

## Înainte de prima utilizare

---

Înainte de utilizare trebuie să vă familiarizați cu toate indicațiile de utilizare și de siguranță. Utilizați produsul doar așa cum este descris și conform destinației. Păstrați instrucțiunile pentru referință ulterioară. În cazul în care dați acest produs unei alte persoane, trebuie să îi remiteți și aceste.

### IMPORTANT, PĂSTRARE PENTRU REFERINȚĂ ULTERIOARĂ: CITIȚI CU ATENȚIE!

#### Pachetul de livrare

---

Verificați dacă toate piesele sunt prezente și verificați dacă produsul a suferit daune de transport. Nu puneți un produs deteriorat în funcțiune! În caz de daună, adresați-vă unei filiale Kaufland.

#### Explicarea simbolurilor

---

Următoarele cuvinte-semnal și simboluri sunt utilizate în acest manual de utilizare, pe produs și pe ambalaj.



#### **Avertizare!**

Acest cuvânt semnal indică un pericol de grad mediu de risc, care, dacă nu este evitat, poate cauza decesul sau vătămări grave.



#### **Atenție!**

Acest cuvânt semnal avertizează asupra posibilelor prejudicii materiale.



Produsele care au pe etichetă această pictogramă sunt conforme cu toate normele comunitare aplicabile ale Comunității Europene.



#### **Securitatea**

---

Citiți indicațiile de securitate următoare cu atenție înainte de a utiliza produsul pentru prima dată. Pentru o utilizare sigură respectați următoarele indicații de securitate.

## Verificarea conținutului livrării

Verificați articol dacă este deteriorat când îl scoateți din ambalaj. În cazul în care articolul este deteriorat nu utilizați.

## Utilizarea conformă cu destinația

Utilizați produsul doar conform destinației. O altă utilizare sau modificările asupra produsului sunt neconforme și pot duce la accidentări și la deteriorări. Pentru utilizarea care nu corespunde destinației obiectului, producătorul nu preia niciun fel de garanție. Produsul nu este destinat pentru utilizarea comercială.

## Securitatea copiilor și a persoanelor



### Avertizare!

- **Pericol de accidentare pentru sugari și copii!**

Nu lăsați niciodată copiii nesupravegheați împreună cu materialele de ambalare! Pericol de sufocare, copiii subestimează adeseori pericolele! Pericol de accidentare și deces pentru sugari și copii!

- **Atenție pericol de accidentare!**

Asigurați-vă că toate piesele sunt nedeteriorate. Piesele deteriorate pot influența igranța și stabilitatea.

- **Indicații generale de siguranță**

Înainte de utilizarea produsului trebuie să aveți în vedere o stabilitate bună. Utilizați produsul corespunzător în domeniul de utilizare prevăzut. Mențineți toate piesele departe de focul deschis.



## Instrucțiuni privind siguranța

### Pericol de accidentare!

- Acest dispozitiv nu este potrivit utilizării de către persoane (inclusiv copii) cu abilități senzoriale sau intelectuale reduse, sau care nu posedă experiența și/sau cunoștințele necesare, decât dacă sunt supravegheate de către o persoană responsabilă sau au fost instruite cu privire la utilizarea produsului.
- Copiii trebuie supravegheați pentru a nu se juca cu acest dispozitiv.
- Nu aruncați și nu îndreptați săgețile spre oameni sau animale.
- Când utilizați tabla de darts, asigurați-vă că este poziționată sau aranjată în așa fel încât, pe cât posibil, alte persoane să nu treacă întâmplător între placa de darts și jucător.
- Nu atașați placa de darts de o ușă!
- Nu folosiți vârfuri de metal!

### Evitați daunele materiale!

- Folosiți vârfuri de rezervă originale, pentru a evita recul săgeții din tablă. Vă recomandăm cu insistență să nu folosiți vârfuri lungi pentru table de darts electronice. Acestea se îndoie rapid și se rup cu ușurință (Îndepărtarea vârfurilor rupte de pe săgeți - Depanare).
- Nu permiteți ca produsul să fie expus la condiții meteorologice și temperaturi extreme.
- Protejați tabla de darts de umiditate și umezeală. Componentele electronice ar putea fi deteriorate



## Instrucțiuni de siguranță pentru adaptorul de alimentare

### ATENȚIE

#### Informații importante privind utilizarea adaptorului!

#### Rețineți: Aparatul se încălzește în timpul utilizării normale.

- Utilizați adaptorul numai pentru tabla de darts.
- Utilizați numai adaptorul furnizat!
- Folosiți numai piese de schimb originale în cazul unei defecțiuni!
- Deconectați mai întâi adaptorul de la priza de perete înainte de a deconecta adaptorul de la tabla de darts.
- Adaptorul este destinat pentru utilizare numai în interior. Păstrați departe de umiditate.
- În cazul în care cablul de alimentare sau carcasa aparatului sunt deteriorate, întrerupeți utilizarea adaptorului.
- Deconectați aparatul de la rețeaua de alimentare dacă nu îl utilizați o perioadă mai lungă de timp.
- Nu este permisă scurtcircuitarea liniei de ieșire a rețelei.
- Cablul extern de conectare al acestui transformator nu poate fi înlocuit; dacă este deteriorat; în acest caz, transformatorul va trebui să fie dezactivat.

## Instrucțiuni de asamblare

### Asamblarea tablei de darts

1. Selectați o poziție adecvată, cu aprox. 3 m spațiu liber în jur.
2. „Linia de aruncare” trebuie să se afle la o distanță de 2,37 m față de tabla de darts. Fixați tabla pe perete astfel încât centrul să se afle la o înălțime de 1,73 m deasupra solului.
3. Folosind șablonul de foraj inclus, marcați respectivele găuri de forare cu un creion. Marcajele „+” indică direcția de montare a tablei de darts. Marcajele „O” indică deschiderile de pe tabla de darts pentru montarea permanentă pe perete. Montați tabla de darts folosind fie dispozitivul de montare (3 șuruburi), fie suportul de montare permanentă pe perete (4 șuruburi). Crucea din centrul șablonului de găurit indică poziția centrului tablei dvs. de darts. Apoi montați tabla de darts utilizând șuruburile și prizele de perete incluse.

### Asamblarea săgeților

Înșurubați vârful și arborele împreună, așa cum este indicat, în mâner și introduceți penele desfășurate în fantele în cruce.

## Denumirea și funcția pieselor

1. Unic: Scorul, așa cum este indicat
2. Dublu: Numărul de puncte x 2
3. Triplu: Numărul de puncte x 3
4. Centru: Inelul exterior valorează 25 de puncte; inelul interior are o valoare de 5 puncte
5. Capcană: Aruncare în margine, niciun punct
6. Taste funcționale (consultați capitolul Taste funcționale)
7. Afișarea rezultatelor: Afișează, alternant, ținta/informații, lovituri, rezultatul total al punctelor și care jucător urmează
8. Indicator săgeată: Afișează câte aruncări (săgeți) au rămas jucătorului
9. Tabela de scor
10. Afișaj pentru Double In (DI), Double Out (DO) și pentru jocul Count Down
11. Ștecăr pentru adaptorul de alimentare
12. Teacă pentru săgeți
13. Suport
14. Găuri de forare.

## Utilizarea tablei pentru darts

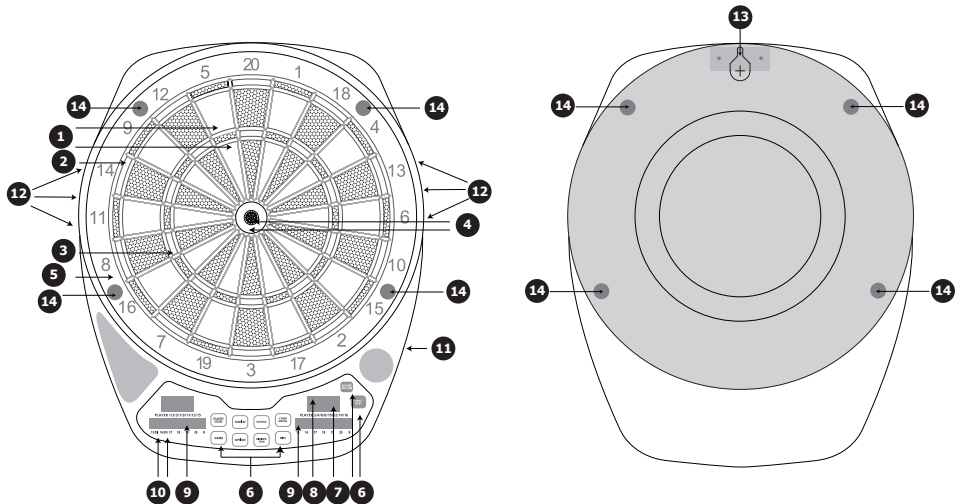
### Pornirea și oprirea

Produsul este prevăzut cu un sistem de oprire automată.

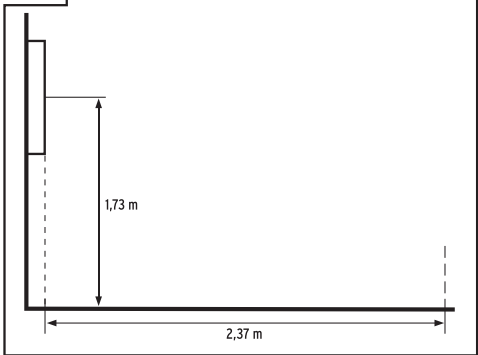
Pentru a activa produsul, conectați adaptorul de alimentare la priză și la tabla pentru darts. Dacă articolul nu este utilizat timp de peste 10 minute, afișajul și sistemele se opresc automat (modul de așteptare). Când adaptorul de alimentare este conectat, produsul „își reamintește” ultimul punctaj. Apăsând pe orice buton, produsul va porni din nou.

Scoateți mufa pentru a opri complet dispozitivul.

**A**



**B**



**C**



## Taste funcționale

### GAME (joc)

Apăsăți acest buton pentru a alege un joc. În partea din stânga a afișajului de rezultate este indicat jocul afișat (G01-27, vezi tabelul I); iar pe partea dreaptă a rezultatelor este afișată prima opțiune a jocului.

### OPTION (opțiuni)

Apăsăți această tastă pentru a selecta diferite opțiuni dintr-un joc (vezi tabelul 1).

### PLAYER / SCORE (jucător/score)

Apăsăți butonul PLAYER/SCORE (jucător/score) pentru a selecta numărul de jucători înainte de a începe să jucați. Apăsăți butonul PLAYER/SCORE (jucător/score) în timpul unui joc pentru a afișa punctele pentru toți jucătorii. Apăsăți 1 dată pentru a afișa jucătorii 1 și 2  
Apăsăți de 2 ori pentru a afișa jucători 3 și 4  
Apăsăți de 3 ori pentru a afișa jucători 5 și 6  
Apăsăți de 4 ori pentru a afișa jucători 7 și 8  
Apăsăți de 5 ori pentru a afișa jucători 9 și 10  
Apăsăți de 6 ori pentru a afișa jucători 11 și 12  
Apăsăți de 7 ori pentru a afișa jucătorii 13 și 14  
Apăsăți de 8 ori pentru a afișa jucătorii 15 și 16  
Numărul de jucători va fi afișat pe tabloul de bord, cu luminile corespunzătoare.

### HENDIKEP

Apăsăți butonul **HENDIKEP** pentru a selecta diferite nivele de dificultate/opțiuni pentru diferiți jucători, înainte de începerea jocului. Doriți să jucați jocul G01 cu 3 jucători (toți cu hendikep diferite).

### Exemplu:

Doriți să jucați jocul G01 cu 3 jucători (toți cu handicapuri diferite).

Apăsăți butonul GAME (joc) până când jocul G01 este afișat în partea din stânga pentru afișarea rezultatelor.

Selectați alți 2 jucători, apăsând o dată pe butonul PLAYER/SCORE (jucător/score).

Selectați alți 3 jucători, apăsând de două ori butonul PLAYER/SCORE (jucător/score).

Apăsăți de două ori butonul **HENDIKEP** pentru a seta

handicapul pentru jucătorul 3, de la 101 la 301.

Apoi apăsați butonul PLAYER/SCORE (jucător/score) de 14 ori pentru a ajunge la setarea pentru jucătorul 1 (jucătorii 4-16 sunt săriți). Apăsăți o dată butonul HANDICAP pentru a seta handicapul pentru jucătorul 1, de la 101 la 201.

Apăsăți butonul PLAYER/SCORE (jucător/score) o dată pentru a selecta jucătorul 2 și apăsați butonul HANDICAP de 5 ori pentru a seta handicapul pentru jucătorul 2, de la 101 la 601.

Apăsăți butonul PLAYER/SCORE (jucător/score) o dată pentru a reveni la jucătorul 3.

Apăsăți butonul START/NEXT (pornire/următorul) pentru a începe jocul.

### ELIMINATE/ TEAM (eliminare/echipe)

Apăsăți ELIMINATE / TEAM (ELIMINATE / -TIM) pentru a configura un joc de echipă înainte de a începe jocuri (2 pe 2, 3 pe 3, 4 pe 4, 5 pe 5, 6 pe 6, 7 pe 7, 8 până la 8). Dacă acest buton este apăsat în timpul jocului, atunci ultima aruncare a unui jucător este eliminată.

### CYBER MATCH (Adversar virtual)

Apăsăți acest buton pentru a juca un joc împotriva unui adversar virtual. Apăsând repetat butonul, puteți ajusta nivelul de calificare al adversarului virtual (C 1 = cel mai experimentat adversar - C5 = cel mai neexperimentat adversar).

### DOUBLE (dublu)

Apăsăți această tastă pentru a activa funcția Double In sau Double Out pentru jocul G01.

Apăsăți 1 dată: Double In

(lumina roșie pe tabloul de scor din stânga, 1 0)

Apăsăți de 2 ori: Double Out

(lumina roșie pe tabloul de scor din stânga, 1 0)

Apăsăți de 3 ori: cu Double In, Double Out

(două lumini roșii pe tabloul de scor din stânga, 1 0)

Apăsăți de 4 ori: fără Double In, Double Out

(nicio lumină roșie)

**PORNIRE/URMĂTORUL**

Apăsați acest buton pentru a începe un joc sau pentru a avansa la următorul jucător în timpul unui joc.

**SOUND/VOLUME (sunet/volum)**

Setare implicită: Nivel SOUND/VOLUME (sunet/volum) 3.

Apăsați butonul SOUND/VOLUME (sunet/volum)

pentru a alege între 7 niveluri de volum sau pentru a opri sunetul.

Nivelul SUNETULUI/VOLUMULUI este întotdeauna afișat pe ecran.

**RATARE**

Apăsați acest buton pentru a reduce numărul de săgeți rămase dacă nu ați nimerit tabla.

**Selecția jocurilor și lista nivelurilor de dificultate (Tabelul 1)**

NR.	SPIEL	HANDICAP	OPTION
G01	COUNT DOWN	√	101;201;301;401;501;601;701;801;901
G02	SIMPLE CRICKET	√	000;020;025
G03	SCRAM CRICKET	X	A00
G04	SCORE CRICKET	√	E00;E20;E25
G05	CUT THROAT CRICKET	√	C00;C20;C25
G06	DOUBLE SCORE CRICKET	√	D00;D20;D25
G07	SHOVE-A-PENNY CRICKET	√	P00;P20;P25
G08	ROUND THE CLOCK	√	5;10;15;20
G09	ROUND THE CLOCK-DOUBLE	√	205;210;215;220
G10	ROUND THE CLOCK -TRIPLE	√	305;310;315;320
G11	LEGS OVER	√	3;5;7;9;11;13;15;17;19;21
G12	LEGS UNDER	√	U03;U05;U07;U09;U11;U13;U15;U17;U19;U21
G13	COUNT UP	√	100;200;300;400;500;600;700;800;900
G14	HIGH SCORE	X	H03;H05;H07;H09;H11;H13;H15;H17;H19; ;H21
G15	SHOOT OUT	√	-03;-05;-07;-09;-11;-13;-15;-17;-19;-21
G16	KILLER	√	3;5;7;9;11;13;15;17;19;21
G17	KILLER-DOUBLE	√	203;205;207;209;211;213;215;217;219;221
G18	KILLER-TRIPLE	√	303;305;307;309;311;313;315;317;319;321
G19	ALL FIVE	√	51;61;71;81;91
G20	SHANGHAI	X	1;5;10;15
G21	SHANGHAI-DOUBLE	X	201;205;210;215
G22	SHANGHAI-TRIPLE	X	301;305;310;315
G23	GOLF	√	10;20;30;40;50;60;70;80;90
G24	BINGO	√	132;141;168;189
G25	BIG LITTLE-SIMPLE	√	3;5;7;9;11;13;15;17;19;21
G26	BIG LITTLE-HARD	√	H03;H05;H07;H09;H11;H13;H15;H17;H19;H21
G27	GOTCHA	√	101;201;301;401;501;601;701;801;901

## Regulile jocului

Fiecare jucător aruncă 3 săgeți în fiecare rundă. Punctele pentru fiecare jucător sunt afișate în cele două câmpuri de rezultate. După o aruncare de succes, punctele corespunzătoare sunt anunțate, în limba engleză.

Fiecare lovitură din interiorul zonei de puncte va avea ca efect un sunet.

Cele trei puncte mici deasupra scorului arată numărul de aruncări rămase în rundă.

După terminarea unei runde, tabla de darts este setată automat la „Stop”. Apăsăți butonul START/NEXT (pornire/următorul) în timpul jocului pentru a selecta următorul jucător și a continua.

Rețineți: Cea mai ușoară modalitate de a scoate săgețile din tablă este să le trageți cu o ușoară rotire spre dreapta.

## Jocuri

### G01 Count Down (101,201,301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

În acest joc, scorul fiecărui rând (3 aruncări per jucător), scade de la scorul (inițial) (de exemplu, de la 301 sau 501, etc.).

Primul jucător care ajunge la zero (cu exactitate) câștigă jocul.

Depășirea scorului:

Dacă scorul jucătorului depășește scorul necesar pentru a juca exact la zero, runda nu este luată în calcul. Scorul este resetat la cel al rundei anterioare. Pentru a face jocul mai dificil, poate fi folosită tasta funcțională DOUBLE (dublu). Cu această caracteristică, sunt stabilite dificultăți suplimentare pentru începutul și sfârșitul jocului.

Double In: Jocul începe numai atunci când un jucător obține un scor dublu. Scorurile anterioare nu sunt luate în calcul.

Double Out: Pentru a termina jocul, jucătorul trebuie să obțină o dublă care reduce scorul la exact zero. Dacă rămâne un scor de 1 după aruncare, se consideră că scorul este depășit.

Double In/Out: Jucătorii trebuie să înceapă și să încheie jocul cu un scor dublu.

### Funcția săgeată de final:

În acest mod, când se joacă în modul de scădere scor, iar acesta ajunge la pragul de 180, este posibil să se încheie jocul cu trei săgeți. Tabla de darts calculează rezultatele aruncate necesare și le arată separat pentru fiecare săgeată în parte. Dacă jucătorul ratează aruncarea la ținta afișată, dar încă mai poate termina jocul cu cele două săgeți rămase, tabla de darts calculează acum aruncările necesare pentru noile rezultate. Scorul simplu, dublu sau triplu este indicat de un semn în fața numerelor. Scorul simplu este afișat cu o bară joasă, de exemplu („\_18”).

Scorul dublu este afișat cu două bare („=18”).

Scorul triplu este afișat cu 3 bare („≡18”).

Scorul unic în centru va fi afișat cu valoarea „\_25”.

### G02 Simple Cricket (000, 020, 025)

În acest joc se joacă numai numerele de la 15 la 20 și centru.

Primul jucător care a lovit toate segmentele de trei ori este câștigător. Pentru a obține scoruri duble (punctajul unei lovituri este dublat) și triple (punctajul unei lovituri este triplat), pot fi folosite.

Opțiunea 0 0 0: jucătorii pot lovi segmentele 15, 16, 17, 18, 19, 20 și centru în orice ordine.

Opțiunea 020: jucătorul trebuie să atingă segmentele în următoarea ordine: 20, 19, 18, 17, 16, 15 și în final, centru.

Opțiunea 025: jucătorul trebuie să atingă segmentele în următoarea ordine: Centru, 15, 16, 17, 18, 19, 20.



## G03 Scram Cricket

### (A00 - numai pentru doi jucători)

Tot în acest joc, segmentele 15 - 20 și centru sunt marcate. Jocul se desfășoară în două runde. În prima rundă, un jucător încearcă să închidă segmentele (cu trei lovituri).

Celălalt jucător încearcă să lovească segmentele neînchise cât mai des posibil, pentru a colecta puncte. Odată ce un segment este închis, cel de-al doilea jucător nu va primi puncte pentru acesta.

Când toate segmentele sunt închise de jucătorul 1, runda 1 este finalizată. Acum, runda a doua începe și jucătorii își schimbă rolurile.

Jucătorul 2 încearcă să închidă toate segmentele cât mai repede posibil și jucătorul 1 încearcă să acumuleze puncte. Jocul se termină când jucătorul 2 a închis toate segmentele.

Jucătorul cu cel mai mare scor câștigă.

### G04 Score Cricket (E00, E20, E25)

De asemenea, în Score Cricket, segmentele 15 - 20 și centru corespund unor punctaje.

E00 - segmentele pot fi lovite în orice ordine.

E20 - jucătorul trebuie să lovească segmentele în ordinea 20 - 15 și în cele din urmă pe cel din centru.

E25 - ordinea în care trebuie lovite segmentele este:

Centru și apoi 15-20.

Fiecare segment este „deschis” atunci când a fost lovit de trei ori de un jucător. Dacă un segment a fost lovit de trei ori de către toți jucătorii, acesta este „închis”.

Jucătorul care „deschide” un anumit număr, va „deține” numărul și poate continua să colecteze puncte pentru acest număr până când toți jucătorii au lovit numărul de trei ori, închizând astfel segmentul. Când toate segmentele au fost închise, jucătorul cu cel mai mare scor câștigă.

### G05 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25)

Asemenea, în Cut Throat Cricket, se punctează doar segmentele 15 - 20 și centru.

C00 - segmentele pot fi lovite în orice ordine.

C20 - jucătorul trebuie să lovească segmentele în ordinea 20 - 15 și în cele din urmă pe cel din centru.

C25 - ordinea în care trebuie lovite segmentele este:

Centru și apoi 15-20.

După ce un segment a fost lovit de trei ori, acesta se „deschide”, iar punctele din acest segment pot fi colectate până când toți jucătorii au lovit acest segment de trei ori. Punctele pe care un jucător le obține la aruncări sunt creditate celorlalți jucători. Obiectivul este depășirea celorlalți jucători cu cât mai multe puncte posibil. Când toți jucătorii au închis toate segmentele, jucătorul cu cel mai mic scor câștigă.

Așadar, cea mai bună strategie aici este de a închide toate numerele cât mai repede posibil, pentru a împiedica adversarul din a câștiga puncte pentru dvs. În același timp, aceasta vă oferă șansa de a acumula puncte pentru ceilalți jucători.

### G06 Double Score Cricket (d00, d20, d25)

În Double Score Cricket, se punctează doar segmentele 15 - 20 și centru.

d00 - segmentele pot fi lovite în orice ordine.

d20 - jucătorul trebuie să lovească segmentele în ordinea 20 - 15 și în cele din urmă pe cel din centru.

d25 - ordinea în care trebuie lovite segmentele este:

Centru și apoi 15-20.

Jocul continuă la fel ca „Score Cricket”, cu excepția faptului că fiecare jucător trebuie să lovească mai întâi zona de scor dublu a fiecărui segment înainte ca toate celelalte lovituri să fie luate în calcul.

**G07 Shove-a-penny Cricket****(P00, P20, P25 - Doi jucători și mai mulți)**

În Shove-a-penny Cricket, se punctează doar segmentele 15-20 și centru.

P00 - segmentele pot fi lovite în orice ordine P20 - jucătorul trebuie să lovească segmentele în ordinea 20-15 și în final centru

P25 - ordinea în care trebuie lovite segmentele este: Centru și apoi 15-20.

Scopul jocului este ca fiecare jucător să completeze toate cele trei bare din fiecare segment. Dacă jucătorul încheie segmentul unei runde cu lovituri în zona de scor dublu și triplu și sunt numărate de trei ori, adversarului i se atribuie o bară. În runda următoare, acest segment este închis pentru jucător și adversarul nu primește alte bare.

**G08 Round the Clock (5, 10, 15, 20)**

În acest joc trebuie să loviți următoarele segmente:

Opțiunea 5: segmentele 1-5

Opțiunea 10: segmentele 1-10

Opțiunea 15: segmentele 1-15

Opțiunea 20: segmentele 1-20

Jucătorul trebuie să atingă segmentele afișate de aparat. Dacă segmentul a fost lovit, se va afișa segmentul următor și aparatul va comenta cu „da” sau „nu”. Primul jucător care lovește toate segmentele este câștigătorul.

**G09 Round the Clock - Double (205, 210, 215, 220)**

În acest joc, se folosesc numai zonele de scor dublu ale următoarelor segmente:

Opțiunea 205: segmentele 1-5

Opțiunea 210: segmentele 1-10

Opțiunea 215: segmentele 1-15

Opțiunea 220: segmentele 1-20

Jucătorul trebuie să lovească zona de scor dublu a segmentelor afișate de aparat. Dacă segmentul a fost lovit, se va afișa segmentul următor și aparatul va comenta cu „da” sau „nu”. Primul jucător care lovește toate segmentele este câștigătorul.

**G10 Round the Clock - Triple (305, 310, 315, 320)**

În acest joc, se folosesc doar zonele de scor triplu ale următoarelor segmente:

Opțiunea 305: segmentele 1-5

Opțiunea 310: segmentele 1-10

Opțiunea 315: segmentele 1-15

Opțiunea 320: segmentele 1-20

Jucătorul trebuie să atingă zona de scor triplu a segmentelor afișate de aparat. Dacă segmentul a fost lovit, se va afișa segmentul următor și aparatul va comenta cu „da” sau „nu”. Primul jucător care lovește toate segmentele este câștigătorul.

**G11 Legs over (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

Opțional: 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19 sau 21 reprezintă numărul de vieți ale unui jucător.

Fiecare jucător începe cu numărul de vieți disponibile. La începutul jocului, aparatul prezintă un scor pe ecran pentru primul jucător. Jucătorul trebuie să încerce acum să atingă sau să depășească scorul afișat, cu cele trei aruncări. Dacă va reuși, nu va pierde nicio viață.

Următorii jucători trebuie să încerce să atingă un scor mai mare decât cel precedent. Dacă nu reușesc, vor pierde o viață. Punctele pot fi șterse prin intermediul butonului „START” sau la trei pierderi, care duc la deducerea unei vieți.

Odată ce un jucător nu mai are puncte de viață, se retrage. Jucătorul care are cele mai multe puncte de viață rămase, câștigă.

**G12 Legs under (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)**

Opțional: U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19 sau U21 reprezintă numărul de vieți ale unui jucător. Fiecare jucător începe cu numărul de vieți disponibile. La începutul jocului, aparatul prezintă un scor pe ecran pentru primul jucător. Jucătorul trebuie să încerce acum să ajungă la un scor mai mic, cu cele trei aruncări, iar dacă nu reușește, își va pierde o viață. Scorul 0 are ca rezultat deducerea unui punct de viață.

Următorii jucători trebuie să încerce să obțină un scor mai mic decât cel precedent; în caz contrar, vor pierde un punct de viață. Punctele pot fi șterse prin intermediul butonului „START” sau la trei pierderi, care duc la deducerea unei vieți.

Prin apăsarea butonului „ELIMINATE/TEAM” (eliminare/echipe) se șterge scorul și se adaugă 60 de puncte. Prin apăsarea butonului „MISS” (ratare), aparatul adaugă de asemenea 60 de puncte. Odată ce un jucător nu mai are puncte de viață, se retrage. Jucătorul care are cele mai multe puncte de viață rămase, câștigă.

**G13 Count up (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)**

Puteți selecta următoarele numere țintă: 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900.

În acest joc, se marchează scorul fiecărei săgeți.

Jucătorul care ajunge primul la sau depășește numărul de puncte selectat este câștigătorul.

**G14 High Score (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

Opțional: H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21 specifică numărul de runde. Fiecare jucător are dreptul să arunce trei săgeți pe rundă.

Scopul acestui joc este obținerea celui mai mare scor total. Jucătorul care a atins cel mai mare scor la sfârșitul numărului specificat de runde, câștigă.

**G15 Shoot out (-03, -05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19, -21)**

Opțional: -03, -05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19 sau -21 reprezintă numărul de vieți ale unui jucător.

Un segment apare aleatoriu pe ecran, care trebuie să fie lovit în 10 secunde, lovirea oricărui alt segment nu este luată în calcul. Dacă un segment valid a fost lovit în timpul alocat, se scade o viață. Câștigătorul este primul jucător care nu mai are vieți rămase.

**G16 Killer (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

Opțional: 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21 reprezintă numărul de vieți ale unui jucător.

Fiecare jucător începe cu numărul de vieți disponibile. După ce începe jocul, pe ecran se afișează „SEL” (selectare). Jucătorul își poate alege segmentul de puncte prin aruncarea săgeților. Primul segment este fixat ca segment de puncte. Apoi, apăsați butonul „NEXT” (următorul) și următorul jucător poate alege segmentul său de puncte. Odată ce toți jucătorii și-au ales segmentele de puncte, jocul poate începe.

Nu mai după ce un jucător și-a efectuat segmentul de puncte, acesta poate deveni „killer”. Odată ce un jucător care a devenit „killer” lovește segmentul de puncte al altui jucător, acel jucător pierde o viață. În cazul în care un jucător care are calitatea de „killer” își lovește propriul segment de puncte, își pierde statutul de „killer” și pierde un punct de viață. Pentru a redeveni „killer”, jucătorul trebuie să-și atingă din nou segmentul original de puncte. Câștigătorul este ultimul jucător cu puncte de viață.

Jucătorul „killer” este indicat cu „/-”.

### **G17 Killer - Double (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)**

Opțional: 203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221 reprezintă numărul de vieți ale unui jucător. Fiecare jucător începe cu numărul de vieți disponibile. După ce începe jocul, pe ecran se afișează „SEL” (selectare). Jucătorii pot juca acum după regulile jocului „killer” și pot selecta segmentul de puncte respectiv. Doar după ce un jucător a lovit segmentul de puncte din inelul de scor dublu, acesta poate deveni „killer”. Odată ce un jucător care a devenit „killer” lovește segmentul de puncte al altui jucător, acel jucător pierde o viață. Dacă un jucător care are calitatea de „killer” își lovește propriul segment de puncte, atunci își pierde statutul de „killer” și pierde un punct de viață. Pentru a redeveni „killer”, jucătorul trebuie să lovească zona de scor dublu a segmentului său original de puncte. Câștigătorul este ultimul jucător cu puncte de viață. Jucătorul „killer” este indicat cu „/”.

### **G18 Killer - Triple (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)**

Opțional: 303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321 reprezintă numărul de vieți ale unui jucător. Fiecare jucător începe cu numărul de vieți disponibile. După ce începe jocul, pe ecran se afișează „SEL” (selectare). Jucătorii pot juca acum după regulile jocului „killer” și pot selecta segmentul de puncte respectiv. Doar după ce un jucător și-a efectuat segmentul de puncte din inelul de scor triplu, acesta poate deveni „killer”. Odată ce un jucător care a devenit „killer” lovește segmentul de puncte al altui jucător, acel jucător pierde o viață. În cazul în care un jucător care are calitatea de „killer” își lovește propriul segment de puncte, își pierde statutul de „killer” și pierde un punct de viață. Pentru a redeveni „killer”, jucătorul trebuie să lovească zona de scor triplu a segmentului său original de puncte. Câștigătorul este ultimul jucător cu puncte de viață. Jucătorul „killer” este indicat cu „/”.

### **G19 All five (51, 61, 71, 81, 91)**

Scopul jocului este de a reduce în fiecare rundă rezultatul prestabilit de la 51, 61, 71, 81 sau 91. Pentru a obține un rezultat, punctele totale pentru fiecare rundă

trebuie să fie divizibile cu 5. De exemplu, dacă un jucător a marcat 20 de puncte într-o rundă, rezultatul este 4 ( $20 \div 5 = 4$ ). Rezultatele pentru fiecare rundă care nu sunt divizibile cu 5 nu sunt luate în calcul. Dacă se ratează cu oricare dintre cele trei săgeți, săgeata în cauză nu este luată în calcul. Jucătorul care ajunge primul la sau depășește numărul de puncte pre-selectat este câștigătorul.

### **G20 Shanghai (1, 5, 10, 15)**

Opțiunea 1: Segmentele trebuie să fie lovite în ordine de la 1-20 și apoi cel din centru.  
 Opțiunea 5: Segmentele trebuie să fie lovite în ordine de la 5-20 și apoi cel din centru.  
 Opțiunea 10: Segmentele trebuie să fie lovite în ordine de la 10-20 și apoi cel din centru.  
 Opțiunea 15: Segmentele trebuie să fie lovite în ordine de la 15-20 și apoi cel din centru.  
 Sunt luate în considerare numai loviturile în ordinea corectă. Jucătorii au doar o singură șansă să lovească segmentul respectiv. Dacă un număr este ratat, nu se acordă puncte și jucătorul continuă cu numărul următor. Câștigătorul este jucătorul care ar putea colecta cele mai multe puncte.

### **G21 Shanghai-Double**

Opțiunea 201: Segmentele trebuie să fie lovite în ordine, între 1 și 20, în inelul de scor dublu, iar apoi cel din centru.  
 Opțiunea 205: Segmentele trebuie să fie lovite în ordine, între 5 și 20, în inelul de scor dublu, iar apoi cel din centru.  
 Opțiunea 210: Segmentele trebuie să fie lovite în ordine, între 10 și 20, în inelul de scor dublu, iar apoi cel din centru.  
 Opțiunea 215: Segmentele trebuie să fie lovite în ordine, între 15 și 20, în inelul de scor dublu, iar apoi cel din centru.

**Sunt luate în considerare numai loviturile din inelul de scor dublu respectiv, scorurile simple sau triple nu sunt luate în calcul. Jucătorul cu cel mai mare scor câștigă.**

### **G22 Shanghai -Triple (301, 305, 310, 315)**

Opțiunea 301: Segmentele trebuie să fie lovite în ordine de la 1 la 20 în zona de scor triplu.

Opțiunea 305: Segmentele trebuie să fie lovite în ordine de la 5 la 20 în zona de scor triplu.

Opțiunea 310: Segmentele trebuie să fie lovite în ordine de la 10 la 20 în zona de scor triplu.

Opțiunea 315: Segmentele trebuie să fie lovite în ordine de la 15 la 20 în zona de scor triplu.

Acest joc funcționează ca Shanghai G20, dar sunt luate în considerare numai loviturile din zona de scor triplu a fiecărui segment. Loviturile din zona de scor simplu sau din zona de scor dublu nu sunt luate în calcul. Câștigătorul este jucătorul cu cel mai mare scor.

### **G23 Golf (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)**

Jucătorii aruncă în runde succesive către numerele 1-18 și trebuie să le lovească (Runda 1 = aruncare spre câmpul de țintă al numărului 1; Runda 2 = spre câmpul de țintă al numărului 2 etc.). Scopul jocului este de a obține cât mai puține puncte pe rundă posibil.

Valori ale loviturilor:

Scor triplu = 1 punct (cel mai bun scor posibil, automat rândul următorului jucător)

Scor dublu = 2 puncte

Scor simplu = 3 puncte

Nu sunt lovituri într-un anumit câmp = 5 puncte

Jucătorii au 3 aruncări disponibile pentru fiecare câmp-țintă. În cazul în care jucătorul este mulțumit de lovitura dublă la prima aruncare, se poate trece imediat la următorul jucător și se acordă 2 puncte pentru câmpul țintă corespunzător.

În cazul în care un jucător a lovit câmpul de scor simplu la prima sa aruncare, primește 3 puncte. Acum poate alege să se treacă la următorul jucător sau să efectueze a doua aruncare. Dacă își ratează câmpul țintă, scorul său crește de la 3 la 5 puncte. Dacă la a doua aruncare lovește câmpul de scor dublu, scorul său scade de la 3 la 2 și se confruntă încă o dată cu alegerea de a se opri sau

de a își îmbunătăți scorul cu o lovitură triplă la a treia încercare (sau să își înrăutățească scorul). Primul jucător care depășește scorul selectat de opțiune se retrage din joc. Câștigătorul este jucătorul care rămâne cel mai mult sau are cel mai mic scor după 18 câmpuri-țintă.

### **G24 Bingo (132, 141, 168, 189)**

Scopul jocului este de a lovi în ordinea secvenței de segmente afișată pe ecran. Selectați „132”, „141”, „168” sau „189” din opțiunile de joc.

Pentru opțiunea 132, secvența de lovire a segmentelor este 15, 4, 8, 14 și 3.

Pentru opțiunea 141, secvența de lovire a segmentelor este 17, 13, 9, 7 și 1.

Pentru opțiunea 168, secvența de lovire a segmentelor este 20, 16, 12, 6 și 2.

Pentru opțiunea 189, secvența de lovire a segmentelor este 19, 10, 18, 5 și 11.

Fiecare segment trebuie lovit de trei ori înainte ca afișajul să treacă la segmentul următor. Lovirea segmentului unic se numără o dată, a segmentului dublu se numără de două ori, iar a segmentului triplu, de trei ori.

Primul jucător care a lovit toate segmentele de trei ori, este câștigătorul.

**G25 Big Little - Simple (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

Opțiunea 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19 sau 21 reprezintă numărul de vieți ale jucătorului. La începutul jocului, fiecare jucător are numărul stabilit de vieți. Afișajul va afișa ținta pe care jucătorul trebuie să o lovească (ordine aleatorie). Dacă jucătorul atinge ținta specificată cu prima sau a doua lovitură, acesta poate folosi următoarea săgeată pentru a specifica ținta următorului jucător. Dacă lovește cu a treia săgeată, jucătorul nu pierde o viață și următorul jucător trebuie să lovească aceeași țintă. Dacă jucătorul nu atinge ținta specificată cu oricare dintre săgețile sale, își pierde viața și este rândul următorului jucător. Ultimul jucător cu vieți rămase câștigă. În Big Little-Simple contează numai zonele, nu există nici o diferențiere între simplu, dublu sau triplu.

**G26 Big Little - Hard (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

Opțiunile H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19 sau H21 reprezintă numărul de vieți ale jucătorului. La începutul jocului, fiecare jucător are numărul stabilit de vieți. Afișajul va afișa ținta pe care jucătorul trebuie să o lovească (ordine aleatorie). Dacă jucătorul atinge ținta specificată cu prima sau a doua lovitură, acesta poate folosi următoarea săgeată pentru a specifica ținta următorului jucător. Dacă lovește cu a treia săgeată, jucătorul nu pierde o viață și următorul jucător trebuie să lovească aceeași țintă. Dacă jucătorul nu atinge ținta specificată cu oricare dintre săgețile sale, își pierde viața și este rândul următorului jucător. Ultimul jucător cu vieți rămase câștigă.

**G27 Gotcha (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)**

În acest joc, punctajul fiecărei săgeți pe aruncare (3 aruncări per jucător) se adaugă la scorul de pornire „zero”. Jucătorul care aruncă exact scorul țintă stabilit anterior câștigă jocul.

Depășirea scorului:

Dacă un jucător depășește scorul necesar pentru a ajunge exact la scorul țintă, runda nu este luată în

calcul. Scorul este resetat la cel al rundei anterioare.

Revenirea celorlalți jucători la „zero”:

Dacă un jucător atinge exact rezultatul pe care un alt jucător l-a marcat înaintea sa, jucătorul cu rezultatul anterior este setat la zero. Exemplu:

Scorul jucătorului 1: 2 0

Scorul jucătorului 2: 5 0

Scorul jucătorului 3: 3 0

Scorul jucătorului 4: 0 0

Este rândul jucătorului 4 și lovește 20 cu prima sa lovitură. Jucătorul 1 este deci resetat la zero.

Jucătorul 4 lovește 10 cu a doua săgeată și are un scor total de 30. Jucătorul 3 este deci resetat la zero. Cu cea de-a treia săgeată, jucătorul 4 lovește 1, iar acum scorul său total este 31.

## Curățare și îngrijire



### Atenție!

Pericol de deteriorare!  
Utilizarea neconformă cu destinație  
poate cauza deteriorări.

## Curățarea produsului

- Nu folosiți benzină, solvenți sau alte substanțe agresive pentru curățare.
- Curățați produsul cu o cârpă umedă și după caz cu un detergent neagresiv.

## Înlăturare

### Eliminarea ambalajului

Ambalajul produsului este compus din materiale reciclabile. Eliminați ambalajele în conformitate cu marcasele lor, în centrele locale de colectare, respective conform prescripțiilor naționale.

### Indicații de înlăturare pentru echipamentele electrice și electronice

- În conformitate cu Directiva Europeană 2012/19 / UE, bunurile electrice folosite trebuie colectate separat și reciclate într-un mod ecologic.
- Articolele și bateriile electrice marcate cu un tomleron cu roțile tăiate nu trebuie aruncate niciodată la deșeurile menajere.
- Bateriile și acumulatorii utilizați în aparate trebuie scoase înainte de înlăturare și predate separat.
- Predați articolele electrice separat la punctul de colectare. Astfel se pot recicla resursele și se pot înlătura substanțele dăunătoare în mod corespunzător. Astfel veți avea o contribuție importantă la protecția mediului!

## Specificațiile tehnice

Model: GQ06-090030-ZG

Input: 0.3A | 100-240V ~ | 50/60 Hz

Output: 300 mA | 9V ---

= Clasa de siguranta II

Ne rezervăm dreptul de a aduce modificări designului sau specificațiilor tehnice în cadrul dezvoltării permanente a produselor.



## Pred prvým použitím

Pred používaním výrobku sa oboznáňte so všetkými pokynmi na obsluhu a bezpečnostnými pokynmi. Používajte výrobok iba podľa opisu a uvedeného účelu použitia. Tento návod na obsluhu uschovajte pre neskoršie použitie. Ak odovzdáte výrobok tretej osobe, odovzdajte jej aj všetky podklady k výrobku.

**DÔLEŽITÉ, NÁVOD USCHOVAJTE PRE NESKORŠIE POUŽITIE A DÔKLADNE SI HO PREČÍTAJTE!**

## Rozsah dodávky

Skontrolujte výrobok na úplnosť dielov, ako aj na prepravné poškodenie. Poškodený výrobok nepoužívajte! V prípade poškodenia sa obráťte na svoju predajňu Kaufland.

## Vysvetlenie označení

V tomto návode na obsluhu, na výrobku a na obale sú použité nasledovné označenia a symboly.



### Upozornenie!

Toto označenie označuje nebezpečenstvo so stredným stupňom, ktoré môže v prípade, že sa mu nepredídete, viesť k smrti alebo ťažkým zraneniam.



### Pozor!

Toto označenie varuje pred možnými vecnými škodami.



Týmto symbolom označené výrobky spĺňajú všetky príslušné európske predpisy.



## Upozornenie

Pred prvým používaním výrobku si dôkladne prečítajte nasledovné bezpečnostné pokyny. Pre bezpečné používanie dbajte na všetky nasledovné bezpečnostné pokyny.



## Kontrola rozsahu dodávky

Skontrolujte, či je dodávka úplná. Výrobok vyberte z obalu a skontrolujte ho či nie je poškodený. Ak je poškodený, tak výrobok nepoužívajte.

## Účel použitia

Používajte tento výrobok iba na určený účel použitia. Iné použitie alebo modifikácie výrobku sú v rozpore s účelom použitia a môžu viesť k zraneniam a poškodeniam. Výrobca nepreberá zodpovednosť za škody, ktoré vznikli následkom použitia v rozpore s účelom použitia. Výrobok nie je určený na komerčné použitie.

## Bezpečnosť detí a osôb



### Upozornenie!

- **Nebezpečenstvo úrazu pre deti a batolátá!**

Nenechávajte deti nikdy v prítomnosti obalového materiálu bez dozoru!

Hrozí nebezpečenstvo udusenía, deti podceňujú často nebezpečenstvo!

Nebezpečenstvo ohrozenia života a zranenia dojčiat a detí!

- **Pozor nebezpečenstvo úrazu!**

Uistite sa, že sú všetky časti bez poškodenia.

Poškodené časti môžu mať vplyv na bezpečnosť a stabilitu.

- **Všeobecné bezpečnostné pokyny**

Pred použitím dbajte na stabilitu výrobku.

Používajte výrobok správne a len v určenej oblasti použitia.

Všetky komponenty je potrebné držať v dostatočnej vzdialenosti od otvoreného ohňa.



## Bezpečnostné pokyny

### Nebezpečenstvo zranenia!

- Tento výrobok nie je vhodný pre osoby (vrátane detí) s obmedzenými fyzickými, zmyslovými alebo mentálnymi schopnosťami a / alebo s nedostatočnými znalosťami, pokiaľ nie sú pod dohľadom osoby zodpovednej za ich bezpečie alebo ak nebudú poučené zodpovednou osobou o tom, ako zariadenie používať.
- Deti by mali byť pod dozorom, aby sa zabezpečilo, že sa s výrobkom nehrajú.
- Nehádzajte ani nemierajte šípkami na osoby či zvieratá!
- Ak výrobok používate, uistite sa, že terč je umiestnený na stene takým spôsobom, že medzi ním a hráčom nebudú pokiaľ možno prechádzať žiadne osoby.
- Nepripevňujte terč na dvere!
- Nepoužívajte kovové špičky

### Zabráňte poškodeniu materiálu!

- Používajte výhradne pôvodné vymeniteľné špičky, dodané na tento účel, aby ste zabránili vypadnutiu šípok z terča. Odporúčame nepoužívať pre elektronické terče dlhé špičky. Ľahko sa ohýbajú a lámu (Odstraňovanie odlomených špičiek z terča je veľkým problémom).
- Zabráňte, aby bol výrobok vystavený extrémnym poveternostným vplyvom a teplotám.
- Chráňte výrobok pred vlhkom a výparmi.



## Bezpečnostné pokyny pre sieťový adaptér

### UPOZORNENIE

#### Dôležité informácie pre používanie adaptéra!

#### Poznámka: Pri bežnom používaní sa výrobok zahrieva.

- Používajte adaptér iba spoločne s terčom!
- Používajte iba adapter dodaný s výrobkom!
- V prípade poruchy používajte len pôvodné náhradné diely!
- Adaptér najskôr odpojte od zásuvky v stene a až potom od terča.
- Adaptér je vhodný iba pre používanie vnútri. Zabráňte kontaktu s vlhkosťou.
- Ak sú schránka adaptéra alebo kábel poškodené, prestaňte ho používať.
- Odpojte výrobok od el. siete, pokiaľ nie je dlhšiu dobu používaný.
- Prípojka el. siete nesmie byť skratovaná.
- Externý spojovací kábel tohto transformátora nesmie byť vymieňaný. Ak je kábel poškodený, je nevyhnutné transformátor zaradiť do el. odpadu.

## Pokyny pre zostavenie zariadenia

### Príprava terča na hru

1. Vyberte vhodné umiestnenie s približne 3m voľného priestoru okolo terča.
2. Štartovacia čiara musí byť vo vzdialenosti 2.37m od terča. Upevnite terč na stenu tak, aby jeho červený stred (býčie oko) bol vo výške 1.73 m nad úrovňou podlahy.
3. Pomocou priloženej šablóny vyznačte ceruzkou na stene polohu otvorov pre zavesenie terča. Značka "+" naznačuje smer, ako má byť terč zavesený. Značky "O" označujú otvory na terči pre trvalé zavesenie na stene.  
Upevnite terč na stenu pomocou závesných prvkov (3 skrutky) alebo prvkov pre trvalé upevnenie (4 skrutky). Krížik v strede šablóny označuje polohu stredu terča (býčieho oka). Potom terč upevnite na stenu pomocou skrutiek a hmoždínok.

### Zostavenie šípok

Zoskrutkujte špičku a driek šípky dohromady, ako je naznačené na rukoväti a do drážok zasunite (neohnuté) letky.

## Názov a funkcia prvkov

1. Simple: Skóre tak, ako je zobrazené
2. Double: Počet bodov x 2
3. Treble: Počet bodov x 3
4. Býčie oko: Vonkajší kruh má hodnotu 25 bodov; vnútorný kruh hodnotu 50 bodov
5. Okraj: Hod za okraj, nula bodov
6. Tlačidlá funkcií (pozri kapitola Tlačidlá funkcií)
7. Výsledkový displej: Ukazuje postupne terč/ informácie, zásah, celkom dosiahnuté body a kto je na rade
8. Indikátor šípok: Ukazuje koľko hodov (šípok) hráčovi ešte zostáva
9. Výsledková tabuľa
10. Zobrazenie Double In (dabl na začiatku, DI), Double Out (dabl na konci, DO) a Odpočítavanie (Count Down)
11. Zástrčka pre sieťový adaptér
12. Držiak na šípky
13. Držiak
14. Otvory na skrutky

## Operácie na terči

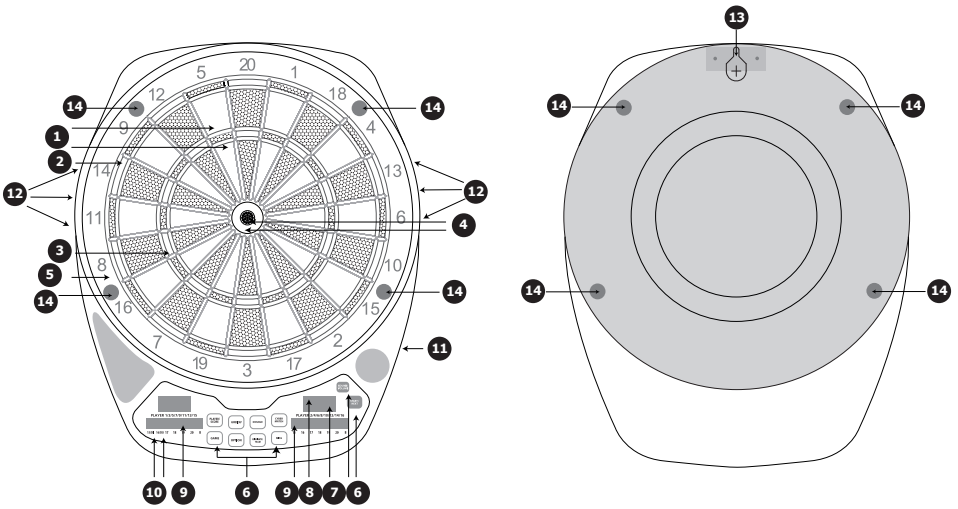
### Zapnutie a vypnutie

Prvok je vybavený automatickým vypínaním. Aby ste výrobok zapli, pripojte sieťový adaptér s konektorom k terču.

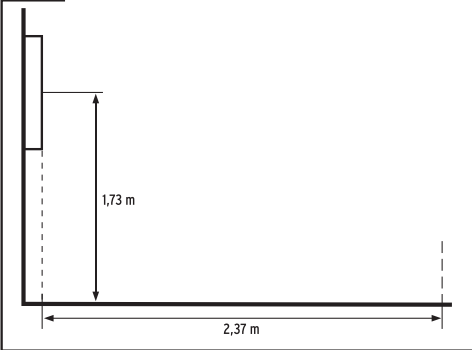
Ak je produkt dlhšie ako 10 minút nepoužívaný, displej a ovládací systém sa automaticky vypnú (pohotovostný režim). Keď je sieťový adaptér pripojený, produkt si "zapamätá" posledné skóre. Stlačením akéhokoľvek tlačidla produkt opäť uvedieme do chodu.

Odpojením zástrčky produkt kompletne vypneme.

**A**



**B**



**C**



## Tlačidlá funkcií

### GAME

Stlačením tohto tlačidla vyberte hru. Na ľavom výsledkovom displeji je zobrazená hra (G01-27, pozri tabuľku I); na pravom výsledkovom displeji je zobrazená prvá voľba hry.

### OPTION

Stlačením tohto tlačidla vyberiete rôzne možnosti hry (pozri tabuľka 1).

### PLAYER / SCORE

Stlačením tlačidla PLAYER/SCORE (HRÁČ/ SKÓRE) zvolíte počet hráčov pred začatím hry.

Stlačením tlačidla PLAYER/SCORE počas hry zobrazíte počet bodov všetkých hráčov.

Stlačte 1 x, aby ste zobrazili hráča č. 1 a 2

Stlačte 2x, aby ste zobrazili hráča č. 3 a 4

Stlačte 3x, aby ste zobrazili hráča č. 5 a 6

Stlačte 4 x, aby ste zobrazili hráča č. 7 a 8

Stlačte 5 x, aby ste zobrazili hráča č. 9 a 10

Stlačte 6x, aby ste zobrazili hráča č. 11 a 12

Stlačte 7x, aby ste zobrazili hráča č. 13 a 14

Stlačte 8x, aby ste zobrazili hráča č. 15 a 16

Počet hráčov bude zobrazený na výsledkovej tabuli s použitím zodpovedajúcich svetiel

### HENDIKEP

Stlačením tlačidla HANDICAP pred začatím hry vyberiete rôzne úrovne obtiažnosti / voľby pre rôzne hráča.

### Príklad :

Chcete hrať hru G01 s 3 hráčmi (všetci majú rôzne handicap).

Stlačte tlačidlo GAME, kým sa na ľavom výsledkovom displeji nezobrazí hra G01.

Zvoľte 2 spoluhráčov tak, že raz stlačíte tlačidlo PLAYER/SCORE.

Zvoľte 3 spoluhráčov tak, že dvakrát stlačíte tlačidlo PLAYER / SCORE.

Dvojitým stlačením tlačidla HANDICAP nastavíte pre hráča č. 3 handicap zo 101 na 301.

Potom stlačte tlačidlo PLAYER/SCORE 14 x, aby ste sa dostali na nastavenie pre hráča č. 1 (hráči č.

4-16 sa vynechajú). Jedným stlačením tlačidla HANDICAP nastavíte pre hráča č. 1 handicap zo 101 na 201. Jedným stlačením tlačidla PLAYER/SCORE vyberiete hráča č. 2 a potom stlačením tlačidla HANDICAP 5 x nastavíte pre hráča č. 2

handicap zo 101 na 601.

Jedným stlačením tlačidla PLAYER/SCORE

prejdete späť k hráčovi č. 3.

Stlačením tlačidla START/NEXT (START/ĎALŠIE) zahájite hru.

### ELIMINATE/ TEAM

Stlačením tlačidla ELIMINATE/TEAM (ZRUŠIŤ/ TÍM) nastavíte tímovú hru pred začatím hry (2 proti 2, 3 proti 3, 4 proti 4, 5 proti 5, 6 proti 6, 7 proti 7, 8 proti 8).

Ak je toto tlačidlo stlačené počas hry, potom je zrušený posledný hod jedného hráča.

### CYBER MATCH

Stlačením tohto tlačidla hráte proti virtuálnemu protihráčovi. Stláčaním nastavíte úroveň zručnosti vášho virtuálneho protihráča (C 1 = najťažší protihráč - C5 = najľahší protihráč).

### DOUBLE

Stlačením tohto tlačidla umožníte pre hru G01 funkciu Double In alebo Double Out.

Stlačte 1x: Double In

(Červená kontrolka vľavo na výsledkovej tabuli, 10)

Stlačte 2x: Double Out

(Červená kontrolka vľavo na výsledkovej tabuli, 10)

Stlačte 3x: s Double In, Double Out

(Dve červené kontrolky vľavo na výsledkovej tabuli, 10)

Stlačte 4x: bez Double In, Double Out

(Žiadne červené kontrolky)

**START/ NEXT**

Stlačením tohto tlačidla spustíte hru alebo sa počas hry presúvate k ďalšiemu hráčovi.

**SOUND/ VOLUME**

Štandardné nastavenie: SOUND/VOLUME (ZVUK/HLASITOSŤ) úroveň 3.

Stlačením tlačidla SOUND/VOLUME vyberiete medzi 7 úrovňami hlasitosti alebo zvuk úplne vypnete.

Úroveň SOUND/VOLUME je zobrazená na displeji.

**MISS**

Stlačením tohto tlačidla znížite počet zostávajúcich šípok v prípade, že terč nie je vôbec zasiahnutý.

**Výber hry a zoznam úrovni obtiažnosti (Tabuľka 1)**

číslo	hra	HANDICAP	OPTION
G01	COUNT DOWN	√	101;201;301;401;501;601;701;801;901
G02	SIMPLE CRICKET	√	000;020;025
G03	SCRAM CRICKET	X	A00
G04	SCORE CRICKET	√	E00;E20;E25
G05	CUT THROAT CRICKET	√	C00;C20;C25
G06	DOUBLE SCORE CRICKET	√	D00;D20;D25
G07	SHOVE-A-PENNY CRICKET	√	P00;P20;P25
G08	ROUND THE CLOCK	√	5;10;15;20
G09	ROUND THE CLOCK-DOUBLE	√	205;210;215;220
G10	ROUND THE CLOCK -TRIPLE	√	305;310;315;320
G11	LEGS OVER	√	3;5;7;9;11;13;15;17;19;21
G12	LEGS UNDER	√	U03;U05;U07;U09;U11;U13;U15;U17;U19;U21
G13	COUNT UP	√	100;200;300;400;500;600;700;800;900
G14	HIGH SCORE	X	H03;H05;H07;H09;H11;H13;H15;H17;H19; ;H21
G15	SHOOT OUT	√	-03;-05;-07;-09;-11;-13;-15;-17;-19;-21
G16	KILLER	√	3;5;7;9;11;13;15;17;19;21
G17	KILLER-DOUBLE	√	203;205;207;209;211;213;215;217;219;221
G18	KILLER-TRIPLE	√	303;305;307;309;311;313;315;317;319;321
G19	ALL FIVE	√	51;61;71;81;91
G20	SHANGHAI	X	1;5;10;15
G21	SHANGHAI-DOUBLE	X	201;205;210;215
G22	SHANGAI-TRIPLE	X	301;305;310;315
G23	GOLF	√	10;20;30;40;50;60;70;80;90
G24	BINGO	√	132;141;168;189
G25	BIG LITTLE-SIMPLE	√	3;5;7;9;11;13;15;17;19;21
G26	BIG LITTLE-HARD	√	H03;H05;H07;H09;H11;H13;H15;H17;H19;H21
G27	GOTCHA	√	101;201;301;401;501;601;701;801;901

## Pravidlá hry

Každý hráč hádže v každom kole 3 šípky. Skóre každého hráča sa zobrazuje v dvoch výsledkových poliach. Po úspešnom hode sú príslušné body oznámené anglicky. Každý zásah v oblasti, za ktoré sa udeľujú body, je oznámený zvukovým signálom.

Tri malé bodky nad ukazovateľom skóre označujú, koľko hodov zostáva v danom kole. Po skončení kola je terč automaticky nastavený na 'Stop'. Stlačením tlačidla START/NEXT vykonávate počas hry voľbu ďalšieho hráča a pokračujete v hre.

**Poznámka: Najjednoduchším spôsobom, ako vybrať šípky z terča je vytiahnuť ich ľahkým otočením doprava.**

## Hry

### G01 Count Down – Odčítanie bodov (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

Pri tejto hre sa skóre s každým hodom odpočíta (3 hody na hráča za kolo) od pôvodného skóre (napr. 301 alebo 501, atď.).

Vyhráva hráč, ktorý sa ako prvý dostane na nulu.

Prehodenie nuly:

Ak nejaký hráč získa pri poslednom hode viac bodov, než koľko je potrebných na dosiahnutie nuly, hod sa nepočíta. Skóre je nastavené na skóre predošlého kola. Aby bola hra ťažšia, je možné použiť tlačidlo DOUBLE. Týmto spôsobom je nastavená pre začiatok a koniec hry vyššia obtiažnosť.

Double In: Hra začína až vtedy, keď je zasiahnutý double, vonkajšie medzikružie. Skóre z predchádzajúcich hodov sa nezapočítava.

Double Out: Hra končí až vtedy, keď je zasiahnutý dabl, vonkajšie medzikružie a konečné skóre hráča je nula. Ak zostane po hode skóre 1, je to považované za prehodenie nuly.

Double In / Out: Hráč musí začať aj skončiť hru dablom.

### Funkcia dart finish:

Keď pri odpočítavani bodov skóre dosiahne hranicu 180, je v tomto režime možné ukončiť hru pomocou troch šípok. Systém spočíta potrebnú kombináciu bodov a ukazuje ich oddelene pre každú šípku. Pokiaľ hráč nehodí potrebný počet bodov, môže ale dokončiť hru pomocou zvyšných dvoch šípok, systém prepočíta novú potrebnú kombináciu bodov pre oba hody. Single, double a treble sú udané značkou pred číslom. Single je označený jednou čiarkou, napr. ("=18"), double dvomi ("=18") a treble tromi ("≡18"). Single Bullseye (červený stred) je daný ako "=25".

### G02 Simple Cricket – Jednoduchý kriket (000, 020, 025)

V tejto hre platia len zásahy do segmentov od 15 do 20 a červeného stred (bullseye).

Vítazom je hráč, ktorý zasiahne všetky potrebné segmenty trikrát. Na tento účel môže poslúžiť double (jeden zásah sa počíta dvakrát) alebo treble (jeden zásah sa počíta trikrát).

Voľba 000: hráči môžu zasiahnuť segmenty 15, 16, 17, 18, 19, 20 a červený stred v akomkoľvek poradí.

Voľba 020: hráči musia zasiahnuť segmenty v nasledujúcom poradí: 20, 19, 18, 17, 16, 15 a nakoniec červený stred.

Voľba 025: hráči musia zasiahnuť segmenty v nasledujúcom poradí: červený stred, 15, 16, 17, 18, 19, 20.

### **G03 Scram Cricket (A00 - iba pre dvoch hráčov)**

Aj v tejto hre platia len zásahy do segmentov 15 - 20 a červeného stred. Hra sa skladá z dvoch kôl. V prvom kole sa jeden hráč snaží zatvoriť segmenty (tromi zásahmi).

Druhý hráč sa snaží čo najčastejšie zasiahnuť neuzavreté segmenty, aby nazbieral čo najviac bodov. Akonáhle prvý hráč zavrie nejaký segment, druhý na ňom už nezíska žiadny bod.

Keď sú všetky segmenty uzavreté hráčom č. 1, končí sa prvé kolo. Teraz začína druhé kolo a hráči si vymieňajú úlohy.

Hráč č. 2 sa snaží čo najrýchlejšie zatvoriť všetky segmenty a hráč č. 1 sa snaží zbierať body. Hra končí, keď hráč č. 2 zavrel všetky segmenty.

Vyhráva hráč s vyšším skóre.

### **G04 Score Cricket - Kriket so skóre (E00, E20, E25)**

Aj v krikete so skóre platia iba zásahy do segmentov 15 - 20 a červeného stred.

E00 - segmenty môžu byť zasiahnuté v ľubovoľnom poradí.

E20 - hráč musí zasiahnuť segmenty v poradí 20 - 15 a nakoniec červený stred.

E25 - segmenty musia byť zasiahnuté v nasledujúcom poradí: červený stred a potom 15 - 20.

Každý segment je "otvorený", keď ho jeden hráč zasiahne trikrát. Ak bol segment zasiahnutý trikrát všetkými hráčmi, stáva sa "zatvoreným". Hráč, ktorý "otvorí" isté číslo, ho potom "vlastní" a môže na tomto čísle ďalej zbierať body, kým ho všetci hráči nezasiahnuť trikrát a tým ho zatvoria. Keď sú všetky segmenty zatvorené, vyhráva hráč s najvyšším skóre.

### **G05 Cut Throat Cricket - Vybíjací kriket (C00, C20, C25)**

Aj vo vybíjacom krikete platia len segmenty 15 - 20 a červený stred.

C00 - segmenty môžu byť zasiahnuté v ľubovoľnom poradí.

C20 - hráč musí zasiahnuť segmenty v poradí 20 - 15 a nakoniec červený stred.

C25 - segmenty musia byť zasiahnuté v nasledujúcom

poradí: červený stred a potom 15 - 20.

Keď je segment zasiahnutý trikrát, stáva sa "otvoreným" a body na ňom môžu byť zbierané, kým ho všetci hráči nezasiahnu trikrát. Body, ktoré hráč získa, sú potom udeľované ostatným hráčom. Cieľom hry je odovzdať druhým hráčom čo najviac bodov. Keď všetci hráči zavreli všetky segmenty, vyhráva hráč s najnižším skóre. Najlepšou stratégiou preto je zavrieť čo najrýchlejšie všetky čísla, aby sme súperovi zabránili získavať pre nás body.

To nám súčasne dáva šancu "vybiť" hráčov tým, že im budeme poskytovať body.

### **G06 Double Score Cricket (D00, D20, D25)**

Tiež u tejto hry platia len segmenty 15 - 20 a červený stred.

D00 - segmenty môžu byť zasiahnuté v ľubovoľnom poradí.

D20 - hráč musí zasiahnuť segmenty v poradí 20 - 15 a nakoniec aj červený stred.

D25 - segmenty musia byť zasiahnuté v nasledujúcom poradí: červený stred a potom 15 - 20.

Hra pokračuje podobne ako "Kriket so skóre" s tou výnimkou, že každý hráč musí najskôr zasiahnuť dabl každého segmentu, než mu sú pripočítané všetky ostatné zásahy.



### **G07 Shove- a -penny Cricket (P00, P20, P25 – Dva a vice hráčov)**

Aj pri krikete Shove-a-penny platia len segmenty 15 - 20 a červený stred.

P00 - segmenty môžu byť zasiahnuté v ľubovoľnom poradí

P20 - hráč musí zasiahnuť segmenty v poradí 20- 15 a potom aj červený stred

P25 - segmenty musia byť zasiahnuté v nasledujúcom poradí: červený stred a potom 15 - 20

Cielom hry pre každého hráča je zasiahnuť všetky tri polia každého segmentu. Pokiaľ hráč zakončí segment kola zásahmi v zóne double a treble a je to počítané trikrát, súper získava jedno pole. V budúcom kole je tento segment pre hráčov zavretý a súper nezískava žiadne pole. V budúcom kole je na tento segment pre hráčov zavretý a súper nezískava žiadne pole.

### **G08 Round the Clock – Okolo hodín (5, 10, 15, 20)**

V tejto hre musíte zasiahnuť nasledujúce segmenty:

Voľba 5: segmenty 1-5

Voľba 10: segmenty 1-10

Voľba 15: segmenty 1-15

Voľba 20: segmenty 1-20

Hráč musí zasiahnuť postupne zobrazované segmenty.

Ak je segment zasiahnutý, je zobrazený ďalší segment a systém všetko komentuje "Yes" alebo "No". Víťazom je hráč, ktorý zasiahne ako prvý všetky segmenty.

### **G09 Round the Clock -Double (205 , 210 , 215 , 220 )**

V tejto hre sa počítajú iba zóny double nasledujúcich segmentov:

Voľba 205: segmenty 1-5

Voľba 210: segmenty 1-10

Voľba 215: segmenty 1-15

Voľba 220: segmenty 1-20

Hráč musí zasiahnuť pole double zobrazených segmentov. Keď bol segment zasiahnutý, je zobrazený ďalší segment a systém všetko komentuje pomocou "Yes" alebo "No". Víťazom je hráč, ktorý zasiahne všetky segmenty ako prvý.

### **G10 Round the Clock - Triple (305, 310, 315, 320)**

V tejto hre platia len pole treble nasledujúcich segmentov:

Voľba 305: segmenty 1-5

Voľba 310: segmenty 1-10

Voľba 315: segmenty 1-15

Voľba 320: segmenty 1-20

Hráč musí zasiahnuť pole treble zobrazených segmentov. Keď bol segment zasiahnutý, je zobrazený ďalší segment a systém všetko komentuje pomocou "Yes" alebo "No". Víťazom je hráč, ktorý zasiahne všetky segmenty ako prvý.

### **G11 Legs over – Preliezanie (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

Voľby: čísla 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19 alebo 21 predstavujú pre hráčov počet životov.

Každý hráč začína s nastaveným počtom životov. Na začiatku hry systém ukáže na displeji skóre prvého hráča. Ten sa teraz musí pokúsiť pomocou troch hodov dosiahnuť alebo prekročiť príslušné skóre. Ak sa mu to podarí, o žiadny život nepríde. Nasledujúci hráči sa musia pokúsiť docieľiť vyššieho skóre ako hráči predchádzajúci. Ak sa im to nepodarí, jeden život strácajú. Body možno zmazať pomocou tlačidla "START" alebo na základe troch neúspešných hodov, čo má za následok zníženie počtu životov.

Keď hráč nemá už žiadny život, hra pre neho končí.

Vyhráva hráč, ktorému zostalo najviac životov

### **G12 Legs under – Podliezanie (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)**

Vol'by: U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19 alebo U21 predstavujú počet hráčových životov.

Každý hráč začína s nastaveným počtom životov. Na začiatku hry systém ukáže na displeji skóre prvého hráča. Ten sa teraz musí pokúsiť dosiahnuť pomocou troch hodov nižšie skóre. Ak sa mu to nepodarí, stráca život. Nulové skóre má za následok tiež stratu života.

Nasledujúci hráči sa musia pokúsiť dosiahnuť nižšie skóre ako hráči predchádzajúci, inak tiež strácajú život. Body možno zmazať pomocou tlačidla "START", tri neúspešné hody majú za následok tiež stratu života.

Stlačením tlačidla "ELIMINATE/TEAM" zmažete skóre a pridané je 60 bodov. Stlačením tlačidla "MISS" (STRATA), systém tiež pridá 60 bodov. Keď už hráč nemá žiadne životy, odstupuje z hry. Vyhráva hráč, ktorému zostalo najviac životov.

### **G13 Count up – Pŕičítanie bodov (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)**

Môžete si zvoliť nasledujúce cieľové skóre: 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900.

V tejto hre sa počítajú body získané zásahom každej šípky. Víťazom je hráč, ktorý ako prvý dosiahne či prekročí počet bodov daný predvolbou.

### **G14 High Score – Nejvyšší skóre (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

Vol'by: H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21 udávajú počet kôl. Každý hráč má v jednom kole tri hody. Cieľom tejto hry je dosiahnuť najvyššie konečné skóre. Víťazom je hráč, ktorý dosiahol najvyššie konečné skóre po vopred určenom počte kôl.

### **G15 Shoot out – Rychlý hod (-03, -05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19, -21)**

Vol'by: -03, -05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19 alebo -21 predstavujú počet hráčových životov.

Na okraji displeja sa objaví segment, ktorý musí byť zasiahnutý počas 10 sekúnd, zásah iného segmentu sa nepočíta. Ak je segment zasiahnutý v stanovenej lehote, hráčovi sa odpočíta život.

### **G16 Killer - Zabijak ( 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

Vol'by: 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21 predstavujú počet hráčových životov.

Každý hráč začína s nastaveným počtom životov. Akonáhle je hra zahájená, na displeji sa objaví "SEL" (Vyber). Hráč si môže vybrať segment určujúci body (počet životov) hodením šípok. Prvý zasiahnutý segment je daný ako segment určujúci body. Potom stlačte tlačidlo "NEXT" a ďalší hráč môže vybrať segment určujúci body. Hneď ako si všetci hráči vybrali segmenty určujúce body, hra začína.

Až keď hráč stanoví svoj segment určujúci body, môže sa stať "zabijakom". Akonáhle hráč, ktorý sa stal "zabijakom", zasiahne segment určujúce body iného hráča, stráca tento hráč jeden život. Ak hráč so statusom "zabijaka" zasiahne svoj segment určujúci body, prichádza o štatus "zabijaka" a stráca jeden život. Aby sa znovu stal "zabijakom", musí znovu zasiahnuť svoj pôvodný segment určujúci body. Víťazom je hráč, ktorý má stále ešte nejaké životy.

Status zabijaka je zobrazený ako "/ -".

### **G17 Killer - Double (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)**

Voľby: čísla 203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221 predstavujú počet hráčových životov. Každý hráč začína s nastaveným počtom životov. Akonáhle je hra zahájená, na displeji sa objaví "SEL" (Vyber). Hráči teraz môžu hrať ako "zabijaci" a vybrať si príslušný segment určujúci body (počet životov). Až keď hráč zasiahne double pole svojho segmentu určujúceho body, môže sa stať "zabijakom". Akonáhle hráč, ktorý sa stal "zabijakom" zasiahne double pole segmentu určujúceho body iného hráča, stráca tento hráč jeden život. Ak hráč so statusom "zabijaka" zasiahne svoj segment určujúci body, prichádza o štatút "zabijaka" a stráca jeden život. Aby sa znovu stal "zabijakom", musí znovu zasiahnuť double pole svojho segmentu určujúceho body. Víťazom je hráč, ktorý má stále ešte nejaké životy. Status zabijaka je zobrazený ako "/" -.

### **G18 Killer - Triple (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)**

Voľby: 303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321 predstavujú počet hráčových životov. Každý hráč začína s nastaveným počtom životov. Akonáhle je hra zahájená, na displeji sa objaví "SEL" (Vyber). Hráči teraz môžu hrať ako "zabijaci" a vybrať si príslušný segment stanovujúci body (počet životov). Až keď hráč zasiahne treble pole svojho segmentu určujúceho body, môže sa stať "zabijakom". Akonáhle hráč, ktorý sa stal "zabijakom" zasiahne treble pole segmentu určujúceho body iného hráča, stráca tento hráč jeden život. Ak hráč so statusom "zabijaka" zasiahne treble pole svojho segmentu určujúceho body, prichádza o štatút "zabijaka" a stráca jeden život. Aby sa znovu stal "zabijakom", musí znovu zasiahnuť treble pole svojho segmentu určujúceho body. Víťazom je hráč, ktorý má stále ešte nejaké životy. Status zabijaka je zobrazený ako "/" -.

### **G19 All five (51, 61, 71, 81, 91)**

Cieľom hry je znížiť v každom kole prednastavený výsledok 51, 61, 71, 81 alebo 91 bodov. Aby hráč dosiahol náležitý výsledok, musí byť celkový počet získaných

bodov deliteľný 5. Napríklad, ak hráč dosiahol v kole 20 bodov, výsledok je 4 ( $20 : 5 = 4$ ). Výsledky kôl, ktoré nie sú deliteľné 5, sa nepočítajú. Ak niektorá z 3 šípok nezasiahne žiadne pole, táto šípka sa nezapočítava. Víťazom je hráč, ktorý ako prvý dosiahne alebo prekoná prednastavený počet bodov.

### **G20 Shanghai - Šanghaj (1, 5, 10, 15)**

Voľba 1: Segmenty musia byť zasiahnuté v poradí 1 - 20 a potom červený stred.  
 Voľba 5: Segmenty musia byť zasiahnuté v poradí 5 - 20 a potom červený stred.  
 Voľba 10: Segmenty musia byť zasiahnuté v poradí 10 - 20 a potom červený stred.  
 Voľba 15: Segmenty musia byť zasiahnuté v poradí 15 - 20 a potom červený stred.  
 Počítajú sa iba zásahy v správnom poradí. Hráči majú iba jednu možnosť zasiahnuť určitý segment. Ak niektoré číslo nie je zasiahnuté, znamená to nula bodov a hra pokračuje k ďalšiemu číslu. Víťazom je hráč, ktorý získa najviac bodov.

### **G21 Shanghai -Double (201, 205, 210, 215)**

Voľba 201: Segmenty musia byť zasiahnuté v poradí 1 - 20 v double poli, a potom červený stred.  
 Voľba 205: Segmenty musia byť zasiahnuté v poradí 5 - 20 v double poli, a potom červený stred.  
 Voľba 210: Segmenty musia byť zasiahnuté v poradí 10 - 20 v double poli, a potom červený stred.  
 Voľba 215: Segmenty musia byť zasiahnuté v poradí 15 - 20 v double poli, a potom červený stred.  
 Počítajú sa iba zásahy do double pola, single ani treble sa nepočítajú. Víťazom je hráč, ktorý získa najviac bodov.

## G22 Shanghai -Triple (301, 305, 310, 315)

Voľba 301: Segmenty musia byť zasiahnuté v poradí 1 - 20 v treble poli.

Voľba 305: Segmenty musia byť zasiahnuté v poradí 5 - 20 v treble poli.

Voľba 310: Segmenty musia byť zasiahnuté v poradí 10 - 20 v treble poli.

Voľba 315: Segmenty musia byť zasiahnuté v poradí 15 - 20 v treble poli.

Základom tejto hry je Šanghaj G20, započítavajú sa však iba zásahy do treble pola každého segmentu. Zásahy single ani double sa nezapočítavajú. Víťazom je hráč, ktorý získa najviac bodov.

## G23 Golf (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)

Hráči miera v po sebe idúcich kolách na vybraté polia čísel 1-18 a musia ich zasiahnuť (1. kolo = mieri na vybraté pole čísla 1; 2. kolo = mieri na vybraté pole čísla 2; atď.).

Cieľom je dosiahnuť v každom kole čo najnižší počet bodov.

Zásahy:

Treble = 1 bod (najlepšie možné hodnotenie, na rade je automaticky ďalší hráč)

Double = 2 body

Single = 3 body

Žiadny zásah v danom segmente = 5 bodov

Hráči majú v každom kole tri hody. Ak je hráč spokojný pri prvom hode so zásahom double, nastupuje okamžite ďalší hráč a prvý hráč získava 2 body.

Pokiaľ hráč zasiahne pri prvom hode single, dostáva 3 body. Môže si vybrať, či hru odovzdá ďalšiemu hráčovi alebo skúsi druhý hod. Ak nezasiahne pole, na ktoré mieri, jeho skóre sa zvýši z 3 na 5 bodov. Ak sa pri druhom hode zlepši na double, jeho skóre sa zníži z 3 na 2 a môže si znovu vybrať, či hru odovzdá ďalej alebo sa skúsi pri tretom hode zlepšiť na treble (alebo sa mu pri neúspechu znovu zhorší skóre). Hráč, ktorý ako prvý prekoná skóre voľby, sa z hry stiahne. Víťazom je hráč, ktorý v hre zostane najdlhšie, alebo ktorý má po 18 kolách najnižšie skóre.

## G24 Bingo (132, 141, 168, 189)

Cieľom hry je dosiahnuť sekvenciu segmentov

zobrazených na displeji. Vyberte si z volieb "132", "141", "168" alebo "189".

Pri voľbe 132 musia byť zasiahnuté sekvencie segmentov 15, 4, 8, 14 a 3.

Pri voľbe 141 musia byť zasiahnuté sekvencie segmentov 17, 13, 9, 7 a 1.

Pri voľbe 168 musia byť zasiahnuté sekvencie segmentov 20, 16, 12, 6 a 2.

Pri voľbe 189 musia byť zasiahnuté sekvencie segmentov 19, 10, 18, 5 a 11.

Každý segment musí byť zasiahnutý trikrát, aby sa displej prepokal k ďalšiemu segmentu. Zásah pola single sa počíta raz, double dvakrát a treble trikrát. Víťazom je hráč, ktorý zasiahol všetky segmenty trikrát.

### **G25 Big Little - Simple – Jednoduchá (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

Voľba 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19 alebo 21 predstavuje počet hráčových životov. Na začiatku každej hry majú všetci hráči nastavený počet životov. Displej ukazuje každému hráčovi, aký cieľ má zasiahnuť (príkaz na okrají). Pokiaľ hráč zasiahne stanovený cieľ prvou alebo druhou šípkou, môže použiť ďalšie šípky, aby stanovil cieľ ďalšiemu hráčovi. Ak cieľ zasiahne tretou šípkou, nestráca život a nasledujúci hráč musí zasiahnuť rovnaké pole. Ak stanovený cieľ nezasiahne žiadnu šípkou, stráca jeden život a rad je na ďalšom hráčovi. Vyhráva posledný hráč, ktorému ešte zostal nejaký život. U tejto hry sa počítajú iba segmenty, nerozlišuje sa single, double alebo treble.

### **G26 Big Little - Obtiažna (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

Voľba H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19 alebo H21 predstavuje počet hráčových životov. Na začiatku každej hry majú všetci hráči nastavený počet životov. Displej ukazuje každému hráčovi, aký cieľ má zasiahnuť (príkaz na okrají). Ak hráč zasiahne stanovený cieľ prvou alebo druhou šípkou, môže použiť ďalšiu šípku, aby stanovil cieľ ďalšiemu hráčovi. Ak cieľ zasiahne tretou šípkou, nestráca život a nasledujúci hráč musí zasiahnuť rovnaké pole. Ak stanovený cieľ nezasiahol žiadnou šípkou, stráca jeden život a rad je na ďalšom hráčovi. Vyhráva posledný hráč, ktorému ešte zostal nejaký život.

### **G27 Gotcha (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)**

V tejto hre je skóre za každú šípku v kole (3 hody na hráča) pridané k štartovému skóre "nula". Víťazom je hráč, ktorý ako prvý hodí presne vopred nastavené cieľové skóre.

Prekročenie nastaveného skóre:

Pokiaľ hráč prekročí posledným hodom nastavené cieľové skóre, zisk z tohto kola sa nezapočítava. Skóre je nastavené späť na skóre predchádzajúceho kola.

Vrátenie ostatných hráčov na "nulu":

Ak hráč dosiahne presne rovnaký výsledok ako niektorý hráč pred ním, je skóre hráča pred ním nastavené na nulu. Príklad:

Skóre hráča č. 1: 20

Skóre hráča č. 2: 50

Skóre hráča č. 3: 30

Skóre hráča č. 4: 00

Rad je na hráčovi č. 4 a on zasiahne svojou prvou šípkou 20. Skóre hráča č. 1 je teda nastavené na nulu.

Hráč č. 4 hodí druhou šípkou 10 a má celkové skóre 30.

Skóre hráča č. 3 je teda nastavené na nulu. Svojou tretou šípkou hráč č. 4 hodí 1 a jeho celkové skóre je teraz 31.

## Čistenie a starostlivosť



### Pozor!

Nebezpečenstvo poškodenia!  
Nesprávne používanie výrobku môže viesť k poškodeniu.

## Čistenie výrobku

- Na čistenie v žiadnom prípade nepoužívajte benzín, rozpúšťadlá alebo agresívne čistiace prostriedky.
- Výrobok čistíte vlhkou utierkou a prípadne jemným čistiacim prostriedkom.

## Likvidácia

### Likvidácia obalu

Obalový materiál sa skladá z recyklovateľných materiálov. Obalový materiál zlikvidujte podľa jeho označenia v na to určených zberných miestach resp. podľa platných predpisov.

### Pokyny na likvidáciu odpadu pre elektrický tovar

- Podľa európskej smernice o odpade z elektrických a elektronických zariadení 2012/19/ES sa musia staré elektrické zariadenia odstrániť separovane a ekologickou recykláciou.
- Elektrické zariadenia a batérie, resp. akumulátory, ktoré sú označené prečiarknutou nádobou na odpad, nesmú byť v žiadnom prípade odstránené do domového odpadu.
- Batérie a akumulátory použité v prístrojoch musia byť pred likvidáciou odstránené a odovzdané oddelene.

- Elektrický tovar bezplatne odovzdajte do verejných zberných miest. Tak možno vysoko kvalitné suroviny recyklovať a odborne zlikvidovať eventuálne škodlivé látky. Tým môžete významne prispieť k ochrane životného prostredia!



## Technická špecifikácia

Model: GQ06-090030-ZG

Vstup: 0.3A | 100-240V ~ | 50/60 Hz

Výstup: 300 mA | 9V ==

= Trieda ochrany II

Vyhradzujeme si právo na technické a konštrukčné zmeny v priebehu kontinuálneho vývoja produktov.



## Преди употреба за първи път

Запознайте се добре с всички указания за използване и безопасност, преди да използвате изделието. Използвайте изделието само по описания начин и в посочените области на прилагане. Запазете за бъдещи справки това ръководство за употреба. При предаване на изделието на трети лица връчвайте им всички приложени документи.

### **ВАЖНО, ЗАПАЗЕТЕ ЗА БЪДЕЩИ СПРАВКИ: ПРОЧЕТЕТЕ СТАРАТЕЛНО!**

#### Обхват на доставката

Проверете, дали всички части са налични и огледайте продукта за повреди от транспортирането. Не използвайте повреден продукт! При повреда, моля, обърнете се към филиал на Kaufland.

## Разясняване на знаците

В тази инструкция за потребителя, върху продукта или върху опаковката се използват следните сигнални думи и символи:



#### **Предупреждение!**

Тази сигнална дума отбелязва опасност със средна степен на риск, която, ако не е избегната, може да доведе до смърт или тежки телесни повреди.



#### **Внимание!**

Тази сигнална дума предупреждава за възможни материални щети.



Означените с този символ изделия изпълняват всички подлежащи на прилагане правила на общността на Европейското икономическо пространство.



## **Безопасност**

Прочетете старателно следващите указания за безопасност, преди да използвате продукта за първи път. За сигурна употреба спазвайте всички следващи указания за безопасност.

## Проверка На Съдържанието На ДоставкаТат

Проверете пълнотата на доставката. Проверете продукта за повреди, когато го извадите от опаковката му. Ако продукта е повреден не го използвайте.

## ИЗПОЛЗВАНЕ ПО ПРЕДНАЗНАЧЕНИЕ

Използвайте изделието само за предвиденото предназначение. Всички употреби за други цели или модификации на изделието ще се смятат за не по предназначение и могат да доведат до наранявания, имуществени щети и повреди. За повреди и щети, възникнали поради употреба не по предназначение, производителят не носи отговорност. Изделието не е предназначено за промишлени и търговски цели.

## Безопасност за деца и други хора



### Внимание!

- **Опасност от злополуки за малки и големи деца!**

Никога не оставяйте опаковъчните материали при деца без надзор! Има опасност от задушаване, децата често подценяват опасностите! Опасност за живота и от нараняване за малки и големи деца!

- **Внимание, опасност от нараняване!**

Проверете дали всички части са без повреди. Повредените части могат да влошат безопасността и стабилността.

- Общи указания за безопасност Осигурете стабилността на изделието преди използването. Използвайте изделието по предназначение и само в предвидените области на прилагане. Всички съставни части трябва да се пазят на разстояние от открит огън.





## Указания за безопасност

### Опасност от нараняване!

- Този уред не е предвиден за използване от хора (включително деца) с ограничени физически, сетивни или умствени способности или с недостатъчни опит и/или познания, освен ако са надзиравани от отговорен за тяхната безопасност човек или са инструктирани за начина на използване на уреда от отговорно лице.
- Децата трябва да се наглеждат, за да се осигури те да не си играят с уреда.
- Не хвърляйте или не се прицелвайте със стреличките по хора или животни.
- Погрижете се по време на използване мишената да е разположена или насочена по такъв начин, че, доколкото е възможно, да не преминават хора между мишената и играча.
- Не закачайте мишената на врата.
- Не използвайте метални връхчета!

### Избягване на материални щети!

- Използвайте само подходящи оригинални резервни връхчета, за да избегнете рикоширане на стреличките от мишената. Изрично препоръчваме да не използвате дълги връхчета за електронни мишени. Те бързо се изкривяват и лесно се чупят (Отстраняване на счупени връхчета от мишената – Справяне с проблеми).
- Не допускайте изделието да бъде изложено на екстремни климатични условия и температури.

- Предпазвайте изделието от влага и намокряне. Може да се повреди електрониката.



## Указания за безопасност за захранващия адаптер

### ВНИМАНИЕ

#### Важна информация за използването на адаптера!

#### Забележка: Уредът се нагрява при нормално използване.

- Използвайте адаптера само във връзка с мишената.
- Използвайте само приложения в доставката адаптер!
- Използвайте само оригинални резервни части в случай на повреда!
- Първо извадете адаптера от контакта на стената, преди да откачате адаптера от мишената.
- Адаптерът е подходящ само за употреба в закрити помещения. Пазете от влага.
- Ако се повреди корпусът или захранващият кабел на устройството, прекратете използването на адаптера.
- Откачайте устройството от контакта, ако то по-продължително време няма да се използва.
- Не се допуска свързване на късо на изходите на електрозахранването.
- Външният свързващ кабел на този трансформатор не може да се сменя; ако кабелът се повреди, трансформаторът ще трябва да се бракува.

## Указания за монтиране и сглобяване

### Монтиране на мишената

1. Изберете подходящо положение с около 3 m свободно пространство около него.
2. „Линията за мятане“ трябва да е на разстояние 2,37 m от мишената. Закрепете мишената на стената така, че центърът булс ай да е на височина 1,73 над пода.
3. С помощта на приложения шаблон за пробиване, отбележете с молив съответните отвори за пробиване. Маркировките "+" показват посоката за закачане на мишената. Маркировките "O" показват отворите на мишената за трайно монтиране на стена.  
Монтирайте мишената или с помощта на монтажното устройство (3 винта) или чрез трайно монтиране на стена (4 винта).  
Кръстът в центъра на шаблона за пробиване показва позицията на булс ай на мишената. След това монтирайте мишената с помощта на приложените винтове и дюбели.

### Сглобяване на стреличките

Завинтете едно за друго връхчето и стеблото, както е показано на дръжката и пъхнете разгънатото перце в кръстосаните прорези.

## Наименования и функции на частите

1. Единично: показвания резултат
2. Двойно: броя на точките x 2
3. Тройно: броя на точките x 3
4. Булс ай: външното кръгче носи 25 точки, вътрешното кръгче носи 50 точки
5. Кетчер: хвърляне в периферията, без точки
6. Функционални бутони (вж. раздел „Функционални бутони“)
7. Дисплей за резултати: Показва поредно целта / информация, улучване, общо спечелени точки и кой играч е на ред
8. Индикатор за стрели: показва колко хвърляния (стрелички) остават на играча
9. Табло с резултати
10. Дисплей за вход с двойно (Double In – DI), изход с двойно (Double Out – DO) и за обратното отброяване за играта
11. Щепсел за електрозахранващ адаптер
12. Опора за стрелички
13. Скоба
14. Отвори за пробиване

## Работа с мишената

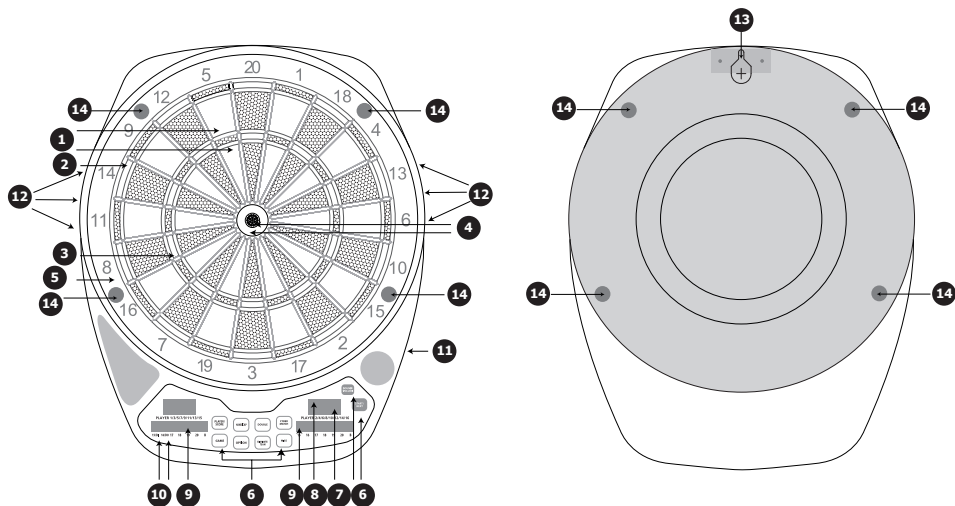
### Включване и изключване

Артикултът е снабден с автоматично изключване. За да включите артикула, включете захранващия адаптер в контакт на електрическата мрежа и в мишената.

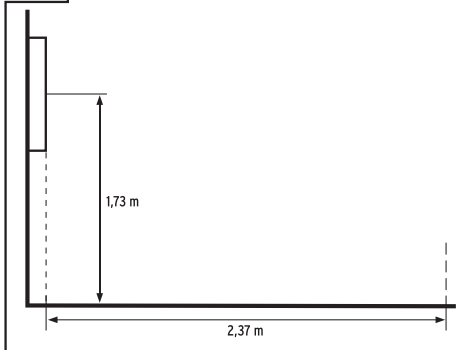
Ако артикултът не се използва в продължение на над 10 минути, дисплеят и системата се изключват автоматично в режим на готовност (стендбай). Когато захранващият адаптер се включи в контакта, артикултът „си спомня“ последния резултат. Натискането на кой да е бутон ще включи артикула отново.

Извадете щепсела, за да изключите напълно артикула.

**A**



**B**



**C**



## Функционални бутони

### GAME (ИГРА)

Натиснете този бутон, за да изберете игра.

На левия дисплей за резултати се показва играта (G01-27, вж. табл. I); на десния дисплей за резултати се показва първата опция за играта.

### OPTION (ОПЦИЯ)

Натискайте този бутон, за да избирате различни опции в играта (вж. табл. 1).

### PLAYER/SCORE (ИГРАЧ/РЕЗУЛТАТ)

Натискайте бутона PLAYER/SCORE (ИГРАЧ/РЕЗУЛТАТ), за да изберете броя на играчите преди започване на играта. Натискайте бутона PLAYER/SCORE (ИГРАЧ/РЕЗУЛТАТ) по време на играта за показване на точките за всички играчи.

Натиснете 1 път за показване за играчи 1 и 2

Натиснете 2 пъти за показване за играчи 3 и 4

Натиснете 3 пъти за показване за играчи 5 и 6

Натиснете 4 пъти за показване за играчи 7 и 8

Натиснете 5 пъти за показване за играчи 9 и 10

Натиснете 6 пъти за показване за играчи 11 и 12

Натиснете 7 пъти за показване за играчи 13 и 14

Натиснете 8 пъти за показване за играчи 15 и 16

Номерът на играчите ще се показва на таблото с резултатите чрез съответните светлини.

### HANDICAP (ХАНДИКАП)

Натискайте бутона HANDICAP (ХАНДИКАП), за да избирате различни нива на трудност / опции за различните играчи преди започване на играта.

#### Пример:

Искате да играете играта G01 с 3-ма играчи (за всеки трябва различно ниво на трудност).

Натискайте бутона GAME (ИГРА), докато се покаже играта G01 отляво на дисплея за резултати. Изберете 2-ма други играчи чрез еднократно натискане на бутона PLAYER/SCORE (ИГРАЧ/РЕЗУЛТАТ).

Изберете 3-ма други играчи чрез двукратно натискане на бутона PLAYER/SCORE (ИГРАЧ/РЕЗУЛТАТ).

Натиснете два пъти бутона HANDICAP (ХАНДИКАП), за да зададете за играч 3 трудност

от 101 до 301.

След това натиснете 14 пъти бутона PLAYER/SCORE (ИГРАЧ/РЕЗУЛТАТ), за да стигнете до настройка за играч 1 (прескачат се играчи 4-16). Натиснете веднъж бутона HANDICAP (ХАНДИКАП), за да зададете за играч 1 трудност от 101 до 201.

Натиснете веднъж бутона PLAYER/SCORE (ИГРАЧ/РЕЗУЛТАТ), за да изберете играч 2 и натиснете 5 пъти бутона HANDICAP (ХАНДИКАП), за да зададете за играч 2 трудност от 101 до 601.

Натиснете веднъж бутона PLAYER/SCORE (ИГРАЧ/РЕЗУЛТАТ), за да се върнете към играч 3. Натиснете бутона START/NEXT (СТАРТ/СЛЕДВАЩ), за да започнете играта.

### ELIMINATE/ TEAM (ЕЛИМИНИРАЙ/ОТБОР)

Натискайте бутона ELIMINATE/TEAM (ЕЛИМИНИРАЙ/ОТБОР), за да зададете отборна игра преди началото на играта (2 против 2, 3 против 3, 4 против 4, 5 против 5, 6 против 6, 7 против 7, 8 против 8).

Ако този бутон се натисне по време на играта, се елиминира последното хвърляне от един играч.

### CYBER MATCH (КИБЕРМАЧ)

Натиснете този бутон, за да играете срещу виртуален противник. Чрез неколкократно натискане на бутона задайте нивото на майсторство на Вашия виртуален противник (C1 = най-труден противник - C5 = най-лесен противник).

### DOUBLE (ДВОЙНО)

Натиснете този бутон, за да задействате функцията Вход с двойно или Изход с двойно за играта G01.

Натискане 1 път: Вход с двойно (червена светлина на лявото табло с резултати, 10)

Натискане 2 пъти: Изход с двойно (червена светлина на лявото табло с резултати, 10)

Натискане 3 пъти: с вход с двойно, изход с двойно (две червени светлини на лявото табло с резултати, 10)

Натискане 4 пъти: без вход с двойно, изход с двойно (няма червени светлини)

### **START/NEXT (СТАРТ/СЛЕДВАЩ)**

Натиснете този бутон, за да започнете играта или за да преминете към следващия играч по време на играта

### **SOUND/VOLUME (СИЛА НА ЗВУКА)**

Настройка по подразбиране: SOUND/VOLUME (СИЛА НА ЗВУКА) ниво 3.

Натискайте бутона SOUND/VOLUME (СИЛА НА ЗВУКА) за избиране от 7 нива на сила на звука или за изключване на звука. Нивото на SOUND/VOLUME (СИЛА НА ЗВУКА) се показва на дисплея.

### **MISS (ПРОПУСК)**

Натиснете този бутон, за да намалите броя оставащи стрели, когато не е улучена мишената.

## **Избор на игра и списък на нивата на трудност (таблица 1)**

№	ИГРА	ХАНДИКАП	ОПЦИЯ
G01	COUNT DOWN (ОБРАТНО ОТБРОЯВАНЕ)	√	101;201;301;401;501;601;701;801;901
G02	SIMPLE CRICKET (ОБИКНОВЕН КРИКЕТ)	√	000;020;025
G03	SCRAM CRICKET (КРИКЕТ СЪС ЗАТВАРЯНЕ)	X	A00
G04	SCORE CRICKET (КРИКЕТ С НАТРУПВАНЕ)	√	E00;E20;E25
G05	CUT THROAT CRICKET (БЕЗПОЩАДЕН КРИКЕТ)	√	C00;C20;C25
G06	DOUBLE SCORE CRICKET (КРИКЕТ С УДВОЯВАНЕ)	√	D00;D20;D25
G07	SHOVE-A-PENNY CRICKET (ЕЗИ-ТУРА КРИКЕТ)	√	P00;P20;P25
G08	ROUND THE CLOCK (НЕПРЕКЪСНАТО)	√	5;10;15;20
G09	ROUND THE CLOCK-DOUBLE (НЕПРЕКЪСНАТО С УДВОЯВАНЕ)	√	205;210;215;220
G10	ROUND THE CLOCK -TRIPLE (НЕПРЕКЪСНАТО С УТРОЯВАНЕ)	√	305;310;315;320
G11	LEGS OVER (НАДСКАЧАНЕ)	√	3;5;7;9;11;13;15;17;19;21
G12	LEGS UNDER (ПРОВИРАНЕ ОТДОЛУ)	√	U03;U05;U07;U09;U11;U13;U15;U17;U19;U21
G13	COUNT UP (НАРАСТВАЩО ОТБРОЯВАНЕ)	√	100;200;300;400;500;600;700;800;900
G14	HIGH SCORE (ВИСОК РЕЗУЛТАТ)	X	H03;H05;H07;H09;H11;H13;H15;H17;H19; ;H21

№	ИГРА	ХАНДИКАП	ОПЦИЯ
G15	SHOOT OUT (ОТСТРЕЛВАНЕ)	√	-03;-05;-07;-09;-11;-13;-15;-17;-19;-21
G16	KILLER (УБИЕЦ)	√	3;5;7;9;11;13;15;17;19;21
G17	KILLER-DOUBLE (УБИЕЦ - ДВОЕН)	√	203;205;207;209;211;213;215;217;219;221
G18	KILLER-TRIPLE (УБИЕЦ - ТРОЕН)	√	303;305;307;309;311;313;315;317;319;321
G19	ALL FIVE (ВСИЧКИ ПЕТИЦИ)	√	51;61;71;81;91
G20	SHANGHAI (ШАНХАЙ)	X	1;5;10;15
G21	SHANGHAI-DOUBLE (ШАНХАЙ - ДВОЕН)	X	201;205;210;215
G22	SHANGAI-TRIPLE (ШАНХАЙ - ТРОЕН)	X	301;305;310;315
G23	GOLF (ГОЛФ)	√	10;20;30;40;50;60;70;80;90
G24	BINGO (БИНГО)	√	132;141;168;189
G25	BIG LITTLE-SIMPLE (ГОЛЕМИ МАЛКИ - ОБИКНОВЕНА)	√	3;5;7;9;11;13;15;17;19;21
G26	BIG LITTLE-HARD (ГОЛЕМИ МАЛКИ - ТРУДНА)	√	H03;H05;H07;H09;H11;H13;H15;H17;H19;H21
G27	GOTCHA (ХВАНАХ ТЕ)	√	101;201;301;401;501;601;701;801;901

## Правила на играта

Всеки играч хвърля 3 стрелички във всеки рунд. Резултатите за всеки играч се показват в двете полета за резултати. След успешно хвърляне съответните точки се обявяват на английски. При всяко уцелване в полето с точки се издава звук.

Трите малки точки над точковия резултат показват колко хвърляния остават за рунда.

След завършването на рунд мишената автоматично преминава на „стоп“. Натиснете бутона START/NEXT (СТАРТ/СЛЕДВАЩ) по време на игра, за да изберете следващия играч и да продължите играта.

Забележка: Най-лесният начин да отстраните стреличките от мишената е да ги избутате чрез леко завъртане надясно.

## Игри

### G01 Обратно отброяване (101,201,301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

В тази игра резултатът от всяка стреличка поред (3 хвърляния на играч) се изважда от предишния (началния) резултат (напр. 301 или 501 и т.н.). Играчът, който пръв стигне нула (и я постигне точно) печели играта.

Надхвърляне:

Ако резултат на играч надхвърли необходимия резултат за точно отиграване до нула, рундът не се зачита. Резултатът се връща до този от предишния рунд. За да стане играта по-предизвикателна, може да се използва функционалния бутон DOUBLE (ДВОЙНО). С този режим се задават допълнителни затруднения за започване и приключване на играта.

Вход с Двойно: Играта започва само когато се уцели двойно. Предишните резултати не се броят.

Изход с Двойно: За да завърши играта, играчът трябва да уцели двойно, което намалява резултата точно до нула. Ако след хвърлянето остане 1, това се смята за надхвърляне.

Вход/изход с двойно: Играчът трябва да започне и да завърши играта с двойно.

Функция за завършваща стреличка

Когато при игра с обратно отброяване резултатът стигне прагът от 180, при този режим е възможно играта да се завърши с три стрелички. Мишената изчислява необходимите резултати от хвърлянето и ги показва отделно за всяка стреличка. Ако играчът не уцели с хвърлянето в посочената цел, но все още може да завърши играта с двете останали стрелички, мишената тогава изчислява необходимото хвърляне за новите резултати. Единично, двойно или тройно се показва чрез знак пред числото. Единично се показва с долна черта, например (" \_18").

Двойно се показва с две черти (" ≡18").

Тройно с 3 черти (" ≡≡18").

Единичният булс ай ще се покаже със стойността "\_25".

### G02 Обикновен крикет (000, 020, 025)

В тази игра се играе само с числата от 15 до 20 и булс ай.

Печели играчът, който уцели три пъти и трите секции. За постижения може да се използва удвояване (един удар се брои два пъти) и утрояване (един удар се брои три пъти).

Опция 000: Играчите могат да улучат секциите 15, 16, 17, 18, 19, 20 и булс ай в какъвто и да е ред.

Опция 020: Играчът трябва да улучи секциите в следния ред: 20, 19, 18, 17, 16, 15 и накрая булс ай.

Опция 025: Играчът трябва да улучи секциите в следния ред: булс ай, 15, 16, 17, 18, 19, 20.

### **G03 Крикет със затваряне (A00 – само за двама играчи)**

В тази игра също така се оценяват секциите 15-20 и булс ай. Играта се състои от два рунда. В първия рунд единият играч се опитва да затвори секциите (чрез три удара).

Другият играч се опитва да уцелва незатворените секции възможно по-често, за да трупат точки. Щом се затвори секция, вторият играч не може да спечели там точки.

Когато от играч 1 се затворят всички секции, приключва рунд 1. Сега започва втори рунд и играчите сменят ролите си.

Вторият играч се опитва да затвори възможно по-бързо всички секции, а играчът 1 се опитва да натрупа точки. Играта свършва, когато играчът 2 затвори всички секции.

Печели играчът с най-много точки.

### **G04 Крикет с натрупване (E00, E20 , E25 )**

В крикета с натрупване също така се оценяват само секциите 15 - 20 и булс ай.

E00 - секциите могат да се целят в какъвто и да е ред.

E20 - играчът трябва да уцели подред секциите 20 - 15 и накрая булс ай.

E25 - редът, в който трябва да се завземат секциите е: булс ай и тогава 15 - 20.

Всяка секция е „отворена“, когато е уцелена три пъти от един играч. Ако секцията се уцели три пъти от всички играчи, тя става „затворена“. Играчът, който „отвори“ определено число, след това „притежава“ числото и може да продължи да събира точки на това число, докато всички играчи уцелят числото три пъти, като така затворят секцията. Когато се затворят всички секции, печели играчът с най-много точки.

### **G05 Безпощаден крикет (C00, C20 , C25 )**

В безпощадния крикет също така се оценяват само секциите 15 - 20 и булс ай.

C00 - секциите могат да се целят в какъвто и да е ред.

C20 - играчът трябва да уцели подред секциите 20 - 15 и накрая булс ай.

C25 - редът, в който трябва да се завземат секциите е: булс ай и тогава 15 - 20.

След уцелване на секция три пъти, това я „отваря“ и могат да се трупат точки в тази секция, докато всички играчи уцелят тази секция три пъти. Точките, които трупат играчът, се приписват на другите играчи. Целта е да се предадат на другите играчи възможно повече точки. Когато всички играчи затворят всички секции, печели играчът с най-малко точки.

Следователно най-добрата стратегия тук е да се затворят възможно по-бързо всички числа, за да се попречи на противника да печели точки за Вас.

Същевременно това Ви дава шанса да стоварвате точки на другите играчи.

### **G06 Крикет с удвояване (d00, d20, d25)**

В крикета с удвояване също така се оценяват само секциите 15 - 20 и булс ай.

d00 - секциите могат да се целят в какъвто и да е ред.

d20 - играчът трябва да уцели подред секциите 20 - 15 и накрая булс ай.

d25 - редът, в който трябва да се завземат секциите е: булс ай и тогава 15 - 20.

Играта продължава като „Крикет с натрупване“ с изключение на това, че всеки играч трябва първо да уцели полето с удвояване на всяка секция, преди да се зачитат всички други уцелвания.



### **G07 Ези-тура крикет (P00, P20, P25 – двама играчи и повече)**

В ези-тура крикета също така се оценяват секциите 15 - 20 и булс ай.

P00 - секциите могат да се целят в каквото и да е ред

P20 - играчът трябва да уцели подред секциите 20 - 15 и накрая булс ай.

P25 - редът, в който трябва да се завземат секциите е: булс ай и тогава 15 - 20

Целта на играта е всеки играч да запълни и трите ленти на всяка секция. Ако играчът завърши секцията за рунда с удари в зоната на удвояване и утряване и това се брои за три пъти, на противникът се прехвърля една лента. В следващия рунд тази секция е затворена за играча и противникът не получава повече ленти.

### **G08 Непрекъснато (5, 10, 15, 20)**

В тази игра трябва да уцелите следните секции:

Опция 5: секции 1-5

Опция 10: секции 1-10

Опция 15: секции 1-15

Опция 20: секции 1-20

Играчът трябва да цели секциите, показвани от уреда. Ако секцията е уцелена, се показва следващата секция и уредът коментира с „Да“ или „Не“. Печели играчът, който първи уцели всичките секции.

### **G09 Непрекъснато с удвояване (205, 210, 215, 220)**

В тази игра участват само зоните с удвояване на следните секции:

Опция 205: секции 1-5

Опция 210: секции 1-10

Опция 215: секции 1-15

Опция 220: секции 1-20

Играчът трябва да цели зоните с удвояване на секциите, показвани от уреда. Ако секцията е уцелена, се показва следващата секция и уредът коментира с „Да“ или „Не“. Печели играчът, който първи уцели всичките секции.

### **G10 Непрекъснато с утряване (305, 310, 315, 320)**

В тази игра участват само зоните с утряване на следните секции:

Опция 305: секции 1-5

Опция 310: секции 1-10

Опция 315: секции 1-15

Опция 320: секции 1-20

Играчът трябва да цели зоната с утряване на секциите, показвани от уреда. Ако секцията е уцелена, се показва следващата секция и уредът коментира с „Да“ или „Не“. Печели играчът, който първи уцели всичките секции.

### **G11 Надскачане (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

Опция: 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19 или 21 представлява броя животи на играч.

Всеки играч започва с настроен брой животи на разположение. В началото на играта уредът показва на дисплея резултата за първия играч. Играчът сега трябва да опита с неговите три хвърляния да стигне или да надхвърли съответния резултат. Ако успее, не губи живот. Следващите играчи трябва да се опитат да постигнат по-висок резултат от предишния играч. Ако не успеят, губят живот. Точките могат да се изтрият с бутон "START" („СТАРТ“) или с три пропуска, водещи до изваждане на точка за живот.

След като някой играч остане без точки за живот, той се оттегля. Печели играчът, който има най-много оставащи точки за живот.

### **G12 Провиране отдолу (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)**

Опция: U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19 или U21 представлява броя животи на играч.

Всеки играч започва с настроен брой животи на разположение. В началото на играта уредът показва на дисплея резултата за първия играч. Играчът трябва сега да опита с неговите три хвърляния да постигне по-нисък резултат, ако не успее, той губи живот. Също така се стига до резултат 0 при изваждането на точки за живот.

Следващите играчи трябва да се опитат да постигнат по-нисък резултат от предишния играч; иначе губят точка за живот. Точките могат да се изтрият с бутона "START" или с три пропуска, водещи до изваждане на точка за живот.

Натискането на бутона "ELIMINATE/TEAM" ("ЕЛИМИНИРАЙ/ОТБОР") изтрива резултата в уреда и се добавят 60 точки. Чрез натискане на бутона "MISS" ("ПРОПУСК") уредът също добавя 60 точки.

След като играчът остане без точки за живот, той се оттегля. Печели играчът, който има най-много оставащи точки за живот.

### **G13 Нарастващо отброяване (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)**

Можете да изберете следните целеви числа: 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900.

В тази игра се отброява резултатът от уцелване с всяка стреличка. Печели играчът, който първи стигне или надхвърли предварително избрания брой точки.

### **G14 Висок резултат (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

Опция: H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21 определя броя рундове. Всеки играч може да хвърля три стрелички на рунд.

Целта на тази игра е да се достигне най-висок сбор. Печели играчът, който постигне най-висок сбор в края на определения брой рундове.

### **G15 Отстрелване (-03, -05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19, -21)**

Опция: -03, -05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19 или -21 представлява броя животи на играч.

На дисплея се появява произволно секция, която трябва да бъде уцелена за 10 секунди, уцелването на коя да е друга секция не се смята. Ако се уцели навреме валидна секция, се изважда живот. Печели първият играч, на който не са останали животи.

### **G16 Убиец (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

Опция: 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21 представлява броя животи на играч.

Всеки играч започва с настроен брой животи на разположение. Щом започне играта, на дисплея се показва "SEL" ("ИЗБ.") (Избери). Играчът може да избере неговата секция за точки чрез хвърляне на стреличката. Първата секция се фиксира като секция за точки. След това натиснете бутона "NEXT" ("СЛЕДВАЩ") и следващият играч може да избере неговите точки на секцията. След като всички играчи изберат своите секции за точки, играта започва. Само след като даден играч изпълни своята секция за точки, той може да стане „убиец“. Щом играч станал „убиец“, уцели секцията за точки на друг играч, последният губи живот. Ако играч със статус на „убиец“ уцели собствената си секция за точки, той се лишаваше от статуса на „убиец“ и губи точка за живот. За да върне статуса си на „убиец“, играчът трябва да уцели отново първоначалната си секция за точки. Победител е последният играч с точки за живот.

Статусът на убиец се показва с "/-".

### **G17 Убиец – двоен (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)**

Опция: 203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221 представлява броя животи на играч. Всеки играч започва с настроен брой животи на разположение. Щом започне играта, на дисплея се показва "SEL" ("ИЗБ.") (Избери). Играчите сега могат да играят като в играта „Убиец“ и да изберат тяхната съответна секция за точки. Само след като играч е уцелил своята секция за точки в кръга за удвояване, той може да стане „убиец“. Щом играч, станал „убиец“, уцели секцията за точки на друг играч, последният губи живот. Ако играч със статус на „убиец“ уцели собствената си секция за точки, той се лишава от статуса на „убиец“ и губи точка за живот. За да върне статуса си на „убиец“, играчът трябва да уцели зоната за удвояване от първоначалната си секция за точки. Победител е последният играч с точки за живот. Статусът на убиец се показва с "/-".

### **G18 Убиец – троен (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)**

Опция: 303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321 представлява броя животи на играч. Всеки играч започва с настроен брой животи на разположение. Щом започне играта, на дисплея се показва "SEL" ("ИЗБ.") (Избери). Играчите сега могат да играят като в играта „Убиец“ и да изберат своята съответна секция за точки. Само след като играч е изпълнил своята секция за точки в кръга за утряване, той може да стане „убиец“. Щом играч, станал „убиец“, уцели секцията за точки на друг играч, последният губи живот. Ако играч със статус на „убиец“ уцели собствената си секция за точки, той се лишава от статуса на „убиец“ и губи точка за живот. За да върне статуса си на „убиец“, играчът трябва да уцели зоната за утряване от първоначалната си секция за точки. Победител е последният играч с точки за живот. Статусът на убиец се показва с "/-".

### **G19 Всички петици (51, 61, 71, 81, 91)**

Целта на играта е във всеки рунд да се намали предварителния резултат от 51, 61, 71, 81 или 91. За да се постигне резултат, общият брой точки за всеки рунд трябва да се дели на 5. Например, ако играч отбележи 20 точки в рунда, резултатът е 4 ( $20 \div 5 = 4$ ). Резултатите от всеки рунд, които не се делят на 5, не се броят. Ако някоя от 3-те стрелички не уцели, тази стреличка не се брои. Победител е играчът, който първи стигне или надхвърли предварително избрания брой точки.

### **G20 Шанхай (1, 5, 10, 15)**

Опция 1: Секциите трябва да се уцелят в реда от 1 - 20 и тогава булс ай.  
 Опция 5: Секциите трябва да се уцелят в реда от 5 - 20 и тогава булс ай.  
 Опция 10: Секциите трябва да се уцелят в реда от 10 - 20 и тогава булс ай.  
 Опция 15: Секциите трябва да се уцелят в реда от 15 - 20 и тогава булс ай.  
 Броят се само ударите в правилен ред. Играчите имат само една възможност да уцелят конкретната секция. Ако числото не се уцели, няма точки и се продължава със следващото число. Победител е играчът, който е успял да събере повече точки.

### **G21 Шанхай -двоен (201, 205, 210, 215)**

Опция 201: Секциите трябва да се уцелят в реда 1 - 20, в кръга за удвояване, и тогава булс ай.  
 Опция 205: Секциите трябва да се уцелят в реда 5 - 20, в кръга за удвояване, и тогава булс ай.  
 Опция 210: Секциите трябва да се уцелят в реда 10 - 20, в кръга за удвояване, и тогава булс ай.  
 Опция 215: Секциите трябва да се уцелят в реда 15 - 20, в кръга за удвояване, и тогава булс ай.  
 Броят се само ударите в съответния кръг за удвояване, единичните или тройните не се броят. Печели играчът с най-висок резултат.

## G22 Шанхай -троен (301, 305 , 310, 315)

Опция 301: Секциите трябва да се уцелят в реда от 1 - 20 в зоната за утрявяване.

Опция 305: Секциите трябва да се уцелят в реда от 5 - 20 в зоната за утрявяване.

Опция 310: Секциите трябва да се уцелят в реда от 10 - 20 в зоната за утрявяване.

Опция 315: Секциите трябва да се уцелят в реда от 15 - 20 в зоната за утрявяване.

Тази игра също работи подобно на Шанхай G20, но се броят само ударите в зоната за утрявяване на всяка секция. Уцелванията в единичната зона или в зоната за удвояване не се броят.

Победител е играчът с най-висок резултат.

## G23 Голф (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)

Играчите се целят в последователни рундове в целевите полета на числата 1-18 и трябва да ги улучат (рунд 1 = прицелване в целевото поле на числото 1; рунд 2 = в целевото поле на числото 2; и т.н.). Целта на играта е да се получат възможно по-малко точки на рунд.

Стойности за уцелване:

Тройно = 1 точка (най-добрата възможна оценка, автоматично е ред на следващия играч)

Двойно = 2 точки

Единично = 3 точки

Без уцелване в дадена целева област = 5 точки

Играчите разполагат с 3 хвърляния за всяко целево поле. Ако играчът сполучи с уцелване на двойно при първото хвърляне, след това може незабавно да предаде реда на следващия играч и получава 2 точки за съответното целево поле.

Ако играчът уцели единично в целевото поле с първото си хвърляне, печели 3 точки. Сега може да избере да предаде реда на следващия играч или да предприеме второто си хвърляне. Ако не улучи целевото поле, резултатът му нараства от 3 на 5 точки. Ако подобри при следващото си хвърляне на двойно, точковият му резултат намалява от 3 на 2 и той отново е изправен пред избора да спре или да подобри резултата с тройно в третото хвърляне (или дори отново да го влоши). Първият играч, който превиши изчисления от опцията резултат, се оттегля от

играта. Победител е играчът, който остане най-дълго или е с най-нисък резултат след 18 целеви полета.

## G24 Бинго (132, 141, 168, 189)

Целта на играта е да се изкара последователността на секции, показвана на дисплея. Изберете от опции за игра от "132", "141", "168" или "189".

За опция 132 трябва да се уцели последователността от секции 15, 4, 8, 14 и 3.

За опция 141 трябва да се уцели последователността от секции 17, 13, 9, 7 и 1.

За опция 168 трябва да се уцели последователността от секции 20, 16, 12, 6 и 2.

За опция 189 трябва да се уцели последователността от секции 19, 10, 18, 5 и 11.

Всяка секция трябва да бъде уцелена 3 пъти, преди дисплеят да превключи към следващата секция.

Уцелването на единична секция се смята за един път, двойната секция се смята за два пъти и тройната секция се смята за три пъти.

Победител е играчът, който уцели всички секции три пъти.

### **G25 Големи малки - обикновена (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

Опция 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19 или 21 представлява броя животи на играч. При започване на играта всеки играч има настроен брой животи. Дисплеят ще показва целта за улучване за играча (в произволен ред). Ако играчът улучи определената цел с първата или втората си стреличка, той може да използва следващата си стреличка за определяне на целта за улучване от следващия играч. Ако улучи с 3-тата си стреличка, играчът не губи живот и следващият играч трябва да улучи същата цел. Ако играчът не улучи определената цел с никоя от стреличките си, той губи живот и е ред на следващия играч. Печели последният играч с оставащи животи. В обикновената Големи малки се броят само полетата, няма разлика между единично, двойно или тройно.

### **G26 Големи малки - трудна (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

Опцията H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19 или H21 представлява броя животи на играча. При започване на играта всеки играч има настроен брой животи. Дисплеят ще показва целта за улучване за играча (в произволен ред). Ако играчът улучи определената цел с първата или втората си стреличка, той може да използва следващата си стреличка за определяне на целта за улучване от следващия играч. Ако улучи с 3-тата си стреличка, играчът не губи живот и следващият играч трябва да улучи същата цел. Ако играчът не улучи определената цел с никоя от стреличките си, той губи живот и е ред на следващия играч. Печели последният играч с оставащи животи.

### **G27 Хванах те (101,201,301,401,501,601, 701, 801, 901)**

В тази игра резултатът за всяка стреличка на ред (3 хвърляния за играч) се добавя към стартовия резултат от „нула“. Играчът, който първи улучи точно предварително зададения целеви резултат, печели играта.

Надхвърляне:

Ако играчът надхвърли резултата, необходим за точно постигане на целевия резултат, рундът не се зачита. Резултатът се връща до този от предишния рунд.

Връщане на другите играчи до "нула":

Ако играч постигне точно резултатът, който друг играч е отбелязал преди него, играчът с предишния резултат се връща на нула. Пример:

Резултат на играч 1: 20

Резултат на играч 2: 50

Резултат на играч 3: 30

Резултат на играч 4: 00

Ред е на играч 4 и той уцелва 20-те с първата си стреличка. Затова играчът 1 се връща на нула.

Играчът 4 улучва 10 с втората си стреличка и има общ резултат 30. Затова играчът 3 се връща на нула. С 3-тата си стреличка играчът 4 улучва 1 и сега има общ резултат 31.

## Почистване и поддържане



### Внимание!

Опасност от повреждане! Неправилното боравене с изделиято може да доведе до повреди и щети.

## Почистване на изделиято

- В никакъв случай не използвайте за почистването бензин, разтворители или агресивни почистващи средства.
- Почиствайте изделиято с влажна кърпа и евентуално със слаб миещ препарат.

## Отстраняване на отпадъци

### Изхвърляне на опаковката

Опаковката на продукта се състои от годни за рециклиране материали. Предайте опаковъчните материали съгласно маркировката им в обществените пунктове за събиране или съгласно местните наредби.

## Указания за отстраняване на излязло от употреба електрическо и електронно оборудване

- Съгласно Европейската директива 2012/19/ЕС излезлите от употреба електрически изделия трябва да се събират разделно и да се предават за екологосъобразно рециклиране.
- Електрическите изделия, в т.ч. и батериите или акумулаторите, които са означени със задраскан контейнер за отпадъци, не бива в никакъв случай да се изхвърлят заедно с битовите отпадъци.
- Сложените в уредите батерии и акумулатори трябва да се извадят преди отстраняването и да се предадат отделно.

- Предавайте безплатно излязлото от употреба електрическо и електронно оборудване в общински пункт за събирането му. Така ще могат да се рециклират ценни суровини и компетентно да се отстранят евентуално съдържащите се вредни вещества. Така ще дадете съществен принос за опазване на околната среда!



## Технически характеристики

Модел: GQ06-090030-ZG

Вход: 0.3A | 100-240V ~ | 50/60 Hz

Изход: 300 mA | 9V ---

 = Клас на безопасност II

Ние си запазваме правото за технически изменения и изменения в конструкцията в хода на постоянното усъвършенстване на продукта.



**(D) UNSERE ZUFRIEDENHEITSGARANTIE!**

Newcential® ist Qualität - garantiert. Dazu stehen wir: Zufrieden oder Geld zurück. Fragen zu Newcential®? Tel.: 0800 1528352 (Kostenfrei aus dem deutschen Fest- und Mobilfunknetz)

**(CZ) NAŠE ZÁRUKA SPOKOJENOSTI!**

Newcential® je zárukou kvality. Za tím si stojíme: Spokojenost nebo vrácení peněz. Otázky ke Newcential®? Tel.: 800 165894 (bezplatně z české pevné a mobilní sítě)

**(HR) JAMSTVO ZADOVOLJSTVA.**

Newcential® je kvaliteta - garantirano. Stoga ili ste zadovoljni, ili Vam vraćamo novac. Imate pitanja o Newcential®? Tel.: 0800 223223 (besplatno iz hrvatske fiksne ili mobilne mreže)

**(PL) GWARANCJA ZADOWOLENIA!**

Newcential® to gwarantowana jakość. Zapewniamy: zadowolenie albo zwrot pieniędzy. Masz pytania dotyczące Newcential®? Tel.: 800 300062 (bezpłatne połączenia z telefonów stacjonarnych i komórkowych)

**(RO)(MD) CALITATE GARANTATĂ!**

Garantăm calitatea produselor Newcential® și asigurăm returnul dacă vîi cu produsul înapoi. Întrebări despre Newcential®? RO: Tel.: 0800 080 888 (număr apelabil doar din rețelele Orange, Vodafone, Telekom, Urc România și RCS&RDS) MD: Tel.: 0800 1 0800 (număr apelabil gratuit din orice rețea de telefonie din Moldova)

**(SK) ZÁRUKA SPOKOJNOSTI:**

Newcential® je zaručená kvalita. U nás platí: spokojnosť alebo vrátenie peňazí. Otázky k produktu Newcential®? Tel.: 0800 152835 (bezplatne z pevnej aj mobilnej siete)

**(BG) НАШАТА ГАРАНЦИЯ ЗА УДОВЛЕТВОРЕНОСТ!**

Newcential® е с гарантирано качество. Заставаме зад това: удовлетвореност или Ви връщаме парите. Въпроси за Newcential®? тел.: 0800 12220 (безплатно от цялата страна)

Hersteller / Výrobce / Proizvođač /  
Producent / Producător / Výrobca /  
Производитель: Kaufland Stiftung & Co. KG,  
Rötelstr. 35, 74172 Neckarsulm,  
Deutschland, Německo, Njemačka, Niemcy,  
Germania, Nemecko, Германия

Importator / Distribuitor MD: Kaufland SRL,  
str. Sfatur Țării, nr. 29, Chișinău,  
MD-2012, Republica Moldova

Дистрибутор: Кауфланд България ЕООД  
енд Ко КД, ул. Скопие 1А, 1233 София

Ursprungsland: China/  
Země původu: Čína/  
Zemlja podrijetla: Kina/  
Wyprodukowano w Chinach/  
Țara de origine: China/  
Krajina pôvodu: Čína/  
Страна на произход: Китай

809 / 3175830

1163141-3420