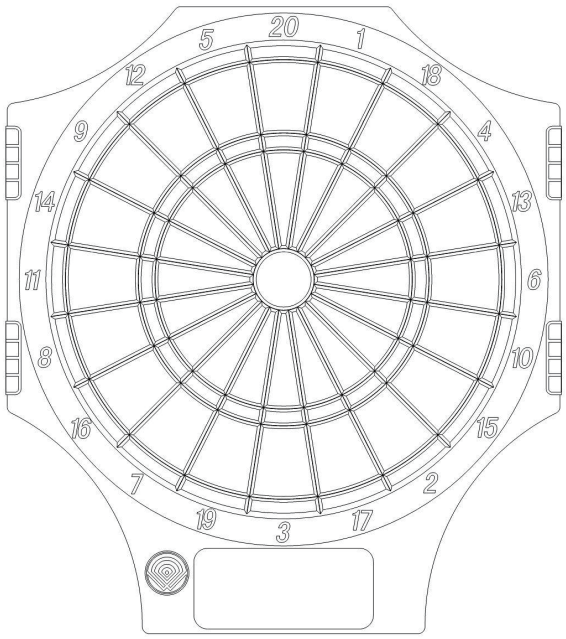


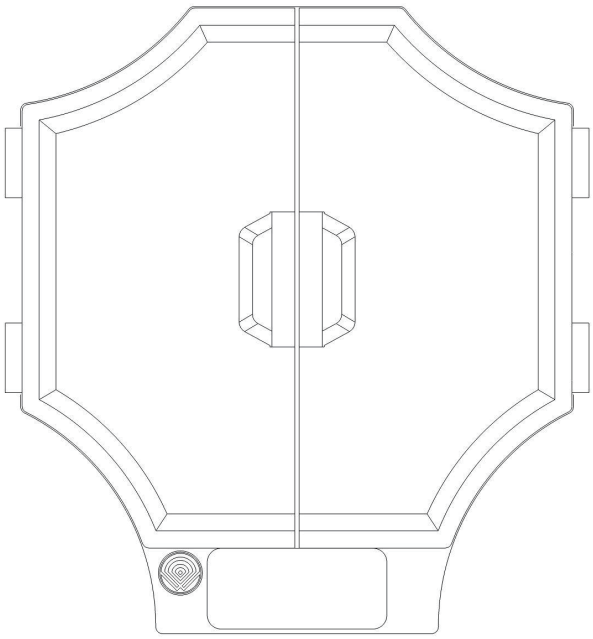
SPORTNOW

IN221100711V01_ES

A70-067V00_A70-067V01

ES





Diana electrónica

Manual de usuario e instrucciones de juego

CE

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

INSTRUCCIONES DE MONTAJE

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.

Nuestros datos de contacto son los siguientes:

País	Teléfono	Correo electrónico
ES	0034-931294512	atencioncliente@aosom.es

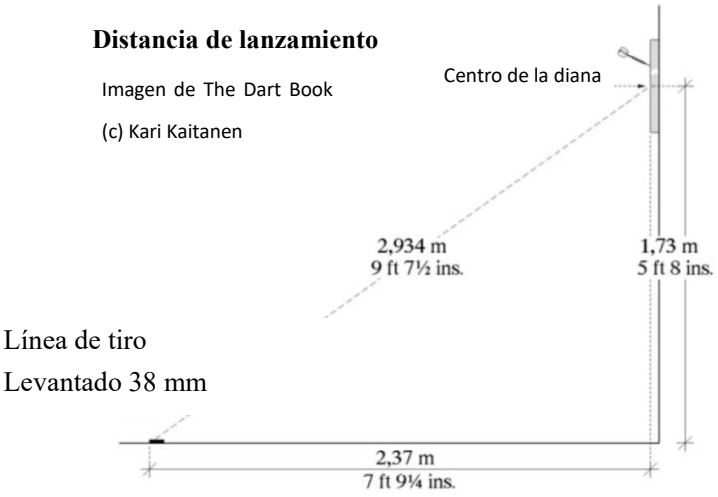
Importador/Fabricante/REP:

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

Gracias por comprar esta diana electrónica. Con 31 juegos incorporados y más de 285 opciones para elegir, tanto los principiantes como los jugadores más avanzados encontrarán juegos que podrán disfrutar. Pueden jugar hasta ocho jugadores a la vez. Por favor, lea todas las instrucciones cuidadosamente antes de jugar. Guarde este manual para futuras consultas.

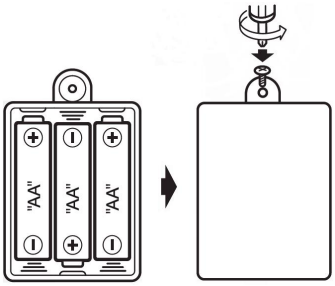
Instalación estándar

Elija una pared resistente para colgar la diana, asegurándose de que haya unos tres metros de espacio delante de la diana. Fije la diana: la diana debe estar a 1,73 m del suelo. La "línea de tiro" debe estar a 2,37 m de la cara de la diana. Asegúrese de que los tornillos de la parte trasera no puedan tocarse después de la instalación.



INSTALACIÓN DE LAS PILAS

La diana requiere tres pilas AA (LR6) de 1,5 V (no incluidas). El compartimiento de la batería se puede abrir desde la parte posterior. Para conservar las pilas, esta diana está equipada con un modo de apagado automático. Si no se utiliza la diana, cambiará al modo de suspensión después de 30 minutos.



ADVERTENCIAS

- Las pilas deben ser reemplazadas por un adulto.
- Inserte las pilas con la polaridad correcta.
- Retire las pilas agotadas de la diana.
- Las pilas no deben cortocircuitarse.
- Do mezcle diferentes tipos de pilas, incluidas las nuevas y las usadas.
- Solo se deben usar pilas del mismo tipo o equivalente al recomendado.
- No tirar al fuego, agua o residuos generales.

NOTA IMPORTANTE

1. Este juego está diseñado para usarse únicamente con dardos de punta blanda. No intente usar dardos de punta de acero o dardos de punta blanda más largos en ningún momento (longitud máxima: 2,5 cm).
2. Este es un juego para adultos, que incluye una punta afilada funcional. Los niños solo deben jugar bajo la supervisión de un adulto.
3. Retire la película protectora del área de visualización antes de usar.
4. No es un juguete; este dispositivo incluye piezas pequeñas y no está diseñado para niños menores de seis años.

SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

- **No se enciende**

Verifique si las baterías están instaladas correctamente o si la energía de la batería está baja o agotada.

- **El juego no puntúa**

Compruebe si el juego está en modo de configuración o en espera. Pulsa el botón 'START/NEXT' para ver si el juego empieza a jugar. Compruebe también si algún segmento de puntuación o botón de función está atascado. Si dos tiros se producen demasiado juntos, saque el segundo dardo y vuelva a lanzarlo para registrar correctamente su puntuación.

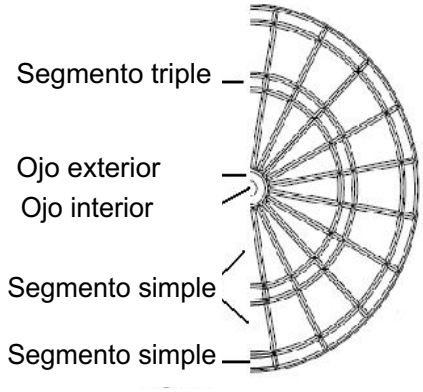
- **Segmento o botón atascado**

Durante el envío o durante el juego normal, es posible que los segmentos de puntuación se atasquen temporalmente. Si esto sucede, se detendrá toda la puntuación automática. Quitando suavemente el dardo o moviendo el segmento con el dedo, podrá liberar el segmento. El juego debería reanudarse y las funciones de puntuación volver a la normalidad.

- **Interferencias eléctricas o electromagnéticas**

Si hay una interferencia electromagnética (una fuerte tormenta, una subida de tensión en la línea eléctrica o demasiado cerca de un motor eléctrico o un microondas), el sistema electrónico puede mostrar un comportamiento errático o no funcionar en absoluto. Para reanudar el funcionamiento normal, retire las pilas durante unos segundos y vuelva a colocarlas. Asegúrese de eliminar cualquier fuente que cause interferencias.

Segmento	**Regla de puntuación**
Segmento simple	Puntuación x 1
Segmento doble	Puntuación x 2
Segmento triple	Puntuación x 3
Ojo exterior	25 x 1
Ojo interno	25 x 2



MANUAL DE INSTRUCCIONES

1. Mantenga pulsado **'Power/ GAME'** para apagar la alimentación. Pulse **'Power/ GAME'** para encender la alimentación o cambiar el número de juego cuando la alimentación está encendida.
2. Pulse **'OPTION'** para elegir un subjuego.
3. Pulse **'PLAYER'** para elegir el número de jugadores antes de empezar. El valor por defecto es dos.
4. El botón **'DOUBLE'** sólo se utiliza para G01 y G02. Por favor, consulte las instrucciones de funcionamiento del juego para más detalles.
5. El botón '**Sound**' puede ajustar el nivel de sonido de 0 a 7. El volumen por defecto es 5.
   Mantenga pulsado el botón '**Sound**' durante tres segundos para cambiar la puntuación de la diana interior/exterior (50/50)/(25/50) (para G01 y G02).
6. Pulse **'START/NEXT'** para iniciar una partida o cambiar al siguiente jugador.
7. Aparecerá un aviso en la pantalla LCD si se mantiene cualquier Tecla o número de dardo durante más de 10s.

DESCRIPCIONES Y REGLAS DEL JUEGO

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

1、Si se acierta un dardo, el número de puntuación del jugador se reducirá. El primer jugador que llegue a cero gana.

2、Si la puntuación del jugador se reduce más allá de 0, esto se llama 'ráfaga' - la puntuación para este turno se cancelará y volverá al número anterior.

3、El jugador puede seleccionar el menú ‘Double’ antes de comenzar el juego:

Double in: El área doble debe ser golpeada primero para comenzar a anotar.

Double out: El área doble debe ser golpeada para terminar el juego. Si la puntuación de un jugador se reduce a 1, la puntuación de este turno se cancelará y volverá al número anterior.

Double in/out: El área doble debe ser golpeada para comenzar a anotar o terminar el juego. Si la puntuación de un jugador se reduce a 1, la puntuación de este turno se cancelará y volverá al número anterior.

4、Si hay más de un jugador, y sólo queda un jugador por jugar, el juego se termina. El último jugador quedará en última posición.

5、Conmutación de la función 50/25： Mantenga pulsado durante tres segundos - la puntuación de la diana interior/exterior es 50/50 o 25/50.

Con la opción de seleccionar diana 50/50 (tanto la diana interior como la exterior es 50) o diana 25/50 (la diana interior es 50 y la diana exterior es 25), hay un total de 14 variaciones, que se pueden seleccionar para cada juego.

G02 Equipo de cuenta atrás

El número de jugadores necesario es de 2 a 4. Las reglas son las mismas que en **G01.**

G03 Reloj redondo (105, 110, 115 y 120；205, 210, 215 y 220；305, 310, 315, 320)

1、(105, 110, 115 y 120) Golpea cualquier área para anotar.
(205, 210, 215 y 220) Golpea doble área para anotar.
（305, 310, 315 y 320）Golpea el área triple para anotar.

2、’5’ ： acierta el orden objetivo 1→ 5　　‘10’ ： acierta el orden objetivo 1→10
‘15’： acierta el orden objetivo 1→ 15　　‘20’ ： acierta el orden objetivo 1→ 20

3、El jugador debe presionar el número que está en la pantalla. Si se acierta el número, aparecerá el siguiente número objetivo. El jugador que acierte todos los números objetivo ganará el juego.

4、Si hay más de un jugador y queda un jugador por jugar, el juego finaliza. El último jugador termina en la última posición.

G04 Cuenta ascendente（100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800 y 900）

La puntuación de cada jugador sube por cada objetivo alcanzado. El jugador cuyo puntaje alcance o supere el puntaje establecido ganará el juego. Si hay más de un jugador y queda un jugador por jugar, el juego termina. El último jugador termina en la última posición.

G05 Cricket estándar (E00、E20、E25)

1、Solo 15, 16, 17, 18, 19, 20 y la diana son válidos.

2、Reglas de puntuación：

Área simple ——1 punto　　Área doble ——2 puntos　　Área triple——3 puntos

3、E00 – presione cualquier número para comenzar, no se necesita orden.
E20— Presiona '20' tres veces para comenzar. Los siguientes órdenes son 19, 18, 17, 16, 15 y diana.
E25— Acierta tres veces en la diana para empezar. Los siguientes pedidos son 15, 16, 17, 18, 19 y 20.

4、Cualquier número en la diana se expresa mediante tres segmentos LCD. Si se acierta un número, se mostrará el segmento LCD correspondiente.

5、Para abrir un número y comenzar a anotar, el número debe ser golpeado tres veces. Si todos los jugadores abren el mismo número, se cerrará y los jugadores no podrán anotar con ese número.

6、El jugador debe abrir el objetivo lo antes posible para comenzar a anotar.

7、Si el jugador abre un número y el oponente no cierra este objetivo, el jugador puede continuar acertando el número para obtener una puntuación más alta.

8、Una vez que un jugador haya acertado un número tres veces y lo haya cerrado, no obtendrá más puntos por acertar el número nuevamente. El jugador debe seleccionar otro número.

9、Si un jugador ha cerrado todos los números, el juego terminará. El jugador con el más alto puntaje gana.

G06 Cricket sin puntuación （000, 020 y 025）

1、Solo son válidos 15, 16, 17, 18, 19, 20 y la diana.

2、Reglas de puntuación：

Área simple ——1 punto Área doble ——2 puntos Área triple——3 puntos

3、000 – Pulsa cualquier número para empezar, no es necesario el orden.

020— Golpea '20' tres veces para empezar. Las siguientes órdenes son 19, 18, 17, 16, 15 y diana.

025— Pulsa 'diana' tres veces para empezar. Las siguientes órdenes son 15, 16, 17, 18, 19 y 20.

4、Cualquier número es expresado por tres segmentos del LCD. Si se acierta un número, se mostrará el segmento LCD correspondiente.

5、Para ganar, un jugador debe acertar todos los números válidos tres veces. Si hay más de un jugador, y queda un jugador por jugar, el juego se termina. El último jugador termina en la última posición.

G07 Cricket de garganta cortada（C00, C20 y C25）

1、Sólo son válidos los números 15, 16, 17, 18, 19, 20 y la diana.

2、Reglas de puntuación：

Área simple ——1 punto Área doble ——2 puntos Área triple——3 puntos

3、C00 – Acierta cualquier número para empezar, no es necesario el orden.

C20-- Golpea '20' tres veces para empezar. Las siguientes órdenes son 19, 18, 17, 16, 15 y diana.

C25— Golpea la diana tres veces para empezar. Las siguientes órdenes son 15, 16, 17, 18, 19 y 20.

4、Cualquier número es expresado por tres segmentos de LCD. Si se golpea un número, se mostrará el segmento LCD correspondiente.

5、Para abrir un número y comenzar a anotar, el número debe ser golpeado tres veces. Si todos los jugadores abren el mismo número, se cerrará y los jugadores no podrán puntuar con ese número.

6、Se añade la puntuación a todos los jugadores menos a los actuales.

7、El jugador debe "Abrir" el objetivo lo antes posible para comenzar a anotar.

8、Si el jugador abre un número y el oponente no cierra este objetivo, el jugador puede continuar golpeando el número para obtener una puntuación más alta.

9、 Una vez que el jugador ha golpeado un número tres veces y lo ha cerrado, no obtendrá más puntos por golpear el número de nuevo. El jugador debe seleccionar otro número.

10、Si un jugador cierra todos los números, el juego ha terminado. El jugador con la menor puntuación gana.

G08 KILLER CRICKET (H00, H20 y H25)

El juego es como el **G06 Cricket sin puntuación**, excepto que cuando tú cierras un número, y tu oponente no, puedes eliminar la marca del oponente golpeando el mismo número de nuevo. El ganador es el jugador que cierra todos los números.

2、Si hay más de un jugador, y queda un jugador por jugar, el juego se termina. El último jugador termina en la última posición.

G09 Cricket de lanzamiento bajo (L00, L20 y L25)

El juego es como el **G05 Cricket estándar**, excepto que los números a tirar se cambian de "15 a 20 y diana" a "1 a 6 y diana".

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

El ordenador mostrará al azar un número para que el jugador acierte. Se deducirá una nota por cada acierto.

Son válidos los aciertos simples, dobles y triples del número objetivo. El primer jugador que llegue a cero desde la marca inicial gana. Si un jugador no acierta en la diana en 10 segundos, el dardo se considera fallado y la diana cambiará automáticamente a otro número aleatorio para que el jugador acierte.

-05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19 y -21 representan las marcas iniciales **05, 07, 09, 11, 13, 15, 17, 19 y 21** respectivamente.

.G11 Puntuación alta（003, 004, 005……14）

1、Es válido cuando se acierta cualquier segmento de puntuación.

2、03, 04 ...15 - significa elegir el total de turnos de cada partida. Hay tres dardos por cada turno.

3、Golpea el segmento de puntuación simple para obtener puntuación x 1
Golpea el segmento de puntuación doble para obtener puntuación x 2
Golpea el segmento de puntuación triple para obtener puntuación x 3

4、Después de completar todos los turnos, el jugador con la mayor puntuación gana.

G12 ShangHai（101、105、110、115）

Cada jugador debe proceder alrededor del tablero para marcar del 1 al 20, y luego la diana. Lanza un dardo por cada número - el jugador con la mayor puntuación gana. El ordenador mostrará el número que el jugador debe acertar. Cada jugador puede puntuar en cualquier segmento correcto (simple x 1, doble x 2 y triple x 3) y las selecciones varían de la siguiente manera:

L01: el juego comienza desde el segmento 1　　L05: el juego comienza desde el segmento 5

L10: el juego comienza a partir del segmento 10　　L15: el juego comienza a partir del segmento 15

Una vez completados todos los turnos, el jugador con la mayor puntuación gana.

G13 Patas arriba (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21）

1、O03 –O21 representa de 3 a 21 vidas.

2、Si la puntuación de un jugador es menor que la del jugador anterior, se apagará una luz de cricket, lo que significa que pierde una vida.

3、Si un jugador presiona "Start/Next" para abandonar un turno, una luz de cricket se apagará, lo que significa que pierde una vida.

4、Un jugador estará fuera del juego cuando todas las vidas se hayan agotado.

5、El último jugador superviviente es el ganador.

6、Se necesitan al menos dos jugadores para este juego.

G14 Patas abajo (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21）

Este juego se juega con las mismas reglas que el **G13 Legs over** con la siguiente excepción:

1、La puntuación de la diana es la puntuación más baja de cada turno.

2、Un dardo fallado debe contarse como 60 pulsando el botón de fallar.

U03-U21 representa de 3 a 21 vidas. La pantalla de cricket contará cuántas vidas le quedan.

G15 Reducir a la mitad (H12）

En este juego, hay 12 rondas de tres dardos cada una. El objetivo es anotar tantos puntos de los números designados como sea posible. Los números designados para cada ronda son:

Ronda	12	13	14	D	15	16	17	T	18	19	20	B	Total
Jugador													

D: Doble　　T: Triple　　B: Diana

La puntuación se produce cuando el dardo golpea el área designada solamente. Todos los aciertos se anotan al valor nominal. Si los tres dardos de un jugador no dan en la zona designada, su puntuación total a esos puntos se reduce a la mitad. El jugador con la mayor puntuación al final gana.

G16 Big Little - Fácil （3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19 y 21)

1、3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19 y 21 representan el número de vidas que quedan.

2、2、La diana genera un número objetivo cuando comienza el juego.

3、Si el jugador da en la diana con el primer o segundo dardo, puede generar una nueva diana usando los dardos que le quedan. Si el jugador acierta la nueva diana con el segundo dardo, no necesita lanzar una tercera vez; si el jugador acierta la diana con el tercer lanzamiento o falla completamente la diana, la diana electrónica generará una nueva diana al azar

para el siguiente jugador. Si el jugador falla la diana durante su turno, su vida se reducirá en uno - el siguiente jugador seguirá dando en la diana. Si la vida del jugador se reduce a 0, estará fuera del juego.

4、El doble o el triple del número del objetivo es válido.

5、El último jugador que quede gana.

6、Este juego necesita al menos dos jugadores.

G17 Big Little – Difícil （H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19 y H21）

1、H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19 y H21 representan cuántas vidas quedan.

2、Hacer el mismo número que el objetivo. Simple, doble y triple son diferentes.

3、Las demás reglas son las mismas que en **G16 Big Little - Simple**

G18 Color （100, 200, 300, 400 y 500）

1、Al principio del juego, el jugador 1 elige un color lanzando un dardo. El color del jugador 3, 5 y 7 es el mismo que el del jugador 1. El color del jugador 2, 4, 6 y 8 será el color opuesto. Los dos colores son el negro y el marrón - 20 es negro, 1 es marrón y así sucesivamente. La diana no puede ser seleccionada como color. El jugador actual no puede cambiar al siguiente.

2、Si se selecciona un color, comienza la puntuación. Lanza el dardo al número del color del jugador y a la diana. El número del color del adversario no puntúa.

3、El jugador que supere la puntuación establecida gana. Si hay más de un jugador, y queda un jugador por jugar, el juego se termina. El último jugador termina en última posición.

G19 Bonus Color （100, 200, 300, 400 y 500）

Las reglas son las mismas que en **G18 Color**, excepto que si un jugador lanza un dardo al color de un oponente, todos los jugadores de este color obtendrán los puntos añadidos a sus puntuaciones totales. Si hay más de un jugador, y queda un jugador por jugar, la partida se termina. El último jugador termina en la última posición.

G20 Color correccional （100, 200, 300, 400 y 500）

Las reglas son las mismas que en **G18 Color**, excepto que si un jugador lanza un dardo al color de un oponente, esos puntos se deducen de la puntuación total de este jugador. Si hay más de un jugador, y queda un jugador por jugar, la partida se termina. El último jugador termina en última posición.

G21 Sin puntuación Color （3, 4, 5, 6 y 7）

1、Al principio del juego, el jugador 1 selecciona un color lanzando un dardo. El color del jugador 3, 5 y 7 es el mismo que el del jugador 1. El color del jugador 2, 4, 6 y 8 será el color opuesto. Los dos colores son el negro y el marrón - 20 es negro, 1 es marrón y así sucesivamente. La diana no puede ser seleccionada como color. El jugador actual no puede cambiar al siguiente.

2、Una vez seleccionado un color, el juego comienza. Golpear el color propio del jugador y la diana aumentará su vida en uno - la vida del oponente disminuirá en uno.

3、Cuando queda un jugador, el juego termina. El último jugador gana.

4、Este juego requiere dos o más jugadores.

G22 Dardo libre de color （5, 10, 15 y 20）

1、Al principio del juego, el jugador 1 selecciona un color lanzando un dardo. El color del jugador 3, 5 y 7 es el mismo que el del jugador 1. El color del jugador 2, 4, 6 y 8 será el color opuesto. Los dos colores son el negro y el marrón - 20 es negro, 1 es marrón y así sucesivamente. La diana no puede ser seleccionada como color. El jugador actual no puede cambiar al siguiente.

2、Una vez seleccionado un color, el juego comienza. Anota lanzando un dardo al color seleccionado y a la diana - las puntuaciones no cuentan por lanzar dardos al color del oponente y a la diana.

3、Una vez terminado el recuento de dardos establecido, el juego termina. El jugador con la mayor puntuación gana el juego.

G23 Tiro I（- - -）

1、Cada jugador lanza tres dardos en su turno. Cada jugador con la puntuación más alta obtiene un punto por este turno.

2、 Si la cuenta de puntos de un jugador llega a siete, este jugador es el ganador y el juego termina.

G24 Tiro II （- - -）

Las reglas son las mismas que las de G23 Tiro I, salvo que sólo son válidas las 15, 16, 17, 18, 19, 20 y la diana.

G25 Tiro III（- - -）

Las reglas son las mismas que las del G23 Tiro I, excepto que, si la cuenta de puntos de un jugador llega a cuatro, el juego termina.

G26 Tiro IV（- - - ）

Las reglas son las mismas que las del G25 Tiro III, excepto que：Sólo son válidos los 15, 16, 17, 18, 19, 20 y la diana.

G27 Bingo（132、141、168、189）

1、El número de la diana se mostrará en la pantalla LCD. El jugador que primero acierte todas las dianas tres veces será el ganador.

2、132—— Muestra el objetivo en este orden: 15, 4, 8, 14 y 3

3、141—— Muestra el objetivo en este orden: 17, 13, 9, 7 y 1

4、168—— Muestra el objetivo en este orden: 20, 16, 12, 6 y 2

5、189—— Muestra el objetivo en este orden: 19, 10, 18, 5 y 11

6、Para pasar al siguiente número, el objetivo debe ser golpeado tres veces.

El área simple cuenta por 1 vez El área doble cuenta por 2 veces El área triple cuenta por 3 veces

G28 Killer (asesino)（3, 5, 7, 9、11, 13, 15, 17, 19 y 21)

1、3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19 y 21 representan el número de vidas que quedan

2、Antes de que el juego comience, el LED mostrará "SEL", que es una indicación para que cada jugador seleccione su propio número objetivo. Una vez que el primer jugador haya seleccionado su número lanzando el dardo, el número se mostrará en la pantalla LCD. Presione "NEXT" para seleccionar la diana del siguiente jugador. Una vez que todos los jugadores hayan seleccionado su diana, el juego comenzará.

3、Sólo el jugador que acierta su diana pasa a ser "asesino" y puede eliminar a los demás jugadores.

4、Si el número de un jugador es golpeado por un oponente (asesino), su vida se reducirá en uno, que se mostrará en la pantalla LCD.

5、Si un asesino golpea su propio número, está descalificado - su vida se reducirá en uno.

6、El asesino debe reducir la vida del oponente en la mayor cantidad posible.

7、Si el jugador falla el número objetivo, la diana emitirá un sonido.

8、3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21 representan las vidas iniciales del jugador.

9、El último jugador que quede gana la partida.

10、Este juego requiere dos o más jugadores.

G29 Killer - Doble （203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219 y 221)

1、 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219 and 22）representan números que están en el área doble. Sólo son válidos los números que están en el área doble.

2、Las demás reglas son las mismas que las del **G28 Killer.**

G30 Killer - Triple (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319 y 321)

1、 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319 y 321 representan números que están en el área triple. Sólo son válidos los números que están en el área triple.

2、Las demás reglas son las mismas que las de **G28 Killer**

G31 Golf（10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80 y 90）

1、10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80 y 90 son la puntuación de ajuste.

2、El juego selecciona un número objetivo, utilizando una secuencia de turnos del 1 al 18 (1 para el primer turno, 2 para el segundo turno y así sucesivamente).

3、 El jugador debe conseguir la puntuación más baja posible. Si falla la diana en todos los dardos, su puntuación se incrementará en cinco (lo que se denomina Orbe malo).

Golpea el área triple para anotar 1(eagle), golpea el área doble para anotar 2 (birdie), golpea el área simple para anotar 3.

Puedes lanzar 1, 2 o 3 dardos para terminar este turno. El último lanzamiento es válido.

4、Si aciertas una sola área y estás satisfecho con 3 puntos, puedes cambiar al siguiente turno. Si no estás satisfecho con tu punto, puedes seguir lanzando el dardo, pero si no consigues dar en la diana, tu cuenta de puntos aumentará en cinco.

5、Si la cuenta de puntos alcanza o supera el punto de ajuste, el jugador queda fuera del juego. Si sólo queda un jugador o se han jugado los 18 turnos, la partida se acaba. Cuanto más bajos sean los puntos, más alta será la posición final.

Los residuos de productos eléctricos no deben eliminarse con la basura doméstica. Por favor, recicle en las instalaciones correspondientes. Consulte con su autoridad local o minorista para obtener asesoramiento sobre reciclaje.

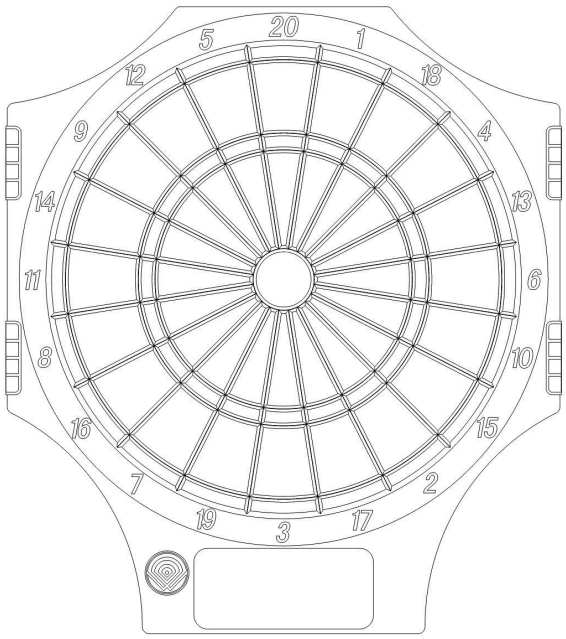


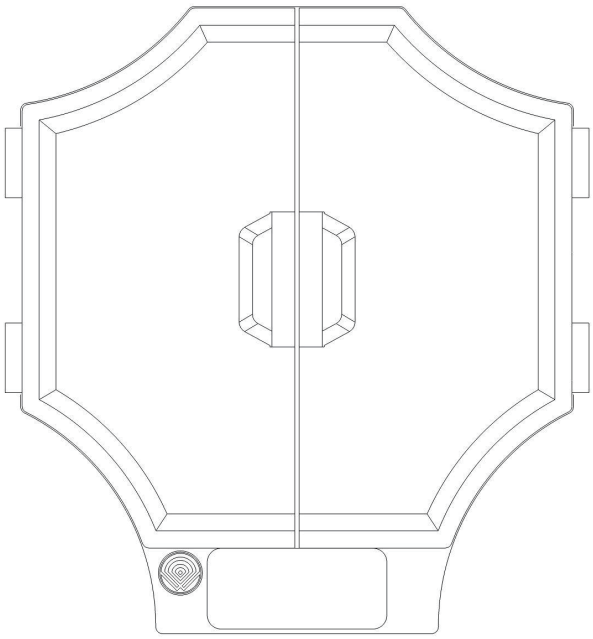
SPORTNOW

IN221100711V01_PT

A70-067V00_A70-067V01

PT





Alvo Eletrónico

Manual de Instruções e Instruções de Jogo

CE

IMPORTANTE, GUARDE PARA FUTURA REFERÊNCIA, LEIA ATENTAMENTE.

MANUAL DE INSTRUÇÕES

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.

Os nossos dados de contacto são os seguintes:

País	Teléfono	Correo electrónico
PT	0034-931294512	atencioncliente@aosom.es

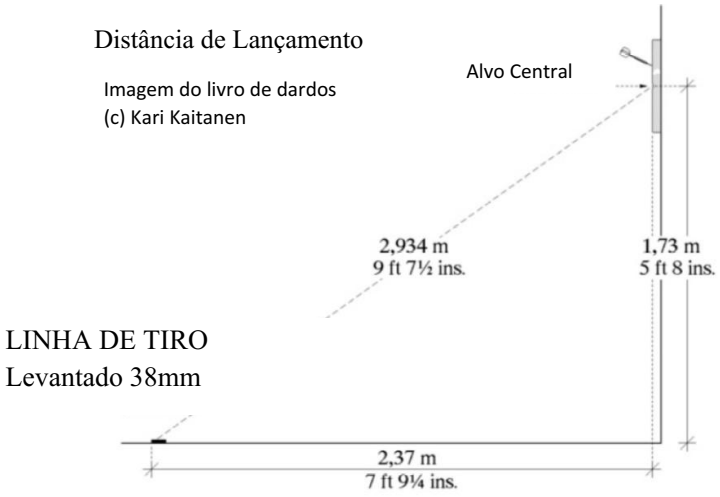
Importador/Fabricante/REP:

SPANISH AOSOM, S.L
C.ROC GROS N.15, 08550. ELS HOSTALETS DE BALENYÀ
TEL: 931294512 (SEG-SEX DAS 7:30H ÀS 16:30H)
INFO@AOSOM.PT
WWW.AOSOM.PT

Obrigado por ter adquirido este alvo electrónico. Com 31 jogos integrados e mais de 285 opções à escolha, tanto os jogadores principiantes como os mais avançados encontrarão jogos de que podem desfrutar. Até oito jogadores podem jogar ao mesmo tempo.
Por favor, leia atentamente todas as instruções antes de jogar. Guarde este manual para referência futura.

Instalação Padrão

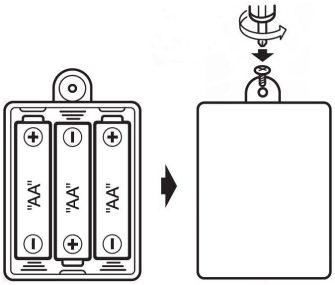
Escolher uma parede sólida para pendurar o alvo, assegurando que há cerca de três metros de espaço em frente do alvo. Fixar o alvo de dardos - o alvo deve estar a 1,73m do chão. A "linha de tiro" deve estar a 2,37m da face do alvo. Certificar-se de que os parafusos na parte de trás não podem ser tocados após a instalação.



INSTALAÇÃO DAS PILHAS

O alvo de dardos eletrónico requer três pilhas 1,5v AA (LR6) (não incluídas). O compartimento das pilhas pode ser aberto pela parte de trás. Para conservar as baterias, este alvo eletrónico está equipado com um modo de desligamento automático. Se o alvo de dardos não estiver a ser utilizado, mudará para o modo de repouso após 30 minutos.

ADVERTÊNCIA!



- As pilhas devem ser substituídas por um adulto.
- Inserir as pilhas com a polaridade correcta.
- Remover as pilhas gastas do alvo de dardos.
- As pilhas não devem ser curto-circuitadas.
- Não misturar diferentes tipos de pilhas, incluindo novas e usadas.
- Só devem ser usadas pilhas do mesmo tipo ou de tipo equivalente ao recomendado.
- Não eliminar no fogo, água ou resíduos em geral.

NOTA IMPORTANTE

1. Este jogo foi concebido para ser utilizado apenas com dardos de ponta macia. Não tentar usar dardos de aço ou dardos de ponta macia mais compridos (comprimento máximo: 2,5 cm).
2. Este é um jogo para adultos, que inclui uma ponta afiada funcional. As crianças só devem brincar sob a supervisão de um adulto.
3. Descascar a película protectora na área de exposição antes da utilização.
4. Não é um brinquedo; este dispositivo inclui peças pequenas e não se destina a crianças com menos de seis anos de idade.

RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS

- **Sem energia**

Verificar se as pilhas estão instaladas correctamente ou se a energia da pilha está baixa ou esgotada.

- **O jogo não pontua**

Verificar se o jogo está em modo de configuração ou em espera. Carregar no botão 'START/NEXT' para ver se o jogo vai começar a funcionar. Verificar também se alguns segmentos de pontuação ou botões de função estão presos. Se dois tiros ocorrerem demasiado juntos, puxar o segundo dardo e voltar a lançar para registar correctamente a pontuação.

- **Segmento ou botão preso**

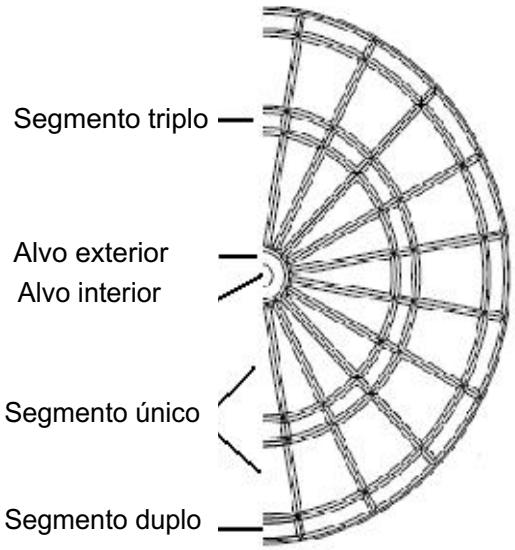
Durante o transporte ou em jogo normal, é possível que os segmentos de pontuação fiquem temporariamente presos. Se isto acontecer, todas as pontuações automatizadas irão parar. Removendo suavemente o dardo ou agitando o segmento com o dedo, será capaz de libertar o segmento. O jogo deve ser retomado e as funções de pontuação devem voltar ao normal.

- **Potência ou interferência electromagnética**

Se houver uma interferência electromagnética (uma forte trovoada, um pico na linha eléctrica ou demasiado perto de um motor eléctrico ou microondas), a electrónica pode apresentar um comportamento errático ou não funcionar de todo. Para retomar o funcionamento normal, retirar as pilhas durante vários segundos e depois voltar a colocá-las. Assegurar-se de que quaisquer fontes, que causem interferência, são removidas.

CALCULO DE PONTOS

Segmento	Regra de Pontuação
Segmento único	Pontuação 1x
Segmento duplo	Pontuação 2x
Segmento triplo	Pontuação 3x
Alvo exterior	25x1
Alvo interior	25x2



MANUAL DE FUNCIONAMENTO

1. Premir e segurar em **'Power/ GAME' (LIGAR/JOGO)** para desligar a corrente. Clicar em **'Power/ GAME' (LIGAR/JOGO**) para ligar a corrente ou mudar o número do jogo quando a corrente estiver ligada.
2. Premir em **'OPTION' (OPÇÃO)** para escolher um subjogo.
3. Premir em **'PLAYER' (JOGADOR)** para escolher o número de jogadores antes de começar. O valor por defeito é dois.
4. O botão **'DOUBLE' (DUPLO)** só é utilizado para G01 e G02. Para mais detalhes, consulte as instruções de funcionamento do jogo.
5. O botão **'Sound' (Som)** pode ajustar o nível de som de 0-7. O volume predefinido é de cinco. Manter premido o botão 'Sound' (Som) durante três segundos para mudar a pontuação interior/exterior (50/50)/(25/50) (para G01 e G02).
6. Premir **'START/NEXT' (COMEÇAR/PRÓXIMO)** para iniciar um jogo ou mudar para o próximo jogador.
7. Uma mensagem aparecerá no LCD se qualquer número de chave ou dardo for mantido durante mais de 10 segundos.

DESCRIÇÕES E REGRAS DE JOGO

G01. Count Down (Contagem Regressiva) 301, 501, 601, 701, 701, 801, 901 e 999）

1. Se um dardo é atingido, o número de pontos do jogador será reduzido. O primeiro jogador a chegar a zero ganha.
2. Se a pontuação do jogador reduz para além de 0, isto chama-se explodir - a pontuação desta vez será cancelada e voltará ao número anterior.
3. O jogador pode seleccionar o menu 'Double' (Duplo) antes do início do jogo:

Duplicar a entrada: A área dupla deve ser atingida primeiro para começar a pontuar.

Dobrar para fora: A área dupla tem de ser atingida para terminar o jogo. Se a pontuação de um jogador for reduzida para 1, a pontuação desta vez será cancelada e voltará ao número anterior.

Dupla entrada/saída: A área dupla tem de ser atingida para começar a pontuar ou terminar o jogo. Se a pontuação de um jogador for reduzida para 1, a pontuação desta jogada será cancelada e voltará ao número anterior.

4. Se há mais do que um jogador, e só resta um jogador para jogar, o jogo está terminado. O último jogador estará na última posição.
5. Mudança de função 50/25： Premir e manter premido durante três segundos - a pontuação interna/externa do alvo é 50/50 ou 25/50.

Com uma opção de seleccionar 50/50 alvo (tanto alvo interior como exterior é 50) ou 25/50 alvo (alvo interior é 50 e alvo exterior é 25), há um total de 14 variações, que podem ser seleccionadas para cada jogo.

G02 Count Down Team (Equipe de Contagem Regressiva)

O número de jogadores necessários situa-se entre 2-4. As regras são as mesmas que **G01.**

G03 Round Clock (Relógio Rotativo) (105, 110, 115 e 120； 205, 210, 215 e 220； 305, 310, 315,320)

1. (105, 110, 115 e 120) Acerte em qualquer área para pontuar.
   (205, 210, 215 e 220) Acerte em duas áreas para pontuar.
   （305, 310, 315 e 320) Acerte em tripla área a pontuar.
2. '5'：Acertar a ordem de alvo 1→ 5 '10'：Acertar a ordem de alvo 1→10
   '15'： Acertar a ordem de alvo 1→ 15 '20' ： Acertar a ordem de alvo 1→ 20
3. O jogador deve acertar o número, que está no visor. Se o número for atingido, o próximo número alvo aparecerá. O jogador que acertar todos os números alvo ganhará o jogo.
4、 Se há mais do que um jogador, e resta um jogador para jogar, o jogo está terminado. O último jogador termina na

última posição.

G04 Count Up (Contagem Crescente) (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800 e 900）

A pontuação de cada jogador sobe para cada alvo atingido. O jogador cuja pontuação atinge ou ultrapassa a pontuação de definição ganhará o jogo. Se houver mais do que um jogador, e um jogador for deixado para jogar, o jogo está terminado. O último jogador termina na última posição.

G05 Standart Cricked (Críquete Padrão) (E00、E20、E25)

1. Somente 15, 16, 17, 18, 19, 20 e alvo são válidos.

2、Regras de Pontuação：

Área única --1 vez Área dupla --2 vezes Área tripla --3 vezes

3、E00 - Premir em qualquer número para começar, sem nenhuma ordem necessária.

E20- Premir '20' três vezes para começar. As ordens seguintes são 19, 18, 17, 16, 15 e alvo.

E25- Acertar o "alvo" três vezes para começar. As ordens seguintes são 15, 16, 17, 18, 19 e 20.

4. Qualquer número no alvo é expresso por três segmentos de LCD. Se um número for atingido, o segmento LCD relevante será exibido.

5. Abrir um número e começar a pontuar, o número deve ser atingido três vezes. Se todos os jogadores abrirem o mesmo número, este fechará e os jogadores não poderão pontuar com esse número.

6. O jogador deve abrir o alvo o mais cedo possível para começar a pontuar.

7. Se o jogador abre um número e o adversário não fecha este alvo, o jogador pode continuar a acertar o número para obter uma pontuação mais alta.

8. Depois que um jogador acertar um número três vezes e fechá-lo, ele não marcará mais pontos por acertar o número novamente. O jogador deve selecionar outro número.

9. Se um jogador fechou todos os números, o jogo terminará. 9、If um jogador fechou todos os números, o jogo terminará. O jogador com a pontuação mais alta ganha.

G06 No Score Cricked (Críquete sem Pontuação)（000, 020 e 025）

1. Somente 15, 16, 17, 18, 19, 20 e alvo são válidos.

2. Regras de Pontuação：

Área única --1 vez Área dupla --2 vezes Área tripla --3 vezes

3、000 - Acerte em qualquer número para começar, sem necessidade de encomenda.

020- Acerte '20' três vezes para começar. As seguintes ordens são 19, 18, 17, 16, 15 e alvo.

025- Acerte em 'alvo' três vezes para começar. As seguintes ordens são 15, 16, 17, 18, 19 e 20.

4. Qualquer número é expresso por três segmentos de LCD. Se um número for atingido, o segmento LCD relevante será exibido.

5. Para ganhar, um jogador deve acertar todos os números válidos três vezes. Se houver mais de um jogador e um jogador for deixado para jogar, o jogo está terminado. 5、 To ganha, um jogador tem de acertar em todos os números válidos três vezes. Se houver mais do que um jogador, e um jogador for deixado para jogar, o jogo está terminado. O último jogador termina na última posição.

G07 Cut Throat Cricket (Críquete da Garganta Cortada)（C00, C20 e C25）

1. Somente 15, 16, 17, 18, 19, 20 e alvo são válidos.

2. Regras de Pontuação：

Área única --1 vez Área dupla --2 vezes Área tripla --3 vezes

3. C00 - Acerte em qualquer número para começar, nenhuma ordem necessária.

C20 - Acerte em '20' três vezes para começar. As seguintes ordens são 19, 18, 17, 16, 15 e alvo.

C25- Acerte o alvo três vezes para começar. As seguintes ordens são 15, 16, 17, 18, 19 e 20.

4. Qualquer número é expresso por três segmentos de LCD. Se um número for atingido, o segmento LCD relevante será exibido.

5. Para abrir um número e começar a pontuar, o número deve ser atingido três vezes. Se todos os jogadores abrirem o

mesmo número, ele será fechado e os jogadores não poderão pontuar com esse número.
6. Pontuação adicionada a todos os jogadores, exceto os atuais.
7. O jogador deve "Abrir" o alvo o mais cedo possível para começar a pontuar.
8. Se o jogador abre um número e o adversário não fecha este alvo, o jogador pode continuar a acertar o número para obter uma pontuação mais alta.
9. Uma vez que um jogador tenha atingido um número três vezes e o tenha fechado, não marcará mais pontos por ter atingido o número novamente. O jogador deve seleccionar outro número.
10. Se um jogador fecha todos os números, o jogo está terminado. O jogador com a pontuação mais baixa ganha.

G08 Killer Cricket (Críquete assassino) (H00, H20 e H25)

1. O jogo é como o jogo G06 Críquete sem Pontuação, excepto quando se fecha um número, e os adversários não o fazem, pode-se eliminar a marcação do adversário acertando novamente no mesmo número. O vencedor é o jogador que fecha todos os números.
2. Se há mais do que um jogador, e um jogador é deixado a jogar, o jogo está terminado. O último jogador termina na última posição.

G09 Low Pitch Cricket (Críquete de Baixo Passo) (L00, L20 e L25)

O jogo é como o jogo G05 Críquete Padrão, excepto que os números a disparar são alterados de '15 para 20 e alvo' para '1 para 6 e alvo'.

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

O computador mostrará aleatoriamente um número para o jogador bater. Será descontado um sinal para cada acerto correcto.

Área única, dupla e tripla do número de destino são todas válidas. Ganha o primeiro jogador que chegar a zero a partir da marca inicial. Se um jogador não acertar no alvo dentro de 10 segundos, o dardo é considerado como um erro e o alvo muda automaticamente para outro número aleatório para que o jogador acerte.

-05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19 e -21 representam as marcas de partida 05, 07, 09, 11, 13, 15, 17, 19 e 21 respectivamente.

G11 Hi- Score (Pontuação Alta)（003, 004, 005.....14）

1. É válido quando qualquer segmento de pontuação é atingido.
2. 03, 04 ...15 - isto significa escolher as voltas totais de cada jogo. Há três dardos para cada jogada.
3. Acerte o segmento de pontuação única para obter pontuação x1

Acerte o segmento de pontuação dupla para obter pontuação x2

Acerte o segmento de pontuação tripla para obter pontuação x3

4. Depois todas as voltas são completadas, o jogador com a pontuação mais alta ganha.

G12 Shanghai (Xangai)（101、105、110、115）

Cada jogador deve proceder à volta do tabuleiro para pontuar de 1 a 20, depois o "alvo". Atirar um dardo para cada número - o jogador com a pontuação mais alta ganha. O computador mostrará o número que o jogador deve acertar. Cada jogador pode pontuar em qualquer segmento correcto (simples x 1, duplo x 2 e triplo x 3) e as selecções são variadas como se segue:

L01: O jogo começa a partir do segmento 1

L05: O jogo começa a partir do segmento 5

L10: O jogo parte do segmento 10

L15: O jogo parte do segmento 15

Depois de todas as voltas estarem concluídas, ganha o jogador com a pontuação mais alta.

G13 Legs Over (Pernas para Cima) (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21）

1. O03 -O21 representa 3 a 21 vidas.
2. Se a pontuação de um jogador é inferior à pontuação do jogador anterior, uma luz de críquete desliga-se, o que significa que perdem uma vida.

3. Se um jogador pressiona 'Start/Next' para desistir por uma vez, uma luz de cricket desliga-se, o que significa que perdem uma vida.
4. O jogador estará fora do jogo quando todas as vidas tiverem desaparecido.
5. O último jogador sobrevivente é o vencedor.
6. São necessários pelo menos dois jogadores para este jogo.

G14 Legs Under (Pernas para Baixo) (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21）

Este jogo é jogado com as mesmas regras que G13 Pernas para cima, com a seguinte excepção:
1. A pontuação alvo é a pontuação mais baixa para cada jogada.
2. O dardo falhado deve ser contado como 60, premindo o botão Miss.

U03-U21 representa 3 a 21 vidas. A exibição do críquete contará para baixo quantas vidas lhe restam.

G15 Halve-It (Reduzir para Metade) (H12）

Neste jogo, há 12 rodadas de três dardos cada. O objectivo é marcar o maior número possível de pontos dos números designados. Os números designados para cada ronda são:

Rodada	12	13	14	D	15	16	17	T	18	19	20	B	Total
Jogador													

D: Duplo T: Triplo B: Alvo

A pontuação ocorre quando o dardo atinge apenas a área designada. Todos os acertos são pontuados ao valor real. Se os três dardos de um jogador falharem a área designada, a sua pontuação total para esses pontos é cortada para metade. O jogador com a pontuação mais alta no final ganha.

G16 Big Little – Simple (Grande Pequeno – Simples)（3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19 e 21)

1. 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19 e 21 representam o número de vidas que restam.
2. A placa de dardos gera um número alvo quando o jogo começa.
3. Se o jogador acertar o alvo com o primeiro ou segundo dardo, ele pode gerar um novo alvo usando os dardos restantes. Se o jogador acertar o novo alvo no segundo dardo, ele não precisa lançar uma terceira vez; se o jogador acertar o alvo no terceiro arremesso ou errar o alvo completamente, o alvo eletrônico irá gerar um novo alvo aleatoriamente para o próximo jogador. Se o jogador errar o alvo durante seu turno, sua vida será reduzida em um – o próximo jogador continuará acertando o alvo. Se a vida do jogador for reduzida a 0, ele estará fora do jogo.
4. O dobro ou o triplo do número de destino é válido.
5. O último jogador que ficar ganha.
6. Este jogo precisa de pelo menos dois jogadores.

G17 Big Little – Hard (Grande Pequeno – Dificil)（H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19 e H21）

1. H03, H05, H07, H09, H11, H11, H13, H15, H17, H19 e H21 representam quantas vidas restam.
2. Acerte o mesmo número que o alvo. Simples, duplo e triplo são diferentes.
3. As outras regras são as mesmas do G16.

G18 Color (Cor)（100, 200, 300, 400 e 500）

1. No início do jogo, o jogador 1 seleciona uma cor lançando um dardo. A cor do Jogador 3, 5 e 7 é a mesma do Jogador 1. A cor do Jogador 2, 4, 6 e 8 será a cor oposta. As duas cores são preto e marrom – 20 é preto, 1 é marrom e assim por diante. O alvo não pode ser selecionado como uma cor. O jogador atual não pode mudar para o próximo jogador.
2. Se uma cor for selecionada, a pontuação começa. Jogue o dardo no número da cor e do alvo do jogador. Número da cor do oponente não pontua.
3. O jogador que exceder a pontuação de configuração vence. Se houver mais de um jogador e um jogador for deixado para jogar, o jogo está terminado. O último jogador termina na última posição.

G19 Bonus Color (Cor Bônus) (100, 200, 300, 400 e 500)

As regras são as mesmas do G18, exceto se um jogador lançar um dardo na cor do oponente, todos os jogadores

desta cor receberão os pontos adicionados às suas pontuações totais. Se houver mais de um jogador e um jogador for deixado para jogar, o jogo está terminado. O último jogador termina na última posição.

G20 Correctional Color (Cor Correcional) (100, 200, 300, 400 e 500)

As regras são as mesmas do G18, exceto se um jogador lançar um dardo na cor do oponente, esses pontos são deduzidos da pontuação total desse jogador. Se houver mais de um jogador e um jogador for deixado para jogar, o jogo está terminado. O último jogador termina na última posição.

G21 No Score Color (Sem Pontuação Cor) (3, 4, 5, 6 e 7)

1. No início do jogo, o jogador 1 seleciona uma cor lançando um dardo. A cor do Jogador 3, 5 e 7 é a mesma do Jogador 1. A cor do Jogador 2, 4, 6 e 8 será a cor oposta. As duas cores são preto e marrom – 20 é preto, 1 é marrom e assim por diante. O alvo não pode ser selecionado como uma cor. O jogador atual não pode mudar para o próximo jogador.
2. Uma vez que uma cor é selecionada, o jogo começa. Acertar a cor e o alvo do jogador aumentará sua vida em um - a vida do oponente diminuirá em um.
3. Quando resta um jogador, o jogo termina. O último jogador ganha.
4. Este jogo requer dois ou mais jogadores.

G22 Free Dart Color (Cor de Dardo Livre) (5, 10, 15 e 20)

1. No início do jogo, o jogador 1 seleciona uma cor lançando um dardo. A cor do Jogador 3, 5 e 7 é a mesma do Jogador 1. A cor do Jogador 2, 4, 6 e 8 será a cor oposta. As duas cores são preto e marrom – 20 é preto, 1 é marrom e assim por diante. O alvo não pode ser selecionado como uma cor. O jogador atual não pode mudar para o próximo jogador.
2. Uma vez que uma cor é selecionada, o jogo começa. Pontue lançando um dardo na cor e no alvo selecionados – as pontuações não contam para lançar dardos na cor e no alvo do oponente.
3. Quando a contagem de dardos de configuração terminar, o jogo termina. O jogador com a maior pontuação ganha o jogo.

G23 Shooting I (Tiro I)（- - -）

1. Cada jogador lança três dardos em seu turno. Cada jogador com a maior pontuação ganha um ponto para este turno.
2. Se a contagem de pontos de um jogador chegar a sete, este jogador é o vencedor e o jogo termina.

G24 Shooting II (Tiro II) （- - -）

As regras são as mesmas do G23, exceto que apenas 15, 16, 17, 18, 19, 20 e alvo são válidos.

G25 Shooting III (Tiro III) （- - -）

As regras são as mesmas do G23, exceto que, se a contagem de pontos de um jogador chegar a quatro, o jogo acabou。

G26 Shooting IV (Tiro IV) （- - - ）

As regras são as mesmas do G25, exceto que: Apenas 15, 16, 17, 18, 19, 20 e alvo são válidos.

G27 Bingo (Bingo)（132、141、168、189）

1. O número do alvo será exibido no LCD. O jogador que primeiro acertar todos os alvos três vezes é o vencedor.
2. 132——Mostrar alvo nesta ordem: 15, 4, 8, 14 e 3
3. 141——Mostrar alvo nesta ordem: 17, 13, 9, 7 e 1
4. 168——Mostrar alvo nesta ordem: 20, 16, 12, 6 e 2
5. 189——Mostrar alvo nesta ordem: 19, 10, 18, 5 e 11
6. Para mudar para o próximo número, o alvo deve ser atingido três vezes.

Área única conta por 1 vez Área dupla conta por 2 vezes Área tripla conta por 3 vezes

G28 Killer (Assassino) (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19 e 21)

1. 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19 e 21 representam o número de vidas restantes
2. Antes do jogo começar, o LED exibirá 'SEL', que é um alerta para cada jogador selecionar seu próprio número

de destino. Uma vez que o primeiro jogador tenha selecionado seu número jogando o dardo, o número será exibido no LCD. Pressione 'NEXT' para selecionar o alvo do próximo jogador. Depois que todos os jogadores selecionarem seu alvo, o jogo começará.

3. Somente o jogador que acertar seu alvo muda para 'assassino' e pode eliminar outros jogadores.

4. Se o número de um jogador for atingido por um oponente (assassino), sua vida será reduzida em um, que será exibido no LCD.

5. Se um assassino acertar seu próprio número, ele é desqualificado - sua vida será reduzida em um.

6. O assassino deve reduzir a vida do oponente o máximo possível.

7. Se o jogador perder o número alvo, o alvo de dardos fará um som.

8. 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21 representam as vidas iniciais do jogador.

9. O último jogador restante ganha o jogo.

10. Este jogo requer dois ou mais jogadores.

G29 Killer – Double (Assassino – Duplo) (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219 e 221)

1、 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219 e 22） representam números que estão na área dupla. Apenas os números na área dupla são válidos.

2. Outras regras são as mesmas do G28.

G30 Killer – Triple (Assassino- Triplo) (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319 e 321)

1. 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319 e 321 representam números que estão na área tripla. Apenas os números na área tripla são válidos.

2. Outras regras são as mesmas do G28.

G31 Golf (Golf)（10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80 e 90）

1. 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80 e 90 são a pontuação de configuração.

2. O jogo seleciona um número alvo, usando uma sequência de turnos de 1 a 18 (1 para o primeiro turno, 2 para o segundo turno e assim por diante).

3. O jogador deve obter a pontuação mais baixa possível. Se você errar o alvo em todos os dardos, sua contagem de pontos aumentará em cinco (chamado de Orbe ruim).

Acerte a área tripla para pontuar 1 (eagle - águia), Acerte a área dupla para pontuar 2 (birdie - pássaro), Acerte a área única para pontuar 3.

Você pode lançar 1, 2 ou 3 dardos para terminar este turno. O último lançamento é válido.

4. Se você acertar uma única área e estiver satisfeito com 3 pontos, você pode mudar para o próximo turno. Se você não estiver satisfeito com seu ponto, você pode continuar a lançar o dardo, mas se você não acertar o alvo, sua contagem de pontos aumentará em cinco.

5. Se a contagem de pontos atingir ou ultrapassar o ponto de ajuste, o jogador está fora do jogo. Se restar apenas um jogador ou todas as 18 rodadas tiverem sido jogadas, o jogo termina. Quanto mais baixos os pontos, mais alta posição você termina.

Os resíduos de produtos eléctricos não devem ser eliminados com o lixo doméstico. Por favor, reciclar onde existam instalações. Consulte a sua autoridade local ou vendedor para aconselhamento sobre reciclagem.

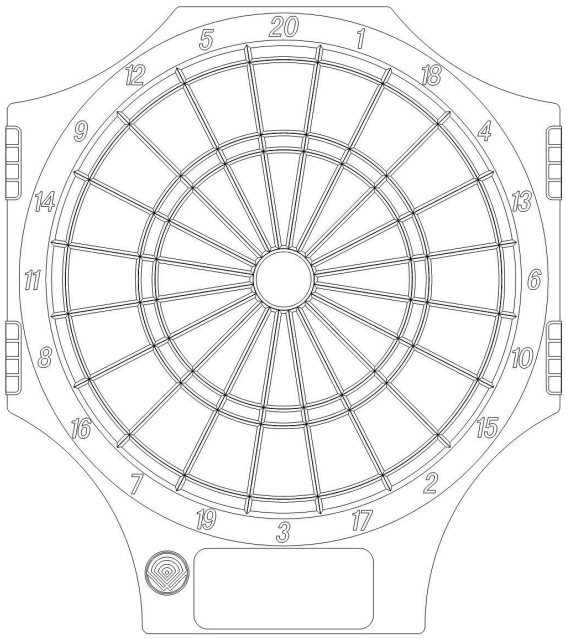


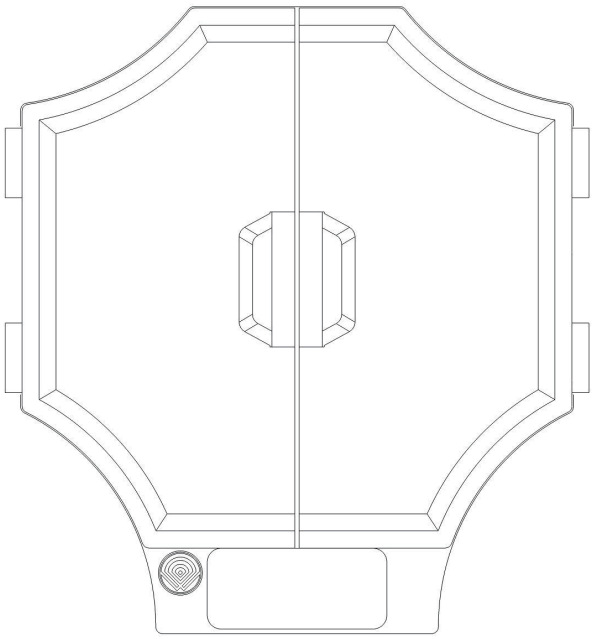
SPORTNOW

IN221100711V01_DE

A70-067V00_A70-067V01

DE





Elektronische Dartscheibe

Benutzerhandbuch und Spielanleitung

CE

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

BENUTZERHANDBUCH

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.

Unsere Kontaktdaten stehen unten:

Country	Phone	Email
DE	0049-0(40)-88307530	service@aosom.de

Importeur/Hersteller/REP:

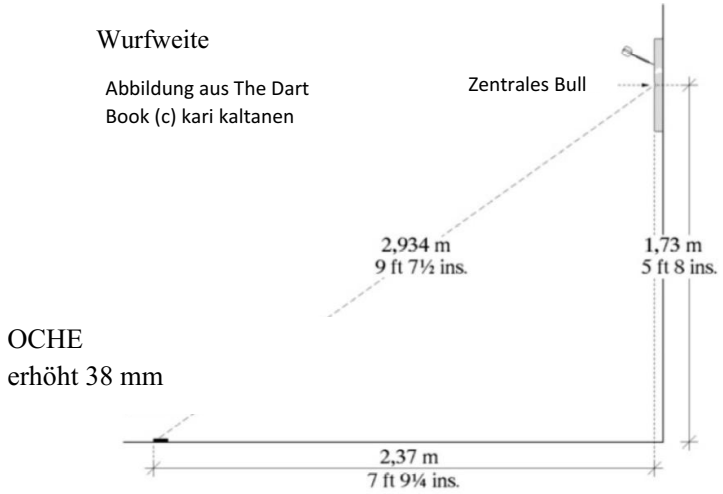
MH Handel GmbH
Wendenstraße 309
D-20537 Hamburg
Germany

IN CHINA HERGESTELLT

Vielen Dank, dass Sie sich für diese elektronische Dartscheibe entschieden haben. Mit 31 eingebauten Spielen und über 285 Optionen, aus denen Sie wählen können, finden sowohl Anfänger als auch fortgeschrittene Spieler Spiele, die sie unterhalten können. Bis zu acht Spieler können zur gleichen Zeit spielen.
Bitte lesen Sie vor dem Spielen alle Anweisungen sorgfältig durch. Bewahren Sie dieses Handbuch zum späteren Nachschlagen auf.

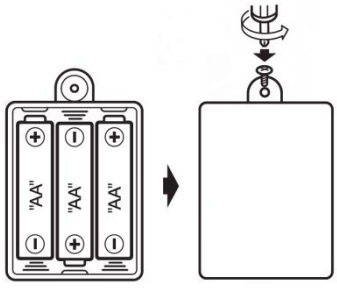
Standard-Installation

Wählen Sie eine feste Wand, um die Dartscheibe aufzuhängen, und stellen Sie sicher, dass vor der Scheibe etwa drei Meter Platz ist. Befestigen Sie die Dartscheibe – das Bullseye sollte 1,73 m vom Boden entfernt sein. Die 'Standlinie' sollte 2,37 m von der Vorderseite der Dartscheibe entfernt sein. Stellen Sie sicher, dass die Schrauben auf der Rückseite nach der Installation nicht berührt werden können.



INSTALLATION DER STROMVERSORGUNG

Die Dartscheibe benötigt drei 1,5 V AA (LR6) Batterien (nicht mitgeliefert). Das Batteriefach kann von der Rückseite aus geöffnet werden. Um die Batterien zu schonen, ist diese Dartscheibe mit einer automatischen Abschaltfunktion ausgestattet. Wenn die Dartscheibe nicht verwendet wird, schaltet sie nach 30 Minuten in den Schlafmodus.



WARNUNG!

- Batterien sollten von einem Erwachsenen ersetzt werden.
- Setzen Sie die Batterien mit der richtigen Polarität ein.
- Entfernen Sie verbrauchte Batterien aus der Dartscheibe.
- Die Batterien dürfen nicht kurzgeschlossen werden.
- Mischen Sie nicht verschiedene Arten von Batterien, einschließlich neuer und gebrauchter.
- Verwenden Sie nur Batterien desselben oder eines gleichwertigen Typs wie empfohlen.
- Werfen Sie die Batterien nicht ins Feuer, ins Wasser oder in den Hausmüll.

WICHTIGER HINWEIS

1. Dieses Spiel ist nur für die Verwendung von Dartpfeilen mit weicher Spitze vorgesehen. Versuchen Sie zu keiner Zeit, Darts mit Stahlspitzen oder längeren Soft-Tip-Darts zu verwenden (maximale Länge: 2,5 cm).

2. Dies ist ein Spiel für Erwachsene, bei dem eine funktionale scharfe Spitze mitgeliefert wird. Kinder sollten nur unter Aufsicht von Erwachsenen spielen.
3. Ziehen Sie vor der Verwendung die Schutzfolie auf der Anzeigefläche ab.
4. Es handelt sich nicht um ein Spielzeug; dieses Gerät ist mit Kleinteilen versehen und nicht für Kinder unter sechs Jahren bestimmt.

FEHLERBEHEBUNG

- **Kein Strom**

Überprüfen Sie, ob die Batterien richtig installiert sind oder ob die Batterieladung niedrig oder leer ist.

- **Das Spiel wird nicht gewertet**

Prüfen Sie, ob sich das Spiel im Setup-Modus befindet oder im Ruhestand Drücken Sie die Taste 'START/WEITER', um zu sehen, ob das Spiel beginnt. Prüfen Sie auch, ob ein Wertungssegment oder eine Funktionstaste klemmt. Wenn zwei Würfe zu nahe beieinander liegen, ziehen Sie den zweiten Pfeil heraus und werfen Sie erneut, um Ihr Ergebnis korrekt aufzuzeichnen.

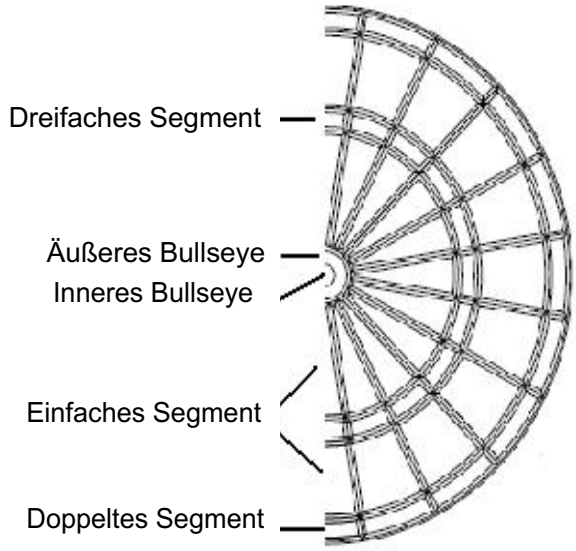
- **Klemmendes Segment oder klemmende Taste**

Während des Versands oder im normalen Spiel kann es vorkommen, dass die Wertungssegmente vorübergehend klemmen. In diesem Fall stoppt die automatische Punktevergabe. Durch vorsichtiges Entfernen des Pfeils oder Wackeln des Segments mit Ihrem Finger können Sie das Segment befreien. Das Spiel sollte dann wieder fortgesetzt werden und die Punktevergabe-Funktion funktioniert wieder wie gewohnt.

- **Strom oder elektromagnetische Störungen**

Bei einer elektromagnetischen Störung (schweres Gewitter, Überspannung der Leitung oder zu große Nähe zu einem Elektromotor oder einer Mikrowelle) arbeitet die Elektronik möglicherweise unregelmäßig oder überhaupt nicht. Um den normalen Betrieb wieder aufzunehmen, nehmen Sie die Batterien für einige Sekunden heraus und setzen Sie sie dann wieder ein. Stellen Sie sicher, dass alle Quellen, die zu Störungen führen, entfernt werden.

Segment	**Bewertungsregeln**
Einfaches Segment	Punktzahl × 1
Doppeltes Segment	Punktzahl × 2
Dreifaches Segment	Punktzahl × 3
Äußeres Bullseye	25x1
Inneres Bullseye	25x2



PUNKTE BERECHNEN

BETRIEBSANLEITUNG

1. Drücken Sie **'Ein-/Aus/ SPIEL'** und halten Sie die Taste gedrückt, um den Strom auszuschalten. Klicken Sie auf **'Ein-/Aus/SPIEL'**, um das Spiel einzuschalten oder die Spielnummer zu wechseln, wenn der Strom eingeschaltet ist.
2. Drücken Sie **'OPTION'**, um ein Unterspiel zu wählen.
3. Drücken Sie '**SPIELER**', um die Anzahl der Spieler zu wählen, bevor Sie beginnen. Der Standardwert ist zwei.
4. Die Taste '**DOPPEL**' wird nur für G01 und G02 verwendet. Bitte lesen Sie die Anweisungen zum Betrieb des Spiels für weitere Einzelheiten.

5. Mit der Taste '**Ton**' können Sie die Lautstärke von 0-7 einrichten. Die Standardlautstärke ist fünf. Halten Sie die Taste '**Ton**' drei Sekunden lang gedrückt, um zwischen innerem und äußerem Bullseye-Punktestand (50/50)/(25/50) (für G01 und G02) zu wechseln.

6. Drücken Sie **'START/WEITER'**, um ein Spiel zu beginnen oder um zum nächsten Spieler zu wechseln.

7. Wenn Sie eine Taste oder eine Dartnummer länger als 10 Sekunden gedrückt halten, erscheint auf dem LCD eine entsprechende Meldung.

SPIELBESCHREIBUNGEN und REGELN

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

1. Wird ein Pfeil getroffen, wird die Punktzahl des Spielers verringert. Der erste Spieler, der die Null erreicht, gewinnt.

2. Wenn die Punktzahl des Spielers über 0 hinaus verringert wird, nennt man dies 'Burst' – die Punktzahl für diese Runde wird annulliert und kehrt zur vorherigen Zahl zurück.

3. Der Spieler kann das Menü 'Doppeln' auswählen, bevor das Spiel beginnt:

Doppelt ein: Das doppelte Gebiet muss zuerst getroffen werden, um mit der Wertung zu beginnen.

Doppel raus: Das Doppelfeld muss getroffen werden, um das Spiel abzuschließen. Wenn der Punktestand eines Spielers auf 1 verringert wird, wird der Punktestand für diese Runde annulliert und kehrt zum vorherigen Wert zurück.

Doppelt ein/raus: Der doppelte Bereich muss getroffen werden, um die Wertung zu beginnen oder das Spiel abzuschließen. Wenn der Punktestand eines Spielers auf 1 verringert wird, wird der Punktestand für diese Runde annulliert und kehrt zum vorherigen Wert zurück.

4. Wenn es mehr als einen Spieler gibt und nur noch ein Spieler übrig ist, ist das Spiel abgeschlossen. Der letzte Spieler schließt das Spiel als Letzter ab.

5. 50/25 Funktionsumschaltung: Drücken und halten Sie drei Sekunden lang – der Innere /Äußere Bullseye-Wert ist 50/50 oder 25/50.

Mit der Wahl zwischen 50/50 Bullseye (sowohl das innere als auch das äußere Bullseye ist 50) oder 25/50 Bull (das innere Bullseye ist 50 und das äußere Bullseye ist 25) gibt es insgesamt 14 Variationen, die für jedes Spiel ausgewählt werden können.

G02 Countdown-Team

Die Anzahl der benötigten Spieler liegt zwischen 2 bis 4. Die Regeln sind die gleichen wie bei **G01.**

G03 Runduhr (105, 110, 115 und 120; 205, 210, 215 und 220; 305, 310, 315, 320)

1. (105, 110, 115 und 120) Treffen Sie einen beliebigen Bereich, um zu punkten.

(205, 210, 215 und 220) Treffen Sie ein doppeltes Feld, um zu punkten.

(305, 310, 315 und 320)Treffen Sie einen dreifachen Bereich, um zu punkten.

2. '5': Treffen Sie Zielfolge 1→ 5 '10': Treffen Sie Zielfolge 1→10
'15': Treffen Sie Zielfolge 1→ 15 '20': Treffen Sie Zielfolge 1→ 20

3. Der Spieler muss die Zahl treffen, die auf dem Display leuchtet. Wenn die Zahl getroffen wird, erscheint die nächste Zielzahl. Der Spieler, der alle Zielzahlen trifft, gewinnt das Spiel.

4. Wenn es mehr als einen Spieler gibt und ein Spieler übrig ist, ist das Spiel abgeschlossen. Der letzte Spieler schließt das Spiel als Letzter ab.

G04 Aufwärts zählen(100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800 und 900)

Der Punktestand jedes Spielers erhöht sich für jedes getroffene Ziel. Der Spieler, dessen Punktestand die eingestellte Punktzahl erreicht oder übertrifft, gewinnt das Spiel. Wenn es mehr als einen Spieler gibt und noch ein Spieler übrig ist, ist das Spiel abgeschlossen. Der letzte Spieler schließt das Spiel als Letzter ab.

G05 Standard-Cricket (E00, E20, E25)

1. Nur 15, 16, 17, 18, 19, 20 und Bullseye sind gültig.
2. Bewertungsregeln:

Einzelner Bereich ——1 Mal Doppelter Bereich ——2 Mal Dreifacher Bereich——3 Mal

3、E00 – Treffen Sie eine beliebige Zahl, um zu beginnen, eine Reihenfolge ist nicht erforderlich.
E20— Drücken Sie dreimal '20', um zu beginnen. Folgende Reihenfolge ist 19, 18, 17, 16, 15 und Bullseye
E25— Treffen Sie dreimal das Bullseye, um zu beginnen. Folgende Reihenfolge ist 15, 16, 17, 18, 19 und 20.

4. Jede Zahl auf der Dartscheibe wird durch drei LCD-Segmente angezeigt. Wenn eine Zahl getroffen wird, wird das relevante LCD-Segment angezeigt.
5. Um eine Zahl zu öffnen und mit der Wertung zu beginnen, muss die Zahl dreimal getroffen werden. Wenn alle Spieler die gleiche Zahl öffnen, wird sie geschlossen und die Spieler können mit dieser Zahl nicht punkten.
6. Der Spieler sollte das Ziel so früh wie möglich öffnen, um mit der Punktevergabe zu beginnen.
7. Wenn der Spieler eine Zahl öffnet und der Gegner dieses Ziel nicht schließt, kann der Spieler die Zahl weiter treffen, um einen höheren Punktestand zu bekommen.
8. Wenn ein Spieler eine Zahl dreimal getroffen und geschlossen hat, erhält er für das erneute Treffen der Zahl keine Punkte mehr. Der Spieler sollte eine andere Zahl wählen.
9. Wenn ein Spieler alle Zahlen geschlossen hat, wird das Spiel abgeschlossen. Der Spieler mit dem höchsten Punktestand gewinnt.

G06 Kein Ergebnis Kricket (000, 020 und 025)

1. Nur 15, 16, 17, 18, 19, 20 und Bullseye sind gültig.
2. Bewertungsregeln:

Einzelner Bereich ——1 Mal Doppelter Bereich ——2 Mal Dreifacher Bereich——3 Mal

3. 000 – Treffen Sie eine beliebige Zahl, um zu beginnen, eine Reihenfolge ist nicht erforderlich.
020— Treffen Sie dreimal '20', um zu beginnen. Die folgende Reihenfolge ist 19, 18, 17, 16, 15 und Bullseye.
025— Treffen Sie dreimal 'Bullseye', um zu beginnen. Folgende Reihenfolge ist 15, 16, 17, 18, 19 und 20.

4. Jede Zahl wird durch drei LCD-Segmente ausgedrückt. Wenn eine Zahl getroffen wird, wird das relevante LCD-Segment angezeigt.
5. Um zu gewinnen, muss ein Spieler alle gültigen Zahlen dreimal treffen. Wenn es mehr als einen Spieler gibt und noch ein Spieler übrig ist, ist das Spiel abgeschlossen. Der letzte Spieler schließt das Spiel als Letzter ab.

G07 Halsabschneidergrille(C00, C20 und C25)

1. Nur 15, 16, 17, 18, 19, 20 und Bullseye sind gültig.
2. Bewertungsregeln:

Einzelner Bereich ——1 Mal Doppelter Bereich ——2 Mal Dreifacher Bereich——3 Mal

3. C00 – Treffen Sie eine beliebige Zahl, um zu beginnen, keine Reihenfolge erforderlich.
C20— Treffen Sie dreimal '20', um zu beginnen. Die folgende Reihenfolge ist 19, 18, 17, 16, 15 und Bullseye.
C25—Treffen Sie dreimal das Bullseye, um zu beginnen. Die folgende Reihenfolge ist 15, 16, 17, 18, 19 und 20.
4. Jede Zahl wird durch drei LCD-Segmente ausgedrückt. Wenn eine Zahl getroffen wird, wird das relevante LCD-Segment angezeigt.
5. Um eine Zahl zu öffnen und mit der Wertung zu beginnen, muss die Zahl dreimal getroffen werden. Wenn alle Spieler die gleiche Zahl öffnen, wird sie geschlossen und die Spieler können mit dieser Zahl nicht punkten.
6. Punktestand wird für alle Spieler außer den aktuellen hinzugefügt.
7. Der Spieler sollte das Ziel so früh wie möglich „Öffnen“, um mit der Wertung zu beginnen.
8. Wenn der Spieler eine Zahl öffnet und der Gegner dieses Ziel nicht schließt, kann der Spieler die Zahl weiter treffen, um einen höheren Punktestand zu bekommen.
9. Sobald ein Spieler eine Zahl dreimal getroffen und geschlossen hat, erhält er keine Punkte mehr, wenn er die Zahl erneut trifft. Der Spieler sollte eine andere Zahl wählen.
10. Wenn ein Spieler alle Zahlen schließt, ist das Spiel abgeschlossen. Der Spieler mit dem niedrigsten Punktestand gewinnt.

G08 KILLERGRILLE (H00, H20 und H25)

Das Spiel ist wie **G06 Kein Ergebnis Kricket,** nur dass Sie, wenn Sie eine Zahl abschließen und Ihr Gegner nicht, die Markierung des Gegners eliminieren können, indem Sie die gleiche Zahl erneut treffen. Der Gewinner ist der Spieler, der alle Zahlen abschließt.
2. Wenn es mehr als einen Spieler gibt und ein Spieler übrig bleibt, ist das Spiel abgeschlossen. Der letzte Spieler schließt das Spiel als Letzter ab.

G09 Kricket mit niedrigem Spielfeld (L00, L20 und L25)

Das Spiel ist wie das **G05 Standard-Cricket**spiel, nur dass die zu treffenden Zahlen von '15 bis 20 und Bullseye' in '1 bis 6 und Bullseye' ausgetauscht werden.

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

Der Computer zeigt nach dem Zufallsprinzip eine Zahl an, die der Spieler treffen muss. Für jeden richtigen Treffer wird ein Punkt abgezogen.
Sie können das Ziel einfach, doppelt oder dreifach treffen. Der erste Spieler, der vom Startpunkt aus die Null erreicht, gewinnt. Wenn ein Spieler die Dartscheibe nicht innerhalb von 10 Sekunden trifft, gilt der Pfeil als Fehlwurf und die Dartscheibe wird automatisch durch eine andere Zufallszahl ersetzt, die der Spieler treffen muss.
-05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19 und -21 stehen jeweils für die Startmarken **05, 07, 09, 11, 13, 15, 17, 19 und 21.**

.**G11 Hi—Score(003, 004, 005.....14)**

1. Es ist gültig, wenn ein beliebiges Wertungssegment getroffen wird.
2. 03, 04 ...15 – das bedeutet, dass Sie die Gesamtzahl der Runden in jedem Spiel bestimmen. Für jede Runde gibt es drei Darts.
3. Treffen Sie das einfache Wertungssegment, um Punkte × 1 zu bekommen. Treffen Sie das doppelte Wertungssegment, um Punkte × 2 zu bekommen.
Treffen Sie das Dreifach-Wertungssegment, um Punkte × 3 zu bekommen.
4. Nachdem alle Runden fertiggestellt sind, gewinnt der Spieler mit dem höchsten Punktestand.

G12 ShangHai(101, 105, 110, 115)

Jeder Spieler muss um das Brett herumgehen, um die Zahlen von 1 bis 20 zu treffen, dann das Bullseye. Werfen Sie für jede Zahl einen Pfeil – der Spieler mit dem höchsten Punktestand gewinnt. Der Computer zeigt die Zahl an, die der Spieler treffen muss. Jeder Spieler kann auf jedem richtigen Segment punkten

(einfach × 1, doppelt × 2 und dreifach × 3) und die Auswahl variiert wie folgt:

L01: das Spiel beginnt ab Segment 1 L05: das Spiel beginnt ab Segment 5

L10: das Spiel beginnt ab Segment 10 L15: das Spiel beginnt ab Segment 15

Nachdem alle Runden beendet sind, gewinnt der Spieler mit dem höchsten Punktestand.

G13 Beine über (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21）

1. O03 -O21 steht für 3 bis 21 Leben.
2. Wenn der Punktestand eines Spielers niedriger ist als die des vorherigen Spielers, geht eine Cricket-Leuchte aus, was bedeutet, dass der Spieler ein Leben verliert.
3. Wenn ein Spieler 'Start/Weiter' drückt, um eine Runde aufzugeben, schaltet sich eine Cricket-Leuchte aus, was bedeutet, dass er ein Leben verliert.
4. Ein Spieler ist aus dem Spiel, wenn alle Leben aufgebraucht sind.
5. Der letzte überlebende Spieler ist der Gewinner.
6. Mindestens zwei Spieler sind für dieses Spiel erforderlich.

G14 Beine unter (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21）

Dieses Spiel wird mit den gleichen Regeln wie **G13 Beine unter** gespielt, mit folgender Ausnahme:

1. Das Ziel ist die niedrigste Punktzahl für jede Runde.
2. Ein verfehlter Pfeil sollte als 60 gezählt werden, indem Sie die Taste *Miss drücken*.

U03-U21 steht für 3 bis 21 Leben. Auf der Cricket-Anzeige wird heruntergezählt, wie viele Leben Sie noch haben.

G15 HALVE-IT (H12）

Bei diesem Spiel gibt es 12 Runden mit jeweils drei Darts. Das Ziel ist es, so viele Punkte wie möglich für die angegebenen Zahlen zu erzielen. Die angegebenen Zahlen für jede Runde sind:

Runde	12	13	14	D	15	16	17	T	18	19	20	B	Gesamt
Spieler													

D: Doppel T: Dreifach B: Bullseye

Ein Treffer wird nur dann gewertet, wenn der Pfeil den angegebenen Bereich trifft. Alle Treffer werden zum Nennwert gewertet. Sollten alle drei Pfeile eines Spielers das Ziel verfehlen, wird seine Gesamtpunktzahl halbiert. Der Spieler, der am Ende den höchsten Punktestand hat, gewinnt.

G16 Groß Klein - Einfach (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19 und 21)

1. 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19 und 21 stehen für die Anzahl der verbleibenden Leben.
2. Die Dartscheibe generiert eine Zielnummer, wenn das Spiel beginnt.
3. Wenn der Spieler das Ziel mit dem ersten oder zweiten Pfeil trifft, kann er unter Verwendung der verbleibenden Pfeile ein neues Ziel erzeugen. Wenn der Spieler das neue Ziel mit dem zweiten Dartpfeil trifft, muss er kein drittes Mal werfen; Wenn der Spieler das Ziel mit dem dritten Wurf trifft oder das Ziel komplett verfehlt, generiert die elektronische Dartscheibe zufällig ein neues Ziel für den nächsten Spieler. Wenn der Spieler das Ziel in seiner Runde verfehlt, verringert sich sein Leben um eins – der nächste Spieler spielt weiter, um das Ziel zu treffen. Wenn das Leben des Spielers auf 0 verringert wird, scheidet er aus dem Spiel aus.
4. Das Doppelte oder Dreifache der Zielzahl ist gültig.
5. Der letzte verbliebene Spieler gewinnt.
6. Dieses Spiel benötigt mindestens zwei Spieler.

G17 Big Little - Hart (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19 und H21)

1. H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19 und H21 stehen dafür, wie viele Leben noch übrig sind.
2. Treffen Sie die gleiche Zahl wie das Ziel. Einfach, doppelt und dreifach sind unterschiedlich.
3. Die anderen Regeln sind die gleichen wie bei **G16 Groß Klein - Einfach**

G18 Farbe (100, 200, 300, 400 und 500)

1. Zu Beginn des Spiels wählt Spieler 1 eine Farbe, indem er einen Pfeil wirft. Die Farbe von Spieler 3, 5 und 7

ist die gleiche wie die von Spieler 1. Die Farbe von Spieler 2, 4, 6 und 8 ist die entgegengesetzte Farbe. Die beiden Farben sind schwarz und braun – 20 ist schwarz, 1 ist braun und so weiter. Bullseye darf nicht als Farbe ausgewählt werden. Der aktuelle Spieler darf nicht zum nächsten Spieler wechseln.

2. Wenn eine Farbe ausgewählt wurde, beginnt die Wertung. Werfen Sie den Pfeil auf die Nummer der Farbe des Spielers und das Bullseye. Die Nummer der gegnerischen Farbe wird nicht gewertet.

3. Der Spieler, der die eingestellte Punktzahl überschreitet, gewinnt. Wenn es mehr als einen Spieler gibt und noch ein Spieler übrig ist, ist das Spiel abgeschlossen. Der letzte Spieler schließt das Spiel als Letzter ab.

G19 Bonus Farbe (100, 200, 300, 400 und 500)

Die Regeln sind dieselben wie bei **G18 Farbe,** außer dass, wenn ein Spieler einen Dartpfeil auf die Farbe eines Gegners wirft, alle Spieler in dieser Farbe die Punkte zu ihrem Gesamtpunktestand hinzu bekommen. Wenn es mehr als einen Spieler gibt und noch ein Spieler übrig ist, ist das Spiel abgeschlossen. Der letzte Spieler schließt das Spiel als Letzter ab.

G20 Korrekturfarbe (100, 200, 300, 400 und 500)

Die Regeln sind dieselben wie bei **G18 Farbe,** außer dass, wenn ein Spieler einen Pfeil auf die Farbe eines Gegners wirft, diese Punkte vom Gesamtpunktestand dieses Spielers abgezogen werden. Wenn es mehr als einen Spieler gibt und noch ein Spieler übrig ist, ist das Spiel abgeschlossen. Der letzte Spieler schließt das Spiel als Letzter ab.

G21 Keine Partitur Farbe (3, 4, 5, 6 und 7)

1. Zu Beginn des Spiels wählt Spieler 1 eine Farbe, indem er einen Pfeil wirft. Die Farbe von Spieler 3, 5 und 7 ist die gleiche wie die von Spieler 1. Die Farbe von Spieler 2, 4, 6 und 8 ist die entgegengesetzte Farbe. Die beiden Farben sind schwarz und braun – 20 ist schwarz, 1 ist braun und so weiter. Bullseye darf nicht als Farbe ausgewählt werden. Der aktuelle Spieler darf nicht zum nächsten Spieler wechseln.
2. Sobald eine Farbe ausgewählt ist, beginnt das Spiel. Wenn der Spieler die eigene Farbe und das Bullseye trifft, erhöht sich sein Leben um eins – das Leben des Gegners verringert sich um eins.
3. Wenn nur noch ein Spieler übrig ist, ist das Spiel abgeschlossen. Der letzte Spieler gewinnt.
4. Dieses Spiel erfordert zwei oder mehr Spieler.

G22 Free-Dart Farbe (5, 10, 15 und 20)

1. Zu Beginn des Spiels wählt Spieler 1 eine Farbe, indem er einen Pfeil wirft. Die Farbe von Spieler 3, 5 und 7 ist die gleiche wie die von Spieler 1. Die Farbe von Spieler 2, 4, 6 und 8 ist die entgegengesetzte Farbe. Die beiden Farben sind schwarz und braun – 20 ist schwarz, 1 ist braun und so weiter. Bullseye darf nicht als Farbe ausgewählt werden. Der aktuelle Spieler darf nicht zum nächsten Spieler wechseln.

2. Sobald eine Farbe ausgewählt ist, beginnt das Spiel. Punkten Sie, indem Sie einen Dartpfeil auf die gewählte Farbe und das Bullseye werfen – Punkte für Würfe auf die Farbe und das Bullseye des Gegners werden nicht gewertet.

3. Wenn die eingestellte Pfeilanzahl beendet ist, ist das Spiel vorbei. Der Spieler mit dem höchsten Punktestand gewinnt das Spiel.

G23 Schießen I (**- - -)**

1. Jeder Spieler wirft in seiner Runde drei Pfeile. Jeder Spieler mit dem höchsten Punktestand bekommt einen Punkt für diese Runde.

2. Erreicht die Punktzahl eines Spielers sieben, ist dieser Spieler der Gewinner und das Spiel wird abgeschlossen.

G24 Schießen II (- - -)

Die Regeln sind die gleichen wie bei G23 Schießen, außer dass nur 15, 16, 17, 18, 19, 20 und Bullseye gültig sind.

G25 Schießen III (**- - -)**

Die Regeln sind dieselben wie bei G23 Schießen, außer das das Spiel endet, wenn ein Spieler vier Punkte

erreicht hat.

G26 Schießen IV (- - -)

Die Regeln sind dieselben wie bei G25 Schießen III, außer dass: Nur 15, 16, 17, 18, 19, 20 und Bullseye gültig sind.

G27 Bingo(132, 141, 168, 189)

1. Das Ziel wird auf dem LCD angezeigt. Der Spieler, der zuerst alle Ziele dreimal getroffen hat, ist der Gewinner.
2. 132 ——Das Ziel wird in dieser Reihenfolge angezeigt: 15, 4, 8, 14 und 3
3. 141——Das Ziel wird in dieser Reihenfolge angezeigt: 17, 13, 9, 7 und 1
4. 168——Das Ziel wird in dieser Reihenfolge angezeigt: 20, 16, 12, 6 und 2
5. 189——Das Ziel wird in dieser Reihenfolge angezeigt: 19, 10, 18, 5 und 11
6. Um zur nächsten Zahl zu wechseln, muss das Ziel dreimal getroffen werden.

Einzelner Bereich zählt 1 Mal Doppelter Bereich zählt 2 Mal Dreifacher Bereich zählt 3 Mal

G28 Killer(3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19 und 21)

1. 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19 und 21 stehen für die Anzahl der verbleibenden Leben
2. Bevor das Spiel beginnt, zeigt die LED 'SEL' an. Das ist eine Aufforderung an jeden Spieler, seine eigene Zielnummer auszuwählen. Sobald der erste Spieler seine Zahl durch Werfen des Darts ausgewählt hat, leuchtet die Zahl auf dem LCD. Drücken Sie 'WEITER', um das Ziel des nächsten Spielers auszuwählen. Sobald alle Spieler ihr Ziel ausgewählt haben, beginnt das Spiel.
3. Nur der Spieler, der sein Ziel trifft, wechselt zum 'Killer' und kann andere Spieler eliminieren.
4. Wenn die Zahl eines Spielers von einem Gegner (Killer) getroffen wird, verringert sich sein Leben um eins, was auf dem LCD-Display angezeigt wird.
5. Wenn ein Killer seine eigene Nummer trifft, wird er disqualifiziert – sein Leben verringert sich um eins.
6. Killer sollten das Leben des Gegners um so viele wie möglich verringern.
7. Wenn der Spieler das Ziel verfehlt, gibt die Dartscheibe einen Ton von sich.
8. 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21 stehen für die ersten Leben des Spielers.
9. Der letzte verbleibende Spieler gewinnt das Spiel.
10. Dieses Spiel erfordert zwei oder mehr Spieler.

G29 Killer - Doppel (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219 und 221)

1. 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219 und 22) stellen Zahlen dar, die sich im Doppelbereich befinden. Nur die Zahlen im Doppelbereich sind gültig.
2. Andere Regeln sind die gleichen wie bei **G28 Killer.**

G30 Killer - Dreifach (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319 und 321)

1. 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319 und 321 stehen für Zahlen, die sich im Dreifachbereich befinden. Nur die Zahlen im Dreifachbereich sind gültig.
2. Andere Regeln sind die gleichen wie bei **G28 Killer**

G31 Golf(10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80 und 90)

1. 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80 und 90 sind die eingestellten Punkte.
2. Das Spiel wählt eine Zielnummer unter Verwendung einer Rundenfolge von 1-18 (1 für die erste Runde, 2 für die zweite Runde und so weiter).
3. Der Spieler sollte den Punktestand so niedrig wie möglich halten. Wenn Sie mit allen Pfeilen das Ziel verfehlen, erhöht sich Ihr Punktestand um fünf (ein so genannter Bad Orb).

Treffen Sie das dreifache Feld, um 1 (Eagle) zu punkten, treffen Sie das doppelte Feld, um 2 (Birdie) zu punkten, treffen Sie das einfache Feld, um 3 zu punkten.

Sie können 1, 2 oder 3 Pfeile werfen, um diese Runde abzuschließen. Der letzte Wurf ist gültig.

4. Wenn Sie ein einzelnes Feld getroffen haben und mit 3 Punkten zufrieden sind, können Sie zur nächsten

Runde wechseln. Wenn Sie mit Ihrer Punktzahl nicht zufrieden sind, können Sie den Pfeil weiter werfen, aber wenn Sie das Ziel nicht treffen, erhöht sich Ihr Punktestand um fünf.

5. Wenn der Punktestand den eingestellten Punkt erreicht oder überschreitet, ist der Spieler aus dem Spiel. Wenn nur noch ein Spieler übrig ist oder alle 18 Runden gespielt wurden, ist das Spiel vorbei. Je niedriger die Punkte sind, desto höher schließen Sie ab.

Elektro-Altgeräte dürfen nicht mit dem Hausmüll entsorgt werden. Bitte recyceln Sie es in den entsprechenden Einrichtungen. Erkundigen Sie sich bei Ihrer örtlichen Behörde oder Ihrem Händler, ob Sie das Gerät recyceln dürfen.

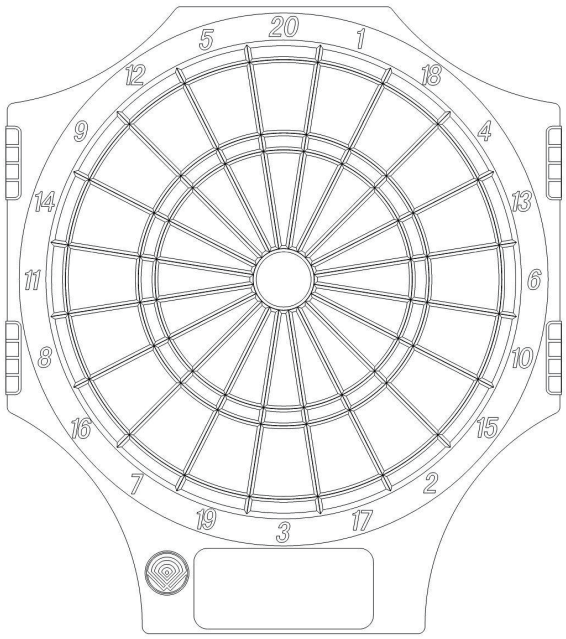


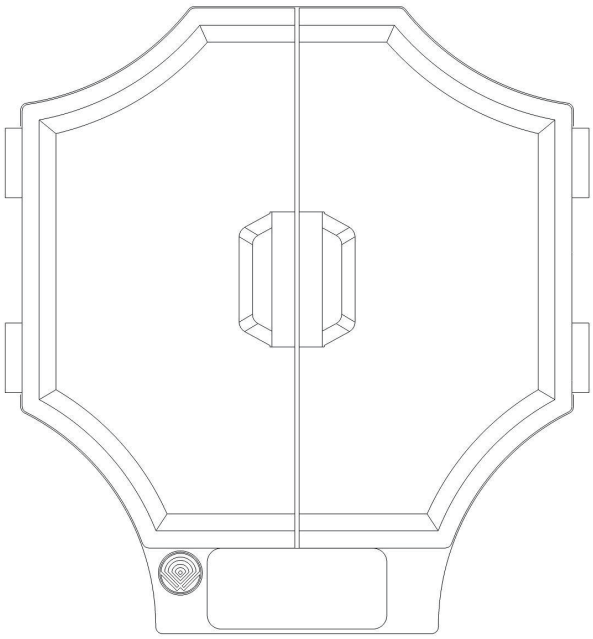
SPORTNOW

IN221100711V01_IT

A70-067V00_A70-067V01

IT





Bersaglio Elettronico

Manuale Utente & Istruzioni di Gioco

CE

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

MANUALE UTENTE

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.

I nostri dettagli di contatto sono di seguito:

Country	Telefono	Email
IT	0039-0249471447	clienti@aosom.it

IMPORTATO DA/Produttore/REP:

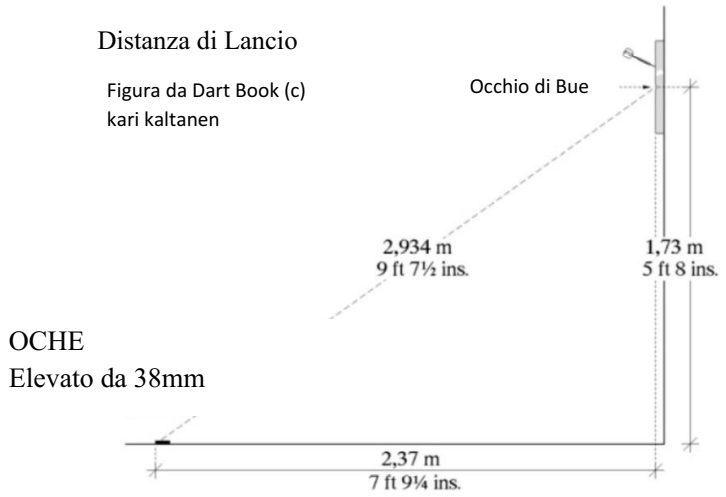
AOSOM Italy srl
Centro Direzionale Milanofiori
Strada 1 Palazzo F1
20057 Assago (MI)
P.I.: 08567220960

FATTO IN CINA

Grazie per aver acquistato questo bersaglio elettronico. Con 31 giochi incorporati e oltre 285 opzioni da scegliere, sia i principianti che i giocatori più esperti troveranno giochi di loro gradimento. Fino a otto giocatori possono giocare contemporaneamente.
Si prega di attentamente tutte le istruzioni prima di giocare. Conservare questo manuale per riferimenti futuri.

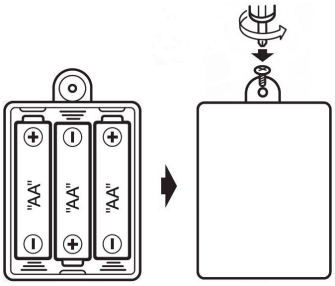
Criteri per Installazione

Scegliere una parete solida per appendere il bersaglio, assicurandosi che ci siano circa tre metri di spazio davanti al bersaglio. Fissare il bersaglio: l'occhio di bue deve trovarsi a 1,73 m dal pavimento. La linea di lancio deve trovarsi a 3,37 m dalla superficie del bersaglio. Assicurarsi che le viti sul retro non possano essere toccate dopo l'installazione.



INSTALLAZIONE DELL'ALIMENTAZIONE

Il bersaglio richiede tre batterie AA (LR6) da 1,5 V (non incluse). Il vano batterie può essere aperto dal retro. Per risparmiare le batterie, questo bersaglio è dotato di una modalità di spegnimento automatico. Se il bersaglio non viene utilizzato dopo 30 minuti passa alla modalità di riposo.



AVVERTENZA!

- Le batterie devono essere sostituite da un adulto.
- Inserire le batterie con la corretta polarità.
- Rimuovere le batterie esaurite dal bersaglio.
- Le batterie non devono essere messe in cortocircuito.
- Non mischiare diversi tipi di batterie, comprese quelle nuove e quelle usat
- Utilizzare solo batterie dello stesso tipo o equivalenti a quelle consigliate.
- Non smaltirle nel fuoco, nell'acqua o nei rifiuti generici.

NOTA IMPORTANTE

1. Questo gioco è progettato solo per l'uso di freccette con punta morbida. Non tentare mai di utilizzare freccette con punta in acciaio o freccette con punta morbida più lunghe (lunghezza massima: 2,5 cm).
2. Questo è un gioco per adulti, che include una punta acuminata funzionale. I bambini devono giocare solo sotto la supervisione di un adulto.
3. Prima dell'uso, staccare la pellicola protettiva dall’area del display.
4. Non è un giocattolo; questo dispositivo contiene parti di piccole dimensioni e non è destinato a bambini

di età inferiore ai sei anni.

RISOLUZIONE DEI PROBLEMI

- **Nessuna alimentazione**

Verificare se le batterie sono installate correttamente o se la batteria è esaurita o scarica.

- **Il gioco non segna**

Controllare se il gioco è in modalità di impostazione o in attesa. Premere il pulsante "START/NEXT" per verificare se il gioco inizia a giocare. Controllare anche se i segmenti di punteggio o i pulsanti delle funzioni sono bloccati. Se due tiri sono troppo ravvicinati, estrarre la seconda freccetta e lanciarla nuovamente per registrare correttamente il punteggio.

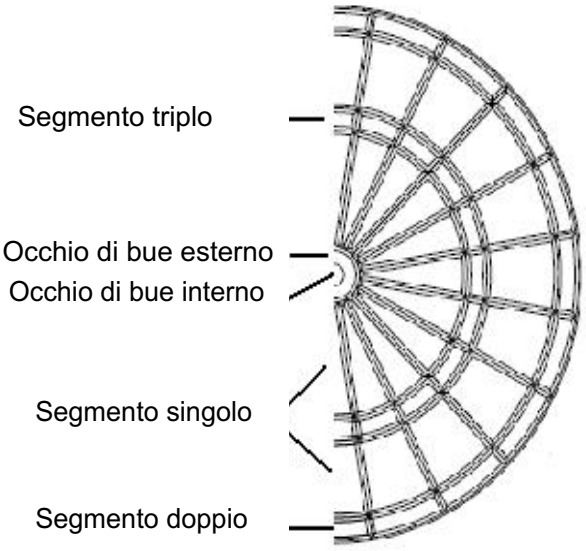
- **Segmento o pulsante bloccato**

Durante la spedizione o nel corso del gioco normale, è possibile che i segmenti di punteggio si blocchino temporaneamente. Se si verifica tale situazione, tutti i punteggi automatici cesseranno. Rimuovendo delicatamente la freccetta o muovendo il segmento con le dita, sarai in grado di liberare il segmento. Il gioco può quindi essere ripreso e le funzioni di punteggio torneranno alla normalità.

- **Interferenza di potenza o elettromagnetica**

In caso di interferenza elettromagnetica (un forte temporale, una sovratensione della linea elettrica, o una vicinanza troppo a un motore elettrico o a un forno a microonde.), il sistema elettronico del bersaglio potrebbe mostrare un comportamento irregolare o non continuare a funzionare. Per ripristinare il normale funzionamento del gioco, rimuovi le batterie per alcuni secondi e poi reinstallale. Assicurati di rimuovere anche la fonte che causa l'interferenza.

Segmento	**Regole di punteggio**
Segmento singolo	Punteggio x1
Segmento doppio	Punteggio x2
Segmento triplo	Punteggio x3
Occhio di bue esterno	25x1
Occhio di bue interno	25x2



MANUALE OPERATIVO

1. Tenere premuto "**Power/ GAME**" per spegnere il gioco. Fare clic su "**Power/ GAME**" per accendere l'apparecchio o cambiare il numero di gioco quando l'apparecchio è acceso.
2. Premere "**OPTION**" per scegliere un sottogioco.
3.Premere "**PLAYER**" per scegliere il numero di giocatori prima di iniziare. Il valore predefinito è due.
4. Il pulsante "**DOUBLE'** " è utilizzato solo per G01 e G02. Per maggiori dettagli, consultare le istruzioni per l'uso del gioco.
5. Il pulsante "**SOUND**" consente di regolare il livello del suono da 0 a 7. Il volume predefinito è cinque.
Tenere premuto il pulsante "**SOUND**" per tre secondi per passare dal punteggio di occhio di bue interno a quello esterno (50/50)/(25/50) (per G01 e G02).
6. Premere "**START/NEXT**" per iniziare un gioco o passare al giocatore successivo.
7. Appare un messaggio sul display LCD se si tiene premuto un tasto o un numero di freccette per oltre 10 secondi.

DESCRIZIONI E REGOLE DEI GIOCHI

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

1. Se una freccetta viene colpita, il numero di punteggio del giocatore viene ridotto. Il primo giocatore che raggiunge lo zero vince.
2. Se il punteggio del giocatore si riduce oltre lo 0, si chiama "scoppio": il punteggio di questo turno viene annullato e torna al numero precedente.
3. Il giocatore può selezionare il menu 'Double' prima dell'inizio del gioco:
Double in: L'area del raddoppio deve essere colpita per prima per iniziare a segnare.
Double out: L'area del doppio deve essere colpita per finire il gioco. Se il punteggio di un giocatore si riduce a 1, il punteggio di questo turno viene annullato e torna al numero precedente.
Double in/out: L'area raddoppio deve essere colpita per iniziare a segnare o terminare il gioco. Se il punteggio di un giocatore si riduce a 1, il punteggio di questo turno viene annullato e torna al numero precedente.
4. Se c'è più di un giocatore e ne rimane solo uno in gioco, il gioco è finito. L'ultimo giocatore sarà in ultima posizione.
5. Commutazione della funzione 50/25: Tenere premuto per tre secondi - il punteggio del bersaglio interno/esterno è 50/50 o 25/50. Con l'opzione di selezionare l'occhio di bue da 50/50 (sia l'occhio di bue interno che quello esterno sono 50) o l'occhio di bue da 25/50 (l'occhio di bue interno è 50 e quello esterno è 25), ci sono un totale di 14 varianti, che possono essere selezionate per ogni gioco.

G02 Count down team

Il numero di giocatori richiesti è compreso tra 2 e 4. Le regole sono le stesse del **G01**.

G03 Round clock (105, 110, 115 and 120；205, 210, 215 and 220；305, 310, 315,3 20)

1. (105, 110, 115 and 120) Colpire qualsiasi area per segnare.
(205, 210, 215 and 220) Colpire un'area doppia per segnare.
(305, 310, 315 and 320)Colpire un'area tripla per segnare.
2. '5' : colpire l'ordine di obiettivo 1→ 5 '10' : colpire l'ordine di obiettivo 1→10
'15': colpire l'ordine di obiettivo1→ 15 '20' : colpire l'ordine di obiettivo 1→ 20
3. Il giocatore deve colpire il numero che appare sul display. Se il numero viene colpito, apparirà il numero d'obiettivo successivo. Il giocatore che colpisce tutti i numeri di obiettivo vince la partita.

4. Se c'è più di un giocatore e ne rimane uno a giocare, il gioco è finito. L'ultimo giocatore finisce in ultima posizione.

G04 Count up (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800 and 900)

Il punteggio di ogni giocatore aumenta per ogni obiettivo colpito. Il giocatore il cui punteggio raggiunge o supera il punteggio stabilito vincerà la partita. Se c'è più di un giocatore e ne rimane uno in gioco, il gioco è finito. L'ultimo giocatore finisce in ultima posizione.

G05 Standard Cricket (E00. E20. E25)

1. Solo 15, 16, 17, 18, 19, 20 e l'occhio di bue sono validi.
2. Regole di punteggio

   Area singola - 1 volta Area doppia - 2 volte Area tripla - 3 volte
3. E00 - Colpire un numero qualsiasi per iniziare, non è necessario un ordine.

   E20- Colpire '20' tre volte per iniziare. Gli ordini successivi sono: 19, 18, 17, 16, 15 e occhio di bue.

   E25- Colpire tre volte l'occhio di bue per iniziare. Gli ordini successivi sono 15, 16, 17, 18, 19 e 20.
4. Ogni numero sul bersaglio è espresso da tre segmenti LCD. Se un numero viene colpito, viene visualizzato il relativo segmento LCD.
5. Per aprire un numero e iniziare a segnare, il numero deve essere colpito tre volte. Se tutti i giocatori aprono lo stesso numero, questo si chiude e i giocatori non potranno segnare con quel numero.
6. Il giocatore deve aprire il obiettivo il prima possibile per iniziare a segnare.
7. Se il giocatore apre un numero e l'avversario non chiude questo obiettivo, può continuare a colpire il numero per ottenere un punteggio più alto.
8. Una volta che il giocatore ha colpito un numero per tre volte e lo ha chiuso, non otterrà più punti colpendo di nuovo il numero. Il giocatore deve scegliere un altro numero.
9. Se un giocatore ha chiuso tutti i numeri, il gioco finisce. Vince il giocatore con il punteggio più alto.

G06 No Score Cricket (000, 020 and 025)

1. Solo i numeri 15, 16, 17, 18, 19, 20 e l'occhio di bue sono validi.
2. Regole di punteggio: Area singola

   Area singola - 1 volta Area doppia - 2 volte Area tripla - 3 volte
3. 000 - Colpire un numero qualsiasi per iniziare, non è necessario un ordine.

   020- Colpire '20' tre volte per iniziare. Gli ordini successivi sono 19, 18, 17, 16, 15 e occhio di bue.

   025- Colpire tre volte 'occhio di bue' per iniziare. Gli ordini successivi sono 15, 16, 17, 18, 19 e 20.
4. Ogni numero è espresso da tre segmenti del display LCD. Se si colpisce un numero, viene visualizzato il relativo segmento LCD.
5. Per vincere, il giocatore deve colpire tre volte tutti i numeri validi. Se c'è più di un giocatore e ne rimane uno in gioco, il gioco è finito. L'ultimo giocatore finisce in ultima posizione.

G07 Cut throat cricket (C00, C20 and C25)

1. Solo i punti 15, 16, 17, 18, 19, 20 e occhio di bue sono validi.
2. Regole di punteggio: Area singola

   Area singola - 1 volta Area doppia - 2 volte Area tripla - 3 volte
3. C00 - Colpire un numero qualsiasi per iniziare, non è necessario un ordine.

   C20-- Colpire '20' tre volte per iniziare. Gli ordini successivi sono 19, 18, 17, 16, 15 e occhio di bue.

   C25 - Colpisci tre volte "occhio di bue" per iniziare. Gli ordini seguenti sono 15, 16, 17, 18, 19 e 20.
4. Ogni numero è espresso da tre segmenti del display LCD. Se si colpisce un numero, viene visualizzato il relativo segmento LCD.
5. Per aprire un numero e iniziare a segnare, il numero deve essere colpito tre volte. Se tutti i giocatori aprono lo stesso numero, questo si chiude e i giocatori non potranno segnare con quel numero.

6. Il punteggio viene aggiunto a tutti i giocatori tranne quelli attuali.
7. Il giocatore deve "aprire" l'obiettivo il prima possibile per iniziare a segnare.
8. Se il giocatore apre un numero e l'avversario non chiude questo obiettivo, può continuare a colpire il numero per ottenere un punteggio più alto.
9. Una volta che il giocatore ha colpito un numero per tre volte e lo ha chiuso, non otterrà più punti per colpire di nuovo il numero. Il giocatore deve scegliere un altro numero.
10. Se un giocatore chiude tutti i numeri, il gioco è finito. Vince il giocatore con il punteggio più basso.

G08 KILLER CRICKET (H00, H20 and H25)

1. Il gioco è come ilgioco **G06 No Score Cricket**, solo che quando si chiude un numero e l'avversario non lo chiude, si può eliminare la marcatura dell'avversario colpendo di nuovo lo stesso numero. Vince il giocatore che chiude tutti i numeri.
2. Se c'è più di un giocatore e ne rimane solo uno in gioco, il gioco è finito. L'ultimo giocatore finisce in ultima posizione.

G09 Low Pitch Cricket (L00, L20 and L25)

Il gioco è come il gioco **G05 Standard Cricket**, tranne per il fatto che i numeri da colpire sono cambiati da '15 a 20 e occhio di bue a '1 a 6 e occhio di bue'.

G10 SHOOT OUT (-05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19 and -21)

Il computer visualizzerà a caso un numero che il giocatore dovrà colpire. Per ogni colpo corretto verrà detratto un punteggio. Sono tutte valide le aree singola, doppia e tripla del numero d'obiettivo. Vince il primo giocatore che raggiunge lo zero dal segno di partenza. Se un giocatore non colpisce il bersaglio entro 10 secondi, la freccetta viene considerata mancata e il bersaglio passa automaticamente a un altro numero casuale da colpire.

-05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19 e -21 rappresentano i segni di partenza **05, 07, 09, 11, 13, 15, 17, 19 e 21** rispettivamente.

G11 Hi—Score (003, 004, 005……14)

1. è valido quando viene colpito un qualsiasi segmento di punteggio.
2. 03, 04 ...15 - significa scegliere i turni totali di ogni gioco. Ci sono tre freccette per ogni turno.
3. Colpire il segmento di punteggio singolo per ottenere un punteggio x 1
   Colpire il segmento di punteggio doppio per ottenere un punteggio x 2
   Colpire il segmento di punteggio triplo per ottenere un punteggio x 3
4. Dopo sono completati tutti i turni, il giocatore con il punteggio più alto vince.

G12 ShangHai (101. 105. 110. 115)

Ogni giocatore deve procedere intorno al bersaglio per segnare da 1 a 20, poi occhio di bue. Lancia una freccetta per ogni numero: vince il giocatore con il punteggio più alto. Il computer visualizza il numero che il giocatore deve colpire. Ogni giocatore può segnare su qualsiasi segmento corretto (singolo x 1, doppio x 2 e triplo x 3) e le selezioni variano come segue:

L01: il gioco inizia dal segmento 1 L05: il gioco inizia dal segmento 5
L10: il gioco inizia dal segmento 10 L15: il gioco inizia dal segmento 15

Dopo sono completati tutti i turni, vince il giocatore con il punteggio più alto.

G13 Legs over (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

1. O03 -O21 rappresenta da 3 a 21 vite.
2. Se il punteggio di un giocatore è inferiore a quello del giocatore precedente, una luce del cricket si spegne, il che significa che perde una vita.
3. Se un giocatore preme "Start/Next" per rinunciare a un turno, una luce di cricket si spegne, il che significa che perde una vita.
4. Un giocatore è fuori dal gioco quando tutte le vite sono finite.

5. L'ultimo giocatore sopravvissuto è il vincitore.
6. Per questo gioco sono necessari almeno due giocatori.

G14 Legs under (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)

Questo gioco si svolge con le stesse regole del **G13 Legs Over** con la seguente eccezione:
1. Il punteggio obiettivo è il punteggio più basso per ogni turno.
2. Una freccetta mancata deve essere contata come 60 premendo il pulsante *Miss*.
U03-U21 rappresenta da 3 a 21 vite. Il display del cricket conterrà alla rovescia il numero di vite rimaste.

G15 HALVE-IT (H12)

In questo gioco ci sono 12 round di tre freccette ciascuno. L'obiettivo è segnare il maggior numero possibile di punti dei numeri designati. I numeri designati per ogni round sono:

Turni	12	13	14	D	15	16	17	T	18	19	20	B	Total
Giocatori													

D: Doppio T: Triplo B: occhio di bue

Il punteggio viene assegnato solo quando la freccetta colpisce l'area designata. Tutti i colpi sono segnati al valore nominale. Se tutte e tre le freccette di un giocatore dovessero mancare l'area d'obiettivo designata, il punteggio totale a quei punti viene dimezzato. Vince il giocatore con il punteggio più alto alla fine.

G16 Big Little - Simple (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19 and 21)

1, 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19 e 21 rappresentano il numero di vite rimaste.
2. Il bersaglio genera un numero d'obiettivo quando inizia il gioco.
3. Se il giocatore colpisce l'obiettivo con la prima o la seconda freccetta, può generare un nuovo obiettivo utilizzando le freccette rimaste. Se il giocatore colpisce il nuovo bersaglio con la seconda freccetta, non ha bisogno di lanciare una terza volta; Se il giocatore colpisce l'obiettivo al terzo lancio o lo manca completamente, il bersaglio elettronico genererà un nuovo obiettivo in modo casuale per il giocatore successivo. Se il giocatore manca il bersaglio durante il proprio turno, la sua vita si riduce di uno - il giocatore successivo continuerà a colpire l'obiettivo. Se la vita del giocatore si riduce a 0, sarà fuori dal gioco.
4. È valido il raddoppio o il triplo del numero dell'obiettivo .
5. Vince l'ultimo giocatore rimasto.
6. Questo gioco richiede almeno due giocatori.

G17 Big Little - Hard (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19 and H21)

1. H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19 e H21 rappresentano quante vite sono rimaste.
2. Colpire lo stesso numero come l'obiettivo. Singolo, doppio e triplo sono diversi.
3. Le altre regole sono le stesse di **G16 Big Little - Semplice**.

G18 Colour (100, 200, 300, 400 and 500)

1 All'inizio del gioco, il giocatore 1 sceglie un colore lanciando una freccetta. Il colore dei giocatori 3, 5 e 7 è lo stesso del giocatore 1. Il colore del giocatore 2, 4, 6 e 8 sarà il colore opposto. I due colori sono nero e marrone - 20 è nero, 1 è marrone e così via. L'occhio di bue non può essere selezionato come un colore. Il giocatore corrente non può passare al giocatore successivo.
2. Se viene selezionato un colore, inizia il punteggio. Lanciare la freccetta sul numero del colore del giocatore e sul occhi di bue. Il numero del colore dell'avversario non fa punteggio.
3. Vince il giocatore che supera il punteggio stabilito. Se c'è più di un giocatore e ne rimane uno in gioco, il gioco è finito. L'ultimo giocatore finisce in ultima posizione.

G19 Bonus Colour (100, 200, 300, 400 and 500)

Le regole sono le stesse di **G18 Colour**, tranne che se un giocatore lancia una freccetta nel colore di un avversario, tutti i giocatori di questo colore riceveranno i punti aggiunti al loro punteggio totale. Se c'è più

di un giocatore e ne rimane uno in gioco, il gioco è finito. L'ultimo giocatore finisce in ultima posizione.

G20 Correctional colour (100, 200, 300, 400 and 500)

Le regole sono le stesse di **G18 Colour**, tranne che se un giocatore lancia una freccetta sul colore di un avversario, quei punti vengono detratti dal punteggio totale di questo giocatore. Se c'è più di un giocatore e ne rimane uno in gioco, il gioco è finito. L'ultimo giocatore finisce in ultima posizione.

G21 No Score Colour (3, 4, 5, 6 and 7)

1. All'inizio del gioco, il giocatore 1 sceglie un colore lanciando una freccetta. Il colore dei giocatori 3, 5 e 7 è lo stesso del giocatore 1. Il colore del giocatore 2, 4, 6 e 8 sarà il colore opposto. I due colori sono nero e marrone - 20 è nero, 1 è marrone e così via. L'occhio di bue non può essere selezionato come un colore. Il giocatore corrente non può passare al giocatore successivo.
2. Una volta selezionato un colore, inizia il gioco. Colpendo il proprio colore e occhio di bue aumenterà una vita al giocatore, mentre la vita dell'avversario diminuirà di una.
3. Quando rimane un solo giocatore, il gioco è finito. L'ultimo giocatore vince.
4. Questo gioco richiede due o più giocatori.

G22 Free-Dart Color (5, 10, 15 and 20)

1. All'inizio del gioco, il giocatore 1 sceglie un colore lanciando una freccetta. Il colore del giocatore 3, 5 e 7 è lo stesso del giocatore 1. Il colore del giocatore 2, 4, 6 e 8 sarà il colore opposto. I due colori sono nero e marrone - 20 è nero, 1 è marrone e così via. L'occhio di bue non può essere selezionato come un colore. Il giocatore corrente non può passare al giocatore successivo.
2. Una volta selezionato un colore, il gioco inizia. Il punteggio si ottiene lanciando una freccetta sul colore selezionato e su occhio di bue - i punteggi non contano se si lanciano freccette sul colore e sul bersaglio dell'avversario.
3. Una volta terminato il conteggio delle freccette, il gioco è finito. Il giocatore con il punteggio più alto vince il gioco.

G23 Shooting I (- - -)

1. Ogni giocatore lancia tre freccette al proprio turno. Ogni giocatore con il punteggio più alto ottiene un punto per questo turno.
2. Se il punteggio di un giocatore arriva a sette, questo giocatore è il vincitore e il gioco finisce.

G24 Shooting II (- - -)

Le regole sono le stesse del **G23 Shooting**, tranne per il fatto che solo 15, 16, 17, 18, 19, 20 e occhio di bue sono validi.

G25 Shooting III (- - -)

Le regole sono le stesse di **G23 Shooting**, tranne per il fatto che se il conteggio dei punti di un giocatore arriva a quattro, il gioco è finito.

G26 Shooting IV (- - -)

Le regole sono le stesse di **G25 Shooting III**, tranne che per il fatto che solo 15, 16, 17, 18, 19, 20 e occhio di bue sono validi.

G27 Bingo (132. 141. 168. 189)

1. Il numero obiettivo viene visualizzato sul display LCD. Il giocatore che per primo colpisce tutti i obiettivi per tre volte è il vincitore.
2. 132--Visualizza l'obiettivo in questo ordine: 15, 4, 8, 14 e 3
3. 141--Visualizza l'obiettivo in questo ordine: 17, 13, 9, 7 e 1
4. 168--Visualizza l'obiettivo in questo ordine: 20, 16, 12, 6 e 2
5. 189--Visualizza l'obiettivo in questo ordine: 19, 10, 18, 5 e 11
6. Per passare al numero successivo, l'obiettivo deve essere colpito tre volte.

Area singola conta per 1 volta Area doppia conta per 2 volte Area tripla conta per 3 volte

G28 Killer (3, 5, 7, 9. 11, 13, 15, 17, 19 and 21)

1. 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19 e 21 rappresentano il numero di vite rimaste
2. Prima dell'inizio del gioco, il LED visualizza "SEL", che indica a ciascun giocatore di selezionare il proprio numero di riferimento. Una volta che il primo giocatore ha selezionato il proprio numero lanciando la freccetta, il numero viene visualizzato sul display LCD. Premere 'NEXT' per selezionare l'obiettivo del giocatore successivo. Una volta che tutti i giocatori hanno selezionato il proprio obiettivo, il gioco si inizia.
3. Solo il giocatore che colpisce il suo obiettivo diventa "killer" e può eliminare gli altri giocatori.
4. Se il numero di un giocatore viene colpito da un avversario (killer), le sue vite si riducono di una, che viene visualizzato sul display LCD.
5. Se un killer colpisce il proprio numero, viene squalificato e la sua vita si riduce di uno.
6. Il killer deve ridurre il più possibile le vite dell'avversario.
7. Se il giocatore non raggiunge il numero desiderato, il bersaglio emette un suono.
8. 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21 rappresentano le vite iniziali del giocatore.
9. L'ultimo giocatore rimasto vince il gioco.
10. Questo gioco richiede due o più giocatori.

G29 Killer - Double (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219 and 221)

1. 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219 e 22）rappresentano i numeri che si trovano nell'area doppia. Solo i numeri nell'area doppia sono validi.
2. Le altre regole sono le stesse di **G28 Killer**.

G30 Killer - Triple (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319 amd 321)

1. 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319 e 321 rappresentano numeri che si trovano nell'area tripla. Solo i numeri nell'area tripla sono validi.
2. Le altre regole sono le stesse di **G28 Killer**.

G31 Golf (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80 and 90)

1. 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80 e 90 sono il punteggio di riferimento.
2. Il gioco seleziona un numero obiettivo, utilizzando una sequenza di turni da 1 a 18 (1 per il primo turno, 2 per il secondo e così via).
3. Il giocatore deve ottenere il punteggio più basso possibile. Se si manca l'obiettivo per tutte le freccette, il punteggio aumenta di cinque (si chiama "bad Orb").

Colpire l'area tripla per segnare 1 (eagle), colpire l'area doppia per segnare 2 (birdie), colpire l'area singola per segnare 3.

Puoi lanciare 1, 2 o 3 freccette per terminare questo turno. L'ultimo lancio è valido.

4. Se si colpisce un'area singola e si è soddisfatti dei 3 punti, si può passare al turno successivo. Se non si è soddisfatti del proprio punto, si può continuare a lanciare la freccetta, ma se non si riesce a colpire l'obiettivo, il punteggio aumenta di cinque punti.
5. Se il punteggio raggiunge o supera il punteggio stabilito, il giocatore è fuori dal gioco. Se rimane un solo giocatore o se sono stati giocati tutti i 18 turni, il gioco è finito. Più bassi sono i punti, più alta è la posizione che hai raggiunto.

I rifiuti dei prodotti elettrici non devono essere smaltiti insieme ai rifiuti domestici. Si prega di riciclarli dove esistono le apposite strutture. Per informazioni sul riciclaggio, rivolgersi alle autorità locali o al rivenditore.



Aosom