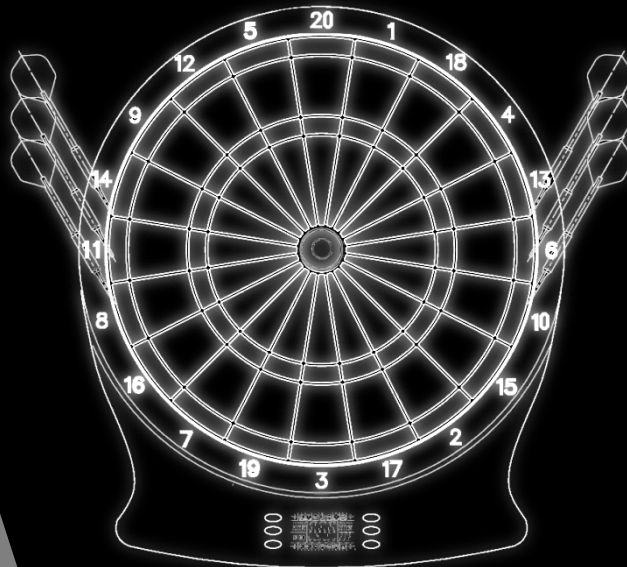


Electronic Dartboard

92016SPA

***Score-301* #2**



EN Manual Instruction
DE Bedienungsanleitung
CZ Návod k obsluze
PL Instrukcja użytkowania
RO Manual de instructiuni
HU Használati utasítás

carromco


www.spartan-sport.at
info@spartan-sport.at

INDEX

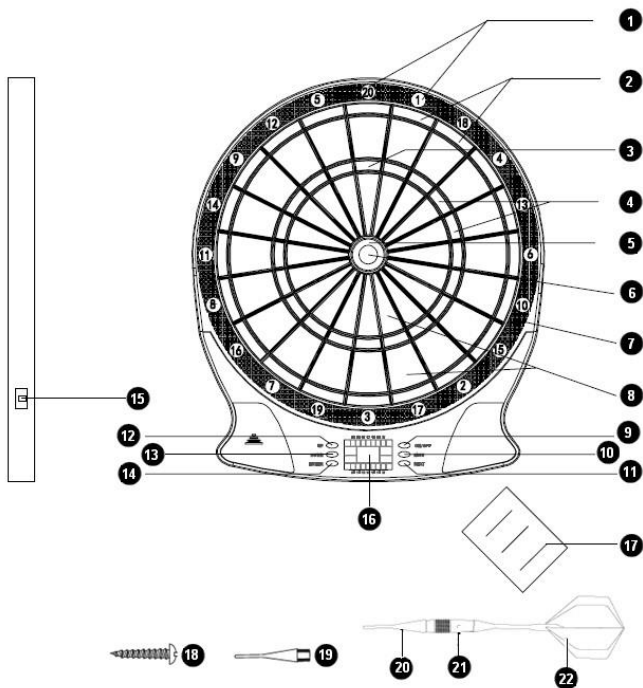
<u>ENGLISH</u>	DESCRIPTION	2
	MOUNTING INSTRUCTIONS	3
	TIPS AND GUIDANCE	3
	SET UP & FUNCTIONS	4
	GAME SELECTION	6
	GAME RULES	7
	TROUBLE SHOOTING	13
	SAFETY-NOTICE	13
<u>DEUTSCH</u>	BESCHREIBUNG	15
	ANLEITUNG ZUM AUFHÄNGEN.....	16
	TIPPS UND ANLEITUNGEN	16
	EINSTELLUNGEN & FUNKTIONEN	17
	SPIELEAUSWAHL	19
	SPIELREGELN	20
	FEHLERBEHEBUNG	27
	SICHERHEITSHINWEISE	27
<u>ČESKY</u>	POPIS	29
	NÁVOD K MONTÁŽI	30
	TIPY A RADY	30
	NASTAVENÍ A FUNKCE	31
	VÝBĚR HRY	33
	PRAVIDLA HRY	34
	ODSTRAŇOVÁNÍ ZÁVAD	40

	BEZPEČNOSTNÍ UPOZORNĚNÍ	40
<u>POLSKI</u>	OPIS	42
	INSTRUKCJA MONTAŻU	43
	WSKAZÓWKI I ZALECENIA	43
	PRZYGOTOWANIE I FUNKCJE	44
	WYBÓR GRY	46
	ZASADY GRY:	47
	ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW	55
	BEZPIECZEŃSTWO	55
<u>ROMÂNĂ</u>	DESCRIERE	57
	INSTRUCȚIUNI DE MONTARE	58
	SFATURI ȘI INSTRUCȚIUNI	58
	INSTALARE ȘI FUNCȚII	59
	ALEGEREA JOCULUI	61
	REGULI DE JOC	62
	DEPANARE	68
	INSTRUCȚIUNI PRIVIND SIGURANȚA.....	69
<u>MAGYAR</u>	LEÍRÁS	70
	FELSZERELÉSI UTASÍTÁSOK	71
	ÖTLETEK ÉS ÚTMUTATÓ	71
	BEÁLLÍTÁS ÉS FUNKCIÓK	72
	JÁTÉK KIVÁLASZTÁSA	74
	JÁTÉKSZABÁLYOK.....	75
	HIBAELHÁRÍTÁS	81



ENGLISH

DESCRIPTION SOFT-TIP ELECTRONIC DART GAME

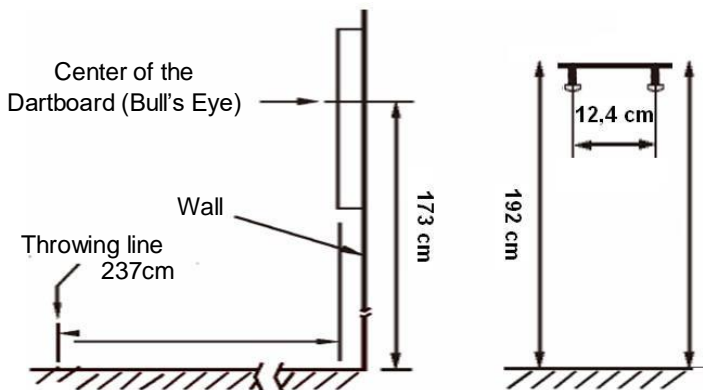


- | | |
|---------------------------------------|------------------|
| 1. Segment Numbers | 12. UP Button |
| 2. Double Rings (x2) | 13. DOWN Button |
| 3. Triple 20 Top' n Score (60 points) | 14. ENTER Button |
| 4. Triple Rings (x3) | 15. Sound on/off |
| 5. Outer Bull's Eye (25 points) | 16. Score Review |

- 6. Inner Bull's Eye (50 points)
- 7. Catcher (0 points)
- 8. Single Rings (x 1)
- 9. ON/OFF Button
- 10. MISS Button
- 11. NEXT Button

- 17. Battery case
- 18. Screws x 2
- 19. Spare Tip x 20
- 20. Soft Tip
- 21. Barrel
- 22. Shaft & Flight

MOUNTING INSTRUCTIONS



TOOLS REQUIRED FOR ASSEMBLY:

- Screwdriver and drill - (not included)
- 3 AA Batteries (not included)

1. Select a suitable location with about 2.5m (8 feet) of open space. The throwing distance between dartboard and player must be 2.37m (7 feet 9¼ inches). 2.

Place two marks side-by-side of the selected wall studs 192cm (75 5/8") above the floor, with 12,4 cm (4 7/8") between them. Screw two screws into the reference marks until the screw heads are protruding about 13mm (1/2") from the wall.

3. Drill pilot holes where you have marked, and mount the dartboard using the mounting screws provided.
4. The battery compartment is accessed from the rear of the dartboard by removing the screw from the base and lifting the back cover. Install 3 AA batteries (not included) to the battery holder. Replace the back cover and fix with screw.
5. Familiarize yourself with the function of your dartboard before use. Should you suspect the dartboard does not work correctly, please refer to the TROUBLE SHOOTING section in this manual first.

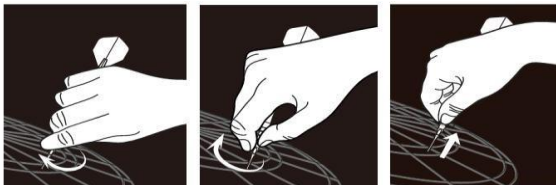
TIPS AND GUIDANCE

This game is designed for use with **SOFT-TIP DARTS ONLY**. Use of Steel-Tip Darts will cause damage to the dartboard.

Apply proper force and stance to throw darts. It is not necessary to throw hard for the darts to stick in the board. The recommended weight of soft-tip darts is no more than 16 grams.

To reduce bounce-outs, you shall use the same kind of soft tips as those come with the game. Long tips are not recommended for this game. They break or crook more easily.

When removing dart from the board, apply a little twist to the right while pulling the dart out will make it easier.



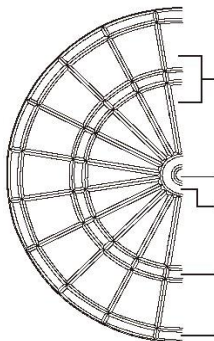
CALCULATING POINTS

A throw

A throw consists of 3 darts.

Ricochet and missed darts

Each ricocheted dart or dart landing outside the playing area does not count and may not be thrown again.



Single segment =
Single points

Bull's Eye = 50 points
Bull = 25 points or 50
points single bull option/
double bull option
Triple segment =
Triple points

Double segment =
Double points

SET UP & FUNCTIONS

START
ON/OFF

Push ON/OFF button to start the setup. With the power turned on, some displays will light up with a welcoming melody. When the sound goes off, the player display and

score display will show "G01" and "301" respectively.

GAMES +
OPTIONS
UP/DOWN
ENTER

Press the UP and DOWN buttons to cycle through the games (see GAME SELECTION).

Once your game is displayed, press the ENTER button to confirm.

Press the UP and DOWN buttons to scroll through the game options. Once your game option is displayed, press the ENTER button to confirm.

Some games have the possibility to select Double In and/or Double out. Press the UP and DOWN buttons to scroll through these special functions.

Once your special function is displayed, press the ENTER button to confirm.

PLAYER
UP/DOWN
ENTER

Press UP or DOWN buttons to select number of players.

There are total 9 selections of players from 1 player mode to 8 players mode plus a cyber player mode.

Press ENTER to confirm the player selection.

CYBER
P/DOWN
ENTER

If the option you selected and confirmed is at cyber player mode, you will play against the computer. Press UP or DOWN to select the levels of the cyber player and press Enter to start the game.

The five levels of cyber player are as follow:

- C1: Beginner
- C2: Intermediate
- C3: Advanced
- C4: Expert
- C5: Professional

Press ENTER to confirm the Cyber game selection.

Single/Double
Bull
DOWN
ENTER

In case the game has Double and Single bull options, press UP or DOWN to select.

Press ENTER to confirm the Single/ Double Bull selection.

PLAYER
CHANGE
NEXT

During the game, when the computer announce "NEXT", any pressure on the segments will not activate the dartboard. The player is required to remove all the darts and press Next for the next player's round. The dartboard will automatically switch to

the next player if the board has not been played for roughly 10 seconds after the "NEXT" announcement.

REVIEW
SCORE
NEXT

The game ends when the winner is determined or all players have completed their final score (see each game for details). Use the NEXT button to view each player's finishing placement and final score.

MISS
MISS

Press MISS to score 0 and record one dart when a dart hits on the WEB dart catcher or misses the board altogether.

RESET
MISS

If you want to reset the game, push MISS button and hold for 2 seconds.

SCORES

ENTER

During the course of playing, you can press Enter to check the scores of other players.

**END
N/OFF**

Press ON/OFF button to turn off game. For energy saving purpose, the board is equipped with an auto power off feature. If the game has not been played for 30 minutes, the game will turn off automatically.

**SOUND
SOUND**

This board is equipped with a sound switch at the left side. You can switch on or off the sound during play.

GAME SELECTION

Game	Description	Display	No. of Options/ variations	No. of Players
G01	301	301	7 / 56	1-8
G02	301 League	CO1	7 / 224	1-8
G03	Count Up	CUP	9 / 18	1-8
G04	Round the Clock	rCL	12	1-8
G05	Shanghai	Shi	4	1-8
G06	High Score	HiS	12 / 24	1-8
G07	Shoot-out	S-0	19	1-8
G08	Cricket	Cri	3 / 6	1-8
G09	No Score Cricket	NSc	3 / 6	1-8
G10	Cut throat Cricket	CUc	3 / 6	1-8
G11	Killer Cricket	LLc	3 / 6	2-8
G12	Low Pitch Cricket	LPc	3 / 6	1-8
G13	Color	CL2	5	1-8
G14	Bonus Color	bC2	5	1-8
G15	Correctional Color	CC2	5	1-8
G16	No score Color	NC2	5	2-8
G17	Free-Dart Color	FdC	4	1-8
G18	Overs	orS	19 / 38	2-8
G19	Unders	Und	19 / 38	2-8
G20	Halve-it	HAL	1 / 2	1-8
G21	Big-6	biG	19	2-8

G22	21 points	21P	7	1-8
G23	Shooting I	S-1	1 / 2	1-8
G24	Shooting II	S-2	1 / 2	1-8
G25	Shooting III	S-3	1 / 2	1-8
G26	Shooting IV	S-4	1 / 2	1-8

PLAYING THE GAME

- Each Player's turn is indicated by P-1, P-2P-8.
- Each player is entitled to throw 3 darts per turn.
- The three small darts at the right side of the display are showing the thrown darts for the turn.
- This electronic dart game can show total scores and reveal the targets automatically.
- Always wait for the board to finish sounding the signal before throwing darts.

GAME RULES

G01

301-999 GAMES

OPTION: 301, 501, 601, 701, 801, 901, 999 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL

This is the most popular dart game, played in most leagues and tournaments.

Each player starts the game with 301 points (or 501, 601, etc.). At the end of each player's turn, the sum of the three darts thrown is subtracted from the player's score. The player who reaches exactly zero first wins the game. The play can continue until the 2nd, 3rd and 4th places are determined.

To make the game more challenging, you may select DOUBLE IN and/or DOUBLE OUT to set additional restrictions on how to start and end the game.

The choices are as follows:

SiO (Standard): The scoring begins and ends when any number is hit. The player can finish the game with a hit on any number that reduces the score to exactly zero. When a player exceeds the score needed to reach exactly zero, the turn is a "bust" and the score reverts back to what it was before the turn.

diO - Double In: The scoring begins when a number in the double's ring or the Double Bull's Eye is hit. No score will be counted until this condition is met. **sdO - Double Out:** The player can finish the game with a hit on a number in the double's ring or the Double Bull's Eye that reduces the score to exactly zero. When a player exceeds the score needed to reach exactly zero or "1", the turn is a "bust" and the score reverts back to what it was before the turn (Remaining "1" score is also a bust, because there is no possibility to bring it to zero with a double hit)

diS – Double In + Double Out: The scoring begins when a number in the double's ring or the Double Bull's Eye is hit and it ends when a double's ring or the Double Bull's Eye is hit that reduces the score to exactly zero.

G02**301-999 LEAGUE****OPTION: 301, 501, 601, 701, 801, 901, 999 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL**

This is a team play of the 301-999 game, very popular among dart leagues. There are always 2 teams and up to 4 players per team. For example: player 1 and player 3 play against player 2 and player 4. The game is played the same way as the individual 301-999 game. Options: 2C, 3C, 4C, Cyb

2C: 2 players in each team

3C: 3 players in each team

4C: 4 players in each team

CyB: 1 player in each team

G03**COUNT UP****OPTION: 100, 200, 300, 900 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL**

This is a simple game that anyone can play. The objective is to beat the other players by being the first to reach a preset score. The available settings are: 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800 and 900. Each player should try to score as high as possible in his/her turns. The final total score is allowed to be more than the preset score.

G04**ROUND THE CLOCK****OPTION: 105, 110, 115, 120, 205, 210, 215, 220, 305, 310, 315, 320**

The player tries to hit the numbers from (depending on the choosed option) 1 to 5, 1 to 10, 1 to 15, or 1 to 20 in order. When a number is hit, then the game is advanced for shooting the next number. The player who reaches and hits the end number for their game first is the winner. Choose options:

105,110,115,120: The last number is 5,10,15,20 respectively

regardless of single, double or triple

205,210,215,220: The last number is 5,10,15,20 respectively

only double is valid.

305,310,315,320: The last number is 5,10,15,20 respectively

only triple is valid.

G05**SHANGHAI****OPTION: L01, L05, L10, L15**

This game is similar to *Round-The-Clock*. Players start shooting with the number 1 (or 5 or 10 or 15) and progress toward 20 and Bull's Eye. No hit is counted when it is out of the numbering sequence. A hit on a double or a triple is counted as 2x or 3x the number. Scores will be accumulated.

Choose options:

- Option L01: the game starts from segment 1
- Option L05: the game starts from segment 5
- Option L10: the game starts from segment 10
- Option L15: the game starts from segment 15

G06

HIGH SCORE

OPTION: H03, H04,.... H13, H14 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL

This game is similar to *Count-Up*, except that the game ends with the selected number of rounds. The player who accumulates the highest total score wins.

Please select the number of rounds with the options H03 to H14 which represent 3 to 14 rounds.

G07

SHOOT-OUT

OPTION: -03, -04, -05 -19, -20, -21

The computer will randomly display a score for the player to hit. One correct hit scores a point. The first player who hits 3, 4 21 marks depending on the level of difficulty is the winner. If a player does not hit the board within 10 seconds, it will automatically change to another score for the player to hit and it counts as if you hit the wrong number. In this game double and triple are treated as single.

G08

SIMPLE CRICKET

OPTION: C00, C20, C25 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL

Cricket is a very popular game.





You only play with the number segments from 15 to 20 and the B(Bull/Bullseye). Each participant throws 3 darts. A number segment must be hit three times by the player and then the segment is open to him. Now he can score on the opened number segment. If the opponent(s) also hit(s) this number segment three times, then it is closed. There is no more scoring on a closed number segment. Double or triple segments count as 2 or 3 hits. The segments can be opened and closed in any order. The player who closes most segments and obtains the highest score, wins. The strategy is thus to decide whether it is more meaningful to close a segment or first to accumulate points. Because if a player has closed most of the segments but is behind in points, he loses the game. The end of the game is when all the number segments are closed. The person who obtains the most points, wins.

Choose options:

C00: open the numbers at any order

C20: open the number 20 first, then open in order: 19, 18, 17, 16, 15 & Bulls Eye

C25: open the Bulls Eye first, then open in order 15, 16, 17, 18, 19 & 20

Cricket	one time	two times	open	close
Sign				

G09**NO SCORE CRICKET****OPTION: 000, 020, 025 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL**

This is a simplified version of *Cricket*. The objective is to close all the numbers as soon as possible. No score is given for a hit on a closed number at any time.

Therefore, once a number is hit three times, you should move on to hit other targets. The winner is the one who registers all three hits on all numbers first.

Choose options:

000: open the numbers at any order

020: open the number 20 first, then open in order: 19, 18, 17, 16, 15 & Bulls Eye

025: open the Bulls Eye first, then open in order 15, 16, 17, 18, 19 & 20

G10**CUT THROAT CRICKET****OPTION: 00C, 20C, 25C / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL**

This is a reversed version of *Cricket*. After a number is open, a hit for scoring is added to the opponents' scores. The highest accumulative score is the losing score. However, no score will be added to a player who has the number already closed. The winner is the one who has the lowest score and closed all the numbers first. If a player has closed all the numbers first but also has a higher score, he/she must keep on throwing to bring the opponents' scores over or equal to his/her score. Therefore, the best strategy is to close the numbers as soon as possible to block the other players from giving you points while adding the chance to penalize the others.

Choose options:

00C: open the numbers at any order

20C: open the number 20 first, then open in order: 19, 18, 17, 16, 15 & Bulls Eye

25C: open the Bulls Eye first, then open in order 15, 16, 17, 18, 19 & 20

G11**KILLER CRICKET****OPTION: H00, H20, H25 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL**

This game is much like the *No Score Cricket* with an added twist. When a number is closed, the player has a chance to eliminate opponents' marking by hitting the same number again. However, if the opponent has the number closed as well, then no marks will be taken away from that player. The player who closes all the numbers first is the winner.

Choose options:

H00: open the numbers at any order

H20: open the number 20 first, then open in order: 19, 18, 17, 16, 15 & Bulls Eye

H25: open the Bulls Eye first, then open in order 15, 16, 17, 18, 19 & 20

G12**LOW PITCH CRICKET****OPTION: E00, E20, E25 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL**

This version of *Cricket* utilizes the lower numbered segments on the board for a change of pace from the standard *Cricket* segments. Players will need to "close" segments 1, 2, 3, 4, 5, 6, and Bull's Eye. All other rules apply as detailed in standard *Cricket*.

Choose options:

E00: open the numbers at any order

E20: open the number 6 first, then open in order: 5, 4, 3, 2, 1 & Bulls Eye E25: open the Bulls Eye first, then open in order 1, 2, 3, 4, 5 & 6

G13

COLOR

OPTION: 100, 200, 300, 400, 500

To begin this game, each player must throw one dart to determine at which block/color (#20 color or #1 color) who will be shooting. (If the player hits a bullseye with this dart, they must throw again to decide the color). Each player then tries to hit their color target in order to add up to the total score (which must be decided on and set up in Game Options at the beginning of the game: 100, 200, 300, 400 or 500). If a player throws a dart in an opponent's color, then the mark does not count. The bullseye does count towards your total score. The first player to the pre-set final score wins.

G14

BONUS COLOR

OPTION: 100, 200, 300, 400, 500

This game is played the same as "Color" with the following exception. If a player throws their dart in an opponent's color, that opponent gets the points added towards his total score. Please select the number of scores with options 100 to 500 which present 100 to 500 scores.

G15

CORRECTIONAL COLOR

OPTION: 100, 200, 300, 400, 500

This game is played the same as "Color" with the following exception. If a player throws their dart in an opponent's color, those points are deducted from the player's total score. Please select the number of scores with options 100 to 500 which present 100 to 500 scores.

G16

NO SCORE COLOR

OPTION: 003, 004, 005, 006, 007

This game is played the same as "Color" with the following exception. Each player tries to hit their color target to mark one point. If a player throws a dart in an opponent's color, one mark is removed from the player's total score and the player loses his turn. (The bullseye does count towards your total score.) The winner will be the only player with marks remaining (when all others are at zero). The total score must be decided on and set up in Game Options at the beginning of the game: 3, 4, 5, 6, or 7 total marks.

G17

FREE-DART COLOR

OPTION: 005, 010, 015, 020

This game is played the same as "Color" with the following exception. Each player tries to hit their color target to gain the highest possible score. If a player throws a dart in an opponent's color, it does not count towards the total score. (The bullseye does count towards your total score.) The player with the highest total of points

after all the darts are thrown is the winner. The total number of darts to be thrown must be decided on and set up in Game Options at the beginning of the game: 5, 10, 15, or 20 total darts.

G18

OVERS

OPTION: O03, O04...O20, O21 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL

This is a simple and quick game. Each player should try to score equal or higher than the previous highest score made in a turn. When a player scores less than the previous three-dart total, one "Life" is then taken away from that player. The last player who has a "Life" left is the winner.

Please select the number of lives with the options O03 to O21 which represent 3 to 21 lives.

G19

UNDERS

OPTION: U03, U04... U20, U21 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL

This game is similar to *Overs*, except the objective is to beat the lowest record of three darts in total. When the three-dart total is higher than the record, then one "Life" is taken away from the player. Any pass of a throw or any hit outside the scoring area is penalized with 60 points (3 x 20, the highest possible one-dart score). The last player who has a "Life" left is the winner.

Please select the number of lives with the options U03 to U21 which represent 3 to 21 lives.

G20

HALVE-IT

OPTION: DOUBLE BULL/ SINGLE BULL

Everybody starts the game by shooting for the number 12, and then 13, 14, any Double, 15, 16, 17, any Triple, 18, 19, 20 and then Bull's Eye. Each player throws three darts at the same number, and then progresses to the next number in the next round. All scores will be accumulated, Double counts as 2x and Triple as 3x the points. If a player misses all three throws on a specific target in a round, his/her scores will be cut in half. At the end of the game, the player with the most points is the winner.

ROUND	12	13	14	D	15	16	17	T	18	19	20	B	TOTAL
PLAYER													

D: Double

T: Triple

B: Bull's eye

G21

BIG-6

OPTION: b03, b05, b07, b09, b11, b13, b15, b17, b19, b21

Single-6 is the first target when the game starts. Within the three throws, the player has to hit the target once to save his/her lives. As long as the hit is made by the first or the second throw, the player has a chance with one throw to select the opponents target. Singles, Doubles and Triples are all considered as different targets. Strategy is to pick the toughest target for the opponents as possible, such

as “triple- 20” or “double-Bull’s Eye”. The last player who has a “Life” left is the winner.

Please select the number of lives with the options b03 to b21 which represent 3 to 21 lives.

G22

21 POINTS

OPTION: 005, 006, 007, 008, 009, 010, 011

The object of this game is to get the most marks. A player can get one mark in two ways:

1. Gets 21 points exactly with 1, 2 or 3 darts, or
2. Has the highest points up to 21 points (if no one gets 21 points in this round)

The player will ‘bust’ when a score is over 21 points and the player cannot get a mark. After the game is over, the player with the most marks wins the game.

Please select the number of rounds with the options 005 to 011 which represent 5 to 11 rounds.

G23

SHOOTING I

OPTION: DOUBLE BULL/ SINGLE BULL

In this game, each player throws three darts. The player with the highest 3 dart total wins that round. Game is played until one player reaches a total of 7 rounds won.

G24

SHOOTING II

OPTION: DOUBLE BULL/ SINGLE BULL

This game is played just like Shooting I, however, only darts that land in the single, double or triple areas of the following Target Area numbers will count towards the score: 15, 16, 17, 18, 19, 20, Bullseye. Winner is the first one to win 7 rounds.

G25

SHOOTING I II

OPTION: DOUBLE BULL/ SINGLE BULL

This game is played just like Shooting I. The game lasts seven rounds and the winner is the first to reach four rounds won.

G26

SHOOTING I V

OPTION: DOUBLE BULL/ SINGLE BULL

This game is played just like Shooting I, however, only darts that land in the single, double, or triple areas of the following Target Area numbers will count towards the scorer: 15, 16, 17, 18, 19, 20, Bull’s-eye. The game last seven rounds and the winner is the first one to win four rounds.

TROUBLE SHOOTING

No power	Check if the batteries are installed properly
Game will not score	Push the MISS/RESET button to see if the game will start playing. You may also check to see if any scoring segments or function buttons are stuck.

Stuck segment or button	During shipping or in the course of normal play, it is possible for the scoring segments to become temporarily stuck. If such a situation happens, all automated scoring functions will cease. By gently removing the dart or wiggling the segment with your finger, you will be able to free the segment. The game may then be resumed and scoring functions will be back to normal.
Removing broken tips	Soft-Tips may break and remain in the board. In this case, try to pull them out gently with a pair of pliers. Note: the heavier the dart, the higher the chance of bending or breaking tip.
Power or electromagnetic interference	Should there be an electromagnetic interference, the electronics of the dartboard may possibly show erratic behavior or fail to continue working. (For example: a heavy thunderstorm, a power line surge, a rolling brown out, or too close proximity to an electrical motor or microwave.) To restore the game to normal operation, remove the batteries for several seconds and then reinstall the batteries. Be sure to remove the source that causes the interference as well.

Warranty void if dartboard has been opened/ dismantled.

SAFETY-NOTICE

WARNING!

Different types of batteries or new and old batteries are not to be mixed!

Non-rechargeable batteries are not to be recharged.

Rechargeable batteries are to be removed from the dartboard before being charged.

Only batteries of the same or equivalent type as recommended are to be used.

Exhausted batteries are to be removed from the game.

Batteries are to be inserted with correct polarity.

The supply-terminals are not to be short circuited.

Avoid dartboard being subjected to extreme weather or temperature.

Avoid dartboard being subjected to liquid or excessive moisture.

Clean dartboard with damp cloth and/or mild detergent only.

Please disconnect the dartboard from the power supply before cleaning.

Examine regularly the battery charger for any damage to their cord, plug, enclosure and other parts. In the event of such damage, don't use the dartboard until the damage has been repaired.

WARNING!

Darts is an adult sport not a toy. Not for use by children except under adult supervision. Please read instructions carefully. Do not aim darts at any human or person. Proper use of this game can avoid damage or injury.



RECYCLING

The product and its waste. They should be disposed of with them, they can be recycled. This gesture will protect the environment and your health!

The 'crossed out dustbin' sign means that this product and its batteries cannot be thrown out with domestic waste. They should be treated apart. When you have finished drop them at an authorized collection point so they can be recycled. This gesture will protect the environment and your health!

Spartan GmbH

Hermann Gebauer Straße 9, A-1220 Vienna info@spartan-sport.at www.spartan-sport.at

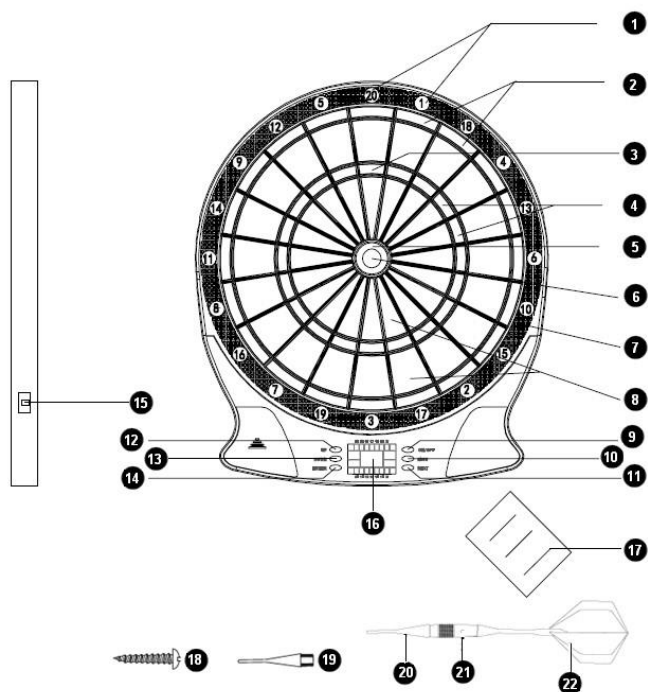
**Please keep for future reference
MADE IN CHINA**

CE 14+





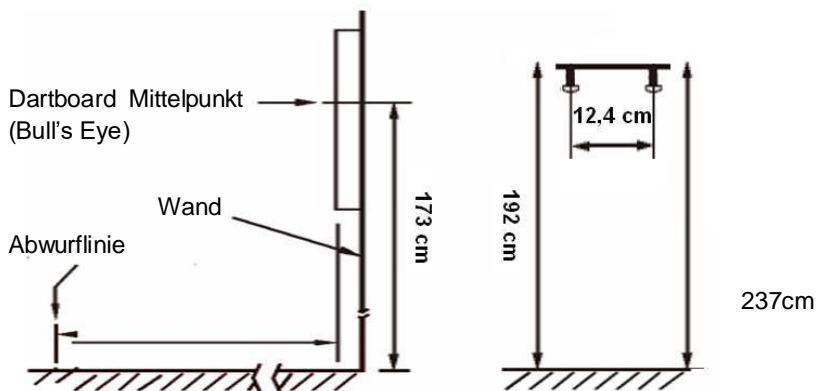
BESCHREIBUNG ELEKTRONISCHES SOFT-TIP-DARTSPIEL



DEUTSCH

- | | |
|-----------------------------------|---------------------------------|
| 1. Segment-Punkteanzeige | 12. "UP" Taste (RAUF) |
| 2. Doppelringe (x2) | 13. "DOWN" Taste (RUNTER) |
| 3. Dreifach-20 (60 Punkte) | 14. "ENTER" Taste (BESTÄTIGUNG) |
| 4. Dreifachringe (x3) | 15. Sound an/aus |
| 5. Äußeres Bull's-Eye (25 Punkte) | 16. Punktstandanzeige |
| 6. Inner Bull' s-Eye (50 points) | 17. Batteriefach |
| 7. Fangring (0 Punkte) | 18. Schrauben x 2 |
| 8. Einfachringe (x 1) | 19. Ersatzspitzen x 20 |
| 9. On/Off" Taste | 20. Kunststoffspitze |
| 10. "MISS" Taste (FEHLTREFFER) | 21. Dartkörper (Barrel) |
| 11. "NEXT" Taste (WEITER) | 22. Schaft & Flügel |

ANLEITUNG ZUM AUFHÄNGEN



FÜR DIE MONTAGE BENÖTIGTE WERKZEUGE:

- Schraubendreher und Bohrer - (nicht enthalten)
- 3 AA Batterien (nicht enthalten)

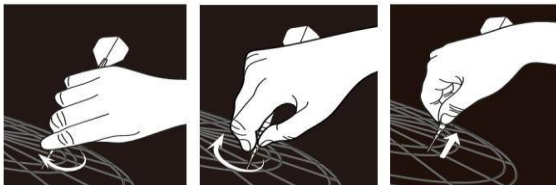
1. Wählen Sie einen geeigneten Ort mit ca. 2,5 m (8 Fuß) freiem Platz. Die Wurfentfernung zwischen Dartscheibe und Spieler muss 2,37 m (7 Fuß 9¼ Inches) betragen.

2. Markieren Sie in einer Höhe von 192cm (75 5/8") 2 Punkte mit einem Abstand von 12,4cm (4 7/8") zueinander an der ausgewählten Wand. Schrauben Sie die beiden Schrauben in die Markierungen bis die Köpfe noch ca. 13mm (1/2") von der Wand abstehen.
3. Bohren Sie Führungslöcher in Ihre Markierungen und hängen Sie die Dartscheibe mithilfe der mitgelieferten Befestigungsschrauben auf.
4. Das Batteriefach befindet sich auf der Rückseite des Dartboards. Lösen Sie die Schraube und heben Sie den Deckel ab. Legen Sie 3 AA Batterien (nicht enthalten) in den Batteriehalter. Befestigen Sie den Deckel wieder mit der Schraube.
5. Machen Sie sich vor der Benutzung mit den Funktionen Ihrer Dartscheibe vertraut. Falls Sie das Gefühl haben, dass die Dartscheibe nicht ordnungsgemäß funktioniert, lesen Sie bitte zuerst den Abschnitt FEHLERBEHEBUNG in dieser Bedienungsanleitung.

TIPPS UND ANLEITUNGEN

Dieses Spiel ist nur für die Benutzung mit **SOFTTIP-DARTS** mit Plastikspitzen geeignet. Darts mit Stahlspitzen können die Dartscheibe beschädigen. Nehmen Sie die korrekte Haltung ein und werfen Sie die Darts mit angemessener Kraft. Es ist nicht nötig, die Darts mit großem Kraftaufwand zu werfen, damit sie in der Scheibe stecken bleiben. Das empfohlene Gewicht für Softtip-Darts beträgt nicht mehr als 16 Gramm. Um das Herausfallen von Darts zu reduzieren, sollten Sie dieselbe Art von Softtips verwenden wie jene, die mit dem Spiel geliefert werden. Lange Spitzen werden für dieses Spiel nicht empfohlen. Sie brechen oder verbiegen leichter.

Drehen Sie den Dart beim Entfernen aus der Scheibe ein wenig nach rechts, um das Herausziehen des Darts zu erleichtern.

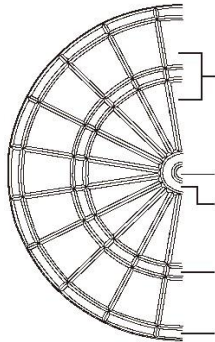


PUNKTEBEWERTUNG

Ein Wurf

Ein Wurf besteht
3 Darts.

**Abpraller und
verfehlt Darts** Bull
Jeder abgeprallte
oder außerhalb des
Spielfelds gelandete
=dreifache Dart zählt
nicht nochmal



Einzelsegment = einfache Punktzahl
aus

Bullseye = 50 Punkte
= 25 oder 50 Punkte
Option Single Bull/ Option Double Bull

Dreifachsegment
nicht und Punktzahl darf

geworfen werden. Doppelsegment = doppelte Punktzahl

EINSTELLUNGEN & FUNKTIONEN

BEGINNEN

ON/OFF
(AN/AUS)

Drücken Sie die ON/OFF Taste, um mit dem Einstellen zu beginnen. Sobald das Gerät eingeschaltet ist, werden Anzeigen aufleuchten und eine Startmelodie ertönt. Ist dieser Sound zu Ende, erscheint im Spieler Display die Anzeige „G01“ bzw.

„301“.

SPIEL + OPTIONEN

UP/DOWN
(RAUF/RUNTER)
ENTER
(BESTÄTIGUNG)

Drücken Sie die UP und DOWN Tasten um durch die verschiedenen Spiele (siehe Tabelle SPIELEAUSWAHL) zu wandern.

Sobald Ihr gewünschtes Spiel angezeigt wird, drücken Sie die ENTER Taste um die Auswahl zu bestätigen.

Drücken Sie die UP und DOWN Tasten um durch die verschiedenen Optionen zu wandern.

Sobald Ihre gewünschte Option angezeigt wird, drücken Sie die ENTER Taste um die Auswahl zu bestätigen.

Einige Spiele bieten die Möglichkeit Double In und/oder Double Out auszuwählen. Drücken Sie die UP und DOWN Tasten um durch diese speziellen Funktionen zu wandern. Sobald Ihre spezielle Funktion angezeigt wird, drücken Sie die ENTER Taste um die Auswahl zu bestätigen.

SPIELER
JP/DOWN
(AUF/RUNTER)
ENTER
(ESTÄTIGUNG)

Drücken Sie die Tasten UP und DOWN, um Ihre Spieleranzahl auszuwählen. Es gibt insgesamt 9 Auswahlmöglichkeiten, von einem bis zu 8 Spielern sowie die Cyber Auswahlmöglichkeit.

Drücken Sie die ENTER Taste, um die Spieler-Auswahl zu bestätigen.

CYBER
P/DOWN
ENTER
(ESTÄTIGUNG)

Handelt es sich bei der von Ihnen bestätigten Spieler Auswahl um Cyber, dann spielen Sie gegen den Computer. Drücken Sie UP/DOWN um den Schwierigkeitsgrad einzustellen und drücken Sie ENTER um das Spiel zu beginnen. Die 5

Schwierigkeitsgrade sind:

- C1: Anfänger-Stufe
- C2: Mittlere-Stufe
- C3: Fortgeschrittenen-Stufe
- C4: Experten-Stufe
- C5: Profi-Stufe

Drücken Sie die ENTER Taste, um die Cyber-Auswahl zu zu bestätigen.

Single/
Double Bull
UP/DOWN
(RAUF/RUNTER)
ENTER
(BESTÄTIGUNG)

Sollte das gewählte Spiel die Option Single/Double Bull anbieten, wählen Sie diese bitte mit den Tasten UP oder Down aus. Drücken Sie dann ENTER um die Auswahl zu bestätigen.

**SPIELER-
WECHSEL**
NEXT

Wenn der Computer während des Spieles gibt, kann das Dartspiel nicht durch den Druck

NEXT bekannt

auf Segmente aktiviert werden. Der Spieler ist verpflichtet, alle Pfeile zu entfernen und dann auf die Taste NEXT zu drücken damit der nächste Spieler weiterspielen kann. Sollte die Dartscheibe länger als 10 Sekunden nach der NEXT Ansage nicht bespielt worden sein, wechselt das Gerät automatisch zum nächsten Spieler.

**ERGEBNIS
ANZEIGE**
NEXT
(WEITER)

Das Spiel endet, sobald der Gewinner ermittelt wurde oder alle Spieler Ihren letzten Wurf getätigt haben (siehe Spielebeschreibung für Details). Verwenden Sie die Taste NEXT, um die Platzierung eines jeden Spielers und das Endergebnis anzusehen.

FEHLWURF
MISS
(FEHLTREFFER)

Drücken Sie die MISS Taste falls Ihr Pfeil den Catchring getroffen hat oder das Dartboard ganz verfehlt, um damit 0

Punkte zu verzeichnen und den Wurf zu registrieren.

**ZURÜCK-
SETZEN**
MISS
(EHLTREFFER)

Wenn Sie das Spiel neu starten möchten, halten Sie die MISS Taste für 2 Sekunden gedrückt.

PUNKTE
ENTER
(ESTÄTIGUNG)

Im Verlauf des Spieles können Sie die ENTER

Taste drücken um sich die Punkte der anderen Spieler anzeigen zu lassen.

BEENDEN
ON/OFF
(AN/AUS)

Drücken Sie die ON/OFF Taste um das Spiel auszuschalten.

Aus Energiespargründen wurde das Gerät mit einer automatischen Abschaltung ausgestattet. Wenn das Spiel 30 Minuten nicht bedient wurde, schaltet es automatisch ab.

SOUND
SOUND

Dieses Dartboard wurde mit einem Sound an/aus Schalter ausgestattet. Sie können den Sound während des Spieles jederzeit ausstellen.

SPIELEAUSWAHL

Spiel	Beschreibung	Anzeige Spiele Kodex	Anzahl Optionen/ Varianten s	Anzahl Spieler
G01	301	3O1	7 / 56	1-8
G02	301 League	CO1	7 / 224	1-8
G03	Count Up	CUP	9 / 18	1-8
G04	Round the Clock	rCL	12	1-8
G05	Shanghai	Shi	4	1-8
G06	High Score	HiS	12 / 24	1-8
G07	Shoot-out	S-0	19	1-8
G08	Cricket	Cri	3 / 6	1-8
G09	No Score Cricket	NSc	3 / 6	1-8
G10	Cut throat Cricket	CUc	3 / 6	1-8

G11	Killer Cricket	LLc	3 / 6	2-8
G12	Low Pitch Cricket	LPc	3 / 6	1-8
G13	Color	CL2	5	1-8
G14	Bonus Color	bC2	5	1-8
G15	Correctional Color	CC2	5	1-8
G16	No score Color	NC2	5	2-8
G17	Free-Dart Color	FdC	4	1-8
G18	Overs	orS	19 / 38	2-8
G19	Unders	Und	19 / 38	2-8
G20	Halve-it	HAL	1 / 2	1-8
G21	Big-6	biG	19	2-8
G22	21 points	21P	7	1-8
G23	Shooting I	S-1	1 / 2	1-8
G24	Shooting II	S-2	1 / 2	1-8
G25	Shooting III	S-3	1 / 2	1-8
G26	Shooting IV	S-4	1 / 2	1-8

SPIELEN

- P-1, P-2P-8 zeigen an, welcher Spieler an der Reihe ist.
- Jeder Spieler darf 3 Pfeile werfen, wenn er am Zug ist.
- Die drei kleinen Dartpfeile rechts im Display zeigen an, wieviele Pfeile schon geworfen wurden.
- Das Dartboard zeigt automatisch die Gesamtpunktzahl an und weist Zielfelder aus.
- Warten Sie immer, bis die Scheibe das akustische Signal beendet hat, bevor Sie Pfeile werfen.

SPIELREGELN

G01

301-999

OPTION: 301, 501, 601, 701, 801, 901, 999 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL

Dies ist das populärste Dartspiel in den meisten Ligen und Meisterschaften. Jeder Spieler beginnt das Spiel mit 301 Punkten (oder 501, 601 usw.). Am Ende der Spielrunde eines jeden Spielers wird die Summe der drei geworfenen Pfeile vom Punktestand des Spielers abgezogen. Gewonnen hat, wer als Erster genau Null erreicht. Das Spiel kann solange fortgesetzt werden, bis der 2., 3. und 4. Platz ermittelt sind. Wenn Sie das Spiel herausfordernder gestalten möchten, können Sie die DOUBLE IN/ DOUBLE OUT Funktionen wählen, um zusätzliche Einschränkungen bezgl. des Beginns und des Spielendes einzustellen. Die Wahlmöglichkeiten sind wie folgt:

SiO (Standard): Das Spiel beginnt und endet mit einem beliebigen Punktetreffer. Der Spieler kann das Spiel mit jedem Treffer beenden, der seinen Punktestand auf genau null reduziert. Wenn die Trefferpunkte des Spielers die Punktzahl

übertreffen, die benötigt wird, um genau null zu erreichen, gibt es eine „Bust“-Runde und der Punktestand kehrt auf den Stand vor dieser Runde zurück.

diO - Double In: Die Punktezählung beginnt, wenn eine Zahl im Doppel-Ring oder das Double Bull's Eye getroffen wird. Bevor diese Bedingung nicht erfüllt wurde, beginnt die Punktezählung nicht.

SdO - Double Out: Der Spieler kann das Spiel mit einem Treffer auf eine Zahl im Doppel-Ring oder im Double Bull's Eye, die den Punktestand auf genau Null reduziert, beenden. Wenn ein Spieler die Punktezahl übertrifft, die benötigt wird, um genau null oder „1“ zu erreichen, gibt es eine „Bust“-Runde und der Punktestand kehrt auf den Stand vor dieser Runde zurück. (Wenn „1“ Punkt übrigbleibt, gibt es auch eine „Bust“-Runde, da es keine Möglichkeit gibt, den Punktestand mit einem Doppeltreffer auf null zu bringen.) **diS – Double In + Double Out:** Die Punktezählung beginnt, wenn eine Zahl im Doppel-Ring oder das Double Bull's Eye getroffen wird. Das Spiel endet mit einem Treffer auf eine Zahl im Doppel-Ring oder im Double Bull's Eye, die den Punktestand auf genau Null reduziert.

G02

301-999 LEAGUE

OPTION: 301, 501, 601, 701, 801, 901, 999 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL

Dies ist die Teamspielversion des 301-999 Spiels und sehr beliebt in den DartLigen. Es gibt immer zwei Teams und bis zu 4 Spieler pro Team. Zum Beispiel: Spieler 1 und Spieler 3 spielen gegen Spieler 2 und Spieler 4. Das Spiel wird genauso wie das 301-999 Einzelspiel gespielt.

Optionen: 2C, 3C, 4C, Cyb

2C: 2 Spieler pro Team

3C: 3 Spieler pro Team

4C: 4 Spieler pro Team

CyB: 1 Spieler pro Team

G03

COUNT UP

OPTION: 100, 200, 300, 900 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL

Dies ist ein einfaches Spiel, das jeder spielen kann. Ziel ist es, die anderen Spieler zu besiegen, indem man als Erster eine vorher eingestellte Punktzahl erreicht. Die zur Verfügung stehenden Einstellungen sind: 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800 und 900. Jeder Spieler sollte versuchen in seiner Runde, so hoch wie möglich zu punkten. Der endgültige Gesamtpunktestand darf höher als die voreingestellte Punktzahl sein.

G04

ROUND THE CLOCK

OPTION: 105, 110, 115, 120, 205, 210, 215, 220, 305, 310, 315, 320

Der Spieler versucht die Zahlen von (abhängig von der gewählten Option) 1 bis 5, 1 bis 10, 1 bis 15 oder 1 bis 20 in Reihenfolge zu treffen. Wenn eine Zahl getroffen ist, wird das Spiel fortgesetzt mit dem Zielen auf die nächste Zahl. Gewonnen hat, wer die Endzahl seines Spiels als Erster trifft.

Optionen:

105,110,115,120: die letzte Zahl ist die 5 (bzw. 10, 15, 20) unabhängig davon

ob ein Single oder Double oder Triple Feld getroffen wurde.

205,210,215,220: die letzte Zahl ist die 5 (bzw. 10, 15, 20) es werden nur Double Felder gezählt.

305,310,315,320: die letzte Zahl ist die 5 (bzw. 10, 15, 20) es werden nur Triple Felder gezählt.

G05

SHANGHAI

OPTIONS OF L01, L05, L10, L15

Dieses Spiel ähnelt Round-The-Clock. Die Spieler beginnen auf die Nummer 1 (bzw. 5 oder 10 oder 15) zu werfen und zielen dann auf die nachfolgenden Zahlen in Richtung der 20 und dann auf das Bull's Eye. Die Würfe außerhalb der Nummernfolge werden nicht gewertet. Ein Treffer im Doppel- oder Dreifachring wird als 2- oder 3-faches der Segmentzahl gewertet. Die Punkte werden addiert. Optionen:

Option L01: das Spiel beginnt mit dem Segmentfeld 1

Option L05: das Spiel beginnt mit dem Segmentfeld 5

Option L10: das Spiel beginnt mit dem Segmentfeld 10

Option L15: das Spiel beginnt mit dem Segmentfeld 15

G06

HIGH SCORE

OPTION: H03, H04,.... H13, H14 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL

Dieses Spiel ähnelt *Count-Up*, nur dass das Spiel am Ende der ausgewählten letzten Runde endet. Gewonnen hat, wer den höchsten kumulierten Gesamtpunktestand hat. Bitte wählen Sie die Anzahl der Runden mit den Optionen H03 bis H14 aus, welche 3 bis 14 Runden symbolisieren.

G07

SHOOT-OUT

OPTION: -03, -04, -05 -19, -20, -21

Auf dem Display wird eine Zielpunktzahl angezeigt, welche zufällig vom Computer ausgewählt wird. Ein Treffer auf das Ziel zählt immer einen Punkt. Der Spieler welcher als erstes 3, 4... 21 Punkte (je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad) getroffen hat, gewinnt. Wenn ein Spieler das Dartboard nicht innerhalb von 10 Sekunden getroffen hat, dann wird automatisch eine neue Zielnummer für den Spieler angezeigt und der Wurf wird als Fehlwurf gewertet. In diesem Spiel werden die Doppel- und Triplefelder als Einzelpunktzahl gewertet.

G08

SIMPLE CRICKET

OPTION: C00, C20, C25 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL

Cricket ist ein sehr beliebtes Spiel. Gespielt wird nur mit den Zahlensegmenten von 15 bis 20 und B (Bull/Bullseye). Jeder Teilnehmer wirft 3 Darts. Ein Zahlensegment muss vom Spieler dreimal getroffen werden, dann ist es für ihn geöffnet. Jetzt kann er auf dem geöffneten Zahlensegment punkten. Hat der oder haben die Gegner ebenfalls dreimal dieses Zahlensegment getroffen, wird es geschlossen. Auf einem geschlossenen Zahlensegment kann nicht mehr gepunktet werden. Doppel- oder Dreifachsegmente zählen als 2 bzw. 3 Treffer.

Die Segmente können in jeder Reihenfolge geöffnet und geschlossen werden. Der Spieler, der die meisten Segmente schließt und die höchste Punktzahl erzielt, gewinnt. Die Strategie ist also, zu entscheiden, ob es sinnvoller ist ein Segment zu schließen oder zuerst Punkte anzusammeln. Denn, hat ein Spieler die meisten Segmente geschlossen, bleibt aber in den Punkten zurück, verliert er das Spiel. Das Spielende ist erreicht, wenn alle Zahlensegmente geschlossen sind. Gewonnen hat, wer die meisten Punkte erreicht hat.

Optionen:

C00: Die Zahlensegmente können in beliebiger Reihenfolge geöffnet werden.

C20: Reihenfolge zum Öffnen der Segmente: 20, 19, 18, 17, 16, 15 & Bulls Eye

C25: Reihenfolge zum Öffnen der Segmente: Bulls Eye, 15, 16, 17, 18, 19 & 20

Cricket	ein Treffer	zwei Treffer	offen	geschossen
Anzeige				

G09

NO SCORE CRICKET

OPTIONS OF 000, 020, 025 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL

Dies ist eine vereinfachte Spielvariante von *Cricket*. Ziel des Spiels ist es, alle Zahlen so schnell wie möglich zu schließen. Für einen Treffer auf eine geschlossene Zahl werden zu keiner Zeit Punkte vergeben. Sie sollten daher versuchen, sobald eine Zahl dreimal getroffen wurde, andere Ziele zu treffen. Gewonnen hat, wer als Erster alle drei Treffer auf alle Zahlen erzielt.

Optionen:

000: Die Zahlensegmente können in beliebiger Reihenfolge geöffnet werden.

020: Reihenfolge zum Öffnen der Segmente: 20, 19, 18, 17, 16, 15 & Bulls Eye

025: Reihenfolge zum Öffnen der Segmente: Bulls Eye, 15, 16, 17, 18, 19 & 20

G10

CUT THROAT CRICKET

OPTIONS OF 00C, 20C, 25C / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL

Dies ist eine umgekehrte Version von *Cricket*. Wenn eine Zahl geöffnet wurde, gehen die Punkte für jeden weiteren Treffer dieser Zahl an den Gegner. Die höchste kumulierte Punktzahl verliert. Allerdings gehen keine Punkte an einen Spieler, der die Zahl bereits geschlossen hat. Wer die niedrigste Punktzahl und alle Zahlen als Erster geschlossen hat, ist der Gewinner. Wenn ein Spieler alle Zahlen zuerst geschlossen hat, aber auch eine höhere Punktzahl hat, muss er weiter werfen, um die Punktzahl der Gegner über oder auf seine Punktzahl zu bringen. Strategisch ist es daher am besten, die Zahlen so schnell wie möglich zu schließen, um zu verhindern, dass Sie von den anderen Spielern Punkte bekommen, während Sie gleichzeitig die Chance erhalten, die anderen zu bestrafen.

Optionen:

00C: Die Zahlensegmente können in beliebiger Reihenfolge geöffnet werden.

20C: Reihenfolge zum Öffnen der Segmente: 20, 19, 18, 17, 16, 15 & Bulls Eye

25C: Reihenfolge zum Öffnen der Segmente: Bulls Eye, 15, 16, 17, 18, 19 & 20

G11

KILLER CRICKET

OPTIONS OF H00, H20, H25 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL

Dieses Spiel ist so ähnlich wie *No Score Cricket* mit einer Besonderheit. Wenn eine Zahl geschlossen ist, kann der Spieler die Treffer der Gegner entfernen, indem er/sie die gleiche Zahl wieder trifft. Wenn der Gegner die Zahl allerdings auch geschlossen hat, werden diesem Spieler keine Treffer weggenommen. Gewonnen hat, wer alle Zahlen als Erster schließt.

Optionen:

H00: Die Zahlensegmente können in beliebiger Reihenfolge geöffnet werden.

H20: Reihenfolge zum Öffnen der Segmente: 20, 19, 18, 17, 16, 15 & Bulls Eye

H25: Reihenfolge zum Öffnen der Segmente: Bulls Eye, 15, 16, 17, 18, 19 & 20

G12

LOW PITCH CRICKET

OPTION: OF E00, E20, E25 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL

Bei dieser Version von Cricket werden im Gegensatz zu den Standard-Cricketsegmenten die Segmente auf der Scheibe mit den niedrigeren Zahlen benutzt.

Die Spieler müssen die Segmente 1, 2, 3, 4, 5, 6 und Bull's Eye „schließen“. Alle anderen Regeln entsprechen denen des normalen Cricket.

Optionen:

H00: Die Zahlensegmente können in beliebiger Reihenfolge geöffnet werden.

H20: Reihenfolge zum Öffnen der Segmente: 6, 5, 4, 3, 2, 1 & Bulls Eye

H25: Reihenfolge zum Öffnen der Segmente: Bulls Eye, 1, 2, 3, 4, 5, 6

G13

COLOR

OPTION: 100, 200, 300, 400, 500

Jeder Spieler muss einen Pfeil zu Beginn dieses Spieles werfen, um festzulegen, wer auf welchen Block/Farbe (#20 color oder #1 color) zielen wird. (Wenn ein Spieler mit diesem Pfeil das Bull's Eye trifft, muss er/sie noch einmal werfen, um die Farbe zu entscheiden). Alle Spieler versuchen dann ihr Farbziel zu treffen, um die Gesamtpunktzahl zu erreichen (die festgelegt und in den Spiel-Optionen zu Beginn des Spiels eingestellt werden muss: 100, 200, 300, 400 oder 500). Wenn ein Spieler einen Pfeil in die Farbe eines Gegners wirft, wird dieser Treffer nicht gewertet. Das Bull's Eye wird für Ihre Gesamtpunktzahl gewertet. Wer als Erster die festgelegte Endpunktzahl erreicht, hat gewonnen.

G14

BONUS COLOR

OPTION: 100, 200, 300, 400, 500

Dieses Spiel wird genauso wie „Color“ gespielt, abgesehen von folgender Ausnahme. Wenn ein Spieler seinen Pfeil in die Farbe des Gegners wirft, werden dem Gegner die Punkte auf seinen Gesamtpunktestand angerechnet. Bitte wählen

Sie die Anzahl der Punkte mit den Optionen 100 bis 500 aus, welche 100 bis 500 Punkte symbolisieren.

G15**CORRECTIONAL COLOR****OPTION: 100, 200, 300, 400, 500**

Dieses Spiel wird genauso wie „Color“ gespielt, abgesehen von folgender Ausnahme. Wenn ein Spieler seinen Pfeil in die Farbe des Gegners wirft, werden ihm die Punkte vom Gesamtpunktstand abgezogen. Bitte wählen Sie die Anzahl der Punkte mit den Optionen 100 bis 500 aus, welche 100 bis 500 Punkte symbolisieren.

G16**NO SCORE COLOR****OPTION: 3, 4, 5, 6, 7**

Dieses Spiel wird genauso wie „Color“ gespielt, abgesehen von folgender Ausnahme. Alle Spieler versuchen ihr Farbziel zu treffen, um einen Punkt zu erzielen. Wenn ein Spieler einen Pfeil in die Farbe des Gegners wirft, wird ein Punkt vom Gesamtpunktstand abgezogen und der Spieler verliert seine Runde. (Das Bull's Eye wird zu Ihrer Gesamtpunktzahl hinzugezählt.) Wer noch Punkte hat, gewinnt das Spiel (wenn alle anderen keine Punkte mehr haben). Die Gesamtpunktzahl muss festgelegt und zu Beginn des Spiels unter Spiel-Optionen eingestellt werden: 3, 4, 5, 6, oder 7 Gesamtpunkte.

G17**FREE-DART COLOR****OPTION: 5, 10, 15, 20**

Dieses Spiel wird genauso wie „Color“ gespielt, abgesehen von folgender Ausnahme. Alle Spieler versuchen ihr Farbziel zu treffen, um die höchstmögliche Punktzahl zu erzielen. Wenn ein Spieler einen Pfeil in die Farbe des Gegners wirft, wird dies nicht auf den Gesamtpunktstand angerechnet. (Das Bull's Eye wird Ihrem Gesamtpunktstand angerechnet.) Wer die höchste Gesamtpunktezahl erreicht hat, nachdem alle Pfeile geworfen wurden, hat gewonnen. Die Gesamtanzahl der zu werfenden Pfeile muss zu Beginn des Spiels festgelegt und in den Spiel-Optionen eingestellt werden: 5, 10, 15, oder 20 Pfeile insgesamt.

G18**OVERS****OPTION: O03, O04...O20, O21 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL**

Dies ist ein einfaches und schnelles Spiel. Jeder Spieler sollte versuchen genauso viele oder mehr Punkte als die in der Runde zuvor erreichte höchste Punktzahl zu erzielen. Wenn ein Spieler weniger als die Gesamtpunktzahl aus den vorangegangenen drei Dartwürfen erzielt, wird dem Spieler ein „Leben“ abgezogen. Gewonnen hat, wer als Letzter noch ein „Leben“ übrig hat. Bitte wählen Sie die Anzahl der Leben mit den Optionen O03 bis O21 welche 3 bis 21 Leben symbolisieren.

G19**UNDERS**

OPTION: U03, U04... U20, U21 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL

Dieses Spiel ist so ähnlich wie Overs, nur dass es darauf abzielt, den niedrigsten Rekord aus der Gesamtpunktzahl von drei Dartwürfen zu unterbieten. Wenn die Gesamtpunktzahl aus drei Dartwürfen höher als der Rekord ist, wird dem Spieler ein „Leben“ abgezogen. Wählen Sie die Anzahl der Leben 3 bis 21. Jeder nicht getroffene Pfeil oder jeder Treffer außerhalb des Punktbereichs wird mit 60 Punkten bestraft (3 x 20, das höchstmögliche Ergebnis mit einem Dartwurf). Gewonnen hat, wer als Letzter noch ein „Leben“ übrig hat. Bitte wählen Sie die Anzahl der Leben mit den Optionen U03 bis U21 welche 3 bis 21 Leben symbolisieren.

G20**HALVE- IT****OPTION: DOUBLE BULL/ SINGLE BULL**

Alle Spieler beginnen das Spiel, indem sie auf die Zahl 12 werfen, dann die 13, 14, irgendeine Zahl im Doppelring, 15, 16, 17, irgendeine Zahl im Dreifachring, 18, 19, 20 und dann Bull's Eye. Jeder Spieler wirft drei Pfeile auf die gleiche Zahl und geht dann zur nächsten Zahl in der nächsten Runde. Alle Punktzahlen werden aufgerechnet, Doppelring zählt zweimal und Dreifachring dreimal die Punktzahl. Wenn ein Spieler bei allen drei Würfeln in einer Runde ein bestimmtes Ziel nicht trifft, wird sein Punktestand halbiert. Am Ende des Spiels hat der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewonnen.

RUNDE	12	13	14	D	15	16	17	T	18	19	20	B	TOTAL
SPIELER													

D: Doppelring

T: Dreifachring

B: Bull's eye

G21**BIG-6****OPTION: b03, b04, b05..., b19, b20, b21**

Einfach-6 ist das erste Ziel, wenn das Spiel beginnt. Mit seinen 3 Würfeln muss der Spieler einmal das Ziel treffen, um seine Leben zu retten. Solange das Ziel mit dem ersten oder zweiten Wurf getroffen wird, hat der Spieler die Chance mit einem Wurf das nächste Zielfeld für seinen Gegner auszuwählen. Einfach-, Doppel- und Dreifachfelder gelten alle als unterschiedliche Ziele. Es ist strategisch am klügsten, das für die Gegner härteste Ziel wie „Dreifach-20“ oder „Doppel Bull's Eye“ zu wählen. Gewonnen hat, wer als Letzter noch ein „Leben“ übrig hat. Bitte wählen Sie die Anzahl der Leben mit den Optionen b03 bis b21 welche 3 bis 21 Leben symbolisieren.

G22**21 POINTS****OPTION: 005, 006, 007, 008, 009, 010, 011**

Ziel dieses Spieles ist es möglichst viele Markierungen zu erhalten. Eine Markierung kann man auf zwei verschiedene Arten bekommen:

1. Mit 1, 2 oder 3 Würfeln genau 21 Punkte erzielen.
2. Möglichst nah an die 21 Punkte heranwerfen (falls in der Runde keiner genau 21 Punkte geworfen hat).

Der Spieler scheidet aus (bust) sobald er mehr als 21 Punkte wirft und kann keine Markierung mehr erhalten. Sobald das Spiel beendet ist, hat der Spieler mit den meisten Markierungen gewonnen.

Bitte wählen Sie die Anzahl der Runden mit den Optionen 005 bis 011 aus, welche 5 bis 11 Runden symbolisieren.

G23

SHOOTING I

OPTION: DOUBLE BULL/ SINGLE BULL

In diesem Spiel wirft jeder Spieler drei Pfeile. Der Spieler, der mit seinen drei Pfeilen die höchste Gesamtpunktzahl erreicht, gewinnt die Runde. Das Spiel wird solange gespielt, bis ein Spieler insgesamt 7 Runden gewonnen hat.

G24

SHOOTING II

OPTION: DOUBLE BULL/ SINGLE BULL

Dieses Spiel wird genauso wie Shooting I gespielt, allerdings werden nur Pfeile, die in den Single, Double oder Triple Segmenten der folgenden Zielzahlen landen, für den Punktestand gewertet: 15, 16, 17, 18, 19, 20, Bull's Eye. Gewonnen hat, wer als Erster 7 Runden gewinnt.

G25

SHOOTING I II

OPTION: DOUBLE BULL/ SINGLE BULL

Dieses Spiel wird genauso wie Shooting I gespielt. Das Spiel dauert sieben Runden und wer als Erster vier Runden gewonnen hat, ist der Gewinner.

G26

SHOOTING I V

OPTION: DOUBLE BULL/ SINGLE BULL

Dieses Spiel wird genauso wie Shooting I gespielt, allerdings werden nur Pfeile, die in den Single, Double oder Triple Segmenten der folgenden Zielzahlen landen, für den Punktestand gewertet: 15, 16, 17, 18, 19, 20, Bull's Eye. Das Spiel dauert sieben Runden und wer als Erster vier Runden gewonnen hat, ist der Gewinner.

FEHLERBEHEBUNG

Kein Strom	Prüfen Sie, ob die Batterien korrekt eingelegt sind.
Spiel wertet keine Treffer	Drücken Sie die MISS Taste um zu prüfen ob das Dartboard startet. Sie können auch prüfen, ob es eingeklemmte Tasten gibt.
Segment oder Taste festgeklemmt	Während des Versands oder im Verlauf eines normalen Spiels, kann es passieren, dass ein Segment zeitweise klemmt. In diesem Fall brechen alle automatischen PunkteFunktionen ab. Indem Sie den Pfeil vorsichtig entfernen oder das Segment mit Ihrem Finger hin- und herwackeln, können Sie das Segment wieder lösen. Das

	Spiel kann dann wieder aufgenommen werden und die Punkte-Funktionen arbeiten wieder ordnungsgemäß.
Abgebrochene Spitzen entfernen	Soft-Tips können abbrechen und in der Scheibe stecken bleiben. In diesem Fall versuchen Sie die Spitzen vorsichtig mit einer Zange herauszuziehen. Hinweis: Je schwerer der Pfeil, umso größer ist die Wahrscheinlichkeit, dass die Spitze sich verbiegt und abbricht.
Elektrische oder elektromagnetische Interferenzen	Sollte es zu elektromagnetischen Interferenzen kommen, wird die Elektronik der Dartscheibe möglicherweise nicht mehr ordnungsgemäß oder gar nicht funktionieren. (Zum Beispiel: ein schweres Gewitter, Spannungsstoß, eine Büschelentladung oder zu geringer Abstand zu einem elektrischen Motor oder einer Mikrowelle.) Um die normale Funktion des Spiels wieder herzustellen, entfernen Sie die Batterien für einige Sekunden und legen Sie diese dann wieder ein. Stellen Sie sicher, dass die Quelle, die diese Störungen verursacht auch entfernt wird.

Garantie wird ungültig, wenn die Dartscheibe geöffnet oder auseinandergenommen wurde.

SICHERHEITSHINWEISE WARNUNG!

Unterschiedliche Batterietypen oder alte und neue Batterien dürfen nicht zusammen verwendet werden!

Nicht-aufladbare Batterien dürfen nicht aufgeladen werden.

Aufladbare Batterien müssen aus der Dartscheibe vor dem Laden entfernt werden.

Nur die empfohlenen Batterien verwenden.

Verbrauchte Batterien müssen aus dem Spiel entfernt werden.

Batterien müssen unter Beachtung der korrekten Polarität eingelegt werden. Die Anschlusskontakte dürfen nicht kurzgeschlossen werden.

Vermeiden Sie es, die Dartscheibe extremen Wetterbedingungen oder Temperaturen auszusetzen. Setzen Sie die Dartscheibe nicht Flüssigkeiten oder übermäßiger Feuchtigkeit aus.

Reinigen Sie die Dartscheibe nur mit einem feuchten Tuch und/oder milden Reinigungsmittel. Bitte trennen Sie die Verbindung zur Stromversorgung, bevor Sie die Dartscheibe reinigen.

Untersuchen Sie regelmäßig das Batterieladegerät auf Schäden am Kabel, Stecker, Gehäuse und anderen Teilen. Sollte eines dieser Teile beschädigt sein, benutzen Sie die Dartscheibe nicht, bis der Schaden repariert wurde.

WARNUNG!

Darts ist ein Sport für Erwachsene, kein Spielzeug. Nicht für die Benutzung durch Kinder geeignet, es sei denn unter der Aufsicht eines Erwachsenen. Bitte lesen Sie die Anleitungen sorgfältig durch. Zielen Sie mit den Darts nicht auf Personen. Die sachgemäße Benutzung des Spiels verhindert Schäden oder Verletzungen.



RECYCLING

Das Symbol der

„durchgestrichenen Mülltonne“ weist daraufhin, dass dieses Produkt und seine Batterien nicht in den Hausmüll geworfen werden dürfen. Sie sollten separat entsorgt werden. Wenn Sie diese Teile nicht mehr benutzen,

bringen Sie diese bitte zu einer autorisierten Sammelstelle, damit sie recycelt werden können. Auf diese Weise schützen

Sie die Umwelt und Ihre Gesundheit!

Spartan GmbH

Hermann Gebauer Straße 9, A-1220 Wien info@spartan-sport.at www.spartan-sport.at

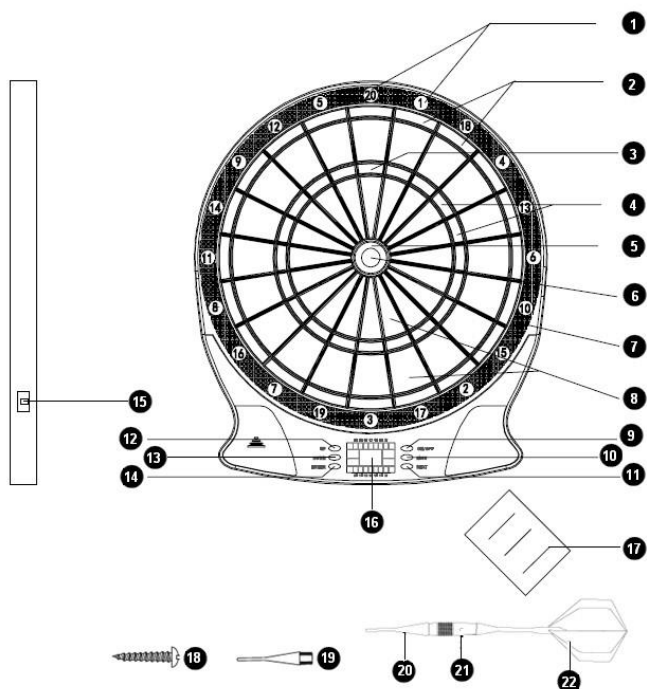
Bitte für zukünftiges Nachlesen aufbewahren.

MADE IN CHINA

CE 14+

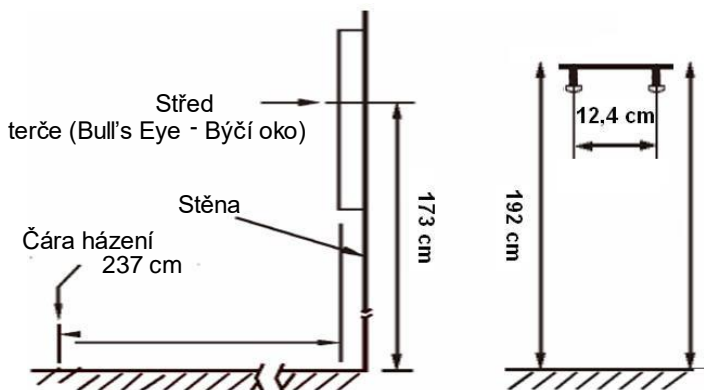


**POPIS
ELEKTRONICKÝ TERČ S ŠÍPKAMI S MĚKKÝMI
HROTY**



- | | |
|---|---------------------------|
| 1. Číslo segmentů | 12. Tlačítko NAHORU |
| 2. Double - dvojnásobky (x2) | 13. Tlačítko DOLŮ |
| 3. Triple 20 - nejvyšší skóre (60 bodů) | 14. Tlačítko POTVRDIT |
| 4. Triple - trojnásobky (x3) | 15. Zapnutí/vypnutí zvuku |
| 5. Vnější Bull's Eye (25 bodů) | 16. Přehled skóre |
| 6. Vnitřní Bull's Eye (50 bodů) | 17. Pouzdro na baterii |
| 7. Lapač (0 bodů) | 18. Šrouby x 2 |
| 8. Single - jednoduchý násobek (x 1) | 19. Náhradní hrot 20 ks |
| 9. Hlavní vypínač | 20. Měkký hrot |
| 10. Tlačítko VEDLE | 21. Trup |
| 11. Tlačítko DALŠÍ | 22. Násadka a letky |

NÁVOD K MONTÁŽI



NÁŘADÍ POTŘEBNÉ PRO MONTÁŽ:

- Šroubovák a vrtačka - (není zahrnuto)
- 3 tužkové baterie AA (není zahrnuto)

1. K instalaci terče vyberte vhodné místo s otevřeným prostorem o velikosti asi 2,5 m (8 stop). Vzdálenost pro házení mezi terčem a hráčem musí být 2,37 m (7 stop a 9/4 palce).
2. Umístěte dvě značky vedle sebe pro hřebíky do stěn 192 cm (75 5/8") nad podlahou a ve vzájemné vzdálenosti 12,4 cm (4 7/8"). Zašroubujte dva šrouby do označených značek, dokud hlavy šroubů nevyčnívají asi 13 mm (1/2") nad stěnou.
3. V označených bodech vyvrtejte díry a za použití montážních šroubů namontujte terč.
4. Příhrádka na baterie je přístupná ze zadní části terče po odšroubování šroubů ze základny a sejmutí zadního krytu. Do příhrádky na baterie vložte 3 tužkové baterie AA (není zahrnuto). Nasadte zadní kryt a upevněte šroubem.
5. Než budete terč používat, seznámte se s jeho funkcemi. Pokud byste měli podezření, že terč nefunguje správně, podívejte se nejdříve do sekce ŘEŠENÍ PROBLÉMŮ v této příručce.

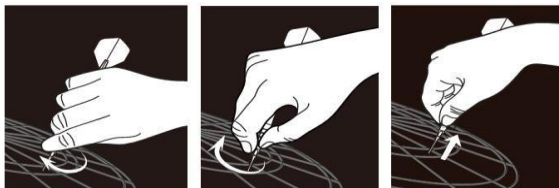
TIPY A RADY

Tato hra je určena pouze pro použití se šípkami s MĚKKÝMI HROTY. Použití ocelových hrotů
Šípky s ocelovými hroty terč poškodí.

Při házení šipek vyvíjejte přiměřenou sílu a mějte správný postoj. Není nutné šipky házet s velkou silou pro zachycení do terče. Doporučená hmotnost šipek s měkkými hroty je méně než 16 gramů.

Aby nedocházelo k častému odrážení šipek, měli byste použít stejný typ měkkých hrotů, jako jsou hroty dodané spolu s terčem. Dlouhé hroty nejsou vhodné pro tuto hru. Snadněji se lámou nebo ohýbají.

Při vyjímání šipek z terče s nimi pootočte směrem doprava, lépe se pak vytahují.



VÝPOČET BODŮ

Hod

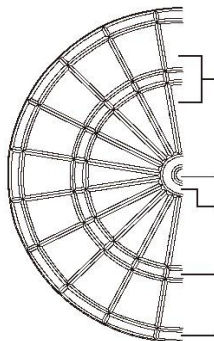
Jeden hod se skládá ze 3 šipek. jeden bod

Odrazené šipky a šipky vedle Bull's Eye

Každá odrazená šipka základní volba bull / dvojitá

plochu se nepočítá a nesmí být znovu

hozena. trojnásobek bodů



Základní segment =

= 50 bodů

Bull = 25 bodů nebo 50 bodů
volba bull nebo šipka mimo hrací

Trojnásobný segment =

Dvojnásobný segment =
dvojnásobek bodů

NASTAVENÍ A FUNKCE

START
HLAVNÍ
VYPÍNAČ

Stiskněte hlavní vypínač pro spuštění nastavení. Při zapnutí napájení se některé displeje rozsvítí s uvítací melodíí.

Když se zvuk vypne, displej hráče a displej skóre zobrazí „G01“ a „301“.



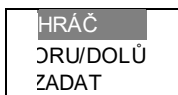
Stisknutím tlačítek NAHORU a DOLŮ můžete provést výběr hry (viz VÝBĚR HRY).

Jakmile se zobrazí vaše hra, stiskněte tlačítko ZADAT pro potvrzení.

Stisknutím tlačítek NAHORU a DOLŮ můžete provést výběr možností hry. Jakmile se zobrazí vaše možnost hry, stiskněte tlačítko ZADAT pro potvrzení.

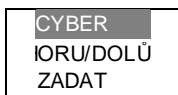
Některé hry mají možnost vybrat Double In a / nebo Double out. Stisknutím tlačítek NAHORU a DOLŮ můžete procházet těmito speciálními funkcemi.

Jakmile se zobrazí vaše speciální funkce, stiskněte tlačítko ZADAT pro potvrzení.



Stisknutím tlačítek NAHORU a DOLŮ můžete nastavit počet hráčů. K dispozici je celkem 9 výběrů hráčů od režimu pro 1 hráče až po režim s 8 hráči plus režim počítačového hráče.

Stiskněte ZADAT pro potvrzení výběru.



Pokud jste si vybrali a potvrdili režim počítačového hráče, budete hrát proti počítači. Stiskněte tlačítko NAHORU nebo DOLŮ pro výběr úrovně počítačového hráče a stiskněte ZADAT pro spuštění hry. K dispozici je pět následujících

úrovní počítačového hráče: C1: Začátečník

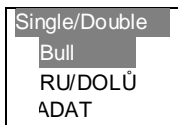
C2: Středně pokročilý

C3: Pokročilý

C4: Expert

C5: Profesionál

Stiskněte ZADAT pro potvrzení výběru počítačové hry.



V případě, že hra má možnosti pro Double a Single Bull, stiskněte pro výběr tlačítko NAHORU nebo DOLŮ.

Stiskněte ZADAT pro potvrzení výběru Double a Single Bull.

ZMĚNA HRÁČE
DALŠÍ

V průběhu hry, když počítač oznamuje „DALŠÍ“, jakýkoli tlak na segmenty neaktivuje terč. Hráč je povinen odstranit všechny šípky a stisknout tlačítko Další pro hod dalšího hráče. Terč se automaticky přepne na dalšího hráče, pokud se s terčem nemanipulovalo asi 10 sekund po oznámení „DALŠÍ“.

**PŘEHLED
SKÓRE
DALŠÍ**

Hra končí, jakmile je určen vítěz, nebo jakmile všichni hráči dokončí své závěrečné skóre (podrobnosti viz jednotlivé hry). Pomocí tlačítka DALŠÍ můžete zobrazit konečné umístění a konečné skóre každého hráče.

**VEDLE
VEDLE**

Stiskněte tlačítko VEDLE pro skóre 0 a zaznamenání jedné šípky, když šípka zasáhne síťový lapač nebo když úplně mine terč.

**RESET
VEDLE**

Chcete-li resetovat hru, stiskněte tlačítko VEDLE a podržte po dobu 2 sekund.

**SKÓRE
ZADAT**

V průběhu hry můžete stisknout Zadat a zkontrolovat skóre ostatních hráčů.

**KONEC
HLAVNÍ
VYPÍNAČ**

Pro vypnutí hry stiskněte hlavní vypínač. Za účelem úspory energie je terč vybaven funkcí automatického vypnutí. Když se hrou nehraje po dobu 30 minut, hra se automaticky vypne.

ZVUK ZVUK

Tento terč je vybaven vypínačem zvuku na levé straně. Během hry můžete zapnout nebo vypnout zvuk.

VÝBĚR HRY

Hra	Popis	Displej	Počet možností / variací	Počet hráčů
-----	-------	---------	--------------------------	-------------

G01	301	3O1	7 / 56	1-8
G02	301 League	CO1	7 / 224	1-8
G03	Count Up	CUP	9 / 18	1-8
G04	Round the Clock	rCL	12	1-8
G05	Shanghai	Shi	4	1-8
G06	High Score	HiS	12 / 24	1-8
G07	Shoot-out	S-0	19	1-8
G08	Cricket	Cri	3 / 6	1-8
G09	No Score Cricket	NSc	3 / 6	1-8
G10	Cut throat Cricket	CUc	3 / 6	1-8
G11	Killer Cricket	LLc	3 / 6	2-8
G12	Low Pitch Cricket	LPc	3 / 6	1-8
G13	Color (Barva)	CL2	5	1-8
G14	Bonus Color	bC2	5	1-8
G15	Correctional Color	CC2	5	1-8
G16	No score Color	NC2	5	2-8
G17	Free-Dart Color	FdC	4	1-8
G18	Overs	orS	19 / 38	2-8
G19	Unders	Und	19 / 38	2-8
G20	Halve-it	HAL	1 / 2	1-8
G21	Big-6	biG	19	2-8
G22	21 points	21P	7	1-8
G23	Shooting I	S-1	1 / 2	1-8
G24	Shooting II	S-2	1 / 2	1-8
G25	Shooting III	S-3	1 / 2	1-8
G26	Shooting IV	S-4	1 / 2	1-8

PRŮBĚH HRY

- Pokud je hráč na řadě, je to indikováno zobrazením P-1, P-2P-8.
- Každý hráč může v jednom kole hodit 3 šipky.
- Tři malé šipky na pravé straně displeje ukazují počet hozených šipek v daném kole.
- Tato elektronická hra umí automaticky zobrazit celkové skóre a cíle. ▪
Před házením šipek vždy vyčkejte na dokončení zvukového signálu terče.

PRAVIDLA HRY

MOŽNOSTI: 301, 501, 601, 701, 801, 901, 999 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL

Toto je nejoblíbenější hra s šípkami, která se hraje ve většině lig a na většině turnajů. Každý hráč začíná hru s výchozím skóre 301 (nebo 501, 601 atd.). Každým kolem se snižuje skóre hráče o součet bodů dosažený hozením tří šípek. Vyhrává ten hráč, který jako první dosáhne přesně nulu. Hra může pokračovat, dokud nebude určeno 2., 3., a 4. místo.

Aby hra byla náročnější, můžete zvolit DOUBLE IN a/nebo DOUBLE OUT pro nastavení dalších omezení týkajících se startu a ukončení hry. Možnosti jsou následující:

SiO (Standard): Bodování začíná a končí zásahem kteréhokoliv čísla. Hráč může ukončit hru zásahem jakéhokoliv čísla, které po odečtu skóre sníží počet jeho zbylých bodů přesně na nulu. Pokud hráč překročí počet bodů potřebný k dosažení přesně nuly, je toto kolo považováno za „bust“ (krach) a skóre zůstává stejné jako před tímto kolem. **diO - Double In:** Bodování začíná, jakmile je zasažen double nebo vnitřní střed.

Body se nezačnou počítat, dokud nebude splněna tato podmínka.

SdO - Double Out: Aby mohl ukončit hru, musí hráč zasáhnout v segmentu Double nebo vnitřní střed takové číslo, které sníží jeho skóre přesně na nulu. Pokud hráč překročí skóre, které je potřebné pro dosažení přesně skóre nula nebo dosáhne skóre „1“, je jeho kolo považováno za „bust“ a skóre je stejné jako před tímto kolem (Zůstávající skóre „1“ je také „bust“, protože zasažením segmentu Double není možné dosáhnout skóre nula).

diS – Double In + Double Out: Bodování začíná zásahem čísla v double prstenci nebo Double Bull's Eye (střed terče) a končí zásahem double prstence nebo Double Bull's Eye, co snižuje skóre přesně na nulu.

G02**301-999 LEAGUE****MOŽNOSTI: 301, 501, 601, 701, 801, 901, 999 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL**

Toto je týmová varianta hry 301-999, která je velmi populární mezi ligami elektronických šípek. Vytvoří se 2 týmy s až 4 hráči na jeden tým. Například: Hráč 1 a hráč 3 hrají proti hráči 2 a hráči 4. Hra se hraje stejným způsobem jako jednoduchá varianta hry 301-999. Možnosti: 2C, 3C, 4C, Cyb

2C: 2 hráči v každém týmu

3C: 3 hráči v každém týmu

4C: 4 hráči v každém týmu Cyb:

1 hráč v každém týmu **G03**

COUNT UP**MOŽNOSTI: 100, 200, 300, 900 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL**

Toto je jednoduchá hra, kterou může hrát kdokoliv. Cílem je porazit ostatní hráče tím, že první hráč dosáhne jako první předem nastavené skóre. Dostupná nastavení jsou: 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800 a 900. Každý hráč se ve svém kole snaží dosáhnout co možná nejvyššího skóre. Celkové konečné skóre může přesáhnout stanovený počet bodů.

G04**ROUND THE CLOCK****MOŽNOSTI: 105, 110, 115, 120, 205, 210, 215, 220, 305, 310, 315, 320**

Hráč se snaží zasáhnout čísla v pořadí od (v závislosti na vybrané možnosti) 1 až 5, 1 až 10, 1 až 15 nebo 1 až 20. Po zásahu správného čísla se může hráč pokoušet o zasažení dalšího vyššího čísla. Hráč, který první dosáhne a zasáhne konečné číslo, se stává vítězem. Vyberte možnosti:

105,110,115,120: Poslední číslo je 5, 10, 15, nebo 20 bez ohledu na single, double nebo triple

205,210,215,220: Poslední číslo je 5, 10, 15, nebo 20 pouze double je platný.

305,310,315,320: Poslední číslo je 5, 10, 15, nebo 20 pouze triple je platný.

G05**SHANGHAI****MOŽNOSTI: L01, L05, L10, L15**

Tato hra je podobná hře *Round-The-Clock*. Hráč začíná zásahem čísla 1 (nebo 5 nebo 10 nebo 15) a pokračuje k číslu 20 a středu. Šipka není započítána, pokud je mimo pořadí čísel. Zásah na Double nebo Triple se počítá jako 2x nebo 3x daného čísla. Skóre se bude akumulovat.

Vyberte možnosti:

Možnost L01: hra začíná od segmentu 1

Možnost L05: hra začíná od segmentu 5

Možnost L10: hra začíná od segmentu 10

Možnost L15: hra začíná od segmentu 15

G06**HIGH SCORE****MOŽNOSTI: H03, H04,.... H13, H14 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL**

Tato hra je podobná hře *Count-Up*, s tím rozdílem, že končí po vybraném počtu kol. Hráč, který nasbírá nejvyšší celkový počet bodů, vyhrává. Zvolte počet kol možnostmi H03 až H14, které představují 3 až 14 kol.

G07**SHOOT-OUT****MOŽNOSTI: -03, -04, -05 -19, -20, -21**

Počítač bude náhodně zobrazovat skóre pro hráče, které má dosáhnout. Jeden správný zásah znamená bod. První hráč, který zasáhne 3, 4 21 bodů podle úrovně obtížnosti, je vítěz. Pokud hráč nezasáhne terč do 10 sekund, terč automaticky změní pro hráče cíl na jiné skóre pro zásah, a započítá, jako kdyby jste zasáhli špatné číslo. V této hře jsou double a triple považovány za single.

G08**SIMPLE****CRICKET MOŽNOSTI: C00, C20, C25 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL**

Cricket je velmi populární hra. Hrajete pouze s očíslovanými segmenty od 15 do 20 a B (Bull / Bullseye). Každý účastník hází 3 šipky. Očíslovaný segment musí být hráčem zasažen třikrát a pak se segment pro něho otevře. Teď může skórovat na otevřený očíslovaný segment. Pokud soupeř také zasáhne tento očíslovaný





segment třikrát, uzavře se. Neexistuje žádné další skórování na uzavřeném očíslovaném segmentu. Double nebo triple segmenty se počítají jako 2 nebo 3 zásahy. Segmenty mohou být otevřeny a uzavřeny v libovolném pořadí. Hráč, který ukončí většinu segmentů a získá nejvyšší počet bodů, vyhrává. Strategie je tedy rozhodnout se, zda je smysluplnější uzavřít segment nebo nejprve sbírat body. Protože pokud hráč uzavřel většinu segmentů, ale má nízké skóre, prohrává hru. Konec hry je, když jsou všechny číslované segmenty uzavřeny. Osoba, která získá nejvíce bodů, vyhrává.

Vyberte možnosti:

C00: otevřít čísla v libovolném pořadí

C20: otevřít nejprve číslo 20, pak otevřít v pořadí: 19, 18, 17, 16, 15 a Bulls Eye

C25: otevřít nejprve Bulls Eye, pak otevřít v pořadí 15, 16, 17, 18, 19 a 20

Cricket	Jednou	dvakrát	otevřít	zavřít
Značka				

G09

NO SCORE CRICKET

MOŽNOSTI: 000, 020, 025 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL

Toto je zjednodušená verze hry *Cricket*. Cílem je co nejdříve zavřít všechna čísla.

Žádné body se nezapočítávají, pokud je kdykoliv zasaženo zavřené číslo.

Proto, jakmile je jedno číslo zasaženo třikrát, měli byste se zaměřit na další cíle.

Vyhrává ten hráč, který jako první dosáhne všechny tři hody na všechna čísla.

Vyberte možnosti:

000: otevřít čísla v libovolném pořadí

020: otevřít nejprve číslo 20, pak otevřít v pořadí: 19, 18, 17, 16, 15 a Bulls Eye

025: otevřít nejprve Bulls Eye, pak otevřít v pořadí 15, 16, 17, 18, 19 a 20

G10

CUT THROAT CRICKET

MOŽNOSTI: 00C, 20C, 25C / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL

Toto je obrácená verze hry *Cricket*. Poté, co je číslo otevřené, je počet bodů

připočten ke skóre soupeře. Nejvyšší kumulativní skóre prohrává. Žádné body

však nebudou přičteny hráči, který má dané číslo již uzavřené. Vyhrává ten hráč,

kteřý má nejnižší skóre a jako první zavře všechna čísla. Pokud hráč zavře

všechna čísla jako první, ale má vyšší skóre, musí pokračovat v házení, aby zvýšil

nebo vyrovnal soupeřovo skóre se svým. Nejlepší strategií proto je zavřít co

nejdříve čísla, aby vám ostatní hráči nemohli přidávat body, zatímco vy máte

možnost penalizovat ostatní.

Vyberte možnosti:

00C: otevřít čísla v libovolném pořadí

20C: otevřít nejprve číslo 20, pak otevřít v pořadí: 19, 18, 17, 16, 15 a Bulls Eye

25C: otevřít nejprve Bulls Eye, pak otevřít v pořadí 15, 16, 17, 18, 19 a 20

MOŽNOSTI: H00, H20, H25 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL

Tato hra je velmi podobná hře *No Score Cricket*, ale má ještě něco navíc. Když je číslo zavřené, má hráč možnost vyloučit odebrání života ze strany soupeře tím, že zasáhne stejné číslo znovu. Nicméně pokud má soupeř toto číslo také zavřené, pak mu nebudou odebrány žádné body. Vyhrává ten hráč, který zavře všechna čísla jako první.

Vyberte možnosti:

H00: otevřít čísla v libovolném pořadí

H20: otevřít nejprve číslo 20, pak otevřít v pořadí: 19, 18, 17, 16, 15 a Bulls Eye

H25: otevřít nejprve Bulls Eye, pak otevřít v pořadí 15, 16, 17, 18, 19 a 20

MOŽNOSTI: E00, E20, E25 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL

Tato verze kriketu využívá nižší čísla na terči, čímž je oproti standardní hře Cricket změněno tempo hry. Hráči musí „zavřít“ segmenty 1, 2, 3, 4, 5, 6 a střed. Všechna ostatní pravidla jsou stejná, jak je uvedeno u standardní hry Cricket.

Vyberte možnosti:

E00: otevřít čísla v libovolném pořadí

E20: otevřít nejprve číslo 6, pak otevřít v pořadí: 5, 4, 3, 2, 1 a Bulls Eye

E25: otevřít nejprve Bulls Eye, pak otevřít v pořadí 1, 2, 3, 4, 5 a 6

MOŽNOSTI: 100, 200, 300, 400, 500

Chcete-li začít tuto hru, musí každý hráč hodit jednu šipku a určit tak, na který blok/barvu (# 20 barva nebo # 1 barva) se bude házet. (Pokud hráč zasáhne svoji šipkou střed, musí házet znovu, aby byla určena barva). Každý hráč se pak snaží zasáhnout svoji barvu a nasbírat tak celkové skóre (které je třeba stanovit a nastavit v Možnostech hry na začátku hry: 100, 200, 300, 400 nebo 500). Pokud hráč hodí šipku na soupeřovu barvu, pak se zásah nepočítá. Střed se započítává do celkového skóre. První hráč, který dosáhne předem stanoveného skóre, vyhrává.

MOŽNOSTI: 100, 200, 300, 400, 500

Tato hra se hraje stejně jako hra „Color“ s následujícím rozdílem. Pokud hráč hodí svoji šipku na soupeřovu barvu, přičítají se body k celkovému skóre soupeře. Zvolte počet bodů s možností 100 až 500, které představují skóre 100 až 500.

MOŽNOSTI: 100, 200, 300, 400, 500

Tato hra se hraje stejně jako hra „Color“ s následujícím rozdílem. Pokud hráč hodí svoji šipku na soupeřovu barvu, jsou tyto body odečteny od soupeřova celkového skóre. Zvolte počet bodů s možností 100 až 500, které představují skóre 100 až 500.

MOŽNOSTI: 003, 004, 005, 006, 007

Tato hra se hraje stejně jako hra „Color“ s následujícím rozdílem. Každý hráč se snaží zasáhnout svoji barvu a získat tak jeden život. Pokud hráč hodí svoji šipku na soupeřovu barvu, jeden život je odečten od soupeřova celkového skóre a hráč musí jedno kolo stát. (Střed se započítává do celkového skóre.) Vítězem se stane jediný hráč, kterému ještě zbývají body (když jsou už všichni ostatní na nule). Celkové skóre je třeba stanovit a nastavit v Možnostech hry na začátku hry: 3, 4, 5, 6 nebo 7 bodů celkem).

MOŽNOSTI: 005, 010, 015, 020

Tato hra se hraje stejně jako hra „Color“ s následujícím rozdílem. Každý hráč se snaží zasáhnout svoji barvu a získat tak co nejvyšší skóre. Pokud hráč hodí svoji šipku na soupeřovu barvu, nezapočítává se to do celkového skóre. (Střed se započítává do celkového skóre.) Vítězem se stává hráč s nejvyšším počtem bodů po hození všech šipek. Celkový počet šipek, které mají být hozeny, je třeba stanovit a nastavit v Možnostech hry na začátku hry: 5, 10, 15, nebo 20 šipek celkem).

MOŽNOSTI: O03, O04...O20, O21 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL

Toto je jednoduchá a rychlá hra. Každý hráč se snaží dosáhnout stejného nebo vyššího počtu bodů, než je jeho nejvyšší skóre v předchozím kole. Pokud hráč dosáhne menšího počtu bodů, než je součet všech tří šipek z předchozího kola, ztrácí jeden „život“. Poslední hráč, kterému ještě zbývá jeden „život“, je vítězem. Zvolte počet kol možnostmi O03 až O21, které představují 3 až 21 životů.

MOŽNOSTI: U03, U04... U20, U21 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL

Tato hra je podobná hře Overs s tím rozdílem, že cílem je hodit méně, než je celkový počet bodů získaných hodem tří šipek v předchozím kole. Pokud je součet tří šipek vyšší, než je uložena hodnota, ztrácí hráč jeden „život“. Každý hod mimo terč nebo každý hod mimo bodovací oblast je penalizován 60 body (3 x 20, nejvyšší možné skóre hozené jednou šipkou). Poslední hráč, kterému ještě zbývá jeden „život“, je vítězem. Zvolte počet kol možnostmi U03 až U21, které představují 3 až 21 životů.

MOŽNOSTI: DOUBLE BULL/ SINGLE BULL

Každý hráč začíná hru zasažením čísla 12, a pak 13, 14, jakéhokoliv Double, 15, 16, 17, jakéhokoliv Triple, 18, 19, 20 a pak středu. Každý hráč hází tři šipky na stejné číslo, a pak v dalším kole postupuje k dalšímu číslu. Všechny body se sbírají, Double se počítá jako 2x a Triple jako 3x daný bod. Jestliže se hráči

nepodaří během kola zasáhnout určené číslo ani jednou šípkou, sníží se mu skóre na polovinu. Na konci hry je vítězem hráč s nejvyšším počtem bodů.

KOLO	12	13	14	D	15	16	17	T	18	19	20	B	CELKEM
HRÁČ													

D: Double

T: Triple

B: Bull's eye

G21

BIG-6

MOŽNOSTI: b03, b05, b07, b09, b11, b13, b15, b17, b19, b21

Na začátku hry je prvním cílem Single 6. Během třech hodů musí hráč jednou zasáhnout cíl, aby ušetřil své životy. Když hráč trefí cíl prvním nebo druhým hodem, má možnost určit jedním hodem cíl pro svého soupeře. Single, Double a Triple jsou považovány za různé cíle. Hráč se snaží vybrat co nejobtížnější cíl pro svého soupeře, jako je „triple-20“ nebo „střed“. Poslední hráč, kterému ještě zbývá jeden „život“, je vítězem.

Zvolte počet životů možnostmi b03 až b21, které představují 3 až 21 životů.

G22

21 POINTS

MOŽNOSTI: 005, 006, 007, 008, 009, 010, 011

Cílem této hry je získat co nejvíce značek. Hráč může získat značku dvěma způsoby:

1. Dosáhne přesně 21 bodů 1, 2 nebo 3 šípkami, nebo
2. Má nejvyšší počet bodů až po 21 bodů (pokud nikdo nemá 21 bodů v tomto kole)

Hráč „krachuje“, když skóre je více než 21 bodů a hráč nemůže dostat značku. Po skončení hry hráč s nejvyšším počtem značek vyhrává hru.

Zvolte počet kol možnostmi 005 až 011, které představují 5 až 11 kol.

G23

SHOOTING I

MOŽNOSTI: DOUBLE BULL/ SINGLE BULL

V této hře každý hráč hází tři šípky. Hráč s nejvyšším počtem bodů hozeným 3 šípkami vyhrává v daném kole. Hra se hraje, dokud jeden z hráčů nedosáhne celkem 7 vyhraných kol.

G24

SHOOTING II

MOŽNOSTI: DOUBLE BULL/ SINGLE BULL

Tato hra se hraje stejně jako hra Shooting I, s tím rozdílem, že jsou do skóre započítány pouze šípky, které zasáhnou Single, Double nebo Triple čísel následujícího cílového pole: 15, 16, 17, 18, 19, 20, Bullseye. Vítězem je hráč, který jako první vyhraje 7 kol.

G25

SHOOTING I II

MOŽNOSTI: DOUBLE BULL/ SINGLE BULL

Tato hra se hraje stejně jako Shooting I. Hra trvá sedm kol a vítězem se stává hráč, který jako první vyhraje čtyři kola.

MŮŽNOSTI: DOUBLE BULL/ SINGLE BULL

Tato hra se hraje stejně jako hra Shooting I, s tím rozdílem, že jsou do skóre započítány pouze šípky, které zasáhnou Single, Double nebo Triple oblast čísel následujícího cílového pole: 15, 16, 17, 18, 19, 20, Bull's-eye. Hra trvá sedm kol a vítězem se stává hráč, který jako první vyhraje čtyři kola.

ODSTRAŇOVÁNÍ ZÁVAD

Přístroj není napájen	Zkontrolujte, zda jsou baterie správně vloženy.
Při hře se nepočítají body	Zkuste stisknout tlačítko VEDLE/RESET, jestli se hra nespustí. Můžete také zkontrolovat, zda nedošlo k zaseknutí některých bodovacích segmentů nebo funkčních tlačítek.
Zaseknutý segment nebo tlačítko	Během přepravy nebo i v průběhu hry se může stát, že se některý bodovací segment dočasně zasekne. Pokud taková situace nastane, všechny automatické bodovací funkce se přeruší. Segment uvolníte tak, že jemně vyjmete šipku nebo zaviláte segmentem. Hra pak může zase pokračovat a bodovací funkce se vrátí k normálu.
Odstranění ulomeného hrotu	Měkké hroty se mohou ulomit a zůstat v terči. V tomto případě se je pomocí kleští pokuste opatrně vytáhnout. Poznámka: čím těžší šipka je, tím vyšší je pravděpodobnost ohnutí nebo zlomení hrotu.
Síťové nebo elektromagnetické rušení	Pokud by došlo k elektromagnetickému rušení, mohla by elektronika terče fungovat chybně nebo případně vůbec. (Například: silná bouře, výboj elektrického vedení, pokles napětí, nebo elektrický motor nebo mikrovlnná trouba v těsné blízkosti.) Pro obnovení normálního provozu hry na několik sekund vyjměte baterie a pak znovu vložte. Ujistěte se, že jste odstranili zdroj, který způsobuje rušení.

Záruka zaniká, pokud byl terč otevřen nebo rozmontován.

BEZPEČNOSTNÍ UPOZORNĚNÍ**VAROVÁNÍ!**

Nepoužívejte současně baterie různých druhů, případně nové a použité baterie.

Baterie, které nejsou dobíjecí, se nesmí nabíjet.

Dobíjecí baterie před dobíjením vyjměte z terče.

Doporučuje se používat baterie stejného nebo ekvivalentního typu.

Nenechávejte vybité baterie uvnitř terče. Baterie

vkládejte se správnou polaritou.

Nezkratujte přívodní svorky.

Nevystavujte terč extrémnímu počasí nebo extrémním teplotám.

Nevystavujte terč působení kapalin nebo nadměrné vlhkosti.

Čistěte terč vlhkým hadříkem nebo pouze jemným mycím prostředkem. Před čištěním odpojte terč od elektrické sítě.

Pravidelně kontroluje, zda nedošlo poškození kabelu nabíječky na baterie, zástrčky, krytu nebo jiných částí. V případě takového poškození terč nepoužívejte, dokud není závada odstraněna.

VAROVÁNÍ!

Šipky jsou hra pro dospělé a ne hračka. Děti mohou hru používat pouze pod dohledem dospělé osoby. Přečtěte si prosím pozorně celý návod. Nemířte šípkami na člověka. Správným používáním této hry se vyhnete poškození nebo zranění.

RECYKLACE



Symbol „přeškrtnuté popelnice“ znamená, že tento produkt a jeho baterie se nesmí likvidovat spolu s domácím odpadem.

Tento odpad by měl být likvidován odděleně. Až doslouží, odevzdejte jej na příslušném sběrném místě, aby mohly být recyklovány. Budete tak chránit životní prostředí i své zdraví!

Spartan GmbH

Hermann Gebauer Straße 9, A-1220 Vídeň info@spartan-sport.at www.spartan-sport.at

Návod k obsluze si prosím uschovejte pro budoucí použití.

VYROBENO V ČINĚ

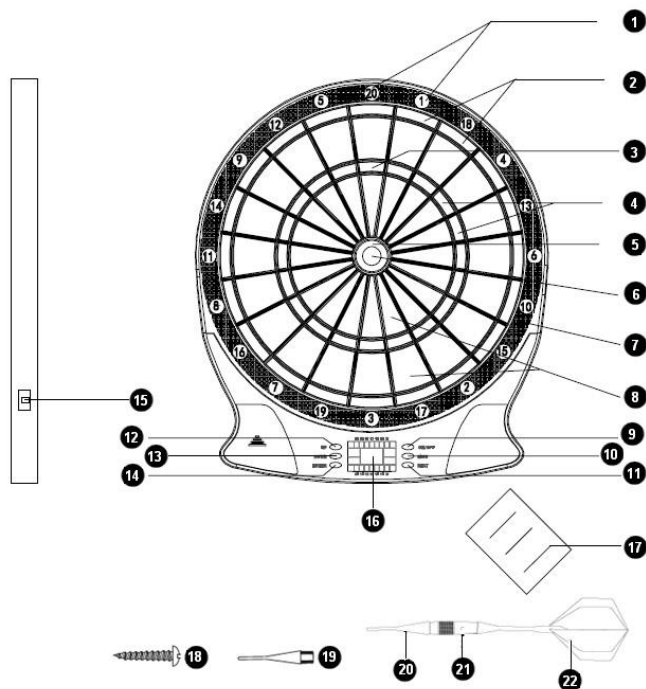
CE 14+





OPIS
ELEKTRONICZNA GRA W STRZAŁKI
KOŃCÓWKAMI

Z MIĘKKIMI
KOŃCÓWKAMI



1. Numery segmentów
GÓRĘ)

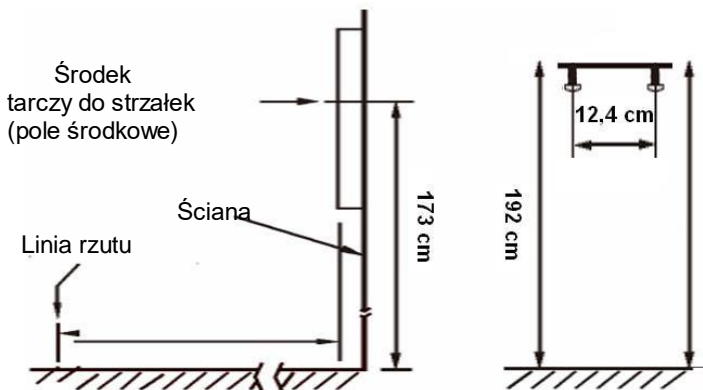
2. Poła podwójne (x2)
DÓŁ)

12. Przycisk UP (W

13. Przycisk DOWN (W

- | | |
|---|--------------------------|
| 3. Potrójna 20-ka (60 pkt.) | 14. Przycisk ENTER |
| 4. Pola potrójne (x3)
dźwięku | 15. Włączanie/wyłączanie |
| 5. Pole środkowe zewnętrzne (25 pkt.) | 16. Wyświetlacz punktów |
| 6. Pole środkowe wewnętrzne (50 pkt.) | 17. Pojemnik na baterie |
| 7. Chwytnak (0 punktów) | 18. Śruby x 2 |
| 8. Pola pojedyncze (x1) | 19. Zapasowy grot x 20 |
| 9. Przycisk ON/OFF
(WŁĄCZONE/WŁĄCZONE) | 20. Miękki grot |
| 10. Przycisk MISS (NIETRAFIENIE) | 21. Rękojeść |
| 11. Przycisk NEXT (NASTĘPNY) | 22. Trzonek i lotka |

INSTRUKCJA MONTAŻU



237 cm

NARZĘDZIA POTRZEBNE DO MONTAŻU:

- Śrubokręt i wiertarka – (nieuwzględnione)
- 3 baterie AA (nieuwzględnione)

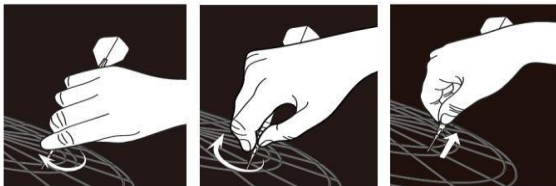
1. Wybierz odpowiednie miejsce, w którym będzie ok. 2,5 m (8 stóp) otwartej przestrzeni. Odległość, z której gracz rzuca do tarczy powinna wynosić 2,37 m (7 stóp, 9¼ cali).
2. Na wybranej ścianie zaznacz obok siebie dwa punkty w odstępnie 12,4 cm (4 7/8") na wysokości 192 cm (75 5/8") nad podłogą. W zaznaczonych punktach wkręć dwie śruby tak, aby łby śrub wystawały ze ściany na około 13 mm (1/2").
3. W zaznaczonych punktach nawierć otwory i zamontuj tarczę za pomocą śrub montażowych dostarczonych w zestawie.
4. Do pojemnika na baterie można się dostać od tyłu tarczy; należy w tym celu odkręcić śrubę z podstawy i podnieść pokrywę tylną. Załóż w pojemniku na baterie 3 baterie AA (nieuwzględnione). Załóż pokrywę tylną i dokręć ją śrubą.
5. Przed użyciem zapoznaj się z funkcjami tarczy do strzałek. W przypadku podejrzeń, że tarcza nie działa właściwie, prosimy najpierw sprawdzić możliwości podane w części ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW.

WSKAZÓWKI I ZALECENIA

Grę zaprojektowano TYLKO DO STRZAŁEK Z MIĘKKIMI KOŃCÓWKAMI. Używanie strzałek z końcówką stalową doprowadzi do zniszczenia tarczy.

Podczas rzucania strzałkami należy przybrać odpowiednią pozycję i używać odpowiedniej siły. Aby strzałki przyczepiły się do tarczy, nie trzeba bynajmniej mocno nimi rzucać. Zaleca się używanie strzałek o wadze do 16 gramów.

Aby ograniczyć ilość odbić od tarczy, należy używać miękkich końcówek takiego samego typu jak te, które dostarczono w zestawie z grą. Nie zaleca się używania do gry długich końcówek. Tego typu końcówki łatwo się łamią i łatwiej się zginają. Aby odczepić strzałkę od tarczy, należy ją lekko skrócić w prawo i jednocześnie pociągnąć – w ten sposób strzałka łatwiej się oderwie.



LICZENIE PUNKTÓW

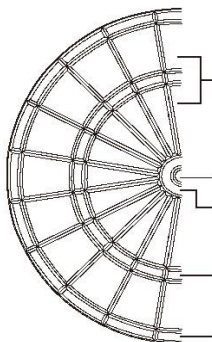
Rzut

Rzut składa się
strzałek. Punkty liczone

Rykoszet i nietrafione

strzałki Pole środkowe
odbita 50 punktów

środkowe zewnętrzne =
punktów



Segment pojedynczy = z 3
pojedynczo

wewnętrzne = Każda strzałka
rykoszetem lub Pole
strzałka, która wyląduje 25

poza obszarem gry nie opcja pole środkowe pojedyncze / opcja pole środkowe podwójne
liczy się jako trafienie i można nią rzucić Segment potrójny =

ponownie.

Punkty liczone potrójnie

PRZYGOTOWANIE I FUNKCJE

ROZPOCZĘCIE ON/OFF

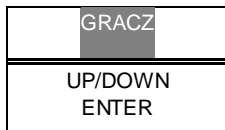
Aby rozpocząć konfigurowanie ustawień, należy wcisnąć przycisk ON/OFF (WŁĄCZONE/WYŁĄCZONE). Po wciśnięciu przycisku, niektóre wyświetlacze zapalą się i zagrają na powitanie melodyjkę. Gdy melodyjka się skończy, na wyświetlaczu gracza i punktów zostaną wyświetlone komunikaty odpowiednio „G01” i „301”.

GRY + OPCJE ↵/DOWN ENTE

Przyciski UP (W GÓRĘ) i DOWN (W DÓŁ) pozwalają przewijać gry (patrz rozdział WYBÓR GRY). Gdy wyświetli się gra, w którą chcesz zagrać, aby zatwierdzić, naciśnij przycisk ENTER.

Używając przycisków UP (W GÓRĘ) i DOWN (W DÓŁ), przewiń opcje gry. Gdy wyświetli się opcja, którą chcesz ustawić, aby zatwierdzić, naciśnij przycisk ENTER.

Niektóre gry umożliwiają wybór opcji Podwójny początek (Double In) i/lub Podwójny koniec (Double out). Używając przycisków UP (W GÓRĘ) i DOWN (W DÓŁ), przewiń powyższe funkcje specjalne. Gdy wyświetli się funkcja specjalna, którą chcesz ustawić, aby zatwierdzić, naciśnij przycisk ENTER.



Używając przycisków UP (W GÓRĘ) i DOWN (W DÓŁ) wybierz liczbę graczy. Do wyboru jest 9 możliwości, tryby od 1 do 8 graczy, plus tryb cybergracza.

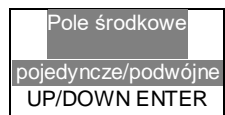
Aby zatwierdzić wybór gracza, naciśnij przycisk ENTER.



Jeżeli wybraną i zatwierdzoną opcją jest tryb cybergracza, użytkownik gra wówczas z komputerem. Używając przycisków UP (W GÓRĘ) i DOWN (W DÓŁ) wybierz jeden z poziomów cybergracza i naciśnij przycisk ENTER, aby rozpocząć grę. Pięć poziomów cybergracza jest następujących:

- C1: Początkujący
- C2: Średni
- C3: Zaawansowany
- C4: Ekspercki
- C5: Profesjonalny

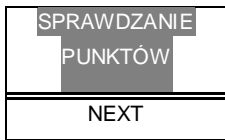
Aby zatwierdzić wybór cybergracza, naciśnij przycisk ENTER.



Jeżeli w grze dostępne są opcje pole środkowe pojedyncze i pole środkowe podwójne (Double Bull/Single Bull), wybierz opcję przyciskami UP (W GÓRĘ) i DOWN (W DÓŁ). Aby zatwierdzić wybór opcji pole środkowe pojedyncze/podwójne, naciśnij przycisk ENTER.



W czasie gry, gdy komputer ogłosi „NEXT” („NASTĘPNY”), samo dotknięcie segmentu nie wystarcza, aby aktywować tarczę do strzałek. Aby przejść do kolejki następnego gracza, trzeba usunąć wszystkie strzałki i nacisnąć przycisk NEXT (NASTĘPNY). Jeśli przez ok. 10 sekund od polecenia „NEXT” („NASTĘPNY”) nie nastąpi żaden element gry, tarcza do strzałek automatycznie przełączy się na następnego w kolejności gracza.



Gra kończy się z chwilą, gdy zostanie ustalony zwycięzca lub gdy wszyscy grający wykonają swoją ostatnią rundę (szczegóły patrz opisy poszczególnych gier). Przycisk NEXT (NASTĘPNY) pozwala wyświetlić ostateczne miejsce i liczbę punktów każdego gracza.

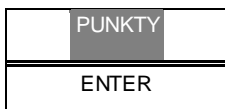


Aby zarejestrować 0 punktów i zapisać wykorzystanie jednej strzałki, naciśnij przycisk MISS (NIETRAFIENIE), gdy strzałka trafi w chwytak do strzałek (obręcz z numerami) lub w ogóle nie trafi w tarczę.



Jeśli chcesz zresetować grę, naciśnij i

przytrzymaj przez 2 sekundy przycisk MISS (NIETRAFIENIE).



W czasie gry można nacisnąć przycisk ENTER, aby sprawdzić liczbę punktów innych graczy.



Aby wyłączyć grę, naciśnij przycisk ON/OFF (WŁĄCZ/WYŁĄCZ). Ze względu na oszczędzanie energii, tarcza jest wyposażona w funkcję automatycznego wyłączenia. Jeżeli gra nie jest używana przez 30 minut, gra wyłącza się automatycznie.



Tarcza jest wyposażona w przełącznik dźwięku po lewej stronie. Dźwięk można włączyć lub wyłączyć w czasie gry.

WYBÓR GRY

Gra	Opis	Wyświetlacz	Liczba opcji/wariantów	Liczba graczy
G01	301	301	7 / 56	1-8
G02	Liga 301 (301 League)	CO1	7 / 224	1-8
G03	Odliczanie (Count Up)	CUP	9 / 18	1-8
G04	Na okrągło (Round the Clock)	rCL	12	1-8

G05	Szanghaj (Shanghai)	Shi	4	1-8
G06	Wysoki wynik (High Score)	HiS	12 / 24	1-8
G07	Strzelanie (Shoot-out)	S-0	19	1-8
G08	Krykiet (Cricket)	Cri	3 / 6	1-8
G09	Krykiet bez punktów (No Score Cricket)	NSc	3 / 6	1-8
G10	Krykiet „Poderżnięte gardło” (Cut throat Cricket)	CUc	3 / 6	1-8
G11	Zabójczy krykiet (Killer Cricket)	LLc	3 / 6	2-8
G12	Krykiet na małe liczby (Low Pitch Cricket)	LPc	3 / 6	1-8
G13	Kolor (Color)	CL2	5	1-8
G14	Kolor z bonusem (Bonus Color)	bC2	5	1-8
G15	Kolor z korektą (Correctional Color)	CC2	5	1-8
G16	Kolor bez punktów (No score Color)	NC2	5	2-8
G17	Kolor wolnej strzałki (Free-Dart Color)	FdC	4	1-8
G18	Zwyzki (Overs)	orS	19 / 38	2-8
G19	Zniżki (Unders)	Und	19 / 38	2-8
G20	Na pół (Halve-it)	HAL	1 / 2	1-8
G21	Wielka 6-ka (Big-6)	biG	19	2-8
G22	21 punktów (21 points)	21P	7	1-8
G23	Strzelanie I (Shooting I)	S-1	1 / 2	1-8
G24	Strzelanie II (Shooting II)	S-2	1 / 2	1-8
G25	Strzelanie III (Shooting III)	S-3	1 / 2	1-8
G26	Strzelanie IV (Shooting IV)	S-4	1 / 2	1-8

PRZEBIEG GRY

- Kolejka każdego z graczy oznaczona jest kodem P-1, P-2P-8.
- Każdy gracz ma prawo do 3 rzutów strzałką w ciągu jednej kolejki.
- Trzy małe strzałki po prawej stronie wyświetlacza oznaczają strzałki rzucone w danej kolejce.

- Elektroniczna gra w strzałki automatycznie pokazuje łączne liczby punktów i cele.
- Przed rzuceniem strzałek należy zawsze odczekać, aż sygnał dźwiękowy tarczy dobiegnie końca.

ZASADY GRY:

G01

GRY 301-999

OPCJE: 301, 501, 601, 701, 801, 901, 999 / POLE ŚRODKOWE PODWÓJNE / POLE ŚRODKOWE POJEDYNCZE

Najpopularniejsza gra w strzałki, grana w większości lig i na turniejach. Każdy gracz rozpoczyna mając 301 punktów (lub 501, 601, itd.). Po wykonaniu przez gracza kolejki złożonej z trzech rzutów, od punktów gracza odejmuje się sumę punktów uzyskanych w trzech rzutach. Wygrywa ten, kto jako pierwszy uzyska dokładnie zero punktów. Grę można kontynuować w celu ustalenia 2-go, 3-go i 4-go miejsca.

Aby uatrakcyjnić i utrudnić grę, można wybrać opcje **PODWÓJNY POCZĄTEK (DOUBLE IN)** i/lub **PODWÓJNY KONIEC (DOUBLE OUT)**, które nakładają dodatkowe ograniczenia dotyczące sposobu rozpoczynania i kończenia gry. Do wyboru są następujące możliwości:

Std – standard: Punktacja zaczyna się i kończy bez ograniczeń odnośnie trafionej liczby. Gracz może zakończyć grę trafieniem w dowolną liczbę, która zmniejszy jego wynik dokładnie do zera. Gdy gracz przekroczy liczbę punktów wymaganą do uzyskania zera (dokładnie), runda jest „kłapą” i punkty wracają dokładnie do wartości posiadanej przez gracza przed rozpoczęciem rundy. **diO – podwójny początek:** Punktowanie rozpoczyna się, gdy zostanie trafiona liczba znajdująca się w pierścieniu pół liczonych podwójnie lub gdy trafione zostanie podwójne pole środkowe. Do czasu spełnienia tego warunki punkty nie są liczone.

SdO – podwójny koniec: Grający może zakończyć grę tylko trafieniem w liczbę w pierścieniu pół podwójnych lub gdy trafione zostanie podwójne pole środkowe i pod warunkiem, że trafienie zmniejszy jego wynik dokładnie do zera. Gdy gracz przekroczy liczbę punktów wymaganą do uzyskania zera lub „1”, runda jest „kłapą” i punkty wracają dokładnie do wartości posiadanej przez gracza przed rozpoczęciem rundy (uzyskanie „1” punktu również oznacza „kłapę”, ponieważ nie ma możliwości uzyskania zera za pomocą podwójnego trafienia). **diS – podwójny początek + podwójny koniec:** Punktacja rozpoczyna się od trafienia liczby w polu podwójnym lub polu środkowym oraz kończy się, gdy zostanie trafione pole podwójne lub środkowe, którego punktu zniwelują punkty gracza dokładnie do zera.

G02

LIGA 301-999

OPCJE: 301, 501, 601, 701, 801, 901, 999 / POLE ŚRODKOWE PODWÓJNE / POLE ŚRODKOWE POJEDYNCZE

Zespołowa wersja gry w 301-999, bardzo popularna w ligach gry w strzałki. W grę zawsze grają 2 drużyny po maksymalnie 4 graczy. Na przykład: gracz 1 i gracz 3

grają przeciwko graczowi 2 i graczowi 4. Gra toczy się dokładnie tak samo jak wersja indywidualna gry w 301-999.

Opcje: 2C, 3C, 4C, Cyb

2C: 2 graczy w każdej drużynie

3C: 3 graczy w każdej drużynie

4C: 4 graczy w każdej drużynie

Cyb: 1 gracz w każdej drużynie

G03

ODLICZANIE

OPCJE: 100, 200, 300, 900 / POLE ŚRODKOWE PODWÓJNE / POLE ŚRODKOWE POJEDYNCZE

Łatwa gra, w którą zagrać może każdy. Celem jest uzyskanie jako pierwszy z góry ustalonej liczby punktów. Dostępne ustawienia: 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800 i 900. Każdy grający powinien w swoich kolejkach próbować uzyskać maksymalnie dużo punktów. Ostateczny wynik może być większy niż ustalona na początku liczba punktów.

G04

NA OKRĄGŁO

OPCJE: 105, 110, 115, 120, 205, 210, 215, 220, 305, 310, 315, 320 Gracz próbuje kolejno trafić w liczby (zależnie od wybranej opcji) od 1 do 5, od 1 do 10, od 1 do 15, lub od 1 do 20. Gdy liczba zostanie trafiona, gra przesuwa się na następny poziom tj. do następnej liczby. Wygrywa gracz, który jako pierwszy trafi w ostatnią liczbę ciągu. Opcje do wyboru:

105, 110, 115, 120: Ostatnią liczbą jest odpowiednio 5, 10, 15, 20, niezależnie od liczenia jej pojedynczo, podwójnie lub potrójnie

205, 210, 215, 220: Ostatnią liczbą jest odpowiednio 5, 10, 15, 20, ale dopuszcza się tylko pola podwójne.

305, 310, 315, 320: Ostatnią liczbą jest odpowiednio 5, 10, 15, 20, ale dopuszcza się tylko pola potrójne.

G05

SZANGHAI

OPCJE: L01, L05, L10, L15

Gra w *Szanghaj* jest podobna do gry w *Na okrągło*. Gracze rozpoczynają rzucanie od 1-ki (lub 5-ki lub 10-ki lub 15-ki) i posuwają się kolejno do 20-ki i pola środkowego. Jeżeli gracz trafi w liczbę, która nie należy do ciągu, rzut taki nie jest liczony. Trafienie w pole podwójne lub potrójne jest liczone odpowiednio 2x i 3x. Punkty sumują się. Opcje do wyboru:

Opcja L01: gra zaczyna się od segmentu 1

Opcja L05: gra zaczyna się od segmentu 5

Opcja L10: gra zaczyna się od segmentu 10

Opcja L15: gra zaczyna się od segmentu 15

G06

WYSOKI WYNIK

OPCJE: H03, H04,.... H13, H14 / POLE ŚRODKOWE PODWÓJNE / POLE ŚRODKOWE POJEDYNCZE

Gra w *Wysoki wynik* jest podobna do gry w *Odliczanie*, z wyjątkiem tego, że kończy się po wybranej liczbie rund. Wygrywa ten, kto zdobędzie najwięcej punktów.

Liczbę rund należy wybrać za pomocą opcji od H03 do H14, które oznaczają odpowiednio od 3 do 14 rund.

G07

STRZELANKA

OPCJE: -03, -04, -05 -19, -20, -21

Komputer losowo wyświetla wartości, w które gracz musi trafić. Każde poprawne trafienie liczy się jako punkt. Wygrywa ten gracz, który jako pierwszy trafi liczbę

3, 4 21, zależnie od poziomu trudności. Jeżeli gracz nie trafi w tarczę w ciągu 10 sekund, następuje automatyczna zmiana wartości do trafienia, a poprzednia rozgrywka liczy się tak, jak gdyby trafiona została niewłaściwa liczba. W tej grze pola podwójne i potrójne traktuje się tak samo jak pola pojedyncze.

G08

KRYKIET PROSTY

OPCJE: C00, C20, C25 / POLE ŚRODKOWE PODWÓJNE / POLE ŚRODKOWE POJEDYNCZE

Krykiet jest bardzo popularną grą.

Gra toczy się tylko z użyciem segmentów o numerach od 15 do 20 oraz pola środkowego.





Każdy gracz rzuca trzy strzałki. Gracz musi trzykrotnie trafić ustalony segment liczbowy, aby go otworzyć. Teraz gracz może już w tym segmencie zdobywać punkty. Jeżeli któryś z przeciwników również trafi ten segment trzy razy, wówczas segment zostaje zamknięty. Zamknięty segment nie umożliwia już zdobywania punktów. Segmenty podwójne lub potrójne liczą się jak 2 lub 3 trafienia. Segmenty można otwierać i zamykać w dowolnej kolejności. Wygrywa ten gracz, który zamknie największą liczbę segmentów i zdobędzie najwięcej punktów. Strategia gry musi więc uwzględnić pytanie: co jest korzystniejsze – zamknąć segment, czy najpierw zdobyć w nim trochę punktów? Ponieważ gracz, który zamknie najwięcej segmentów, ale w punktach pozostanie z tyłu, nadal przegrywa. Gra kończy się w chwili, gdy wszystkie segmenty zostają zamknięte. Wygrywa ten gracz, który zdobędzie najwięcej punktów. Opcje do wyboru:

C00: otwieranie liczb w dowolnej kolejności

C20: otwieranie zaczyna się od liczby 20, a potem przebiega w następującej kolejności: 19, 18, 17, 16, 15 i pole środkowe

C25: otwieranie zaczyna się od pola środkowego, a potem przebiega w następującej kolejności: 15, 16, 17, 18, 19 i 20

Krykiet	jeden raz	dwa razy	otwarty	zamknięty
----------------	------------------	-----------------	----------------	------------------

Znak				
------	--	--	--	--

G09**KRYKIET BEZ PUNKTÓW****OPCJE: 000, 020, 025 / POLE ŚRODKOWE PODWÓJNE / POLE ŚRODKOWE POJEDYNCZE**

Uproszczona wersja *Krykieta*. Celem gry jest jak najszybsze zamknięcie wszystkich liczb. Za trafienie w liczbę zamkniętą nie są przyznawane punkty. Dlatego też, gdy dana liczba zostanie choć raz trafiona 3 razy, należy przejść do rzucania w inne cele. Wygrywa ten, kto jako pierwszy zarejestruje potrójne trafienie we wszystkie liczby. Opcje do wyboru:

000: otwieranie liczb w dowolnej kolejności

020: otwieranie zaczyna się od liczby 20, a potem przebiega w następującej kolejności: 19, 18, 17, 16, 15 i pole środkowe

025: otwieranie zaczyna się od pola środkowego, a potem przebiega w następującej kolejności: 15, 16, 17, 18, 19 i 20

G10**KRYKIET „PODERŻNIĘTE GARDŁO”****OPCJE: 00C, 20C, 25C / POLE ŚRODKOWE PODWÓJNE / POLE ŚRODKOWE POJEDYNCZE**

Odwrócona wersja *Krykieta*. Po otwarciu liczby punktowane trafienie jest dodawane do wyników punktowych przeciwników. Przegrywa ten, kto uzyska łącznie najwięcej punktów. Punkty za trafienie w liczbę nie są natomiast dodawane graczowi, który już tę liczbę zamknął. Wygrywa ten, kto ma najmniej punktów i kto jako pierwszy zamknie wszystkie liczby. Jeżeli gracz zamknie wszystkie liczby, ale ma też dużo punktów, musi rzucać nadal, aby podnieść liczbę punktów przeciwników co najmniej do własnego poziomu. Dlatego też najlepszą strategią w tej grze jest jak najszybsze zamykanie liczb w celu uniemożliwienia przeciwnikom dopisywania nam punktów, a z drugiej strony zwiększenia szansy na dodanie punktów innym osobom. Opcje do wyboru:

00C: otwieranie liczb w dowolnej kolejności

20C: otwieranie zaczyna się od liczby 20, a potem przebiega w następującej kolejności: 19, 18, 17, 16, 15 i pole środkowe

25C: otwieranie zaczyna się od pola środkowego, a potem przebiega w następującej kolejności: 15, 16, 17, 18, 19 i 20

G11**ZABÓJCZY KRYKIET****OPCJE: H00, H20, H25 / POLE ŚRODKOWE PODWÓJNE / POLE ŚRODKOWE POJEDYNCZE**

Gra jest bardzo podobna do gry w *Krykieta bez punktów*, z dodatkową modyfikacją. Gdy liczba jest zamknięta, gracz ma szansę usunąć punkty przeciwnika przez ponowne trafienie w tę samą liczbę. Jeżeli jednak

przeciwnik również zamknął liczbę, graczowi nie zostaną odjęte żadne punkty. Wygrywa gracz, który jako pierwszy zamknie wszystkie liczby. Opcje do wyboru:

H00: otwieranie liczb w dowolnej kolejności

H20: otwieranie zaczyna się od liczby 20, a potem przebiega w następującej kolejności: 19, 18, 17, 16, 15 i pole środkowe

H25: otwieranie zaczyna się od pola środkowego, a potem przebiega w następującej kolejności: 15, 16, 17, 18, 19 i 20

G12

KRYKIET NA MAŁE LICZBY

OPCJE: E00, E20, E25 / POLE ŚRODKOWE PODWÓJNE / POLE ŚRODKOWE POJEDYNCZE

W tej wersji krykieta, dla odmiany od normalnych segmentów występujących w krykiecie, używane są segmenty o małych wartościach liczbowych. Gracze muszą „zamknąć” segmenty 1, 2, 3, 4, 5, 6 i pole środkowe. Wszystkie inne zasady są takie same jak w zwykłym krykiecie. Opcje do wyboru:

E00: otwieranie liczb w dowolnej kolejności

E20: otwieranie zaczyna się od liczby 6, a potem przebiega w następującej kolejności: 5, 4, 3, 2, 1 i pole środkowe

E25: otwieranie zaczyna się od pola środkowego, a potem przebiega w następującej kolejności: 1, 2, 3, 4, 5 i 6

G13

KOLOR

OPCJE: 100, 200, 300, 400, 500

Aby rozpocząć tę grę, każdy z graczy musi rzucić strzałkę i ustalić swój blok/kolor (kolor #20 lub kolor #1) do którego będzie celował (jeżeli gracz trafi w pole środkowe, musi rzucić ponownie). Następnie każdy gracz stara się trafić w pola w swoim kolorze i zbiera punkty aż do wartości docelowej (którą trzeba ustalić i ustawić w ustawieniach/opcjach na początku gry: 100, 200, 300, 400 lub 500). Jeżeli gracz rzuci strzałkę w pole w kolorze przeciwnika, punkt nie liczy się. Pole środkowe również nie jest punktowane. Wygrywa ten, kto jako pierwszy zdobędzie ustaloną liczbę punktów.

G14

KOLOR Z BONUSEM

OPCJE: 100, 200, 300, 400, 500

Gra rozgrywana podobnie jak „Kolor”, ale z jednym wyjątkiem: jeżeli gracz rzuci swoją strzałkę w pole w kolorze przeciwnika, przeciwnikowi doliczane są punkty. Liczbę punktów należy wybrać za pomocą opcji od 100 do 500, które oznaczają odpowiednio od 100 do 500 punktów.

G15

KOLOR Z KOREKTA

OPCJE: 100, 200, 300, 400, 500

Gra rozgrywana podobnie jak „Kolor”, ale z jednym wyjątkiem: jeżeli gracz rzuci strzałkę w pole w kolorze przeciwnika, punkty te są odejmowane od łącznego wyniku punktowego gracza. Liczbę punktów należy wybrać za pomocą opcji od 100 do 500, które oznaczają odpowiednio od 100 do 500 punktów.

G16**KOLOR BEZ PUNKTÓW****OPCJE: 003, 004, 005, 006, 007**

Gra jest rozgrywana podobnie jak „Kolor”, ale z następującym wyjątkiem: każdy grający stara się trafić w swój kolor, aby zdobyć 1 punkt. Jeżeli gracz rzuci strzałkę w pole w kolorze przeciwnika, 1 punkt jest odejmowany od łącznej liczby punktów gracza i gracz traci swoją kolejkę (natomiast pole środkowe jest punktowane na poczet łącznej liczby punktów gracza). Wygrywa jedyny gracz, któremu zostaną jeszcze punkty (gdy wszyscy pozostali będą już mieć zero). Początkową łączną liczbę punktów należy ustalić i ustawić w opcjach gry na początku gry, dostępne wartości: 3, 4, 5, 6 lub 7 punktów.

G17**KOLOR WOLNEJ STRZAŁKI****OPCJE: 005, 010, 015, 020**

Gra rozgrywana jest podobnie jak „Kolor”, ale z jednym wyjątkiem: każdy gracz próbuje trafić w swój kolor, aby zdobyć jak najwięcej punktów. Jeżeli gracz rzuci strzałkę w pole w kolorze przeciwnika, punkty te nie wliczają się do łącznego wyniku punktowego (natomiast pole środkowe jest punktowane na poczet łącznej liczby punktów gracza). Wygrywa gracz, który po rzuceniu wszystkich strzałek zgromadzi najwięcej punktów. Całkowitą liczbę rzucanych strzałek należy ustalić i wprowadzić w opcjach na początku gry: 5, 10, 15 lub 20 strzałek ogółem.

G18**ZWYŻKI****OPCJE: O03, O04...O20, O21 / POLE ŚRODKOWE PODWÓJNE / POLE ŚRODKOWE POJEDYNCZE**

Szybka i łatwa gra. Każdy z grających powinien próbować uzyskać liczbę punktów większą lub równą maksimum uzyskanemu w poprzedniej kolejce. Jeżeli gracz uzyska mniej punktów niż łączny wynik z 3 rzutów w poprzedniej rundzie, traci jedno „życie”. Wygrywa ten gracz, który najdłużej zachowa co najmniej jedno „życie”.

Wybierz liczbę „żyć” opcjami od O03 do O21, co odpowiada przedziałowi od 3 do 21 „żyć”.

G19**ZNIŻKI****OPCJE: U03, U04... U20, U21 / POLE ŚRODKOWE PODWÓJNE / POLE ŚRODKOWE POJEDYNCZE**

Gra jest podobna do *Zwyżek*, z wyjątkiem tego, że celem jest pobicie najniższego rekordu dla trzech strzałek łącznie. Gdy suma punktów z trzech strzałek jest wyższa niż rekord, gracz traci jedno „życie”. Minięcie kolejki lub rzut poza obszar punktowany są karane 60 punktami (3 x 20, najwyższy wynik w pojedynczym rzucie strzałką). Wygrywa ten gracz, który najdłużej zachowa co najmniej jedno „życie”. Wybierz liczbę „żyć” opcjami od U03 do U21, co odpowiada przedziałowi od 3 do 21 „żyć”.

G20**NA PÓŁ**

OPCJE: POLE ŚRODKOWE PODWÓJNE/POLE ŚRODKOWE POJEDYNCZE

Każdy zaczyna grę od rzucania w liczbę 12, następnie 13, 14, dowolne pole podwójne, 15, 16, 17, dowolne pole potrójne, 18, 19, 20 i pole środkowe. Każdy gracz rzuca 3 strzałki w tę samą liczbę, a następnie przechodzi do kolejnej liczby w następnej rundzie. Wszystkie punkty sumuje się. Pola podwójne liczą się 2x, a pola potrójne – 3x. Jeżeli gracz nie trafi we wszystkich 3 rzutach do danego celu w danej rundzie, traci połowę swoich punktów. Wygrywa ten, kto na końcu gry ma najwięcej punktów.

RUNDA	12	13	14	D	15	16	17	T	18	19	20	B	RAZEM
GRACZ													

D: Podwójne

T: Potrójne

B: Pole środkowe

G21**WIELKA 6-KA****OPCJE: b03, b05, b07, b09, b11, b13, b15, b17, b19, b21**

Na początku gry, pierwszym celem jest pojedyncza 6-ka. Gracz ma 3 rzuty i aby zachować swoje życie, musi choć raz trafić do celu. Jeżeli tylko trafienie nastąpi w pierwszym lub drugim rzucie, gracz może następnym rzutem wybrać cel dla przeciwnika. Pola pojedyncze, podwójne i potrójne uznaje się za różne cele. Strategia tej gry polega na wybieraniu jak najtrudniejszych celów dla przeciwnika, np. „potrójna 20-ka” lub „podwójne pole środkowe”. Wygrywa ten gracz, który najdłużej zachowa co najmniej jedno „życie”.

Liczbę „żyć” należy wybrać opcjami od b03 do b21, co odpowiada przedziałowi od 3 do 21 „żyć”.

G22**21 PUNKTÓW****OPCJE: 005, 006, 007, 008, 009, 010, 011**

Celem gry jest zdobycie jak największej liczby punktów. Gracz może zdobyć punkt na dwa sposoby:

1. Zdobycь dokładnie 21 punktów za pomocą 1, 2 lub 3 strzałek lub
2. Uzyskać najwyższy wynik mniejszy niż 21 punktów (o ile w danej rundzie nikt nie zdobędzie 21 punktów)

Jeśli gracz zdobędzie ponad 21 punktów, oznacza to, że „przestrzelił” – nie ma szans na zdobycie punktu. Po zakończeniu gry, wygrywa ten, kto ma najwięcej punktów.

Liczbę rund wybierz za pomocą opcji od 005 do 011, które oznaczają odpowiednio od 5 do 11 rund.

G23**STRZELANIE I****OPCJE: POLE ŚRODKOWE PODWÓJNE/POLE ŚRODKOWE POJEDYNCZE**

W tej grze każdy grający rzuca po 3 strzałki. Gracz, który uzyska najwyższą liczbę punktów w 3 rzutach wygrywa daną rundę. Gra toczy się aż do wygrania przez któregoś z graczy 7 rund.

G24**STRZELANIE II**

OPCJE: POLE ŚRODKOWE PODWÓJNE/POLE ŚRODKOWE POJEDYNCZE

Gra rozgrywana podobnie jak Strzelanie I, z tą różnicą, że punkty liczą się tylko wtedy, gdy strzałka trafi w pole pojedyncze, podwójne lub potrójne następujących liczb: 15, 16, 17, 18, 19, 20 i pole środkowe. Wygrywa ten, kto jako pierwszy wygra 7 rund.

G25**STRZELANIE III****OPCJE: POLE ŚRODKOWE PODWÓJNE/POLE ŚRODKOWE POJEDYNCZE**

Gra rozgrywana podobnie jak Strzelanie I. Gra trwa 7 rund, wygrywa ten, kto jako pierwszy wygra 4 rundy.

G26**STRZELANIE IV****OPCJE: POLE ŚRODKOWE PODWÓJNE/POLE ŚRODKOWE POJEDYNCZE**

Gra rozgrywana podobnie jak Strzelanie I, z tą różnicą, że punkty liczą się tylko wtedy, gdy strzałka trafi w pole pojedyncze, podwójne lub potrójne następujących liczb: 15, 16, 17, 18, 19, 20 i pole środkowe. Gra trwa 7 rund, wygrywa ten, kto jako pierwszy wygra w 4 rundach.

ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW

Brak zasilania	Sprawdź, czy baterie są poprawnie zainstalowane.
Gra nie liczy punktów	Wciśnij przycisk MISS (NIETRAFIENIE/RESET), aby przekonać się, czy gra nie wystartuje od nowa. Można też sprawdzić, czy nie zablokował się któryś z segmentów z punktami lub przycisków funkcji.
Zablokowany segment lub przycisk	Podczas transportu oraz w czasie normalnej gry może dojść do przejściowego zablokowania się segmentów z punktami. W takiej sytuacji automatyczne liczenie punktów wyłączy się. Segment da się odblokować przez delikatne usunięcie strzałki lub poruszenie go palcem. Następnie można wznowić grę. Punktacja wróci do zwykłego trybu działania.
Usuwanie połamanych końcówek	Miękkie strzałki mogą się złamać i utknąć w tablicy. W takim przypadku należy spróbować delikatnie je wyjąć szcypcami. Uwaga: Im cięższa strzałka, tym większe ryzyko skrzywienia lub złamania końcówki.

<p>Zakłócenia zasilania lub zakłócenia elektromagnetyczne</p>	<p>W przypadku wystąpienia zakłóceń elektromagnetycznych, układ elektroniczny tarczy może działać chaotycznie lub w ogóle przestać działać (np.: silna burza z piorunami, przepięcie w sieci, spadek napięcia zasilania lub bliskość silnika elektrycznego lub kuchenki mikrofalowej). Aby przerwócić normalne działanie gry, na kilka sekund wyjmij baterie i załóź je z powrotem. Usuń teź źródło zakłóceń.</p>
---	---

Otwarcie/rozmontowanie tarczy do gry w strzałki powoduje utratę gwarancji.

BEZPIECZEŃSTWO

OSTRZEŻENIE!

Nie należy mieszać ze sobą baterii różnych typów lub baterii nowych i starych!

Nie należy ładować baterii jednorazowych.

Przed ładowaniem baterie akumulatorowe należy wyjąć z tarczy do gry w strzałki.

Należy używać wyłącznie baterii zalecanego typu lub równoważnych.

Zużyte baterie należy wyjąć z zabawki.

Baterie należy zakładać zgodnie z oznaczeniami biegunów. Nie należy zwierać wyrowadzeń zasilania.

Tarczę do gry w strzałki należy chronić przed niepogodą i wysokimi temperaturami.

Tarczę do gry w strzałki należy chronić przed przed zamoczeniem i nadmierną wilgocią.

Tarczę do gry w strzałki należy czyścić tylko wilgotną ściereczką i/lub łagodnym detergentem.

Przed czyszczeniem prosimy odłączyć tarczę od zasilania.

Ładówarkę baterii należy regularnie kontrolować pod kątem ewentualnego uszkodzenia przewodu, wtyczki, obudowy lub innych części. W razie stwierdzenia uszkodzeń nie należy używać tarczy aż do momentu dokonania naprawy.

OSTRZEŻENIE!

Strzałki są grą sportową dla dorosłych, a nie zabawką. Nie są przeznaczone do używania przez dzieci, z wyjątkiem używania pod nadzorem osoby dorosłej.

Prosimy uważnie przeczytać instrukcję. Nie należy celować strzałkami w ludzi lub zwierzęta. Właściwe używanie gry pozwoli uniknąć szkód i urazów.

RECYKLING

Symbol przekreślonego pojemnika na śmieci na kołach



oznacza, że tego produktu oraz jego baterii nie wolno wyrzucać razem ze zwykłymi odpadami domowymi. Elementy te

wymagają oddzielnego traktowania. Po zakończeniu użytkowania należy je odnieść do autoryzowanego punktu zbiórki w celu umożliwienia recyklingu. W ten sposób chronisz środowisko i własne zdrowie!

Spartan GmbH

Hermann Gebauer Straße 9, A-1220 Wiedeń
info@spartan-sport.at www.spartan-sport.at

Prosimy zachować na przyszłość
WYPRODUKOWANO W CHINACH

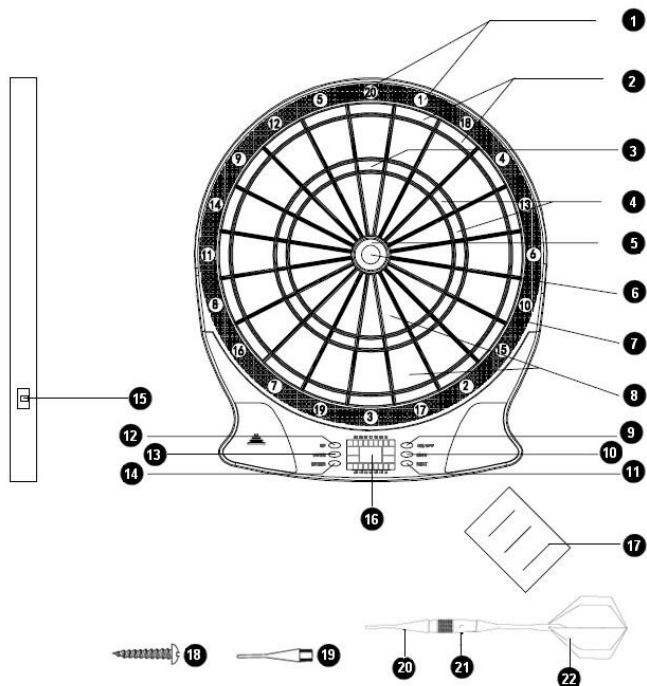
CE 14+





ROMÂNĂ

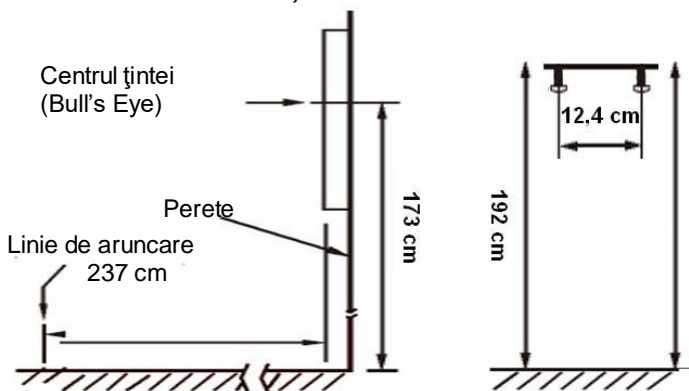
DESCRIERE ȚINTĂ ELECTRONICĂ CU SĂGEȚI CU VÂRFURI MOI



- | | |
|--|--------------------|
| 1. Numere segmente | 12. Buton UP |
| 2. Cercuri exterioare (x2) | 13. Buton DOWN |
| 3. Triplu 20 (60 puncte)
Buton ENTER | 14. |
| 4. Cercuri de mijloc (x3)
Sunet pornit/oprit | 15. |
| 5. Exterior centru țintă (Bull' s-Eye) (25 puncte) | 16. Tabelă de scor |

- | | |
|--|---------------------------------|
| 6. Interior centru țintă (Bull' s-Eye) (50 puncte) | 17. Compartiment pentru baterii |
| 7. Cadru (0 puncte) | 18. Șuruburi x 2 |
| 8. Inele simple (x 1) rezervă x 20 | 19. Vârfuri de |
| 9. Buton PORNIT/OPRIT | 20. Vârf moale |
| 10. Buton RATARE | 21. Tijă |
| 11. Buton URMĂTOR Aripioare | 22. Ax & |

INSTRUCȚIUNI DE MONTARE



SCULE NECESARE ASAMBLĂRII:

- Șurubelniță și burghiu - (nu sunt incluse)
 - 3 baterii de tip AA (nu sunt incluse) 1. Alegeți un spațiu deschis de aproximativ 2,5 m. Distanța de aruncare dintre jucător și țintă trebuie să fie de 2,37 m.
2. Efectuați două semne lângă diblurile alese 192 cm (75 5/8") deasupra pardoselei, cu o distanță de 12,4 cm (4 7/8") între ele. Înșurubați două șuruburi în semnele de referință până când capetele de șurub ies cu aproximativ 13 mm (1/2") din perete.
 3. Găuriți locurile marcate și fixați ținta cu ajutorul șuruburilor furnizate.
 4. Compartimentul bateriilor este accesibil prin spatele țintei, desfăcând șurubul din bază și ridicând capacul de pe spate. Instalați 3 baterii de tip AA (neincluse) în suportul de baterii. Repuneți capacul la loc și fixați-l cu șurub.
 5. Familiarizați-vă cu funcțiile țintei înainte de a o utiliza. Dacă suspectați că ținta nu funcționează corect, vă rugăm consultați mai întâi GHIDUL DE DEPANARE inclus în acest manual.

SFATURI ȘI INSTRUCȚIUNI

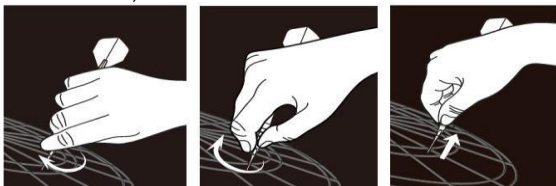
Acest joc a fost conceput pentru a utiliza NUMAI SĂGEȚI CU VÂRFURI MOI.

Utilizarea de săgeți cu vârf de oțel vor avaria ținta.

Utilizați gradul adecvat de forță și adoptați postura corectă când proiectați săgețile înspre țintă. Nu este nevoie să aruncați cu putere pentru ca săgețile să se înfigă în țintă. Greutatea recomandată pentru săgețile cu vârfuri moi este de maxim 16 grame.

Pentru a reduce efectul de salt, utilizați numai tipul de vârfuri precum cele furnizate cu jocul. Nu se recomandă vârfuri lungi pentru acest joc. Acestea se rup sau se îndoiesc mai ușor.

Pentru a extrage săgețile din țintă, rotiți-le ușor înspre dreapta în timp ce le extrageți, va fi mult mai ușor.



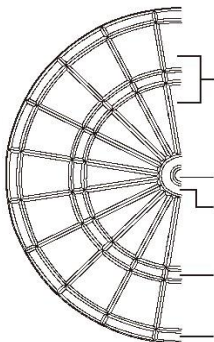
CALCULAREA PUNCTELOR:

O aruncare

O aruncare constă din 3 săgeți.

Ricoșări și săgeți ratate

Fiecare săgeată ricoșată sau săgeată care ajunge în afara zonei de joc nu se punctează și nu se poate arunca din nou.



Segment simplu =
Puncte
simple

Bull's Eye = 50 puncte Bull
= 25 puncte sau 50 puncte
opțiunea bull simplu/ opțiunea bull
dublu

Segment triplu = Puncte
triple

Segment dublu = Puncte

duble

INSTALARE ȘI FUNCȚII

START
ON/OFF
(pornit/oprit)

Apăsați pe butonul ON/OFF (pornit/oprit) pentru a începe setarea. Când alimentarea este pornită, unele ecrane se aprind cu o melodie de întâmpinare. Când sunetul se oprește, ecranul jucătorului și ecranul punctajului vor indica "G01" și,

respectiv, "301".

JOCURI +
OPȚIUNI
JP/DOWN
(sus/jos)
ENTER

Apăsați pe butoanele UP și DOWN pentru a defila jocurile (vezi SELECTAREA JOCULUI).

După ce jocul este afișat, apăsați pe butonul ENTER pentru confirmare.

Apăsați pe butoanele UP și DOWN pentru a defila opțiunile jocurilor. După ce opțiunea jocului este afișată, apăsați pe butonul ENTER pentru confirmare.

Double out. Apăsați pe butoanele UP și DOWN pentru a defila aceste funcții speciale.

După ce funcția specială este afișată, apăsați pe butonul ENTER pentru confirmare.

JUCĂTOR

UP/DOWN

(sus/jos)

ENTER

Apăsați pe butoanele UP sau DOWN pentru a selecta numărul de jucători. Există în total 9 selectări de jucători de la modul 1 jucător la modul 8 jucători plus modul jucător cyber.

Apăsați pe ENTER pentru a confirma selecția jucătorilor.

CYBER

UP/DOWN

(sus/jos)

ENTER

Dacă opțiunea pe care ați selectat-o și confirmat-o este în modul jucător cyber, veți juca având ca adversar computerul.

Apăsați pe UP sau DOWN pentru a selecta nivelurile jucătorului cyber și apăsați pe Enter pentru a începe jocul.

Cele cinci niveluri de jucător cyber sunt următoarele:

C1: Începător

C2: Intermediar

C3: Avansat

C4: Expert

C5: Profesionist

Apăsați pe ENTER pentru a confirma selecția jocului Cyber.

Single/Double

Bull

UP/DOWN

(sus/jos)

ENTER

În cazul în care jocul are opțiunile Double și Single bull, apăsați pe UP sau DOWN pentru a efectua selecția.

Apăsați pe ENTER pentru a confirma selecția Single/ Double Bull.

SCHIMBAREA**JUCĂTORULUI**

NEXT (următor)

În timpul jocului, când computerul anunță "NEXT", orice apăsare pe segmente nu va activa ținta. Trebuie ca jucătorul să îndepărteze toate săgețile și să apase pe Next pentru runda următorului jucător. Ținta se va comuta automat pe jucătorul următor dacă nu s-a acționat asupra acesteia timp de aproximativ 10 secunde după anunțul "NEXT".

**AFIȘAREA
SCORULUI**
EXT (urmăc

Partida ia sfârșit când jucătorul este determinat sau când toți jucătorii și-au terminat scorul final (vezi instrucțiunile pentru fiecare joc pentru detalii). Utilizați butonul URMĂTOR pentru a vizualiza locul fiecărui jucător în clasament și scorul final.

RATARE

ISS (ratar

Apăsați pe MISS pentru a puncta 0 și a înregistra o săgeată când o săgeată lovește cadrul țintei WEB sau ratează ținta

RESETARE

MISS (ratar

Dacă doriți să resetati jocul, apăsați pe butonul MISS și țineți apăsat timp de 2 secunde.

SCOR

ENTER

În timpul jocului, puteți apăsa pe Enter pentru a verifica scorurile altor jucători.

END

N/OFF

(ornit/opr)

Apăsați pe butonul ON/OFF pentru a opri jocul. În scopul economiei de energie, ținta este dotată cu o funcție de oprire automată. În cazul în care jocul nu este utilizat timp de 30 de minute, se va opri automat.

SUNET

JND (su

Această tablă de joc este dotată cu un întrerupător de sunet în partea stângă. Puteți porni sau opri sunetul în timpul jocului.

ALEGEREA JOCULUI

Joc	Descriere	Ecran	Nr. de opțiuni/ variații	Nr. de jucători
G01	301	301	7 / 56	1-8
G02	301 League	CO1	7 / 224	1-8
G03	Count Up	CUP	9 / 18	1-8
G04	Round the clock	rCL	12	1-8
G05	Shanghai	Shi	4	1-8
G06	High Score	HiS	12 / 24	1-8
G07	Shoot-Out	S-0	19	1-8
G08	Cricket	Cri	3 / 6	1-8

G09	No score cricket	NSc	3 / 6	1-8
G10	Cut throat cricket	CUc	3 / 6	1-8
G11	Killer cricket	LLc	3 / 6	2-8
G12	Low Pitch Cricket	LPc	3 / 6	1-8
G13	Color	CL2	5	1-8
G14	Bonus color	bC2	5	1-8
G15	Correctional Color	CC2	5	1-8
G16	No score Color	NC2	5	2-8
G17	Free-Dart Color	FdC	4	1-8
G18	Overs	orS	19 / 38	2-8
G19	Unders	Und	19 / 38	2-8
G20	Halve-it	HAL	1 / 2	1-8
G21	Big-6	biG	19	2-8
G22	21 points	21P	7	1-8
G23	Shooting I	S-1	1 / 2	1-8
G24	Shooting II	S-2	1 / 2	1-8
G25	Shooting III	S-3	1 / 2	1-8
G26	Shooting IV	S-4	1 / 2	1-8

JOCUL

- Rândul fiecărui jucător este indicat prin P-1, P-2P-8.
- Fiecare jucător are dreptul să arunce 3 săgeți când îi vine rândul.
- Cele 3 săgeți mici situate în partea dreaptă a ecranului indică numărul de săgeți aruncate pe rundă.
- Această țintă electronică poate afișa scorurile totale și să dezvăluie automat țintele.
- Întotdeauna așteptați ca ținta să termine de emis sunetul înainte de a arunca săgețile.

REGULI DE JOC

G01

JOCURILE 301-999

OPȚIUNE: 301, 501, 601, 701, 801, 901, 999 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL

Acesta este cel mai popular joc de darts, jucat în majoritatea ligilor și turneelor. Fiecare jucător începe jocul având 301 puncte (sau 501, 601 etc.). La sfârșitul rundei fiecărui jucător, suma obținută prin aruncarea celor 3 săgeți este scăzută din scorul jucătorului. Câștigă primul jucător care obține exact 0. Jocul poate continua până când toate locurile clasamentului sunt determinate (al 2-lea, al 3lea și al 4-lea).

Pentru a complica jocul, selectați DOUBLE IN și/sau DOUBLE OUT pentru a adăuga restricții suplimentare privind începerea și terminarea jocului. Există următoarele opțiuni:

SiO (Standard): Înregistrarea scorului începe și se termină când orice număr este atins. Jucătorul poate termina partida cu lovirea oricărui număr care reduce scorul exact la 0. Când un jucător depășește scorul necesar pentru a ajunge exact la 0, runda este "anulată" și scorul revine la numărul avut înaintea rundei.

diO - Double In: Contabilizarea scorului începe când este lovit un număr din cercurile exterioare sau din Double Bull's Eye. Scorul nu va fi înregistrat până când această condiție nu este îndeplinită.

SdO - Double Out: Jucătorul poate termina jocul când lovește un număr din cercurile exterioare sau de două ori centrul țintei, lovituri ce reduc scorul exact la 0. Când un jucător depășește scorul necesar pentru a ajunge exact la 0 sau "1", runda este "anulată" și scorul revine la numărul avut înaintea rundei (Scorul de "1" rămas este și el anulat deoarece este imposibil să fie adus la 0 cu o dublă).

diS - Double In + Double Out: Scorul începe când un număr din cercul dublu sau din Double Bull's Eye este lovit și se termină când un cerc dublu sau Double Bull's Eye este lovit și reduce scorul exact la zero.

G02

301-999 LEAGUE

OPȚIUNE: 301, 501, 601, 701, 801, 901, 999 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL

Aceasta este varianta de echipă a jocului 301-999, foarte popular în sânul ligilor de darts. În joc intră întotdeauna 2 echipe cu maxim 4 jucători pe echipă. De exemplu: jucătorul 1 și jucătorul 3 joacă împotriva jucătorului 2 și jucătorului 4. Jocul se desfășoară identic versiunii individuale a jocului 301-999.

Opțiuni: 2C, 3C, 4C, Cyb

2C: 2 jucători în fiecare echipă

3C: 3 jucători în fiecare echipă

4C: 4 jucători în fiecare echipă

Cyb: 1 jucător în fiecare echipă

G03

COUNT UP

OPȚIUNE: 100, 200, 300, 900 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL

Este un joc simplu pe care oricine îl poate juca. Obiectul este învingerea celorlalți jucători prin a fi primul/prima care obține scorul presetat. Setările disponibile sunt următoarele: 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800 și 900. Fiecare jucător trebuie să încerce să obțină un scor cât mai ridicat când îi vine rândul. Se admite ca scorul final total să-l depășească pe cel presetat.

G04

ROUND THE CLOCK

OPȚIUNE: 105, 110, 115, 120, 205, 210, 215, 220, 305, 310, 315, 320

Jucătorul trebuie să lovească în ordine numerele (în funcție de opțiunile alese) de la 1 la 5, 1 la 10, 1 la 15, sau de la 1 la 20. Când un număr este lovit, jocul avansează la numărul următor. Câștigă jucătorul care ajunge primul și lovește ultimul număr din joc.

Alegeți opțiunile:

- 105, 110, 115, 120: Ultimul număr este 5, 10, 15, respectiv 20, indiferent dacă este simplă, dublă sau triplă
- 205, 210, 215, 220: Ultimul număr este 5, 10, 15, respectiv 20, numai dubla este valabilă.
- 305, 310, 315, 320: Ultimul număr este 5, 10, 15, respectiv 20, numai tripla este valabilă.

G05**SHANGHAI****OPȚIUNE: L01, L05, L10, L15**

Acest joc este similar cu *Round-The-Clock*. Jucătorii pot începe aruncările de la 1 (sau 5 sau 10 sau 15) și pot avansa înspre 20 sau Centrul țintei (Bull's Eye). Loviturile în afara secvenței numerelor nu se contabilizează. O lovitură pe zonele duble sau triple valorează de 2 sau de 3 ori numărul. Scorurile se vor cumula.

Alegeți opțiunile:

Opțiunea L01: jocul începe de la segmentul 1

Opțiunea L05: jocul începe de la segmentul 5

Opțiunea L10: jocul începe de la segmentul 10

Opțiunea L15: jocul începe de la segmentul 15

G06**HIGH SCORE****OPȚIUNE: H03, H04,.... H13, H14 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL**

Acest joc este similar celui de *Count-Up*, cu excepția faptului că jocul se termină cu numărul selectat de runde. Câștigă jucătorul cu cel mai mare scor total. Vă rugăm să selectați numărul de runde cu opțiunile H03 la H14 care reprezintă 3 - 14 runde.

G07**SHOOT-OUT****OPȚIUNE: -03, -04, -05 -19, -20, -21**

Computerul va afișa aleatoriu un scor pentru ca jucătorul să lovească. O lovitură corectă înseamnă atribuirea unui punct. Primul jucător care lovește 3, 4 21 semne, în funcție de nivelul de dificultate, este câștigătorul. Dacă un jucător nu lovește tabla de joc în decurs de 10 secunde, aceasta se va schimba automat pe un alt scor pentru jucătorul care trebuie să lovească și se înregistrează ca și cum ați fi lovit numărul greșit. În acest joc, dubla și tripla sunt tratate ca simple.

G08**SIMPLE CRICKET****OPȚIUNE: C00, C20, C25 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL**

Cricket este un joc foarte popular. Jucați numai cu segmentele numerotate de la 15 la 20 și B (Bull/Bullseye). Fiecare participant aruncă 3 săgeți. Un segment numerotat trebuie lovit de trei ori de jucător și apoi segmentul se deschide pentru acesta. Acum acesta poate marca puncte cu acest segment deschis. Dacă și adversarul lovește acest segment numerotat de trei ori, atunci segmentul se închide. Nu se mai pot adăuga puncte pe un segment închis. Segmentele duble sau triple se punctează ca fiind 2 sau 3 lovituri. Segmentele se pot deschide și se pot închide în orice ordine. Jucătorul care închide cele mai





multe segmente și obține cel mai mare scor, câștigă. Strategia constă în decizia de a închide un segment sau de a acumula puncte mai întâi. Întrucât dacă un jucător a închis majoritatea segmentelor, dar este în urmă cu punctele, acesta pierde jocul. Jocul se termină atunci când toate segmentele sunt închise. Persoana care obține cele mai multe puncte, câștigă.

Alegeți opțiunile:

C00: deschiderea numerelor în orice ordine

C20: deschiderea numărului 20 mai întâi, apoi deschiderea se va efectua în ordinea următoare: 19, 18, 17, 16, 15 & Bulls Eye

C25: se deschide Bulls Eye mai întâi, apoi se deschid în ordinea 15, 16, 17, 18, 19 și 20

Cricket	O dată	De două ori	Deschis	Închis
Semn				

G09

NO SCORE CRICKET

OPȚIUNE: 000, 020, 025 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL

Este o versiune simplificată a *Cricket-ului*. Obiectivul este de a închide toate numerele cât de repede posibil. Nu se acordă puncte pentru lovirea unui număr închis.

De aceea, dacă un număr a fost lovit de 3 ori, încercați să loviți alte ținte.

Câștigă primul care reușește să lovească de 3 ori toate numerele. Alegeți opțiunile:

000: deschiderea numerelor în orice ordine

020: deschiderea numărului 20 mai întâi, apoi deschiderea se va efectua în ordinea următoare: 19, 18, 17, 16, 15 & Bulls Eye

025: se deschide Bulls Eye mai întâi, apoi se deschid în ordinea 15, 16, 17, 18, 19 și 20

G10

CUT THROAT CRICKET

OPȚIUNE: 00C, 20C, 25C / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL

Este o versiune inversată a *Cricket-ului*. Lovirea unui număr deschis se contabilizează în favoarea adversarului. Pierde cel cu cel mai mare scor cumulativ.

Însă, niciun punctaj nu este adăugat jucătorului care are numărul deja închis.

Câștigă cel care obține cel mai mic scor și care a închis primul toate numerele.

Dacă un jucător a reușit primul să închidă toate numerele, dar în același timp a obținut și cel mai mare scor, acesta trebuie să continue să tragă pentru a încerca să mărească scorul adversarului sau să egalizeze cu scorul său. Din acest motiv, cea mai bună strategie este închiderea cât mai rapid posibil a numerelor pentru a împiedica ceilalți jucători să vă adauge puncte și încercând în același timp de a obține penalizarea celorlalți jucători. Alegeți opțiunile:

00C: deschiderea numerelor în orice ordine

20C: deschiderea numărului 20 mai întâi, apoi deschiderea se va efectua în ordinea următoare: 19, 18, 17, 16, 15 & Bulls Eye

25C: se deschide Bulls Eye mai întâi, apoi se deschid în ordinea 15, 16, 17, 18, 19 și 20

G11

KILLER CRICKET

OPȚIUNE: H00, H20, H25 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL

Acest joc este foarte asemănător cu *No Score Cricket* având însă o notă diferită. Când un număr este închis, jucătorul are șansa să elimine înscrierea jucătorului lovind și el din nou același număr. Însă, dacă și el are numărul închis, atunci niciun punct nu va fi dedus de la jucător. Câștigă jucătorul care închide primul toate numerele.

Alegeți opțiunile:

H00: deschiderea numerelor în orice ordine

H20: deschiderea numărului 20 mai întâi, apoi deschiderea se va efectua în ordinea următoare: 19, 18, 17, 16, 15 & Bulls Eye

H25: se deschide Bulls Eye mai întâi, apoi se deschid în ordinea 15, 16, 17, 18, 19 și 20

G12

LOW PITCH CRICKET

OPȚIUNE: E00, E20, E25 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL

Această versiune de Cricket utilizează segmentele cu numere mici de pe țintă pentru o modificare față de segmentele standard de Cricket. Jucătorii vor trebui să "închidă" segmentele 1, 2, 3, 4, 5, 6 și Centrul (Bull's Eye). Toate celelalte reguli de cricket standard se aplică.

Alegeți opțiunile:

E00: deschiderea numerelor în orice ordine

E20: deschiderea numărului 6 mai întâi, apoi deschiderea se va efectua în ordinea următoare: 5, 4, 3, 2, 1 & Bulls Eye

E25: se deschide Bulls Eye mai întâi, apoi se deschid în ordinea 1, 2, 3, 4, 5 și 6

G13

COLOR

OPȚIUNE: 100, 200, 300, 400, 500

Pentru a începe acest joc, fiecare jucător trebuie să arunce o săgeată pentru a determina care segment/culoare (culoarea #20 sau culoarea #1) trebuie țintit. (Dacă jucătorul lovește Centrul țintei, acesta trebuie să efectueze o nouă aruncare pentru a decide culoarea). Fiecare jucător trebuie apoi să-și lovească culoarea țintă pentru a adăuga puncte la scorul total (care trebuie decis și setat în Opțiunile jocului de la începutul partidei: 100, 200, 300, 400 sau 500). Dacă un jucător nimereste culoarea unui adversar, atunci punctele nu se socotesc. Centrul țintei nu se contabilizează în scorul total. Câștigă jucătorul care obține primul scorul predeterminat.

G14

BONUS COLOR

OPȚIUNE: 100, 200, 300, 400, 500

Acest joc se desfășoară în mod asemănător cu precedentul, cu următoarea excepție. Dacă un jucător nimerește culoarea adversarului, acelui adversar i se adaugă punctele la scorul total. Vă rugăm să selectați una dintre opțiuni, de la 100 la 500, corespunzătoare punctajului între 100 - 500.

G15**CORRECTIONAL COLOR****OPȚIUNE: 100, 200, 300, 400, 500**

Acest joc se desfășoară în mod asemănător cu precedentul, cu următoarea excepție. Dacă un jucător nimerește culoarea adversarului, punctele aferente se vor scade din scorul total al jucătorului ghinionist. Vă rugăm să selectați una dintre opțiuni, de la 100 la 500, corespunzătoare punctajului între 100 - 500.

G16**NO SCORE COLOR****OPȚIUNE: 003, 004, 005, 006, 007**

Acest joc se desfășoară în mod asemănător cu precedentul, cu următoarea excepție. Fiecare jucător primește un punct dacă nimerește culoarea sa țintă. Dacă un jucător nimerește culoarea adversarului, se scade un punct din scorul total al jucătorului ghinionist și acesta își va pierde rândul. Centrul țintei nu se contabilizează în scorul total. Câștigă jucătorul căuia îi rămân puncte (când toți ceilalți sunt la 0).

Scorul total trebuie decis și setat în Opțiunile de joc de la începutul partidei: 3, 4, 5, 6 sau 7 puncte în total.

G17**FREE-DART COLOR****OPȚIUNE: 005, 010, 015, 020**

Acest joc se desfășoară în mod asemănător cu precedentul, cu următoarea excepție. Fiecare jucător trebuie să-și nimerească culoarea țintă pentru a câștiga un punctaj cât mai mare. Dacă un jucător nimerește culoarea adversarului, acesta nu primește punctaj. Centrul țintei nu se contabilizează în scorul total. Câștigă jucătorul cu punctajul cel mai mare după epuizarea numărului de săgeți care pot fi lansate. Numărul total de săgeți care pot fi aruncate trebuie decis și setat în Opțiunile de joc de la începutul partidei: 5, 10, 15, sau 20 de săgeți în total.

G18**OVERS****OPȚIUNE: O03, O04...O20, O21 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL**

Este un joc simplu și rapid. Fiecare jucător trebuie să încerce să obțină un scor egal sau mai mare decât cel cel obținut într-o rundă. Când un jucător obține un scor inferior celui obținut la cele 3 aruncări precedente, i se ia 1 "Viață". Câștigă jucătorul care rămâne cu "Vieți".

Vă rugăm să selectați numărul de vieți cu opțiunile O03 la O21, care reprezintă 3 - 21 vieți.

G19**UNDERS**

OPȚIUNE: U03, U04... U20, U21 / DOUBLE BULL/ SINGLE BULL

Acest joc este similar celui de Overs, excepție făcând obiectivul care este de a depăși cel mai scăzut scor total a 3 săgeți. Când totalul a 3 săgeți este mai mare decât recordul, atunci jucătorului i se ia o "Viață". Orice ratare sau orice aruncare în afara zonei de scor este penalizată cu 60 de puncte (3 x 20, cel mai mare scor care poate fi obținut la o aruncare). Câștigă jucătorul care rămâne cu "Vieți". Vă rugăm să selectați numărul de vieți cu opțiunile U03 la U21, care reprezintă 3 - 21 vieți.

G20**HALVE- IT****OPȚIUNE: DOUBLE BULL/ SINGLE BULL**

Fiecare începe jocul prin a ținti numărul 12, apoi, 13, 14, oricare Duple, 15, 16, 17, oricare Triple, 18, 19, 20 și pe urmă Bull's Eye. Fiecare jucător aruncă 3 săgeți înspre același număr și avansează înspre numărul următor în cadrul rundei următoare. Toate scorurile sunt acumulate, Dublele aduc de 2 ori mai multe puncte, Triplele, de 3 ori. Dacă un jucător ratează toate cele 3 lovituri înspre un anumit număr într-o rundă, scorul lui/ei va fi înjumătățit. La sfârșitul jocului, jucătorul cu maximul de puncte câștigă.

RUNDA	12	13	14	D	15	16	17	T	18	19	20	B	TOTAL
JUCĂTOR													

D: Dublă

T: Triplă

B: Bull's eye

G21**BIG-6****OPȚIUNE: b03, b05, b07, b09, b11, b13, b15, b17, b19, b21**

Single-6 este prima țintă la începutul jocului. Din 3 lovituri, jucătorul trebuie să lovească ținta o dată pentru a-și salva viețile. Dacă ținta este lovită din prima sau a 2-a aruncare, jucătorul are șansa să selecteze cu o lovitură ținta adversarului. Simplele, dublele și triplele sunt toate considerate ca fiind ținte diferite. Strategia este de a alege ținta cea mai dificilă pentru adversari, precum "tripla- 20" sau "dubla-Bull's Eye". Câștigă jucătorul care rămâne cu "Vieți".

Vă rugăm să selectați numărul de vieți cu opțiunile b03 la b21, care reprezintă 3 - 21 vieți.

G22**21 POINTS****OPȚIUNE: 005, 006, 007, 008, 009, 010, 011**

Obiectivul acestui joc este obținerea a cât mai multor puncte. Un jucător poate obține un punct în două moduri:

1. Obține exact 21 de puncte cu 1, 2 sau 3 săgeți, sau
2. Obține cel mai mare scor până la 21 de puncte (dacă nu obține nimeni 21 de puncte runda aceasta)

Jucătorul "sare" când scorul său depășește 21 de puncte, iar el nu mai poate obține punct în această rundă. După ce jocul se termină, jucătorul cu cele mai multe puncte câștigă partida.

Vă rugăm să selectați numărul de runde cu opțiunile 005 la 011 care reprezintă 5 - 11 runde.

G23**SHOOTING I****OPȚIUNE: DOUBLE BULL/ SINGLE BULL**

În acest joc, fiecare jucător poate arunca 3 săgeți. Jucătorul cu punctajul cel mai mare după cele 3 aruncări, câștigă runda. Jocul se termină când un jucător acumulează 7 runde câștigate.

G24**SHOOTING II****OPȚIUNE: DOUBLE BULL/ SINGLE BULL**

Acest joc se desfășoară întocmai ca Shooting I, dar numai săgețile care se fixează în zonele simple, duble sau triple ale următoarelor Segmente numerotate țintă aduc puncte: 15, 16, 17, 18, 19, 20, Bullseye. Primul care câștigă 7 runde este desemnat câștigător.

G25**SHOOTING I II****OPȚIUNE: DOUBLE BULL/ SINGLE BULL**

Acest joc se desfășoară întocmai ca Shooting I. Jocul durează 7 runde și cel care câștigă patru runde este desemnat câștigător.

G26**SHOOTING I V****OPȚIUNE: DOUBLE BULL/ SINGLE BULL**

Acest joc se desfășoară întocmai ca Shooting I, dar numai săgețile care se fixează în zonele simple, duble sau triple ale următoarelor Segmente țintă numerotate aduc puncte: 15, 16, 17, 18, 19, 20, Bull's-eye. Jocul durează 7 runde și cel care câștigă patru runde este desemnat câștigător.

DEPANARE

Lipsă alimentare	Asigurați-vă că bateriile sunt instalate corect.
Jocul nu înregistrează niciun scor	Apăsați butonul MISS/RESET pentru a vedea dacă jocul demarează. Verificați dacă segmentele sau butoanele de funcționare sunt blocate.
Segment sau Buton blocate	În timpul transportului sau pe durata jocului, este posibil ca segmentele să se blocheze temporar. În acest caz, toate funcțiile de înregistrare automată ale scorului vor înceta. Desprindeți cu grijă săgeata sau mișcați segmentul cu degetul pentru a-l putea debloca. Jocul va putea fi reluat și funcțiile de scor vor reveni la normal.
Extragerea vârfurilor rupte	Vârfurile moi se pot rupe și vor rămâne înfipite în panou. În acest caz, încercați să le scoateți cu atenție, cu ajutorul unei pensete. Notă: cu cât săgeata este mai grea, cu atât cresc șansele ca aceasta să se rupă sau să se deformeze.

Interferență electrică sau electromagnetică	În cazul interferențelor electromagnetice, partea electronică a țintei poate prezenta un comportament dereglat sau poate înceta să funcționeze. (De exemplu: o furtună puternică, o creștere de tensiune, o cădere de tensiune sau apropierea prea mare de un motor electric sau de un cuptor cu microunde). Pentru a readuce ținta la funcționare normală, scoateți timp de câteva secunde bateriile și apoi repunți-le la loc. Asigurați-vă că sursa interferenței este îndepărtată.

Garanția devine nulă dacă ținta a fost desfăcută/dezasamblată.

INSTRUCȚIUNI PRIVIND SIGURANȚA AVERTIZARE!

Nu amestecați bateriile de tipuri diferite sau bateriile noi cu cele vechi!

Bateriile nereîncărcabile nu trebuie reîncărcate.

Scoateți bateriile reîncărcabile din țintă înainte de a le încărca.

Se recomandă să utilizați numai baterii de același tip sau de tip echivalent.

Scoateți din produs bateriile consumate.

Introduceți bateriile cu polaritatea corectă.

Nu scurtcircuitați bornele baterilor.

Nu supuneți ținta electronică la intemperii sau diferențe mari de temperatură.

Feriți ținta de lichide sau de umezeală excesivă.

Curățați ținta cu o cârpă ușor umezită și/sau cu detergent slab.

Vă rugăm deconectați ținta de la sursa de alimentare înainte de a o curăța.

Inspectați periodic încărcătorul de baterii pentru a depista eventualele deteriorări ale cablului, fișei, carcasei sau ale altor componente. În caz de avariere, nu utilizați ținta până când reparația nu a fost efectuată.

AVERTIZARE!

Acest joc se adresează adulților, nu este o jucărie. A nu se utiliza de către copii decât sub supraveghere adultă. Vă rugăm să citiți cu atenție instrucțiunile. Nu direcționați săgețile înspre persoane. Utilizarea corectă a produsului poate preveni accidentările și pagubele.

RECICLAREA



acest

Acestea

ele,

autorizat

să

Pictograma barată indică necesitatea de a nu amesteca

produs și bateriile împreună cu deșeurile menajere.

trebuie prelucrate separat. Când doriți să vă debarasați de

depozitați-le la cel mai apropiat punct de colectare

pentru a putea fi reciclate. Acest gest va proteja mediul și

sănătatea dumneavoastră!**CARRMCO GmbH & Co. KG**

Spartan GmbH
Hermann Gebauer Straße 9, A-1220 Viena
info@spartan-sport.at www.spartan-sport.at

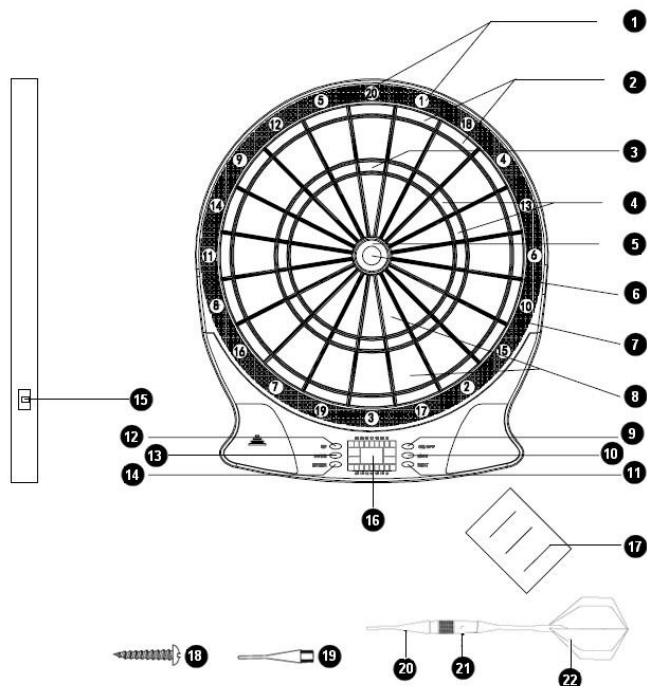
Vă rugăm să păstrați pentru consultare ulterioară
FABRICAT ÎN CHINA

CE 14+



LEÍRÁS MŰANYAG HEGYŰ ELEKTRONIKUS DARTS
JÁTÉK

MAGYAR

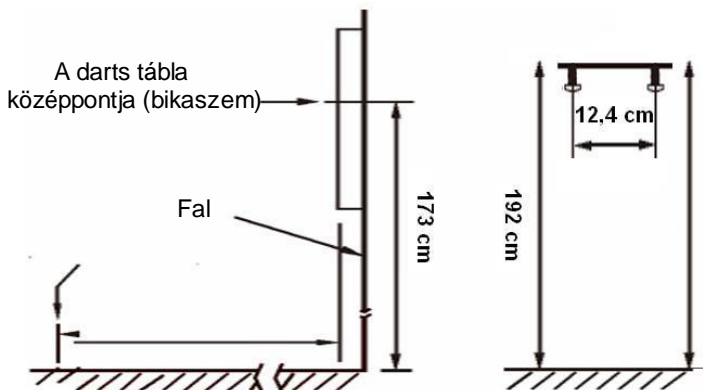


- | | |
|--|------------------------|
| 1. Szektorszámok gomb | 12. UP |
| 2. Dupla gyűrű (x2) DOWN gomb | 13. |
| 3. Tripla 20 legmagasabb pontszám (60 pont) | 14. ENTER gomb |
| 4. Tripla gyűrű (x3) Hang be/ki | 15. |
| 5. Külső bikaszem (25 pont) Pontszám ellenőrzése | 16. |
| 6. Belső bikaszem (50 pont) Elemtartó | 17. |
| 7. Nyílfogó (0 pont) | |
| 18. Csavarok x 2 | |
| 8. Szimpla gyűrűk (x 1) ON/OFF gomb | 19. Tartalék hegy x 20 |
| 10. MISS gomb | 20. Műanyag hegy |
| 21. Markolat | |

11. NEXT gomb

22. Szár és toll

FELSZERELÉSI UTASÍTÁSOK



Dobóvonal

237cm

A SZERELÉSHEZ SZÜKSÉGES SZERSZÁMOK:

- Csavarhúzó és fúró - (nem tartozék)
- 3 db AA típusú elem (nem tartozék)

1. Jelöljön ki egy megfelelő helyet kb. 2,5 m szabad térrel. A darts tábla és a játékos közötti dobási távolságnak 2,37 m-nek kell lennie.

2. Helyezzen egymástól 12,4 cm távolságban egymás mellé két jelölést a kiválasztott falpillérekre 192 cm-rel a padló fölött. Csavarja be a két csavart a

referenciajelölésekbe, amíg a csavarfejek kb. 13 mm-rel nem nyúlnak ki a falból.

3. A bejelölt helyekre fúrjon vezetőfuratokat, és szerelje fel a darts táblát a tartozék rögzítőcsavarokkal.

4. Az elemtartó a darts tábla hátulján érhető el úgy, hogy eltávolítja a csavart a talpból, és leemeli a hátsó burkolatot. Helyezze be a 3 db AA típusú elemet (nem tartozék) az elemtartóba. Tegye vissza a hátsó burkolatot, és rögzítse a csavarral.

5. Használat előtt ismerkedjen meg a darts tábla működésével. Amennyiben azt gyanítja, hogy a darts tábla nem működik megfelelően, először olvassa el a kézikönyv HIBAELHÁRÍTÁS bekezdését.

ÖTLETEK ÉS ÚTMUTATÓ

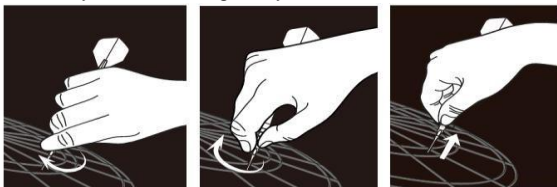
A játékot csak MŰANYAG HEGYŰ DART NYILAKKAL lehet játszani. műanyag hegy használata

A dart nyilak a darts tábla sérülését okozzák.

A dart nyilakat megfelelő erővel és alapállásban hajtsa el. Nem kell keményen elhajítani a dart nyilakat ahhoz, hogy a táblán maradjanak. A műanyag hegyű dart nyilak javasolt súlya nem lehet 16 grammnál több.

A visszapattanás elkerülése érdekében mindig olyan típusú műanyag hegyet használjon, ami a játékhoz tartozik. Soha ne használjon hosszú hegyeket ennél a játéknál, mivel ezek könnyeben eltörnek vagy meggörbülnek.

Amikor leveszi a dart nyilat a tábláról, enyhén csavarja jobbra, miközben húzza kifelé a dart nyilat. Ezzel megkönnyíti a kihúzását.



CALCULATING POINTS

Dobás

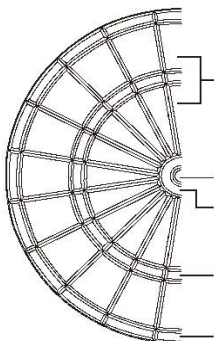
Egy dobás 3 dartból áll.

Visszapattanó és mellédobott dart nyilak

Egyetlen visszapattanó vagy a

kívül dobozott dart nyíl

Tripla szektor = sem
Tripla pontszám
nem



játékterületen Szimpla szektor = Szimpla pontszám

Bikaszem = 50 pont
Bull = 25 pont vagy 50 pont
szimpla bull opció/dupla bull opció

számít a pontszámba, és

BEÁLLÍTÁS ÉS FUNKCIÓK



Az ON/OFF gomb megnyomásával indítsa el a beállítást. A tábla bekapcsolásakor néhány kijelző üdvözlő zene mellett kigyullad. Amikor a hang elcsöndesedik, a

játékos kijelzőn és a pontszám kijelzőn „G01” és „301” jelenik meg.



Az UP és DOWN gombokkal mehet körbe a játékokon (lásd a JÁTÉK KIVÁLASZTÁSA részt). Amint megjelenik a játék, az ENTER gomb megnyomásával erősítse meg.

Az UP és DOWN gombokkal görgessen végig a játék opciókon. Amint megjelenik a játék opció, az ENTER gomb megnyomásával erősítse meg.

Egyes játékok esetében dupla beszállást és/vagy dupla kiszállást választhat ki. Az UP és DOWN gombokkal görgessen végig ezeken a speciális funkciókon. Amint megjelenik a speciális funkció, az ENTER gomb megnyomásával erősítse meg.



Az UP vagy DOWN gombokkal válassza ki a játékosok számát. Összesen 9 játékos közül lehet választani: 1 játékos mód és 8 játékos mód között, plusz egy szóló játékos mód.

Az ENTER megnyomásával erősítse meg a játékos kiválasztását.



Ha kiválasztotta az opciót, és a szóló játékos módot erősítette meg, akkor a számítógéppel játszhat. Az UP vagy DOWN gombokkal válassza ki a szóló játékos szintjeit, és az Enter megnyomásával kezdje el a játékot. A szóló játékos az alábbi öt szinttel rendelkezik:

C1: Kezdő

C2: Középhaladó
C3: Haladó C4:
Szakértő
C5: Professzionális

Az ENTER megnyomásával erősítse meg a szóló játék kiválasztását.

Single/Double
Bull
DOWN
ENTER

Amennyiben a játék dupla vagy szimpla bull opciókkal rendelkezik, a kiválasztáshoz az UP vagy DOWN gombot nyomja meg.

Az ENTER megnyomásával erősítse meg a szimpla/dupla bull kiválasztását.

PLAYER
CHANGE
NEXT

Amikor játék közben a számítógép a „NEXT” üzenetet küldi, a szektorok megnyomása nem fogja aktiválni a darts táblát. A játékosnak el kell távolítani az összes dart nyilat, és meg kell nyomnia a Next gombot a következő játékos körhöz ér. A darts tábla automatikusan a következő játékosra vált, ha a táblán megközelítőleg 10 másodpercig nem játszottak a „NEXT” üzenet után.

REVIEW
SCORE
NEXT

A játék akkor fejeződik be, amikor a győztest megállapítják, vagy az összes játékos megszerezte az utolsó pontszámot is (az egyes játékokra vonatkozóan lásd a részletes leírást). A NEXT gomb használatával tekintse meg az egyes játékosok helyezését és végleges pontszámát.

MISS
MISS

A MISS megnyomásával 0 pontszámot ad, és egy dart nyilat bejegyez, amikor a nyíl a WEB dart nyíl fogót találja el, vagy a tábla mellé megy.

RESET
MISS

Ha szeretné visszaállítani a játékot, tartsa lenyomva a MISS gombot 2 másodpercig.

SCORES
ENTER

A játék során az Enter megnyomásával ellenőrizheti a többi játékos

pontszámát.

END
N/OFF

Az ON/OFF gomb megnyomásával kapcsolhatja ki a játékot. Energiamegtakarítás céljából a tábla automatikus kikapcsolási funkcióval van ellátva. Ha a játékot 30 percnél hosszabb ideig nem játsszák, a játék automatikusan kikapcsol.

SOUND
SOUND

Ez a tábla hang kapcsolóval van ellátva a bal oldalon. Játék közben be- vagy kikapcsolhatja a hangot.

JÁTÉK KIVÁLASZTÁSA

Játék	Megnevezés	Kijelző	Opciók/variációk száma	Játékosok száma
G01	301	3O1	7 / 56	1-8
G02	301 League	CO1	7 / 224	1-8
G03	Count Up	CUP	9 / 18	1-8
G04	Round the Clock	rCL	12	1-8
G05	Shanghai	Shi	4	1-8
G06	High Score	HiS	12 / 24	1-8
G07	Shoot-out	S-0	19	1-8
G08	Cricket	Cri	3 / 6	1-8
G09	No Score Cricket	NSc	3 / 6	1-8
G10	Cut throat Cricket	CUc	3 / 6	1-8
G11	Killer Cricket	LLc	3 / 6	2-8
G12	Low Pitch Cricket	LPc	3 / 6	1-8
G13	Color	CL2	5	1-8
G14	Bonus Color	bC2	5	1-8
G15	Correctional Color	CC2	5	1-8
G16	No score Color	NC2	5	2-8
G17	Free-Dart Color	FdC	4	1-8
G18	Overs	orS	19 / 38	2-8
G19	Unders	Und	19 / 38	2-8
G20	Halve-it	HAL	1 / 2	1-8

G21	Big-6	biG	19	2-8
G22	21 points	21P	7	1-8
G23	Shooting I	S-1	1 / 2	1-8
G24	Shooting II	S-2	1 / 2	1-8
G25	Shooting III	S-3	1 / 2	1-8
G26	Shooting IV	S-4	1 / 2	1-8

JÁTÉK A TÁBLÁN

- Az egymás után következő játékosokat P-1, P-2 ... P-8 jelzés jelöli.
- Minden játékos körönként 3 nyilat dobhat.
- A kijelző jobb oldalán a három kis dart nyíl a körben eldobott dart nyilakat mutatja.
- Ez az elektronikus darts játék automatikusan megmutatja az összpontszámot és felvillantja a célpontokat.
- Mindig várja meg, amíg a tábla hangjelzése befejeződik, mielőtt dart nyilakat dob.

JÁTÉKSZABÁLYOK

G01

301-999 JÁTÉKOK

OPCIÓ: 301, 501, 601, 701, 801, 901, 999 / DUPLA BULL/ SZIMPLA BULL

Ez a legnépszerűbb dart játék, amit a legtöbb ligán és tornán játszanak. Minden játékos 301 ponttal (vagy 501, 601 stb.) kezdi a játékot. Minden játékos körének végén a három dart nyíl összegét levonják a játékos pontszámából. Az a játékos nyer, aki először éri el a nullát pontosan. A játék a 2., 3. és 4. helyek eléréséig folytatódhat.

A játékot nehezítheti úgy, hogy a DOUBLE IN és/vagy a DOUBLE OUT segítségével további korlátozásokat állít be a játék kezdésére és befejezésére vonatkozóan. Az alábbi lehetőségek vannak:

SiO (alapbeállítás): A pontozás akkor kezdődik és fejeződik be, amikor a játékos bármilyen számot eltalál. A játékos befejezheti a játékot bármely olyan szám eltalálásával, ami pontosan nullára csökkenti a pontszámot. Amikor egy játékos meghaladja azt a pontszámot, ami a nulla pontos eléréséhez kell, a kör „bust”-nak (csődnek) minősül, a pontszám pedig visszafordul a kör előttre.

diO - Dupla be: A pontszámozás kezdéséhez a játékosnak el kell találnia egy számot a dupla gyűrűn vagy egy dupla bullt kell dobnia. Nincs pontszámozás, amíg ez a feltétel nem teljesül.

SdO - Dupla ki: Nyereshez a játékosnak olyan duplát vagy dupla bullon lévő számot kell dobnia, ami a pontszámot pontosan nullára csökkenti. Amikor egy adott játékos meghaladja azt a pontszámot, amely a nulla vagy „1” pontos eléréséhez kell, a kör „bust”-nak minősül, a pontszám pedig visszafordul a kör előttre (A fennmaradó „1” pont szintén bust, mivel nincsen lehetőség dupla találatnál nullára kerekíteni)

diS – Dupla be + Dupla ki: A pontozás akkor kezdődik, amikor a dupla gyűrű vagy a dupla bull egy adott számát találat éri, és úgy végződik, hogy a dupla gyűrű vagy a dupla bull egy olyan számát éri találat, ami a pontszámot pontosan nullára csökkenti.

G02

301-999 LEAGUE

OPCIÓ: 301, 501, 601, 701, 801, 901, 999 / DUPLA BULL/ SZIMPLA BULL Ez a 301-999 játék csapatváltozata, és nagyon népszerű a dart ligák körében. Mindig 2 csapat van, csapatonként legfeljebb 4-4 játékos. Például: az 1. játékos és a 3. játékos a 2. játékos és a 4. játékos ellen játszik. A játékot ugyanúgy játsszák, mint az egyéni 301-999 játékot.

Opciók: 2C, 3C, 4C, Cyb

2C: 2 játékos minden csapatban

3C: 3 játékos minden csapatban

4C: 4 játékos minden csapatban

CyB: 1 játékos minden csapatban

G03

COUNT UP

OPCIÓ: 100, 200, 300, 900 / DUPLA BULL/SZIMPLA BULL

Ez egy szimpla játék, amit bárki játszhat. A cél az, hogy legyőzze a játékos a többi játékost azzal, hogy elsőként ér el egy előre meghatározott pontszámot. Az elérhető beállítások: 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800 és 900. Minden játékos igyekszik a lehető legmagasabb pontszámot elérni saját körében. A végső összpontszám magasabb lehet, mint az előre meghatározott pontszám

G04

ROUND THE CLOCK

OPCIÓ: 105, 110, 115, 120, 205, 210, 215, 220, 305, 310, 315, 320

A játékos megpróbálja sorban elérni a számokat (a kiválasztott opciótól függően) 1-től 5-ig, 1-től 10-ig, 1-től 15-ig vagy 1-től 20-ig. Amikor egy számot eltalál, a játék továbblép a következő szám megdobására. Az a játékos nyer, aki először éri el és dobja meg a befejező számot a játékban. Választható opciók:

105,110,115,120: Az utolsó szám 5, 10, 15, 20 a szimplától,
duplától vagy triplától függetlenül

205,210,215,220: Az utolsó szám 5, 10, 15, 20 a csak
a duplák érvényesek.

305,310,315,320: Az utolsó szám 5, 10, 15, 20 a csak
a triplák érvényesek.

G05

SHANGHAI

OPCIÓ: L01, L05, L10, L15

A játék olyan, mint az *Óra körbejár.* A játékosok az 1-es számmal (vagy 5-tel, 10-zel vagy 15-tel) kezdik a dobást, és úgy haladnak a 20 és a bull felé. Nem számít az a találat, ami a számsoron kívül esik. A dupla vagy tripla találat a szám 2szeresét vagy 3-szorosát éri. A pontszámok összeadódnak. Választható opciók:

L01 opció: a játék az 1. szektortól kezdődik

L05 opció: a játék az 5. szektortól kezdődik

L10 opció: a játék az 10. szektortól kezdődik

L15 opció: a játék az 15. szektortól kezdődik

G06

HIGH SCORE

OPCIÓ: H03, H04,..... H13, H14 / DUPLA BULL/SZIMPLA BULL

Ez a játékok olyan, mint a *Felfelé számláló*, azzal a különbséggel, hogy a játék a kiválasztott számú körrel fejeződik be. Az a játékos nyer, aki a legtöbb pontszámot éri el.

Válassza ki a körök számát a H03-H14 opciókkal, amelyek 3-14 kört jelentenek.

G07

SHOOT-OUT

OPCIÓ: -03, -04, -05 -19, -20, -21

A számítógép véletlenszerűen jelzi ki a játékos által elérendő pontszámot. Egyes helyes találat egy pontot ér. Az a játékos nyer, aki eltalálja a 3, 4 21 jeleket a nehézségi szinttől függően. Ha egy játékos nem találja el a táblát 10 másodpercen belül, a tábla automatikusan átvált egy másik pontszámra, amit a játékosnak meg kell dobni, és ez ugyanúgy számít, mintha a játékos rossz számot talált volna el. Ebben a játékban a duplák és a triplák is szimplának számítanak.

G08

SIMPLE CRICKET

OPCIÓ: C00, C20, C25 / DUPLA BULL/SZIMPLA BULL

A *krikett* nagyon népszerű játék.

A játékot 15-20. számozott szektorokkal és B-vel (bull) játsszák.





Minden egyes résztvevő 3 dart nyilat dob. A játékosnak háromszor kell eltalálnia egy számozott szektort, hogy a szektor megnyíljon a részére. Ekkor pontokat szerezhet a megnyitott számozott szektoron. Ha a másik játékos(ok) is háromszor találja el ezt a számszektort, akkor a szektor lezárul. Nem lehet további pontokat szerezni a lezárt számozott szektoron. A dupla vagy tripla szektorok 2 vagy 3 találatnak számítanak. A szektorokat tetszés szerinti sorrendben lehet megnyitni és lezárni. Az a játékos nyer, aki a legtöbb szektort lezárja és a legmagasabb pontszámot éri el. A stratégia tehát abban áll, hogy el kell dönteni, a szektor lezárása vagy először a pontgyűjtés ér-e többet. Ugyanis az a játékos, aki a legtöbb szektort zárta be, de elmarad a pontszámában, elveszíti a játékot. A játék akkor ér véget, amikor minden számozott szektort lezártak. A legtöbb pontszámot elérő játékos nyer. Választható opciók:

C00: tetszés szerinti sorrendben nyitja meg a számokat

C20: először a 20-as számot nyitja meg, majd a következő sorrendben halad: 19, 18, 17, 16, 15 és bull

C25: először a bullt nyitja meg, majd a következő sorrendben halad: 15, 16, 17, 18, 19 és 20

Krikett	egyszer	kétszer	nyitás	lezárás
---------	---------	---------	--------	---------

Jelölés				
---------	--	--	--	--

G09

NO

SCORE CRICKET OPCIÓ: 000, 020, 025 / DUPLA BULL/SZIMPLA BULL

Ez a *krikett* egyszerűsített változata. A cél az, hogy a játékos minden számot minél hamarabb lezárja. A lezárt számot ért találatért sohasem jár pontszám.

Ezért ha egy számot háromszor talál el a játékos, más célokat kell keresnie. Az a játékos nyer, aki elsőként talál el háromszor minden számot. Választható opciók:

000: tetszés szerinti sorrendben nyitja meg a számokat

020: először a 20-as számot nyitja meg, majd a következő sorrendben halad: 19, 18, 17, 16, 15 és bull

025: először a bullt nyitja meg, majd a következő sorrendben halad: 15, 16, 17, 18, 19 és 20

G10

CUT THROAT CRICKET

OPCIÓ: 00C, 20C, 25C / DUPLA BULL/SZIMPLA BULL

Ez a *krikett* fordított változata. Amikor a játékos megnyit egy számot a találat hozzáadódik az ellenvél pontszámához. A legmagasabb összesített pontszám veszít. Nem adható hozzá a pontszám annak a játékosnak a pontszámához, aki már lezárta a számot. Az a nyertes, aki a legalacsonyabb pontszámot érte el, és elsőként zárta le az összes számot. Ha egy játékos elsőként zárta le az összes számot, de neki van a legmagasabb pontszáma, tovább kell dobálnia, hogy az ellenfél pontszámát saját pontszáma fölé vagy azzal azonos értékűre növelje. Ennek megfelelően az a legjobb stratégia, ha a játékos minél előbb lezárja a számokat, nehogy más játékosok növeljék a pontszámát, és ezzel a többieket büntethetik. Választható opciók:

00C: tetszés szerinti sorrendben nyitja meg a számokat

20C: először a 20-as számot nyitja meg, majd a következő sorrendben halad: 19, 18, 17, 16, 15 és bull

25C: először a bullt nyitja meg, majd a következő sorrendben halad: 15, 16, 17, 18, 19 és 20

G11

KILLER CRICKET

OPCIÓ: H00, H20, H25 / DUPLA BULL/SZIMPLA BULL

Ez a játék nagyon sokban hasonlít a *pontszámlálás nélküli kriketthez*, de annak egy furfangosabb változata. Amikor egy számot lezár a játékos, lehetősége van arra, hogy az ellenfelek jelölését megakadályozza azzal, hogy ismét eltalálja ugyanazt a számot. Ha azonban az ellenfél szintén lezárta a számot, akkor a jelölést nem veszik el az adott játékostól. Az a játékos nyer, aki elsőként zárja le az összes számot. Választható opciók:

H00: tetszés szerinti sorrendben nyitja meg a számokat

H20: először a 20-as számot nyitja meg, majd a következő sorrendben halad: 19, 18, 17, 16, 15 és bull

H25: először a bullt nyitja meg, majd a következő sorrendben halad: 15, 16, 17, 18, 19 és 20

G12

LOW PITCH CRICKET

OPCIÓ: E00, E20, E25 / DUPLA BULL/SZIMPLA BULL

A krikett e változata az alacsonyabb számozott szektorokat használja a táblán, ami a sebességeltérést jelent a rendes krikett szektorokhoz képest. A játékosoknak az 1, 2, 3, 4, 5, 6 szektorokat és a bullt kell „lezárniuk”. Az összes többi szabály megegyezik a rendes krikettével.

Választható opciók:

E00: tetszés szerinti sorrendben nyitja meg a számokat

E20: először a 6-as számot nyitja meg, majd a következő sorrendben halad: 5, 4, 3, 2, 1 és bull

E25: először a bullt nyitja meg, majd a következő sorrendben halad: 1, 2, 3, 4, 5 és 6

G13

COLOR

OPCIÓ: 100, 200, 300, 400, 500

A játék megkezdéséhez minden játékosnak legalább egy dart nyilat kell dobnia annak eldöntéséhez, hogy melyik blokkra/színre (#20 szín vagy #1 szín) fognak játszani. (Ha a játékos bullt talál el a dart nyíllal, akkor újra kell dobnia a szín eldöntéséhez.) Ezután minden játékos megpróbálja saját színét megdobni, hogy elérje az összpontszámot (amit a játék elején kell eldönteni és beállítani a Játék opciók alatt: 100, 200, 300, 400 vagy 500). Ha a játékos egy ellenfél színét dobja meg, akkor a találat nem számít. A bull eltalálása beleszámít az összpontszámba. Az a játékos nyer, aki elsőként éri el az előre meghatározott összpontszámot.

G14

BONUS COLOR

OPCIÓ: 100, 200, 300, 400, 500

A játékot a „Color”-ral megegyező módon kell játszani az alábbi eltéréssel. Ha a játékos egy ellenfél színét találja el, akkor az ellenfél összpontszámát növeli ez a pontérték. Válassza ki a pontok számát a 100-500 opciókkal, amelyek 100-500 pontszámot jelentenek.

G15

CORRECTIONAL COLOR

OPCIÓ: 100, 200, 300, 400, 500

A játékot a „Color”-ral megegyező módon kell játszani az alábbi eltéréssel. Ha a játékos egy ellenfél színét találja el, akkor ezt a pontszámot le kell vonni a játékos összpontszámából. Válassza ki a pontok számát a 100-500 opciókkal, amelyek 100-500 pontszámot jelentenek.

G16

NO SCORE COLOR

OPCIÓ: 003, 004, 005, 006, 007

A játékot a „Color”-ral megegyező módon kell játszani az alábbi eltéréssel.

Minden játékos megpróbálja a saját színét eltalálni, hogy egy pontot szerezzen. Ha egy játékos az ellenfél színét találja el, akkor egy pontszámot veszít a játékos az összpontszámából, és elveszíti a kört. (A bull eltalálása beleszámít az összpontszámába.) Az a játékos nyer, akinek maradt még jelölése (amikor a többiek már nullán állnak).

Az összpontszámot a játék elején a Játék opciókban kell eldönteni és beállítani: 3, 4, 5, 6 vagy 7 összpontszám.

G17

FREE-DART COLOR

OPCIÓ: 005, 010, 015, 020

A játékot a „Color”-ral megegyező módon kell játszani az alábbi eltéréssel. Minden játékos megpróbálja a saját színét eltalálni, hogy a lehető legmagasabb pontszámot érje el. Ha a játékos egy ellenfél színét találja el, akkor ez nem számít bele a játékos összpontszámába. (A bull eltalálása beleszámít az összpontszámába.) Az a játékos nyer, aki a legmagasabb összpontszámot éri el az összes dart nyíl eldobása után. A dobandó összes dart nyíl számát a játék elején a Játék opciókban kell eldönteni és beállítani: 5, 10, 15 vagy 20 összes dart nyíl.

G18

OVERS

OPCIÓ: O03, O04...O20, O21 / DUPLA BULL/SZIMPLA BULL

Ez egy egyszerű és gyors játék. Minden játékosnak arra kell törekednie, hogy az adott kör megelőző legmagasabb pontszámával azonos vagy annál nagyobb pontszámot érjen el. Amikor egy játékos kevesebbet dob, mint az előző három dartos összpontszám, akkor „életet” veszít. Az a játékos nyer, aki a legtöbb marad „életben”.

Válassza ki az életek számát az O03-O21 opciókkal, amelyek 3-21 életet jelentenek

G19

UNDERS

OPCIÓ: U03, U04... U20, U21 / DUPLA BULL/SZIMPLA BULL

A játék hasonlít az Overs-re, azzal az eltéréssel, hogy a cél az, hogy a játékos alámérjen a három dartos összpontszámának. Amikor a három dart nyíl összpontszáma nagyobb, mint a bejegyzett pontszám, akkor a játékos egy „életet” veszít. A dobás passzolása vagy egy pontozóterületen kívül eső találat 60 ponttal büntetendő (3x20, azaz a legmagasabb egy dartos pontszám). Az a játékos nyer, aki a legtöbb marad „életben”.

Válassza ki az életek számát az U03-U21 opciókkal, amelyek 3-21 életet jelentenek.

G20

HALVE-IT

OPCIÓ: DUPLA BULL/SZIMPLA BULL

Mindenki azzal kezd a játékot, hogy megdobja a 12-öt, aztán a 13-at, 14-et, bármelyik duplát, majd a 15-öt, a 16-ot, a 17-et, bármelyik triplát, a 18-at, a 19-et, a 20-at, és végül a bullt. Minden egyes játékos három dartot dob ugyanarra a számra, majd továbbhalad a következő számra a következő körben. A pontszámok összeadódnak, a dupla a pontszámok 2-szeresét, a tripla a 3szorosát jelenti. Ha egy játékos mindhárom dobását eltéveszti egy adott célpont esetében a

körön belül, akkor a pontszáma feleződik. A játék végén az a játékos nyer, akinek legnagyobb a pontszáma.

KÖR	12	13	14	D	15	16	17	T	18	19	20	B	ÖSSZESEN
JÁTEKOS													

D: Dupla

T: Tripla

B: Bull

G21

BIG-6

OPCIÓ: b03, b05, b07, b09, b11, b13, b15, b17, b19, b21

A szimpla 6-os az első célpont a játék megkezdésekor. A három dobásból a játékosnak egyszer kell eltalálnia a célpontot ahhoz, hogy mentse az életét.

Amennyiben a találat az első vagy második dobásból sikerül, a játékosnak esélye van arra, hogy egy dobással kiválassza az ellenfél célját. A szimplák, duplák és triplák mind különböző célpontoknak számítanak. A stratégia lényege, hogy a lehető legnehezebb célpontot kell kiválasztani az ellenfél részére, például „tripla 20”-at vagy „dupla bull”-t. Az a játékos nyer, aki a legtávolabbi marad „életben”. Válassza ki az életek számát a b03-b21 opciókkal, amelyek 3-21 életet jelentenek.

G22

21 POINTS

OPCIÓ: 005, 006, 007, 008, 009, 010, 011

A játék célja a lehető legtöbb találat elérése. A játékos kétféle módon érhet el találatot:

1. Pontosan 21 pontot ér el 1, 2 vagy 3 dart nyíllal, vagy
2. A lehető legtöbb pontszámot éri el 21 pontig (ha senki más nem kap 21 pontot ebben a körben)

A játékos „bustot” mond, amikor a pontszám 21 fölött van, és a játékosnak nincs találat. A játék végén az a játékos nyer, akinek a legtöbb találat van. Válassza ki a körök számát a 005-011 opciókkal, amelyek 5-11 kört jelentenek.

G23

SHOOTING I

OPCIÓ: DUPLA BULL/SZIMPLA BULL

Ebben a játékban minden játékos három dart nyilat dob. Az a játékos nyeri a kört, aki a legmagasabb pontszámot éri el a 3 dobással. A játékot akkor ér véget, amikor egy játékos összesen 7 kört nyer meg.

G24

SHOOTING II

OPCIÓ: DUPLA BULL/SZIMPLA BULL

Ezt a játékot ugyanúgy kell játszani, mint a Céllovölde I játékot, de csak azok a dartok számítanak bele a pontszámba, amelyek az alábbi célterület számok szimpla, dupla vagy tripla területeit találják el. 15, 16, 17, 18, 19, 20, bull. Az nyer, aki elsőként nyer meg 7

G25

SHOOTING I II

OPCIÓ: DUPLA BULL/SZIMPLA BULL

Ezt a játékot ugyanúgy kell játszani, mint a Céllövölde I játékot. A játék hét körből áll, és az nyer, aki elsőként nyer meg négy kört.

G26

SHOOTING I V

OPCIÓ: DUPLA BULL/SZIMPLA BULL

Ezt a játékot ugyanúgy kell játszani, mint a Céllövölde I játékot, de csak azok a dartok számítanak bele a pontszámba, amelyek az alábbi célterület számok szimpla, dupla vagy tripla területeit találják el: 15, 16, 17, 18, 19, 20, bull. A játék hét körből áll, és az nyer, aki elsőként nyer meg négy kört.

HIBAELEHÁRÍTÁS

Nincs áramellátás	Ellenőrizze, hogy az elemek megfelelően lettek-e behelyezve
A játék nem ad pontszámot	A MISS/RESET gomb megnyomásával tekintheti meg, hogy a játék lejátszása megkezdődik-e. Azt is ellenőrizheti, hogy nem ragadt-e be valamelyik pontozószektor vagy funkciógomb.
Beragadt szektor vagy gomb	Szállítás közben vagy a rendeltetészerű játék alatt a pontozószektorok átmenetileg beragadhatnak. Amennyiben ez történik, az összes automata pontozási funkció leáll. Finoman távolítsa el a dartot vagy mozgassa meg ujjával a szektort, ettől a szektor beragadása feloldódhat. A játék ekkor tovább folytatódhat, és a pontozási funkció ismét elkezd működni.
Törött hegyek eltávolítása	A műanyag hegyek beletörhetnek a táblába. Ilyen esetben próbálja fogóval finoman kihúzni. Figyelem: minél nehezebb a dart nyíl, annál nagyobb eséllyel hajlik meg vagy törik el.
Elektromos vagy elektromágneses interferencia	Elektromágneses interferencia esetén a darts tábla elektronikája hibásan működhet vagy működése leállhat. (Például erős vihar, elektromos túlfeszültség, áramszünet, illetve elektromos motor vagy mikrohullámú sütő a közelben.) A játék normál működésének visszaállításához távolítsa el az elemeket néhány másodpercre, majd helyezze vissza az elemeket. Feltétlenül távolítsa el a forrást is, ami a zavart okozza.

A garancia érvényét veszíti, ha a darts táblát kinyitották vagy szétszerelték.

BIZTONSÁGI FIGYELMEZTETÉS FIGYELMEZTETÉS!

Nem szabad együtt használni különböző típusú elemeket, ill. régi és új elemeket!
A nem tölthető elemeket tilos tölteni.

A tölthető elemeket feltöltés előtt ki kell venni a darts táblából.

Csak ugyanolyan, vagy az ajánlás szerint egymásnak megfeleltethető elemeket szabad használni.

A lemerült elemeket ki kell venni a játékból.

Az elemeket helyes polaritással kell betenni.

Ne zárja rövidre az áramforrást.

A darts táblát óvja a szélsőséges időjárástól vagy hőmérséklettől.

A darts táblát óvja a folyadékoktól vagy túlzott nedvességtől.

A darts táblát nedves ruhával és / vagy enyhe tisztítószerrel tisztítsa. Tisztítás előtt válassza le a darts táblát az elektromos hálózatról.

Ellenőrizze rendszeresen az akkumulátortöltőn, hogy a kábel, a dugó, a ház vagy más alkatrész nem sérült-e meg. Ha ilyen jellegű sérülést lát, ne használja a darts táblát, amíg a sérülést ki nem javították.

FIGYELMEZTETÉS!

A darts felnőtt sport, nem játék. Gyerekek csak felnőtt felügyelete mellett használhatják. Figyelmesen olvassa el az utasításokat. A dart nyilakkal ne célozzon emberekre. A játék megfelelő használatával elkerülhető a károkozás és a sérülés.



ÚJRAHASZNOSÍTÁS Az 'áthúzott szemetes' jel az t jelenti, hogy a terméket és a hozzá tartozó adaptert nem szabad a háztartási hulladékok közé tenni. Ezeket külön kell kezelni. Ha a termékeket már nem kívánja tovább használni, engedéllyel rendelkező gyűjtőpontra dobja ki őket, így az újrahasznosításuk lehetővé válik. Ha így jár el, azzal a környezetét és a saját egészségét

Spartan GmbH

Hermann Gebauer Straße 9, A-1220 Bécs info@spartan-sport.at www.spartan-sport.at

Őrizze meg, hogy később is fellapozhassa SZÁRMAZÁSI HELY: KÍNA

CE 14+



