

「ELEKTRONISCHE DARTSCHEIBE ELECTRONIC DART BOARD

」

- Ⓛ **Bedienungsanleitung**
- Ⓒ **Návod k obsluze**
- Ⓗ **Upute za uporabu**
- Ⓟ **Instrukcja obsługi**
- Ⓡ Ⓜ **Instrucțiuni de utilizare**
- Ⓢ **Návod na obsluhu**
- Ⓟ **Инструкция за употреба**



**Elektronische Dartscheibe | Elektrický terč na šípky | Elektronski pikado |
Elektryczna tablica do darta | Joc darts electric | Elektrický terč na šípky |
Електрически табло за дартс**



Minimum Requirement Software: Adobe Illustrator CS3 Version

 HONG KONG LIMITED	Packaging Art: Instruction manual	Software: Adobe Illustrator CS3 Version	Created Date: 5/Jun/2020	Approved Date:	CMYK Colour:
	Art Description: CS Darkboard		Booklet Folded Size: 148 x 210 mm (A5)	Scale: Full Scale Size in mm	
	Order No.: GC-EI-1-809-0001-20-K (Article No. 1163141)		Sticker Size:	Printing Colour: Black	

Vor dem ersten Gebrauch

Machen Sie sich vor der Benutzung des Produkts mit allen Bedienungs- und Sicherheitshinweisen vertraut. Benutzen Sie das Produkt nur wie beschrieben und für die angegebenen Einsatzbereiche. Bewahren Sie die Bedienungsanleitung zur späteren Referenz auf. Händigen Sie alle Unterlagen bei Weitergabe des Produkts an Dritte mit aus.

WICHTIG, FÜR SPÄTERE BEZUGNAHME AUFBEWAHREN: SORGFÄLTIG LESEN!

Lieferumfang

Kontrollieren Sie, ob alle Teile vorhanden sind und überprüfen Sie das Produkt auf Transportschäden. Nehmen Sie ein beschädigtes Produkt nicht in Betrieb!

Im Schadensfall wenden Sie sich bitte an eine Kaufland-Filiale.

Zeichenerklärung

Die folgenden Signalwörter und Symbole werden in dieser Bedienungsanleitung, auf dem Produkt oder auf der Verpackung verwendet.



Warnung!

Dieses Signalwort bezeichnet eine Gefährdung mit mittlerem Risikograd, die, wenn sie nicht vermieden wird, den Tod oder schwere Verletzungen zur Folge haben kann.



Achtung!

Dieses Signalwort warnt vor möglichen Sachschäden.



Mit diesem Symbol gekennzeichnete Produkte erfüllen alle anzuwendenden Gemeinschaftsvorschriften des Europäischen Wirtschaftsraums.



Sicherheit

Lesen Sie die folgenden Sicherheitshinweise sorgfältig, bevor Sie das Produkt zum ersten Mal verwenden. Für einen sicheren Gebrauch, befolgen Sie alle nachfolgenden Sicherheitshinweise.

Bestimmungsgemäße Verwendung

Verwenden Sie das Produkt nur für den dafür vorgesehenen Verwendungszweck. Andere Verwendungen oder Veränderungen am Produkt gelten als nicht bestimmungsgemäß und können zu Verletzungen und Beschädigungen führen. Für aus bestimmungswidriger Verwendung entstandene Schäden übernimmt der Hersteller keine Haftung. Das Produkt ist nicht für den gewerblichen Einsatz bestimmt.

Sicherheit von Kindern und Personen



Warnung!

- **Unfallgefahr für Kinder und Kleinkinder!**

Lassen Sie Kinder niemals unbeaufsichtigt mit Verpackungsmaterial!
Es besteht Erstickungsgefahr, Kinder unterschätzen häufig die Gefahren!
Lebens- und Verletzungsgefahr für Kleinkinder und Kinder!

- **Vorsicht Verletzungsgefahr!**

Stellen Sie sicher, dass alle Teile unbeschädigt sind.
Beschädigte Teile können die Sicherheit und Stabilität beeinflussen.

- **Allgemeine Sicherheitshinweise**

Achten Sie vor der Benutzung auf die Stabilität des Produktes.
Benutzen Sie das Produkt sachgerecht und nur in dem vorgesehenen Einsatzbereich. Sämtliche Bestandteile sind von offenem Feuer fernzuhalten.



Sicherheitshinweise

Verletzungsgefahr!

- Dieser Artikel ist nicht für den Gebrauch durch Personen (einschließlich Kinder) mit beschränkten physischen, sensorischen oder geistigen Fähigkeiten oder Mangel an Erfahrung und/oder fehlenden Kenntnissen geeignet, wenn diese nicht von einer, für deren Sicherheit verantwortlichen Person beaufsichtigt werden, oder von einer, für sie verantwortlichen Person Anweisung zur Verwendung dieses Produkts erhalten.
- Kinder müssen beaufsichtigt werden, um sicherzustellen, dass sie nicht mit dem Artikel spielen.
- Werfen oder zielen Sie nicht mit Dartspeilen auf Personen oder Tiere.
- Wenn die Dartscheibe in Gebrauch ist, müssen Sie sicherstellen, dass sie so positioniert oder arrangiert ist, dass sich nach Möglichkeit keine Personen zwischen der Dartscheibe und dem Spieler bewegen.
- Bringen Sie die Dartscheibe nicht an einer Tür an!
- Verwenden Sie keine Metallspitzen!

Vermeiden materieller Schäden!

- Nutzen Sie ausschließlich geeignete Original-Ersatzspitzen, um zu vermeiden, dass der Dartpfeil von der Dartscheibe abprallt. Wir empfehlen dringend, für elektronische Dartscheiben keine langen Spitzen zu verwenden. Sie klemmen schnell fest und brechen leicht ab (Entfernen abgebrochener Spitzen von der Dartscheibe - Problembehandlung).

- Erlauben Sie nicht, dass der Artikel extremen Witterungsbedingungen und Temperaturen ausgesetzt wird.
- Schützen Sie den Artikel vor Feuchtigkeit und Nässe. Die Elektronik könnte beschädigt werden.



Sicherheitshinweise für den Netzadapter

ACHTUNG

Wichtige Informationen zum Gebrauch des Adapters!

Beachten Sie, dass das Gerät während der normalen Nutzung warm wird.

- Verwenden Sie den Adapter nur in Zusammenhang mit der Dartscheibe.
- Verwenden Sie nur den bereitgestellten Adapter!
- Verwenden Sie im Falle eines Defekts ausschließlich Original-Ersatzteile!
- Ziehen Sie zuerst den Adapter aus der Wandsteckdose heraus, bevor Sie ihn von der Dartscheibe trennen.
- Der Adapter ist nur für den Gebrauch in Innenräumen geeignet. Halten Sie ihn von Feuchtigkeit fern.
- Falls das Gehäuse oder das Stromkabel des Geräts beschädigt ist, müssen Sie die Nutzung des Adapters einstellen.
- Trennen Sie das Gerät vom Stromnetz, wenn es über einen längeren Zeitraum nicht verwendet wird.
- Die Netzausgangsleitung darf nicht kurzgeschlossen werden.
- Das externe Verbindungskabel dieses Transformators darf nicht ersetzt werden. Wenn das Kabel beschädigt ist, muss der Transformator ausrangiert werden.

Montageanweisung

Montage der Dartscheibe

1. Wählen Sie eine geeignete Position mit etwa 3 m Freiraum zur Dartscheibe aus.
2. Die Abwurflinie muss sich 2,37 m von der Dartscheibe entfernt befinden. Befestigen Sie die Dartscheibe so an der Wand, dass sich das Zentrum des Bullseye 1,73 m über dem Erdboden befindet.
3. Verwenden Sie die beiliegende Bohrschablone und markieren Sie die jeweiligen Bohrlöcher mit einem Bleistift. Die "+"-Markierungen zeigen die Richtung an, in der die Dartscheibe befestigt werden muss. Die "O"-Markierungen geben die Öffnungen an der Dartscheibe zur permanenten Wandmontage an. Befestigen Sie die Dartscheibe, indem Sie entweder die Befestigungsvorrichtung (3 Schrauben) oder die permanente Wandmontage (4 Schrauben) nutzen. Das Kreuz im Zentrum der Bohrschablone zeigt die Position des Bullseye auf der Dartscheibe an. Bringen Sie die Dartscheibe dann mithilfe der enthaltenen Schrauben und Dübel an.

Montage der Dartpfeile

Schrauben Sie Spitze, Griff und Schaft wie angezeigt zusammen. Fügen Sie dann die Flügel in den Querschlitz ein.

Name und Funktion der Teile

1. Einfach: Punktzahl, wie angezeigt
2. Doppelt: Punktzahl x 2
3. Dreifach: Punktzahl x 3
4. Bullseye: Der Außenring ist 25 Punkte und der Innenring 50 Punkte wert.
5. Fangring: Kantenwurf, kein Punkt
6. Funktionstasten (siehe Kapitel Funktionstasten)
7. Ergebnisdisplay: Zeigt im Wechsel Ziel/In formation, Treffer, Gesamtpunktzahl und welcher Spieler am Zug ist an.
8. Dartanzeige: Zeigt an, wie viele Würfe (Darts) der Spieler noch hat
9. Anzeigetafel
10. Display für Double In (DI), Double Out (DO) und für die Spielart Count Down
11. Anschluss für Netzadapter
12. Darthalter
13. Halterung
14. Bohrlöcher

Bedienung der Dartscheibe

Ein- und Ausschalten

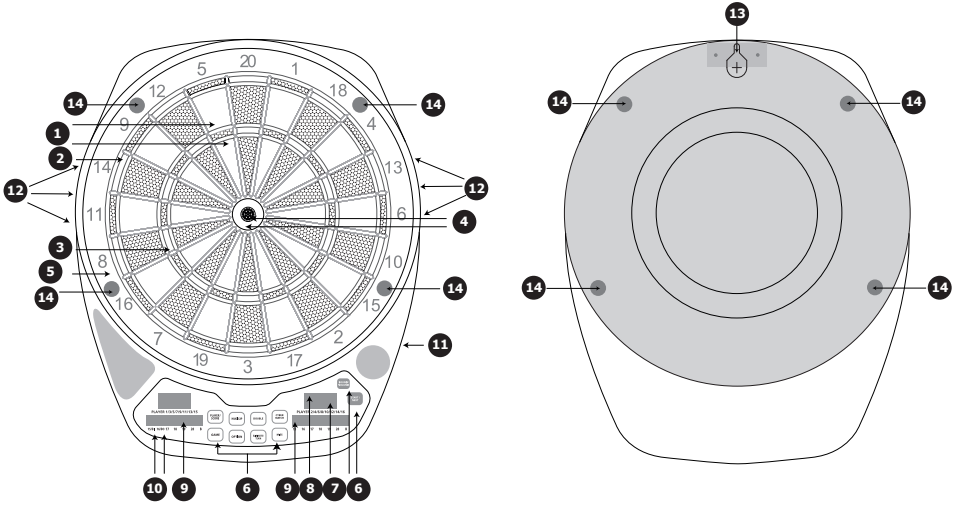
Das Gerät ist mit einer Abschaltautomatik ausgestattet.

Um das Gerät einzuschalten, müssen Sie den Netzadapter an die Netzsteckdose und die Dartscheibe anschließen.

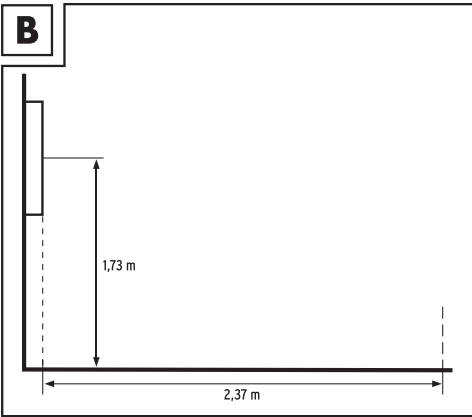
Falls das Gerät länger als 10 Minuten nicht verwendet wird, werden das Display und die Systeme automatisch ausgeschaltet (Standby). Wenn der Netzadapter eingesteckt ist, "erinnert sich" das Gerät an den letzten Spielstand. Durch Drücken irgendeiner Taste wird das Gerät wieder eingeschaltet.

Ziehen Sie den Stecker, um das Gerät komplett herunterzufahren.

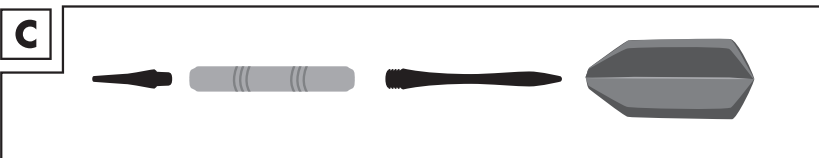
A



B



C



Funktionstasten

GAME

Drücken Sie diese Taste, um die gewünschte Spielart auszuwählen.

Auf dem linken Ergebnisdisplay wird die Spielart (G01-27, siehe Tabelle 1) und auf dem rechten Ergebnisdisplay die erste Option der Spielart angezeigt.

OPTION

Drücken Sie diese Taste, um innerhalb einer Spielart (siehe Tabelle 1) verschiedene Optionen auszuwählen.

PLAYER/SCORE

Drücken Sie die PLAYER/SCORE-Taste, um die Anzahl der Spieler auszuwählen, bevor Sie das Spiel beginnen.

Drücken Sie die PLAYER/SCORE-Taste während eines Spiels, um die Punkte für alle Spieler anzuzeigen.

Drücken Sie sie 1 x, um die Spieler 1 und 2 anzuzeigen.

Drücken Sie sie 2 x, um die Spieler 3 und 4 anzuzeigen.

Drücken Sie sie 3 x, um die Spieler 5 und 6 anzuzeigen.

Drücken Sie sie 4 x, um die Spieler 7 und 8 anzuzeigen.

Drücken Sie sie 5 x, um die Spieler 9 und 10 anzuzeigen.

Drücken Sie sie 6 x, um die Spieler 11 und 12 anzuzeigen.

Drücken Sie sie 7 x, um die Spieler 13 und 14 anzuzeigen.

Drücken Sie sie 8 x, um die Spieler 15 und 16 anzuzeigen.

Die Anzahl der Spieler wird mithilfe entsprechender Leuchten auf der Anzeigetafel angezeigt.

HANDICAP

Drücken Sie die HANDICAP-Taste, um vor Beginn des Spieles verschiedene Schwierigkeitsstufen/Optionen für verschiedene Spieler auszuwählen.

Beispiel:

Sie möchten das Spiel G01 mit 3 Spielern (alle mit unterschiedlichen Handicaps) spielen.

Drücken Sie die GAME-Taste bis links auf der Ergebnisanzeige die Spielart G01 angezeigt wird.

Wählen Sie 2 Mitspieler aus, indem Sie die PLAYER/SCORE-Taste einmal drücken.

Wählen Sie 3 Mitspieler aus, indem Sie die PLAYER/SCORE-Taste zweimal drücken.

Drücken Sie die HANDICAP-Taste zweimal, um das Handicap für den Spieler 3 von 101 von 301 zu setzen.

Drücken Sie dann 14 Mal die PLAYER/SCORE-Taste, um zur Einstellung für Spieler 1 zu kommen (Spieler 4-16 werden übersprungen). Drücken Sie die HANDICAP-Taste einmal, um das Handicap für Spieler 1 von 101 auf 201 zu setzen.

Drücken Sie die PLAYER/SCORE-Taste einmal, um Spieler 2 auszuwählen und drücken Sie dann die HANDICAP-Taste 5 Mal, um das Handicap für Spieler 2 von 101 auf 601 zu setzen.

Drücken Sie die PLAYER/SCORE-Taste einmal, um zu Spieler 3 zurückzugehen.

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

ELIMINATE/TEAM

Drücken Sie die ELIMINATE/TEAM-Taste, um vor Beginn des Spiels „Mannschaftsspiel“ (2 gegen 2, 3 gegen 3, 4 gegen 4, 5 gegen 5, 6 gegen 6, 7 gegen 7, 8 gegen 8) zu wählen.

Falls Sie diese Taste während eines Spiels drücken, wird der letzte Wurf eines Spielers eliminiert.

CYBER MATCH

Drücken Sie diese Taste, um ein Spiel gegen einen virtuellen Gegner zu spielen. Durch wiederholtes Drücken der Taste können Sie die Stärke Ihres virtuellen Gegners (C1 = härtester Gegner - C5 = leichtester Gegner) einstellen.

DOUBLE

Drücken Sie diese Taste, um für das Spiel G01 die Funktion Double In oder Double Out zu aktivieren.

1 x Drücken: Double In
(rote Leuchte auf der linken Anzeigetafel, 10)

2 x Drücken: Double Out
(rote Leuchte auf der linken Anzeigetafel, 10)

3 x Drücken: bei Double In, Double Out
(rote Leuchten auf der linken Anzeigetafel, 10)

4 x Drücken: ohne Double In, Double Out
(keine roten Leuchten)

START/NEXT

Drücken Sie diese Taste, um ein Spiel zu beginnen oder während eines Spiels zum nächsten Spieler weiterzugehen.

SOUND/VOLUME

Standardeinstellung: SOUND/VOLUME-Stufe 3.
Drücken Sie die SOUND/VOLUME-Taste, um zwischen 7 Lautstärken zu wählen oder den Sound

abzuschalten.

Die SOUND/VOLUME-Stufe wird auf dem Display angezeigt.

MISS

Drücken Sie diese Taste, um die Zahl der verbleibenden Darts zu reduzieren, falls die Dartscheibe verfehlt wird.

Spielauswahl und Liste der Schwierigkeitsniveaus (Tabelle 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

Spielregeln

Jeder Spieler wirft 3 Dartpfeile in jeder Runde.

Die Punktzahlen für jeden Spieler werden in den beiden Ergebnisfeldern angezeigt. Nach einem erfolgreichen Wurf werden die entsprechenden Punkte auf Englisch bekannt gegeben.

Jeder Treffer innerhalb des Punktebereichs erzeugt einen Sound.

Die drei kleinen Punkte über dem Punktstand zeigen an, wie viele Würfe noch in dieser Runde verbleiben.

Nachdem eine Runde beendet ist, wird die Dartscheibe automatisch auf 'Stop' gesetzt. Drücken Sie während des Spiels die START/NEXT-Taste, um den nächsten Spieler auszuwählen und das Spiel fortzusetzen.

Beachten Sie: Die einfachste Art, Dartpfeile vom Brett zu entfernen, besteht darin, sie mit einer leichten Rechtsdrehung herausziehen.

Spiele

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

In diesem Spiel werden die erreichten Punktzahlen jedes Darts pro Durchgang (3 Würfe pro Spieler) vom (anfänglichen) Spielstand (z. B. 301 oder 501 usw.) abgezogen.

Der Spieler, der zuerst genau null erreicht, gewinnt das Spiel.

Überwerfen:

Falls die Punktzahl eines Spielers höher ist als die notwendige Punktzahl, um genau auf null zu kommen, wird die Runde nicht gezählt. Die Punktzahl wird dann auf diejenige der vorherigen Runde zurückgesetzt. Um das Spiel schwieriger zu machen, kann die Funktionstaste DOUBLE genutzt werden. Mit dieser Funktion werden zusätzliche Schwierigkeitsgrade für den Beginn und das Ende des Spiels eingestellt.

Double In: Das Spiel beginnt erst, wenn ein Doppelring getroffen wird. Die vorherigen Punktzahlen werden nicht gezählt.

Double Out: Um das Spiel zu beenden, muss der Spieler einen Doppelring treffen, dessen Punktzahl

den Spielstand genau auf null reduziert. Falls nach dem Wurf eine 1 verbleibt, wird dieser als überworfen betrachtet.

Double In/Out: Der Spieler muss das Spiel mit einem Doppelring beginnen und beenden.

Die Dart-Finish-Funktion:

Wenn der Punktstand die Schwelle von 180 erreicht, ist es in diesem Modus möglich, das Spiel mit drei Dartpfeilen zu beenden. Die Dartscheibe berechnet die notwendigen Wurfresultate und zeigt diese separat für jeden Dartpfeil an. Wenn der Spieler den angezeigten Zielwurf verfehlt, aber das Spiel dennoch mit den beiden restlichen Darts beenden kann, berechnet die Dartscheibe nun die erforderlichen Würfe gemäß den neuen Ergebnissen. Einfach-, Doppel- oder Dreifach-Würfe werden durch ein Zeichen vor dem Zahlenwert angezeigt. Ein Einfach-Wurf erscheint mit einem Balken unten. Zum Beispiel (" _18").

Für einen Doppel-Wurf werden zwei Balken angezeigt. Zum Beispiel (" =18").

Ein Dreifach-Wurf erscheint mit 3 Balken. Zum Beispiel (" ≡18").

Einfaches Bullseye wird mit dem Wert " _25" angezeigt.

G02 Simple Cricket (000, 020, 025)

In diesem Spiel werden nur die Nummern 15 bis 20 und das Bullseye genutzt.

Der erste Spieler, der alle Segmente dreimal trifft, ist der Sieger. Um dies zu erreichen, können Doubles (Treffer zählt doppelt) und Tripels (Treffer zählt dreifach) genutzt werden.

Option 000: Die Spieler können die Segmente 15, 16, 17, 18, 19, 20 und das Bullseye in jeder Reihenfolge treffen.

Option 020: Der Spieler muss die Segmente in folgender Reihenfolge treffen: 20, 19, 18, 17, 16, 15 und schließlich das Bullseye.

Option 025: Der Spieler muss die Segmente in folgender Reihenfolge treffen: Bullseye, 15, 16, 17, 18, 19, 20.

G03 Scram Cricket (A00 - nur für zwei Spieler)

In diesem Spiel zählen ebenso nur die Segmente 15 - 20 und das Bullseye. Das Spiel umfasst zwei Runden. In der ersten Runde versucht ein Spieler, die Segmente (durch drei Treffer) zu schließen.

Der andere Spieler versucht, so oft wie möglich die nicht geschlossenen Segmente zu treffen, um Punkte zu sammeln. Sobald ein Segment geschlossen ist, kann der zweite Spieler dort keine Punkte mehr erhalten.

Wenn alle Segmente von Spieler 1 geschlossen sind, ist Runde 1 beendet. Nun beginnt Runde zwei und die Spieler tauschen ihre Rollen.

Spieler zwei versucht, so schnell wie möglich alle Segmente zu schließen und Spieler 1 versucht, Punkte anzusammeln. Das Spiel endet, wenn Spieler 2 alle Segmente geschlossen hat.

Der Spieler mit der höheren Gesamtpunktzahl gewinnt.

G04 Score Cricket (E00, E20, E25)

Im Spiel Score Cricket zählen ebenso nur die Segmente 15 - 20 und das Bullseye.

E00 - die Segmente können in jeder Reihenfolge getroffen werden.

E20 - der Spieler muss die Segmente in der Reihenfolge 20 - 15 und schließlich das Bullseye treffen.

E25 - die Reihenfolge, in der die Segmente getroffen werden müssen, ist: Bullseye und dann 15 - 20.

Jedes Segment ist "offen", wenn es von einem Spieler dreimal getroffen worden ist. Wenn ein Segment von allen Spielern dreimal getroffen wurde, ist es "geschlossen". Der Spieler, der eine bestimmte Nummer "öffnet", "besitzt" dann die Nummer und kann damit fortfahren, an dieser Nummer Punkte zu sammeln, bis alle Spieler diese Nummer drei Mal getroffen haben, womit das Segment geschlossen ist. Wenn alle Segmente geschlossen sind, gewinnt der Spieler mit der höchsten Punktzahl.

G05 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25)

Im Spiel Cut Throat Cricket zählen ebenso nur die Segmente 15 - 20 und das Bullseye.

C00 - die Segmente können in jeder Reihenfolge getroffen werden.

C20 - der Spieler muss die Segmente in der Reihenfolge

20 - 15 und schließlich das Bullseye treffen.

C25 - die Reihenfolge, in der die Segmente getroffen werden müssen, ist: Bullseye und dann 15 - 20.

Nachdem ein Segment dreimal getroffen wurde, wird es "geöffnet" und es können Punkte in diesem Segment gesammelt werden, bis alle Spieler dieses Segment dreimal getroffen haben. Die Punkte, die ein Spieler wirft, werden den anderen Spielern zugerechnet. Das Ziel besteht darin, an die anderen Spieler so viele Punkte wie möglich abzugeben. Wenn alle Spieler alle Segmente geschlossen haben, gewinnt der Spieler mit der niedrigsten Punktzahl.

Daher besteht die beste Strategie hier darin, so schnell wie möglich alle Nummern zu schließen, um zu verhindern, dass der Gegner für Sie Punkte gewinnt. Dies bietet Ihnen gleichzeitig die Möglichkeit, Punkte für die anderen Spieler zu erzielen.

G06 Double Score Cricket (d00, d20, d25)

Im Spiel Double Score Cricket zählen ebenso nur die Segmente 15 - 20 und das Bullseye.

d00 - die Segmente können in jeder Reihenfolge getroffen werden.

d20 - der Spieler muss die Segmente in der Reihenfolge 20 - 15 und schließlich das Bullseye treffen.

d25 - die Reihenfolge, in der die Segmente getroffen werden müssen, ist: Bullseye und dann 15 - 20.

Das Spiel geht wie "Score Cricket" weiter, nur dass jeder Spieler zuerst den Doppelt-Bereich jedes Segmentes treffen muss, bevor alle anderen Treffer zählen.

G07 Shove-a-penny Cricket (P00, P20, P25 - zwei Spieler und mehr)

Im Spiel Shove-a-penny Cricket zählen ebenso nur die Segmente 15 - 20 und das Bullseye.

P00 - die Segmente können in jeder Reihenfolge getroffen werden.

P20 - der Spieler muss die Segmente in der Reihenfolge 20 - 15 und schließlich das Bullseye treffen.

P25 - die Reihenfolge, in der die Segmente getroffen werden müssen, ist: Bullseye und dann 15 - 20.

Das Ziel des Spiels besteht für jeden Spieler darin, alle drei Balken jedes Segments zu füllen. Wenn der Spieler das Segment einer Runde mit Treffern im Doppelt- und Dreifach-Bereich beendet und dies dreifach gezählt wird, wird dem Gegner ein Balken zugerechnet. Dieses Segment ist in der nächsten Runde für den Spieler geschlossen und der Gegner erhält keine weiteren Balken.

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

In diesem Spiel müssen Sie die folgenden Segmente treffen:

Option 5: Segmente 1 - 5

Option 10: Segmente 1 - 10

Option 15: Segmente 1 - 15

Option 20: Segmente 1 - 20

Der Spieler muss die von der Maschine angezeigten Segmente treffen. Wenn das Segment getroffen wurde, wird das nächste Segment angezeigt und die Maschine kommentiert dies mit "Ja" oder "Nein". Der erste Spieler, der alle Segmente getroffen hat, ist der Sieger.

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

In diesem Spiel zählen nur die Doppelt-Bereiche der folgenden Segmente:

Option 205: Segmente 1 - 5

Option 210: Segmente 1 - 10

Option 215: Segmente 1 - 15

Option 220: Segmente 1 - 20

Der Spieler muss den Doppelt-Bereich, der von der Maschine angezeigten Segmente treffen. Wenn das Segment getroffen wurde, wird das nächste Segment angezeigt und die Maschine kommentiert dies mit "Ja" oder "Nein". Der erste Spieler, der alle Segmente

getroffen hat, ist der Sieger.

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

In diesem Spiel zählen nur die Dreifach-Bereiche der folgenden Segmente:

Option 305: Segmente 1 - 5

Option 310: Segmente 1 - 10

Option 315: Segmente 1 - 15

Option 320: Segmente 1 - 20

Der Spieler muss den Dreifach-Bereich, der von der Maschine angezeigten Segmente treffen. Wenn das Segment getroffen wurde, wird das nächste Segment angezeigt und die Maschine kommentiert dies mit "Ja" oder "Nein". Der erste Spieler, der alle Segmente getroffen hat, ist der Sieger.

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

Die Option 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19 oder 21 repräsentiert die Zahl der Leben eines Spielers.

Jeder Spieler beginnt mit der festgelegten Zahl verfügbarer Leben. Am Anfang des Spiels zeigt die Maschine den Punktestand für den ersten Spieler auf dem Display an. Der Spieler muss nun mit seinen drei Würfeln versuchen, den entsprechenden Punktestand zu erreichen oder zu übertreffen. Wenn er erfolgreich ist, verliert er kein Leben. Die folgenden Spieler müssen versuchen, einen höheren Punktestand als der vorherige Spieler zu erreichen. Wenn sie nicht erfolgreich sind, verlieren sie ein Leben. Die Punkte können mit der "START"-Taste oder drei Fehlwürfeln, was zu einer Verringerung der Lebenspunkte führt, gelöscht werden. Sobald ein Spieler keine Lebenspunkte mehr besitzt, scheidet er aus. Der Spieler mit den meisten Lebenspunkten gewinnt.

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

Die Option U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19 oder U21 repräsentiert die Zahl der Leben eines Spielers.

Jeder Spieler beginnt mit der festgelegten Zahl verfügbarer Leben. Am Anfang des Spiels zeigt die Maschine den Punktestand für den ersten Spieler auf dem Display an. Der Spieler muss nun mit seinen drei Würfeln versuchen, eine niedrigere Punktzahl zu erreichen. Wenn er dies nicht schaffen sollte, verliert er ein Leben. Eine Punktzahl von 0 führt ebenso zum Abzug eines Lebenspunkts.

Die folgenden Spieler müssen versuchen, einen noch niedrigeren Punktestand als der vorherige Spieler zu erreichen. Die Punkte können mit der "START"-Taste oder drei Fehlwürfen, was zu einer Verringerung der Lebenspunkte führt, gelöscht werden.

Drücken Sie die "ELIMINATE/TEAM"-Taste, um den Punktestand in der Maschine zu löschen und 60 Punkte hinzuzufügen. Durch Drücken der "MISS"-Taste fügt die Maschine ebenso 60 Punkte hinzu. Sobald ein Spieler keine Lebenspunkte mehr besitzt, scheidet er aus. Der Spieler mit den meisten Lebenspunkten gewinnt.

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

Sie können folgende Zielpunktzahlen auswählen: 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900.

In diesem Spiel werden die durch jeden Wurf Pfeil erzielten Treffer gezählt. Der Spieler, welcher zuerst die vorab ausgewählte Punktzahl erreicht oder übertrifft, ist der Sieger.

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

Die Option H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19 oder H21 repräsentiert die Zahl der Runden. Jeder Spieler darf drei Dartpfeile pro Runde werfen.

Das Ziel dieses Spiels besteht darin, die höchste Gesamtpunktzahl zu erreichen. Der Spieler, der am Ende der angegebenen Zahl an Runden die höchste Gesamtpunktzahl erreicht hat, gewinnt.

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

Die Option -03, -05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19 oder -21 repräsentiert die Zahl der Leben eines Spielers. Innerhalb von 10 Sekunden muss ein zufällig auf dem Display erscheinendes Segment getroffen werden. Jedes andere getroffene Segment wird nicht gezählt. Falls innerhalb dieser Zeit ein gültiges Segment getroffen wurde, wird ein Leben abgezogen. Sieger ist der erste Spieler, der keine verbleibenden Leben mehr hat.

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

Die Option 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19 oder 21 repräsentiert die Zahl der Leben eines Spielers.

Jeder Spieler beginnt mit der festgelegten Zahl verfügbarer Leben. Sobald das Spiel beginnt, zeigt das Display "SEL" (Select/Auswählen) an. Der Spieler kann sein Punkt-Segment wählen, indem er einen Dartpfeil wirft. Damit ist das erste Segment als Punkt-Segment festgelegt. Drücken Sie dann die "NEXT"-Taste, woraufhin der nächste Spieler sein Punkt-Segment wählen kann. Sobald alle Spieler ihre Punkt-Segmente gewählt haben, beginnt das Spiel.

Erst nachdem ein Spieler sein Punkt-Segment getroffen hat, kann er „Killer“ werden. Sobald ein Spieler, der „Killer“ geworden ist, das Punkt-Segment eines anderen Spielers trifft, verliert dieser Spieler ein Leben. Sollte ein Spieler mit „Killer“-Status seinen eigenen Punktebereich treffen, büßt er seinen „Killer“-Status ein und verliert einen Lebenspunkt. Um wieder „Killer“ zu werden, muss der Spieler erneut seinen ursprünglichen Punktebereich treffen. Sieger ist der letzte Spieler, der noch Lebenspunkte besitzt. Der „Killer“-Status wird als "/" angezeigt.

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

Die Option 203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219 oder 221 repräsentiert die Zahl der Leben eines Spielers. Jeder Spieler beginnt mit der festgelegten Zahl verfügbarer Leben. Sobald das Spiel beginnt, zeigt das Display "SEL" (Select/Auswählen) an. Die Spieler können nun wie im Spiel „Killer“ spielen und ihr jeweiliges Punkt-Segment auswählen. Erst nachdem ein Spieler den Doppelring seines Punkt-Segments getroffen hat, kann er „Killer“ werden. Sobald ein Spieler, der „Killer“ geworden ist, das Punkt-Segment eines anderen Spielers trifft, verliert dieser Spieler ein Leben. Sollte ein Spieler mit „Killer“-Status seinen eigenen Punktebereich treffen, büßt er seinen „Killer“-Status ein und verliert einen Lebenspunkt. Um wieder „Killer“ zu werden, muss der Spieler erneut den Doppelring seines ursprünglichen Punktebereichs treffen. Sieger ist der letzte Spieler, der noch Lebenspunkte besitzt. Der „Killer“-Status wird als "/-" angezeigt.

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

Die Option 303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319 oder 321 repräsentiert die Zahl der Leben eines Spielers. Jeder Spieler beginnt mit der festgelegten Zahl verfügbarer Leben. Sobald das Spiel beginnt, zeigt das Display "SEL" (Select/Auswählen) an. Die Spieler können nun wie im Spiel „Killer“ spielen und ihr jeweiliges Punkt-Segment auswählen. Erst nachdem ein Spieler den Dreifachring seines Punkt-Segments getroffen hat, kann er „Killer“ werden. Sobald ein Spieler, der „Killer“ geworden ist, das Punkt-Segment eines anderen Spielers trifft, verliert dieser Spieler ein Leben. Sollte ein Spieler mit „Killer“-Status seinen eigenen Punktebereich treffen, büßt er seinen „Killer“-Status ein und verliert einen Lebenspunkt. Um wieder „Killer“ zu werden, muss der Spieler erneut den Dreifachring seines ursprünglichen Punktebereichs treffen. Sieger ist der letzte Spieler, der noch Lebenspunkte besitzt. Der „Killer“-Status wird als "/-" angezeigt.

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

Das Ziel des Spiels besteht darin, in jeder Runde das voreingestellte Ergebnis 51, 61, 71, 81 oder 91 zu reduzieren. Um ein Ergebnis zu erreichen, müssen die Gesamtpunkte für jede Runde durch 5 teilbar sein. Wenn ein Spieler zum Beispiel in einer Runde 20 Punkte erreicht, ist das Ergebnis 4 ($20 / 5 = 4$). Alle Ergebnisse für jede Runde, die nicht durch 5 teilbar sind, werden nicht gezählt. Falls ein oder mehrere der 3 Dartscheiben die Dartscheibe verfehlen, werden diese nicht gezählt. Der erste Spieler, der die vorab ausgewählte Punktzahl erreicht oder übertrifft, ist der Sieger.

G20 Shanghai (1, 5, 10, 15)

Option 1: Die Segmente müssen in der Reihenfolge von 1 - 20 und dann das Bullseye getroffen werden.
 Option 5: Die Segmente müssen in der Reihenfolge von 5 - 20 und dann das Bullseye getroffen werden.
 Option 10: Die Segmente müssen in der Reihenfolge von 10 - 20 und dann das Bullseye getroffen werden.
 Option 15: Die Segmente müssen in der Reihenfolge von 15 - 20 und dann das Bullseye getroffen werden.
 Es zählen nur Treffer in der richtigen Reihenfolge. Die Spieler haben nur eine Gelegenheit, das bestimmte Segment zu treffen. Falls eine Nummer verfehlt wird, gibt es keine Punkte und es geht dann mit der nächsten Nummer weiter. Sieger ist der Spieler, der die meisten Punkte sammeln konnte.

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

Option 201: Die Segmente müssen in der Reihenfolge von 1 - 20 im Doppelring und dann das Bullseye getroffen werden.
 Option 205: Die Segmente müssen in der Reihenfolge von 5 - 20 im Doppelring und dann das Bullseye getroffen werden.
 Option 210: Die Segmente müssen in der Reihenfolge von 10 - 20 im Doppelring und dann das Bullseye getroffen werden.
 Option 215: Die Segmente müssen in der Reihenfolge von 15 - 20 im Doppelring und dann das Bullseye getroffen werden.

Es zählen nur Treffer innerhalb des jeweiligen Doppellings. Einfach oder dreifach wird nicht gezählt. Der Spieler mit der höheren Punktzahl gewinnt.

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

Option 301: Die Segmente müssen in der Reihenfolge von 1 - 20 im Dreifach-Bereich und dann das Bullseye getroffen werden.

Option 305: Die Segmente müssen in der Reihenfolge von 5 - 20 im Dreifach-Bereich und dann das Bullseye getroffen werden.

Option 310: Die Segmente müssen in der Reihenfolge von 10 - 20 im Dreifach-Bereich und dann das Bullseye getroffen werden.

Option 315: Die Segmente müssen in der Reihenfolge von 15 - 20 im Dreifach-Bereich und dann das Bullseye getroffen werden.

Dieses Spiel funktioniert ebenso wie Schanghai G20. Der einzige Unterschied besteht darin, dass nur Treffer im Dreifach-Bereich jedes Segmentes gezählt werden. Treffer im Einfach- oder im Doppelt-Bereich zählen nicht. Gewinner ist der Spieler mit der höchsten Punktzahl.

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

Die Spieler zielen in aufeinanderfolgenden Runden auf die Zielfelder mit den Nummern 1 - 18 und müssen diese treffen (Runde 1 = Zielfeld mit der Nummer 1, Runde 2 = Zielfeld mit der Nummer 2 usw.). Das Ziel des Spiels besteht darin, pro Runde so wenige Punkte wie möglich zu erhalten.

Trefferwerte:

Dreifach = 1 Punkt (bestmöglicher Wert, woraufhin automatisch der nächste Spieler an der Reihe ist)

Doppelt = 2 Punkte

Einfach = 3 Punkte

Keine Treffer in einem vorgegebenen Zielfeld = 5 Punkte

Den Spielern stehen für jedes Zielfeld 3 Würfe zur Verfügung. Falls der Spieler mit einem im ersten Wurf erzielten Doppelt-Treffer zufrieden ist, kann er sofort an den folgenden Spieler übergeben, und erhält für dieses Zielfeld 2 Punkte.

Falls der Spieler mit seinem ersten Wurf den Einfach-Bereich im Zielfeld trifft, erhält er 3 Punkte. Er

kann wählen, ob er an den folgenden Spieler übergibt oder seinen zweiten Wurf macht. Falls er das Zielfeld nicht trifft, erhöht sich seine Punktzahl von 3 auf 5 Punkte. Wenn er mit dem zweiten Wurf den Doppelt-Bereich trifft, verringert sich sein Punktstand von 3 auf 2 und er hat erneut die Wahl, aufzuhören oder sich mit einem dritten Wurf in den Dreifach-Bereich zu verbessern (oder sich wieder zu verschlechtern). Der erste Spieler, welcher den durch die Option gewählten Spielstand übertrifft, scheidet aus dem Spiel aus. Gewinner ist der Spieler, der am längsten im Spiel bleibt oder nach 18 Zielfeldern die niedrigste Punktzahl hat.

G24 Bingo (132, 141, 168, 189)

Das Ziel des Spiels besteht darin, die Segmente in der auf dem Display angezeigten Reihenfolge zu treffen. Sie können die Spieloptionen "132", "141", "168" oder "189" auswählen.

Bei der Option 132 müssen die Segmente in der Reihenfolge 15, 4, 8, 14 und 3 getroffen werden.

Bei der Option 141 müssen die Segmente in der Reihenfolge 17, 13, 9, 7 und 1 getroffen werden.

Bei der Option 168 müssen die Segmente in der Reihenfolge 20, 16, 12, 6 und 2 getroffen werden.

Bei der Option 189 müssen die Segmente in der Reihenfolge 19, 10, 18, 5 und 11 getroffen werden.

Jedes Segment muss dreimal getroffen werden, bevor das Display zum nächsten Segment umschaltet. Ein Treffer des Einfach-Segments zählt einfach, ein Treffer des Doppelt-Segments zählt doppelt und ein Treffer des Dreifach-Segments zählt dreifach.

Der Spieler, der alle Segmente dreimal getroffen hat, ist der Sieger.

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

Die Option 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19 oder 21 repräsentiert die Zahl der Leben eines Spielers. Zu Beginn des Spiels besitzt jeder Spieler eine festgelegte Zahl an Leben. Das Display zeigt das Ziel, das der Spieler treffen muss (zufällige Reihenfolge). Wenn der Spieler mit seinem ersten oder zweiten Wurf Pfeil das angegebene Ziel trifft, kann er seinen verbleibenden Dartpfeil dazu nutzen, das Ziel anzugeben, auf das der nächste Spieler zielen muss. Wenn er mit seinem 3. Dartpfeil trifft, verliert der Spieler kein Leben und der folgende Spieler muss dasselbe Ziel treffen. Falls der Spieler mit keinem seiner Dartpfeile das angegebene Ziel trifft, verliert er ein Leben und der nächste Spieler ist an der Reihe. Der letzte Spieler, der noch Leben besitzt, gewinnt. Beim Big Little-Simple zählen nur die Bereiche. Es gibt keine Unterscheidung zwischen einfach, doppelt oder dreifach.

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

Die Option H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19 oder H21 repräsentiert die Zahl der Leben eines Spielers. Zu Beginn des Spiels besitzt jeder Spieler eine festgelegte Zahl an Leben. Das Display zeigt das Ziel, das der Spieler treffen muss (zufällige Reihenfolge). Wenn der Spieler mit seinem ersten oder zweiten Wurf Pfeil das angegebene Ziel trifft, kann er seinen verbleibenden Dartpfeil dazu nutzen, das Ziel anzugeben, auf das der nächste Spieler zielen muss. Wenn er mit seinem 3. Dartpfeil trifft, verliert der Spieler kein Leben und der folgende Spieler muss dasselbe Ziel treffen. Falls der Spieler mit keinem seiner Dartpfeile das angegebene Ziel trifft, verliert er ein Leben und der nächste Spieler ist an der Reihe. Der letzte Spieler, der noch Leben besitzt, gewinnt.

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

In diesem Spiel wird die Punktzahl jedes Dartpfeils pro Durchgang (3 Würfe pro Spieler) zum Startspielstand "Null" hinzugefügt. Der Spieler, der zuerst genau den zuvor festgelegten Zielspielstand wirft, gewinnt das Spiel.

Überwerfen:

Falls ein Spieler die nötige Punktzahl zum Erreichen der exakten Zielpunktzahl überwirft, wird die Runde nicht gezählt. Die Punktzahl wird dann auf diejenige der vorherigen Runde zurückgesetzt.

Zurücksetzen anderer Spieler auf "Null":

Falls ein Spieler genau das Ergebnis erreicht, das ein anderer Spieler bereits vor ihm erreicht hat, wird der Spieler mit dem vorherigen Ergebnis auf Null gesetzt. Beispiel:

Spielstand Spieler 1: 20

Spielstand Spieler 2: 50

Spielstand Spieler 3: 30

Spielstand Spieler 4: 00

Spieler 4 ist an der Reihe und trifft mit seinem ersten Dartpfeil die 20. Daher wird Spieler 1 auf Null zurückgesetzt.

Spieler 4 wirft mit seinem zweiten Wurf Pfeil 10 und hat nun eine Gesamtpunktzahl von 30. Spieler 3 wird daher auf Null zurückgesetzt. Mit seinem 3. Wurf Pfeil wirft Spieler 4 eine 1 und weist nun eine Gesamtpunktzahl von 31 auf.

Reinigen und Pflege



Achtung!

Beschädigungsgefahr!
 Unsachgemäßer Umgang mit dem Produkt kann zu Beschädigungen führen.

Produkt reinigen

- Verwenden Sie zur Reinigung keinesfalls Benzin, Lösungsmittel oder aggressive Reinigungsmittel.
- Reinigen Sie das Produkt mit einem feuchten Tuch und ggf. mit einem milden Reiniger.

Entsorgung

Verpackung entsorgen

Die Produktverpackung besteht aus recyclingfähigen Materialien. Entsorgen Sie die Verpackungsmaterialien entsprechend ihrer Kennzeichnung bei den öffentlichen Sammelstellen bzw. gemäß den landesspezifischen Vorgaben.

Entsorgungshinweise zu elektrischen Artikeln

- Gemäß Europäischer Richtlinie 2012/19/EU müssen verbrauchte elektrische Artikel getrennt gesammelt und einer umweltgerechten Wiederverwertung zugeführt werden.
- Elektrische Artikel und Batterien bzw. Akkus, die mit einer durchgestrichenen Mülltonne gekennzeichnet sind, dürfen in keinem Fall über den Hausmüll entsorgt werden.
- In Geräten eingesetzte Batterien und Akkus müssen vor der Entsorgung entnommen und getrennt abgegeben werden.

- Geben Sie die elektrischen Artikel kostenlos bei einer öffentlichen Sammelstelle ab. So können hochwertige Rohstoffe recycelt und eventuell enthaltene Schadstoffe fachgerecht entsorgt werden. Damit leisten Sie einen wichtigen Beitrag zum Umweltschutz!



Technische Spezifikationen

Modell: GQ06-090030-ZG

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

Output: 300 mA | 9V ==

= Safety class II

Wir behalten uns das Recht zu technischen und Designänderungen im Zuge permanenter Produktentwicklungen vor.



Před prvním použitím

Před používáním výrobku se seznamte se všemi pokyny k použití a bezpečnostními pokyny. Výrobek používejte jen v souladu s popisem a stanoveným účelem. Uschovejte tento návod k použití pro pozdější použití. Budete-li předávat tento výrobek další osobě, předejte jí i všechny podklady.

DŮLEŽITÉ, NÁVOD SI USCHOVEJTE PRO POZDĚJŠÍ POUŽITÍ A DŮKLADNĚ SI JEJ PŘEČTĚTE!

Rozsah dodávky

Zkontrolujte výrobek na úplnost dílů, jakož i na škody vzniklé přepravou. Výrobek nepoužívejte, pokud je poškozený! V případě poškození se obraťte na svou prodejnu Kaufland.

Vysvětlení označení

V tomto návodu k použití, na výrobku a na obalu jsou použity následující označení a symboly.



Varování!

Toto označení označuje nebezpečí se středním stupněm, které může v případě, že se mu nezamezí, vést k smrti nebo těžkým zraněním.



Pozor!

Toto označení varuje před možnými věcnými škodami.



Tímto symbolem označené výrobky splňují všechny příslušné evropské předpisy.



Upozornění

Před prvním použitím výrobku si důkladně přečtěte následující bezpečnostní pokyny. Pro bezpečné použití dbejte na všechny následující bezpečnostní pokyny.

Kontrola rozsahu dodávky

Zkontrolujte, zda je dodávka úplná. Vyjměte dětský terč z obalu a zkontrolujte je. Pokud jsou poškozeny, nepoužívejte je.

Stanovený účel

Výrobek používejte pouze ke stanovenému účelu. Při jiném způsobu použití nebo pozmenění výrobku neodpovídajícímu původnímu stanovenému účelu výrobku, může dojít k zranění a poškození. Za škody vzniklé v důsledku nevhodného použití nenese výrobce žádnou odpovědnost. Výrobek není určen pro komerční použití.

Bezpečnost dětí a osob



Varování!

- **Nebezpečí úrazu pro děti a batolata!**

Děti nenechávejte nikdy bez dozoru s obalovým materiálem!

Nebezpečí udušení, děti často podceňují nebezpečí!

Nebezpečí ohrožení života a úrazu batolat a dětí!

- **Pozor nebezpečí úrazu!**

Ujistěte se, že jsou všechny části bez poškození.

Poškozené části mohou mít vliv na bezpečnost a stabilitu.

- **Všeobecné bezpečnostní pokyny**

Před použitím dbejte na stabilitu výrobku.

Používejte výrobek správně a jen v určené oblasti použití.

Všechny komponenty třeba držet v dostatečné vzdálenosti od otevřeného ohně.



Bezpečnostní pokyny

Nebezpečí zranění!

- Tento výrobek není vhodný pro osoby (včetně dětí) s omezenými fyzickými, smyslovými nebo mentálními schopnostmi a/nebo s nedostatečnými znalostmi, pokud nejsou pod dohledem osoby zodpovědné za jejich bezpečí nebo pokud nebudou poučeny odpovědnou osobou o tom, jak zařízení používat.
- Děti by měly být pod dozorem, aby bylo zajištěno, že si s výrobkem nehrají.
- Neházejte ani nemiřte šipkami na osoby či zvířata!
- Pokud výrobek používáte, ujistěte se, že terč je umístěn na zdi takovým způsobem, že mezi ním a hráčem nebudou pokud možno procházet žádné osoby.
- Nepřipevňujte terč na dveře!
- Nepoužívejte kovové špičky!

Zabraňte poškození materiálu!

- Používejte výhradně původní vyměnitelné špičky, dodané za tímto účelem, abyste zabránili vypadnutí šipek z terče. Naléhavě doporučujeme nepoužívat pro elektronické terče dlouhé špičky. Rychle se ohýbají a snadno se ulomí (Odstraňování ulomených špiček z terče je velkým problémem).
- Zabraňte, aby byl výrobek vystaven extrémním povětrnostním vlivům a teplotám.
- Chraňte výrobek před vlhkem a výpary.



Bezpečnostní pokyny pro síťový adaptér

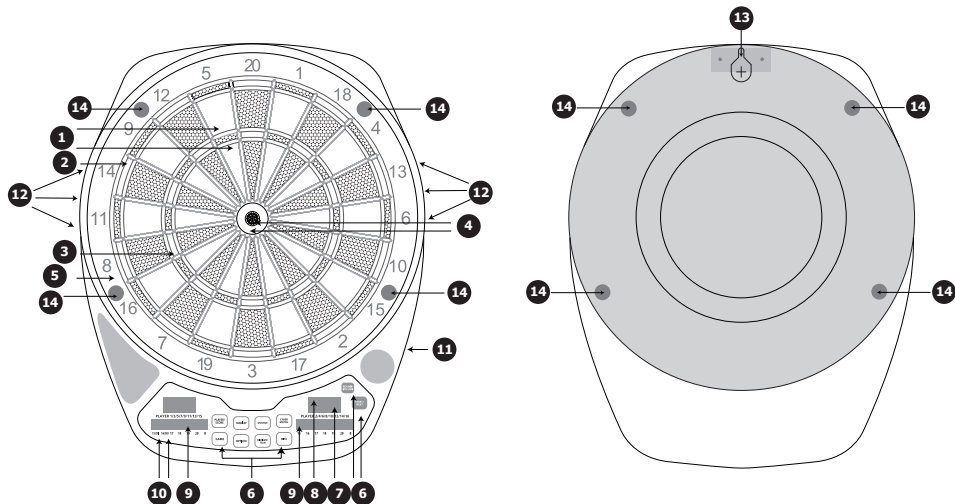
UPOZORNĚNÍ

Důležité informace pro používání adaptéru!

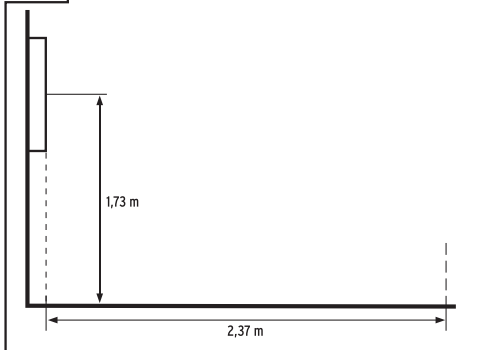
Poznámka: Při běžném používání se výrobek zahřívá.

- Používejte adaptér pouze společně s terčem!
- Používejte pouze adapter dodaný s výrobkem!
- V případě závady používejte pouze původní náhradní díly!
- Adaptér nejdříve odpojte od zásuvky ve zdi a teprve pak od terče.
- Adaptér je vhodný pouze pro používání uvnitř. Zabraňte kontaktu s vlhkostí.
- Pokud jsou schránka adaptéru nebo kabel poškozeny, přestaňte jej používat.
- Odpojte výrobek od el. sítě, pokud není delší dobu používán.
- Připojka el. sítě nesmí být zkratována.
- Externí spojovací kabel tohoto transformátoru nesmí být vyměňován. Pokud je kabel poškozen, je nezbytné transformátor zařadit do el. odpadu.

A



B



C



Pokyny pro sestavení zařízení

Příprava terče pro hru

1. Vyberte vhodné umístění s přibližně 3m volného prostoru okolo terče.
2. 'Startovací čára' musí být ve vzdálenosti 2.37m od terče. Upevněte terč na zeď tak, aby jeho červený střed (býčí oko) byl ve výšce 1.73 m nad úrovní podlahy.
3. Pomocí přiložené šablony vyznačte tužkou na zdi polohu otvorů pro zavěšení terče. Značka "+" naznačuje směr, jak má být terč zavěšen. Značky "O" označují otvory na terči pro trvalé zavěšení na zdi.
Upevněte terč na zeď pomocí závěsných prvků (3 šrouby) nebo prvků pro trvalé upevnění (4 šrouby). Křížek ve středu šablony označuje polohu středu terče (býčího oka). Pak terč upevněte na zeď pomocí šroubů a hmoždínek.

Sestavení šipek

Sešroubujte špičku a dřík šipky dohromady, jak je naznačeno na rukojeti a do drážek zasuňte (neohnuté) letky.

Název a funkce součástí

1. Jednoduché: Skóre tak, jak je zobrazeno
2. Dvojité: Počet bodů x 2
3. Trojité: Počet bodů x 3
4. Býčí oko: Vnější kruh má hodnotu 25 bodů; vnitřní kruh hodnotu 50 bodů
5. Okraj: Hod za okraj, nula bodů
6. Tlačítka funkcí (viz kapitola Tlačítka funkcí)
7. Výsledkový displej: Ukazuje postupně terč / informace, zásah, celkem dosažené body a kdo je na řadě
8. Indikátor šipek: Ukazuje kolik hodů (šipek) hráči ještě zbývá
9. Výsledková tabule
10. Zobrazení Double In (dabl na začátku, DI), Double Out (dabl na konci, DO) a Odpočítávání (Count Down)
11. Zástrčka pro síťový adaptér
12. Držák na šipky
13. Držák
14. Vývrty

Operace na terči

Zapnutí a vypnutí

Prvek je opatřen automatickým vypínáním. Abyste produkt zapnuli, připojte síťový adaptér ke zdírce a šipkovému terči. Pokud je produkt déle než 10 minut nepoužíván, displej a ovládací systém se automaticky vypnou (pohotovostní režim). Když je síťový adapter připojen, produkt si "zapamatuje" poslední skóre. Stisknutím jakéhokoli tlačítka produkt opět uvedeme do chodu. Odpojením zástrčky produkt kompletně vypneme.

Tlačítka funkcí

GAME

Stisknutím tohoto tlačítka vyberete hru.

Na levém výsledkovém displeji je zobrazena hra (G01-27, viz tabulka I); na pravém výsledkovém displeji je zobrazena první volba hry.

OPTION

Stisknutím tohoto tlačítka vyberete různé možnosti v rámci hry (viz tabulka 1).

PLAYER/SCORE

Stisknutím tlačítka PLAYER/SCORE (HRÁČ/ SKÓRE) zvolíte počet hráčů před zahájením hry.

Stisknutím tlačítka PLAYER/SCORE během hry zobrazíte počet bodů všech hráčů.

Stiskněte 1x, abyste zobrazili hráče č. 1 a 2

Stiskněte 2x, abyste zobrazili hráče č. 3 a 4

Stiskněte 3x, abyste zobrazili hráče č. 5 a 6

Stiskněte 4x, abyste zobrazili hráče č. 7 a 8

Stiskněte 5x, abyste zobrazili hráče č. 9 a 10

Stiskněte 6x, abyste zobrazili hráče č. 11 a 12

Stiskněte 7x, abyste zobrazili hráče č. 13 a 14

Stiskněte 8x, abyste zobrazili hráče č. 15 a 16

Počet hráčů bude zobrazen na výsledkové tabuli s použitím odpovídajících světél.

HANDICAP

Stisknutím tlačítka HANDICAP před zahájením hry vyberete různé úrovně obtížnosti / volby pro různé hráče.

Příklad:

Chcete hrát hru G01 se 3 hráči (všichni mají různé handicapy).

Stiskněte tlačítko GAME, dokud se na levém výsledkovém displeji nezobrazí hra G01.

Vyberte 2 spoluhráče tak, že jednou stisknete tlačítko PLAYER/SCORE.

Vyberte 3 spoluhráče tak, že dvakrát stisknete tlačítko PLAYER/SCORE.

Dvojným stisknutím tlačítka HANDICAP nastavíte pro hráče č. 3 handicap ze 101 na 301.

Pak stiskněte tlačítko PLAYER/SCORE 14 x, abyste se dostali na nastavení pro hráče č. 1

(hráči č. 4-16 jsou přeskočeni). Jedním stisknutím tlačítka HANDICAP nastavíte pro hráče 1 handicap ze 101 na 201.

Jedním stisknutím tlačítka PLAYER/SCORE vyberete hráče č. 2 a pak zmáčkněte tlačítko HANDICAP 5 x, abyste nastavili pro hráče č. 2 handicap ze 101 na 601.

Jedním stisknutím tlačítka PLAYER/SCORE přejdete zpět k hráči č. 3.

Stisknutím tlačítka START/NEXT (START/DALŠÍ) zahájíte hru.

ELIMINATE/TEAM

Stisknutím tlačítka ELIMINATE/TEAM (ZRUŠIT/TÝM) nastavíte týmovou hru před zahájením hry (2 proti 2, 3 proti 3, 4 proti 4, 5 proti 5, 6 proti 6, 7 proti 7, 8 proti 8).

Pokud je toto tlačítko stisknuto během hry, pak je zrušen poslední hod jednoho hráče.

CYBER MATCH

Stisknutím tohoto tlačítka hrajete proti virtuálnímu protihráči. Opakovaným stisknutím tlačítka nastavíte úroveň zručnosti vašeho virtuálního protihráče (C 1 = nejobtížnější protihráč - C5 = nejsnadnější protihráč).

DOUBLE

Stisknutím tohoto tlačítka umožníte pro hru G01 funkci Double In nebo Double Out.

Stiskněte 1x: Double In

(červená kontrolka vlevo na výsledkové tabuli, 10)

Stiskněte 2x: Double Out

(červená kontrolka vlevo na výsledkové tabuli, 10)

Stiskněte 3x: s Double In, Double Out

(dvě červené kontrolky vlevo na výsledkové tabuli, 10)

Stiskněte 4x: bez Double In, Double Out

(žádné červené kontrolky)

START/NEXT

Stisknutím tohoto tlačítka zahájíte hru nebo se během hry přesouváte k dalšímu hráči.

SOUND/VOLUME

Defaultní nastavení: SOUND/VOLUME (ZVUK/HLASITOST) úroveň 3.

Stisknutím tlačítka SOUND/VOLUME vyberete mezi 7 úrovněmi hlasitosti nebo zvuk zcela vypnete.

Úroveň SOUND/VOLUME je zobrazena na displeji.

MISS

Stisknutím tohoto tlačítka snížíte počet zbývajících šipek v případě, že terč není vůbec zasazen.

Výběr hry a seznam úrovní obtížnosti (Tabulka 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

Pravidla hry

Každý hráč háže v každém kole 3 šipky.
Skóre každého hráče se zobrazuje ve dvou výsledkových polích. Po úspěšném hodu jsou odpovídající bodu oznámeny anglicky.
Každý zásah v oblasti, za něj se udělejí body, je oznámen zvukovým signálem.
Tři male tečky nad ukazatelem skóre značí, kolik hodů zbývá v daném kole.
Po skončení kola je terč automaticky nastaven na 'Stop'. Stisknutím tlačítka START/ NEXT provádíte během hry volbu dalšího hráče a pokračujete ve hře.
Poznámka: Nejsnadnějším způsobem, jak vyjmout šipky z terče je vytáhnout je lehkým otočením doprava.

Hry

G01 Count Down – Odčítání bodů (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

Při této hře se skóre s každým hodem odečítá (3 hody na hráče za kolo) od původního skóre (kupř. 301 nebo 501, atd.).
Vyhrává hráč, který se jako první dostane na nulu.
Přehození nuly:
Pokud nějaký hráč získá při posledním hodu více bodů, než kolik je nutných k dosažení nuly, hod se nepočítá. Skóre je nastaveno na skóre předešlého kola. Aby byla hra obtížnější, je možné použít tlačítko DOUBLE. Tímto způsobem je nastavena pro začátek a konec hry vyšší obtížnost.
Double In: Hra začíná teprve tehdy, když je zasažen dabl, vnější mezikruží. Skóre z předchozích hodů se nezapočítává.
Double Out: Hra končí teprve tehdy, když je zasažen dabl, vnější mezikruží a konečné skóre hráče je nula. Pokud zbyde po hodu skóre 1, je to považováno za přehození nuly.
Double In/Out: Hráč musí začít i skončit hru dablem.

Funkce dart finish:

Když při odpočítávání bodů skóre dosáhne hranice

180, je v tomto režimu možné ukončit hru pomocí tří šipek. Systém spočítá potřebnou kombinaci bodů a ukazuje je odděleně pro každou šipku. Pokud hráč nehodí potřebný počet bodů, může ale dokončit hru pomocí zbývajících dvou šipek, systém spočítá novou potřebnou kombinaci bodů pro oba hody. Single, double a triple jsou udány značkou před číslem. Single je označen jednou čárkou, kupř. ("_18"), double dvěma ("=18") a treble třemi ("≡18").
Single Bullseye (červený střed) je udán jako "_25".

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

V této hře platí pouze zásahy do segmentů od 15 do 20 a červeného středu (bullseye).
Vítězem je hráč, který zasáhne všechny potřebné segmenty třikrát. Za tímto účelem může posloužit double (jeden zásah se počítá dvakrát) nebo treble (jeden zásah se počítá třikrát).
Volba 000: hráči mohou zasáhnout segmenty 15, 16, 17, 18, 19, 20 a červený střed v jakémkoli pořadí.
Volba 020: hráči musí zasáhnout segmenty v následujícím pořadí: 20, 19, 18, 17, 16, 15 a nakonec červený střed.
Volba 025: hráči musí zasáhnout segmenty v následujícím pořadí: červený střed, 15, 16, 17, 18, 19, 20.

G03 Scram Cricket (A00 – pouze pro dva hráče)

Také v této hře platí pouze zásahy do segmentů 15 - 20 a červeného středu. Hra se sestává ze dvou kol. V prvním kole se jeden hráč snaží zavřít segmenty (třemi zásahy).

Druhý hráč se snaží co nejčastěji zasáhnout neuzavřené segmenty, aby nasbíral co nejvíce bodů. Jakmile první hráč zavře nějaký segment, druhý na něm už nezíská žádný bod.

Když jsou všechny segmenty uzavřeny hráčem č. 1, končí první kolo. Nyní začíná druhé kolo a hráči si vyměňují úlohy.

Hráč č. 2 se snaží co nejrychleji zavřít všechny segmenty a hráč č. 1 se snaží sbírat body. Hra končí, když hráč č. 2 zavřel všechny segmenty. Vyhrává hráč s vyšším skóre.

G04 Score Cricket – Kriket se skórem (E00, E20, E25)

Také v kriketu se skórem platí pouze zásahy do segmentů 15 - 20 a červeného středu.

E00 – segmenty mohou být zasaženy v libovolném pořadí.

E20 – hráč musí zasáhnout segment v pořadí 20 - 15 a nakonec červený střed.

E25 – segmenty musí být zasaženy v následujícím pořadí: červený střed a pak 15 - 20.

Každý segment je "otevřen", když jej jeden hráč zasáhne třikrát. Pokud byl segment zasažen třikrát všemi hráči, stává se "zavřeným". Hráč, který "otevře" jisté číslo, je pak "vlastní" a může na tomto čísle dál sbírat body, dokud je všichni hráči nezasáhnou třikrát a tím jej zavřou. Když jsou všechny segmenty zavřeny, vyhrává hráč s nejvyšším skóre.

G05 Cut Throat Cricket – Vybíjecí kriket (C00, C20, C25)

Také ve vybíjecím kriketu platí pouze segmenty 15 - 20 a červený střed.

C00 – segmenty mohou být zasaženy v libovolném pořadí.

C20 – hráč musí zasáhnout segmenty v pořadí 20 - 15 a nakonec červený střed.

C25 - segmenty musí být zasaženy v následujícím

pořadí: červený střed a pak 15 - 20.

Když je segment zasažen třikrát, stává se "otevřeným" a body na něm mohou být sbírány, dokud jej všichni hráči nezasáhnou třikrát. Body, které hráč získá, jsou pak uděleny ostatním hráčům. Cílem hry je předat druhým hráčům co nejvíce bodů. Když všichni hráči zavřeli všechny segmenty, vyhrává hráč s nejvyšším skóre.

Nejlepší strategií proto je zavřít co nejrychleji všechna čísla, abychom soupeři zabránili získávat pro nás body. To nám současně dává šanci "vybít" hráče tím, že jim budeme poskytovat body.

G06 Double Score Cricket (D00, D20, D25)

Take u této hry platí pouze segmenty 15 - 20 a červený střed.

D00 – segmenty mohou být zasaženy v libovolném pořadí.

D20 – hráč musí zasáhnout segmenty v pořadí 20 - 15 a nakonec i červený střed.

D25 - segmenty musí být zasaženy v následujícím pořadí: červený střed a pak 15 - 20.

Hra pokračuje podobně jako "Kriket se skórem" s tou výjimkou, že každý hráč musí nejdříve zasáhnout dabl každého segmentu, než mu jsou připočítány všechny ostatní zásahy.

G07 Shove- a -penny Cricket (P00, P20, P25 – Dva a více hráčů)

Také u kriketu Shove-a-penny platí pouze segmenty 15 - 20 a červený střed.

P00 – segmenty mohou být zasazeny v libovolném pořadí

P20 – hráč musí zasáhnout segmenty v pořadí 20- 15 a pak i červený střed

P25 - segmenty musí být zasazeny v následujícím pořadí: červený střed a pak 15 – 20

Cílem hry pro každého hráče je zasáhnout všechny tři pole každého segmentu. Pokud hráč zakončí segment kola zásahy v zóně double a treble a je to počítáno třikrát, soupeř získává jedno pole. V příštím kole je tento segment pro hráče zavřený a soupeř nezískává žádné pole.

G08 Round the Clock – Kolem hodin (5, 10, 15, 20)

V této hře musíte zasáhnout následující segmenty:

Volba 5: segmenty 1-5

Volba 10: segmenty 1-10

Volba 15: segmenty 1-15

Volba 20 : segmenty 1-20

Hráč musí zasáhnout postupně zobrazované segmenty. Pokud je segment zasazen, je zobrazen další segment a systém vše komentuje "Yes" nebo "No". Vítězem je hráč, který zasáhne jako první všechny segmenty.

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

V této hře se počítají pouze zóny double následujících segmentů:

Volba 205 : segmenty 1-5

Volba 210: segmenty 1-10

Volba 215: segmenty 1-15

Volba 220 : segmenty 1-20

Hráč musí zasáhnout pole double zobrazených segmentů. Když byl segment zasazen, je zobrazen další segment a systém vše komentuje pomocí "Yes" nebo "No". Vítězem je hráč, který zasáhne všechny segmenty jako první.

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

V této hře platí pouze pole treble následujících segmentů:

Volba 305 : segmenty 1-5

Volba 310: segmenty 1-10

Volba 315: segmenty 1-15

Volba 320 : segmenty 1-20

Hráč musí zasáhnout pole treble zobrazených segmentů. Když byl segment zasazen, je zobrazen další segment a systém vše komentuje pomocí "Yes" nebo "No". Vítězem je hráč, který zasáhne všechny segmenty jako první.

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

Volby: čísla 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19 nebo 21 představují pro hráče počet životů.

Každý hráč začíná s nastaveným počtem životů. Na začátku hry systém ukáže na displeji skóre prvního hráče. Ten se teď musí pokusit pomocí tří hodů dosáhnout nebo překročit příslušné skóre. Pokud se mu to podaří, o žádný život nepřijde. Následující hráči se musí pokusit docílit vyššího skóre než hráči předchozí. Pokud se jim to nepodaří, jeden život ztrácejí. Body lze smazat pomocí tlačítka "START" nebo na základě tří neúspěšných hodů, což má za následek snížení počtu životů.

Když hráč nemá už žádný život, hra pro něj končí. Vyhrává hráč, kterému zbylo nejvíce životů.

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

Volby: U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19 nebo U21 představují počet hráčových životů.

Každý hráč začíná s nastaveným počtem životů. Na začátku hry systém ukáže na displeji skóre prvního hráče. Ten se teď musí pokusit dosáhnout pomocí tří hodů nižšího skóre. Pokud se mu to nepodaří, ztrácí život. Nulové skóre má za následek také ztrátu života. Následující hráči se musí pokusit dosáhnout nižšího skóre než hráči předchozí, jinak rovněž ztrácejí život. Body lze smazat pomocí tlačítka "START", tři neúspěšné hody mají za následek rovněž ztrátu života. Stisknutím tlačítka "ELIMINATE/ TEAM" smažete skóre a přidáno je 60 bodů. Stisknutím tlačítka "MISS" (ZTRÁTA), systém rovněž přidá 60 bodů. Když už hráč nemá žádné životy, odstupuje ze hry. Vyhrává hráč, kterému zbylo nejméně životů.

G13 Count up – Přičítání bodů (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)

Můžete si zvolit následující cílové skóre: 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900.

V této hře se počítají body získané zásahem každé šipky. Vítězem je hráč, který jako první dosáhne či překročí počet bodů daný předvolbou.

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

Volby: H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21 udávají počet kol. Každý hráč má v jednom kole tři hody. Cílem této hry je dosáhnout nejvyšší konečné skóre. Vítězem je hráč, který dosáhl nejvyšší konečné skóre po předem určeném počtu kol.

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

Volby: -03, -05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19 nebo -21 představují počet hráčových životů.

Na okraji displeje se objeví segment, který musí být zasážen během 10 sekund, zásah jiného segmentu se nepočítá. Pokud je segment zasážen ve stanovené lhůtě, hráči se odečítá život. Vítězem je hráč, který jako první už nemá žádné životy.

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

Volby: 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21 představují počet hráčových životů.

Každý hráč začíná s nastaveným počtem životů. Jakmile je hra zahájena, na displeji se objeví "SEL" (Vyber). Hráč si může vybrat segment určující body (počet životů) hozením šipek. První zasazený segment je dán jako segment určující body. Poté stisknete tlačítko "NEXT" a další hráč může vybrat segment určující body. Jakmile si všichni hráči vybrali segment určující body, hra začíná. Teprve když hráč stanoví svůj segment určující body, může se stát "zabijákem". Jakmile hráč, který se stal "zabijákem" zasáhne segment určující body jiného hráče, ztrácí tento hráč jeden život. Pokud hráč se statutem "zabijáka" zasáhne svůj segment určující body, přichází o status "zabijáka" a ztrácí jeden život. Aby se znovu stal "zabijákem", musí znovu zasáhnout svůj původní segment určující body. Vítězem je hráč, který má stále ještě nějaké životy. Status zabijáka je zobrazen jako "/-".

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

Volby: čísla 203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221 představují počet hráčových životů. Každý hráč začíná s nastaveným počtem životů. Jakmile je hra zahájena, na displeji se objeví "SEL" (Vyber). Hráči nyní mohou hrát jako "zabijáci" a vybrat si příslušný segment určující body (počet životů). Teprve když hráč zasáhne double pole svého segment určujícího body, může se stát "zabijákem". Jakmile hráč, který se stal "zabijákem" zasáhne double pole segment určujícího body jiného hráče, ztrácí tento hráč jeden život. Pokud hráč se statusem "zabijáka" zasáhne svůj segment určující body, přichází o status "zabijáka" a ztrácí jeden život. Aby se znovu stal "zabijákem", musí znovu zasáhnout double pole svého segmentu určujícího body. Vítězem je hráč, který má stále ještě nějaké životy. Status zabijáka je zobrazen jako "/-".

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

Volby: 303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321 představují počet hráčových životů. Každý hráč začíná s nastaveným počtem životů. Jakmile je hra zahájena, na displeji se objeví "SEL" (Vyber). Hráči teď mohou hrát jako "zabijáci" a vybrat si příslušný segment stanovující body (počet životů). Teprve když hráč zasáhne treble pole svého segmentu určujícího body, může se stát "zabijákem". Jakmile hráč, který se stal "zabijákem" zasáhne treble pole segmentu určujícího body jiného hráče, ztrácí tento hráč jeden život. Pokud hráč se statusem "zabijáka" zasáhne treble pole svého segmentu určujícího body, přichází o status "zabijáka" a ztrácí jeden život. Aby se znovu stal "zabijákem", musí znovu zasáhnout treble pole svého segmentu určujícího body. Vítězem je hráč, který má stále ještě nějaké životy. Status zabijáka je zobrazen jako "/-".

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

Cílem hry je snížit v každém kole přednastavený výsledek 51, 61, 71, 81 nebo 91 bodů. Aby hráč dosáhl náležitého výsledku, musí být celkový počet získaných

bodů dělitelný 5. Kupříkladu, pokud hráč dosáhl v kole 20 bodů, výsledek je 4 ($20 : 5 = 4$). Výsledky kol, které nejsou dělitelné 5, se nepočítají. Pokud některá ze 3 šipek nezasažne žádné pole, tato šipka se nezapočítává. Vítězem je hráč, který jako první dosáhne nebo překoná přednastavený počet bodů.

G20 Shanghai - Šanghaj (1, 5, 10, 15)

Volba 1: Segmenty musí být zasaženy v pořadí 1 - 20 a pak čerevený střed.

Volba 5: Segmenty musí být zasaženy v pořadí 5 - 20 a pak čerevený střed.

Volba 10: Segmenty musí být zasaženy v pořadí 10 - 20 a pak čerevený střed.

Volba 15: Segmenty musí být zasaženy v pořadí 15 - 20 a pak čerevený střed.

Počítají se pouze zásahy ve správném pořadí. Hráči mají pouze jednu možnost zasáhnout určitý segment. Pokud některé číslo není zasaženo, znamená to nula bodů a hra pokračuje k dalšímu číslu. Vítězem je hráč, který získá nejvíce bodů.

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

Volba 201: Segmenty musí být zasaženy v pořadí 1 - 20 v double poli, a pak čerevený střed.

Volba 205: Segmenty musí být zasaženy v pořadí 5 - 20 v double poli, a pak čerevený střed.

Volba 210: Segmenty musí být zasaženy v pořadí 10 - 20 v double poli, a pak čerevený střed.

Volba 215: Segmenty musí být zasaženy v pořadí 15 - 20 v double poli, a pak čerevený střed.

Počítají se pouze zásahy do double pole, single ani treble se nepočítají. Vítězem je hráč, který získá nejvíce bodů.

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

Volba 301: Segmenty musí být zasaženy v pořadí 1 - 20 v treble poli.

Volba 305: Segmenty musí být zasaženy v pořadí 5 - 20 v treble poli.

Volba 310: Segmenty musí být zasaženy v pořadí 10 - 20 v treble poli.

Volba 315: Segmenty musí být zasaženy v pořadí 15 - 20 v treble poli.

Také základem této hry je Šanghaj G20, započítávají se však pouze zásahy do treble pole každého segmentu. Zásahy single ani double se nezapočítávají. Vítězem je hráč, který získá nejvíce bodů.

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

Hráči míří v po sobě jdoucích kolech na vybraná pole čísel 1-18 a musí je zasáhnout (1. kolo = míří na vybrané pole čísla 1; 2. kolo = míří na vybrané pole čísla 2; atd.). Cílem je dosáhnout v každém kole co nejnižší počet bodů.

Zásahy:

Treble = 1 bod (nejlepší možné hodnocení, na řadě je automaticky další hráč)

Double = 2 body

Single = 3 body

Žádný zásah v daném segmentu = 5 bodů

Hráči mají v každém kole tři hody. Pokud je hráč spokojen při prvním hodu se zásahem double, nastupuje okamžitě další hráč, a první hráč získává 2 body.

Pokud hráč zasáhne při prvním hodu single, dostává 3 body. Může si vybrat, zda hru předá dalšímu hráči nebo zkusí druhý hod. Pokud nezasáhne pole, na něž míří, jeho skóre se zvýší ze 3 na 5 bodů. Pokud se při druhém hodu zlepší na double, jeho skóre se sníží ze 3 na 2 a může si znovu vybrat, zda hru předá dál nebo se zkusí při třetím hodu zlepšit na treble (nebo se mu při neúspěchu znovu zhorší skóre). Hráč, který jako první překoná skóre volby, se ze hry stáhne. Vítězem je hráč, který ve hře zůstane nejdéle, nebo který má po 18 kolech nejnižší skóre.

G24 Bingo (132, 141, 168, 189)

Cílem hry je dosáhnout sekvenci segmentů zobrazených na displeji. Vyberte si z voleb "132", "141", "168" nebo "189".

U volby 132 musí být zasažena sekvence segmentů 15, 4, 8, 14 a 3.

U volby 141 musí být zasažena sekvence segmentů 17, 13, 9, 7 a 1.

U volby 168 musí být zasažena sekvence segmentů 20, 16, 12, 6 a 2.

U volby 189 musí být zasažena sekvence segmentů 19, 10, 18, 5 a 11.

Každý segment musí být zasažen třikrát, než se displej přepne k dalšímu segmentu. Zásah pole single se počítá jednou, double dvakrát a treble třikrát.

Vítězem je hráč, který zasáhl všechny segmenty třikrát.

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

Volba 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19 nebo 21 představuje počet hráčových životů. Na začátku každé hry mají všichni hráči nastaven počet životů. Displej ukazuje každému hráči, jaký cíl má zasáhnout (příkaz na okraj). Pokud hráč zasáhne stanovený cíl první nebo druhou šípkou, může použít další šípku, aby stanovil cíl dalšímu hráči. Pokud cíl zasáhne třetí šípkou, neztrácí život a následující hráč musí zasáhnout stejné pole. Pokud stanovený cíl nezasáhne žádnou šípkou, ztrácí jeden život a řada je na dalším hráči. Vyhrává poslední hráč, kterému ještě zůstal nějaký život. U této hry se počítají pouze segmenty, nerozlišuje se single, double nebo treble.

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

Volba H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19 nebo H21 představuje počet hráčových životů. Na začátku každé hry mají všichni hráči nastaven počet životů. Displej ukazuje každému hráči, jaký cíl má zasáhnout (příkaz na okraj). Pokud hráč zasáhne stanovený cíl první nebo druhou šípkou, může použít další šípku, aby stanovil cíl dalšímu hráči. Pokud cíl zasáhne třetí šípkou, neztrácí život a následující hráč musí zasáhnout stejné pole. Pokud stanovený cíl nezasáhne žádnou šípkou, ztrácí jeden život a řada je na dalším hráči. Vyhrává poslední hráč, kterému ještě zůstal nějaký život.

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

V této hře je skóre za každou šípku v kole (3 hody na hráče) přidáno ke startovnímu skóre "nula". Vítězem je hráč, který jako první hodí přesně předem nastavené cílové skóre. Překročení nastaveného skóre : Pokud hráč překročí posledním hodem nastavené cílové skóre, zisk z kola se nezapočítává. Skóre je nastaveno zpět na skóre předchozího kola. Vrácení ostatních hráčů na "nulu" :

Pokud hráč dosáhne přesně stejného výsledku jako některý hráč před ním, je skóre hráče před ním nastaveno na nulu. Příklad:

Skóre hráče č. 1: 20

Skóre hráče č. 2: 50

Skóre hráče č. 3: 30

Skóre hráče č. 4: 00

Řada je na hráči č. 4 a on zasáhne svou první šípkou 20. Skóre hráče č. 1 je tudíž nastaveno na nulu.

Hráč č. 4 hodí druhou šípkou 10 a má celkové skóre 30. Skóre hráče č. 3 je tudíž nastaveno na nulu.

Svou třetí šípkou hráč č. 4 hodí 1 a jeho celkové skóre je nyní 31.

Čištění a péče



Pozor!

Nebezpečí poškození! Nesprávné použití výrobku může vést k poškození.

Čištění výrobku

- K čištění v žádném případě nepoužívejte benzín, rozpouštědla anebo agresivní čisticí prostředky.
- Výrobek čistěte vlhkým hadříkem, případně jemným čisticím prostředkem.

Likvidace

Likvidace obalu

Obalový materiál se skládá z recyklovatelných materiálů. Obalový materiál odstraňte podle jeho označení na k tomu určených sběrných místech resp. podle platných předpisů.

Pokyny k likvidaci odpadu pro elektrické zboží

- Podle evropské směrnice o elektrickém a elektronickém odpadu 2012/19/ES se musí vysloužilá elektrická zařízení likvidovat separovaně a ekologickou recyklací.
- Elektrická zařízení a baterie, resp. akumulátory, které jsou označeny přeškrtnutou nádobou na odpad, se nesmějí v žádném případě vyhazovat do domovního odpadu.
- Baterie a akumulátory použité v přístrojích musí být před likvidací odstraněny a odděleně odevzdány.
- Elektrické zboží bezplatně odevzdejte do veřejných sběrných surovin. Tak lze vysoce kvalitní surovinu recyklovat a odborně zlikvidovat eventuelní škodlivé látky. Tím můžete významně přispět k ochraně životního prostředí!



Technická specifikace

Model: GQ06-090030-ZG

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

Output: 300 mA | 9V ---

= Safety class II

Vyhrazujeme si právo na technické a konstrukční změny v průběhu kontinuálního vývoje produktu.



Prije prve uporabe

Prije prve uporabe proizvoda upoznajte se sa svim uputama za uporabu i sigurnosnim napomenama. Koristite proizvod samo kako je opisano i samo za navedena područja primjene. Pohranite upute za uporabu kako bi ga kasnije po potrebi mogli koristiti. Prilikom predaje proizvoda trećem licu, uručite i svu dokumentaciju.

VAŽNO, POHRANITI ZA BUDUĆU UPORABU: PAŽLJIVO PROČITATI!

Opseg isporuke

Provjerite da li su svi dijelovi prisutni i provjerite da li je proizvod oštećen pri transportu. Ne stavljajte u uporabu oštećen proizvod! U slučaju oštećenja, molimo da se obratite jednoj od Kauflandovih poslovnica.

Objašnjenje oznaka

Sljedeće signalne riječi i simboli se koriste u ovim uputama za uporabu, na proizvodu ili na ambalaži.



Upozorenje!

Ova signalna riječ označava opasnost sa srednjom razinom rizika koja, ukoliko ne bude izbjegnuta, može imati kao posljedicu smrt ili teške ozljede.



Pažnja!

Ova signalna riječ upozorava na moguću materijalnu štetu.



Proizvod označen ovim simbolom se proizvodi sukladno s primjenljivim propisima Europskog ekonomskog područja.



Sigurnost

Pročitajte pažljivo sljedeće sigurnosne upute prije prve uporabe proizvoda. Za sigurnu uporabu, slijedite sve naredne sigurnosne upute.

Provjera isporučenog sadržaja

Provjerite jesu li svi dijelovi isporučeni. Provjerite je li predmet oštećen kada ga izvadite iz pakiranja. Ako je predmet oštećen, nemojte ga koristiti.

Pravilna uporaba

Koristite proizvod samo u svrhe za koje je predviđen. Drugačije korištenje ili modifikacije na proizvodu smatraju se nepravilnim i mogu izazvati ozlijede ili oštećenja. Za štete koje nastanu uslijed nepravilnog korištenja proizvođač ne snosi odgovornost. Proizvod nije namijenjen za komercijalnu uporabu.

Sigurnost djece i osoba



UPOZORENJE!

- **Opasnost od nezgoda za djecu i malu djecu!**

Nikad ne ostavljajte bez nadzora djecu pored ambalažnog materijala!

Postoji opasnost od gušenja, a djeca često potcjenjuju opasnosti!

Opasno po život i opasnost od ozljeda za djecu i malu djecu!

- **Upozorenje opasnost od ozljeda!**

Uvjerite se da su svi dijelovi neoštećeni.

Oštećeni dijelovi mogu utjecati na sigurnost i stabilnost.

- **Opće sigurnosne upute**

Prije uporabe pazite na stabilnost proizvoda.

Proizvod koristite pravilno i to samo za predviđeno područje primjene.

Svi elementi moraju se držati podalje od otvorenog plamena.



Sigurnosne upute

Opasnost od ozljede!

- Ovaj uređaj nije namijenjen da ga koriste osobe (uključujući i djecu) s ograničenim tjelesnim, osjetilnim ili mentalnim sposobnostima ili neiskusne i nedovoljno upoznate osobe, osim pod nadzorom odgovorne osobe zadužene za njihovu sigurnost ili ako su dobile poduku u vezi pravilne uporabe uređaja.
- Djecu treba nadzirati kako bi se osiguralo da se ne igraju s ovim uređajem.
- Nemojte bacati strelice niti njima ciljati u ljude ili životinje.
- Tijekom uporabe pobrinite se da pikado ploča bude postavljena ili okrenuta na takav način, i na toliku razdaljinu, da se osobe ne mogu kretati između pikado ploče i igrača.
- Ne pričvršćujte pikado ploču za vrata!
- Ne upotrebljavajte metalne vrhove!

Izbjegavanje materijalne štete!

- Koristite isključivo originalne rezervne vrhove, kako biste izbjegli da se strelice odbiju o pikado ploču. Preporučamo da ne koristite duge vrhove za elektroničke pikado ploče.
- Ne dopustite da uređaj bude izložen ekstremnim vremenskim uvjetima i temperaturama.
- Uređaj zaštitite od prekomjerne vlage. Elektronika se može oštetiti.



Sigurnosne upute za adapter za napajanje

POZOR

Važne informacije za korištenje adaptera!

Napomena: Uređaj se zagrijava tijekom normalne uporabe.

- Koristite samo adapter povezan na pikado ploču.
- Koristite samo isporučeni adapter!
- U slučaju kvara koristite samo originalne rezervne dijelove!
- Prvo odvojite sa zidne utičnice prije odvajanja adaptera sa pikado ploče.
- Ovaj adapter je namijenjen samo za korištenje u zatvorenom prostoru. Držite dalje od vlage.
- Ako je kućište ili strujni kabel uređaja oštećen, prekinite s korištenjem adaptera.
- Odvojite uređaj sa izvora napajanja ako se neće koristiti dulje vrijeme.
- Nije dopušteno kratko spajanje izlaznog voda napajanja .
- Vanjski priključni kabel sa ovog transformatora ne može se zamijeniti; ako je kabel oštećen, transformator će morati odložiti.

Upute za montažu

Montaža pikado ploče

1. Odaberite odgovarajući položaj sa približno 3m slobodnog prostora oko njega.
2. Linija za bacanje" mora biti na udaljenosti od 2,37 mm od pikado ploče. Fiksirajte pikado ploču na zid tako da centar Bullseye bude na visini od 1,73 m iznad tla.
3. Koristeći priloženi predložak za bušenje, označite odgovarajuće rupe za bušenje olovkom. Oznake "+" označavaju smjer za postavljanje pikado ploče. Oznake "O" označavaju otvore na pikado ploči za trajno postavljanje na zid. Postavite pikado ploču pomoću montažnog uređaja (3 zavrtnja) ili trajnu zidnu montažu (4 zavrtnja). Križ u sredini predloška bušenja označava položaj bullseye na pikado ploči. Potom postavite pikado ploču koristeći isporučene vijke i tiple.

Montaža strelica

Zavrtite vrh na tijelo kao što je označeno na nastavku i umetnite rasklopljeno pero u križne utore.

Naziv i funkcija dijelova

1. Jednostruki: Broj bodova kao što je prikazano
2. Dupli: Broj bodova x 2
3. Trostruki: Broj bodova x 3
4. Bullseye: Vanjski prsten koji osvaja 25 boda; unutarnji prsten koji osvaja 50 boda
5. Rub: Bacanje na rub, bez boda
6. Funkcijske tipke (vidjeti poglavlje Funkcijske tipke)
7. Prikaz rezultata: Naizmjenično prikazuje cilj/informacije, pogodak, rezultat s ukupnim brojem bodova i igrača koji je na redu
8. Indikator strelica: Pokazuje koliko bacanja (strelica) je ostalo igraču
9. Tablica rezultata
10. Prikaz za funkcije Double In (DI), Double Out (DO) i za igru Count Down
11. Priključak za mrežni adapter
12. Držać strelica
13. Nosač
14. Otvori za bušenje

Rukovanje pikado pločom

Uključivanje i isključivanje

Ovaj proizvod sadrži funkciju automatskog isključivanja.

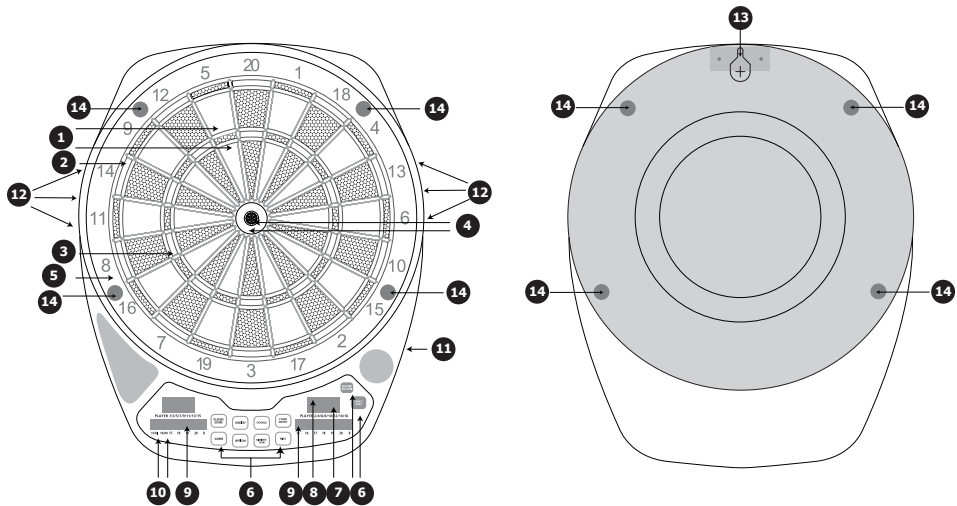
Kako biste uključili proizvod, priključite mrežni adapter na utičnicu i pikado ploču.

Ako se proizvod ne koristi duže od 10 minuta, zaslani i sistem se automatski isključuju (režim pripravnosti). Sve dok je mrežni adapter uključen u struju, proizvod „pamti“ posljednji rezultat.

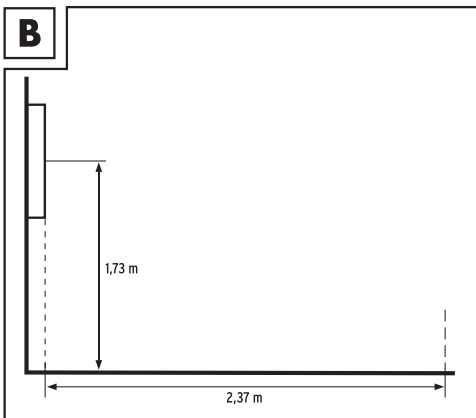
Pritiskom na neku funkcijsku tipku, proizvod se ponovno uključuje.

Za potpuno isključivanje proizvoda, izvadite mrežni utikač iz utičnice.

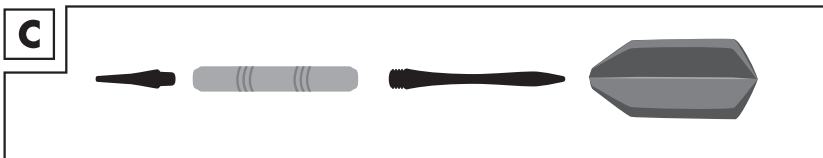
A



B



C



Funkcijske tipke

GAME (IGRA)

Pritisnite ovu tipku kako biste izabrali igru. Na zaslonu rezultata u gornjem lijevom uglu se prikazuje broj igre (G01-27, vidjeti tabelu I), a u gornjem desnom uglu se prikazuje prva opcija igre.

OPTION (OPCIJA)

Pritisnite ovu tipku za odabir različitih opcija u okviru igre (vidjeti tabelu 1).

PLAYER / SCORE (IGRAČ/REZULTAT)

Pritisnite tipku PLAYER/SCORE (IGRAČ/REZULTAT) kako biste odabrali broj igrača prije početka igre.

Pritisnite tipku PLAYER/SCORE (IGRAČ/REZULTAT) tijekom igre za prikaz bodova svih igrača.

Pritisnite 1x za prikaz igrača 1 i 2

Pritisnite 2x za prikaz igrača 3 i 4

Pritisnite 3x za prikaz igrača 5 i 6

Pritisnite 4x za prikaz igrača 7 i 8

Pritisnite 5x za prikaz igrača 9 i 10

Pritisnite 6x za prikaz igrača 11 i 12

Pritisnite 7x za prikaz igrača 13 i 14

Pritisnite 8x za prikaz igrača 15 i 16

Broj igrača će se prikazati na tablici rezultata pomoću odgovarajućih svjetala.

HANDICAP (HENDIKEP)

Pritisnite tipku HANDICAP (HENDIKEP) kako biste odabrali različite razine težine/opcija za različite igrače prije početka igre.

Primjer:

Želite igrati igru G01 s 3 igrača (od kojih svi imaju različite hendikepe).

Pritisnite tipku GAME (IGRA) dok se igra G01 ne prikaže s lijeve strane prikaza rezultata.

Odaberite 2 suigrača jednim pritiskom na tipku PLAYER/SCORE (IGRAČ/REZULTAT).

Odaberite 3 suigrača duplim pritiskom na tipku PLAYER/SCORE (IGRAČ/REZULTAT).

Dvapat pritisnite tipku HANDICAP (HENDIKEP) kako biste podesili hendikep za igrača 3 od 101 do 301.

Potom pritisnite tipku PLAYER/SCORE (IGRAČ/REZULTAT) 14 puta kako biste došli do postavke za igrača 1 (igrači 4-16 se preskaču). Jednom pritisnite tipku HANDICAP (HENDIKEP) kako biste podesili hendikep za igrača 1 od 101 do 201.

Jednom pritisnite tipku PLAYER/SCORE (IGRAČ/REZULTAT) kako biste izabrali igrača 2 i pritisnite tipku HANDICAP (HENDIKEP) 5 puta kako biste podesili hendikep za igrača 2 od 101 do 601.

Jednom pritisnite tipku PLAYER/SCORE (IGRAČ/REZULTAT) kako biste se vratili na igrača 3. Pritisnite tipku START/NEXT (POČETAK/SLJEDEĆE) kako biste započeli igru.

ELIMINATE/ TEAM (ELIMINIRAJ/TIM)

Pritisnite tipku ELIMINATE/TEAM (ELIMINIRAJ/TIM) kako biste podesili timsku igru prije početka igre (2 na 2, 3 na 3, 4 na 4, 5 na 5, 6 na 6, 7 na 7, 8 na 8).

Ako se ova tipka pritisne tijekom igre, tada se posljednje bacanje jednog igrača eliminira.

CYBER MATCH

Pritisnite ovu tipku kako biste igrali igru protiv virtualnog protivnika. Pritiskanjem tipki nekoliko puta podešava se razina vještine vašeg virtualnog protivnika (C 1 = najteži protivnik – C5 = najlakši protivnik).

DOUBLE (DUPLO)

Pritisnite ovu tipku kako biste omogućili funkciju Double In ili Double Out za igru G01.

Pritisnuti 1x: Double In

(crvena lampica na lijevoj tablici rezultata, 10)

Pritisnuti 2x: Double Out

(crvena lampica na lijevoj tablici rezultata, 10)

Pritisnuti 3x: s Double In, Double Out

(dvije crvene lampice na lijevoj tablici rezultata, 10)

Pritisnuti 4x: bez Double In, Double Out

(nema crvenih lampica)

START/ NEXT (POČETAK/SLJEDEĆE)

Pritisnite ovu tipku kako biste započeli igru ili se prebacili na sljedećeg igrača tijekom igre.

SOUND/ VOLUME (ZVUK/JAČINA ZVUKA)

Zadana postavka: SOUND/VOLUME (ZVUK/JAČINA ZVUKA) nivo 3.

Pritisnite tipku SOUND/VOLUME (ZVUK/JAČINA ZVUKA) kako biste odabrali jednu od 7 razina

jačine zvuka ili kako biste isključili zvuk.

Razina SOUND/VOLUME (ZVUK/JAČINA ZVUKA) se prikazuje na zaslonu.

MISS (PROMAŠAJ)

Pritisnite ovu tipku za smanjenje broja preostalih strelica kada se pikado ploča promaši

Izbor igara i lista razina težine (tabela 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	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

Pravila igre

Svaki igrač baca 3 strelice u svakoj rundi. Rezultati za svakog igrača su prikazani u dva polja za rezultate. Nakon uspješnog bacanja, odgovarajući bodovi se objavljuju na engleskom jeziku.

Svaki pogodak u polju za bodove proizvodi zvuk. Tri male točke iznad rezultata u bodovima pokazuje koliko bacanja je ostalo u rundi.

Nakon što se jedna runda završi, pikado ploča se automatski postavlja na „Pokretanje“. Pritisnite tipku START/ NEXT (POKRETANJE/SLJEDEĆE) tijekom igre kako biste izabrali sljedećeg igrača i nastavili s igrom.

Napomena: Najlakši način za izvlačenje strelica iz ploče je da ih izvučete uz blago okretanje udesno

Igre

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

Kod ove igre vam se oduzima broj bodova za svaku strelicu po krugu (3 bacanja po igraču) od (početnog) broja bodova (npr. 301 ili 501 itd.). Pobjeđuje igrač koji prvi dođe do 0 bodova (i to točno).

Prebacivanje:

Ako rezultata igrača prebaci rezultat neophodan da se dobije točna nula, krug se ne računa. Rezultat se resetira na vrijednost iz prethodnog kruga. Kako biste igru načinili izazovnijom, možete koristiti funkcijska tipka DOUBLE (DUPLO). Sa ovom značajkom, postavljaju se dodatne poteškoće za početak i kraj igre.

Double In: Igra počinje tek kada pogodite jedno duplo polje. Prethodni rezultati se ne računaju.

Double Out: Da bi završio igru, igrač mora pogoditi duplo polje koje rezultat smanjuje točno na nulu.

Ako nakon bacanja ostane 1, to se smatra prebacivanjem.

Double In/Out: Igrač mora pogoditi duplo polje kako bi počeo i završio igru.

Funkcija završne strelice:

Kada rezultat oduzimanja dostigne graničnu vrijednost od 180, u ovom režimu je moguće završiti igru s tri strelice. Pikado ploča izračunava neophodne rezultate koje treba pogoditi i prikazuje ih odvojeno za svaku strelicu. Ako igrač ne pogodi prikazani ciljani pogodak ali i dalje može završiti igru s dvije preostale strelice, pikado ploča sada izračunava potrebno bacanje za nove rezultate. Jednostruko, duplo ili trostruko se označava znakom ispred brojeva. Jednostruko se prikazuje s crticom u donjem dijelu, na primjer („_18“).

Duplo se prikazuje s dvije crtice („=18“).

Trostruko se prikazuje s 3 crtice („≡18“).

Jednostruki Bullseye bit će prikazan s vrijednošću „_25“.

G02 Simple Cricket (000, 020, 025)

U ovoj igri se igra isključivo s brojevima od 15 do 20 i Bullseye.

Prvi igrač koji pogodi sve segmente tri puta je pobjednik. Može se koristiti za postizanje duplih (jedan pogodak se računa duplo) i trostrukih (jedan pogodak se računa tri puta) pogodaka. Opcija 00 : Igrači mogu pogađati segmente 15, 16, 17, 18, 19, 20 i Bullseye po bilo kojem redoslijedu.

Opcija 020: Igrač mora pogoditi segmente po sljedećem redoslijedu: 20, 19, 18, 17,16, 15 i na kraju Bullseye.

Opcija 0 2 5: Igrač mora pogoditi segmente po sljedećem redoslijedu: Bullseye, 15,16, 17, 18, 19, 20.

G03 Scram Cricket (A00 – samo za dva igrača)

U ovoj igri se računaju samo segmenti 15 – 20 i Bullseye. Igra se sastoji od dvije runde. U prvoj rundi, prvi igrač pokušava zatvoriti segmente (sa tri pogotka).

Drugi igrač pokušava pogoditi otvorene segmente što češće kako bi sakupio bodove. Kada se segment zatvori, drugi igrač ne dobiva bodove za njega. Kada prvi igrač zatvori sve segmente, runda 1 je završena. Sada počinje runda 2 i igrači zamjenjuju svoje uloge.

Drugi igrač pokušava zatvoriti sve segmente što brže, a prvi igrač pokušava sakupiti bodove. Igra se završava kada drugi igrač zatvori sve segmente. Pobjeđuje igrač s najviše bodova.

G04 Score Cricket (E00, E20, E25)

I u Score Cricket, računaju se samo segmenti 15 – 20 i Bullseye.

E00 – segmenti se mogu pogađati po bilo kom redosljedu.

E20 – igrač mora pogoditi segmente po redosljedu 20 – 15 i na kraju Bullseye.

E25 – redosljed po kome se segmenti moraju zatvarati je: Bullseye, a potom 15 – 20.

Svaki segment se „otvara“ kada ga jedan igrač pogodi tri puta. Ako svi igrači pogode segment tri puta, on je „zatvoren“. Igrač koji „otvori“ određeni broj, potom „posjeduje“ broj i može nastaviti sakupljati bodove na ovom broju dok svi igrači ne pogode broj tri puta, čime se segment zatvara. Kada se svi segmenti zatvore, pobjeđuje igrač s najvećim rezultatom.

G05 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25)

I u Cut Throat Cricket, računaju se samo segmenti 15 – 20 i Bullseye.

C00 – segmenti se mogu pogađati po bilo kojem redosljedu.

C20 – igrač mora pogoditi segmente po redosljedu 20 – 15 i na kraju Bullseye.

C25 – redosljed po kome se segmenti moraju zatvarati je: Bullseye, a potom 15 – 20.

Nakon pogađanja segmenta tri puta, to ga „otvara“ i bodovi u ovom segmentu se mogu sakupljati dok svi

igrači ne pogode ovaj segment tri puta. Bodovi koje igrač osvoji se dodjeljuju drugim igračima. Cilj je sakupiti što više bodova za druge igrače. Kada svi igrači zatvore sve segmente, pobjednik je igrač s najnižim rezultatom.

Najbolja strategija za ovu igru je da se što prije zatvore svi brojevi kako bi se spriječilo da protivnik osvaja bodove za vas.

Istovremeno, to vam pruža šansu da osvojite bodove za druge igrače.

G06 Double Score Cricket (d00, d20, d25)

I u Double Score Cricket, računaju se samo segmenti 15 – 20 i Bullseye.

d00 – segmenti se mogu pogađati po bilo kojem redosljedu.

x20 – igrač mora pogoditi segmente po redosljedu 20 – 15 i na kraju Bullseye.

d25 – redosljed po kome se segmenti moraju zatvarati je: Bullseye, a potom 15 – 20.

Igra se nastavlja kao „Score Cricket“ s razlikom u tome što svaki igrač mora prvo pogoditi dvostruko polje svakog segmenta prije nego što se počnu računati drugi pogoci.

G07 Shove-a-penny Cricket (P00, P20, P25 – dva i više igrača)

I u Shove-a-penny Cricket, računaju se samo segmenti 15 – 20 i Bullseye.

P00 - segmenti se mogu pogađati po bilo kojem redosljedu P20 - igrač mora pogoditi segmente po redosljedu 20- 15 i na kraju Bullseye.

P25 – redosljed po kome se segmenti moraju zatvarati su: Bullseye, a potom 15 – 20.

Cilj igre za svakog igrača je da popuni sve tri crtice svakog segmenta. Ako igrač završi segment runde pogodcima u duploj i trostrukoj zoni i oni se računaju tri puta, protivniku se dodjeljuje jedna crtica. U sljedećoj rundi, ovaj segment se zatvara za igrača i protivnik više ne dobiva crtice.

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

U ovoj igri morate pogoditi sljedeće segmente:

Opcija 5: segmenti 1-5

Opcija 10: segmenti 1-10

Opcija 15: segmenti 1-15

Opcija 20: segmenti 1-20

Igrač mora pogoditi segmente koje prikazuje uređaj. Ako je segment pogođen, prikazuje se sljedeći segment i uređaj komentira s „Da“ ili „Ne“.

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

U ovoj igri, igraju se samo dvostruka polja sljedećih segmenata:

Opcija 2 0 5: segmenti 1-5

Opcija 210: segmenti 1-10

Opcija 215: segmenti 1-15

Opcija 2 2 0: segmenti 1-20

Igrač mora pogoditi dvostruko polje segmenata koje prikazuje uređaj. Ako je segment pogođen, prikazuje se sljedeći segment i uređaj komentira s „Da“ ili „Ne“. Prvi igrač koji pogodi sve segmente je pobjednik.

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

U ovoj igri, igraju se samo trostruka polja sljedećih segmenata:

Opcija 3 0 5: segmenti 1-5

Opcija 310: segmenti 1-10

Opcija 315: segmenti 1-15

Opcija 3 2 0: segmenti 1-20

Igrač mora pogoditi trostruko polje ovih segmenata koje prikazuje uređaj. Ako je ovaj segment pogođen, prikazuje se sljedeći segment i uređaj komentira s „Da“ ili „Ne“. Prvi igrač koji pogodi sve segmente je pobjednik.

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

Opcija: 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19 ili 21 predstavlja broj života igrača.

Svaki igrač počinje s brojem dostupnih života. Na početku igre, uređaj prikazuje rezultat na zaslonu za prvog igrača. Igrač sada mora pokušati da s tri pogotka dobije manji rezultat; ako ne uspije, gubi život. Sljedeći igrač mora pokušati dobiti manji rezultat od prethodnog igrača; u protivnom, oni gube život. Bodovi se mogu izbrisati tipkom „START“ (POČETAK) ili s tri promašaja zbog kojih se gubi jedan život.

Kada igrač izgubi sve živote, on prestaje da igra. Pobjeđuje igrač kome ostane najviše života.

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

Opcija: U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19 ili U21 predstavlja broj života igrača.

Svaki igrač počinje s brojem dostupnih života. Na početku igre, mašina prikazuje rezultat na zaslonu za prvog igrača. Igrač sada mora da pokuša da s tri pogotka dobije manji rezultat; ako ne uspe, gubi život. Rezultat 0 također dovodi do gubitka života.

Sljedeći igrači moraju pokušati da dobiju manji rezultat od prethodnog igrača; u protivnom, oni gube život. Poeni mogu da se izbrišu tipkom „START“ (POČETAK) ili s tri promašaja zbog kojih se gubi jedan život.

Pritisak na tipku „ELIMINATE/TEAM“ (ELIMINIRAJ/TIM) briše rezultat na uređaju i dodaje 60 bodova. Pritisak na tipku „MISS“ (PROMAŠAJ) također dodaje 60 bodova. Kada igrač izgubi sve živote, on prestaje igrati. Pobjeđuje igrač kome ostane najviše života.

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

Možete odabrati sljedeće ciljne bodove. 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900.

U ovoj igri se računa rezultat koji pogodi svaka strelica. Pobjeđuje igrač koji prvi postigne ili prekorači prethodno odabrani broj bodova.

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

Opcija: H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21 označava broj rundi. Svaki igrač može bacati tri strelice po rundi.

Cilj igre je da se postigne najveći ukupan rezultat. Pobjeđuje igrač koji na kraju navedenog broja rundi osvoji najveći ukupan broj bodova.

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

Opcija: -03, -05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19 ili -21 označava broj života igrača.

Na zaslonu se nasumično prikazuje broj segmenta koji se mora pogoditi u roku od 10 sekundi.

Pogađanje bilo kojeg drugog segmenta se ne računa. Ako se važeći segment ne pogodi tijekom tog vremena, gubi se jedan život. Pobjeđuje igrač koji prvi izgubi sve živote.

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

Opcija: 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19 ili 21 predstavlja broj života igrača.

Svaki igrač počinje s brojem dostupnih života. Kada igra počne, zaslon prikazuje „SEL“ (Odaberi). Igrač može odabrati svoj segment bodova bacanjem strelica. Prvi segment se fiksira kao segment bodova. Potom pritisnite tipku „NEXT“ (SLJEDEĆE) i sljedeći igrač bira svoj segment bodova. Kada svi igrači odaberu svoje segmente bodova, igra počinje. Kada igrač osvoji svoj segment bodova, on može postati „ubojica“. Kada igrač koji je postao „ubojica“ pogodi segment drugog igrača, taj igrač gubi život. Ako igrač koji ima status „ubojice“ pogodi vlastiti segment bodova, on gubi svoj status „ubojice“ i gubi život. Za ponovno osvajanje statusa „ubojice“, igrač mora ponovno pogoditi svoj prijašnji segment bodova. Pobjednik je posljednji igrač kome su ostali životi.

Status ubojice se prikazuje kao „/“.

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

Opcija: 203,205,207,209,211,213,215,217,219,221
predstavlja broj života igrača. Svaki igrač počinje s brojem dostupnih života. Kada igra počne, zaslon prikazuje „SEL“ (Odaberi). Igrači sada mogu igrati kao u igri „killer“ i odabrati svoj segment bodova. Igrač postaje „ubojica“ tek nakon što pogodi trostruko polje segmenta bodova. Kada igrač koji je postao „ubojica“ pogodi segment drugog igrača, taj igrač gubi život. Ako igrač koji ima status „ubojice“ pogodi vlastiti segment bodova, on gubi svoj status „ubojice“ i gubi život. Za ponovno osvajanje statusa „ubojice“, igrač mora pogoditi dvostruko polje svog prijašnjeg segmenta bodova. Pobjednik je posljednji igrač kome su ostali životi. Status ubojice se prikazuje kao „/-“.

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

Opcija: 303,305,307,309,311,313,315,317,319,321
predstavlja broj života igrača. Svaki igrač počinje s brojem dostupnih života. Kada igra počne, zaslon prikazuje „SEL“ (Odaberi). Igrači sada mogu igrati kao u igri „killer“ i odabrati svoj segment bodova. Igrač postaje „ubojica“ tek nakon što pogodi trostruko polje segmenta bodova. Kada igrač koji je postao „ubojica“ pogodi segment drugog igrača, taj igrač gubi život. Ako igrač koji ima status „ubojice“ pogodi vlastiti segment bodova, on gubi svoj status „ubojice“ i gubi život. Za ponovno osvajanje statusa „ubojice“, igrač mora pogoditi trostruko polje svog prijašnjeg segmenta bodova. Pobjednik je posljednji igrač kome su ostali životi. Status ubojice se prikazuje kao „/-“.

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

Cilj igre se sastoji u tome da se u svakoj igri smanji unaprijed podešeni rezultat od 51, 61, 71, 81 ili 91. Kako bi se postigao rezultat, ukupan broj bodova za svaku rundu mora biti djeljiv s 5. Kada, na primjer, igrač u nekoj rundi osvoji 20 bodova, rezultat je 4 ($20 \div 5 = 4$). Svaki rezultat po rundi koji nije djeljiv s 5 neće se računati. Ako nijedna od 3 strelice ne pogodi, rezultat se ne računa. Pobjednik je igrač koji prvi postigne ili premaši izabrani broj bodova.

G20 Shanghai (1, 5, 10, 15)

Opcija 1: Segmenti moraju biti pogođeni po redoslijedu 1 – 20, a potom bullseye.
Opcija 5: Segmenti moraju biti pogođeni po redoslijedu 5 – 20, a potom bullseye.
Opcija 10: Segmenti moraju biti pogođeni po redoslijedu 10 – 20, a potom bullseye.
Opcija 15: Segmenti moraju biti pogođeni po redoslijedu 15 – 20, a potom bullseye.
Računaju se samo pogoci po pravilnom redoslijedu. Igrači imaju samo jednu priliku da pogode određeni segment. Ako promaše neki broj, ne dobivaju bodove i sljedeći put nastavljaju s sljedećim brojem. Pobjednik je onaj koji je sakupio najviše bodova.

G21 Shanghai-Double

(201, 205, 210, 215)

Opcija 201: Segmenti moraju biti pogođeni po redoslijedu 1 – 20 u dvostrukom polju, a potom bullseye.
Opcija 205: Segmenti moraju biti pogođeni po redoslijedu 5 – 20 u dvostrukom polju, a potom bullseye.
Opcija 210: Segmenti moraju biti pogođeni po redoslijedu 10 – 20 u dvostrukom polju, a potom bullseye.
Opcija 215: Segmenti moraju biti pogođeni po redoslijedu 15 – 20 u dvostrukom polju, a potom bullseye.
Računaju se samo pogoci u odgovarajućem duplom polju, pojedinačna i trostruka polja se ne računaju. Pobjednik je igrač s najvećim rezultatom.

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

Opcija 301: Segmenti moraju biti pogođeni po redosljedu 1 – 20 u trostrukom polju.

Opcija 305: Segmenti moraju biti pogođeni po redosljedu 5 – 20 u trostrukom polju.

Opcija 310: Segmenti moraju biti pogođeni po redosljedu 10 – 20 u trostrukom polju.

Opcija 315: Segmenti moraju biti pogođeni po redosljedu 15 – 20 u trostrukom polju.

Ova igra radi poput Shanghai G20, ali se računaju samo pogoci u trostrukom polju svakog segmenta. Pogoci u pojedinačnom ili dvostrukom polju se ne računaju. Pobjednik je igrač s najvećim rezultatom.

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

U toku runde, igrači gađaju ciljna poja s brojevima od 1 - 18 i moraju ih pogoditi redom (runda 1 = gađa se ciljno polje s brojem 1, runda 2 = gađa se ciljno polje s brojem 2 itd.). Cilj igre je da se po svakoj rundi osvoji što je moguće manje bodova.

Vrednovanje pogodaka:

Triple = 1 bod (najbolji rezultat, on je automatski sljedeći igrač u nizu)

Double = 2 boda

Single = 3 boda

Bez pogodaka u zadatom ciljnom polju = 5 bodova

Igračima su na raspolaganju 3 bacanja po ciljnom polju. Ako je igrač pri prvom bacanju zadovoljan s Double pogotkom, može ga odmah prosljediti sljedećem igraču i za odgovarajuće ciljno polje dobiti 2 boda.

Ako igrač svojim prvim bacanjem pogodi ciljno polje, dobiva 3 boda. Sada može odluciti da li će to bacanje prepustiti sljedećem igraču ili će prijeći na drugo bacanje. Ako on promaši ciljno polje, njegov rezultat se povećava za 3 do 5 boda. Ako se popravi u drugom bacanju na Double, broj njegovih bodova pada s 3 na 2 i pred njim je ponovno izbor, odn. u trećem bacanju ima još jednu mogućnost da se popravi na Triple (ili da ponovo oslabi). Prvi igrač koji prekorači broj bodova koji je izabran po opciji, ispada iz igre. Pobjednik je onaj koji kao posljednji ostane u igri ili koji nakon 18 brojčanih polja ima najmanji broj bodova.

G24 Bingo (132, 141, 168, 189)

Cilj igre je da se pogodi redosljed segmenata prikazan na zaslonu. Odaberite jednu od opcija igre „132“, „141“, „168“ ili „189“.

Za opciju 132, mora se pogoditi redosljed segmenata 15, 4, 8, 14 i 3.

Za opciju 141, mora se pogoditi redosljed segmenata 17, 13, 9, 7 i 1.

Za opciju 168, mora se pogoditi redosljed segmenata 20, 16, 12, 6 i 2.

Za opciju 189, mora se pogoditi redosljed segmenata 19, 10, 18, 5 i 11.

Svaki segment se mora pogoditi tri puta prije nego što se zaslon prebaci na sljedeći segment. Pogađanje pojedinačnog segmenta se računa jednom, dvostrukog segmenta se računa duplo a trostrukog segmenta trostrukom.

Pobjednik je igrač koji pogodi sve segmente tri puta.

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

Opcija 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19 ili 21 predstavlja broj života igrača. Na početku igre, svaki igrač ima podešeni broj života. Zaslone će prikazati cilj koji igrač treba pogoditi (nasumični redoslijed). Ako igrač pogodi specifični cilj prvom ili drugom strelicom, on može koristiti svoju sljedeću strelicu da odredi cilj koji treba gađati sljedeći igrač. Ako pogodi 3. strelicom, igrač ne gubi život i sljedeći igrač mora pogoditi isti cilj. Ako igrač ne pogodi navedeni cilj nijednom od svojih strelica, on gubi život i na redu je sljedeći igrač. Pobjednik je posljednji igrač kome su ostali životi. U igri Big Little-Simple se računaju samo polja, nema razlike između pojedinačnog, dvostrukog ili trostrukog.

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

Opcija H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19 ili H21 označava broj života igrača. Na početku igre, svaki igrač ima podešeni broj života. Zaslone će prikazati cilj koji igrač treba da pogodi (nasumični redoslijed). Ako igrač pogodi specifični cilj prvom ili drugom strelicom, on može koristiti svoju sljedeću strelicu da odredi cilj koji treba da gađa sljedeći igrač. Ako pogodi 3. strelicom, igrač ne gubi život i sljedeći igrač mora da pogodi isti cilj. Ako igrač ne pogodi navedeni cilj nijednom od svojih strelica, on gubi život i na redu je sljedeći igrač. Pobjednik je posljednji igrač kome su ostali životi.

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

U ovoj igri, rezultat svake strelice po krugu (3 bacanja po igraču) se dodaje na početni rezultat „nula”. Pobjednik je igrač koji prvi baci prethodno podešeni ciljni rezultat.

Prebacivanje:

Ako igrač prebaci rezultat neophodan za postizanje ciljnog rezultata, runda se ne računa. Rezultat se resetira na vrijednost iz prethodnog kruga.

Vraćajući druge igrače na „nulu”.

Ako igrač postigne točan rezultat koji je prethodni

igrač osvojio prije njega, igrač s prethodnim rezultatom se postavlja na nulu. Primjer:

Rezultat igrača 1: 2 0

Rezultat igrača 2: 5 0

Rezultat igrača 3: 3 0

Rezultat igrača 4: 0 0

Ako je igrač 4 na redu i on svojom prvom strelicom pogodi 20, igrač 1 se time resetira na nulu.

Igrač 4 pogađa 10 drugom strelicom i ima ukupni rezultat 30. Time se igrač 3 resetira na nulu. Svojom trećom strelicom igrač 4 pogađa 1 i sada ima ukupni rezultat 31.

Čišćenje i njega



Oprez!

Opasnost od oštećenja! Nestručno rukovanje proizvodom može dovesti do oštećenja.

Čišćenje proizvoda

- Za čišćenje ni u kom slučaju ne koristite benzin, otapala ili agresivna sredstva za čišćenje.
- Čistite proizvod vlažnom krpom i po potrebi blagim sredstvom za čišćenje.

Odlaganje

Odlaganje ambalaže

Ambalaža proizvoda sastoji se od materijala koji se mogu reciklirati. Odložite ambalažne materijale u skladu sa njihovim oznakama na javnim mjestima sakupljanja, odnosno u skladu sa specifikacijama specifičnim za pojedinu zemlju.

Upute za odlaganje električnih proizvoda u otpad

- U skladu s Europskom direktivom 2012/19/EU, električni alati moraju se prikupljati odvojeno i odvesti na recikliranje na okolišu prihvatljiv način.
- Električne proizvode i baterije odnosno akumulatore, koji su označeni precrtanom kantom za smeće, se ni u kojem slučaju ne smije odlagati u kućansko smeće.
- Baterije i punjive baterije ugrađene u uređajima moraju biti uklonjene prije odlaganja i moraju se odložiti odvojeno.

- Električne proizvode predajte besplatno u javni sabirni centar. Na taj način se visokokvalitetne sirovine mogu reciklirati, a moguće štetne tvari zbrinuti na odgovarajući način. Tako možete dati važan doprinos zaštiti okoliša!



Tehničke specifikacije

Model: GQ06-090030-ZG

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

Izlaz: 300 mA | 9V ===

= Klasa zaštite: II

Pridržavamo pravo na tehničke i konstrukcijske promjene tijekom kontinuiranog razvoja proizvoda.



Przed pierwszym użyciem

Przed zastosowaniem produktu należy zapoznać się ze wszystkimi wskazówkami dotyczącymi użytkowania i bezpieczeństwa. Produkt ten można używać wyłącznie w sposób opisany w niniejszej instrukcji i zgodny z przeznaczeniem. Niniejszą instrukcję obsługi należy zachować na przyszłość. Przekazując produkt osobie trzeciej należy załączyć instrukcję obsługi.

WAŻNE, ZACHOWAJ NA PRZYSZŁOŚĆ: DOKŁADNIE PRZECZYTAJ!

Zawartość

Sprawdź czy nie brakuje żadnej z części oraz czy produkt nie został uszkodzony podczas transportu. Uszkodzony produkt nie nadaje się do użytku! W przypadku wadliwego produktu należy zwrócić się do serwisu sieci Kaufland.

Wyjaśnienie symboli

Poniższe słowa sygnały i symbole znajdują się w instrukcji użytkowania, na produkcie lub na opakowaniu.



Ostrzeżenie!

To słowo sygnał wskazuje na niebezpieczeństwo o umiarkowanym poziomie ryzyka, które, jeśli się go nie uniknie, może doprowadzić do śmierci lub poważnych obrażeń.



Uwaga!

To słowo sygnał ostrzega przed możliwym uszkodzeniem mienia.



Produkty oznakowane tym symbolem są zgodne ze wszystkimi obowiązującymi zasadami wspólnotowymi Europejskiego Obszaru Gospodarczego.



Bezpieczeństwo

Przed pierwszym zastosowaniem produktu należy dokładnie przeczytać załączoną instrukcję obsługi. Aby zagwarantować bezpieczne użytkowanie konieczne jest przestrzeganie następujących wskazówek.

Sprawdzanie zawartości

Wymij produkt z opakowania i sprawdź czy nie jest uszkodzony. W przypadku uszkodzenia nie wolno korzystać z produktu.

Właściwe zastosowanie

Używaj produktu tylko zgodnie z jego przeznaczeniem. Jakikolwiek inne użycie lub modyfikacje produktu są uważane za niewłaściwe i mogą spowodować obrażenia ciała lub inne szkody.

Producent nie ponosi odpowiedzialności za szkody spowodowane niewłaściwym użytkowaniem.

Produkt nie jest przeznaczony do użytku komercyjnego.

Bezpieczeństwo dzieci i innych osób



Ostrzeżenie!

- **Zagrożenie wypadkowe dla dzieci i niemowląt!**

Opakowaniem produktu nie mogą w żadnym wypadku bawić się dzieci!

Dzieci nie są świadome istniejących zagrożeń w tym niebezpieczeństwa uduszenia.

Istnieje zatem ryzyko utraty życia w przypadku dzieci i niemowląt!

- **Uwaga, niebezpieczeństwo uszkodzenia ciała!**

Upewnić się, że wszystkie części są nieuszkodzone.

Uszkodzone części mogą mieć negatywny wpływ na bezpieczeństwo i stabilność.

- **Ogólne wskazówki bezpieczeństwa użytkowania**

Podczas użytkowania produktu należy pamiętać o stabilności produktu.

Produkt należy używać właściwie i tylko do przeznaczonego dla niego celu.

Wszystkie elementy należy trzymać z dala od otwartego ognia.



Zasady bezpieczeństwa

Ryzyko kontuzji!

- Ten przedmiot nie powinien być używany przez osoby (w tym dzieci) o ograniczonych zdolnościach fizycznych, sensorycznych lub umysłowych, a także przez osoby niedoświadczone i/lub nie posiadające dostatecznej wiedzy, chyba że znajdują się pod nadzorem osoby odpowiedzialnej za ich bezpieczeństwo lub zostały przez nią poinstruowane, jak korzystać z urządzenia.
- Dzieci powinny znajdować się pod nadzorem, aby wykluczyć możliwość zabawy przedmiotem.
- Nie rzucaj rzutek w ludzi ani w zwierzęta.
- Przed rozpoczęciem gry upewnij się, czy umiejscowienie tarczy wyklucza lub przynajmniej minimalizuje ryzyko, że między nią a graczem będą przemieszczać się ludzie.
- Nie umieszczaj tarczy na drzwiach!
- Nie używaj metalowych grotów!

Unikanie szkód materialnych!

- Używaj wyłącznie oryginalnych grotów zamiennych, aby uniknąć ryzyka odbicia się rzutki od tarczy i rykoszetu. Zdecydowanie odradzamy stosowanie długich grotów do elektronicznych tarcz. Takie groty szybko się krzywią i łatwo łamią (Usuwanie odłamanych grotów z tarczy - usuwanie problemów).
- Nie pozwól, aby przedmiot był narażony na działanie ekstremalnych warunków pogodowych i temperatur.

- Chronić przedmiot przed wilgocią i zamoczeniem. Mogą one uszkodzić elektronikę.



Zasady bezpieczeństwa dotyczące zasilacza

UWAGA!

Istotne informacje dotyczące używania zasilacza!

Wskazówka: Urządzenie nagrzewa się podczas pracy, co jest zjawiskiem normalnym.

- Używaj zasilacza tylko do zasilania tarczy do rzutek.
- Używaj tylko zasilacza dostarczonego wraz z tarczą!
- W razie uszkodzenia zasilacza, stosuj wyłącznie oryginalne części zamienne!
- Najpierw odłącz zasilacz od gniazda sieciowego, a dopiero potem od tarczy.
- Zasilacz może być stosowany tylko wewnątrz pomieszczeń. Należy chronić go przed wilgocią.
- W razie uszkodzenia obudowy zasilacza, należy zaprzestać jego używania.
- Odłącz urządzenie od źródła zasilania, jeśli nie jest ono używane przez dłuższy czas.
- Przewodu sieciowego nie wolno zwierać.
- Przewód zasilacza nie podlega wymianie; w razie jego uszkodzenia, należy wymienić cały zasilacz

Przygotowanie do użycia

Przygotowanie tarczy

1. Wybierz odpowiednie miejsce z ok. 3 m wolnej przestrzeni wokół niego.
2. 'Linia startowa' musi znajdować się w odległości 2,37 m od tarczy. Przymocuj tarczę do ściany tak, aby środek Bulls Eye znajdował się na wysokości 1,73 m nad ziemią.
3. Korzystając z załączonego szablonu wiercenia, zaznacz ołówkiem miejsca otworów. Znaki "+" wskazują kierunek montażu tarczy. Znaki "O" wskazują otwory na tarczy, umożliwiające jej montaż na stałe.
Przymocuj tarczę do ściany za pomocą konsoli (3 wkręty) lub na stałe (4 wkręty). Krzyżyk na środku szablonu wiercenia wskazuje położenie Bulls Eye na tarczy. Następnie za pomocą dołączonych wkrętów i kołków rozporowych zamocuj tarczę.

Przygotowanie rzutek

Przykręć grot i shaft do beczki (uchwyty) jak pokazano na rysunku i umieść rozłożone piórko w krzyżakowym wycięciu shaftu.

Nazwa i funkcja pól

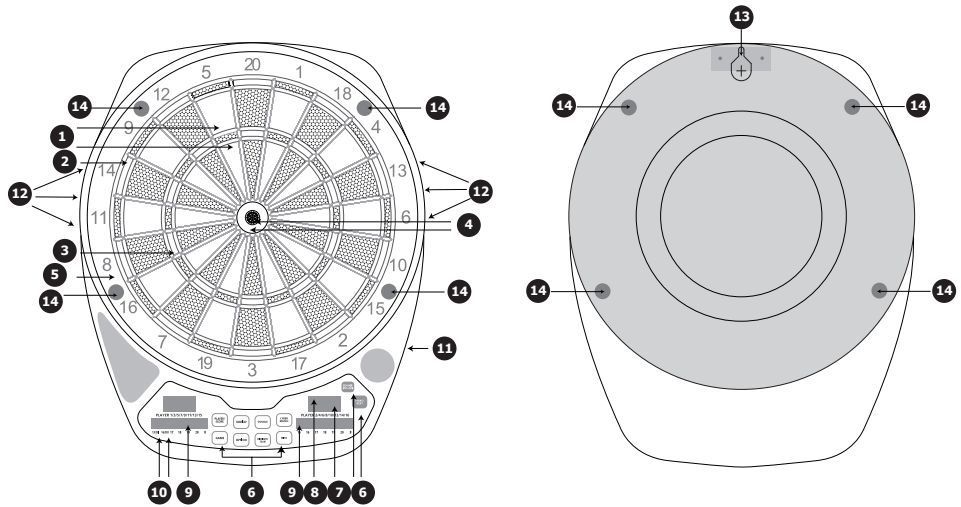
1. Single: punktacja zgodnie z numeracją pola
2. Double: punktacja zgodnie z numeracją pola x 2
3. Triple: punktacja zgodnie z numeracją pola x 3
4. Bulls Eye: zewnętrzny pierścień ma 25 punktów; wewnętrzny pierścień ma 50 punktów
5. Catcher: trafienie poza zewnętrzny drut, brak punktów
6. Przyciski funkcyjne (zob. rozdział "Przyciski funkcyjne")
7. Wyświetlacz wielofunkcyjny: pokazuje na przemian informacje o celu, trafieniach, sumie punktów i kolejność graczy
8. Wskaźnik rzutek: pokazuje, ile rzutów (rzutek) gracz jeszcze ma
9. Tablica wyników
10. Wyświetlacz Double In (DI), Double Out (DO) oraz gry Count Down
11. Złącze zasilacza
12. Uchwyt na rzutki
13. Konsola
14. Otwory

Obsługa tarczy

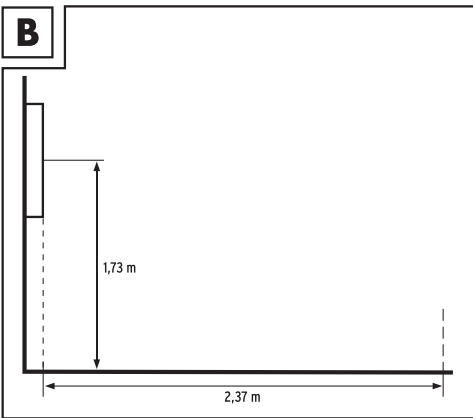
Włączanie i wyłączenie

Produkt jest wyposażony w funkcję automatycznego wyłączenia. Aby włączyć produkt, podłącz zasilacz do gniazda i tarczy. Jeśli produkt nie będzie używany dłużej niż 10 minut, wyświetlacz i systemy wyłączą się automatycznie (tryb gotowości). Jeśli zasilacz jest podłączony do źródła zasilania, produkt "zapamięta" ostatni wynik. Naciśnięcie dowolnego przycisku ponownie włączy produkt. Odłącz zasilacz od źródła zasilania, aby całkowicie wyłączyć produkt.

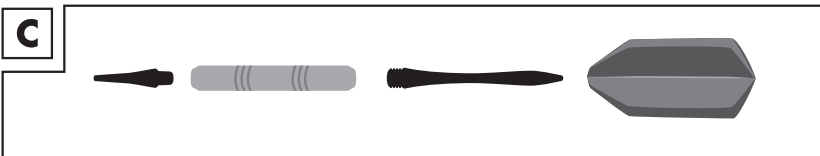
A



B



C



Przyciski funkcyjne

GAME (GRA)

Naciśnij przycisk, aby wybrać grę.
Na lewym wyświetlaczu wielofunkcyjnym wyświetlana jest gra (G01-27, zob. tabela 1); na prawym wyświetlaczu wielofunkcyjnym wyświetlana jest pierwsza opcja gry.

OPTION (OPCJA)

Naciśnij przycisk, aby wybrać jedną spośród różnych opcji gry (zob. tabela 1).

PLAYER / SCORE (GRACZ/WYNIK)

Naciśnij przycisk PLAYER/SCORE (GRACZ/WYNIK), aby wybrać liczbę graczy przed rozpoczęciem gry.
Naciśnij przycisk PLAYER/SCORE (GRACZ/WYNIK) w czasie gry, aby wyświetlić sumę punktów wszystkich graczy.

Naciśnij 1x, aby pokazać graczy 1 i 2

Naciśnij 2x, aby pokazać graczy 3 i 4

Naciśnij 3x, aby pokazać graczy 5 i 6

Naciśnij 4x, aby pokazać graczy 7 i 8

Naciśnij 5x, aby pokazać graczy 9 i 10

Naciśnij 6x, aby pokazać graczy 11 i 12

Naciśnij 7x, aby pokazać graczy 13 i 14

Naciśnij 8x, aby pokazać graczy 15 i 16

Liczba graczy zostanie wyświetlona na tablicy wyników przy użyciu odpowiednich świateł.

HANDICAP (POZIOM TRUDNOŚCI)

Naciśnij przycisk HANDICAP (POZIOM TRUDNOŚCI), aby wybrać różne poziomy trudności / opcje dla różnych graczy przed rozpoczęciem gry.

Przykład:

Chcesz zagrać w grę G01 trzema graczami (każdy na innym poziomie trudności).

Naciskaj przycisk GAME (GRA), aż gra G01 zostanie wyświetlona z lewej strony wyświetlacza wielofunkcyjnego.

Wybierz 2 graczy, naciskając jeden raz przycisk PLAYER/SCORE (GRACZ/WYNIK).

Wybierz 3 graczy, naciskając dwa razy przycisk PLAYER/ SCORE (GRACZ/WYNIK).

Naciśnij dwa razy przycisk HANDICAP (POZIOM TRUDNOŚCI), aby ustawić poziom trudności od 101 do 301 dla gracza 3.

Następnie naciśnij 14 razy przycisk PLAYER/SCORE (GRACZ/WYNIK), aby przejść do ustawień dla gracza 1 (gracze 4-16 zostaną pominięci). Naciśnij jeden raz przycisk HANDICAP (POZIOM TRUDNOŚCI), aby ustawić poziom trudności od 101 do 201 dla gracza 1.

Naciśnij jeden raz przycisk PLAYER/SCORE (GRACZ/WYNIK), aby wybrać gracza 2 i naciśnij 5 razy przycisk HANDICAP (POZIOM TRUDNOŚCI), aby ustawić poziom trudności od 101 do 601 dla gracza 2.

Naciśnij jeden raz przycisk PLAYER/SCORE (GRACZ/WYNIK), aby powrócić do gracza 3.

Naciśnij przycisk START/NEXT, aby rozpocząć grę.

ELIMINATE/ TEAM (USUŃ/ZESPÓŁ)

Naciśnij przycisk ELIMINATE/TEAM (USUŃ/ZESPÓŁ), aby ustawić grę zespołową przed rozpoczęciem gry (2 przeciwko 2, 3 przeciwko 3, 4 przeciwko 4, 5 przeciwko 5, 6 przeciwko 6, 7 przeciwko 7, 8 przeciwko 8). Naciśnięcie tego przycisku podczas gry sprawi, że ostatni rzut danego gracza zostanie usunięty.

CYBER MATCH (CYBERMECZ)

Naciśnij ten przycisk, aby zagrać przeciwko wirtualnemu przeciwnikowi. Naciskając ponownie ten przycisk, można modyfikować umiejętności wirtualnego przeciwnika (C1 = najmocniejszy przeciwnik - C5 = naj słabszy przeciwnik).

DOUBLE

Naciśnij ten przycisk, aby włączyć funkcję Double In lub Double Out dla gry G01.

Naciśnij 1x: Double In

(czerwone światło na lewej tablicy wyników, 10)

Naciśnij 2x: Double Out

(czerwone światło na lewej tablicy wyników, 10)

Naciśnij 3x: z Double In, Double Out

(dwa czerwone światła na lewej tablicy wyników, 10)

Naciśnij 4x: bez Double In, Double Out (brak czerwonych świateł)

START/ NEXT (START/NASTĘPNY)

Naciśnij ten przycisk, aby rozpocząć grę lub przejść do następnego gracza w trakcie gry.

SOUND/ VOLUME (DŹWIĘK/GŁOŚNOŚĆ)

Ustawienie domyślne: SOUND/VOLUME (DŹWIĘK/GŁOŚNOŚĆ) poziom 3.

Naciśnij przycisk SOUND/VOLUME (DŹWIĘK/GŁOŚNOŚĆ), aby wybrać jeden

spośród 7 poziomów głośności lub aby wyłączyć dźwięk.

Poziom SOUND/VOLUME (DŹWIĘK/GŁOŚNOŚĆ) zostanie wyświetlony na wyświetlaczu.

MISS (BRAK)

Naciśnij ten przycisk, aby zmniejszyć liczbę pozostałych rzutek, gdy tarcza nie zostanie trafiona.

Lista gier i poziomów trudności (tabela 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	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

Zasady gry

Każdy gracz rzuca 3 rzutki w każdej rundzie. Wyniki każdego gracza są pokazywane na dwóch wyświetlaczach. Po udanym rzucie generowany jest komunikat w języku angielskim, informujący o zdobyciu odpowiedniej liczby punktów.

Każde trafienie w pole punktowane generuje dźwięk.

Trzy małe kropki widoczne nad wynikiem informują o liczbie pozostałych w danej rundzie rzutów.

Po zakończeniu rundy tarcza automatycznie przełącza się na 'Stop'. Naciśnij przycisk START/NEXT (START/NASTĘPNY) w trakcie gry, aby wybrać następnego gracza i kontynuować grę. Wskazówka: Najprostszym sposobem usunięcia rzutek z tarczy jest wyciągnięcie ich z delikatnym obrotem w prawo.

Gry

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

W tej grze wynik każdej rzutki w rundzie (każdy gracz ma 3 rzuty) jest odejmowany od aktualnego (początkowego) wyniku (np. 301 lub 501 itd.).

Gracz, który pierwszy osiągnie zero (ani mniej, ani więcej) wygrywa grę.

Trafienie większej liczby punktów:

Jeśli gracz przekroczy liczbę punktów potrzebną do zdobycia zera, runda nie jest liczona. Wynik jest resetowany do tego z poprzedniej rundy. Aby gra była bardziej ekscytująca, można użyć przycisku funkcyjnego DOUBLE. Funkcja ta zapewni dodatkowe trudności na początku i na końcu gry.

Double In: Gra rozpocznie się pod warunkiem trafienia w pole podwójnie punktowane.

Poprzednie wyniki nie są liczone.

Double Out: Aby gra mogła się zakończyć, gracz ponownie musi trafić w pole podwójnie punktowane, osiągając dokładnie tyle punktów, ile potrzeba, aby uzyskać zero. Jeśli po rzucie

zostanie 1, runda nie zostanie zaliczona, podobnie jak w przypadku, gdy trafi większą liczbę punktów niż wymagana do uzyskania zera. Double In/Out: Gracz musi rozpocząć i zakończyć grę trafieniem w pole podwójnie punktowane.

Funkcja "dart finish":

Jeśli po zagranium wynik osiągnie poziom 180, funkcja ta umożliwi zakończenie gry trzema rzutkami. Tarcza oblicza potrzebną liczbę punktów, pokazując wyniki osobno dla każdej rzutki. Jeśli gracz nie trafi wyświetlonej liczby punktów, ale wciąż może zakończyć grę dwiema pozostałymi rzutkami, tarcza ponownie oblicza potrzebną liczbę punktów, ustalając nowe wyniki. Pojedynczą, podwójną lub potrójną liczbę punktów pokazuje symbol wyświetlany przed daną wartością liczbową. Liczbę pojedynczą (single) oznacza jedna kreska, np. ("=18"). Liczbę podwójną (double) oznaczają dwie kreski ("=18").

Liczbę potrójną (triple) - trzy kreski ("≡18").

Pojedyncza wartość Bulls Eye będzie pokazana jako "= 25 ".

G02 Simple Cricket (000, 020, 025)

W tej grze liczą się wyłącznie pola z numerami od 15 do 20 oraz Bulls Eye.

Pierwszy gracz, który trzykrotnie trafi wszystkie liczące się pola, wygrywa. Aby osiągnąć podwójny (jeden rzut liczy się podwójnie) lub potrójny (jeden rzut liczy się potrójnie) wynik, można użyć następujących opcji:

Opcja 000: gracze mogą trafiać pola 15, 16, 17, 18, 19, 20 i Bulls Eye w dowolnej kolejności.

Opcja 020: gracze muszą trafiać w pola w następującej kolejności: 20, 19, 18, 17, 16, 15 i na końcu Bulls Eye.

Opcja 025: gracze muszą trafiać w pola w następującej kolejności: Bulls Eye, 15, 16, 17, 18, 19, 20.

G03 Scram Cricket (A00 - tylko dla dwóch graczy)

Również w tej grze liczą się tylko pola 15 - 20 i Bulls Eye. Gra składa się z dwóch rund. W pierwszej rundzie jeden gracz próbuje zamknąć pola (trzema rzutami).

Drugi gracz próbuje trafić w otwarte pola tyle razy, ile to możliwe w celu zdobycia punktów. Jeśli dane pole zostało zamknięte przez pierwszego gracza, drugi nie może zdobyć w nim żadnych punktów. Pierwsza runda kończy się w momencie zamknięcia wszystkich pól przez pierwszego gracza. Rozpoczyna się druga runda, w której gracze zamieniają się rolami.

Drugi gracz próbuje jak najszybciej zamknąć wszystkie pola, a pierwszy zdobywać punkty. Gra kończy się w momencie zamknięcia wszystkich pól przez drugiego gracza.

Wygrywa gracz, który osiągnął wyższy wynik.

G04 Score Cricket (E00, E20, E25)

Również w grze Score Cricket liczą się tylko pola 15 - 20 i Bulls Eye.

E00 - pola mogą być trafiane w dowolnej kolejności.

E20 - gracze muszą trafiać pola w kolejności 20 - 15 i na końcu Bulls Eye.

E25 - kolejność, w jakiej należy trafiać pola, jest następująca: Bulls Eye, a następnie 15 - 20.

Każde pole jest "otwarte" po trzykrotnym trafieniu go przez jednego gracza. Jeśli dane pole zostanie trafione trzy razy przez wszystkich graczy, staje się polem "zamkniętym". Gracz, który "otworzy" dane pole, staje się jego "właścicielem" i może zdobywać w nim punkty do czasu, aż zostanie ono trzykrotnie trafione przez wszystkich graczy, co spowoduje jego zamknięcie. Gra kończy się zamknięciem wszystkich pól, a wygrywa gracz, który zdobył najwyższy wynik.

G05 Cut Throat Cricket (C00, C20 , C25)

Również w grze Cut Throat Cricket liczą się tylko pola 15 - 20 i Bulls Eye.

C00 - pola mogą być trafiane w dowolnej kolejności.

C20 - gracze muszą trafiać pola w kolejności 20 - 15 i na końcu Bulls Eye.

C25 - kolejność, w jakiej należy trafiać pola, jest

następująca: Bulls Eye, a następnie 15 - 20.

Trzykrotne trafienie danego pola "otwiera" je, a przypisane do niego punkty mogą być zdobywane do czasu trzykrotnego trafienia go przez wszystkich graczy. Punkty rzucone przez danego gracza przyznawane są pozostałym graczom. Celem jest przekazanie pozostałym graczom jak największej liczby punktów. Gra kończy się zamknięciem wszystkich pól przez wszystkich graczy, a wygrywa gracz, który zdobył najniższy wynik.

Oznacza to, że najlepszą strategią w tej grze jest jak najszybsze zamknięcie wszystkich pól, co uniemożliwi przeciwnikom zdobywanie punktów dla Ciebie. Jednocześnie daje Ci to szansę zdobycia punktów dla pozostałych graczy.

G06 Double Score Cricket (D00, D20, D25)

Również w grze Double Score Cricket liczą się tylko pola 15 - 20 i Bulls Eye.

d00 - pola mogą być trafiane w dowolnej kolejności.

d20 - gracze muszą trafiać pola w kolejności 20 - 15 i na końcu Bulls Eye.

d25 - kolejność, w jakiej należy trafiać pola, jest następująca: Bulls Eye, a następnie 15 - 20.

Gra toczy się podobnie jak "Score Cricket" z wyjątkiem, że każdy gracz musi najpierw trafić w pole liczone podwójnie, aby punkty w poszczególnych częściach tego pola mogły się liczyć.

G07 Shove- a -penny Cricket (P00, P20, P25 - dla dwóch lub większej liczby graczy)

Również w grze Shove-a-penny Cricket liczą się tylko pola 15 - 20 i Bulls Eye.

P00 - pola mogą być trafiane w dowolnej kolejności

P20 - gracze muszą trafiać pola w kolejności 20 - 15 i na końcu Bulls Eye.

P25 - kolejność, w jakiej należy trafiać pola, jest następująca: Bulls Eye, a następnie 15 - 20.

Celem gry każdego gracza jest trafienie wszystkich trzech części każdego pola. Jeśli w trakcie rundy dany gracz zakończy pole, trafiając w część liczoną podwójnie i potrójnie i zostanie to policzone trzy razy, przeciwnik otrzyma jedną część pola. W następnej rundzie pole to będzie zamknięte dla gracza, a przeciwnik nie otrzyma więcej części pola.

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

W tej grze musisz trafić następujące pola:

Opcja 5: pola 1-5

Opcja 10: pola 1-10

Opcja 15: pola 1-15

Opcja 20: pola 1-20

Gracz musi trafiać pola wskazywane przez tarczę. Po trafieniu danego pola wyświetlane jest następne pole i generowany jest komunikat "Yes" (tak) lub "No" (nie). Pierwszy gracz, który trafi wszystkie pola, wygrywa.

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

W tej grze liczą się tylko następujące pola liczone podwójnie:

Opcja 205: pola 1-5

Opcja 210: pola 1-10

Opcja 215: pola 1-15

Opcja 220: pola 1-20

Gracz musi trafiać podwójnie liczone pola wskazywane przez tarczę. Po trafieniu danego pola wyświetlane jest następne pole i generowany jest komunikat "Yes" (tak) lub "No" (nie). Pierwszy gracz, który trafi wszystkie pola, wygrywa.

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

W tej grze liczą się tylko następujące pola liczone potrójnie:

Opcja 305: pola 1-5

Opcja 310: pola 1-10

Opcja 315: pola 1-15

Opcja 320: pola 1-20

Gracz musi trafiać potrójnie liczone pola wskazywane przez tarczę. Po trafieniu danego pola wyświetlane jest następne pole i generowany jest komunikat "Yes" (tak) lub "No" (nie). Pierwszy gracz, który trafi wszystkie pola, wygrywa.

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

Opcja: 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19 lub 21 oznaczają liczbę żyć danego gracza.

Gracze rozpoczynają grę z określoną liczbą żyć. Na początku gry tarcza wyświetla wynik pierwszego gracza. Gracz musi za pomocą trzech rzutów spróbować osiągnąć lub poprawić ten wynik. Jeśli mu się to uda, nie traci życia. Kolejni gracze muszą próbować osiągnąć wynik lepszy od poprzedniego gracza. Jeśli im się to nie uda, tracą życie. Punkty można usunąć za pomocą przycisku "START" lub trzech chybień, powodujących utratę życia. Po utracie wszystkich żyć odpada się z gry. Wygrywa gracz, któremu zostało najwięcej żyć.

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

Opcja: U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19 lub U21 oznaczają liczbę żyć danego gracza.

Gracze rozpoczynają grę z określoną liczbą żyć. Na początku gry tarcza wyświetla wynik pierwszego gracza.

Gracz musi za pomocą trzech rzutów spróbować osiągnąć niższy wynik, a jeśli mu się to nie uda, traci życie. Wynik 0 również oznacza utratę życia.

Kolejni gracze muszą próbować osiągnąć wynik niższy od poprzedniego gracza. Punkty można usunąć za pomocą przycisku "START" lub trzech chybień, powodujących utratę życia.

Naciśnięcie przycisku "ELIMINATE/TEAM" (USUŃ/ZESPÓŁ) powoduje usunięcie wyników z tarczy i dodanie 60 punktów. Naciśnięcie przycisku "MISS" (BRAK) również powoduje dodanie 60 punktów. Po utracie wszystkich żyć przechodzi się w stan spoczynku. Wygrywa gracz, któremu zostało najwięcej żyć.

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

Możesz wybrać następujące sumy punktów: 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900.

W tej grze liczone jest każde trafienie. Wygrywa gracz, który pierwszy osiągnie wybraną na wstępie sumę punktów.

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

Opcja: H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21 oznaczają liczbę rund. Każdy gracz ma trzy rzuty w każdej rundzie.

Celem tej gry jest zdobycie jak najwyższej sumy punktów. Wygrywa gracz, który po zakończeniu ostatniej rundy ma najwyższą sumę punktów.

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

Opcja: -03, -05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19 lub -21 oznaczają liczbę żyć gracza.

Pola wyświetlane są losowo i trzeba je trafić w ciągu 10 sekund, przy czym trafienie innego pola niż wyświetlone się nie liczy. Trafienie wyświetlonego pola

przed upływem określonego czasu oznacza utratę życia. Wygrywa gracz, który jako pierwszy utraci wszystkie życia.

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

Opcja: 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21 oznaczają liczbę żyć danego gracza.

Gracze rozpoczynają grę z określoną liczbą żyć. Po rozpoczęciu gry na wyświetlaczu widać "SEL" (Select/Wybijer). Gracz może wybrać pole punktowane, rzucając rzutkami. Pierwsze trafione pole jest polem punktowanym. Następnie należy nacisnąć przycisk "NEXT" (NASTĘPNY), umożliwiając kolejnemu graczowi wybór pola punktowanego. Gra rozpoczyna się po wybraniu pół punktowanych przez wszystkich graczy. Gracz, który trafi w wybrane przez siebie pole punktowane, zostaje "killerem". Jeśli gracz, który został "killerem", trafi w pole punktowane innego gracza, gracz ten traci życie. Jeśli gracz, który ma status "killera" trafi we własne pole punktowane, przestaje być "killerem" i traci jedno życie. Aby znów zostać "killerem", należy ponownie trafić w swoje pole punktowane. Zwycięzcą jest ostatni gracz, któremu zostały życia. Status "killera" wyświetlany jest jako "/-".

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

Opcja: 203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221 oznaczają liczbę żyć danego gracza. Gracze rozpoczynają grę z określoną liczbą żyć. Po rozpoczęciu gry na wyświetlaczu widać "SEL" (Select/Wyberz). Gracze zachowują się podobnie jak w grze "Killer", wybierając swoje pola punktowane. Gracz, który trafi w podwójnie liczoną część wybranego przez siebie pola punktowanego, zostaje "killerem". Jeśli gracz, który został "killerem", trafi w pole punktowane innego gracza, gracz ten traci życie. Jeśli gracz, który ma status "killera" trafi we własne pole punktowane, przestaje być "killerem" i traci jedno życie. Aby znów zostać "killerem", należy ponownie trafić w podwójnie liczoną część swojego pola punktowanego. Zwycięzcą jest ostatni gracz, któremu zostały życia. Status "killera" wyświetlany jest jako "/-".

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

Opcja: 303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321 oznaczają liczbę żyć danego gracza. Gracze rozpoczynają grę z określoną liczbą żyć. Po rozpoczęciu gry na wyświetlaczu widać "SEL" (Select/Wyberz). Gracze zachowują się podobnie jak w grze "Killer", wybierając swoje pola punktowane. Gracz, który trafi w potrójnie liczoną część wybranego przez siebie pola punktowanego, zostaje "killerem". Jeśli gracz, który został "killerem", trafi w pole punktowane innego gracza, gracz ten traci życie. Jeśli gracz, który ma status "killera" trafi we własne pole punktowane, przestaje być "killerem" i traci jedno życie. Aby znów zostać "killerem", należy ponownie trafić w potrójnie liczoną część swojego pola punktowanego. Zwycięzcą jest ostatni gracz, któremu zostały życia. Status "killera" wyświetlany jest jako "/-".

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

Celem gry jest zmniejszenie w każdej rundzie ustalonego na wstępie wyniku, wynoszącego 51, 61, 71, 81 lub 91. Aby wynik został uznany, suma punktów

zdobytych w każdej rundzie musi być podzielna przez 5. Na przykład jeśli gracz zdobył w danej rundzie 20 punktów, to jego wynik wynosi 4 ($20 : 5 = 4$). Wynik niepodzielny przez 5 nie liczy się. Rzutka, która chybiła, również się nie liczy. Wygrywa gracz, który pierwszy osiągnie lub przekroczy wybraną na wstępie sumę punktów.

G20 Shanghai - Šanghaj (1, 5, 10, 15)

Opcja 1: pola należy trafiać w kolejności 1 - 20, a następnie Bulls Eye.
Opcja 5: pola należy trafiać w kolejności 5 - 20, a następnie Bulls Eye.
Opcja 10: pola należy trafiać w kolejności 10 - 20, a następnie Bulls Eye.
Opcja 15: pola należy trafiać w kolejności 15 - 20, a następnie Bulls Eye.
Liczą się jedynie trafienia w odpowiedniej kolejności. Gracze mają tylko jedną możliwość trafienia w dane pole. Jeśli jakaś liczba zostanie pominięta, punkty nie zostaną policzone i grę należy kontynuować od kolejnej liczby. Zwycięzcą zostaje gracz, któremu uda się zebrać najwięcej punktów.

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

Opcja 201: pola, a konkretnie ich część liczoną podwójnie, należy trafiać w kolejności 1 - 20, a następnie Bulls Eye.
Opcja 205: pola, a konkretnie ich część liczoną podwójnie, należy trafiać w kolejności 5 - 20, a następnie Bulls Eye.
Opcja 210: pola, a konkretnie ich część liczoną podwójnie, należy trafiać w kolejności 10 - 20, a następnie Bulls Eye.
Opcja 215: pola, a konkretnie ich część liczoną podwójnie, należy trafiać w kolejności 15 - 20, a następnie Bulls Eye.
Liczą się tylko trafienia w części pól liczone podwójnie; trafienia w części liczone pojedynczo lub potrójnie nie są liczone. Wygrywa gracz, który osiągnął najwyższy wynik

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

Opcja 301: pola, a konkretnie ich część liczoną potrójnie, należy trafić w kolejności 1 - 20, a następnie Bulls Eye.

Opcja 305: pola, a konkretnie ich część liczoną potrójnie, należy trafić w kolejności 5 - 20, a następnie Bulls Eye.

Opcja 310: pola, a konkretnie ich część liczoną potrójnie, należy trafić w kolejności 10 - 20, a następnie Bulls Eye.

Opcja 315: pola, a konkretnie ich część liczoną potrójnie, należy trafić w kolejności 15 - 20, a następnie Bulls Eye.

Gra jest podobna do gry Shanghai G20, lecz tutaj liczy się tylko trafienie w część pola liczoną potrójnie. Trafienie w część pola liczoną pojedynczo lub podwójnie nie liczy się. Zwycięzcą zostaje gracz z najwyższą liczbą punktów.

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

Gracze próbują trafić kolejne części pól 1-18 odpowiednio do numeru rundy (runda 1 = celem są części pola z liczbą 1; runda 2 = celem są części pola z liczbą 2 itd.). Celem gry jest uzyskanie jak najmniejszej liczby punktów w rundzie.

Wartości trafień:

Triple = 1 punkt (najlepszy możliwy wynik, który jednocześnie oznacza, że przyszła kolej na następnego gracza)

Double = 2 punkty

Single = 3 punkty

Brak trafienia zadanego celu = 5 punktów

Gracze mają po trzy rzuty w ramach każdego pola.

Jeśli gracz już w pierwszym rzucie trafi Double danego pola i jest zadowolony z tego wyniku, może od razu przejść dalej, otrzymując 2 punkty.

Jeśli gracz w pierwszym rzucie trafi Single danego pola, otrzymuje 3 punkty. Może przejść dalej lub poprawić swój wynik, rzucając drugi raz. Jeśli nie trafi w zadane pole, jego wynik pogarsza się, tzn. zamiast 3 otrzymuje 5 punktów. Jeśli w drugim rzucie trafi Double, jego wynik poprawia się, tzn. zamiast 3 otrzymuje 2 punkty i znów może wybrać, czy przechodzi dalej, czy woli poprawić (albo pogorszyć)

swój wynik, rzucając trzeci raz. Pierwszy gracz, który przekroczy wynik zadany przez wybraną opcję, odpada z gry. Wygrywa gracz, który najdłużej utrzyma się w grze lub który zdobędzie najmniej punktów po przejściu przez wszystkie 18 pól.

G24 Bingo (132, 141, 168, 189)

Celem gry jest trafienie pól w kolejności pokazanej na wyświetlaczu. Do wyboru są opcje "132", "141", "168" lub "189".

W przypadku opcji 132, kolejność trafień to: 15, 4, 8, 14 i 3.

W przypadku opcji 141, kolejność trafień to: 17, 13, 9, 7 i 1.

W przypadku opcji 168, kolejność trafień to: 20, 16, 12, 6 i 2.

W przypadku opcji 189, kolejność trafień to: 19, 10, 18, 5 i 11.

Każde z pól musi być trafione trzy razy, zanim wyświetlacz pokaże następne pola. Trafienie Single liczy się raz, Double dwa razy, a Triple trzy razy. Pierwszy gracz, który trzykrotnie trafi wszystkie pola, wygrywa.

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

Opcje 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19 lub 21 oznaczają liczbę żyć gracza. Na początku gry każdy gracz musi ustawić liczbę żyć. Na wyświetlaczu zostanie pokazany cel, który gracz musi trafić (kolejność losowa). Jeśli gracz trafi zadany cel w pierwszym lub drugim rzucie, trzecim rzutem może określić cel dla kolejnego gracza. Jeśli trafi dopiero w trzecim rzucie, nie traci życia, a kolejny gracz musi trafić ten sam cel. Jeśli gracz nie trafi określonego celu w żadnym rzucie, traci życie i oddaje kolejkę następnemu graczowi. Wygrywa gracz, któremu zostały życia. W grze Big Little-Simple liczą się tylko pola, tzn. nie ma rozróżnienia między Single, Double a Triple.

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

Opcje H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19 lub H21 oznaczają liczbę żyć graczy. Na początku gry każdy gracz musi ustawić liczbę żyć. Na wyświetlaczu zostanie pokazany cel, który gracz musi trafić (kolejność losowa). Jeśli gracz trafi zadany cel w pierwszym lub drugim rzucie, trzecim rzutem może określić cel dla kolejnego gracza. Jeśli trafi dopiero w trzecim rzucie, nie traci życia, a kolejny gracz musi trafić ten sam cel. Jeśli gracz nie trafi określonego celu w żadnym rzucie, traci życie i oddaje kolejkę następnemu graczowi. Wygrywa gracz, któremu zostały życia.

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

W tej grze wynik uzyskany w każdym rzucie danej rundy (każdy gracz ma 3 rzuty) dodaje się do początkowego wyniku "zero". Gracz, który jako pierwszy uzyska ustalony wcześniej wynik, wygrywa. Trafienie większej liczby punktów:

Jeśli gracz przekroczy liczbę punktów potrzebną do zdobycia ustalonego wyniku, runda nie jest liczona.

Wynik jest resetowany do tego z poprzedniej rundy.

Resetowanie innych graczy do "zera":

Jeśli dany gracz uzyska dokładnie tyle samo punktów, ile jego poprzednik, to wynik poprzednika jest

resetowany do zera. Przykład:

Wynik gracza 1: 20

Wynik gracza 2: 50

Wynik gracza 3: 30

Wynik gracza 4: 00

Rzuca gracz 4 i w pierwszym rzucie trafia 20. Wynik gracza 1 jest resetowany do zera.

Gracz 4 trafia 10 w drugim rzucie, co daje mu łącznie 30. Wynik gracza 3 jest resetowany do zera. W trzecim rzucie gracz 4 trafia 1 i ma w sumie 31.

Czyszczenie i konserwacja



Uwaga!

Niebezpieczeństwo uszkodzenia!
Niewłaściwe obchodzenie się z produktem może prowadzić do jego uszkodzenia.

Czyszczenie produktu

- Do czyszczenia nie wolno używać benzyny, rozpuszczalników lub innych silnych środków czyszczących.
- Produkt należy czyścić wilgotną ścierką, w razie konieczności z dodatkiem łagodnego płynu do mycia.

Utylizacja

Utylizacja opakowania

Opakowanie produktu wykonane jest z materiałów podlegających recyklingowi. Materiały opakowaniowe należy utylizować zgodnie z ich oznakowaniem w publicznych punktach odbioru odpadów lub zgodnie z wytycznymi obowiązującymi w danym kraju.

Wskazówki dotyczące utylizacji dla artykułów elektrycznych

- Zgodnie z europejską dyrektywą 2012/19/UE zużyte urządzenia elektryczne należy zbierać osobno i poddawać recyklingowi w sposób przyjazny dla środowiska.
- Artykuły elektryczne i baterie, względnie akumulatory oznaczone przekreślonym pojemnikiem na śmieci nie mogą być wyrzucane wraz z odpadami domowymi.
- Znajdujące się w urządzeniach baterie i akumulatory muszą być wyjęte i oddzielnie przekazane do miejsc zbiórki.

- Sprzęt elektryczny i elektroniczny może zawierać substancje szkodliwe. Nieprawidłowe obchodzenie się lub uszkodzenie tych sprzętów może doprowadzić przy dalszej utylizacji do uszkodzenia zdrowia lub zanieczyszczenia środowiska.
- Urządzenia elektryczne można oddać bezpłatnie w publicznych miejscach zbiórki. Dzięki temu surowce o dużej wartości mogą zostać odzyskane, a zawarte ewentualnie substancje szkodliwe zostaną poddane fachowej utylizacji. W ten sposób będziecie mieli Państwo ważny udział w ochronie środowiska!



Dane techniczne

Model: GQ06-090030-ZG

Wejście: 0.3A | 100-240V ~ | 50/60 Hz

Wyjście: 300 mA | 9V ===

= Klasa ochronności II

Zastrzegamy sobie prawo do zmian technicznych i projektowych w trakcie ciągłego rozwoju produktu.

