



ELEKTRONIKUS DARTS HARROWS

MASTERS CHOICE SERIES 3 (AP 400)

Harrows
DARTS TECHNOLOGY



Olvassa el figyelmesen az utasításokat, és tartsa meg későbbi hivatkozás céljából. Ügyeljen arra, hogy mindenképpen a használati utasítással együtt adja tovább a terméket.

Rendeltetészerű használat:

A darts tábla sporteszköznek minősül és nem alkalmas 14 év alatti gyermekek számára! A termék olyan apró alkatrészeket tartalmaz, amelyeket a gyermekek lenyelhetnek. Mint sporteszköz hajszálpontos precizitást és koncentrációt, valamint magas szintű motoros készséget igényel. A terméket beltéri használatra tervezték, ezáltal nem kereskedelmi vagy kültéri használatra készült. A termék kizárólag puha hegyű darts felszereléssel használható. Ha acélhegyekkel ellátott darts tollat használ, akkor helyrehozhatatlan károk keletkezhetnek.



BIZTONSÁGI UTASÍTÁSOK

Sérülésveszély

- Ezt a terméket nem használhatják korlátozott fizikai, érzékszervi vagy szellemi képességekkel rendelkező személyek (beleértve a gyermekeket is). Továbbá olyan személyek, akiknek nincs tapasztalata és/vagy nem ismeretesek a termék használatával kapcsolatban. Ez alól kivételt képez, ha a biztonságukért felelős személy felügyeli őket vagy ha utasítást kapnak egy felelősségteljes személytől a termék használatát illetően.
- A gyerekeket felügyelni kell, hogy ne játsszanak a darts eszközökkel.
- Ne dobja és ne irányítsa a darts tollat emberekre vagy állatokra.
- Használat közben ügyeljen arra, hogy a tábla olyan módon legyen elhelyezve, hogy az emberek ne kerüljenek a darts tábla és a játékosok közé.
- Ne rögzítse a darts táblát ajtóhoz!

Anyagi káros elkerülése

- Kizárólag megfelelő és eredeti cserehegyeket használjon, hogy elkerülje a darts toll lepattanását a dartstábláról. Nyomatékosan javasoljuk, hogy ne használjon hosszú hegyeket elektronikus darts táblákhoz. Gyorsan elgörbülnek és könnyen eltörnek (A letört dartshegyek eltávolítása – hibaelhárítás)
- Ne tegye ki a terméket szélsőséges időjárási viszonyoknak és hőmérsékletnek.
- Óvja a terméket nedvességtől és nyirkosságtól, mivel az elektronika megsérülhet.



BIZTONSÁGI UTASÍTÁSOK HÁLÓZATI ADAPTER

FIGYELMEZTETÉS

Fontos információ az adapter használatához! Megjegyzés: A termék normál használat során felmelegszik.

- Az adaptert csak a darts táblával együtt használja.
- Csak a mellékelt adaptert használja!
- Meghibásodás esetén csak eredeti pótalkatrészeket használjon.
- Először húzza ki az adaptert a fali konnektorból, mielőtt leválasztja a darts tábláról.
- Az adapter csak beltéri használatra alkalmas. Óvja a terméket a nedvességtől.
- Ha a készülék háza vagy tápkábele megsérült, ne használja tovább az adaptert.
- Válassza le a készüléket a hálózatról, ha hosszabb ideig nem használja.
- A hálózati kimeneti vezetéket nem szabad rövidre zárt áramkörre helyezni.
- A külső csatlakozókábelt nem lehet kicserélni; ha a kábel megsérül, akkor le kell selejtezni.

ÖSSZESZERELÉSI UTASÍTÁSOK

A dartstábla összeszerelése

- Válasszon ki egy megfelelő helyszínt, ahol kb. 3 m szabad hely van körülötte.
- A „dobó vonalnak” 2,37 m távolságra kell lennie a dartstáblától.
- Rögzítse a dartstáblát a falhoz úgy, hogy a középpontja 1,73 m magasságban legyen a talajtól számítva.
- Jelölje meg a megfelelő furatokat a falon. Fúrjon lyukakat a fal megjelölt pontjain. Csavarja be a csavarokat a megfelelő fali dugókkal, és végül akassza fel a dartstáblát a csavarra a rögzítőfuratok segítségével.

DARTS TÁBLA MŰKÖDÉSE

Be- és kikapcsolás

A termék automatikus kikapcsolással van ellátva. A dartstábla bekapcsolásához csatlakoztassa a hálózati adaptert a konnektorhoz és a darts táblához. Ha a terméket 10 percnél tovább nem használják, a kijelző és a rendszerek automatikusan kikapcsolnak (készenléti üzemmód). Amikor a hálózati adapter csatlakoztatva van, a tábla „megjegyzi” az utolsó pontszámot. Bármely gomb megnyomásával a tábla újra bekapcsol. Távolítsa el a csatlakozót a dartstábla teljes leállításához.

FUNKCIÓK

GAME

Nyomja meg ezt a gombot a játék kiválasztásához. A bal oldali eredmény kijelzőn a kiválasztott játék látható (GO1-27, lásd 1. táblázat); a jobb oldali eredmény kijelzőn a játék első lehetősége/opciója jelenik meg.

OPTION

Nyomja meg ezt a gombot a különböző lehetőségek kiválasztásához a játékon belül (lásd 1. táblázat).

PLAYER-SCORE

Nyomja meg ezt a gombot a játék megkezdése előtt a játékosok számának kiválasztásához. A játék során az összes játékos pontszáma megjelenik a gomb megnyomásával.

Az 1x megnyomásával az 1, 2, 3 és 4 játékos látható.

A 2x megnyomásával az 5, 6, 7 és 8 játékos látható.

HANDICAP

Nyomja meg ezt a gombot a játék megkezdése előtt, hogy kiválaszthassa a különböző játékosok nehézségi szintjét. Például:

Ha 4 játékos játszik "GO1"-t, az egyes számú játékos 801-re, a kettes számú 501-re, a hármas számú 301-re és a négyes számú 201-re állíthatja a kezdőpontot.

ELIMINATE/TEAM


Nyomja meg ezt a gombot, mielőtt elkezdené a csapatban való (2 - 2; 3 - 3; 4 - 4) játékot. Játék közben a játékos utolsó dobása törlődik a gomb megnyomásával.


CYBER MATCH


Nyomja meg ezt a gombot egy virtuális ellenfél elleni játékhoz. A gomb többszöri megnyomásával állítsa be virtuális ellenfelének képzettségi szintjét (C1 = legnehezebb ellenfél – C5 = legkönnyebb ellenfél).

DOUBLE

Nyomja meg ezt a gombot a Double In vagy Double Out funkció engedélyezéséhez a GO1 játéokban.

Nyomja meg 1x: Double In (piros fény a baloldali eredményjelzőn, )

Nyomja meg 2x: Double Out (piros fény a baloldali eredményjelzőn, )

Nyomja meg 3x: Double In-nel, Double Out-al (két piros lámpa a bal oldali eredményjelzőn, )

Nyomja meg 4x: Double In, Double Out nélkül (nincs piros lámpa)

START/NEXT

Nyomja meg ezt a gombot a játék elindításához vagy a „következő játékosra” lépéshez játék közben.

SOUND

Nyomja meg ezt a gombot a hangerő beállításához. 7 szint van a minimum és a maximális hangerő között.

MISS

Nyomja meg ezt a gombot, hogy csökkentsen a hátralévő dartsokdobások számát, ha a dobás nem ért célt.

Játék kiválasztása és a nehézségi szintek listája (1. táblázat)

NR.	JEU	HANDICAP	OPTION
G01	COUNT DOWN	√	101;201;301;401;501;601;701;801;901
G02	SIMPLE CRICKET	√	000;020;025
G03	SCRAM CRICKET	x	000
G04	SCORE CRICKET	√	000;020;025
G05	CUT THROAT CRICKET	√	000;020;025
G06	DOUBLE SCORE CRICKET	√	000;020;025
G07	SHOVE-A-PENNY CRICKET	√	000;020;025
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	√	003;005;007;009;011;013;015;017;019;021
G13	COUNT UP	√	100;200;300;400;500;600;700;800;900
G14	HIGH SCORE	x	003;005;007;009;011;013;015;017;019;021
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	√	003;005;007;009;011;013;015;017;019;021
G27	GOTCHA	√	101;201;301;401;501;601;701;801;901

JÁTÉKSZABÁLYOK

Minden játékos körönként három darts tollat dob. Az egyes játékosok fordulói a négy eredménymezőben jelennek meg. A pontszám feletti három kis pont azt jelzi, hogy hány dobás van még hátra a fordulóból. A kör vége után a darts tábla automatikusan „HOLD” helyzetbe áll. A START/NEXT gomb megnyomásával játék közben a következő játékos kerül kiválasztásra és a játék folytatódik. Megjegyzés: A darts tollakat úgy tudja a legegyszerűbben eltávolítani a tábláról, ha enyhén jobbra forgatva kihúzza.

JÁTÉKOK

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

Ennek a játéknak a során az egyes dobások pontszáma körönként (játékosonként 3 dobás) a kezdeti pontszámból (pl. 301 vagy 501) levonásra kerül. Az a játékos nyeri meg a játékot, aki először eléri a nullát (méghezváz pontosan).

Túldobás: Ha egy játékos pontszáma meghaladja a pontos játékhoz szükséges pontszámot, akkor az adott kör nem számít bele. A pontszám visszaáll az előző forduló eredményére. A játék kihívásainak növelése érdekében a DOUBLE funkciógomb használható. Ezzel a funkcióval további nehézségeket állíthat be a játék elején és végén. Double In: a játék csak akkor kezdődik, amikor valaki duplát dob. A korábbi pontszámok nem számítanak bele. Double Out: A játék befejezéséhez a játékosnak duplát kell dobnia, ami pontosan nullára csökkenti a pontszámot. Ha a dobás után 1 marad, az túldobottnak minősül. Double in/out: A játékosnak duplával kell kezdenie és befejeznie a játékot.

A darts befejezési funkciója: Ha a pontszám eléri a 180-as küszöböt, akkor ezzel a móddal lehet három nyíllal befejezni a játékot. A dartstábla kiszámítja a szükséges dobási eredményeket és minden dobásnál külön-külön megjeleníti azokat. Ha a játékos eltéveszti a megjelenített céldobást, akkor a játékot még mindig be tudja fejezni a hátralévő két darts tollal. Ezesetben a darts tábla kiszámítja a szükséges dobásszámot az új eredményekhez. Az egy, dupla vagy tripla dobást egy jel jelzi a számok előtt. Single: alacsony sávval jelenik meg, például („18”). Dupla: két sávval („= 18”). Tripla: 3 sávval („=18”). A Single Bull's Eye "25" értékkel jelenik meg.

G02 Simple Cricket (000, 020, 025)

Ezt a játékot kizárólag a 15-től 20-ig terjedő számokkal és a bull's eye-al játsszák. Az a játékos nyer, aki először találja el az összes mezőt háromszor. Ennek érdekében dupla (egy találat kétszer számít) és tripla (egy találat háromszorosnak számít) dobások használhatóak.

Opció 000: a játékosok tetszőleges sorrendben eltalálhatják a 15, 16, 17, 18, 19, 20 mezőket és a bull' eye-t.

Opció 020: a játékosnak a következő sorrendben kell eltalálnia a mezőket: 20, 19, 18, 17, 16, 15 és végül a bull's eye.

Opció 025: a játékosnak a következő sorrendben kell eltalálnia a mezőket: bull's eye, 15, 16, 17, 18, 19 és 20.

G03 Scram Cricket (A00 – csak két játékos esetén)

Ebben a játékban a 15-20 mezőt és a bull's eye-t pontozzák. A játék két fordulóból áll. Az első körben az egyik játékos megpróbálja lezárni a mezőket (három találattal). A másik játékos a lehető leggyorsabban próbálja eltalálni a nem zárt mezőket, hogy pontokat gyűjtsön. Ha egy mező bezárult, a második játékos kap itt pontot. Amikor az 1. játékos az összes mezőt bezárja, az 1. kör befejeződött. Ekkor kezdődik a második forduló, és a játékosok felcserélik a szerepüket. A második játékos megpróbálja a lehető leggyorsabban bezárni az összes mezőt, az 1. játékos pedig megpróbál pontokat gyűjteni. A játék akkor ér véget, amikor a 2. játékos bezárta az összes mezőt. A magasabb pontszámot elért játékos nyer.

G04 Score Cricket (E00, E20, E25)

A Score Cricketben is csak a 15-20 mezőket és a bull's eye-t pontozzák.

E00 - a mezőket tetszőleges sorrendben lehet eltalálni

E20 - a játékosnak 20-15 sorrendben kell eltalálnia a mezőket és végül a bull's eye-t

E25 - a játékosoknak a következő sorrendben kell eltalálnia a táblát: bull's eye, majd 15-20.

Minden mező „nyitott”, ha egy játékos háromszor eltalálta. Ha egy mező minden játékos által háromszor el lett találva, akkor az „zárt” lesz. Az a játékos, aki „megnyit” egy bizonyos számot és „birtoklója” lesz, addig gyűjtheti a pontokat ennél a számnál, amíg az összes játékos háromszor el nem találja, ezzel lezárva a mezőt. Amikor az összes mező bezárult, a legmagasabb pontszámot elért játékos nyer.

G05 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25)

A Cut Throat Cricketben is csak a 15-20 mezőket és a bull's eye-t pontozzák.

C00 - a mezőket tetszőleges sorrendben lehet eltalálni

C20 - a játékosnak 20-15 sorrendben kell eltalálnia a mezőket és végül a bull's eye-t

C25 - a mezők eltalálásának sorrendje: bull's eye, majd 15-20

Egy mező háromszori eltalálás után „megnyílik”, így ebben a mezőben pontokat lehet gyűjteni mindaddig, amíg minden játékos háromszor el nem találja ezt a mezőt. A játékos által dobott pontokat a többi játékos jóváírja. A cél az, hogy minél több pontot passzoljon a többi játékosnak. Amikor minden játékos bezárta az összes mezőt, a legalacsonyabb pontszámmal rendelkező játékos nyer. Tehát a legjobb stratégia itt az, hogy az összes számot a lehető leggyorsabban bezárja, nehogy az ellenfél pontokat adjon Önnek. Ugyanakkor ez lehetőséget ad arra, hogy a többi játékos számára pontot szerezzen.

G06 Double Score Cricket (d00, d20, d25)

A Double Score Cricketben is csak a 15-20. mezők és a bull's eye pontozható.

d00 - a mezőket tetszőleges sorrendben lehet eltalálni

d20 - a játékosnak 20-15 sorrendben kell eltalálnia a mezőket és végül a bull's eye-t

d25 - a mezők eltalálásának sorrendje: bull's eye, majd 15-20

A játék úgy folytatódik, mint a „cricket score”, kivéve, hogy minden játékosnak először el kell találnia minden mező dupla zónáját, mielőtt az összes többi találat számítana.

G07 Shove-a-penny Cricket (P00, P20, P25)

A Score Cricketben is csak a 15-20 mezőket és a bull's eye-t pontozzák.

P00 - a mezőket tetszőleges sorrendben lehet eltalálni

P20 - a játékosnak 20-15 sorrendben kell eltalálnia a mezőket és végül a bull's eye-t

P25 - a mezők eltalálásának sorrendje: bull's eye, majd 15-20

A játék célja, hogy minden játékos kitöltse az egyes mezők mindhárom sávját. Ha a játékos egy kör mezőjét dobásokkal fejezi be a dupla és tripla zónában, és azt háromszor számolják, akkor az ellenfélnek egy sávot írnak jóvá. A következő körben ez a mező zárva van a játékos számára, és az ellenfél nem kap további sávot.

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

Ebben a játékban a következő mezőket kell eltalálnia:

Opció 5: 1-5. mező

Opció 10: 1-10. mező

Opció 15: 1-15. mező

Opció 20: 1-20. mező

A játékosnak el kell találnia a gép által megjelenített mezőket. Ha a mezőt eltalálták, a következő mező jelenik meg, és a gép „Igen” vagy „Nem” megjegyzést fűz hozzá. Az a játékos nyer, aki először eléri az összes mezőt.

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

Ennek a játéknak a során csak következő mezők dupla zónái számítanak:

Opció 205: 1-5. mezők

Opció 210: 1-10. mezők

Opció 215: 1-15. mezők

Opció 220: 1-20. mezők

A játékosnak el kell találnia a gép által megjelenített mezők dupla zónáját. Ha a mezőt eltalálták, a következő mező jelenik meg, és a gép „Igen” vagy „Nem” megjegyzést fűz hozzá. Az a játékos nyer, aki először eléri az összes mezőt.

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

Ebben a játékban csak a következő mezők tripla zónái számítanak:

Opció 305: 1-5. mezők

Opció 310: 1-10. mezők

Opció 315: 1-15. mezők

Opció 320: 1-20. mezők

A játékosnak el kell találnia a gép által megjelenített mezők tripla zónáját. Ha a mezőt eltalálták, a következő mező jelenik meg, és a gép „Igen” vagy „Nem” megjegyzést fűz hozzá. Az a játékos nyer, aki először eléri az összes mezőt.

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

Opció: 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19 vagy 21 az életek számát jelöli játékosonként. Minden játékos a beállított számú élettel kezd. A játék elején a gép az első játékos pontszámát mutatja a kijelzőn. A játékosnak most meg kell próbálnia három dobásával elérni vagy túllépni a megfelelő pontszámot. Ha sikerül, nem veszít életet. A következő játékosoknak meg kell próbálniuk magasabb vagy azonos pontszámot elérni, mint az előző játékos. Ha nem sikerül nekik, egy életet veszítenek. A pontokat a "Start" gombbal vagy három kihagyással lehet törölni, ami életpont levonást eredményez. Ha egy játékosnak nincs több életpontja, akkor kiesett a játékból. Az a játékos nyer, akinek a legtöbb életpontja megmaradt.

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

Opció: U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19 vagy U21 élete van egy játékosnak. Minden játékos a beállított számú élettel kezd a játékot. A játék elején a gép az első játékos pontszámát mutatja a kijelzőn. A játékosnak most meg kell próbálnia három dobásával alacsonyabb vagy egyenlő pontszámot elérni, ha nem sikerül, életet veszít. A következő játékosoknak meg kell próbálniuk alacsonyabb vagy azonos pontszámot elérni, mint az előző játékos, különben életpontot veszítenek. A pontok a "Start" gombbal vagy három kihagyással törölhetők, ami életpont levonást eredményez. Az "Eliminate/Team" gomb megnyomásával törli a pontszámot a gépben és 60 pontot ad hozzá. A "Miss" gomb megnyomásával a gép 60 pontot hozzáad. Ha egy játékosnak nincs több életpontja, kiesett a játékból. Az a játékos nyer, akinek a legtöbb életpontja megmaradt.

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

A következő célszámokat választhatja ki: 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900.

Ebben a játékban minden egyes dartstoll által elért pontszám számít. Az a játékos nyer, aki először eléri vagy túllépi az előre kiválasztott pontok számát.

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

Opció: H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21 a fordulók számát határozza meg. Minden játékos körönként három dartstollat dobhat. Ennek a játéknak a célja a legmagasabb összérték elérése. Az a játékos nyer, aki a megadott számú kör végén elérte a legmagasabb pontszámot.

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

Opció: -03, -05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19 vagy -21 a játékos életeinek számát jelenti. Véletlenszerűen megjelenik egy mező a kijelzőn, amelyet 10 másodpercen belül el kell találni, bármely más mező eltalálása nem számít bele. Ha eltalálták az érvényes mezőt időn belül, akkor egy élet levonásra kerül. A győztes az a játékos, akinek nincs hátra több élete.

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

Opció: 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21 az életek számát jelenti egy játékos esetén. Minden játékos a beállított számú élettel kezd. A játék elindítása után a kijelzőn megjelenik a „SEL” (Kiválasztás) felirat. A játékos a darts dobásával kiválaszthatja a pontsávját. Az első szakasz pontmezőként van rögzítve. Ezután nyomja meg a "Next" gombot, és a következő játékos kiválaszthatja a mező pontjait. Miután minden játékos kiválasztotta a pontsávját, kezdődik a játék. Miután egy játékos elérte a pontsávját, ő lehet a "gyilkos". Ha egy játékos, aki „gyilkossá” vált, eltalálja egy másik játékos pontsávját, az a játékos egy életet elveszít. Ha egy „gyilkos” státuszú játékos eltalálja a saját pontsávját, elveszíti „gyilkos” státuszát és életpontot veszít. Ahhoz, hogy valaki „gyilkos” legyen, a játékosnak újra el kell találnia az eredeti pontsávját. A győztes az utolsó játékos, aki életpontokkal rendelkezik. A gyilkos státusza "I"-ként jelenik meg a kijelzőn.

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

Opció: 203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219 és 221 a játékosok életének számát jelöli. Minden játékos a beállított számú étellel kezd. A játék elindítása után a kijelzőn megjelenik a „SEL” (Kiválasztás) felirat. A játékosok most úgy játszhatnak, mint a „gyilkos” játékban és kiválaszthatják a megfelelő pontmezőt. Csak miután egy játékos elérte a pontmezőt a dupla mezőben, akkor válhat „gyilkossá”. Ha egy játékos, aki „gyilkossá” vált, eltalálja egy másik játékos pontsávját, az a játékos egy életet veszít. Ha egy „gyilkos” státuszú játékos eltalálja a saját pontszektorát, akkor elveszíti „gyilkos” státuszát és életpontot veszít. Ahhoz, hogy „gyilkos” legyen valaki, a játékosnak el kell találnia az eredeti pontmező dupla zónáját. A győztes az utolsó játékos, aki életpontokkal rendelkezik. A gyilkos státusza „I”-ként jelenik meg a kijelzőn.

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

Opció: 303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319 és 321 a játékosok életének számát jelzi. Minden játékos a beállított számú étellel kezd. A játék elindítása után a kijelzőn megjelenik a „SEL” (Kiválasztás) felirat. A játékosok most úgy játszhatnak, mint a „gyilkos” játékban és kiválaszthatják a megfelelő pontmezőt. Csak azután válhat valaki „gyilkos” játékos, ha egy játékos eltalálta a pontsávját a tripla sávban. Ha egy játékos, aki „gyilkossá” vált, eltalálja egy másik játékos pontszektorát, az a játékos egy életet veszít. Ha egy „gyilkos” státuszú játékos eltalálja a saját pontszektorát, elveszíti „gyilkos” státuszát és életpontot veszít. Ahhoz, hogy valaki „gyilkos” legyen, a játékosnak el kell találnia az eredeti pontmező tripla zónáját. A győztes az utolsó játékos, aki életpontokkal rendelkezik. A gyilkos státusza „I”-ként jelenik meg.

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

A játék célja, hogy minden körben csökkentse az előre beállított 51, 61, 71, 81 ill. 91-et. Az eredmény eléréséhez az egyes körök összpontszámának oszthatónak kell lennie 5-tel. Például, ha egy játékos 20 pontot szerzett egy körben, az eredmény $4 (20 \div 5 = 4)$. Az 5-tel nem osztható kör nem számít bele. Ha a 3 dobás közül bármelyik kimarad, nem jár pont. Az első játékos, aki eléri vagy meghaladja az előre kiválasztott pontok számát, az a győztes

G20 Shanghai (1, 5, 10, 15)

Opció 1: 1-20-ig kell eltalálni a mezőket, majd a bull's eye-t.

Opció 5: A mezőket a következő sorrendben kell eltalálni 5-20-ig, majd a bull's eye-t.

Opció 10: A mezőket a következő sorrendben kell eltalálni sorrendben 10-20-ig, majd a bull's eye-t.

Opció 15: A mezőket a következő sorrendben kell eltalálni 15-20-ig, majd a bull's eye-t.

Csak a megfelelő sorrendben lévő találatok számítanak. A játékosoknak csak egy lehetőségük van az adott találatra. Ha egy szám kimaradt, akkor nem jár pont, és a következő számmal folytatódik. Az a játékos nyer, aki a legtöbb pontot tudta összegyűjteni.

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

Opció 201: A szakaszt 1-20 sorrendben kell eltalálni a dupla zónában, majd a bull's eye-t.

Opció 205: A szakaszt 5-20 sorrendben kell eltalálni a dupla zónában, majd a bull's eye-t.

Opció 210: A szakaszt 10-20 sorrendben kell eltalálni a dupla zónában, majd a bull's eye-t.

Opció 215: A szakaszt 15-20 sorrendben kell eltalálni a dupla zónában, majd a bull's eye-t.

Ez a játék úgy működik, mint a Shanghai G20, de csak az egyes mezők dupla zónájában lévő találatokat számolják. Az egyes zónában vagy a hármas zónában elért találatok nem számítanak bele. A legmagasabb pontszámot elért játékos nyer.

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

Opció 301: A mezőket a következő sorrendben kell eltalálni 1-20 között a tripla zónában, majd a bull's eye-t.

Opció 305: A mezőket a következő sorrendben kell eltalálni 5-20-ig a tripla zónában, majd a bull's eye-t.

Opció 310: A mezőket a következő sorrendben kell eltalálni 10-20-ig a tripla zónában, majd a bull's eye-t.

Opció 315: A mezőket a következő sorrendben kell eltalálni 15-20-ig a hármas zónában, majd a bull's eye-t.

Ez a játék is úgy működik, mint a Shanghai G20, de csak az egyes mezők tripla zónájában lévő találatokat számolják. Az egyes zónában vagy a dupla zónában elért találatok nem számítanak bele. A legmagasabb pontszámot elérő játékos.

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

A játékosok egymást követő körökben célozzák meg az 1-18 számok célmezőit és el kell találniuk azokat. (1. forduló = a célmezőt célozza meg az 1-es számmal; 2. forduló = a 2. szám célmezőjét; stb.) A játék célja, hogy körönként minél kevesebb pontot szerezzen.

Találatértékek:

Tripla = 1 pont (a lehető legjobb értékelés, automatikusan a következő játékos kerül sorra)

Dupla = 2 pont

Szimpla = 3 pont

Egy adott mezőben nincs találat = 5 pont

A játékosok minden célmezőre 3 dobás közül választhatnak. Ha a játékos elégedett az első dobásban elért dupla találattal, azonnal passzolhat a következő játékoshoz, és 2 pontot kap a megfelelő célmezőért. Ha a játékos eltalálja az szimpla sávot a célmezőben az első dobásával, 3 pontot kap. Most választhat, hogy a következő játékoshoz passzol vagy megteszi a második dobását. Ha kihagyja a célmezőt, pontszáma 3-ról 5 pontra nő. Ha a második dobásnál javított a duplájára, a pontszáma 3-ról 2-re csökken és ismét választás előtt áll, hogy a harmadik dobásnál megáll, vagy triplával javít (vagy akár újra ront). Az a játékos, aki elsőként meghaladja vagy eléri az opció által kiválasztott pontszámot, kilép a játékból. Az a játékos nyer, aki a legtovább marad, vagy akinek a legalacsonyabb pontszáma van 18 célmező után.

G24 Bingo (132, 141, 168, 189)

A játék célja a kijelzőn látható mezők sorrendjének eltalálása. Válasszon a „132”, „141”, „168” vagy „189” opciók közül.

Opció 132: a 15., 4., 8., 14. és 3. mezősorozatot kell eltalálni.

Opció 141: a 17., 13., 9, 7 és 1. mezősorozatot kell eltalálni.

Opció 168: a 20-as, 16-os, 12-es, 6-os és 2-es mezősorozatot kell eltalálni.

Opció 189: a 19-es, 10-es, 18-as, 5-ös és 11-es mezősorozatot kell eltalálni.

Minden mezőt háromszor kell eltalálni, mielőtt a kijelző a következő mezőre vált. A szimpla mező eltalálása egyszer, a dupla mező kétszer, a hármas mező háromszoros számít. Az a játékos, aki az összes mezőt háromszor eltalálta, az a nyertes.

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

A 3., 5., 7., 9., 11., 13., 15., 17., 19. vagy 21. opció a játékosok életének számát jelöli. Minden játékos a beállított számú étellel kezdi a játékot. A kijelzőn a játékos által eltalált mező látható (véletlen sorrendben). Ha a játékos eltalálja az adott szakaszt az első vagy a második darts tollal, akkor meg tudja határozni a következő játékos célmezőjét a következő dobással, ellenkező esetben a következő játékos célsávja véletlenszerűen kerül kiválasztásra. Ha a játékos mind a három darts tollal kihagyja az adott szakaszt, akkor életet veszít és a következő játékos kerül sorra. A győztes az utolsó játékos, aki életpontokkal rendelkezik. A dupla és tripla mezőkben elért találatok egymezőző találatoknak számítanak.

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

A H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19 vagy H21 opció egy játékos életeinek számát jelöli. Minden játékos a beállított számú étellel kezd. A kijelzőn a játékos által eltalálendő szakasz látható (véletlen sorrendben). Ha a játékos az első vagy második dobással eltalálja az adott szakaszt, a következő dobásával meghatározhatja a következő játékos célsávját; ellenkező esetben a következő játékos célmezője véletlenszerűen kerül kiválasztásra. Ha a játékos mind a három darts tollal kihagyja az adott szakaszt, életet veszít és a következő játékos kerül sorra. A győztes az utolsó játékos, aki életpontokkal rendelkezik. A dupla és tripla sávban elért találatok is számítanak.

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

Ebben a játékban minden egyes dobás fordulónkénti pontszáma (játékosonként 3 dobás) hozzáadódik a "nulla" kezdőpontszámhoz. Az a játékos nyeri a játékot, aki először dobja pontosan az előzőleg beállított célpontszámot.

Tüldobás: Ha egy játékos megdönti a célpontpont eléréséhez szükséges pontszámot, a kör nem számít bele. A pontszám visszaáll az előző forduló eredményére.

Más játékosok visszaállítása NULL-ra: Ha egy játékos pontosan azt az eredményt éri el, amelyet egy másik játékos előtte szerzett, akkor az előző eredményt elérő játékos nullára lesz állítva.

Példa: Pontszám

1. játékos pontszáma: 20

2. játékos pontszáma: 50

3. játékos pontszáma: 30

4. játékos pontszáma: 00

A 4. játékos kerül sorra, és az első dobással eltalálja a 20-at. Az 1. játékos ezért nullára áll. A 4. játékos 10-et dob a második darts tollal, összpontszáma 30.

A 3. játékos tehát nullára áll. A 3. dobással a 4. játékos 1-est dob, így most az összesített pontszáma 31.

HIBAE LHÁRÍTÁS

Nincs áram

Győződjön meg arról, hogy az adapter be van dugva egy elektromos aljzatba és a dartstábla csatlakozóaljzatába is.

Nincs pontszám

Ellenőrizze, hogy a játék „Beállítások” vagy „Szünet” módban van-e. Ezután ellenőrizze, hogy az érzékelőelemek vagy a funkciógombok nem ragadtak-e be, vagy szorultak-e be.

Elakadt szenzorelemek vagy beszorult funkcióbillentyűk

Szállítás közben, sőt a dartstábla normál működése során is előfordulhat, hogy az érzékelőelemek időnként elakadnak és nem érzékelnek találatot. Ebben az esetben figyelmeztető jelzés hallható és egy jelző lámpa villog, jelezve, hogy elakadt az gomb. A darts gyengéd eltávolítása az táblából, vagy az elem finoman ide-oda mozgatása enyhé nyomással általában gyorsan helyrehozza a problémát. A játék ezután folytatható és a pontozás attól a ponttól folytatódik, ahol abbamaradt a játék.

A letört darts hegyek eltávolítása

A puha hegyek használata határozottan biztonságosabb, de nem hosszú az élettartamuk. Ha egy hegy letörik és a darts táblában marad, próbálja meg nagyon óvatosan kihúzni egy megfelelő csipesszel. Ha egy hegy olyan rövidre török le, hogy nem nyúlik ki a darts tábla felületén, akkor a lyukon keresztül a darts táblába is be lehet tolni. A puha hegy nem károsíthatja az elemek alatt található elektronikát. Ehhez a művelethez azonban erősen javasoljuk, hogy használja a jó állapotban lévő darts puha hegyét. Soha ne nyomjon át egy rövid, letört hegyet a dartstáblán éles fémtárggyal, mert egy fémhegy könnyen megsértheti a táblát, ha túl mélyre nyomja. Minél nehezebb a darts, annál nagyobb a veszélye a hegy eltörésének.

Elektromos áramingadozások vagy elektromágneses interferencia

Szélsőséges helyzetekben, amikor erős elektromágneses interferencia lép fel, az elektromosság meghibásodhat, vagy hamis eredményeket mutathat.

Példák: Heves zivatarok, szélsőséges elektromos áram ingadozások, alacsony feszültség vagy a darts játék túl közeli elhelyezése az elektromos berendezésekhez vagy mikrohullámú sütőkhöz. A készülék normál működésének visszaállításához húzza ki a hálózati csatlakozót és várjon néhány másodpercet, mielőtt újra csatlakoztatja. Ennek során természetesen meg kell győződnie arról, hogy az interferencia okát meg kell szüntetni.

KARBANTARTÁS, ÁPOLÁS, TÁROLÁS

FONTOS! Mielőtt nedves ruhával megtisztítaná a terméket, húzza ki a dugót a konnektorból. A dartstáblát csak nedves ruhával tisztítsa meg! A hálózati adapter nem érintkezhet nedvességgel. Gyakori használat esetén a készülék első felülete nagy valószínűséggel szennyeződik. Tisztítsa meg az első felületet, a gombokat és a képernyőt nedves ruhával. Javasoljuk, hogy használjon vizes oldatot kis mennyiségű gyengéd mosószerrel. Ezután törölje szárazra egy puha, száraz ruhával. Ha egy ideig nem használja a dartstáblát, célszerű letakarni ruhával, hogy megóvja a portól. A terméket mindig száraz és tiszta állapotban, szobahőmérsékleten tárolja.

Ártalmatlanítási utasítások

A terméket és a hozzá tartozó összes alkatrészt egy felhatalmazott ártalmatlanító cégen vagy a helyi hatósági hulladékgyűjtőn keresztül semmisítse meg. Ügyeljen arra, hogy betartsa a hatályos előírásokat. Ha kétségei vannak, kérdezze meg a hulladékelőadó létesítményét a környezetbarát ártalmatlanítási módszerekről. Az elektromos készülékeket nem szabad a háztartási szeméttel együtt elhelyezni.

1 év garancia

A termék a legnagyobb gondossággal és rendszeres teszteléssel készült. Erre a termékre a vásárlás napjától számított 1 év garancia vonatkozik. Kérjük, őrizze meg a nyugtát. A garancia csak az anyag- és gyártási hibákra vonatkozik, nem vonatkozik a nem megfelelő használatra vagy kezelésre. A garancia nem korlátozza az Ön törvényes jogait. A jótállási időszak nem hosszabbodik meg a garancián, a törvényes garancián vagy a tisztességes üzleten alapuló javítások miatt. Ez vonatkozik a cserélt és javított alkatrészekre is. A garancia lejártá után szükséges javítások díjkötelesek.