

# ONE CONCEPT

Dartmaster 180 / Dartchamp



10028613 10028614 10030461

**Tisztelt vásárló,**

gratulálunk, hogy megvásárolta termékünket. Hogy elkerülje a technikai hibákat, kérjük, olvassa el figyelmesen és kövesse a következő használati utasítást.

## MŰSZAKI ADATOK

<b>Termékszám</b>	<b>10028613, 10028614</b>
Tápellátás	9V DC, 500mA (AC adapter 100-240V, 50Hz)
Méretek (SZxMxM)	513 x 572 x 65 mm
Termékszám	10028613, 10028614
<b>Küldemény tartalma</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>· Elektromos céltábla</li><li>· Használati utasítás és az egyes játékok leírása</li><li>· 12 nyíl (részekből összerakott)<ul style="list-style-type: none"><li>- 3x kék</li><li>- 3x zöld</li><li>- 3x piros</li><li>- 3x fekete</li></ul></li><li>· 24 hegy</li><li>· 2x csavar és tipli</li><li>· Hálózati adapter</li></ul>

## FIGYELMEZTETÉS

- Ez a használati utasítás a készülék funkcióinak és működésének megismerésére szolgál. Kérjük, őrizze meg ezt a használati utasítást a későbbi felhasználásra.
- A termék megvásárlásával kétéves garanciát kapott a termékhibákra.
- A terméket csak meghatározott célra használja. Az egyéb felhasználás termékhibához vezethet.
- A termék átalakítása és módosítása befolyásolja annak biztonságát..

### **Figyelem: Sérülésveszély!**

- Soha ne nyissa fel a készüléket és ne javítsa önkényesen.
- Óvatosan bánjon a termékkel. Különböző beavatkozások, ütődések vagy nagy magasságból való leesés károsíthatja a terméket.
- Védje a terméket nedvességtől és szélsőséges hőmérsékletektől.

- Ne ejtsen fémtárgyat a termék belsejébe.
- Ne helyezzen nehéz tárgyakat a termékre.
- A terméket csak száraz törlőronggyal tisztítsa meg.
- Ne takarja le a szellőzőnyílásokat.
- Csak a gyártó által ajánlott tartozékokat használja.
- A készülékbe való szakszerűtlen beavatkozás esetén a garancia érvényét veszti.

### **Hálózati adapter**

- Csak a mellékelt hálózati adapterrel használja a céltáblát. Ha megsérült, használjon ugyanolyan típusú adaptert, amelyet a gyártótól vagy a szaküzletekben vásárolhat.
- A hálózati adapter csak beltéri használatra alkalmas.
- Tartsa távol az adaptert nedvességtől és szélsőséges hőmérséklettől.
- Először válassza le az adaptert az elektromos hálózatról, mielőtt oldja a kapcsolatot az adapter és a céltábla között.
- Ha a hálózati adapter sérült, azonnal cseréltesse ki.

### **Kisebb tárgyak / csomagolás részei** (műanyag zacskók, karton, stb.):

A kisebb tárgyakat (például a csavarokat, más szerelő anyagokat) és a csomagolás apróbb részeit a gyerekektől elzárva tartsa, nehogy lenyeljék. Ne hagyja, hogy a gyerekek a fóliával játszanak. Fennáll a fulladás veszélye!

### **Készülék szállítása**

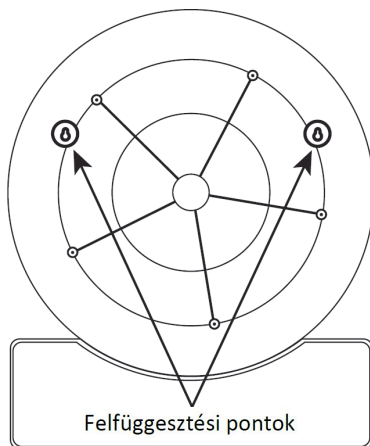
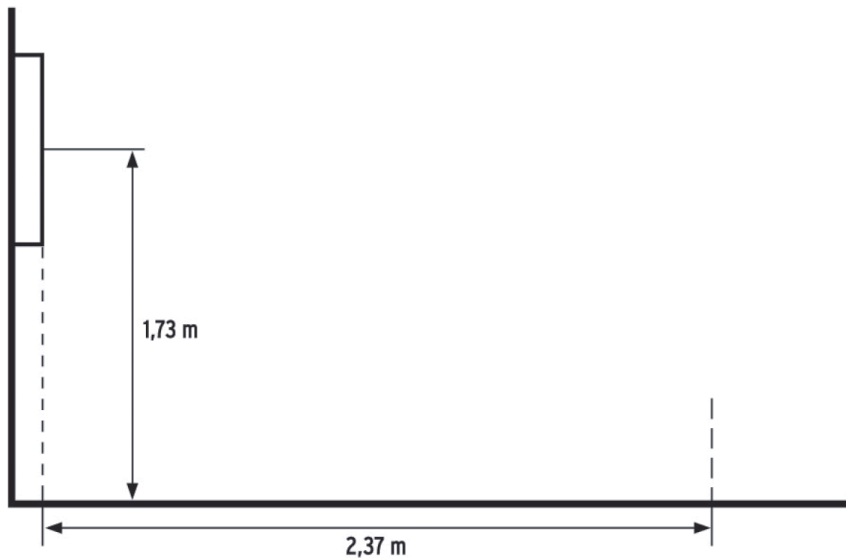
Kérjük, őrizze meg az eredeti csomagolást. Annak érdekében, hogy a terméket biztonságosan szállíthassa, helyezze vissza azt az eredeti csomagolásába.

### **Külső felület tisztítása**

Ne használjon illékony folyadékokat, például rovarölő sprayeket. A tisztítás közbeni erős nyomás hatására károsodhat a készülék felülete. A gumis és műanyag részek hosszabb ideig nem érintkezhetnek a készülékkel. A készülék tisztításához használjon száraz törlőrongyot.

# FELFÜGGESZTÉS/ÖSSZESZERELÉS

Válassza ki a megfelelő helyet a céltáblának a következő ábrán látható módon történő rögzítésére. A játékosnak a céltáblától való távolsága 2,37 m legyen. A céltáblát úgy rögzítse a falon, hogy a középpontja a padlótól 1,73 m-re legyen.





<b>1</b>	Single	A szélen jelzett pontérték.
<b>2</b>	Double (mező)	Kétszeres pontszám.
<b>3</b>	Triple (mező)	Háromszoros pontszám.
<b>4</b>	Bulseye (a céltábla középpontja, úgynevezett bikaszem)	Külső kör: 25 pont Belső kör: 50 pont
<b>5</b>	Catcher (felfogó gyűrű)	Nincs pont.
<b>6-9</b>	Funkciógombok Eredmény kijelző Játékkijelző	Lásd a "Funkciógombok" bekezdést. Folyamatosan megjelenik: Cél – Pontok – Találatok - Pontok (összesen) - Játékos #
<b>10</b>	DI / DO kijelző	Megjeleníti a játékos által rendelkezésre álló dobások számát.
<b>11</b>	Port a hálózati adapterhez	
<b>12</b>	Nyíltartó	

## VEZÉRLÉS

### Be- és kikapcsolás

Ha az eszközt nem használja több mint 10 percig, akkor automatikusan készenléti állapotra vált (Standby).

Amíg a készülék az elektromos aljzathoz csatlakoztatva van, a játékadatok nem törlődnek, és a játékot később is folytathatja.

A készülék teljes kikapcsolásához válassza le azt az elektromos hálózatról.

### Funkciógombok

<b>GAME</b>	Játékválasztás A bal oldali kijelző mutatja a játékokat (G01-G27, lásd az 1. táblázatot). A játék változata megjelenik a jobb oldali kijelzőn..
<b>OPTION</b>	Nyomja meg többször egymás után az egyes játékváltozatok átváltásához.
<b>PLAYER-SCORE</b>	Nyomja meg a gombot a játék elindítása előtt, hogy beállítsa a játékosok számát. A játék során nyomja meg a gombot a játékosok pontszámának megjelenítéséhez. Nyomja meg egyszer a 1, 2, 3 és 4 játékosok pontszámának megtekintéséhez. Kattintson duplán az 5, 6, 7 és 8 játékosok pontszámának megtekintéséhez.

<b>HANDICAP</b>	Nyomja meg a gombot, mielőtt elkezdí a játékot a nehézségi szint beállításához, illetve lehetőségek a különböző játékosok számára. Például, ha négy játékos játssza le a G01-et, az 1-es játékos 801-en kezdhet, a 2-es játékos 501-en, a 3-as játékos 301-en és a 4-es játékos 201 ponton.
<b>ELIMINATE/TEAM</b>	Nyomja meg a gombot a játék elindítása előtt, hogy csapatokat hozzon létre (2 ellen 2, 3 ellen 3, 4 ellen 4). Nyomja meg a gombot a játék során, hogy törölje az utolsó dobást
<b>CYBER MATCH</b>	Játék a számítógép ellen. Nyomja meg többször egymás után a gombot a virtuális ellenfél erősségének kiválasztásához (C1 = nagyon igényes, C5 = nagyon gyenge).
<b>DOUBLE</b>	Double In / Double Out funkciók bekapcsolása/kikapcsolása a G01-re. 1 x nyomja meg: Double In (piros fény a DI / DO kijelző (10) bal oldalán); 2 x nyomjon meg: Double Out (piros fény a DI / DO kijelző (10) jobb oldalán); 3 x nyomja meg: Double In és Double Out egyidejűleg (két piros fény a DI / DO kijelző (10) bal oldalán); 4 x nyomja meg: mind a Double In, mind a Double Out kikapcsolva (nem világít LED a kijelzőn).
<b>START/NEXT</b>	Játék indítása / Következő játékos.
<b>SOUND/VOLUME</b>	Nyomja meg ismételten a hangerő beállításához (7 fokozat).
<b>MISS</b>	Nyomja meg a céltábla mellé dobásnál (levonni a játékos dobását).

## JÁTÉKOK ÉS VÁLTOZATAIK LISTÁJA

NR	Játék	HC	Változatok
G01	Count Down	✓	101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901
G02	Simple Cricket	✓	000, 020, 025
G03	Scram Cricket	X	R00
G04	Score Cricket	✓	E00, E20, E25
G05	Cut Throat Cricket	✓	C00, C20, C25
G06	Double Store Cricket	✓	000, 020, 025
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, 6, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21

G12	Legs Under	✓	U03, U05, 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

## SZABÁLYOK

Mindegyik játékosnak általában három dobás áll a rendelkezésére. A fordulók két eredményezőben jelennek meg. A pontok fölött három kis pont jelzi az adott fordulóban a hátralévő nyíldobásokat.

Minden kör után a készülék automatikusan "Hold" (megállítás) módba vált. A játék folytatásához és egy másik játékos elindításához nyomja meg a START / NEXT gombot.

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

Ebben a játékban a kiindulási érték (101/201 / ... / 901) pontjai fokozatosan levonásra kerülnek. Minden fordulóban a játékos dobásának pontja az adott értékből levonásra kerül.

A játékos, aki eléri a "0" értéket, nyer. Azt a kört, amelyben a játékos meghaladja a "0" eléréséhez szükséges pontszámot, nincs értékelve.

A játék nehézségének növelése érdekében elérhető a DOUBLE funkció. Ezzel a lehetőséggel a játékosnak a játék kezdete és befejezése nagyobb kihívást jelent

**Double In:** A játék akkor kezdődik, amikor a nyíl a Double mezőt találja el. Ezelőtti találatok nincsenek értékelve.

**Double Out:** A játék akkor ér véget, amikor a nyíl a Double mezőbe talál, és ha az összegyűjtött pontok levonódnak és "0" értéket kap. Ha csak egy pont marad ezen felül, akkor a játékos nem nyer - érvénytelenítheti a fordulót.

**Dupla In / Out:** Mindkét változat kombinációja.



Dart-Finish: Ha a játékosnak 180 pontja van a visszaszámlálási játékban, akkor lehetősége van arra, hogy a játékot három dobással befejezze. A céltábla kiszámolja a szükséges találatokat és pontokat, és minden dobásnál külön-külön mutatja. Ha a játékos elrontja az első dobást, akkor a következő két dobással megnyerheti a játékot. A kijelzőn a számok előtt a Single, Double vagy a Triple érték látható. Például: "\_18" (Single), "= 18" (Double) vagy "≡18" (Triple). Ha céltábla középpontjába való találat szükséges, akkor a "25" felirat jelenik meg.

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

Ebben a játékban csak a 15-től 20-ig terjedő találatok és a céltábla középpontja érvényes. Az a játékos nyer, aki az összes mezőt háromszor eltalálja. Double és a Triple zónák megszorozzák a találatok számát.

000-es változat: A játékosoknak csak a 15, 16, 17, 18, 19, 20 szegmenseket és a céltábla középpontját kell eltalálni bármilyen sorrendben.

020-as változat: A játékosoknak adott sorrendben kell eltalálniuk a szegmenseket: 20 - 19 - 18 - 17 - 16 - 15, majd a céltábla középpontját.

025-ös változat: A játékosoknak adott sorrendben kell eltalálniuk a szegmenseket: a céltábla középpontját és a 15-16-17-18- 19-20-at.

## **G03 – Scram Cricket (A00 – csak két játékos számára)**

Ebben a játékban a cél a 15-től 20-ig terjedő zóna eltalálása a céltábla középpontjával együtt. A játék két fordulóból áll.

Az első fordulóban az első játékos minden egyes szegmensen három dobással próbál elérni. Az ellenfél megkísérli elérni azokat a szegmenseket, amelyeket az első játékos nem talált el. Amikor az első játékos eltalálja az összes szegmensen, az első kör véget ér.

A második fordulóban a játékosok megváltoztatják a szerepeket.

A játék akkor fejeződik be, amikor a második játékos minden szegmensen eltalált/bezárt. A magasabb pontszámmal rendelkező játékos nyer.

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

Ennél a játéknál is az a cél, hogy az összes zónát 15-től 20-ig a középponttal együtt eltalálni.

E00: A játékosok bármely sorrendben eltalálhatják a szegmenseket.

E20: A játékosoknak a következő sorrendben kell eltalálni a szegmenseket: 20 - 19 - 18 - 17 - 16 - 15, majd a céltábla középpontja.

E25: A játékosoknak a következő sorrendben kell eltalálni a szegmenseket: a céltábla középpontja és 15 - 16 - 17 - 18 - 19 - 20.

Minden szegmens "nyitva", amíg az egyik játékos nem találja el háromszor. A szegmens csak akkor zárul le, ha mindkét játékos háromszor eltalálja. Az a játékos, aki "megnyitott" egy adott szegmensen, annak a tulajdonosa. Ebbe a szegmensbe való találatokkal pontokat szerez, amíg a másik játékos be nem zárja.

A játék az összes szegmens sikeres lezárása után ér véget. A magasabb pontszámmal rendelkező játékos nyer.

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

Ennél a játéknál is az a cél, hogy az összes zónát 15-től 20-ig a középponttal együtt eltalálni.

C00: A játékosok bármely sorrendben eltalálhatják a szegmenseket.

C20: A játékosoknak a következő sorrendben kell eltalálni a szegmenseket: 20 - 19 - 18 - 17 - 16 - 15, majd a céltábla középpontja.

C25: A játékosoknak a következő sorrendben kell eltalálni a szegmenseket: a céltábla középpontja és 15 - 16 - 17 - 18 - 19 - 20.

Egy bizonyos szegmens háromszoros eltalálása "nyitja" meg azt- a játékosok ebbe a szegmensbe való találatokkal pontokat gyűjtenek. A szegmens csak akkor zárul le, ha minden játékos eltalálta háromszor. Az egyes játékosok által szerzett pontokat a játékosársnak jóváírják. A játék célja, hogy minél több pontot adni az ellenfélnek. Ha minden szegmens zárt, akkor a legkevesebb pontszámmal rendelkező játékos nyer.

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

Ennél a játéknál is az a cél, hogy az összes zónát 15-től 20-ig a középponttal együtt eltalálni.

d00: A játékosok bármely sorrendben eltalálhatják a szegmenseket.

d20: A játékosoknak a következő sorrendben kell eltalálni a szegmenseket: 20 - 19 - 18 - 17 - 16 - 15, majd a céltábla középpontja.

d25: A játékosoknak a következő sorrendben kell eltalálni a szegmenseket: a céltábla középpontja és 15 - 16 - 17 - 18 - 19 - 20.

A játék ugyanúgy folyik, mint a G02, azzal a különbséggel, hogy minden játékosnak el kell találnia az egyes szegmensek Double zónáját, mielőtt a pontokat hozzáadnák.

## **G07 – Shove Ha'penny Cricket (P00, P20, P25)**

Ennél a játéknál is az a cél, hogy az összes zónát 15-től 20-ig a középponttal együtt eltalálni.

P00: A játékosok bármely sorrendben eltalálhatják a szegmenseket.

P20: A játékosoknak a következő sorrendben kell eltalálni a szegmenseket: 20 - 19 - 18 - 17 - 16 - 15, majd a céltábla középpontja.

P25: A játékosoknak a következő sorrendben kell eltalálni a szegmenseket: a céltábla középpontja és 15 - 16 - 17 - 18 - 19 - 20.

A játék célja eltalálni az egyes szegmensek mindhárom zónáját. Ha egy játékos eltalálja az x1-, x2- és x3- zónát az adott szegmensben és körben, az ellenfele egy szegmens zónát kap. A következő körben ez a szegmens blokkolva van a játékos számára, és az ellenfél nem kap más zónát, kivéve a már megkapott egy zónát.

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

A Round the Clock játékban a következő szegmensek számítanak:

5 változat: 1-5 szegmensek

10 változat: 1 - 10 szegmensek

15 változat: 1 -15 szegmensek

20 változat: 1 -20 szegmensek

Minden körben a számítógép kiválaszt egy szegmenst, melyet a játékosoknak el kell találni. Amikor a cél szegmenst eltalálta, a céltábla kijelzi a YES (ha nem találta el, akkor a NO) értéket. A játékos, aki először találta el az összes szegmenst, nyer.

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

A Round the Clock-Double játékban csak a következő double szegmensek számítanak:

205 változat: 1-5 szegmensek

210 változat: 1 - 10 szegmensek

215 változat: 1 -15 szegmensek

220 változat: 1 -20 szegmensek

Minden körben a számítógép kiválaszt egy szegmenst, melyet a játékosoknak el kell találni. Amikor a cél szegmenst a Double zónában eltalálta, akkor a YES felirat jelenik meg (ha nem találta el, akkor a NO). A játékos, aki először találta el az összes szegmenst, nyer.

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

Csak a Triple zónák számítanak a Round the Clock-Triple játékban - a játékmenet ugyanaz, mint az előző két változatban.

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

A változatok (3, 5, ..., 21) a játékosok "életének" számát reprezentálják. Minden játékos egy bizonyos számú "élettel" kezd a kiválasztott változattól függően. A számítógép az első játékos pontszámát mutatja. A játékosnak három dobása van ahhoz, hogy elérje / meghaladja ezt a pontszámot. Ha sikerült neki, akkor az összes életét megtartja. A következő játékosnak el kell érnie vagy meghaladnia az előző játékos pontszámát (ugyanúgy három dobása van). Ha sikerült neki, akkor megtartja az összes életét, és soron van a következő játékos. Ha nem éri el az adott pontszámot, akkor a játékos elveszít egy életet. A pontok számát érvénytelenítheti a START gomb megnyomásával vagy a dobás kikapcsolásával, de az 1 élet visszavonását jelenti. Ha egy játékos elveszíti az összes életét, kiesik a játékból, és véget ér számára a játék.

A győztes a legtöbb élettel rendelkező játékos.

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

A változatok (3, 5, ..., 21) a játékosok "életének" számát reprezentálják. Minden játékos egy bizonyos számú "élettel" kezd a kiválasztott változattól függően. A számítógép az első játékos pontszámát mutatja. A játékosnak három dobása van ahhoz, hogy elérje / meghaladja ezt a pontszámot. Ha sikerült neki, akkor az összes életét megtartja. A következő játékosnak el kell érnie vagy meghaladnia az előző játékos pontszámát (ugyanúgy három dobása van). Ha sikerült neki, akkor megtartja az összes életét, és soron van a következő játékos. Ha nem éri el az adott pontszámot, akkor a játékos elveszít egy életet. A pontok számát érvénytelenítheti a START gomb megnyomásával vagy a dobás kikapcsolásával, de az 1 élet visszavonását jelenti. Ha egy játékos elveszíti az összes életét, kiesik a játékból, és véget ér számára a játék.

A győztes a legtöbb élettel rendelkező játékos.

## **G12 – Legs under (U3, U5, U7, U9, U11, U13, U15, U17, U19, U21)**

A játék elve ugyanaz, mint az előző esetben - a játékosok meghatározott számú életet kapnak. Azonban az ellenkező számít: A játékosnak három dobása van ahhoz, hogy elérje vagy kevesebbet érjen el, mint az adott pontszám. Az ELEMINE / TEAM vagy a MISS gomb megnyomásával 60 pont kerül hozzáadásra a dobások pontszámához.

A győztes a legtöbb élettel rendelkező játékos.

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

Válassza ki a célpontok számát a lehetőségek között (100, 200, ..., 900). Minden dobás számít.

A játékos, aki eléri / meghaladja a kiválasztott pontszámot, nyer.

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

A változatok (H03, H05, ..., H21) a játékfordulók számát jelölik.

A játék célja, a dobásokkal a legtöbb pont elérése. A legtöbb pontot elérő játékos nyer.

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

A változatok (-03, -05, ..., -21) a játékosok "életének" számát jelölik.

Minden körben a számítógép kiválaszt egy szegmenset, melyet a játékosoknak el kell találni. A játékosnak 10 másodpercen belül el kell találni a szegmenset, a többi nem számít bele. Minden sikeres találat a játékosról egy életet von le.

A játékos, aki először veszíti el minden életét, nyer.

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

A változatok (3, 5, ..., 21) a játékosok "életének" számát reprezentálják.

Minden játékos egyforma számú élettel kezd.

A játék indítása előtt a kijelzőn a SEL jelenik meg (select = kiválasztás). A játékos céltáblára való dobással kiválasztja a szegmensét. Minden játékos kiválasztja a "saját" szegmensét, és a játék elindul.

A játékos, aki etalálja a saját mezőjét, gyilkos lesz (killer). A gyilkos megpróbálja etalálni ellenfelei szegmenseit. Ha sikerül, a szegmens tulajdonosa elveszít egy életet. Ha a gyilkos etalálja a saját szegmensét, akkor elveszíti gyilkos státuszát, és elveszít egy életet. A nyertes az a játékos, aki a leghosszabb ideig él.

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

A változatok (203, 205, ...,221) a játékosok "életének" számát reprezentálják.

Minden játékos egyforma számú élettel kezd.

A játék ugyanaz, mint az előző esetben - azzal a különbséggel, hogy a játékosoknak a Double (x2) zónát kell etalálni.

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

A változatok (303, 205, ...,321) a játékosok "életének" számát reprezentálják.

Minden játékos egyforma számú élettel kezd.

A játék ugyanaz, mint az előző esetben - azzal a különbséggel, hogy a játékosoknak a Triple (x3) zónát kell etalálni.

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

A játék célja, a beállított pontszámok csökkentése minden fordulóban (51/61 / ... / 91). Minden fordulóban az elért pontszámnak oszthatónak kell lennie 5-el. Az elért pontok együtöde levonódik a beállított pontszámból.

Példa: Egy körben a játékos 20 pontot szerez. 4 pont ( $20: 5 = 4$ ) levonódik az adott pontszámból. Ha egy játékos nem szerez olyan pontszámot, amely osztható öttel vagy három dobás alkalmával nem találja el a céltáblát, akkor nem vonódik le pont.

A játékos, aki eléri vagy meghaladja az előre beállított pontszámot, nyer.

## **G20 – Shanghai (1, 5, 10, 15)**

1 változat: A játékosoknak a következő sorrendben kell etalálniuk a szegmenseket: 1-20 szegmensek, végül a céltábla középpontja.

5 változat: A játékosoknak a következő sorrendben kell etalálniuk a szegmenseket: 5-20 szegmensek, végül a céltábla középpontja.

10 változat: A játékosoknak a következő sorrendben kell etalálniuk a szegmenseket: 10-20 szegmensek, végül a céltábla középpontja.

15 változat: A játékosoknak a következő sorrendben kell etalálniuk a szegmenseket: 15-20 szegmensek, végül a céltábla középpontja.

Csak a helyes sorrendbe tartozó találatok vannak számításba véve, és a játékosnak csak egy esélye van a helyes találatra. Ha nem találja el, következik a másik játékos, és az elért pontok nem számítanak.

A győztes a legtöbb ponttal rendelkező játékos.

**13**

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

A Shanghai játék Double változata. Csak az adott szegmensek Double zónáiba történő találatok számítanak.

201 változat: A játékosoknak a következő sorrendben kell eltalálniuk a szegmenseket: 1-20 szegmensek, végül a céltábla középpontja.

205 változat: A játékosoknak a következő sorrendben kell eltalálniuk a szegmenseket: 5-20 szegmensek, végül a céltábla középpontja.

210 változat: A játékosoknak a következő sorrendben kell eltalálniuk a szegmenseket: 10-20 szegmensek, végül a céltábla középpontja.

215 változat: A játékosoknak a következő sorrendben kell eltalálniuk a szegmenseket: 15-20 szegmensek, végül a céltábla középpontja.

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

A Shanghai játék Triple változata. Csak az adott szegmensek Triple zónáiba történő találatok számítanak.

301 változat: A játékosoknak a következő sorrendben kell eltalálniuk a szegmenseket: 1-20 szegmensek, végül a céltábla középpontja.

305 változat: A játékosoknak a következő sorrendben kell eltalálniuk a szegmenseket: 5-20 szegmensek, végül a céltábla középpontja.

310 változat: A játékosoknak a következő sorrendben kell eltalálniuk a szegmenseket: 10-20 szegmensek, végül a céltábla középpontja.

315 változat: A játékosoknak a következő sorrendben kell eltalálniuk a szegmenseket: 15-20 szegmensek, végül a céltábla középpontja.

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

A játékosoknak körönként a megfelelő szegmenseket kell eltalálni (azaz az első körben az 1. szegmenseket, a második körben a 2. szegmenseket, a kilencedik körben a 9. szegmenseket stb.). A játék célja a legkevesebb pontszám elérése.

Pontok:

Triple = 1 pont (lehető legjobb eredmény – automatikusan a következő játékos van a soron)

Double = 2 pont

Single = 1 pont

Az aktív szegmensre nincs találat (pl. az ötödik fordulóban: 5. szegmens) = 5 pont.

Minden fordulóban a játékosnak három dobása van, de egy kiváló első dobás után lehetősége van arra, hogy a játékot tovább adja (START / NEXT). Ha a játékos eléri a cél szegmenseket az első dobással, akkor 3 pontot nyer. Ezután eldöntheti, hogy kíván-e újabb dobást végrehajtani vagy a következő játékosnak adja tovább a dobás lehetőséget. Ha a második fordulóban eléri a célját, a pontok száma 3-ról 5-re emelkedik. Ha a második dobás sikeresebb, mint az első (Double találat), akkor a pontok száma 3-ról 2-re csökken, és újra lehetősége van dönteni, hogy tovább adja a játékot vagy folytassa a dobást.

A játékos, aki elsőnek eléri vagy meghaladja a végső pontszámot (10/20 / ... / 90), befejezi a játékot. A győztes az a játékos, aki a játékban maradt, vagy 18 mező után a legkevesebb pontot szerezte..

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

A játék célja, hogy az alábbi szegmenssorozat (132/141/168/189) egyikét kell dobni.

132 változat: A játékosnak 15 - 4 - 8 - 14 - 3 szegmenssorozatot kell dobnia.

141 változat: A játékosnak 17 - 13 - 9 - 7 - 1 szegmenssorozatot kell dobnia.

168-as változat: A játékosnak 20 - 16 - 12 - 6 - 2 szegmenssorozatot kell dobnia.

189-es változat: A játékosnak 19 - 10-18-5-11 szegmenssorozatot kell dobnia.

Mielőtt a következő szegmens megjelenik a kijelzőn, minden szegmensre háromszor kell dobni.

A játékos, aki minden szegmensen háromszor eltalált, az nyer.

Ezen kívül a Double és a Triple zónák 2 vagy 3-as találatnak számítanak.

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

A változatok (3 / 5 / ... / 21) a játékosok "életének" számát reprezentálják.

Minden játékos egyforma számú élettel kezd.

Minden körben megjelenik a kijelzőn az aktív szegmens (amelyet el kell találni a játékosnak).

Ha a játékos eltalálja a szegmensen az első vagy második dobásnál, akkor a következő játékosnak meghatározhatja a szegmensen, amelyet el kell találnia. Ha a játékos nem találja el a szegmensen az első két dobás során, vagy harmadik dobásnál találja le, akkor a számítógép véletlenszerűen határozza meg a találati szegmensen a következő játékos számára.

Ha egy játékos egyáltalán nem találja el a szegmensen, akkor egy élete levonódik.

A játékos, aki az utolsónak marad a játékban, az nyer. A Triple és a Double zónák a fennmaradó szegmensnek számítanak.

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

A Big Little játék igényesebb változata. Ebben a változatban a Double és a Triple zónákat is értékeli.

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

Minden dobás és találat számít. A játékos, aki eléri az előre meghatározott pontszámot (101/201 / ... / 901) nyer.

Ha a játékos meghaladja a célpontok számát, az utolsó kör nincs beszámítva.

Ha a játékos eléri az ellenfél pontszámát, az ellenfél 0-ra tér vissza.

Példa: Az 1. játékosnak 20 pontja van, a 2. játékos 50 ponttal, a 3. játékos 30 ponttal rendelkezik.

Ha a 4-es játékos csak 0 ponttal rendelkezik, és soron van. Ha az első dobással 20 pontot ér el, az 1-es játékos nullára tér vissza. Ha a 4-es játékos a következő dobással 10 pontot ér el, vagyis a teljes pontszáma 30, akkor a 3-as játékos nullára tér vissza. Ha a 4-es játékos a harmadik dobással 1 pontot kap, összesen 31 pontja lesz. -

# HIBAELHÁRÍTÁS

## Nincs áram?

Győződjön meg róla, hogy a csatlakozóaljzat megfelelően működik, és az adapter csatlakoztatva van.

## Nem mutassa a pontokat?

A céltábla a beállítási módban ("Settings") van, vagy szünetelteti a folyamatban lévő játékot? Győződjön meg róla, hogy a vezérlőelemek vagy a funkciógombok nincsenek-e benyomva vagy elakadva.

## Az érzékelő elemek elakadtak?

Mozgassa a benne megszorult nyíllal vagy ujjal az elakadt érzékelő elemeket. Az érzékelőelemek és a funkcióbillentyűk rendszerint enyhe nyomással szabadulnak fel.

## Letört nyílhegyek?

A műanyag hegyek biztonságosabbak, de nem tartanak örökké. Távolítsa el az elakadt hegyet a céltáblából egy csipesszel..

# TÁJÉKOZTATÁS AZ ÁRTALMATLANÍTÁSRÓL



A terméken vagy a csomagoláson található áthúzott kerekese kuka szimbóluma azt jelzi, hogy a termék nem kezelhető háztartási hulladékként, eltávolítására a 2002/96/EG európai norma vonatkozik. A terméket el kell szállítani az elektromos és elektronikai készülékek újrahasznosítására szakosodott megfelelő begyűjtő helyre. Tájékozódjon a helyi szelektív gyűjtésre vonatkozó szabályokról. Azzal hogy gondoskodik ezen termék helyek hulladékba helyezéséről, segít megelőzni azokat a környezetre és az emberi egészségre gyakorolt potenciális kedvezőtlen következményeket, amelyeket ellenkező esetben a termék nem megfelelő hulladékkezelése okozhat. A tudatos újrahasznosítás támogatja a természeti erőforrásokkal való takarékoskodást.

# MEGFELELŐSÉGI NYILATKOZATRÓL

Gyártó: CHAL-TEC GmbH, Wallstraße 16, 10179 Berlin, Deutschland

A termék megfelel az alábbi európai irányelvnek:

2011/65/EU (RoHS)  
2014/30/EU (EMV)

