



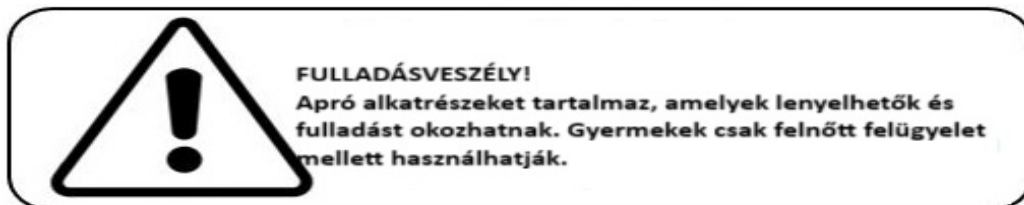
HASZNÉLATI ÚTMUTATÓ - HU

IN -SB3007 Elektronikus darts tábla Shot Pro Electronic
Dartboard Set



A SevenSport s.r.o. fenntartja a jogot, hogy előzetes értesítés nélkül bármilyen változtatást és fejlesztést végrehajtson terméken. Látogasson el a www.insportline.cz weboldalunkra, ahol megtalálja a kézikönyv legújabb verzióját.

Köszönjük, hogy megvásárolta termékünket. A pontszámokat számítógépes rendszer rögzíti, így a darts játék egyszerű és szórakoztató. A darts 32 beépített játékkal és 590 variációval/beállítással rendelkezik, kezdők és haladók számára egyaránt. A játékot egyszerre legfeljebb 8 játékos játszhatja. Játék előtt olvassa el az utasításokat, és őrizze meg a kézikönyvet a jövőbeni használatra.



FALRA RÖGZÍTÉS

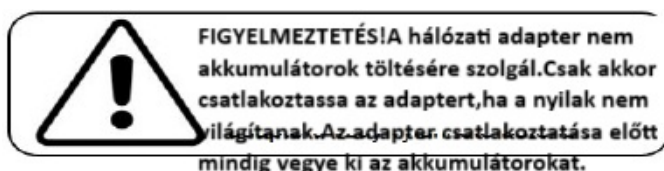
A darts táblát úgy akassza fel a kampóra, hogy a tábla közepe 172,72 cm-re legyen a padlótól. A darts nyilakat körülbelül 2444 cm távolságból dobja a táblára, ezért győződjön meg arról, hogy a tábla előtt legalább 3 m szabad hely van.

Jelölje meg a falon két pontot 192,3 cm magasságban és két pontot 153,2 cm magasságban a padlótól. Csavarozza be a csavarokat körülbelül félig.

Igazítsa a darts nyílásait a csavarokhoz. Lehet, hogy a nyílásokat kissé módosítani kell, hogy a célpont szorosan illeszkedjen a falhoz. A célpont közepe 172,72 cm-re legyen a padlótól.

TÖLTÉS

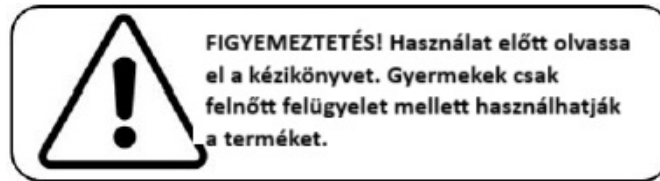
A darts 3 db 1,5 V AAA elemmel működik. Az elemek a darts hátulján találhatók. A darts automatikus áramkörtörlesztővel van ellátva, 30 perc inaktivitás után kikapcsol.



FIGYELEM!

- Az elemeket csak felnőtt személy cserélheti.
- A nem újratölthető elemeket ne töltsé újra.
- Ha újratölthető elemeket használ, azokat a töltés előtt ki kell venni a célból.
- Az újratölthető elemeket csak felnőtt felügyelete mellett szabad tölteni.
- Ne keverje össze az új és a régi elemeket.
- Javasoljuk, hogy azonos típusú elemeket használjon.
- Az elemek behelyezésekor figyeljen a polarításra.
- Vegye ki a lemerült elemeket.
- A tápfeszültség-kapcsokat nem szabad rövidre zárn.
- Ne dobja az elemeket tűzbe, vízbe vagy a szokásos hulladékba.
- A célpont 5 V DC, 1000 mA (minimális) adapterrel is táplálható, amelynek DC csatlakozójának polaritása pozitív (+) külső és negatív (-) középső.

Ha adapterrel szeretne csatlakozni, dugja be a DC csatlakozót a DC aljzatba, az AC csatlakozót pedig a konnektorba.



FIGYELEM!

Használat közben: Ha a nyilakat adapterrel tölti, ügyeljen arra, hogy a tápkábel ne legyen a játéktérületen.

Használat után: Kapcsolja ki a dartsot, és húzza ki az adaptert a konnektorból.

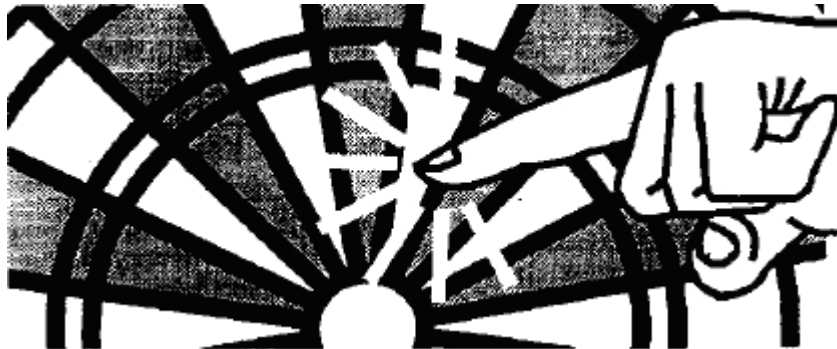
Soha ne hagyja az adaptert csatlakoztatva, ha nem használja a dartsot. Az adaptert biztonságos helyen tárolja, ha nem használja a dartsot.

FONTOS INFORMÁCIÓ

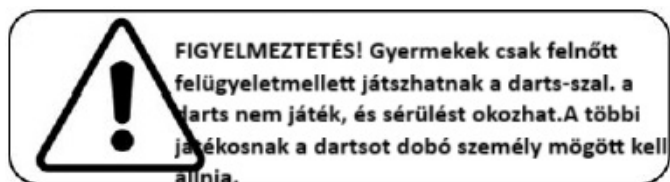
Szállítás vagy játék közben előfordulhat, hogy a pontszám mérő szegmensek elakadnak, ami a szegmens befagyását eredményezi. Ha ez megtörténik, a befagyott szegmens pontszáma akkor is beszámításra kerül, ha játékos váltás történik. Ha ez a hiba jelentkezik, tegye a következőket:

Keresse meg az elakadt szegmenst.

Nyomja meg erősen az elakadt szegmenst, amíg ki nem szabadul. Amint az elakadt szegmens kioldódik, a hiba megszűnik, és folytathatja a játékot.

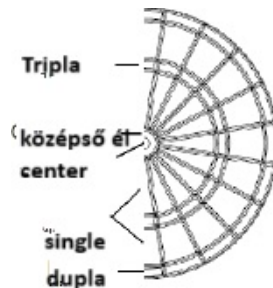


1. A célpont csak könnyebb, puha hegyű darts nyilakhoz alkalmas, ezért javasoljuk, hogy a csomagban található nyilakat használja. Ne használjon acélhegyű nyilakat, 2,5 cm-nél hosszabb hegyű nyilakat és 14 g-nál nehezebb nyilakat, mert azok károsíthatják a célpontot.
2. A darts dobása után kis késleltetés van a mechanikus és az elektronikus jel között. Ha két dobás történik gyorsan egymás után, előfordulhat, hogy azok nem kerülnek megfelelően rögzítésre.
3. Olyan környezetben, ahol sok más elektronikus eszköz is található, zavarok léphetnek fel, és szükség lehet a játék újraindítására.
4. A játék felnőtteknek vagy gyermekeknek szól, akiknek éles szélű darts nyilak miatt folyamatos felnőtt felügyelet alatt kell állniuk.
5. Ha a kijelzőn védőfólia van, vegye le azt.

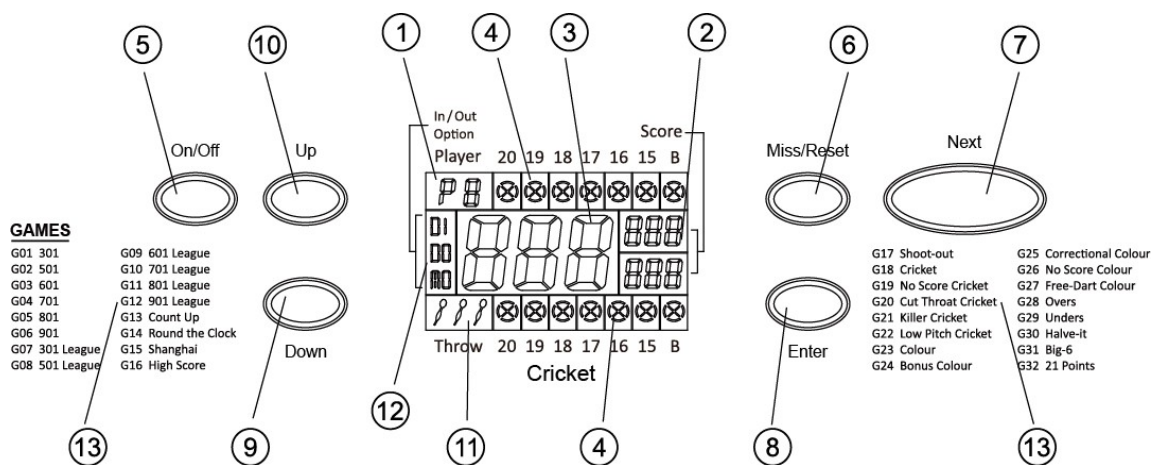


PONTOK SZÁMÍTÁSA

Egyéni	A mező adott értéke számít
Dupla	A mező értéke 2-szeresére nő
Triple	A mező értéke 3-szorosára nő
Középső szél	A mező értéke 25
Középpont	A mező értéke 50



HASZNÁLAT



1.	Játékos	8.	Megerősítés
2.	Ideiglenes pontszám	9.	Lefelé
3.	Fő pontszám	10.	Fel
4.	Krikett kijelző	11.	Dobások száma
5.	Kapcsoló	12.	Szorzó
6.	Elmúlt / visszaállítás	13.	Játéklista
7.	További		

Kapcsolja be a nyilakat a kapcsolóval. A kijelző kigyullad és hangjelzés hallható. A kijelzőn megjelenik a „G01” és „301” jelenik meg.

A fel és le gombokkal válassza ki a játékot. A játék kiválasztása megjelenik a játékosok számát és a pontszámot mutató kijelzőn. Az Enter gomb megnyomásával erősítse meg a választást.

JÁTÉKOK

Játék	Leírás	Kijelző	Beállítások/változatok száma	Játékosok száma
G01	301	301	6/ 12	1-8
G02	501	501	6/ 12	1-8
G03	601	601	6/ 12	1-8
G04	701	701	6/ 12	1-8
G05	801	801	6/ 12	1-8
G06	901	901	6/ 12	1-8
G07	301 Liga	3L1	6/ 48	1-8
G08	501 Liga	5L1	6/ 48	1-8
G09	601 Liga	6L1	6/ 48	1-8
G10	701 Liga	7L1	6/ 48	1-8
G11	801 Liga	8L1	6/ 48	1-8
G12	901 Liga	9L1	6/ 48	1-8
G13	Count Up	CUP	9 / 18	1-8
G14	Éjjel-nappal	rCL	12	1-8
G15	Shanghai	SHi	4	1-8
G16	Magas pontszám	HiS	12 / 24	1-8
G17	Shoot Out	S-0	19	1-8
G18	Krikett	Cri	3 / 6	1-8
G19	Nincs pontszám Krikett	NSc	3 / 6	1-8
G20	Cut Throat krikett	CUc	3 / 6	1-8
G21	Gyilkos krikett	LLc	3 / 6	2-8
G22	Alacsony hangmagasságú krikett	LPc	3 / 6	1-8
G23	Szín	CL2	5	1-8
G24	Bónusz szín	bC2	5	1-8
G25	Correctional Color	CC2	5	1-8
G26	Nincs pontszám Szín	NC2	5	2-8
G27	Szabad darts színe	FdC	4	1-8
G28	Overs	orS	19 / 38	2-8
G29	Unders	Und	19 / 38	2-8
G30	Halve-It	HAL	1 / 2	1-8
G31	Big-6	biG	19	2-8
G32	21 pont	21P	7	1-8

A fel és le gombokkal válassza ki a változatot, majd az Enter gombbal erősítse meg.

A fel és le gombokkal válassza ki a játékosok számát. Összesen 1–9 játékos választható, 1–8 valódi játékos plusz egy számítógépes ellenfél. Az Enter gombbal erősítse meg a választást és indítsa el a játékot. Ha több mint 2 játékos játszik, akkor néhány játékos megosztja a pontszámot megjelenítő kijelzőt.

Ha számítógépes ellenfelet választ, akkor ki kell választania a nehézségi szintet. A nehézségi szintet a nyilakkal válassza ki, majd az Enter billentyűvel erősítse meg.

- C-1: Kezdő
- C-2: Közepes
- C-3: Haladó
- C-4: Hivatásos
- C-5: Profi

Ha a játék tartalmazza a 25/50 és 50/50 opciókat, akkor a fel és le nyíl gombokkal kiválaszthatja az opciót, majd az Enter gombbal megerősítheti. 25/50 (25-ös szélén közepén, 50-es szélén közepén) és 50/50 (külső szélén és közepén 50).

Amint a játékos befejezi a dobást, a „next” hangjelzés hallatszik, és további dobási kísérletek nem kerülnek rögzítésre. A játékosnak el kell távolítania az összes dartsot, és meg kell nyomnia a „next” gombot, hogy a következő játékos pontjai számításba kerüljenek. A célkereszt automatikusan átvált a következő játékosra a „next” hangjelzés után körülbelül 10 másodperc múlva.

Ha elvéti a célt, nyomja meg a „miss” gombot. 0 pontot kap. Ha újra szeretné

indítani a játékot, tartsa lenyomva a „reset” gombot 2 másodpercig.

A játék során megnyomhatja az „enter” gombot a pontszám megjelenítéséhez.

A kikapcsoláshoz tartsa lenyomva a kapcsoló gombot 3 másodpercig. A célpont 30 perces időzítővel van felszerelve, ha 30 percig nem érzékel semmilyen tevékenységet, automatikusan kikapcsol.

A JÁTÉKOK LEÍRÁSA ÉS SZABÁLYAI

G01 – G06: 301 - 901 (lehetőségek: Single In/Single Out, Double In/Single Out, Single In/Double Out, Double In/Double Out, 25/50 & 50/50 Bull)

A pontszámot a 301/ 501/ 601/ 701/ 801/ 901 értékekből vonják le.

Az első játékos, aki eléri a „0” pontot, nyer. A játékosnak pontosan „0” pontot kell elérnie a dobással, különben a pontszám visszatér a dobás előtti értékre.

L01 (Single In + Single Out): Minden jelző ki van kapcsolva

A pontszám minden dobás után elindul és leáll. Az a játékos nyer, aki dobásával eléri a „0” pontszámot a kijelzett pontszámtól.

L02 (Double In + Single Out): A DI jelzőfény a játék során világít

A pontszám számlálása akkor kezdődik, amikor double, triple vagy közép találatot ér el. Addig nem számolnak pontszámot.

L03 (Single In + Double Out): A DO jelzőfény a játék során világít

A játékos akkor nyer, ha a dobással „0” pontot ér el a dupla, tripla vagy középső mezőn. Ha a dobás értéke magasabb, és a játékos túllépi a „0” értéket, a dobás nem számít, és a pontszám visszatér a dobás előtti értékre. Az érték visszatér az eredeti értékre akkor is, ha a dobás után a pontszám „1” marad, mert nem lehet „0” értéket elérni dupla, tripla vagy középső dobással.

L04 (Double In + Double Out): A DI és DO jelzők a játék során világítanak.

A pontszámítás akkor kezdődik, amikor a double vagy a közép találatot eltalálják, és akkor ér véget, amikor a double vagy a közép dobással nullát érnek el.

L05 (Single In + Master Out): A MO jelzőfény a játék során világít

A játékos befejezheti a játékot egy dupla vagy tripla mező eltalálásával, vagy a közepére dobással, amivel 0-ra csökkenti a pontszámot.

L06 (Double In + Master Out): A DI és DO jelzők a játék során világítanak.

A pontszámítás akkor kezdődik, ha eltalálja a dupla vagy hármas mező számát, és akkor végződik, ha a dupla vagy hármas mezőre dobással pontosan nullára csökkenti a pontszámot.

Lehetőség van 50/50 pontért (a középső külső mező és a középső 50 pontért) vagy 25/50 pontért (a középső külső mező 25 pontért, a középső 50 pontért) választani. 12 játékváltozat közül lehet választani. Minden játékos pontszáma és ppd-je (pontok dartsra) megjelenik.

G07 – G12: 301 - 901 LEAGUE (Single In/Single Out, Double In/Single Out, Single In/Double Out, Double In/Double Out, 25/50 & 50/50 Bull)

Hasonló a 301-es játékhoz, de itt csapatok játszanak egymás ellen. Az összes páratlan számú játékos egy csapatban lesz, míg a páros számú játékosok a másik csapatban. A csapat pontszáma, amelyet a csapat összes játékosa megoszt, minden 301/ 501/ 601/ 701/ 801/ 901 pontért levonásra kerül. Ha az egyik csapat pontosan 0 pontot ér el, akkor az a csapat nyert. A 301 változat mellett ez a játék a következő 4 különböző csapat tagok közül is lehetővé teszi a választást.

Lehetőségek: 2-C, 3-C, 4-C, Cyb

2-C: 2 játékos minden csapatban

3-C: 3 játékos minden csapatban

4-C: 4 játékos minden

csapatban Cyb: 1 játékos a

számítógép ellen

G13: COUNT UP (100, 200, 300,900, 25/50 és 50/50 Bull lehetőségekkel)

A cél az, hogy legyőzzük a többi játékost azzal, hogy elsőként elérjük az előre meghatározott pontszámot. A pontszámot minden darts után összeadjuk, és az a játékos nyer, aki elsőként éri el vagy haladja meg a meghatározott pontszámot. A beállítási lehetőségek a következők: 100, 200, 300 ... 900 ebben a sorrendben.

G14: ROUND THE CLOCK (105, 110, 115, 120, 205, 210, 215, 220, 305, 310, 315, 320)

Találat pontos sorrendben 1, 2, 3 ... egészen 5, 10, 15 vagy 20 egyszeri, kétszeri vagy háromszori dobásig, a teljesítmény szintjétől függően. Az a játékos nyer, aki elsőként eltalálja a végső számot. A játékosok a következő kört a sorrendben következő helyes számmal kezdik. A számítógép megjeleníti a számot, amelyet a játékosnak el kell találnia.

105,110,115,120: Az utolsó szám 5,10,15,20, függetlenül attól, hogy egy-, két- vagy

háromszoros dobásról van szó. 205,210,215,220: Az utolsó szám 5,10,15,20, és csak

kétdobás érvényes.

305,310,315,320: Az utolsó szám 5,10,15,20, és csak hármas dobás érvényes.

G15: SHANGHAI (L01, L05, L10, L15 lehetőségekkel)

Minden játékosnak el kell találnia a célpont mezőit, és el kell találnia az 1-től 20-ig terjedő értékeket, majd a közepét. Dobjon dartsot minden számra, és az a játékos nyer, aki a legtöbb pontot szerez. A számítógép megjeleníti a számot, amelyet a játékosnak el kell találnia. Minden játékos bármelyik helyes szegmensben pontot szerezhet (egyszeres X 1, kettős X 2, hármas X 3), és a választások a következőképpen változnak:

L01: a játék az 1. mezőtől kezdődik

L05: a játék az 5. mezőtől kezdődik

L10: a játék a 10. mezőtől kezdődik

L15: a játék a 15. mezőtől kezdődik

G16: HIGH-SCORE (H03, H04, H05.....H14, 25/50 & 50/50 Bull lehetőségekkel)

Minden játékosnak a legtöbb pontot kell megszereznie 3, 4, 5... vagy 14 körben (minden körben 3 darts), hogy nyerjen. A dupla és a tripla a szegmens pontszámának 2-szeresét és 3-szorosát jelenti. A krikett kijelzőn megjelenik a lejátszott körök száma.

H03, H04, H05 H14 a 3., 4., 5.....14 kört

G17: SHOOT OUT (lehetőségek: -03, -04, -05, -19, -20, -21)

A számítógép véletlenszerűen megjeleníti a számot, amelyet a játékosnak el kell találnia. Minden helyes találatért egy pont levonásra kerül. Az első játékos, aki nullára jut a kezdő ponttól, nyer. Ha a játékos 10 másodpercen belül nem találja el a célt

10 másodpercen belül, a nyíl nem találatnak minősül, és a célpont automatikusan egy másik véletlenszerű számra változik, amelyet a játékosnak el kell találnia.

-03, -04, -05 -21 a 3, 4, 5.....21 jelöléseket ebben a sorrendben.

G18: KRIKETT (a következő lehetőségekkel: -C00, C20, C25, 25/50 és 50/50 Bull)

A krikett játék csak a 15-20-as számokat és a közepét használja. Minden érvényes találat megerősítésre kerül és megjelenik a krikett kijelzőn.

Ha egy játékos háromszor eltalálja a számot, akkor az a játékos számára „nyitottá” válik (a szám bezárul és pontszerzésre nyitottá válik), és minden további találat pontot ér.

Amint minden játékos 3-szor eltalálja a számot, az a szám „bezárul”, és többé egyetlen játékos sem szerezhet pontot vele.

A játékos, aki „megnyitotta” a számot, továbbra is pontokat szerezhet ezen a számon, amíg az „bezárul”.

A játékos akkor nyeri meg a játékot, ha elsőként „lezárja” az összes számot, és pontszáma megegyezik vagy magasabb, mint a többi játékosé. Ha azonban a játékosok pontszáma azonos vagy nincs pontjuk, akkor az a játékos nyer, aki elsőként „bezárja” az összes számot.

Ha egy játékos elsőként „bezárja” az összes számot, de pontszámában lemarad, a pontszámítás az „nyitott” számokon. Ha ez a játékos nem gyűjtötte össze a legtöbb pontot addig, amíg egy másik játékos „bezárta” a számokat, akkor a legtöbb pontot gyűjtő játékos lesz a győztes.

Lehetőségek	Leírás
C00	Találja el és „zárja le” a 15-20-as számokat és a közepét tetszőleges sorrendben.
C20	Először el kell találnia és „megnyitnia” a 20-as számot, majd sorrendben „megnyitnia” a 19, 18, 17, 16, 15-ös számokat és a közepét.
C25	Először érintse meg és „nyissa meg” a közepét, majd sorrendben „nyissa meg” a 15, 16, 17, 18, 19 és 20 számokat.

Krikett	Egyszer	Kétszer	Nyitva	Zárva
Jel				

Megjegyzés:

Egy szegmens: Egy találatnak számít Kettős

szegmens: Két találatnak számít Hármass

szegmens: Három találatnak számít

A szegmens „nyitott” lesz, ha már több mint háromszor eltalálták. „Zárt” lesz, ha minden játékos „megnyitották” ugyanazt a szegmenst.

G19: NO SCORE CRICKET (000, 020, 025, 25/50 és 50/50 Bull lehetőségekkel)

A játék hasonló a kriketthez, de nem számolják a pontokat. Az a játékos nyer, aki elsőként „bezárja” az összes mezőt.

Lehetőségek	Leírás
000	Találja el és „nyissa meg” a 15-20-as számokat és a közepét tetszőleges sorrendben.
020	Először el kell találnia és „megnyitnia” a 20-as számot, majd sorrendben „megnyitnia” a 19, 18, 17, 16, 15-ös számokat és a közepét.
025	Először találja el és „nyissa meg” a közepét, majd sorrendben „nyissa meg” a 15, 16, 17, 18, 19 és 20 számokat.

G20: CUT THROAT CRICKET (00C, 20C, 25C, 25/50 és 50/50 Bull lehetőségekkel)

Hasonló alapszabályok, mint a krikett játékban, de a pontokat az ellenfél kapja. Az a játékos, aki elsőként „bezárja” az összes mezőt és a legkevesebb ponttal rendelkezik, nyer.

Lehetőségek	Leírás
00C	Találja el és „nyissa meg” a 15-20-as számokat és a közepét tetszőleges sorrendben.
20C	Először el kell találnia és „meg kell nyitnia” a 20-as számot, majd sorrendben „meg kell nyitnia” a 19, 18, 17, 16, 15 és a középső számokat.
25C	Először találja el és „nyissa meg” a középsőt, majd sorrendben „nyissa meg” a 15, 16, 17, 18, 19 és 20-at.

G21: KILLER CRICKET (H00, H20, H25, 25/50 és 50/50 Bull lehetőségekkel)

A játék hasonló a No Score Cricket játékhoz, de a mező „bezárása” után az ellenfelet úgy lehet kiküszöbölni, hogy „bezárja” a mezőjüket azzal, hogy ugyanazt a számot dobja, mint ők. A győztes az, aki „bezárja” az összes számot

Lehetőségek	Leírás
H00	Találja el és „nyissa meg” a 15-20-as számokat és a közepét tetszőleges sorrendben.
H20	Először el kell találnia és „meg kell nyitnia” a 20-as számot, majd sorrendben „meg kell nyitnia” a 19, 18, 17, 16, 15-ös számokat és a közepét.
H25	Először találja el és „nyissa meg” a középsőt, majd sorrendben „nyissa meg” a 15, 16, 17, 18, 19 és 20-as számokat.

G22: LOW PITCH CRICKET (E00, E20, E25, 25/50 és 50/50 Bull lehetőségekkel)

A játék hasonló a kriketthez, de a számok 15-ről 20-ra változnak, a közép pedig 1-ről 6-ra.

Lehetőségek	Leírás
E00	Találja el és „nyissa meg” az 1–6-os számokat és a közepét tetszőleges sorrendben.
E20	Először el kell találnia és „megnyitnia” a 20-as számot, majd sorrendben „megnyitnia” a 6-os, 5-ös, 4-es, 3-as, 2-es, 1-es számokat és a közepét.
E25	Először találja el és „nyissa meg” a középsőt, majd sorrendben „nyissa meg” az 1, 2, 3, 4, 5 és 6 számokat.

G23: COLOR (100, 200, 300, 400, 500 lehetőségekkel)

A játék megkezdéséhez az 1. játékosnak egy dartsot kell dobnia, hogy meghatározza, melyik színre (20-as vagy 1-es szín) fog lőni. Ha az 1. játékos ezzel a dartsal eltalálja a közepét, akkor újra kell dobnia, hogy eldöntse a színt. Az összes páratlan számú játékos ugyanazt a színt kapja, mint az 1. játékos, míg a páros számú játékosok a másik színt kapják. A dupla és a tripla ugyanazt a színt kapja, mint az értékük. Ezután minden játékosnak el kell találnia a saját színét, hogy pontosan annyi pontot szerezzen, vagy túllépje azt (a pontszámot a játék kezdetén 100, 200, 300, 400 vagy 500 pontra állítják be). Ha a játékos az ellenfél színét találja el, a dobás nem számít. A közepét beleszámítják az összpontszámba. Az első játékos, aki eléri az előre meghatározott pontszámot, nyer.

100, 200... 500 100 pontot, 200 pontot.....500 pontot.

G24: BONUS COLOR (100, 200, 300, 400, 500 lehetőségekkel)

A játék hasonló a Color game-hez, de amikor a játékos az ellenfél bravóját dobja, a pontokat minden játékosnak jóváírják, aki erre a bravóra dob.

100, 200... 500 100 pontot, 200 pontot.....500 pontot.

G25: CORRECTIONAL COLOR (100, 200, 300, 400, 500 lehetőségekkel)

A játék hasonló a Color game-hez, de ha a játékos az ellenfél bravóját dobja, a pontokat levonják a dobó játékos pontjaiból.

100, 200... 500 pontot jelent, 200 pont.....500 pontot.

G26: NO SCORE COLOR (003, 004, 005, 006, 007 lehetőségekkel)

A játék hasonló a Color game-hez, azzal a kivétellel, hogy a játékos a saját színét próbálja eltalálni, hogy pontot szerezzen. Ha a játékos az ellenfél színét dobja el, vagy elvétí a célt, pontot veszít. A közepét pontnak számítják. Az a játékos nyer, akinek pontjai maradnak.

003, 004... 007 3 pontot, 4 pontot... 7 pontot jelent.

G27: FREE DART COLOR (005, 010, 015, 020 lehetőségekkel)

A játék hasonló a Color game-hez, de minden játékos a saját színére dobva próbálja megszerezni a lehető legmagasabb pontszámot. Az ellenfél színére dobott pontok nem számítanak (a közepre dobott pontok számítanak). A játékos, aki a megadott számú dobásból a legmagasabb pontszámot éri el, nyer.

005, 010, 015 és 020 jelentése 5 darts, 10 darts, 15 darts és 20 darts. A Cricket kijelző visszaszámolja, hány dobásod maradt.

G28: OVERS (O03, O04, O05... O20, O21, 25/50 & 50/50 Bull lehetőségekkel)

A játékosoknak felváltva kell dobniuk 3 dartsot. Ha a játékos pontszáma alacsonyabb, mint az előző játékosé, a krikett kijelzőn egy fény kialszik, ami azt jelenti, hogy egy életet veszít. Mielőtt a következő játékos dobni kezdene, az előző játékos pontszáma megjelenik a jelenlegi játékos célpontszámaként (az első játékosnak a számítógép véletlenszerű számot generál. A játékos kiesik a játékból, ha minden életét elveszíti. Az utolsó életben maradt játékos a győztes.

O03 –O21 3-21 életet jelent. A krikett kijelző visszaszámolja, hány életed maradt.

G29: UNDERS (U03, U04, U05... U20, U21, 25/50 & 50/50 Bull lehetőségekkel)

A játék szabályai hasonlóak az OVERS játékhoz, azzal a kivétellel, hogy a célpontszám a legkisebb pontszám minden körben. A céltáblán kívülre dobott nyíl 60 pontot ér, miután megnyomta a MISS gombot.

U03-U21 3-21 életet jelent. A krikett kijelző visszaszámolja, hány életed maradt.

G30: HALVE-IT (25/50 és 50/50 Bull lehetőségekkel)

Ebben a játékban 12 kör van, három dobással. A cél az, hogy a lehető legtöbb pontot szerezd a megadott számokból. A megadott számok minden körben:

Kör	12	13	14	D	15	16	17	T	18	19	20	B	Összesen
Játékos													

D: Dupla

T: Hármás

B: Bull

A pontszám akkor kerül kiszámításra, ha a darts csak a kijelölt területet találja el. Minden találat a névleges értékkel kerül értékelésre. Ha a játékos mindhárom dartsja elkerüli a kijelölt célterületet, akkor a teljes pontszáma a felére csökken. A játék végén a legmagasabb pontszámot elérő játékos nyeri a játékot.

G31: BIG-6 (a b03, b04, b05 b20, b21 lehetőségekkel)

A Single 6 az első cél, amelyet a játék elején el kell találnia. Három dobás alatt az 1. játékosnak el kell találnia a 6-ot, hogy „megmentse” az életét. A jelenlegi cél eltalálása után az ellenfél célját a következő dobott darts határozza meg. Ha az 1. játékos 2 darts-tal nem találja el a jelenlegi célt, elveszíti az esélyt, hogy meghatározza a következő célt a 2. játékos számára. A 2. játékos egy új, a számítógép által véletlenszerűen generált célra fog dobni. A single, double és triple külön pontokat érnek ebben a játékban.

A játék célja, hogy az ellenfél életét elveszítsse azáltal, hogy nehéz célokat választ, amelyeket az ellenfélnek el kell találnia, mint például

„középpont” vagy „tripla 20”. Az a játékos nyer, akinek utoljára marad élete.

b03 és b21 között 3 és 21 életet jelöl. A fennmaradó életek száma a krikett kijelzőn jelenik meg.

G32: 21 POINTS (005, 006, 007, 008, 009, 010, 011 lehetőségekkel)

A játék célja, hogy a lehető legtöbb pontot szerezz. A játékos kétféleképpen szerezhethet pontokat:

3 dobással pontosan 21 pontot szerezh, vagy a 21-hez legközelebb eső pontszámot (ha egyik játékos sem éri el pontosan a 21 pontot).

A játékos „kiesik”, ha a pontszáma meghaladja a 21 pontot, és a játékos nem szerezhhet

további pontokat. A játék végén a legtöbb pontot szerző játékos nyer.

005, 006, 007... 011 az 5. kört, 6. kört, 7. kört... 11. kört jelenti. A krikett kijelző visszaszámolja, hány kör van még hátra.

KÖRNYEZETVÉDELEM

Miután a termék élettartama lejárt, vagy ha a lehetséges javítás nem gazdaságos, a helyi törvényeknek megfelelően és környezetbarát módon dobja el a legközelebbi gyűjtőhelyen.

Ezáltal megóvjaa környezetet és a természetes forrásokat. Ezenkívül hozzájárulhat az emberi egészség védelméhez. Ha nem biztos a hulladék helyes eltávolításában, kérjen tájékoztatást a helyi hatóságoktól, hogy elkerülje a törvényszegést vagy a szankciókat.

Ne tegye az elemeket a háztartási hulladék közé, hanem vigye az újrahasznosítási helyre.

