



**A70-044**



**A70-046**

**EN\_IMPORTANT, RETAIN FOR FUTURE REFERENCE: READ CAREFULLY.**

**FR\_IMPORTANT: A LIRE ATTENTIVEMENT ET À CONSERVER POUR CONSULTATION ULTÉRIEURE.**

**ES\_IMPORTANTE, LEA Y GUARDE PARA FUTURAS REFERENCIAS.**

**DE\_„WICHTIG! SORGFÄLTIG LESEN UND FÜR SPÄTER NACHSCHLAGEN AUFBEWAHREN.“**

**IT\_IMPORTANTE! CONSERVARE IL PRESENTE MANUALE PER FUTURO RIFERIMENTO E LEGGERLO ATTENTAMENTE.**

**EN**

**Dear customer,**

Thank you for purchasing this product. So that your appliance serves you well, please read all the instructions in this user's manual. If you have any questions, please contact our customer care center.

**FR**

**Cher client,**

Nous vous remercions d'avoir acheté ce produit. Afin que vous puissiez profiter pleinement de votre appareil, veuillez lire toutes les instructions de ce manuel d'utilisation. Si vous avez la moindre question, veuillez contacter notre centre d'assistance à la clientèle.

**DE**

**Sehr geehrter Kunde,**

Vielen Dank, dass Sie dieses Produkt erworben haben. Damit Ihr Gerät Ihnen gute Dienste leistet, lesen Sie bitte alle Hinweise in diesem Benutzerhandbuch. Wenn Sie Fragen haben, wenden Sie sich bitte an unser Kundendienstzentrum.

**ES**

**Queridos clientes,**

Gracias por comprar este producto. Para que su electrodoméstico le sirva mejor, lea todas las instrucciones de este manual del usuario. Si tiene alguna pregunta, comuníquese con nuestro Centro de Atención al Cliente.

**PT**

**Caros clientes,**

Obrigado por adquirir este produto. Para que o seu aparelho o sirva melhor, leia todas as instruções deste manual do utilizador. Se tiver alguma dúvida, por favor contacte o nosso Centro de Atendimento ao Cliente.

**IT**

**Caro Cliente,**

Grazie per aver acquistato questo prodotto. Per servirvi meglio con questo apparecchio ti prego di leggere tutte le istruzioni in presente manuale utente. In caso di dubbio, si prega di contattare il nostro centro assistenza clienti.

**EN\_Our contact details are below:**



**FR\_Nos coordonnées sont les suivantes:**

**DE\_Unsere Kontaktdaten stehen unten:**

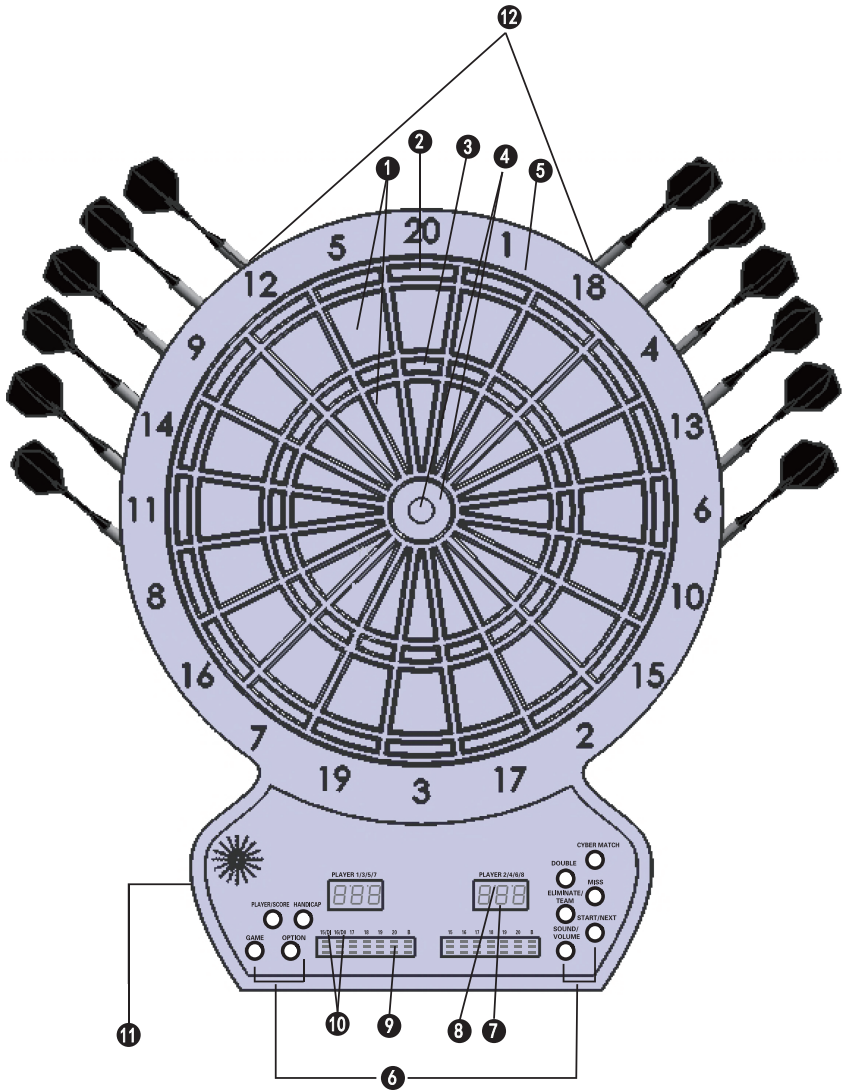
**ES\_Nuestros datos de contacto son los siguientes:**

**PT\_Os nossos dados de contacto são os seguintes:**

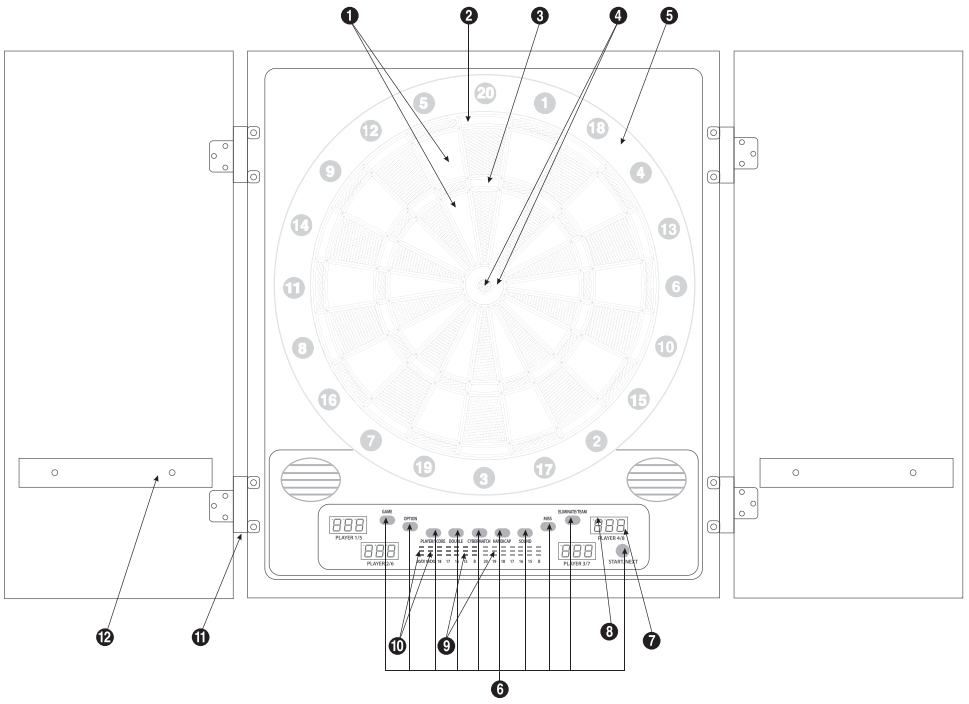
**IT\_I nostri dettagli di contatto sono di seguito:**

Country	 Phone	 Email
UK	0044-800-240-4004	enquiries@mhstar.co.uk
DE	0049-0(40)-88307530	service@aosom.de
FR	0033-1-84166106	aosom@mhfrance.fr
ES&PT	0034-931294512	atencioncliente@aosom.es
IT	0039-0249471447	clienti@aosom.it





**A70-044**



**A70-046**

**Read these instructions through carefully and retain them for future reference.  
Be sure to include the instructions should you pass on the product to a third party.**

### Scope of Delivery

- 1 x playing and user instructions
- 1 x electronic dartboard
- 12 x shaft/12 x grip/12 x flight (each 3 x in blue, green, red and black)
- 30 x soft tip (tip)
- 2 x screw & 2 x wall plug
- 1 x power adapter

### Technical data

Dimensions : 513 x 572 x 65 mm (width x height x depth)

Power rating: 5V DC - --- 500 mA

 = Safety class II

### Power adapter

Input: 100V/240V - 50Hz/60Hz    Output: 5V DC - --- 500 mA

 = Safety class II

### Intended use

This dartboard product is a sports item and is not suitable for children under 14-years-old! The item contains small parts which could be swallowed by children and, as sports equipment, it requires pin-point accuracy and concentration, as well as a high level of motor skills. The item has been designed for private use indoors, and is not intended for commercial use or for use outdoors. This item is to be used exclusively with darts fitted with soft tips. If used with darts fitted with steel tips this will cause irreparable damage.

## SAFETY INSTRUCTIONS

### Danger of injury!

- This item is not suitable for use by people (including children) with limited physical, sensory or mental abilities or with a lack of experience and/or a lack of knowledge, unless they are supervised by a person responsible for their safety, or receive instruction from a responsible person on how to use the apparatus
- Children should be supervised to ensure that they do not play with the item.
- Do not throw or aim the darts at people or animals.
- When in use make sure that the dartboard is positioned or arranged in such a way, that as far as possible, people will not wander between the dartboard and the player.
- Do not attach the dartboard to a door!

### Avoiding material damage!

- Use exclusively proper original replacement tips, in order to avoid the darts ricocheting off the dartboard. We strongly recommend you do not use long tips for electronic dartboards. They quickly buckle and easily break (Removing broken-off tips from the dartboard – Troubleshooting)
- Do not allow the item to be exposed to extreme weather conditions and temperatures.
- Protect the item from moisture and dampness. The electronics could be damaged.

## SAFETY INSTRUCTIONS POWER ADAPTER

### ATTENTION

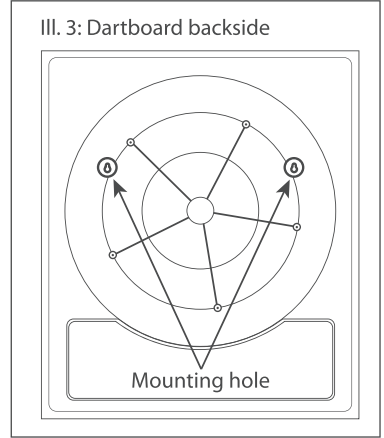
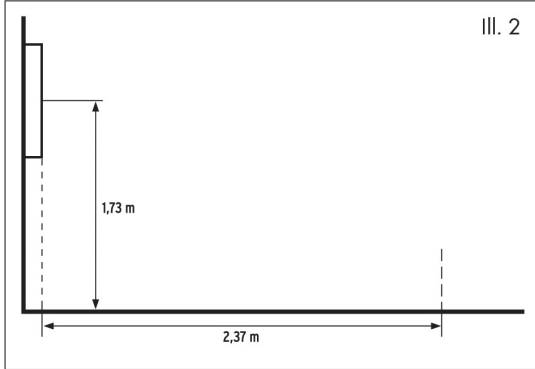
**Important information for use of the adapter! Note: The device gets warm during normal use.**

- Only use the adapter in connection with the Dartboard.
- Only use the supplied adapter!
- Only use original spare parts in the event of a defect!
- First unplug the adapter from the wall socket before disconnecting the adapter from the dartboard.
- The adapter is suitable for indoor use only. Keep away from moisture.
- If the housing or the power lead of the device is damaged, discontinue using the adapter.
- Disconnect the device from the mains if not used over a longer period of time.
- The mains output line is not allowed to be short-circuited.
- The external connection cable from this transformer cannot be substituted; if the cable is damaged, the transformer will have to be scrapped.

## ASSEMBLY INSTRUCTIONS

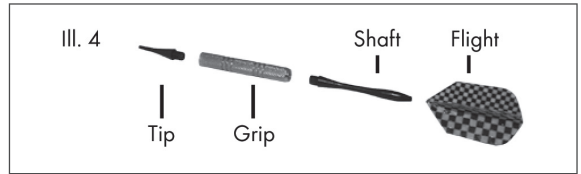
### Assembly of the dartboard (Illustration 2 and 3)

- Select a suitable position with approx. 3 m free space around it.
- The 'scratch line' must be at a distance of 2.37 m from the dartboard.  
Fix the dartboard to the wall so that the centre of the bull's eye is at a height of 1.73 m above the ground.
- Mark appropriate drill holes with a pencil on the wall. Drill holes at the marked points on the wall.  
Insert the screws using the appropriate wall plugs and finally hang the dartboard on the screw using the mounting holes.



### Assembly of the darts (Illustration 4)

Screw the tip and shaft together as indicated into the grip and insert the unfolded flight into the cross-slots.



### Name and function of parts (Illustration 1)

- 1 Single: Score as indicated
- 2 Double: Number of points x 2
- 3 Triple: Number of points x 3
- 4 Bull's Eye: Outer ring is worth 25 points; the inner ring is worth 50 points
- 5 Catcher: Edge throw, no point
- 6 Function keys (see Chapter function keys)
- 7 Results display: Shows in rotation the target / information, hit, total points result, and which player's turn it is.
- 8 Dart indicator: Shows how many throws (darts) the player still has left
- 9 Scoreboard
- 10 Display for Double In (DI), Double Out (DO) and for the game Count Down
- 11 Plug for power adapter
- 12 Dart holder

## OPERATION OF THE DARTBOARD

### Switching on and off

The article is provided with an automatic shut off.

To switch on the article connect the power adapter to the socket and the dartboard.

If the article is not used for longer than 10 minutes, the display and systems switch off automatically (standby mode). When the power adapter is plugged in, the article “remembers” the last score. Pressing any button will switch the article on again. Remove the plug to shutdown the article completely.

### Function keys (Illustration 1)

#### GAME

Press this button to choose a game. On the left results display the game displayed (G01-27, see table 1); on the right results display the first option of the game is displayed.

#### OPTION

Press this key to select various options within a game (see table 1).

#### PLAYER - SCORE

Press this button before starting the game to select the number of players.

During a game the score of all players is displayed by pressing the button.

Pressing 1x shows players 1, 2, 3 and 4.

Pressing 2x shows players 5, 6, 7 and 8.

#### HANDICAP

Press this button before starting the game to select the level of difficulty / options for the different players.

#### Example :

If 4 players play “G01”, player number 1 can set starting point at 801, player number 2 501, player number 3 301 and player number 4 201.

#### ELIMINATE / TEAM

Press this button before starting the game for playing in teams (2 vs. 2, 3 vs. 3, 4 vs. 4).


During a game the last throw of a player is deleted by pressing the button.

#### CYBER MATCH


Press this button to play a game against a virtual opponent. By repeatedly pressing the button adjust the skill level of your virtual opponent (C1 = hardest opponent - C5 = easiest opponent).

#### DOUBLE

Press this key to enable the function Double In or Double Out for game G01.

Press 1x: Double in (red light on the left scoreboard, )

Press 2x: Double out (red light on the left scoreboard, )

Press 3x: with Double in, Double out (two red lights on the left scoreboard, )

Press 4x: without double in, double out (no red lights)

#### START / NEXT

Press this button to start a game or to move to the next player during a game.

#### SOUND

Press this button to set the sound level. There are 7 levels between “SOUND/VOLUME off” and maximum volume.

#### MISS

Press this button to reduce the number of the remaining darts, when the dartboard is missed.

Game selection and list of the difficulty levels (table 1)

NR.	JEU	HANDICAP	OPTION
G01	COUNT DOWN	√	101;201;301;401;501;601;701;801;901
G02	SIMPLE CRICKET	√	000;020;025
G03	SCRAM CRICKET	x	000
G04	SCORE CRICKET	√	E00;E20;E25
G05	CUT THROAT CRICKET	√	C00;C20;C25
G06	DOUBLE SCORE CRICKET	√	D00;D20;D25
G07	SHOVE-A-PENNY CRICKET	√	P00;P20;P25
G08	ROUND THE CLOCK	√	5;10;15;20
G09	ROUND THE CLOCK-DOUBLE	√	205;210;215;220
G10	ROUND THE CLOCK-TRIPLE	√	305;310;315;320
G11	LEGS OVER	√	3;5;7;9;11;13;15;17;19;21
G12	LEGS UNDER	√	U03;U05;U07;U09;U11;U13;U15;U17;U19;U21
G13	COUNT UP	√	100;200;300;400;500;600;700;800;900
G14	HIGH SCORE	x	H03;H05;H07;H09;H11;H13;H15;H17;H19;H21
G15	SHOOT OUT	√	-03;-05;-07;-09;-11;-13;-15;-17;-19;-21
G16	KILLER	√	3;5;7;9;11;13;15;17;19;21
G17	KILLER-DOUBLE	√	203;205;207;209;211;213;215;217;219;221
G18	KILLER-TRIPLE	√	303;305;307;309;311;313;315;317;319;321
G19	ALL FIVE	√	51;61;71;81;91
G20	SHANGHAI	x	1;5;10;15
G21	SHANGHAI-DOUBLE	x	201;205;210;215
G22	SHANGHAI-TRIPLE	x	301;305;310;315
G23	GOLF	√	10;20;30;40;50;60;70;80;90
G24	BINGO	√	132;141;168;189
G25	BIG LITTLE-SIMPLE	√	3;5;7;9;11;13;15;17;19;21
G26	BIG LITTLE-HARD	√	H03;H05;H07;H09;H11;H13;H15;H17;H19;H21
G27	GOTCHA	√	101;201;301;401;501;601;701;801;901

## Game rules

Each player throws three darts per turn.

The rounds of the respective players are displayed in the four result fields.

The three little dots over the score indicate how many throws for the round are still left.

After the end of a round, the dartboard is automatically set to "hold".

By pressing the START/NEXT during the game the next player is selected and the game continues.

**Note: The easiest way to remove darts from the board is to pull them out with a slight rotation to the right.**

## GAMES

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

In this game the score of each darts per turn (3 throws per player) from (initial) score is (e.g. 301 or 501, etc.) is deducted. The player who first reaches zero (and does so exactly) wins the game.

Throwing over:

If a player's score throws over the score necessary for exactly playing down to zero, the round is not counted. The score is reset to that of the previous round. In order to make the game more challenging, the function key DOUBLE can be used. With this feature, additional difficulties for the beginning and the end of the game are set. Double In: the game starts only when a double is thrown.

The previous scores are not counted. Double Out: To finish the game, the player must get a double which reduces the score to exactly zero. If a 1 remains after the throw, this is considered thrown over.

Double In/Out: The player must start and end the game with a double.

### The dart finish-function:

When played down the score reaches the threshold of 180, in this mode it is possible to end the game with three darts. The dartboard calculates the necessary throw results and shows them separately for each dart. If the player misses the displayed target throw but can still end the game with the two remaining darts, the dartboard now calculates the required throw for the new results. Single, double or triple is indicated by a sign in front of the numbers. Single appears with a low bar, for example ("\_18"). Double displays with two bars ("=18"). Triple with 3 bars ("≡18"). Single Bull's Eye will be shown with the value - "25".

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

In this game is played solely with the numbers from 15 to 20 and the bull's eye. The first player to hit all the segments three times is the winner. In order to achieve doubles (one hit counts twice) and triples (one hit counts three times) can be used.

Option 000: the players can hit the segments 15, 16, 17, 18, 19, 20 and the bull's eye in any order.

Option 020: the player must hit the segments in the following order: 20, 19, 18, 17, 16, 15 and finally the bull's eye.

Option 025: the player must hit the segments in the following order: bull's eye, 15, 16, 17, 18, 19, 20.

### G03 Scram Cricket (A00 – only for two players)

Also in this game, segments 15 - 20 and the bull's eye are scored. The game consists of two rounds.

In the first round, one player tries to close the segments (by three hits). The other player tries to hit the not closed segments as often as possible in order to collect points. Once a segment is closed, the second player to get any points here. When all the segments are closed by player 1, round 1 is completed.

Now round two begins and the players swap their roles. Player two tries to close all the segments as quickly as possible and player 1 tries to accumulate points. The game ends when player 2 has closed all the segments. The player with the higher score wins.

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

Also in Score Cricket, only segments 15-20 and the bull's eye are scored.

E00 - the segments can be hit in any order

E20 - the player must hit the segments in the order 20 – 15 and finally the bull's eye

E25 - the order in which the segments have to be taken is: bull's eye and then 15 – 20

Each segment is "open" when it has been hit three times by one player. If a segment has been hit three times by all players, it is "closed". The player, who "opens" a certain number, then "owns" the number and can continue to collect points at this number until all the players have hit the number three times, thus closing the segment. When all the segments closed the player with the highest score wins

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

Also in Cut Throat Cricket, only segments 15-20 and the bull's eye are scored.

C00 - the segments can be hit in any order

C20 - the player must hit the segments in the order 20 – 15 and finally the bull's eye

C25 - the order in which the segments have to be taken is: bull's eye and then 15 – 20

After hitting a segment three times this "opens" it and points in this segment can be collected until all players have hit this segment three times. The points that a player throws are credited to the other players. The objective is pass the other players as many points as possible.

When all the players have closed all the segments, the player with the lowest score wins.

So the best strategy here is to close all the numbers as fast as possible to prevent the opponent from gaining points for you. At the same time this gives you the chance of landing points for the other players.

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

Also in Double Score Cricket, only segments 15-20 and the bull's eye are scored.

d00 - the segments can be hit in any order

d20 - the player must hit the segments in the order 20 – 15 and finally the bull's eye

d25 - the order in which the segments have to be taken is: bull's eye and then 15 – 20. The game continues like "cricket score" except that each player must first hit the double zone of each segment before all the other hits count.

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

Also in Score Cricket, only segments 15-20 and the bull's eye are scored.

P00 - the segments can be hit in any order

P20 - the player must hit the segments in the order 20 – 15 and finally the bull's eye

P25 - the order in which the segments have to be taken is: bull's eye and then 15 – 20

Goal of the game is for each player to fill all three bars of each segment. If the player ends the segment of a round with hits in the double and triple zone and it is counted three times, the opponent is credited one bar. In the next round, this segment is closed for the player and the opponent receives no further bars.

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

In this game you must hit the following segments:

Option 5: segments 1-5

Option 10: segments 1-10

Option 15: segments 1-15

Option 20: Segments 1-20

The player must hit segments displayed by the machine. If the segment was hit, the next segment is displayed and the machine comments with a "Yes" or "No". The first player to hit all the segments is the winner.

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

In this game, only the double-zones of the following segments are played:

Option 205: segments 1-5

Option 210: segments 1-10

Option 215: segments 1-15

Option 220: Segments 1-20

The player must hit the double-zone of the segments displayed by the machine. If the segment was hit, the next segment is displayed and the machine comments with a "Yes" or "No". The first player to hit all the segments is the winner.

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

In this game, only the triple-zones of the following segments are played:

Option 305: segments 1-5

Option 310: segments 1-10

Option 315: segments 1-15

Option 320: Segments 1-20

The player must hit the triple-zone of the segments displayed by the machine. If the segment was hit, the next segment is displayed and the machine comments with a "Yes" or "No". The first player to hit all the segments is the winner.



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

Option: 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19 or 21 represent the number of lives of a player.

Each player starts with the set number of lives available. At the start of the game the machine shows a score on the display for the first player. The player must now try with his three throws to reach or exceed the appropriate score. Should he succeed, he does not lose a life. The following players must attempt to reach a higher or equal score than the previous player. Should they not succeed, they lose a life. The points can be deleted with the "Start" button or three misses resulting in a life-point deduction. Once a player has no more life points, he retires. The player, who has the most life points remaining, wins.

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

Option: U03, U05, U07, U09, U011, U013, U015, U017, U019 or U021 represents the number of lives of a player.

Each player starts with the set number of lives available. At the start of the game the machine shows a score on the display for the first player. The player must now try with his three throws to reach a lower or equal score, should he not succeed he loses a life. The following players must attempt to reach a lower or equal score than the previous player; otherwise they lose a life-point.

The points can be deleted with the "Start" button or three misses resulting in a life-point deduction.

Pressing the "Eliminate/Team" button deletes the score in the machine and 60 points are added.

By pressing the "Miss" button, the machine also adds 60 points. Once a player has no more life points, he retires. The player, who has the most life points remaining, wins.

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

You can select the following target numbers: 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900.

In this game the score hit by each dart is counted. The player who first reaches or exceeds the pre-selected number of points is the winner.

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

Option: H03, H05, H07, H09, H011, H013, H015, H017, H019, H021 specifies the number of rounds. Each player is allowed to throw three darts per round. The aim of this game is to reach the highest total. The player, who has reached the highest total at the end of the specified number of rounds, wins.

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

Option: -03, -05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19 or -21 represents the number of lives a player.

A segment appears randomly on the display that must be hit within 10 seconds hitting any other segment is not counted. If a valid segment was hit within the time that a life is subtracted.

The winner is the first player to have no remaining lives.

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

Option: 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21 represents the number of lives of a player. Each player starts with the set number of lives available. Once the game starts, the display shows "SEL" (Select).

The player can choose his points segment by throwing the darts. The first segment is fixed as the points segment. Then press the "Next" button and the next player can choose his points of the segment.

Once all players have chosen their points segments, the game begins. Only after a player has made his points segment, can he become the "killer". Once a player who has become a "killer" hits the points segment of another player, that player then loses a life. Should a player who has the status of "killer" hit his own points sector, he forfeits his "killer" status and he loses a life point. To return to be a "killer" the player must hit his original points segment again. The winner is the last player with life points.

The killer status is displayed as "L".

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

Option: 203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221 represents the number of lives a player. Each player starts with the set number of lives available. Once the game starts, the display shows "SEL" (Select). The players can now play as in the game "killer" and select their respective points segment. Only after a player has hit his points segment in the double ring can he become the "killer". Once a player who has become a "killer" hits the points segment of another player, that player then loses a life. Should a player who has the status of "killer" hit his own points sector, then he forfeits his "killer" status and he loses a life point. To return to be a "killer" the player must hit the double zone of his original points segment. The winner is the last player with life points. The killer status is displayed as "1".

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

Option: 303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321 represents the number of lives a player. Each player starts with the set number of lives available. Once the game starts, the display shows "SEL" (Select). The players can now play as in the game "killer" and select their respective points segment. Only after a player has made his points segment in the triple ring, can he become the "killer". Once a player who has become a "killer" hits the points segment of another player, that player then loses a life. Should a player who has the status of "killer" hit his own points sector, he forfeits his "killer" status and he loses a life point. To return to be a "killer" the player must hit the triple zone of his original points segment. The winner is the last player with life points. The killer status is displayed as "1".

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

The aim of the game is to reduce in each round the pre-set result of 51, 61, 71, 81 or 91. In order to achieve a result, the total points for each round must be divisible by 5. For example, if a player scored 20 points in a round, the result is 4 ( $20 \div 5 = 4$ ). The results for each round that are not divisible by 5 are not counted. If any of the 3 darts miss, no points are given. First player to reach or exceed the pre-selected number of points is the winner.

**G20 Shanghai (1, 5, 10, 15)**

Option 1: The segments must be hit in order from 1 - 20 and then the bull's eye.  
 Option 5: The segments must be hit in order from 5 - 20 and then the bull's eye.  
 Option 10: The segments must be hit in order from 10 - 20 and then the bull's eye.  
 Option 15: The segments must be hit in order from 15 - 20 and then the bull's eye.  
 Only hits in the correct order count. The players have only one opportunity to hit the particular segment. If a number is missed, there are no points, and it continues with the next number.  
 The winner is the player who could collect the most points.

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

Option 201 : The segment must be hit in the order 1 – 20 in the double zone and then the bull's eye.  
 Option 205 : The segment must be hit in the order 5 – 20 in the double zone and then the bull's eye.  
 Option 210 : The segment must be hit in the order 10 – 20 in the double zone and then the bull's eye.  
 Option 215 : The segment must be hit in the order 15 – 20 in the double zone and then the bull's eye.  
 This game works like Shanghai G20, but only hits in the double zone of each segment are counted. Hits in the single zone or in the triple zone are not counted. The player with the highest score wins.

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

Option 301: The segments must be hit in order from 1 - 20 in the triple zone and then the bull's eye.  
 Option 305: The segments must be hit in order from 5 - 20 in the triple zone and then the bull's eye.  
 Option 310: The segments must be hit in order from 10 - 20 in the triple zone and then the bull's eye.  
 Option 315: The segments must be hit in order from 15 - 20 in the triple zone and then the bull's eye.  
 Also this game works like Shanghai G20, but only hits in the triple-zone of each segment are counted. Hits in the single zone or in the double zone are not counted. The winner is the player with the highest score.

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

The players aim in successive rounds at the target fields of the numbers 1-18 and must hit them. (Round 1 = aim at the target field to the number 1; Round 2 = at the target field of the number 2; etc.) The aim of the game is to get as few points per round as possible.

Hit values:

Triple = 1 point (best possible rating, it is automatically the next player's turn)

Double = 2 points

Single = 3 points

No hits in a given field goal = 5 points

The players have 3 throws available for each target field.

Should the player be happy with the double hit in the first throw, he can then immediately pass to the next player, and receives 2 points for the corresponding target field.

Should the player hit the single in the target field with his first throw, he gets 3 points. He can now choose to pass to the next player, or take his second throw. If he misses the target field his score increases from 3 to 5 points. If he improved on the second throw to the double, his points score decreases from 3 to 2 and he is once again faced with the choice to stop or improve with a triple in the third throw (or even to worsen again).

The first player to exceed or reach the score selected by the option retires from the game.

The winner is the player who remains longest or has the lowest score after 18 target fields.

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

The aim of the game is to make the segment sequence shown in the display. Select from the game options "132", "141", "168" or "189".

For option 132, the segment sequence 15, 4, 8, 14 and 3 must be hit.

For option 141, the segment sequence 17, 13, 9, 7 and 1 must be hit.

For option 168, the segment sequence 20, 16, 12, 6 and 2 must be hit.

For option 189, the segment sequence 19, 10, 18, 5 and 11 must be hit.

Each segment must be hit three times before the display switches to the next segment.

Hitting the single segment counts once, double segment counts twice and the triple segment counts three-times. The player, who has hit all the segments three times, is the winner.

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

Option 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19 or 21 represents the number of lives a player. Each player starts with the set number of lives available. The display shows the segment to be hit by the player (random order).

If the player hits the given segment with his first or second dart, he can determine the next player's target segment with his next throw; otherwise the target segment of the next player is selected randomly.

If the player misses with all of his three darts the given segment, he loses a life and it's the next player's turn. The winner is the last player with life points. Hits in the double and triple fields are counted as hits in single field.

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

Option H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19 or H21 represents the number of lives of a player.

Each player starts with the set number of lives available. The display shows the segment to be hit by the player (random order). If the player hits the given segment with his first or second dart, he can determine the next player's target segment with his next throw; otherwise the target segment of the next player is selected randomly. If the player misses with all of his three darts the given segment, he loses a life and it's the next player's turn. The winner is the last player with life points. Hits in the double and triple boxes are also counted.

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

In this game the score of each dart per turn (3 throws per player) is added to the starting score of "zero".

The player who first throws exactly the previously set target score wins the game.

Throwing over:

If a player overthrows the score necessary for exactly reaching the target score, the round is not counted.

The score is reset to that of the previous round.

Returning other players to NULL:

If a player reaches exactly the result which another player has scored before him, the player with the previous result is set to zero.

Example:

Score Player 1: 20

Score Player 2: 50

Score Player 3: 30

Score Player 4: 00

It is player 4's turn and hits with his first dart the 20. Player 1 is therefore reset to zero. Player 4 throws 10 with his second dart and has an overall score of 30. Player 3 is therefore reset to zero. With his 3rd dart player 4 throws a 1 and now has an overall score of 31.

## TROUBLESHOOTING

### No power

Make sure that the adaptor is plugged into an electric socket and that the adaptor is plugged into the connection socket on the dartboard.

### No scores

Check whether the game has been set to the 'Settings' mode or to the 'Pause' mode. Then check whether the sensor elements or the function keys are stuck or jammed.

### Stuck sensor elements or stuck function keys

During transportation and even during the normal operation of the dartboard it can happen that the sensor elements will occasionally get jammed and will no longer register a hit. In this case a warning signal will be heard, and an indicator will flash, indicating a stuck element. Gentle extraction of the dart from the element, or gently moving the element to and fro using light finger pressure will normally free the element quickly. The game can then be resumed and the scores will continue from exactly the point when they were interrupted.

### Removing broken-off dart tips

Soft tips are definitely safer to use, but they do not last forever. Should a tip break off and remain stuck in the dartboard, try to pull it out very carefully with suitable tweezers. Should a tip be broken off so short that it does not protrude beyond the surface of the dartboard, it can also be pushed into the dartboard through the hole. The soft tip cannot damage the electronics located beneath the elements. For this operation however we strongly recommend you use the soft tip of a dart that is in a perfect condition.

Never push a short broken-off tip through the dartboard using a sharp metal object, because a metal tip can easily cause damage to the board if it is inserted too deeply into the dartboard. The heavier the dart, the greater the danger of breaking the tip.

### Electric current fluctuations or electro-magnetic interference

In extreme situations, when there is massive electro-magnetic interference, the electrics can fail or give false results.

Examples:

In the case of severe thunder storms, extreme electric current fluctuations, low voltage or positioning the darts game too close to electric motors or near microwave ovens.

To reset the normal operation of the item, pull out the mains plug and wait for several seconds before plugging it in again. When doing this you should of course make sure that the cause of the interference is eliminated.

## MAINTENANCE, CARE, STORAGE

**IMPORTANT! Before cleaning with a damp cloth, remove the plug from the socket.**

**Clean the dartboard with a damp cloth only! The power adapter must not come into contact with moisture!**

With frequent use, the front surface of the item is most likely to become soiled by handling. Clean the front surface, the keys and the screen with a damp cloth. We recommend you use a solution of water with a small amount of gentle detergent. Afterwards, wipe dry with a soft, dry cloth. If you do not use the dartboard for some time it is a good idea to cover the item with cloth to protect it from dust.

Always store the item in a dry and clean condition and at room temperature.



### Disposal instructions

Dispose of this product and all its associated components through an authorised disposal company or through your local authority waste disposal facility. Be careful to comply with current applicable regulations. If there is any doubt, ask at your disposal facility about environmentally friendly disposal methods. Electrical appliances must not be put in with household rubbish.



Model identifie		
Input voltage	100-240	V
Input AC frequency	50/60	Hz
Output voltage	5	V
Output current	0.5	A
Output power	2.5	W
Average active efficiency	73.24	%
Efficiency at low load (10 %)		%
No-load power consumption	0.083	W

**IMPORTER ADDRESS:**

**MH STAR UK LTD  
Unit 27, Perivale Park,  
Horsenden lane South  
Perivale, UB6 7RH**

**MADE IN CHINA**

**Lisez attentivement ce mode d'emploi et conservez celui-ci pour toutes questions supplémentaires qui viendraient à se poser ultérieurement. Joignez impérativement ce mode d'emploi lorsque vous transmettez le produit à des tiers.**


#### Contenu de la livraison

1 x Règles du jeu et mode d'emploi  
 1 x Jeu de fléchettes électronique  
 12 x Tiges / 12 x barillets / 12 x ailettes (3 x de chaque en bleu, vert, rouge et noir)  
 + 30 pointes plastiques (soft-tips)  
 2 x Vis et 2 x chevilles  
 1 x Adaptateur secteur

#### Caractéristiques techniques

Dimensions : (largeur x hauteur x profondeur) 420x510x30 mm

Valeurs de raccordement : 5V DC - --- 500 mA

 = Classe de protection II

#### Adaptateur secteur

Entrée : 100V/240V - 50Hz/60Hz Sortie : 5V DC - --- 500 mA

 = Classe de protection II

#### Utilisation conforme

Cet article est un appareil destiné à l'usage sportif et n'est pas approprié pour des enfants en-dessous de 14 ans ! L'article contient des pièces de petites dimensions pouvant être avalées par des enfants.

L'article nécessite précision de lancer, concentration ainsi que de bonnes capacités motrices.

L'article est destiné à un usage privé en intérieur et n'est pas prévu pour un usage commercial ou une utilisation en extérieur. Cet article est exclusivement approprié pour une utilisation avec des fléchettes avec pointe plastique souple (soft-tip). Une utilisation de fléchettes avec des pointes en acier occasionnera des dommages irréparables.

#### CONSIGNES DE SÉCURITÉ

##### Danger de blessures !

- Cet appareil n'est pas destiné à être utilisé par des personnes (y compris des enfants) disposant de facultés physiques, sensorielles ou mentales réduites ou manquant d'expérience et / ou manquant de connaissances, à moins que celles-ci soient sous la surveillance d'une personne responsable de leur sécurité ou que celle-ci ait donné les instructions relatives à l'utilisation de l'appareil.
- Les enfants doivent se trouver sous surveillance afin de s'assurer qu'ils ne jouent pas avec l'appareil.
- Ne visez pas et ne lancez pas de fléchettes sur des personnes ou des animaux.
- Lors de l'utilisation, veillez à ce que la cible soit fixée de telle sorte que la zone entre la cible et les joueurs ne soit pas un lieu de passage.
- Ne pas fixer sur des portes !

##### Éviter les dégâts matériels

- Utilisez exclusivement des pointes appropriées d'origine sinon les fléchettes risquent de ne pas planter dans la cible. Des pointes longues ne sont pas recommandées pour des cibles électroniques. Elles se plient rapidement ou cassent facilement (Élimination de pointes cassées de la cible (voir « Recherche d'erreurs »).
- N'exposez pas l'appareil à des conditions météorologiques ou à des températures extrêmes.
- Protégez l'appareil de la pluie et de l'humidité. Les parties électroniques pourraient en être endommagées.

#### CONSIGNES DE SÉCURITÉ CONCERNANT L'ADAPTATEUR

##### ATTENTION

**Indications importantes pour l'utilisation de l'adaptateur secteur !**

**Indication : l'appareil chauffe en cas d'utilisation normale.**

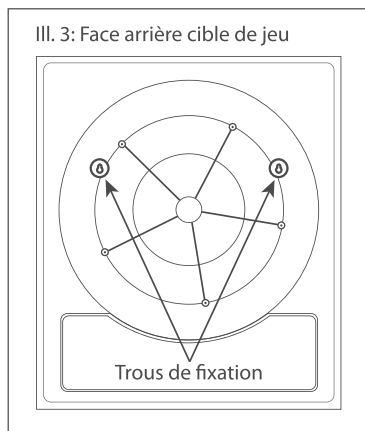
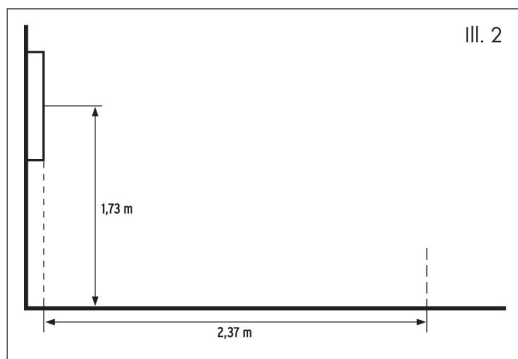
- Utilisez l'adaptateur uniquement en relation avec le cible.
- Utilisez uniquement l'adaptateur livré avec l'appareil !
- Veuillez uniquement utiliser des pièces de rechange d'origine en cas de défaut !
- Séparez l'adaptateur tout d'abord du réseau électrique avant de débrancher la liaison entre l'adaptateur et la cible.
- L'adaptateur est uniquement adapté à une utilisation à l'intérieur.  
 Ne pas entreposer ou installer dans un endroit humide.

- N'utilisez plus l'adaptateur en cas de dommage au niveau du boîtier ou du câble.
- Déconnectez l'appareil du réseau électrique, quand vous ne pensez pas l'utiliser pour une longue durée.
- Le câble de l'adaptateur ne peut être court-circuité.
- Le câble de raccordement extérieure de l'adaptateur ne peut pas être remplacé ; si le câble est endommagé, l'adaptateur doit être mis au rebut.

## NOTICE DE MONTAGE

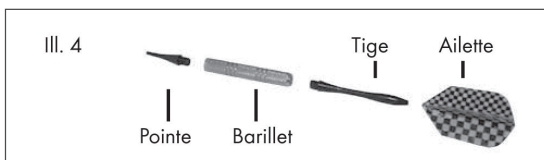
### Montage de la cible (Illustration 2, Illustration 3)

- Choisissez un lieu d'installation approprié disposant d'un espace libre d'environ 3 m autour de la cible.
- Le pas de tir se situe à une distance de 2,37 m de la cible.  
Fixez la cible au mur de sorte que le centre du Bull's Eye (le centre de la cible) se situe à une hauteur de 1,73 m au-dessus du sol.
- Marquez les trous à percer sur le mur avec un crayon de papier. Percez les trous aux endroits marqués. Installez les vis avec les chevilles correspondantes et accrochez ensuite la cible sur les vis par les trous de fixation.



### Montage des fléchettes (Illustration 4)

Vissez la pointe et la tige comme l'indique l'illustration sur le barillet et introduisez les ailettes déployées dans les fentes cruciformes.



### Désignation et fonction des pièces (illustration 1)

- 1 Simple / Single : Points simples
- 2 Double / Double : Points x 2
- 3 Triple / Triple : Points x 3
- 4 Le bullseye : l'anneau extérieur vaut 25 points, l'anneau intérieur vaut 50 points
- 5 Anneau extérieur : lancer sur les côtés : pas de point
- 6 Boutons fonction : (voir chapitre Boutons fonction)
- 7 Affichage du résultat : montre alternativement l'objectif/la consigne, les coups réussis, le résultat général ainsi que le joueur dont c'est le tour.
- 8 Affichage fléchettes : affiche combien de lancers (fléchettes) il reste au joueur.
- 9 Tableau des scores
- 10 Affichage pour Double In (DI), Double Out (DO) et pour le jeu Count Down
- 11 Prise pour l'adaptateur
- 12 Support de fléchettes

## UTILISATION DE LA CIBLE

### Allumer et éteindre

Cet article est équipé d'un arrêt automatique.

Pour mettre en marche l'article, branchez l'adaptateur à une prise et à la cible.

Lorsque l'article n'est pas utilisé pendant plus de 10 minutes, l'affichage et les systèmes s'éteignent automatiquement (mode standby). Si l'adaptateur reste branché, l'article se «souvient» des derniers jeux. En appuyant sur n'importe quelle touche, l'article se met en marche.

Pour éteindre complètement l'article, débranchez la prise.

### Boutons fonction (Illustration 1)

#### GAME

Appuyez sur cette touche, pour choisir un jeu. Sur l'affichage du résultat gauche, le type de jeu est affiché (G01-27 voir tableau 1), sur l'affichage de résultat droit est affichée la première option de jeu.

#### OPTION

Appuyez sur cette touche pour sélectionner différentes options dans un jeu.

#### PLAYER - SCORE

Appuyez sur cette touche pour sélectionner le nombre de joueurs avant le début du jeu.

Pendant un jeu, le score de tous les joueurs peut être affiché en appuyant sur la touche.

En appuyant 1x, cela affiche les joueurs 1, 2, 3 et 4,

en appuyant 2x, cela affiche les joueurs 5, 6, 7 et 8.

#### HANDICAP

Appuyez sur cette touche pour sélectionner différents degrés de difficultés / différentes options pour les joueurs avant le début du jeu.

#### Exemple :

Si 4 joueurs jouent au G01, vous pouvez régler régler le handicap du joueur 1 à 601, celui du joueur 2 à 501, celui du joueur 3 à 401 et celui du joueur 4 à 301.

#### ELIMINATE / TEAM

Appuyez sur cette touche pour régler le jeu en équipes avant qu'il ne démarre (2 contre 2, 3 contre 3, 4 contre 4). Pendant un jeu, le dernier lancer d'un joueur est annulé en appuyant sur la touche.


#### CYBER MATCH


Appuyez sur cette touche pour démarrer un jeu contre un adversaire virtuel.


En appuyant plusieurs fois sur la touche, il est possible de régler l'adresse de jeu du joueur virtuel (C1 = adversaire le plus fort, C5 = adversaire le plus faible).

#### DOUBLE

Appuyez sur cette touche pour régler la fonction Double ou Double out pour le jeu G01.

En appuyant 1 x : Double in (lumière rouge à gauche du tableau des scores, )

En appuyant 2 x : Double out (lumière rouge à gauche du tableau des scores, )

En appuyant 3 x : Double in, Double out (deux lumières rouges à gauche du tableau des scores, )

En appuyant 4 x : sans Double in, Double out (pas de lumière rouge).

#### START / NEXT

Appuyez sur cette touche pour démarrer un jeu ou passer pendant le jeu au joueur suivant.

#### SOUND

Appuyez sur cette touche pour régler le volume. Il existe 7 niveaux entre „SOUND/VOLUME OFF“ et le volume maximal.

#### MISS

Appuyez sur cette touche pour réduire le nombre de fléchettes restantes lorsque la cible est ratée.



Sélection du jeu et liste des degrés de difficulté (tableau 1)

NR.	JEU	HANDICAP	OPTION
G01	COUNT DOWN	√	101;201;301;401;501;601;701;801;901
G02	SIMPLE CRICKET	√	000;020;025
G03	SCRAM CRICKET	x	000
G04	SCORE CRICKET	√	E00;E20;E25
G05	CUT THROAT CRICKET	√	C00;C20;C25
G06	DOUBLE SCORE CRICKET	√	000;020;025
G07	SHOVE-A-PENNY CRICKET	√	P00;P20;P25
G08	ROUND THE CLOCK	√	5;10;15;20
G09	ROUND THE CLOCK-DOUBLE	√	205;210;215;220
G10	ROUND THE CLOCK-TRIPLE	√	305;310;315;320
G11	LEGS OVER	√	3;5;7;9;11;13;15;17;19;21
G12	LEGS UNDER	√	U03;U05;U07;U09;U11;U13;U15;U17;U19;U21
G13	COUNT UP	√	100;200;300;400;500;600;700;800;900
G14	HIGH SCORE	x	H03;H05;H07;H09;H11;H13;H15;H17;H19;H21
G15	SHOOT OUT	√	-03;-05;-07;-09;-11;-13;-15;-17;-19;-21
G16	KILLER	√	3;5;7;9;11;13;15;17;19;21
G17	KILLER-DOUBLE	√	203;205;207;209;211;213;215;217;219;221
G18	KILLER-TRIPLE	√	303;305;307;309;311;313;315;317;319;321
G19	ALL FIVE	√	51;61;71;81;91
G20	SHANGHAI	x	1;5;10;15
G21	SHANGHAI-DOUBLE	x	201;205;210;215
G22	SHANGHAI-TRIPLE	x	301;305;310;315
G23	GOLF	√	10;20;30;40;50;60;70;80;90
G24	BINGO	√	132;141;168;189
G25	BIG LITTLE-SIMPLE	√	3;5;7;9;11;13;15;17;19;21
G26	BIG LITTLE-HARD	√	H03;H05;H07;H09;H11;H13;H15;H17;H19;H21
G27	GOTCHA	√	101;201;301;401;501;601;701;801;901

## Déroulement du jeu

Chaque joueur lance 3 fléchettes à chaque tour.

Les tours des différents joueurs sont affichés dans les 4 champs de résultat.

Les trois petits points au-dessus du score indiquent combien il reste de lancers par passage.

Une fois le tour terminé, la cible se met automatiquement sur „Pause“.

En appuyant sur START/NEXT pendant le jeu, le joueur suivant est sélectionné et le jeu se poursuit.

**Remarque : Retirez tout simplement les fléchettes de la cible en tirant dessus et en les faisant tourner légèrement sur la droite.**

## JEUX

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

Pour ce jeu, le score de chaque fléchette est retiré à chaque passage (3 fléchettes par joueur) du score de départ (par ex. 301 ou 501 etc.). Le joueur qui atteint le premier zéro (précisément) gagne le jeu.

Dépasser le score :

Si un joueur dépasse avec une fléchette le score qui était nécessaire pour toucher zéro, le tour n'est pas comptabilisé. Le score revient à celui qui avait été atteint au tour précédent. Pour que le jeu soit encore plus dur, il est possible d'utiliser la touche DOUBLE. Avec cette fonction, des degrés de difficultés supplémentaires peuvent être réglés pour le début et la fin du jeu.

Double In : le jeu démarre seulement lorsqu'un double a été lancé. Avant cela, les points ne sont pas comptabilisés.

Double Out : pour terminer le jeu, le joueur doit finir par un double qui permet de réduire le score précisément à zéro. Si après son lancer, il reste 1, on considère que le score est dépassé.

Double In/Out : le joueur doit commencer et finir le jeu par un double.

### La fonction Dart Finish :

Lorsque le score atteint le seuil 180, il est possible dans ce mode à trois fléchettes de terminer le jeu.

La cible calcule pour cela le nombre de lancers nécessaires et les affiche séparément pour chaque fléchette.

Lorsque le joueur n'atteint pas l'objectif affiché du lancer mais qu'il peut encore terminer le jeu avec les deux fléchettes restantes, la cible recalcule les résultats de lancer nécessaires.

Simple, double ou triple est indiqué par un symbole avec les chiffres. Simple est indiqué par un underscore, par ex. („18“). Double est indiqué par un signe égale, par ex. („=18“). Triple avec trois tirets („≡18“). Le bullseye simple est affiché avec la valeur - „25“.

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

Pour ce jeu, on joue uniquement avec les chiffres entre 15 et 20 et avec le bullseye. Le joueur qui atteint le premier tous les segments trois fois gagne. Pour réussir cela, il est possible de jouer aussi avec le double (le lancer compte double) et le triple (le lancer compte triple).

Option 000 : le joueur peut toucher les segments 15, 16, 17, 18, 19, 20 et le bullseye dans l'ordre de son choix.

Option 020 : le joueur doit toucher les segments dans l'ordre suivant : 20, 19, 18, 17, 16, 15 et enfin le bullseye.

Option 025 : le joueur doit toucher les segments dans l'ordre suivant : Le bullseye, 15, 16, 17, 18, 19, 20.

### G03 Scram Cricket (A00 – uniquement pour deux joueurs)

Pour ce jeu également, seuls les segments 15 - 20 et le bullseye sont comptabilisés. Le jeu comprend deux tours. Dans le premier tour, le joueur essaie de fermer les segments (en les atteignant trois fois)

L'autre joueur essaie de toucher les segments non encore fermés autant que possible pour collecter des points. Dès qu'un segment est fermé, le second joueur ne peut plus gagner de points.

Lorsque tous les segments du joueur 1 sont fermés, le tour 1 est fini. Ensuite, le deuxième tour au cours

duquel les joueurs échangent leur rôle commence. Le joueur deux essaie de fermer tous les segments

le plus rapidement possible et le joueur 1 essaie de marquer des points. Lorsque tous les segments

du joueur 2 sont fermés, le jeu est fini. Le joueur avec le plus grand score gagne.

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

Pour le Score Cricket également, seuls les segments 15 - 20 et le bullseye sont comptabilisés.

E00 – les segments peuvent être touchés dans l'ordre de son choix

E20 – le joueur doit toucher les segments dans l'ordre 20 - 15 et ensuite le bullseye

E 25 – Les segments doivent être touchés dans l'ordre le bullseye et enfin 15 - 20.

Chaque segment est „ouvert“ lorsqu'il a été touché trois fois par un joueur. Lorsqu'un segment a été touché trois fois par tous les joueurs, il est „fermé“. Le joueur qui „ouvre“ un chiffre précis „possède“ celui-ci et peut collecter avec celui-ci autant de points que possible jusqu'à ce que tous les joueurs l'ai touché trois fois et ferme ainsi ce segment. Lorsque tous les segments sont fermés, le joueur qui a le score le plus élevé gagne.

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

Pour le Cut Throat également, seuls les segments 15 - 20 et le bullseye sont comptabilisés.

C00 – les segments peuvent être touchés dans l'ordre de son choix

C20 – le joueur doit toucher les segments dans l'ordre 20 - 15 et ensuite le bullseye

C25 – Les segments doivent être touchés dans l'ordre, le bullseye et enfin 15 - 20.

Après avoir atteint trois fois un segment, celui-ci est „ouvert“ et il est possible de collecter des points dans celui-ci jusqu'à ce que tous les joueurs aient touché trois fois ce segment. Les points récoltés par un joueur sont attribués à tous les autres. L'objectif est de donner le maximum de points aux autres.

Lorsque tous les joueurs ont fermé tous les segments, le joueur ayant le score le plus bas gagne.

C'est pour cela que la meilleure stratégie est de fermer tous les chiffres le plus vite possible pour empêcher les adversaires de nous donner des points. En même temps, on garde la possibilité d'en donner aux autres.

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

Pour le Double Score Cricket également, seuls les segments 15 - 20 et le bullseye sont comptabilisés.

d00 – les segments peuvent être touchés dans l'ordre de son choix

d20 – le joueur doit toucher les segments dans l'ordre 20 - 15 et ensuite le bullseye

d25 – Les segments doivent être touchés dans l'ordre, le bullseye et enfin 15 - 20. Ce jeu correspond

au „score cricket“ sauf que chaque joueur doit tout d'abord toucher la zone double de chaque segment avant que les autres lancers comptent.

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

Pour le Shove-a-penny Cricket également, seuls les segments 15 - 20 et le bullseye sont comptabilisés.

P00 – les segments peuvent être touchés dans l'ordre de son choix

P20 – le joueur doit toucher les segments dans l'ordre 20 - 15 et ensuite le bullseye

P25 – Les segments doivent être touchés dans l'ordre, le bullseye et enfin 15 - 20.

L'objectif du jeu est que chaque joueur remplisse les trois bâtons de chaque segment.

Lorsque le joueur ferme le segment en un tour en touchant les zones double ou triple et donc que le segment est comptabilisé plus de trois fois, son adversaire récupère les bâtons. Au cours du tour suivant, ce segment est fermé pour le joueur et l'adversaire ne reçoit aucun bâton supplémentaire.

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

Pour ce jeu, vous avez le droit de toucher les segments suivants :

Option 5 : segments 1 - 5

Option 10 : segments 1 - 10

Option 15 : segments 1 - 15

Option 20 : segments 1 - 20

Le joueur doit toucher les segments affichés par l'appareil. Lorsque le segment a été touché, le segment suivant s'affiche et l'appareil émet un „oui“ ou un „non“. Le premier joueur à toucher tous les segments gagne.

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

Pour ce jeu, seuls les segments de la zone double sont valables :

Option 205 : segments 1 - 5

Option 210 : segments 1 - 10

Option 215 : segments 1 - 15

Option 220 : segments 1 - 20

Le joueur doit toucher les segments affichés par l'appareil dans la zone double. Lorsque le segment a été touché, le segment suivant s'affiche et l'appareil émet un „oui“ ou un „non“. Le premier joueur qui a touché tous les segments gagne.

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

Pour ce jeu, seuls les segments de la zone triple sont valables :

Option 305 : segments 1 - 5

Option 310 : segments 1 - 10

Option 315 : segments 1 - 15

Option 320 : segments 1 - 20

Le joueur doit toucher les segments affichés par l'appareil dans la zone triple. Lorsque le segment a été touché, le segment suivant s'affiche et l'appareil émet un „oui“ ou un „non“. Le premier joueur à toucher tous les segments gagne.

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

Option : 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19 ou 21 représente le nombre de vies d'un joueur.

Chaque joueur a au départ un nombre de vie prédéfini à disposition. L'appareil indique à l'écran au début du jeu le score pour le premier joueur. Le joueur doit alors essayer avec ses trois fléchettes d'atteindre ou de dépasser le score correspondants. S'il n'y arrive pas, il perd une vie. Les joueurs suivants doivent essayer de faire un score plus élevé ou égal au joueur précédent. S'ils n'y arrivent pas, ils perdent un point de vie.

Supprimer le score avec la touche „Start“ ou trois lancers ratés ont pour conséquence la perte d'un point de vie. Dès qu'un joueur a perdu tous ses points de vie, il est éliminé. Le dernier joueur à avoir des points de vie gagne.

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

Option : U03, U05, U07, U09, U011, U013, U015, U017, U019 ou U021 représente le nombre de vies d'un joueur.

Chaque joueur a au départ un nombre de vie prédéfini à disposition. L'appareil indique à l'écran au début du jeu le score pour le premier joueur. Le joueur doit alors essayer avec ses trois fléchettes de faire un score inférieur ou égal à celui affiché, s'il n'y arrive pas, il perd une vie. Les joueurs suivants doivent essayer de faire un score inférieur ou égal à celui du joueur précédent sinon ils perdent un point de vie.

Supprimer le score avec la touche „Start“ ou trois lancers ratés ont pour conséquence la perte d'un point de vie.

En appuyant sur la touche „Eliminate/Team“, l'appareil supprime le score et ajoute 60 points.

En appuyant sur la touche „Miss“, l'appareil ajoute également 60 points.

Dès qu'un joueur a perdu tous ses points de vie, il est éliminé. Le dernier joueur à avoir des points de vie gagne.

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

Vous pouvez sélectionner les points à toucher suivants : 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900. Dans ce jeu, le score de chaque flèche qui touche la cible compte. Le joueur qui atteint ou dépasse en premier le score sélectionné au départ est le gagnant..

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

Option : H03, H05, H07, H09, H011, H013, H015, H017, H019, H021 détermine le nombre de tour. Chaque joueur peut jeter 3 fléchettes à chaque tour. L'objectif de ce jeu est d'obtenir le score général le plus élevé.

Le joueur qui à la fin du nombre de tours défini atteint le score le plus haut, est le gagnant.

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

Option : -03, -05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19 ou -21) représente le nombre de vies d'un joueur.

De façon aléatoire, un segment est affiché sur l'écran qui doit être touché sous 10 secondes sans quoi un lancer éventuel ne serait pas comptabilisé. Dès qu'un segment valide est touché dans le temps imparti, une vie est déduite. Le joueur qui n'a plus de vie gagne.

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

Option : 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21 représente le nombre de vies d'un joueur. Chaque joueur a au départ un nombre de vie prédéfini à disposition. Dès que le jeu commence, „SEL“ (sélectionner) s'affiche à l'écran. Le joueur peut désormais choisir son segment de point en jetant une fléchette sur la cible. Le premier segment touché devient le segment de point.

Ensuite, appuyez sur la touche „Next“ et le joueur suivant peut désormais choisir son segment de point en jetant une fléchette sur la cible. Dès que tous les joueurs ont sélectionné leurs segments de point, le jeu commence. Ce n'est qu'après qu'un joueur a touché son segment de point qu'il peut devenir „Killer“.

Dès qu'un joueur devenu „Killer“ touche le segment de point d'un autre joueur ce dernier perd une vie. Si un joueur, qui a le statut de „Killer“, touche son propre segment de points, il perd son statut de „Killer“ ainsi qu'un point de vie. Pour redevenir un „Killer“, le joueur doit toucher son segment de point initial. Le vainqueur est le dernier joueur ayant encore des points de vie.

Le Killer Status est affiché avec „I-“ à l'écran.

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

Option : 203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221 représente le nombre de vies d'un joueur.

Chaque joueur a au départ un nombre de vie prédéfini à disposition. Dès que le jeu commence, „SEL“ (sélectionner) s'affiche à l'écran. Les joueurs peuvent sélectionner leur segment de point respectif comme pour le jeu „Killer“. Ce n'est qu'après qu'un joueur a touché son segment de point dans l'anneau double qu'il peut devenir „Killer“.

Dès qu'un joueur devenu „Killer“ touche le segment de point d'un autre joueur ce dernier perd une vie. Si un joueur, qui a le statut de „Killer“, touche son propre segment de points, il perd son statut de „Killer“ ainsi qu'un point de vie. Pour redevenir „Killer“, le joueur doit toucher la zone double de son segment de point initial. Le vainqueur est le dernier joueur ayant encore des points de vie.

Le Killer Status est affiché avec „I-“ à l'écran.

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

Option : 303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321 représente le nombre de vies d'un joueur.

Chaque joueur a au départ un nombre de vie prédéfini à disposition. Dès que le jeu commence, „SEL“ (sélectionner) s'affiche à l'écran.

Les joueurs peuvent sélectionner leur segment de point respectif comme pour le jeu „Killer“.

Ce n'est qu'après qu'un joueur a touché son segment de point dans l'anneau triple qu'il peut devenir „Killer“.

Dès qu'un joueur devenu „Killer“ touche le segment de point d'un autre joueur ce dernier perd une vie.

Si un joueur, qui a le statut de „Killer“, touche son propre segment de points, il perd son statut de „Killer“ ainsi qu'un point de vie. Pour redevenir „Killer“, le joueur doit toucher la zone triple de son segment de point initial. Le vainqueur est le dernier joueur ayant encore des points de vie. Le Killer Status est affiché avec „I-“ à l'écran.

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

L'objectif du jeu est de réduire le résultat prédéfini de 51, 61, 71,81 ou 91 à chaque tour.

Pour toucher un résultat, les points totaux de chaque tour doivent être divisibles par 5.

Par exemple, lorsqu'un joueur atteint 20 points dans un tour, le résultat est 4 ( $20/5 = 4$ ).

Chaque résultat de tour qui n'est pas divisible par 5 n'est pas évalué. Si une des fléchettes n'atteint pas la cible, aucun point n'est donné. Le premier joueur qui atteint ou dépasse le score sélectionné est le gagnant.

**G20 Shanghai (1, 5, 10, 15)**

Option 1 : Les segments doivent être touchés dans l'ordre 1 - 20 et ensuite Le bullseye.

Option 5 : Les segments doivent être touchés dans l'ordre 5 - 20 et ensuite Le bullseye.

Option 10 : Les segments doivent être touchés dans l'ordre 10 - 20 et ensuite Le bullseye.

Option 15 : Les segments doivent être touchés dans l'ordre 15 - 20 et ensuite Le bullseye.

Seules les fléchettes tombant dans l'ordre correct comptent. Les joueurs ont une seule chance pour toucher le segment correspondant. Si un chiffre manque, aucun point n'est donné et on passe au chiffre suivant.

Le joueur qui a réussi à collecter le plus de point gagne.

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

Option 201 : Les segments doivent être touchés dans l'ordre de 1 – 20 dans la zone double et ensuite Bulleseye.

Option 205 : Les segments doivent être touchés dans l'ordre de 5 – 20 dans la zone double et ensuite Bulleseye.

Option 210 : Les segments doivent être touchés dans l'ordre de 10 – 20 dans la zone double et ensuite Bulleseye.

Option 215 : Les segments doivent être touchés dans l'ordre de 15 – 20 dans la zone double et ensuite Bulleseye.

Le déroulement du jeu est identique à Shanghai G20, quoique seuls les tirs touchant la zone double du segment correspondant sont comptés. Les tirs touchant la zone simple ou la zone triple ne sont pas évalués. Le joueur ayant le nombre de points maximum gagne le jeu.

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

Option 301 : Les segments doivent être touchés dans l'ordre 1 - 20 dans la zone triple.

Option 305 : Les segments doivent être touchés dans l'ordre 5 - 20 dans la zone triple.

Option 310 : Les segments doivent être touchés dans l'ordre 10 - 20 dans la zone triple.

Option 315 : Les segments doivent être touchés dans l'ordre 15 - 20 dans la zone triple.

Ce jeu fonctionne également comme Shanghai G20 pour lequel seules les fléchettes atteignant la zone triple dans le segment correspondant sont comptabilisées. Les fléchettes qui tombent dans la zone simple ou dans la zone double ne sont pas comptabilisées. Le joueur avec le plus grand score gagne.

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

Les joueurs lancent les uns après les autres chacun leur tour en direction des champs 1-18 qu'ils doivent toucher. (Tour 1 = on lance vers le champ du chiffre 1, tour 2 = on lance vers le champ du chiffre 2). L'objectif du jeu est d'obtenir aussi peu de points que possible par tour.

Points :

Triple = 1 point (meilleur score, on passe directement au joueur suivant)

Double = 2 points

Single = 3 points

Pas de lancer réussi dans le champ indiqué = 5 points

Par champ, le joueur a trois lancers.

Si le joueur après un lancer double dès la première fléchette est satisfait, il peut directement passer son tour pour le joueur suivant et obtient pour le champ correspondant 2 points. Si le joueur obtient lors de son premier lancer un single du champ à toucher, il obtient 3 points. Il peut décider de passer son tour ou d'utiliser son second lancer. S'il rate le champ correspondant, son score passe de 3 à 5. S'il s'améliore dans le second lancer avec un double, son score baisse de 3 à 2, il peut de nouveau arrêter ou a la possibilité avec un troisième lancer d'améliorer avec un triple (ou d'empirer). Le joueur qui dépasse ou égalise le score choisi par option est éliminé du jeu. Le gagnant est le dernier joueur restant ou qui présente après le champ 18 le score le plus faible.

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

L'objectif du jeu est de toucher les segments affichés sur l'écran. Choisissez une option de jeu parmi „132“, „141“, „168“ ou „189“.

Pour l'option 132, la suite de segments 15, 4, 8, 14 et 3 doit être touchée.

Pour l'option 141, la suite de segments 17, 13, 9, 7 et 1 doit être touchée.

Pour l'option 168, la suite de segments 20, 16, 12, 6 et 2 doit être touchée.

Pour l'option 189, la suite de segments 19, 10, 18, 5 et 11 doit être touchée.

Chaque segment doit être touché trois fois avant que l'écran passe au segment suivant.

Toucher un segment simple compte une fois, la zone double compte deux fois et la triple trois fois.

Le joueur qui atteint le premier tous les segments trois fois gagne.

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

Option : 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19 ou 21 représente le nombre de vies d'un joueur. Chaque joueur a au départ un nombre de vie prédéfini à disposition. A l'écran apparaît le segment devant être touché par le joueur (ordre aléatoire). Si le joueur touche avec sa première ou sa seconde fléchette le segment indiqué, il peut définir avec son lancer suivant le segment que le joueur suivant doit toucher sinon le segment du joueur suivant sera choisi de façon aléatoire.

Si un joueur ne touche pas le segment avec aucune de ses trois fléchettes, il perd une vie et c'est le tour du joueur suivant. Le vainqueur est le dernier joueur ayant encore des points de vie. Les lancers dans les champs doubles et triple sont comptabilisés comme des lancers dans le champ single.

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

Option H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19 ou H21 représente le nombre de vies d'un joueur. Chaque joueur a au départ un nombre de vie prédéfini à disposition. A l'écran apparaît le segment devant être touché par le joueur (ordre aléatoire). Si le joueur touche avec sa première ou sa seconde fléchette le segment indiqué, il peut définir avec son lancer suivant le segment que le joueur suivant doit toucher sinon le segment du joueur suivant sera choisi de façon aléatoire.

Si un joueur ne touche pas le segment avec aucune de ses trois fléchettes, il perd une vie et c'est le tour du joueur suivant. Le vainqueur est le dernier joueur ayant encore des points de vie.

Les lancers dans le champs double et le champs triple sont aussi comptabilisés.

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

Pour ce jeu, le score de chaque fléchette est ajouté au nombre de départ „zéro“ à chaque passage (3 fléchettes par joueur). Le joueur qui atteint le premier le score exact défini auparavant gagne le jeu.

Dépasser le score :

Si un joueur dépasse avec une fléchette le score qui devait être atteint pour respecter son objectif, le tour n'est pas comptabilisé. Le score revient à celui qui avait été atteint au tour précédent.

Faire revenir les autres joueurs à ZÉRO :

Si un joueur obtient le résultat exact qu'un autre joueur a déjà eu avant lui, il fait revenir ce dernier à zéro.

Exemple :

Score joueur 1 : 20

Score joueur 2 : 50

Score joueur 3 : 30

Score joueur 4 : 00

C'est le tour du joueur 4, il touche le 20 avec sa première fléchette. Le joueur 1 revient ainsi à zéro.

Avec sa deuxième fléchette, le joueur 4 touche le 10 et a ainsi un résultat total de 30. Le joueur 3 revient ainsi à zéro. Avec sa troisième fléchette, le joueur 4 touche le 1 et a ainsi un résultat total de 31.



## RECHERCHE D'ERREURS

### Pas de courant

S'assurer que l'adaptateur se trouve enfoncé dans la prise du secteur et que le raccordement de l'adaptateur se trouve bien dans la connexion de la cible.

### Pas de résultats

Vérifier que le jeu se trouve en mode «Réglages» ou en mode «Pause». Vérifier ensuite si des champs de résultats ou des touches de fonction coincent ou sont coincés.

### Segment coincé ou touche de fonction coincée

Lors du transport ou durant le fonctionnement normal de la cible, il peut se produire que les segments se coincent momentanément et que les résultats ne soient plus comptés.

Un signal d'avertissement retentit et un affichage indique en clignotant le segment coincé.

En retirant en douceur la fléchette de l'élément ou en effectuant un mouvement de va-et-vient en appuyant légèrement avec les doigts libère normalement rapidement le segment.

La partie pourra alors être continuée, la prise en compte des résultats se poursuit exactement là où elle s'est trouvée interrompue.

### Retrait des pointes de fléchettes cassées

Les pointes plastiques présentent une bonne sécurité de manipulation, mais ne durent pas éternellement.

Si une pointe vient à casser et reste plantée dans la cible, essayez alors de retirer celle-ci à l'aide d'une pince appropriée. Si une pointe est cassée de manière à ne plus dépasser de la surface de la cible, elle pourra également au point d'impact être introduite en poussant celle-ci dans la cible. La pointe souple ne peut pas endommager l'électronique se situant derrière l'élément. Pour cette opération, nous recommandons cependant impérativement l'utilisation d'une pointe plastique encore en bon état.

Une pointe cassée ne dépassant plus de la surface de la cible ne devra jamais être introduite dans la cible en poussant à l'aide d'un objet métallique pointu, une pointe métallique pouvant facilement endommager la cible, si celle-ci est introduite trop profondément dans la cible.

Plus la fléchette est lourde, plus le risque que la pointe casse est grand.

### Variations de courant et perturbations électromagnétiques

Dans des situations extrêmes, en présence de perturbations électromagnétiques parasites massives, l'électronique peut tomber en panne ou indiquer des résultats erronés.

Exemples :

En cas de forts orages, de variations extrêmes du courant du secteur, de baisse de tension ou mise en place du jeu de fléchettes trop près de moteurs électriques ou trop près d'un microondes.

Pour revenir au fonctionnement normal, la prise enfoncée au secteur sera à retirer pendant plusieurs secondes et puis alors de nouveau l'enficher. On devra naturellement s'assurer ici que la cause de la défaillance ait été éliminée.

## MAINTENANCE, ENTRETIEN, CONSERVATION

**IMPORTANT ! Avant le nettoyage avec un chiffon humide, débranchez-le câble réseau de la prise.**

**Nettoyez la cible uniquement avec un chiffon humide !**

**L'adaptateur ne doit pas entrer en contact de l'humidité !**

En cas d'utilisation fréquente de l'article, la face avant de la cible peut être encrassée aux contact des doigts.

Nettoyez la face avant, les touches et les champs d'affichage à l'aide d'un chiffon humide. Comme solvant, nous recommandons de l'eau avec un nettoyant léger. Ensuite frottez légèrement à sec avec un chiffon doux.

En cas d'inutilisation prolongée, couvrez l'article au mieux avec un drap, afin de le protéger contre la poussière. L'article est toujours à conserver dans une pièce sèche et propre à température constante.



### Consignes pour l'élimination

Éliminez le produit ainsi que tous les composants afférents via une entreprise de recyclage autorisée ou via votre entreprise municipale de recyclage. Veuillez tenir compte des directives actuellement en vigueur. En cas de doute, renseignez-vous auprès de votre organisme de recyclage quant à une élimination favorable à l'environnement. Des appareils électriques ne doivent pas parvenir dans les ordures ménagères.



Model identifie		
Input voltage	100-240	V
Input AC frequency	50/60	Hz
Output voltage	5	V
Output current	0.5	A
Output power	2.5	W
Average active efficiency	73.24	%
Efficiency at low load (10 %)		%
No-load power consumption	0.083	W

ADRESSE D&APOS;IMPORTATION:

MH FRANCE  
2 Rue Maurice Hartmann  
92130 Issy Les Moulineaux  
France

FABRIQUÉ EN CHINE



**ES**

Lea estas instrucciones cuidadosamente y consérvelas bien para la referencia en futuro. Asegúrese de incluir estas instrucciones si usted pasa el producto a un tercero.

**Alcance de entrega**

1 x Instrucciones de juego y de usuario

1 x Diana electrónica

12 x Cañón/ 12 x Agarre / 12 x vuelo (cada 3 x en azul, verde, rojo y negro)

30 x Punta blanda (punta)


2 x Tornillo y 2 x Enchufe de pared

1x Adaptador de corriente

**Datos técnicos**


Dimensiones: 513 x 572 x 65 mm (ancho x alto x profundidad)

Potencial nominal: 5V DC—500 mA

 =Clase de Seguridad: II

**Adaptador de corriente**

Entrada: 100V / 240V-50Hz / 60Hz Salida: 5V DC — 500mA

 =Clase de Seguridad: II

**Uso previsto**

¡Este producto de diana electrónica es un artículo deportivo y no es adecuado para los niños menores de 14 años! El artículo contiene las piezas pequeñas que los niños pueden tragar y, como equipo deportivo, se requiere precisión y concentración precisas, así como un alto nivel de habilidades motoras. El artículo ha sido diseñado para uso privado en interiores y no está destinado para uso comercial ni para uso en exteriores. Este artículo debe ser utilizado exclusivamente con dardos provistos de puntas suaves. Si se utilizan los dardos equipados con puntas de acero, esto causará daños irreparables.

** INSTRUCCIONES DE SEGURIDAD****¡Peligro de lesiones!**

- Esta diana electrónica no es adecuado para su uso por personas (incluidos niños) con capacidades físicas, sensoriales o mentales reducidas o con falta de experiencia y / o falta de conocimiento, a menos que sean supervisados por una persona responsable de su seguridad, o reciban instrucciones de una persona responsable sobre cómo utilizar la diana electrónica.
- Los niños deben ser supervisados para asegurarse de que no jueguen con la diana electrónica.
- No arroje ni apunte los dardos a personas o animales.
- Cuando la diana electrónica esté en uso, asegúrese de que el tablero de dardos esté colocado o dispuesto de tal manera que, tan lejos como sea posible, las personas no deambulen entre el tablero de dardos y el jugador.
- ¡No fije el tablero de dardos a una puerta!

**¡Evitar los daños a materiales!**

- Para evitar que los dardos reboten en el tablero de dardos, utilice exclusivamente las puntas de reemplazo originales adecuadas. Le recomendamos que no utilice puntas largas para la diana electrónica, porque se abrochan rápidamente y se rompen fácilmente (Eliminación de puntas rotas del tablero de dardos - Solución de problemas.

- No permita que la diana electrónica quede expuesta a condiciones climáticas y temperaturas extremas.
- Proteja la diana electrónica de la humedad y la humedad. La diana electrónica podría ser dañada.

**⚠️ INSTRUCCIONES DE SEGURIDAD DEL ADAPTADOR DE ENERGÍA**

**ATENCIÓN**

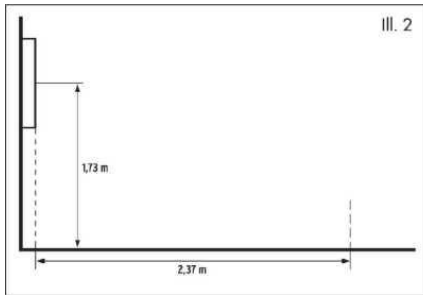
**¡Información importante para el uso del adaptador! Nota: El dispositivo se calienta durante el uso normal.**

- Solo utilice el adaptador en conexión con el tablero de dardos.
- ¡Solo utilice el adaptador suministrado!
- ¡Solo utilice los repuestos originales en caso de defecto!
- Primero desconecte el adaptador de la toma de pared antes de desconectar el adaptador del tablero de dardos.
- El adaptador solo es adecuado para uso en interiores. Mantenga el adaptador alejado de la humedad.
- Si la carcasa o el cable de alimentación del adaptador están dañados, deje de usarlo.
- Desconecte el dispositivo de la red eléctrica si no se utiliza durante largo tiempo.
- La salida de red no se permite el cortocircuito de la línea.
- El cable de conexión externo de este adaptador no se puede sustituir; Si el cable está dañado, el adaptador tendrá que ser desechado.

**INSTRUCCIONES DE MONTAJE**

**Montaje del tablero de dardos (Ilustración 2 y 3)**

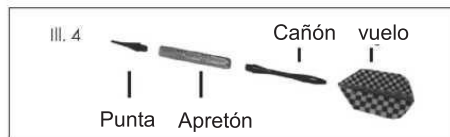
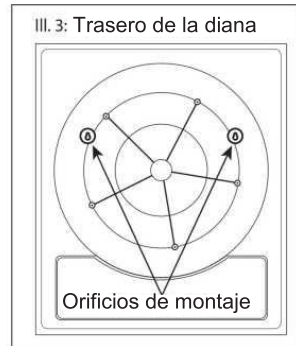
- Seleccione un lugar adecuado con aproximadamente 3 m de espacio libre a su alrededor.
- La "puntera" debe estar a una distancia de 2,37 m del tablero de dardos. Fije el tablero de dardos a la pared de modo que el centro de la diana esté a una altura de 1.73 m sobre el suelo.
- Marque los agujeros de perforación apropiados en la pared con un lápiz. Taladre agujeros en los puntos marcados en la pared. Inserte los tornillos con las clavijas de pared apropiados, finalmente cuelgue el tablero de dardos en los tornillos de orificios de montaje.



Montaje de los dardos

(Ilustración 4)

Atornille la punta y el cañón en el agarre como lo que se indica e inserte el vuelo desplegado en las ranuras transversales.



## Nombre y función de las partes (Ilustración 1)

- 1 Simple: Puntuación como se indica
- 2 Doble: Número de puntos x 2
- 3 Triple: Número de puntos x 3
- 4 Centro de diana: El anillo exterior vale 25 puntos; el anillo interior vale 50 puntos
- 5 Catcher: Lanzamiento de borde, no punto
- 6 Teclas de función (Vea el Capítulo teclas de función)
- 7 Pantalla de resultados: Muestra en rotación el objetivo / información, el golpe, el resultado total de puntos y el turno del jugador
- 8 Indicador de dardos: Muestra cuántos lanzamientos (dardos) aún le quedan al jugador
- 9 Marcador
- 10 Pantalla para doble en (Double in/DI); Doble fuera (Double Out/DO) y para el juego Cuenta Regresiva
- 11 Enchufe el adaptador de corriente
- 12 Soporte de dardos

## FUNCIONAMIENTO DEL TABLERO DE DARDOS Encendido y Apagado

La diana electrónica está provista de un apagado automático.

Para encender la diana electrónica, conecte el adaptador de corriente al enchufe y al tablero de dardos.

Si la diana electrónica no se utiliza durante más de 10 minutos, la pantalla y los sistemas se apagan de manera automática (modo de espera). Cuando el adaptador de corriente está enchufado, la diana electrónica "recuerda" el último puntaje. Al presionar cualquier botón, la diana electrónica se encenderá nuevamente. Retire el enchufe para apagar la diana electrónica completamente.

## Teclas de función (Ilustración 1)

### **JUEGO**

Presione este botón para elegir un juego. Los resultados de la izquierda muestran el juego que se muestra (G01-27, vea la Tabla 1); los resultados de la derecha de la pantalla se muestra la primera opción del juego.

### **Opción**

Presione esta tecla para elegir varias opciones dentro de un juego (Vea la Tabla 1).

### **Jugador - Puntuación**

Presione este botón antes de empezar el juego para elegir el número de jugadores. Durante un juego, la puntuación de todos los jugadores se muestra presionando el botón. Al presionar 1 x se muestra a los jugadores 1, 2, 3 y 4.

Al presionar 2x se muestran los jugadores 5, 6, 7 y 8.

### **Hándicap**

Presione este botón antes de empezar el juego para elegir el nivel de dificultad / opciones para los diferentes jugadores. **Ejemplo:**

Si 4 jugadores juegan, el jugador número 1 puede establecer el punto de inicio en 801, el jugador número 2, en 501, el jugador número 3, en 301 y el jugador número 4, en 201.

### **Eliminar/Grupo**


Presione este botón antes de empezar el juego para jugar en grupos (2 contra 2,3 contra 3,4 contra 4). Durante un juego, el último lanzamiento de un jugador se elimina presionando el botón.

### **CYBER MATCH**

Presione este botón para empezar un juego contra un oponente virtual. Al presionar repetidamente el botón, ajuste el nivel de habilidad de su oponente virtual (C1 = oponente más duro - C5 = oponente más fácil).

### **Doble**

Presione esta tecla para habilitar la función Doble En (Double in/DI) o Doble Fuera (Double Out/DO) para el juego G01.

Presione 1 x: Doble En (Double in/DI) (luz roja en el marcador izquierdo, )

Presione 2 x: Doble Fuera (Double Out/DO) (luz roja en el marcador izquierdo, )

Presione 3x: Con Doble En (Double in/DI) y Doble Fuera (Double Out/DO) (dos luces rojas en el marcador izquierdo, )

Presione 4x: Sin Doble En (Double in/DI) y Doble Fuera (Double Out/DO) (sin luces rojas)

### **Iniciar / Siguiente**

Presione este botón para empezar un juego o para pasar al siguiente jugador durante un juego.

### **Sonido**

Presione este botón para establecer el nivel de sonido. Hay 7 niveles entre "SOUND / VOLUME off ( Sonido / volumen apagado )" y volumen máximo.

### **Perdido**

Presione este botón para reducir el número de dardos restantes, cuando se falla lanzar al tablero.

**Selección de juego y lista de niveles de dificultad (Tabla 1)**

HR	JEU	Hándicap	Opción
G01	Cuenta regresiva	√	101;201;301;401;501;601;701;801;901
G02	Cricket simple	√	000;020;025
G03	Scram Cricket	X	R00
G04	Cricket de puntuación	√	E00;E20;025
G05	Cricket de garganta cortada	√	C00;C20;C25
G06	Cricket de puntuación doble	√	D00 ;D20 ; D25
G07	Cricket de empujar un centavo	√	P00 ;P20 ;P25
G08	Reloj redondo	√	5 ; 10 ; 15;20
G09	Reloj redondo-Doble	√	205;210;215;220
G10	Reloj redondo-Triple	√	305 ; 310 ; 315;320
G11	Piernas encima	√	3 ; 5;7 ; 9;11;13;15;17;19
G12	Piernas debajo	√	U03;U05;U07;U09;U11;U13;U15;U17;U19
G13	Cuenta hasta	√	100;200;300;400;500;600;700;800;900
G14	Puntuación más alta	X	H03;H05;H07;H09;H11;H13;H15;H17;H19;
G15	Salir disparado	√	-03;-05;-07;-09;-11;-13;-15;-17;-19
G16	Asesino	√	3;5;7;9;11;13;15;17;19;21
G17	Asesino-Doble	√	203;205;207;209;211;213;215;217;219;22
G18	Asesino-Triple	√	303;305;307;309;311;313;315;317;319;321
G19	Todos cinco	√	51;61;71;81;91
G20	SHRNGHAI	X	1;5;10;15
G21	SHRNGHAI-DOBLE	X	201;205;210;215
G22	SHRNGHAI-TRIPLE	X	301 ; 305 ; 310 ; 315
G23	GOLF	√	10;20;30;40;50;60;70;80;90
G24	Bingo	√	132;141;168;189
G25	Pequeño grande - Simple	√	3;5;7;9;11;13;15;17;19;21
G26	Pequeño grande - Duro	√	H03;H05;H07;H09;H11;H13;H15;H17;H19;H21
G27	COTCHA	√	101;201;301;401;501;601;701;801;901

### **Reglas del juego**

Cada jugador lanza tres dardos por turno.

Las rondas de los respectivos jugadores se muestran en los cuatro campos de resultados.

Los tres pequeños puntos sobre la puntuación indican cuántos lanzamientos para la ronda aún quedan.

Después del final de una ronda, el tablero de dardos se establece en "espera" de manera automática.

Al presionar START / NEXT (Iniciar / Siguiente) durante el juego, se selecciona al siguiente jugador y el juego sigue.

**Nota: La forma más fácil de eliminar los dardos del tablero es sacarlos con una ligera rotación hacia la derecha.**

### **JUEGOS**

#### **G01 Cuenta regresiva (101,201,301,401,501,601,701,801,901)**

En este juego, se deduce el puntaje de cada dardo por turno (3 lanzamientos por jugador) del puntaje (inicial) (por ejemplo, 301 o 501, etc.). El jugador que primero llega a cero (y lo hace exactamente) gana el juego.

Lanzando sobrante:

Si el puntaje de un jugador arroja el puntaje necesario para jugar exactamente a cero, la ronda no se puntúa. El puntaje se vuelve al de la ronda anterior. Para hacer que el juego sea más desafiante, se puede utilizar la tecla de función DOBLE. Con esta característica, se establecen dificultades adicionales para el inicio y el final del juego. Doble en (Double in) : El juego empieza solo cuando se lanza un doble. Los puntajes anteriores no se puntúan. Doble fuera (Double out) : Para finalizar el juego, el jugador debe lograr un doble que reduce el puntaje a cero exactamente. Si queda un 1 después del lanzamiento, esto se considera arrojado.

Doble en / fuera (Double in/out) : El jugador debe empezar y finalizar el juego con un doble.

#### **Función- dardo acabado:**

Cuando se minimiza el puntaje alcanza el umbral de 180, en este modo es posible finalizar el juego con tres dardos. El tablero de dardos calcula los resultados de lanzamiento necesarios y los muestra separadamente para cada dardo. Si el jugador pierde el lanzamiento objetivo que se muestra pero aún puede terminar el juego con los dos dardos restantes, el tablero de dardos ahora calcula el lanzamiento requerido para los nuevos resultados. Simple, doble o triple se indica mediante un signo delante de los números. Single aparece con una barra baja, por ejemplo ("\_18"). Pantallas dobles con dos barras ("= 18"). Triple con 3 barras ("e18"). El centro de diana simple se mostrará con el valor - "25".

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

En este juego solo se juega con los segmentos de números del 15 al 20 y el centro de la diana. El primer jugador que golpea todos los segmentos tres veces es el ganador. Para lograr dobles (un golpe se puntúa dos veces) y se pueden triplicar (un golpe se puntúa tres veces).

Opción 000: Los jugadores pueden golpear los segmentos de 15; 16,17,18; 19,20 y el centro de la diana en cualquier orden.

Opción 020: El jugador debe golpear los segmentos en el siguiente orden: 20,19,18,17,16,15 y finalmente el centro de la diana.

Opción 025: El jugador debe golpear los segmentos en el siguiente orden: el centro de la diana, 15,16,17,18,19, 20.

#### **G03 Scram Cricket (A00 - Solo para dos jugadores)**

También en este juego, se puntúan los segmentos 15-20 y el centro de la diana. El juego consta de dos rondas.

En la primera ronda, un jugador intenta cerrar los segmentos (por tres golpes). El otro jugador intenta golpear los segmentos no cerrados con la mayor frecuencia posible para acumular puntos. Una vez que se cierra un segmento, el segundo jugador no logre ningún punto aquí. Cuando el jugador 1 cierra todos los segmentos, se completa la ronda 1.

Ahora empieza la segunda ronda y los jugadores intercambian sus papeles de personaje. El jugador 2 intenta cerrar todos los segmentos lo más rápido posible y el jugador 1 intenta acumular puntos. El juego termina cuando el jugador 2 ha cerrado todos los segmentos. El jugador con la puntuación más alta gana el juego.

#### **G04 Cricket de puntuación (E00; E20; E25)**

También en Cricket de puntuación, solo se puntúan los segmentos de 15-20 y el centro de la diana. E00 - Los segmentos pueden ser golpeados en cualquier orden.

E20 - El jugador debe golpear los segmentos en el orden 20-15 y finalmente el centro de la diana.

E25 -El orden en que se deben golpear los segmentos es: el centro de la diana y luego 15-20

Cada segmento está "abierto" cuando ha sido golpeado tres veces por un jugador. Si un segmento ha sido golpeado tres veces por todos los jugadores, se "dosifica". El jugador, que "abre" un número determinado, luego "posee" el número y puede seguir acumulando puntos en este número hasta que todos los jugadores hayan alcanzado el número tres veces, cerrando así el segmento. Cuando todos los

segmentos se cierran, el jugador con la puntuación más alta gana el juego.

#### **G05 Cricket de garganta cortada(C00, C20, C25)**

También en Cut Cricket de garganta cortada, solo se puntúan los segmentos de 15-20 y el centro de la diana.

C00 - Los segmentos se pueden golpear en cualquier orden.

C20 - El jugador debe golpear los segmentos 20-15 en el orden y finalmente el centro de la diana.

C25 - El orden en el que deben golpear los segmentos es: el centro de la diana y luego segmentos de 15-20. Los puntos en este segmento se pueden acumular hasta que todos los jugadores hayan alcanzado este segmento tres veces. Los puntos que arroja un jugador se acreditan a los otros jugadores. El objetivo es pasar a los otros jugadores tantos puntos como sea posible.

Cuando todos los jugadores han cerrado todos los segmentos, gana el jugador con la puntuación más baja.

Entonces, la mejor estrategia aquí es cerrar todos los segmentos de números lo más rápido posible para evitar que el oponente gane puntos por usted. Al mismo tiempo, esto le da la posibilidad de lograr los puntos de aterrizaje para los otros jugadores.

#### **G06 Double Cricket de puntuación doble (d00, d20, d25)**

También en Double Cricket de puntuación doble, solo se puntúan los segmentos de 15-20 y el centro de la diana.

D00 - Los segmentos pueden ser golpeados en cualquier orden

d20 - El jugador debe golpear los segmentos DE 20-15 en el orden y finalmente el centro de la diana.

d25- El orden en que deben golpear los segmentos es: el centro de la diana y luego segmentos de 15-20.

El juego sigue como "Cricket de puntuación", excepto que cada jugador debe golpear primero la zona doble de cada segmento antes de que todos los otros golpes se puntúan.

#### **G07 Cricket de empujar un centavo(P00, P20, P25)**

También en Cricket de puntuación, solo se puntúan los segmentos 15-20 y el centro de la diana.

P00 - Los segmentos se pueden golpear en cualquier orden

P20 - El jugador debe golpear los segmentos de 20-15 en el orden y finalmente el centro de la diana.

P25 - El orden en que deben golpear los segmentos es: el centro de la diana y luego segmentos de 15-20.

El objetivo del juego es que cada jugador llene las tres barras de cada segmento. Si el jugador termina el segmento de una ronda con golpes en la zona doble y triple y se puntúa tres veces, se le acredita al oponente una barra. En la siguiente ronda, este segmento está cerrado para el jugador y el oponente no recibe más barras.

#### **G08 Reloj redondo (5,10,15,20)**

En este juego se debe golpear los siguientes segmentos:

Opción 5: Segmentos 1-5

Opción 10: Segmentos 1-10

Opción 15: Segmentos 1-15

Opción 20: Segmentos 1-20

El jugador debe golpear los segmentos mostrados por la máquina. Si se golpea dicho segmento,

se indica el siguiente segmento para golpear y la máquina comenta con un "Yes ( Sí )" o un "No".

El primer jugador que golpea todos los segmentos es el ganador del juego.

#### **G09 Reloj redondo-Doble(205, 210,215,220)**

En este juego, solo se juegan las zonas de puntuación doble de los siguientes segmentos:

Opción 205: Segmentos 1-5

Opción 210: Segmentos 1-10

Opción 215: Segmentos 1-15

Opción 220: Segmentos 1-20

El jugador debe golpear la zona de los segmentos de puntuación doble que indica la máquina. Si se

golpea dicho segmento, se indica el siguiente segmento para golpear y la máquina comenta con un "Yes( Sí )" o un "No". El primer jugador que golpea todos los segmentos es el ganador del juego.

#### **G10 Reloj redondo-Triple (305,310, 315,320)**

En este juego, solo se juegan las zonas de puntuación triple de los siguientes segmentos:

Opción 305: Segmentos 1-5

Opción 310: Segmentos 1-10

Opción 315: Segmentos 1-15

Opción 320: Segmentos 1-20

El jugador debe golpear la zona de los segmentos de puntuación triple que indica la máquina. Si se

golpea dicho segmento, se indica el siguiente segmento y la máquina comenta con un "Yes ( Sí )" o un "No". El primer jugador que golpea todos los segmentos es el ganador del juego.

### **G11 Piernas encima (3, 5,7,9,11,13,15,17,19,21)**

Opción: 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19 o 21 representan el número de vidas de un jugador.

Cada jugador empieza con el número establecido de vidas disponibles. Al inicio del juego, la máquina indica una puntuación en la pantalla para el primer jugador. El jugador ahora debe intentar con sus tres lanzamientos para alcanzar o superar el puntaje indicado. Si tiene éxito, no pierde una vida. Los siguientes jugadores deben intentar alcanzar una puntuación más alta o igual que el jugador anterior. Si no tienen éxito, pierden una vida.

Los puntos se pueden eliminar con el botón "Start (Inicio)" o tres perdidos resultan en una deducción de puntos de vida.

Una vez que un jugador no tiene más puntos de vida, se retira. El jugador, que tiene la mayor cantidad de puntos de vida restantes, gana el juego.

### **G12 Piernas debajo(U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)**

Opción: U03, U05, U07, U09, U011, U013, U015, U017, U019 o U021 representa el número de vidas de un jugador. Cada jugador empieza con el número establecido de vidas disponibles. Al inicio del juego, la máquina indica una puntuación en la pantalla para el primer jugador. El jugador ahora debe intentar con sus tres lanzamientos para alcanzar un puntaje más bajo o igual, si no tiene éxito, pierde una vida. Los siguientes jugadores deben intentar alcanzar una puntuación más baja o igual que el jugador anterior; de lo contrario pierden un punto de vida. Los puntos se pueden eliminar con el botón "Inicio" o tres perdidos resultan en una deducción de puntos de vida.

Al presionar el botón "Eliminar / Grupo" se elimina la puntuación en la máquina y se agregan 60 puntos.

Al presionar el botón "Perdido", la máquina también agrega 60 puntos. Una vez que un jugador no tiene más puntos de vida, se retira. El jugador que tiene la mayor cantidad de puntos de vida restantes, gana el juego.

### **G13 Cuenta hasta(100,200,300,400, 500, 600, 700, 800, 900)**

Puede seleccionar los siguientes números objetivos: 100; 200,300,400,500,600, 700,800,900.

En este juego se puntúa el puntaje por cada dardo lanzado. El jugador que primero alcanza o supera el número de puntos preseleccionado es el ganador del juego.

### **G14 Puntuación más alta (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

Opción: H03; H05; H07, H09, H011, H013; H015; H017, H019; H021 especifica el número de rondas. Cada jugador puede lanzar tres dardos por ronda. El objetivo de este juego es alcanzar el puntaje total más alto. El jugador, que ha alcanzado el puntaje total más alto al final del número especificado de rondas, gana el juego.

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

Opción: -03, -05, -07, -09, -11, -13, -15, -17-19 o -21) representa el número de vidas de un jugador.

Un segmento aparece aleatoriamente en la pantalla que debe ser golpeado dentro de los 10 segundos o no se puntúa golpear cualquier otro segmento. Si un segmento válido fue alcanzado dentro del tiempo limitado en que se resta una vida.

El ganador es el primer jugador que no tiene vidas restantes.

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

Opción: 3,5,7,9,11,13,15,17,19, 21 representa el número de vidas de un jugador. Cada jugador empieza con el número establecido de vidas disponibles. Una vez que empieza el juego, la pantalla muestra "SEL" (Seleccionar).

El jugador puede seleccionar su segmento de puntos lanzando los dardos. El primer segmento se fija como el segmento de puntos. Luego presione el botón "Siguiendo" y el siguiente jugador puede seleccionar sus puntos del segmento.

Una vez que todos los jugadores han seleccionado sus segmentos de puntos, empieza el juego. Solo después de que un jugador haya alcanzado su segmento de puntos, puede convertirse en el "asesino".

Una vez que un jugador que se ha convertido en un "asesino" llega al segmento de puntos de otro jugador, el otro jugador pierde una vida. Si un jugador en el estado de "asesino golpea su propio sector de puntos, pierde su estado de "asesino" y pierde un punto de vida. Para volver a ser un "asesino", el jugador debe golpear su segmento de puntos original nuevamente. El ganador es el último jugador con puntos de vida.

El estado del "asesino" se muestra como "I-".

### **G17 Asesino-Doble (203,205,207,209,211,213,215,217,219,221)**

Opción: 203,205,207,209,211,213,215, 217,219,221 representa el número de vidas de un jugador.

Cada jugador empieza con el número establecido de vidas disponibles. Una vez que empieza el juego, la pantalla muestra "SEL" (Seleccionar). Los jugadores ahora pueden jugar como en el juego "Asesino" y seleccionar sus respectivos segmentos de puntos. Solo después de que un jugador haya alcanzado su segmento de puntos en el anillo doble puede convertirse en el "asesino". Una vez que un jugador que se ha convertido en un "asesino"; golpea el segmento de puntos de otro jugador, ese jugador pierde una vida. Si un jugador en el estado de "asesino" golpea su propio sector de puntos, entonces pierde su estado de "asesino" y pierde un punto de vida. Para volver a ser un "asesino", el jugador debe golpear la zona de puntuación doble de



su segmento de puntos original. El ganador es el último jugador con puntos de vida. El estado del "asesino" se muestra como "I".

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

Opción: 303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321 representa el número de vidas de un jugador.

Cada jugador empieza con el número establecido de vidas disponibles. Una vez que empieza el juego, la pantalla muestra "SEL" (Seleccionar). Los jugadores ahora pueden jugar como en el juego "Asesino" y seleccionar sus respectivos segmentos de puntos. Solo después de que un jugador haya alcanzado su segmento de puntos en el anillo triple, puede convertirse en el "asesino". Una vez que un jugador que se ha convertido en un "asesino" llega al segmento de puntos de otro jugador, ese jugador pierde una vida. Si un jugador en el estado de "asesino" alcanza su propio sector de puntos, pierde su estado de "asesino" y pierde un punto de vida. Para volver a ser un "asesino", el jugador debe golpear la zona de puntuación triple de su segmento de puntos original. El ganador es el último jugador con puntos de vida. El estado del asesino se muestra como "I".

**G19 Todos cinco (51,61,71,81,91)**

El objetivo del juego es reducir en cada ronda el resultado preestablecido de 51; 61,11,81 o 91. Para lograr un resultado, el total de puntos para cada ronda debe ser divisible por 5. Por ejemplo, si un jugador se puntúa 20 puntos en una ronda, el resultado es  $4 (20 \div 5 = 4)$ . Los resultados para cada ronda que no son divisibles por 5 no se puntúan. Si alguno de los 3 dardos falla, no se otorgan puntos. El primer jugador en alcanzar o superar el número de puntos preseleccionado es el ganador del juego.

**G20 Shanghai (1,5,10,15)**

Opción 1- Los segmentos deben ser golpeados en orden de 1 a 20 y luego el centro de la diana.  
Opción 5- Los segmentos deben ser golpeados en orden de 5 a 20 y luego el centro de la diana.  
Opción 10- Los segmentos deben ser golpeados en orden de 10 a 20 y luego el centro de la diana.  
Opción 15- Los segmentos deben ser golpeados en orden de 15 a 20 y luego el centro de la diana.  
Solo los golpes en el orden correcto se puntúan. Los jugadores solo tienen una oportunidad para llegar al segmento en particular. Si se pierde un número, no hay puntos y sigue con el siguiente número. El ganador es el jugador que podría acumular la mayor cantidad de puntos.

**G21 Shanghai Doble (201,205,210,215)**

Opción 201- El segmento debe ser golpeado en el orden 1 - 20 en la zona de puntuación doble y luego en el centro de la diana.  
Opción 205- El segmento debe ser golpeado en el orden 5-20 en la zona de puntuación doble y luego en el centro de la diana.  
Opción 210- El segmento debe ser golpeado en el orden 10-20 en la zona de puntuación doble y luego en el centro de la diana.  
Opción 215- El segmento debe ser golpeado en el orden 15-20 en la zona de puntuación doble y luego en el centro de la diana.  
Este juego funciona como el juego Shanghai (G20) , pero solo se puntúan los golpes en la zona de puntuación doble de cada segmento.  
Los golpes en la zona de puntuación simple o en la zona de puntuación triple no se puntúan. El jugador con la puntuación más alta gana el juego.

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

Opción 301- Los segmentos deben ser golpeado en orden de 1 a 20 en la zona de puntuación triple y luego en el centro de la diana.  
Opción 305- Los segmentos deben ser golpeado en orden de 5 a 20 en la zona de puntuación triple y luego en el centro de la diana.  
Opción 310- Los segmentos deben ser golpeado en orden de 10 a 20 en la zona de puntuación triple y luego en el centro de la diana.  
Opción 315- Los segmentos deben ser golpeado en orden de 15 a 20 en la zona de puntuación triple y luego en el centro de la diana.  
Además, este juego funciona como el juego Shanghai (G20) , pero solo se puntúan los golpes en la zona de puntuación triple de cada segmento.  
Los golpes en la zona de puntuación simple o en la zona de puntuación doble no se puntúan. El ganador del juego es el jugador con la puntuación más alta.

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

Los jugadores apuntan en rondas sucesivas a los campos objetivos de los segmentos de números 1-18 y deben golpearlos.  
(Ronda 1 = Apuntar al campo objetivo al número 1; Ronda 2 = Apuntar al campo objetivo del número 2; etc.)

El objetivo del juego es lograr el menor número de puntos por ronda posible.

Valores de golpe:

Triple = 1 punto (mejor calificación posible, es automáticamente el turno del siguiente jugador)

Doble = 2 puntos

Simple = 3 puntos

Ningún golpe en un gol de campo dado = 5 puntos os

Los jugadores tienen 3 lanzamientos disponibles para cada campo objetivo.

Si el jugador está contento con el doble golpe en el primer lanzamiento, puede pasar al siguiente jugador inmediatamente y logra 2 puntos por el campo objetivo correspondiente.

Si el jugador golpea el simple en el campo objetivo con su primer lanzamiento, logra 3 puntos. Ahora puede seleccionar a pasar al siguiente jugador o realizar su segundo lanzamiento. Si pierde el campo objetivo, su puntaje aumenta de 3 a 5 puntos. Si mejoró en el segundo lanzamiento al doble, su puntaje de puntos disminuye de 3 a 2 y una vez más se enfrenta a la opción de detenerse o mejorar con un triple en el tercer lanzamiento (o incluso empeorar nuevamente).

El primer jugador en superar o alcanzar el puntaje seleccionado por la opción se retira del juego.

El ganador es el jugador que permanece más tiempo o tiene la puntuación más baja después de 18 campos objetivo.

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

El objetivo del juego es hacer la secuencia del segmento que se indica en la pantalla. Elija entre las opciones de juego "132", "141", "168" o "189".

Para la opción 132, la secuencia de segmento 15,4, 8; 14 y 3 debe ser golpeada.

Para la opción 141; la secuencia del segmento 17,13; 9,1 y 1 debe ser golpeada.

Para la opción 168, la secuencia de segmento 20,16,12, 6 y 2 deb ser golpeada.

Para la opción 189, la secuencia de segmento 19,10,18, 5 y 11 debe ser golpeada.

Cada segmento debe ser golpeado tres veces antes de que la pantalla cambie al siguiente segmento.

Golpear el segmento de puntuación simple se puntúa una vez, el segmento de puntuación doble se puntúa dos veces y el segmento de puntuación triple se puntúa tres veces. El jugador, que ha golpeado todos los segmentos tres veces, es el ganador del juego.

**G25 Pequeño grande - Simple (3,5,7,9,11,13,15,17,19,21)**

Opción 3; 5; 7,9,11,13,15,17,19 o 21 representa el número de vidas de un jugador. Cada jugador empieza con el número establecido de vidas disponibles. La pantalla muestra el segmento a ser golpeado por el jugador (orden aleatorio).

Si el jugador golpea el segmento dado con su primer o segundo dardo, puede determinar el segmento objetivo del siguiente jugador con su próximo lanzamiento; de lo contrario, el segmento objetivo del siguiente jugador se selecciona al lanzar.

Si el jugador falla con sus tres dardos en el segmento dado, pierde una vida y es el turno del siguiente jugador. El ganador es el último jugador con puntos de vida. Los golpes en los campos de puntuación doble y triple se puntúan como golpes en un campo de puntuación simple.

**G26 Pequeño grande - Duro (H03, H05, H07, H09, HU, H13, H15, H17, H19, H21)**

Opción H03; H05, H07, H09, HUI, H13, H15, H17, H19 o H21 representa el número de vidas de un jugador.

Cada jugador empieza con el número establecido de vidas disponibles. La pantalla indica el segmento a ser golpeado por el jugador (orden aleatorio). Si el jugador golpea el segmento dado con su primer o segundo dardo, puede determinar el segmento objetivo del siguiente jugador en su próximo lanzamiento; de lo contrario, el segmento objetivo del siguiente jugador se selecciona al lanzar. Si el jugador falla con sus tres dardos en el segmento dado, pierde una vida y empieza el turno del siguiente jugador. El ganador es el último jugador con puntos de vida. Los golpes en las cajas dobles y triples también se puntúan.

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

En este juego, el puntaje de cada dardo por turno (3 lanzamientos por jugador) se agrega al puntaje inicial de "cero".

El ganador es el jugador que primero lanza exactamente el puntaje objetivo previamente establecido.

Lanzamiento sobrante:

Si un jugador supera el puntaje necesario para alcanzar exactamente el puntaje objetivo, la ronda no se puntúa.

El puntaje se vuelve al de la ronda anterior.

Devolver a otros jugadores a NULL:

Si un jugador alcanza exactamente el resultado que otro jugador ha marcado antes que él, el jugador con el resultado anterior se vuelve a cero.

Ejemplo:

Jugador 1 de puntuación: 20

Jugador 2 de puntuación: 50

Jugador 3 de puntuación: 30

Jugador 4 de puntuación: 00

Es el turno del jugador 4, el jugador 4 golpea con su primer dardo el 20. Por lo tanto, el jugador 1 se restablece a cero. El jugador 4 golpea 10 con su segundo dardo y tiene un puntaje general de 30. Por lo tanto, el jugador 3 se restablece a cero. Con su tercer dardo, el jugador 4 lanza a 1 y ahora tiene una puntuación general de 31.

## **SOLUCIÓN DE PROBLEMAS**

### **No energía**

Asegúrese de que el adaptador esté enchufado a una toma de corriente y que el adaptador esté enchufado a la toma de conexión del tablero de dardos.

### **No puntajes**

Compruebe si el juego se ha configurado en el modo "Setting (Configuración)" o en el modo "Pause (Pausa)".

Luego inspeccione si los elementos del sensor o las teclas de función están atascados o interferidos.

### **Elementos sensores atorados o teclas de función atoradas**

Durante el transporte e incluso durante el funcionamiento normal de la diana, puede suceder que los elementos del sensor se atasquen ocasionalmente y ya no registren un golpe. En este caso, se escuchará una señal de advertencia y un indicador parpadeará, indicando un elemento atascado. La extracción suave del dardo del elemento, o mover el elemento de un lado a otro con una ligera presión de los dedos, normalmente liberará el elemento rápidamente. El juego se puede reanudar y los puntajes seguirán desde el punto en que fueron interrumpidos exactamente.

### **Eliminar puntas de dardos rotas**

Los consejos suaves son definitivamente más seguros para el uso, pero no duran para siempre. Si se rompe una punta y permanece atascada en el tablero de dardos, intente sacarla con mucho cuidado con unas pinzas adecuadas. Si se rompe una punta tan corta que no sobresalga más allá de la superficie del tablero de dardos, también se puede empujar hacia el tablero de dardos a través del orificio. La punta blanda no puede dañar los componentes electrónicos ubicados debajo de los elementos. Sin embargo, para realizar esta operación, le recomendamos que utilice la punta blanda de un dardo que esté en perfectas condiciones.

Nunca empuje una punta corta cortada a través del tablero de dardos con un objeto metálico afilado, ya que una punta de metal puede dañar fácilmente el tablero si se inserta demasiado profundamente en el tablero de dardos. Cuanto más pesado es el dardo, el peligro de romper la punta es mayor.

### **Fluctuaciones de corriente eléctrica o interferencia electromagnética**

En situaciones extremas, cuando hay una interferencia electromagnética masiva, la electricidad puede fallar o dar resultados falsos.

Ejemplos:

En el caso de tormentas eléctricas severas, fluctuaciones extremas de corriente eléctrica, bajo voltaje o posicionamiento del juego de dardos demasiado cerca de motores eléctricos o cerca de hornos de microondas.

Para restablecer el funcionamiento normal del elemento, desconecte el enchufe de la red y espere unos segundos antes de volver a enchufarlo. Cuando usted hace esto, debe asegurarse de eliminar la causa de la interferencia.

### **Mantenimiento, cuidado, almacenamiento**

**¡IMPORTANTE! Antes de limpiar la diana electrónica con un paño húmedo, retire el enchufe de la toma de corriente.**

**¡Limpie el tablero de dardos solo con un paño húmedo! ¡El adaptador de corriente no debe entrar en contacto con la humedad!**

Con el uso frecuente, la superficie frontal del tablero de dardos tiene más probabilidades de ensuciarse por el manejo. Limpie la superficie frontal, las teclas y la pantalla con un paño húmedo. Le recomendamos que utilice una solución de agua con una pequeña cantidad de detergente suave. Luego,

seque con un paño suave y seco. Si no utiliza la diana electrónica durante mucho tiempo, es una buena idea cubrir la diana electrónica con un paño para protegerla del polvo. Siempre almacene la diana electrónica en condiciones secas y limpias con temperatura ambiente.



#### Instrucciones de disposición

Deseche este producto y todos sus componentes asociados a través de una empresa de disposición autorizada o a través de la instalación de disposición de residuos de su autoridad local. Tenga cuidado de cumplir con la normativa vigente. Si tiene alguna duda, pregunte a su disposición sobre métodos amigables con el medio ambiente. Los aparatos eléctricos no deben ser desechados con la basura doméstica.



Model identifie		
Input voltage	100-240	V
Input AC frequency	50/60	Hz
Output voltage	5	V
Output current	0.5	A
Output power	2.5	W
Average active efficiency	73.24	%
Efficiency at low load (10 %)		%
No-load power consumption	0.083	W

IMPORTADO POR:

SPANISH AOSOM, S.L.  
C/ ROC GROS, N° 15.  
08550, ELS HOSTALETS DE BALENYÀ, SPAIN.  
B66295775  
WWW.AOSOM.ES  
ATENCIONCLIENTE@AOSOM.ES  
TEL: 931294512

HECHO EN CHINA

Lesen Sie diese Anleitung sorgfältig durch und bewahren Sie diese für spätere Rückfragen auf. Geben Sie diese Anleitung bei Weitergabe des Produktes an Dritte unbedingt mit.

#### Lieferumfang

- 1 x Spiel- und Bedienungsanleitung
- 1 x Elektronische Dartscheibe
- 12 x Schaft/12 x Griff/12 x Flügel (je 3 x in Blau, Grün, Rot und Schwarz)
- + 24 x Soft-Tip (Spitze)
- 2 x Schraube & 2 x Dübel
- 1 x Netzadapter

#### Technische Daten

- Modell: AP500
- Maße: (B x H x T) 513 x 572 x 65 mm
- Anschlusswerte: 5V DC - --- 500 mA
-  = Schutzklasse II

#### Netzadapter

- Modell: GP-SW050DC0500(EU)
- Eingang: 100V/240V - 50Hz/60Hz Ausgang: 5V DC - --- 500 mA
-  = Schutzklasse II

#### Bestimmungsgemäße Verwendung

Dieser Artikel ist ein Sportgerät und nicht für Kinder unter 14 Jahren geeignet!  
Der Artikel beinhaltet Kleinteile, die von Kindern verschluckt werden können und erfordert als Sportgerät Zielgenauigkeit, Konzentration sowie eine hohe Anforderung an die Motorik.  
Der Artikel ist nur für privaten Gebrauch in Innenräumen bestimmt und nicht für den gewerblichen Gebrauch oder den Gebrauch im Außenbereich vorgesehen.  
Dieser Artikel ist ausschließlich für die Verwendung von Darts mit weicher Spitze (Soft-Tip) geeignet.  
Die Verwendung von Darts mit Stahlspitze verursacht irreparable Schäden.

#### SICHERHEITSHINWEISE

##### Verletzungsgefahr!

- Dieses Gerät ist nicht dafür bestimmt, von Personen (einschließlich Kindern) mit eingeschränkten physischen, sensorischen oder geistigen Fähigkeiten oder mangelnder Erfahrung und/oder mangels Wissen benutzt zu werden, es sei denn, sie werden durch eine für ihre Sicherheit zuständige Person beaufsichtigt oder erhalten von ihr Anweisungen, wie das Gerät zu verwenden ist.
- Kinder sollten beaufsichtigt werden, um sicherzustellen, dass sie nicht mit dem Gerät spielen.
- Werfen und zielen Sie mit den Darts nicht auf Personen oder Tiere.
- Achten Sie darauf, dass sich der Artikel bei Verwendung an einem für andere Personen möglichst unzugänglichen Ort befindet bzw. aufgestellt wird.
- Nicht an Türen befestigen!

##### Vermeidung von Sachschäden!

- Verwenden Sie ausschließlich geeignete Ersatzspitzen, um ein Abprallen der Darts von der Dartscheibe zu vermeiden. Lange Spitzen können für elektronische Dartboards nicht empfohlen werden. Sie verbiegen schnell oder brechen leicht ab (Entfernung abgebrochener Spitzen aus dem Dartboard – Fehlersuche).
- Setzen Sie den Artikel keinen extremen Witterungsbedingungen oder Temperaturen aus.
- Schützen Sie den Artikel vor Nässe und Feuchtigkeit. Die Elektronik könnte beschädigt werden.

#### SICHERHEITSHINWEISE NETZADAPTER

##### ACHTUNG!

##### Wichtige Hinweise zur Verwendung des Netzadapters!

**Hinweis: Das Gerät wird bei normalem Betrieb warm.**

- Verwenden Sie den Netzadapter nur in Verbindung mit dem Dartboard AP500.
- Verwenden Sie ausschließlich den mitgelieferten Netzadapter!
- Bei einem Defekt verwenden Sie ausschließlich original Ersatzteile!
- Trennen Sie den Netzadapter zuerst vom Stromnetz, bevor Sie die Verbindung zwischen dem Netzadapter und dem Dartboard trennen.
- Der Netzadapter ist nur für die Verwendung in Innenräumen geeignet. Halten Sie ihn von Feuchtigkeit fern.
- Verwenden Sie den Netzadapter nicht mehr, wenn das Gehäuse oder die Zuleitung zum Gerät beschädigt sind.
- Trennen Sie das Gerät vom Stromnetz, wenn Sie es über einen längeren Zeitraum nicht verwenden.
- Die Ausgangsleitung darf nicht kurzgeschlossen werden.
- Die äußere Anschlussleitung dieses Transformators kann nicht ersetzt werden; falls die Leitung beschädigt ist, sollte der Transformator verschrottet werden.

## MONTAGEANLEITUNG

### Montage des Dartboards (Abbildungen 2 und 3)

- Wählen Sie einen geeigneten Standort mit ca. 3 m freiem Platz.
- Die „Abwurflinie“ befindet sich in einem Abstand von 2,37 m vom Dartboard entfernt. Befestigen Sie das Dartboard so an der Wand, dass sich die Mitte des Bullseye in einer Höhe von 1,73 m über dem Boden befindet.
- Markieren Sie entsprechend ein Bohrloch mit einem Bleistift an der Wand. Bohren Sie ein Loch an der markierten Wandstelle. Montieren Sie die Schraube mithilfe des passenden Dübels und hängen Sie das Dartboard anschließend mit dem Befestigungsloch auf die Schraube.

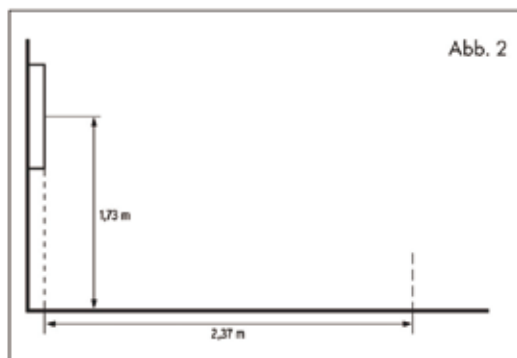


Abb. 2

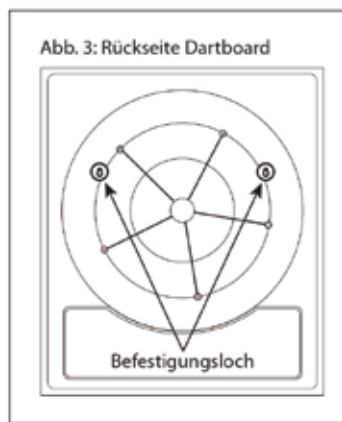


Abb. 3: Rückseite Dartboard

### Montage der Darts (Abb. 4)

Schrauben Sie Spitze und Schaft wie abgebildet an den Griff und stecken Sie die aufgefalteten Flügel mit der spitzen Seite in die Kreuzschlitze.



Abb. 4

### Bezeichnung und Funktion der Teile (Abb. 1)

- 1 Einfach / Single: Punktzahl wie angezeigt
- 2 Doppel / Double: Punktzahl x 2
- 3 Dreifach / Triple: Punktzahl x 3
- 4 Bullseye: Außenring zählt 25 Punkte; Innenring zählt 50 Punkte
- 5 Fangring: Kantenwurf, kein Punkt
- 6 Funktionstasten: (siehe Kapitel Funktionstasten)
- 7 Ergebnisanzeige: Zeigt im Wechsel Ziel / Hinweis, Treffer, Gesamtzählergebnis an, sowie welcher Spieler an der Reihe ist.
- 8 Pfeilanzeiger: Zeigt an, wie viele Würfe (Pfeile) des Spielers noch übrig sind
- 9 Score Board
- 10 Anzeigen für Double In (DI), Double Out (DO) und für das Spiel Count Dow
- 11 Anschlussstecker für Netzadapter
- 12 Darthalter



## BEDIENUNG DES DARTBOARDS

### Ein-/Ausschalten

Der Artikel ist mit einer Abschaltautomatik versehen.

Verbinden Sie zum Einschalten des Artikels den Netzadapter mit Steckdose und Dartboard.

Wenn der Artikel mehr als 10 Minuten nicht verwendet wird, schalten Anzeigen und Systeme automatisch ab (Standby-Modus). Solange der Netzadapter eingesteckt bleibt, „erinnert“ sich der Artikel an den letzten Spielstand. Durch Drücken auf eine beliebige Funktionstaste schaltet sich der Artikel wieder ein.

Zur Komplett-Abschaltung des Artikels ziehen Sie den Netzstecker.

### Funktionstasten (Abb. 1)

#### GAME

Drücken Sie diese Taste, um ein Spiel auszusuchen. Auf der linken Ergebnisanzeige wird das Spiel angezeigt (G01-27, siehe Tabelle 1), auf der rechten Ergebnisanzeige wird die erste Option des Spiels angezeigt.

#### OPTION

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

#### PLAYER - SCORE

Drücken Sie diese Taste, um vor dem Spielstart die Anzahl der Spieler auszuwählen.

Während eines Spiels wird durch das Drücken der Taste die Punktzahl aller Spieler angezeigt.

1x drücken zeigt Spieler 1, 2, 3 und 4, 2x drücken zeigt Spieler 5, 6, 7 und 8.

#### HANDICAP

Drücken Sie diese Taste, um vor dem Spielstart unterschiedliche Schwierigkeitsstufen / Optionen für verschiedene Spieler auszuwählen.

#### Beispiel:

Wenn 4 Spieler, spielen «G01» können Spieler Nummer 1 gesetzt Ausgangspunkt bei 801, Spieler Nummer 2 501, Spieler Nummer 3 301 und Player Nummer 4 201.

#### ELIMINATE / TEAM

Drücken Sie diese Taste, um vor dem Spielstart das Spielen in Teams einzustellen (2 gegen 2, 3 gegen 3, 4 gegen 4). Während eines Spiels wird durch das Drücken der Taste der letzte Wurf eines Spielers eliminiert.

#### CYBER MATCH

Drücken Sie diese Taste, um ein Spiel gegen einen virtuellen Gegner zu starten.

Durch mehrmaliges Drücken der Taste stellen Sie die Spielstärke des virtuellen Gegners ein


(C1 = schwerster Gegner - C5 = leichtester Gegner).

#### DOUBLE

Drücken Sie diese Taste, um die Funktion Double in oder Double out beim Spiel G01 einzustellen.

1x drücken: Double in (rote Leuchte im linken Score Board, )

2x drücken: Double out (rote Leuchte im linken Score Board, )

3x drücken: mit Double in, Double out (zwei rote Leuchten im linken Score Board, )

4x drücken: ohne Double in, Double out (keine roten Leuchten)

#### START / NEXT

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

#### SOUND

Drücken Sie diese Taste, um die Lautstärke einzustellen. Es gibt 7 Stufen zwischen „SOUND/VOLUME aus“ und maximaler Lautstärke.

#### MISS

Drücken Sie diese Taste, um die Anzahl der übriggebliebenen Darts bei Nichttreffen der Dartscheibe zu reduzieren.

Spielauswahl und Liste der Spieloptionen (Tabelle 1)

NR.	JEU	HANDICAP	OPTION
G01	COUNT DOWN	√	101;201;301;401;501;601;701;801;901
G02	SIMPLE CRICKET	√	000;020;025
G03	SCRAM CRICKET	x	000
G04	SCORE CRICKET	√	E00;E20;E25
G05	CUT THROAT CRICKET	√	C00;C20;C25
G06	DOUBLE SCORE CRICKET	√	000;020;025
G07	SHOVE-A-PENNY CRICKET	√	P00;P20;P25
G08	ROUND THE CLOCK	√	5;10;15;20
G09	ROUND THE CLOCK-DOUBLE	√	205;210;215;220
G10	ROUND THE CLOCK-TRIPLE	√	305;310;315;320
G11	LEGS OVER	√	3;5;7;9;11;13;15;17;19;21
G12	LEGS UNDER	√	U03;U05;U07;U09;U11;U13;U15;U17;U19;U21
G13	COUNT UP	√	100;200;300;400;500;600;700;800;900
G14	HIGH SCORE	x	H03;H05;H07;H09;H11;H13;H15;H17;H19;H21
G15	SHOOT OUT	√	-03;-05;-07;-09;-11;-13;-15;-17;-19;-21
G16	KILLER	√	3;5;7;9;11;13;15;17;19;21
G17	KILLER-DOUBLE	√	203;205;207;209;211;213;215;217;219;221
G18	KILLER-TRIPLE	√	303;305;307;309;311;313;315;317;319;321
G19	ALL FIVE	√	51;61;71;81;91
G20	SHANGHAI	x	1;5;10;15
G21	SHANGHAI-DOUBLE	x	201;205;210;215
G22	SHANGHAI-TRIPLE	x	301;305;310;315
G23	GOLF	√	10;20;30;40;50;60;70;80;90
G24	BINGO	√	132;141;168;189
G25	BIG LITTLE-SIMPLE	√	3;5;7;9;11;13;15;17;19;21
G26	BIG LITTLE-HARD	√	H03;H05;H07;H09;H11;H13;H15;H17;H19;H21
G27	GOTCHA	√	101;201;301;401;501;601;701;801;901



## **Spielablauf**

Jeder Spieler wirft 3 Darts pro Durchgang.

Die Durchgänge der jeweiligen Spieler werden in alle vier Ergebnisfeldern angezeigt.

Die drei kleinen Punkte über dem Punktstand geben an, wie viele Würfe für den Durchgang noch bleiben. Nach dem Beenden eines Durchgangs wird das Dartboard automatisch auf „Halt“ eingestellt. Durch Drücken der Taste START/NEXT während des Spiels wird der nächste Spieler ausgewählt und das Spiel fortgesetzt.

**Hinweis:** Die Darts entfernen Sie am einfachsten aus dem Board, indem Sie diese mit einer leichten Drehbewegung nach rechts herausziehen.

## **SPIELE**

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

Bei diesem Spiel wird die Punktzahl jedes Darts pro Durchgang (3 Würfe je Spieler) von dem (Anfangs-) Spielstand (z.B. 301 oder 501 usw.) abgezogen. Der Spieler, der zuerst die Null erreicht (und zwar exakt), gewinnt das Spiel.

Überwerfen:

Wenn ein Spieler die Punktzahl, die für ein exaktes Herunterspielen auf null erforderlich war, überwirft, wird der Durchgang nicht gewertet. Die Punktzahl wird wieder auf jene vor dem Durchgang zurückgestellt. Um das Spiel noch anspruchsvoller zu gestalten, kann die Funktionstaste DOUBLE verwendet werden. Mit dieser Funktion werden zusätzliche Schwierigkeiten für den Anfang und das Ende des Spiels eingestellt. Double In: Das Spiel startet erst, wenn ein Double geworfen wird. Davor werden die Punktzahlen nicht gewertet. Double Out: Um das Spiel zu beenden, muss der Spieler mit einem Double aussteigen, das die Punktzahl exakt auf null reduziert. Bleibt nach dem Wurf eine 1 als Rest, gilt dies als überworfen. Double In/Out: Der Spieler muss das Spiel mit einem Double starten und auch beenden.

### **Die Dart Finish-Funktion:**

Wenn der heruntergespielte Punktstand die Schwelle von 180 erreicht, ist ein Beenden des Spiels in diesem Modus mit drei Darts möglich. Das Dartboard berechnet die dazu erforderlichen Wurfsergebnisse und zeigt diese für jeden Dart extra an. Wenn der Spieler das angezeigte Wurfziel nicht trifft, aber dennoch mit den beiden verbleibenden Darts das Spiel beenden kann, berechnet das Dartboard die nun erforderlichen Wurfsergebnisse neu. Einfach, Doppel oder Triple wird mit einem Vorzeichen vor den Ziffern angezeigt. Einfach wird mit einem niedrigen Balken angezeigt, z.B. („18“). Doppel wird mit 2 Balken angezeigt („≡18“). Triple mit 3 Balken („≡≡18“). Einfach Bullseye wird angezeigt mit dem Wert – „25“.

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

Bei diesem Spiel wird ausschließlich mit den Zahlen von 15 bis 20 und mit dem Bullseye gespielt.

Der Spieler, der zuerst alle Segmente dreimal trifft, ist der Gewinner. Um dies zu erreichen, darf auch mit Double (Treffer zählt doppelt) und Triple (Treffer zählt dreifach) gearbeitet werden.

Option 000: der Spieler kann die Segmente 15, 16, 17, 18, 19, 20 und Bullseye in beliebiger Reihenfolge treffen.

Option 020: der Spieler muss die Segmente in folgender Reihenfolge treffen:

20, 19, 18, 17, 16, 15 und anschließend Bullseye

Option 025: der Spieler muss die Segmente in dieser Reihenfolge treffen:

Bulleseye, 15, 16, 17, 18, 19, 20.

### **G03 Scram Cricket (A00 – nur für zwei Spieler)**

Auch bei diesem Spiel werden nur die Segmente 15 - 20 und das Bullseye gewertet. Das Spiel besteht aus zwei Runden. In der ersten Runde versucht der eine Spieler, die Segmente zu schließen (durch dreimaliges Treffen). Der andere Spieler versucht, die noch nicht geschlossenen Segmente so oft wie möglich zu treffen, um Punkte zu sammeln. Sobald ein Segment geschlossen ist, kann der zweite Spieler hier keine Punkte mehr erreichen.

Wenn alle Segmente von Spieler 1 geschlossen wurden, ist Runde 1 beendet. Nun beginnt Runde 2, bei der die Spieler ihre Rollen tauschen. Spieler 2 versucht, alle Segmente schnellstmöglich zu schließen, und Spieler 1 versucht, Punkte zu sammeln. Das Spiel endet, wenn Spieler 2 alle Segmente geschlossen hat. Der Spieler mit der höheren Punktzahl gewinnt.

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

Auch beim Score Cricket werden nur die Segmente 15 - 20, sowie das Bulleseye gewertet.

E00 – die Segmente können in beliebiger Reihenfolge getroffen werden

E20 – der Spieler muss die Segmente in der Reihenfolge 20 – 15 und anschließend Bulleseye treffen

E25 – der Spieler muss zunächst Bullseye und anschließend die Segmente in der Reihenfolge 15 - 20 treffen.

Jedes Segment ist „offen“, wenn es dreimal von einem Spieler getroffen wurde. Wenn ein Segment von allen Spielern dreimal getroffen wurde, ist es „geschlossen“. Der Spieler, der eine bestimmte Zahl „öffnet“, ist im „Besitz“ der Zahl und kann bei dieser Zahl so lange Punkte sammeln, bis alle Spieler diese dreimal getroffen haben und sich das Segment dadurch schließt. Wenn alle Segmente geschlossen sind, gewinnt der Spieler mit der höchsten Punktzahl.

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

Auch beim Cut Throat Cricket werden nur die Segmente 15 - 20, sowie das Bulleseye gewertet.

C00 – die Segmente können in beliebiger Reihenfolge getroffen werden

C20 – der Spieler muss die Segmente in der Reihenfolge 20 – 15 und anschließend Bulleseye treffen

C25 – der Spieler muss zunächst Bullseye und anschließend die Segmente in der Reihenfolge 15 - 20 treffen.

Nach dreimaligem Treffen eines Segmentes ist dieses „offen“ und es können Punkte in diesem Segment gesammelt werden, bis alle Spieler dieses Segment dreimal getroffen haben. Die Punkte, die ein Spieler wirft, werden den Mitspielern angerechnet. Ziel ist es, den Mitspielern möglichst viele Punkte zuzuspielen.

Wenn alle Spieler alle Segmente geschlossen haben, gewinnt der Spieler mit der niedrigsten Punktzahl.

Daher ist hier die beste Strategie, alle Zahlen so schnell wie möglich zu schließen, um Gegner daran zu hindern, einem selbst Punkte anzuhängen. Gleichzeitig bewahrt man sich die Chance, die anderen Spieler mit Punkten zu belasten.

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

Auch beim Double Score Cricket werden nur die Segmente 15 - 20, sowie das Bulleseye gewertet.

d00 – die Segmente können in beliebiger Reihenfolge getroffen werden

d20 – der Spieler muss die Segmente in der Reihenfolge 20 – 15 und anschließend Bulleseye treffen

d25 – der Spieler muss zunächst Bullseye und anschließend die Segmente in der Reihenfolge 15 - 20 treffen. Das Spiel entspricht dem „Score Cricket“, außer, dass jeder Spieler zuerst die Doppelzone jedes

Segments treffen muss, bevor alle weiteren Treffer zählen.

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

Beim Shove-a-penny Cricket werden ebenfalls nur die Segmente 15 - 20, sowie das Bulleseye gewertet.

P00 – die Segmente können in beliebiger Reihenfolge getroffen werden

P20 – der Spieler muss die Segmente in der Reihenfolge 20 – 15 und anschließend Bulleseye treffen

P25 – der Spieler muss zunächst Bullseye und anschließend die Segmente in der Reihenfolge 15 - 20 treffen.

Ziel des Spiels ist es für jeden Spieler, alle drei Balken der Segmente zu füllen. Wenn der Spieler das Segment in einer Runde mit Treffer in die Doppel- oder Dreifachzone schließt, und es somit öfter als dreimal gewertet wird, bekommt der Gegenspieler die Balken gutgeschrieben. In der nächsten Runde wäre dieses Segment für den Spieler geschlossen und der Gegenspieler bekommt keine weiteren Balken.

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

Bei diesem Spiel dürfen Sie folgende Segmente treffen:

Option 5: Segmente 1 - 5

Option 10: Segmente 1 - 10

Option 15: Segmente 1 - 15

Option 20: Segmente 1 - 20

Der Spieler muss die vom Gerät angezeigten Segmente treffen. Wenn das Segment getroffen wurde, wird das nächste Segment angezeigt und das Gerät wird ein „Yes“ oder „No“ äußern. Der Spieler, der zuerst alle Segmente trifft, gewinnt.

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

Bei diesem Spiel sind nur die Doppelzonen der folgenden Segmente gültig:

Option 205: Segmente 1 - 5

Option 210: Segmente 1 - 10

Option 215: Segmente 1 - 15

Option 220: Segmente 1 - 20

Der Spieler muss die vom Gerät angezeigten Segmente in der Doppelzone treffen. Wenn das Segment getroffen wurde, wird das nächste Segment angezeigt und das Gerät wird ein „Yes“ oder „No“ äußern. Der Spieler, der zuerst alle Segmente trifft, gewinnt.

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

Bei diesem Spiel sind nur die Dreifachzonen der folgenden Segmente gültig:

Option 305: Segmente 1 - 5

Option 310: Segmente 1 - 10

Option 315: Segmente 1 - 15

Option 320: Segmente 1 - 20

Der Spieler muss die vom Gerät angezeigten Segmente in der Dreifachzone treffen. Wenn das Segment getroffen wurde, wird das nächste Segment angezeigt und das Gerät wird ein „Yes“ oder „No“ äußern. Der Spieler, der zuerst alle Segmente trifft, gewinnt.

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

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

Jeder Spieler hat zu Beginn die eingestellte Anzahl von Leben zur Verfügung. Das Gerät gibt zu Beginn des Spiels eine Punktzahl auf dem Display für den ersten Spieler aus. Der Spieler muss nun versuchen, mit seinen drei Würfeln die entsprechende Punktzahl zu erreichen oder zu überschreiten. Sollte dies nicht gelingen, verliert er ein Leben. Die folgenden Spieler müssen versuchen zu erreichen oder zu entzerren eine höhere Punktzahl als der vorherige Spieler. Sollte dies nicht gelingen, verlieren Sie einen Lebenspunkt. Ein Löschen des Punktestands mit der „Start“-Taste oder drei Fehlwürfe führen zu einem Lebenspunktabzug. Sobald ein Spieler keine Lebenspunkte mehr besitzt, scheidet er aus. Der Spieler der zuletzt über Lebenspunkte verfügt, gewinnt.

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

Option: U03, U05, U07, U09, U11, U011, U013, U015, U017, U019 oder U021 repräsentiert die Anzahl der Leben eines Spielers.

Jeder Spieler hat zu Beginn die eingestellte Anzahl von Leben zur Verfügung. Das Gerät gibt zu Beginn des Spiels eine Punktzahl auf dem Display für den ersten Spieler aus. Der Spieler muss nun mit seinen drei Würfeln versuchen, eine niedrigere oder gleich Punktzahl zu erreichen, sollte er nicht gelingen, verliert er ein Leben. Die folgenden Spieler müssen versuchen, eine niedrigere oder gleich Punktzahl als der vorherige Spieler zu erreichen, sonst verlieren sie ein Leben-Punkt. Ein Löschen des Punktestands mit der „Start“-Taste oder drei Fehlwürfe bewirken einen Lebenspunktabzug.

Beim Drücken der „Eliminate/Team“-Taste löscht das Gerät den Punktestand und es werden 60 Punkte addiert. Beim Drücken der „Miss“-Taste addiert das Gerät ebenfalls 60 Punkte. Sobald ein Spieler keine Lebenspunkte mehr besitzt, scheidet er aus. Der Spieler, der zuletzt über Lebenspunkte verfügt, gewinnt.

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

Sie können die folgenden Zielpunktzahlen auswählen: 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900. Bei diesem Spiel wird die Punktezahl von jedem getroffenen Pfeil gezählt. Der Spieler, der zuerst die vorher ausgewählte Punktezahl erreicht oder überschreitet, ist der Gewinner.

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

Option: H03, H05, H07, H09, H011, H013, H015, H017, H019, H021 legt die Rundenanzahl fest. Jeder Spieler darf pro Runde drei Darts werfen. Ziel dieses Spiels ist, das höchste Gesamtergebnis zu erzielen. Der Spieler, der nach Ende der festgelegten Runden die höchste Gesamtzahl erreicht hat, gewinnt.

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

Option: -03, -05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19 oder -21 repräsentiert die Anzahl der Leben eines Spielers.

Per Zufall wird auf dem Display ein Segment angezeigt, dass innerhalb von 10 Sekunden getroffen werden muss, da ein etwaiger Treffer sonst nicht gewertet wird. Sobald ein gültiges Segment innerhalb der Zeit getroffen wurde, wird ein Leben abgezogen. Es gewinnt der Spieler, der zuerst keine Lebenspunkte mehr übrig hat.

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

Option: 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21 repräsentiert die Anzahl der Leben eines Spielers.

Jeder Spieler hat zu Beginn die eingestellte Anzahl von Leben zur Verfügung. Sobald das Spiel beginnt, wird im Display „SEL“ (Selektieren) angezeigt. Der Spieler kann nun sein Punktsegment auswählen, indem er auf die Dartscheibe wirft. Das erste getroffene Segment wird als Punktsegment festgelegt.

Danach die Taste „Next“ drücken und der nächste Spieler kann sein Punktsegment auswählen.

Sobald alle Spieler ihre Punktsegmente ausgewählt haben, beginnt das Spiel. Erst nachdem ein Spieler sein Punktsegment getroffen hat, kann er zum „Killer“ werden. Sobald ein Spieler, der zum „Killer“ geworden ist, das Punktsegment eines anderen Spielers trifft, verliert dieser ein Leben. Sollte ein Spieler, der den Status „Killer“ hat, sein eigenes Punktsegment treffen, verfällt sein „Killer“-Status und er verliert einen Lebenspunkt. Um wieder ein „Killer“ zu werden, muss der Spieler sein ursprüngliches Punktsegment treffen. Sieger ist der letzte Spieler mit Lebenspunkten.

Der Killer-Status wird im Display mit „K“ angezeigt.



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

Option: 203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221 repräsentiert die Anzahl der Leben eines Spielers. Jeder Spieler hat zu Beginn die eingestellte Anzahl von Leben zur Verfügung. Sobald das Spiel beginnt, wird im Display „SEL“ (Selektieren) angezeigt. Die Spieler können nun wie beim Spiel „Killer“ ihr jeweiliges Punktesegment auswählen. Erst nachdem ein Spieler sein Punktesegment im Doppelring getroffen hat, kann er zum „Killer“ werden. Sobald ein Spieler, der zum „Killer“ geworden ist, das Punktesegment eines anderen Spielers trifft, verliert dieser ein Leben. Sollte ein Spieler, der den Status „Killer“ hat, sein eigenes Punktesegment treffen, dann verfällt sein „Killer“-Status und er verliert einen Lebenspunkt. Um wieder ein „Killer“ zu werden, muss der Spieler die Doppelzone seines ursprünglichen Punktesegments treffen. Sieger ist der letzte Spieler mit Lebenspunkten. Der Killer-Status wird im Display mit „I-“, angezeigt.

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

Option: 303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321 repräsentiert die Anzahl der Leben eines Spielers. Jeder Spieler hat zu Beginn die eingestellte Anzahl von Leben zur Verfügung. Sobald das Spiel beginnt, wird im Display „SEL“ (Selektieren) angezeigt. Die Spieler können nun wie beim Spiel „Killer“ ihr jeweiliges Punktesegment auswählen. Erst nachdem ein Spieler sein Punktesegment im Dreifachring getroffen hat, kann er zum „Killer“ werden. Sobald ein Spieler, der zum „Killer“ geworden ist, das Punktesegment eines anderen Spielers trifft, verliert dieser ein Leben. Sollte ein Spieler, der den Status „Killer“ hat, sein eigenes Punktesegment treffen, verfällt sein „Killer“-Status und er verliert einen Lebenspunkt. Um wieder ein „Killer“ zu werden, muss der Spieler die Dreifachzone seines ursprünglichen Punktesegments treffen. Sieger ist der letzte Spieler mit Lebenspunkten. Der Killer-Status wird im Display mit „I-“, angezeigt.

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

Das Ziel des Spiels besteht darin, in jeder Runde das vorab eingestellte Ergebnis von 51, 61, 71, 81 oder 91 zu verringern. Um ein Ergebnis zu erzielen, müssen die Gesamtpunkte für jede Runde durch 5 teilbar sein. Wenn beispielsweise ein Spieler in einer Runde 20 Punkte erzielt, ist das Ergebnis  $4 (20 \div 5 = 4)$ . Jedes nicht durch 5 teilbare Rundenergebnis wird nicht gewertet. Trifft einer der 3 Pfeile nicht, keine Punkte gegeben. Der erste Spieler, der zuerst die ausgewählte Punktzahl erreicht oder überschreitet, ist der Gewinner.

### **G20 Shanghai (1, 5, 10, 15)**

Option 1: Die Segmente müssen in Reihenfolge von 1 – 20 und anschließend Bullseye getroffen werden.  
Option 5: Die Segmente müssen in Reihenfolge von 5 – 20 und anschließend Bullseye getroffen werden.  
Option 10: Die Segmente müssen in Reihenfolge von 10 – 20 und anschließend Bullseye getroffen werden.  
Option 15: Die Segmente müssen in Reihenfolge von 15 – 20 und anschließend Bullseye getroffen werden.  
Es zählen nur Treffer in der korrekten Reihenfolge. Die Spieler haben nur eine einmalige Chance, das jeweilige Segment zu treffen. Wenn eine Zahl verfehlt wird, gibt es keine Punkte und es geht mit der nächsten Zahl weiter. Es gewinnt der Spieler, der die meisten Punkte sammeln konnte.

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

Option 201: Die Segmente müssen in Reihenfolge von 1 – 20 in der Doppelzone und anschließend Bullseye getroffen werden.  
Option 205: Die Segmente müssen in Reihenfolge von 5 – 20 in der Doppelzone und anschließend Bullseye getroffen werden.  
Option 210: Die Segmente müssen in Reihenfolge von 10 – 20 in der Doppelzone und anschließend Bullseye getroffen werden.  
Option 215: Die Segmente müssen in Reihenfolge von 15 – 20 in der Doppelzone und anschließend Bullseye getroffen werden.

Das Spiel läuft genauso ab, wie Shanghai G20, wobei ausschließlich Treffer in der Doppelzone des jeweiligen Segments gezählt werden. Treffer in der einfachen Zone oder in der Dreifachzone werden nicht gewertet. Es gewinnt der Spieler mit der höchsten Punktzahl.

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

Option 301: Die Segmente müssen in Reihenfolge von 1 – 20 in der Dreifachzone getroffen werden.  
Option 305: Die Segmente müssen in Reihenfolge von 5 – 20 in der Dreifachzone getroffen werden.  
Option 310: Die Segmente müssen in Reihenfolge von 10 – 20 in der Dreifachzone getroffen werden.  
Option 315: Die Segmente müssen in Reihenfolge von 15 – 20 in der Dreifachzone getroffen werden.  
Auch dieses Spiel funktioniert wie Shanghai G20, wobei ausschließlich Treffer in der Dreifachzone des jeweiligen Segments gezählt werden. Treffer in der einfachen Zone oder in der Doppelzone werden nicht gewertet. Es gewinnt der Spieler mit der höchsten Punktzahl.

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

Der erste Spieler, überschreiten oder erreichen die Punktzahl durch die Option zieht sich aus dem Spiel. (Runde 1 = geworfen wird auf das Zielfeld der Zahl 1, Runde 2 = geworfen wird auf das Zielfeld der Zahl 2 usw.) Ziel des Spieles ist, pro Runde so wenig Punkte wie möglich zu erhalten.

Trefferwertungen:

Triple = 1 Punkt (beste Wertung, es ist automatisch der nächste Spieler an der Reihe)

Double = 2 Punkte

Single = 3 Punkte

Kein Treffer im vorgegebenen Zielfeld = 5 Punkte

Pro Zielfeld stehen dem Spieler 3 Würfe zur Verfügung.

Sollte der Spieler mit einem geworfenen Double im ersten Wurf zufrieden sein, kann er anschließend sofort an den nächsten Spieler weitergeben und erhält für das entsprechende Zielfeld 2 Punkte.

Sollte der Spieler mit seinem ersten Wurf einen Single des zu treffenden Zielfeldes erzielen, erhält er 3 Punkte. Er kann sich jetzt entscheiden, an den nächsten Spieler abzugeben, oder seinen zweiten Wurf in Anspruch zu nehmen. Wenn er das zu treffende Zielfeld verfehlt, steigt seine Punktezahl von 3 auf 5 Punkte. Verbessert er sich im zweiten Wurf auf Double, sinkt seine Punktezahl von 3 auf 2 und er steht erneut vor der Wahl aufzuhören bzw. hat im dritten Wurf noch die Möglichkeit, sich auf Triple zu verbessern (oder sich auch wieder zu verschlechtern). Der erste Spieler, überschreiten oder erreichen die Punktzahl durch die Option zieht sich aus dem Spiel. Gewinner ist, wer als letzter Spieler übrig bleibt oder nach 18 Zielfeldern den geringsten Punktestand aufweist.

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

Ziel des Spieles ist, die im Display angezeigte Segmentfolge zu treffen. Wählen Sie zwischen den Spieloptionen „132“, „141“, „168“ oder „189“.

Bei Option 132 muss die Segmentfolge 15, 4, 8, 14 und 3 getroffen werden.

Bei Option 141 muss die Segmentfolge 17, 13, 9, 7 und 1 getroffen werden.

Bei Option 168 muss die Segmentfolge 20, 16, 12, 6 und 2 getroffen werden.

Bei Option 189 muss die Segmentfolge 19, 10, 18, 5 und 11 getroffen werden.

Jedes Segment muss dreimal getroffen werden, bevor die Displayanzeige zum nächsten Segment wechselt.

Das Treffen im einfachen Segment zählt einfach, in der Doppelzone zweifach und in der Dreifachzone dreifach. Der Spieler, der alle Segmente dreimal getroffen hat, gewinnt das Spiel.

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

Option 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19 oder 21 repräsentiert die Anzahl der Leben eines Spielers. Jeder Spieler hat zu Beginn die eingestellte Anzahl von Leben zur Verfügung. Im Display erscheint das vom Spieler zu treffende Segment (Zufallsreihenfolge). Trifft der Spieler mit seinem ersten oder zweiten Pfeil das vorgegebene Segment, kann er mit seinem nächsten Wurf das zu treffende Segment für den nächsten Spieler vorgeben, ansonsten wird das Zielsegment des nächsten Spielers per Zufall ermittelt. Trifft der Spieler mit keinem seiner drei Pfeile das vorgegebene Segment, so verliert er ein Leben und der nächste Spieler ist an der Reihe. Sieger ist der letzte Spieler mit Lebenspunkten. Treffer in Double und Triple Feldern werden wie Treffer im Single Feld gewertet.

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

Option H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19 oder H21 repräsentiert die Anzahl der Leben eines Spielers. Jeder Spieler hat zu Beginn die eingestellte Anzahl von Leben zur Verfügung. Im Display erscheint das vom Spieler zu treffende Segment (Zufallsreihenfolge). Trifft der Spieler mit seinem ersten oder zweiten Pfeil das vorgegebene Segment, kann er mit seinem nächsten Wurf das zu treffende Segment für den nächsten Spieler vorgeben, ansonsten wird das Zielsegment des nächsten Spielers per Zufall ermittelt. Trifft der Spieler mit keinem seiner drei Pfeile das vorgegebene Segment, so verliert er ein Leben und der nächste Spieler ist an der Reihe. Sieger ist der letzte Spieler mit Lebenspunkten. Treffer im Double und Triple Feld werden mit double und triple gewertet.

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

Bei diesem Spiel wird die Punktzahl jedes Darts pro Durchgang (3 Würfe je Spieler) zu dem Anfangsspielstand „Null“ hinzugezählt. Der Spieler, der zuerst exakt die vorab eingestellte Zielpunktzahl erwirft, gewinnt das Spiel. Überwerfen:

Wenn ein Spieler die Punktzahl, die für ein exaktes Erreichen der Zielpunktzahl erforderlich war überwirft, wird der Durchgang nicht gewertet. Die Punktzahl wird wieder auf jene vor dem Durchgang zurückgestellt.

Andere Spieler auf NULL zurückwerfen:

Erreicht ein Spieler exakt das Ergebnis, das ein anderer Spieler vor ihm bereits hat, wird der Spieler mit dem diesem Ergebnis auf null zurückgesetzt.

Beispiel:

Punktestand Spieler 1: 20

Punktestand Spieler 2: 50

Punktestand Spieler 3: 30

Punktestand Spieler 4: 00

Spieler 4 ist an der Reihe und trifft mit seinem ersten Pfeil die 20. Spieler 1 wird somit auf null zurückgesetzt.

Spieler 4 wirft mit seinem zweiten Dart die 10 und hat einen Gesamtpunktestand von 30.

Spieler 3 wird somit auch auf null zurückgesetzt. Mit seinem dritten Dart trifft Spieler 4 die 1 und hat nun einen Gesamtpunktestand von 31.

## FEHLERSUCHE

### Kein Strom

Sicherstellen, dass der Netzadapter in eine Steckdose eingesteckt ist und dass sich der Netzadapteranschluss in der Anschlussbuchse des Dartboards befindet.

### Keine Ergebnisse

Überprüfen, ob sich das Spiel im Modus „Einstellungen“ oder im „Pausenmodus“ befindet. Dann überprüfen, ob Ergebnisfelder oder Funktionstasten klemmen oder verklemt sind.

### Klemmendes Ergebniselement oder klemmende Funktionstaste

Während des Transports oder während des normalen Betriebes des Dartboards kann es passieren, dass sich die Ergebniselemente zeitweise verkleben und keine Ergebnisse mehr gezählt werden. Es ertönt ein Warnsignal und eine Anzeige zeigt blinkend das klemmende Element an. Sanftes Herausziehen des Darts im Element oder Hin- und Herschieben des Elements mit leichtem Fingerdruck befreit das Element normalerweise schnell. Das Spiel kann dann fortgesetzt werden, die Ergebniszählung fährt exakt dort fort, wo unterbrochen wurde.

### Entfernen abgebrochener Dartspitzen

Soft-Tips sind zwar sicherer im Umgang, sie halten jedoch nicht ewig. Sollte eine Spitze einmal abbrechen und im Dartboard stecken bleiben, versuchen Sie sie mit einer geeigneten Zange vorsichtig herauszuziehen.

Sollte eine Spitze so kurz abgebrochen sein, dass sie nicht mehr aus dem Dartboard herausragt, kann sie auch durch die Öffnung in die Scheibe hineingeschoben werden. Die weiche Spitze kann die hinter dem Element liegende Elektronik nicht beschädigen.

Für diesen Vorgang empfehlen wir jedoch ausdrücklich die Verwendung eines noch guten Soft-Tips eines Darts. Eine kurz abgebrochene Spitze niemals mit einem spitzen Metallgegenstand durch das Dartboard schieben, da eine Metallspitze leicht Beschädigungen der Scheibe herbeiführen kann, wenn sie zu tief in das Dartboard eingeführt wird. Je schwerer der Dart, desto größer ist die Gefahr des Abbrechens der Spitze.

### Stromschwankungen oder elektromagnetische Störungen

In extremen Situationen, wenn massive elektromagnetische Störimpulse vorliegen, kann die Elektronik ausfallen oder fehlerhafte Ergebnisse liefern. Beispiele:  
Bei schweren Gewittern, extremen Netzstromschwankungen, Spannungsmangel oder Aufstellung des Dartspiels zu dicht an elektrischen Motoren oder bei Mikrowellengeräten.

Zur Wiederaufnahme des Normalbetriebes ist der Netzstecker für mehrere Sekunden herauszuziehen und dann wieder einzustecken. Dabei sollten Sie natürlich sicherstellen, dass die Ursache der Störung beseitigt wurde.

## WARTUNG, PFLEGE, AUFBEWAHRUNG

**WICHTIG! Vor der Reinigung mit einem feuchten Lappen ziehen Sie den Netzstecker aus der Steckdose. Reinigen Sie nur das Dartboard mit einem feuchten Tuch! Der Netzadapter darf nicht mit Feuchtigkeit in Berührung kommen!**

Bei häufiger Benutzung des Artikels kommt es hauptsächlich auf der Vorderseite zu Verschmutzungen durch Fingerberührungen. Reinigen Sie die Vorderseite, die Tasten und die Fenster mit einem feuchten Tuch. Als Lösemittel empfehlen wir Wasser mit wenig leichtem Spülmittel. Danach mit einem trockenen, weichen Tuch nachwischen. Bei längerem Nichtgebrauch decken Sie den Artikel am besten mit einem Tuch ab, um ihn vor Staub zu schützen. Den Artikel immer trocken und sauber in einem temperierten Raum lagern.



### Hinweise zur Entsorgung

Entsorgen Sie das Produkt und alle dazugehörigen Komponenten über einen zugelassenen Entsorgungsbetrieb oder über Ihre kommunale Entsorgungseinrichtung. Beachten Sie die aktuell geltenden Vorschriften. Informieren Sie sich im Zweifelsfall bei Ihrer Entsorgungseinrichtung über eine umweltgerechte Entsorgung. Elektrogeräte gehören nicht in den Hausmüll.

Model identifie		
Input voltage	100-240	V
Input AC frequency	50/60	Hz
Output voltage	5	V
Output current	0.5	A
Output power	2.5	W
Average active efficiency	73.24	%
Efficiency at low load (10 %)		%
No-load power consumption	0.083	W



ADRESSE DES IMPORTEURE:

MH Handel GmbH  
Wendenstraße 309  
D-20537 Hamburg  
Germany

IN CHINA HERGESTELLT



**Leggere attentamente queste istruzioni e conservarle per riferimenti futuri. Assicurarsi di includere le istruzioni nel caso in cui si dovesse cedere il prodotto a terzi.**

### **Contenuto della consegna**


1 x istruzioni per l'uso e per il gioco  
1x bersaglio elettronico  
12 x fusti/12 x prese/12 x alette (ciascuno 3 x in blu, verde, rosso e nero)  
24 x punta morbida (punta)  
2x viti e 2x tasselli  
1 x adattatore di corrente

### **Dati tecnici**

Modello: AP500

Dimensioni: 513 x 572 x 65 mm (larghezza x altezza x profondità)


Tensione nominale: 5V DC  $\pm$  500 mA

 Classe di sicurezza II

### **Adattatore di corrente**

Modello: GP-SW050DC0500(EU)

Input: 100V/240V-50Hz/60Hz      Output: 5V DC  $\pm$  500 mA

 Classe di sicurezza II

### **Uso previsto**

Questo bersaglio con freccette è un articolo sportivo e non è adatto a bambini di età inferiore a 14 anni! Il dispositivo contiene piccole parti che potrebbero essere ingerite dai bambini e, in quanto attrezzatura sportiva, richiede estrema precisione e concentrazione durante l'uso, oltre ad un alto livello di capacità motorie. L'articolo è stato progettato per l'uso privato in locali interni e non è destinato all'uso commerciale o all'esterno. Questo dispositivo deve essere utilizzato esclusivamente con freccette dotate di punte morbide. Se utilizzato con freccette dotate di punte in acciaio, potrebbe causare danni irreparabili.

## **ISTRUZIONI DI SICUREZZA**

### **Pericolo di lesioni!**

- Questo articolo non è adatto all'uso da parte di persone (compresi i bambini) con capacità fisiche, sensoriali o mentali ridotte o mancanza di esperienza e/o conoscenza tecnica, a meno che non siano sorvegliate da una persona responsabile della loro sicurezza, o ricevano istruzioni di una persona responsabile su come utilizzare l'articolo.
- I bambini devono essere sorvegliati per assicurarsi che non giochino con il dispositivo.
- Non lanciare o puntare le freccette su persone o animali domestici.
- Quando è in uso, assicurarsi che il bersaglio sia collocato o disposto in modo tale che, per quanto possibile, le persone non transitino tra il bersaglio e il giocatore.
- Non fissare il bersaglio a una porta!



### **Evitare di danneggiare i componenti!**

- Utilizzare esclusivamente punte di ricambio originali adeguate, per evitare che le freccette rimbalzino sul bersaglio. Consigliamo vivamente di non utilizzare punte lunghe per i bersagli elettronici. Esse si piegano rapidamente e si rompono facilmente (vedere Rimozione delle punte rotte dal bersaglio - Risoluzione dei problemi).
- Non esporre il prodotto a condizioni metereologiche e temperature estreme.
- Proteggere il prodotto dall'umidità e dal bagnato. Il comparto elettronico potrebbe essere danneggiato.



### **PRECAUZIONI E ISTRUZIONI DI SICUREZZA SULL'ADATTATORE DI CORRENTE**

**Informazioni importanti per l'uso dell'adattatore di corrente! Nota: il dispositivo si riscalda durante il normale utilizzo.**

- Utilizzare l'adattatore solo collegato con il Bersaglio AP500.
- Utilizzare solo l'adattatore fornito!
- Utilizzare solo ricambi originali in caso di malfunzionamenti!
- Scollegare prima l'adattatore dalla presa corrente prima di scollegarlo dal bersaglio.
- L'adattatore è adatto solo per uso in locali interni. Tenere lontano dall'umidità.
- Se l'alloggiamento o il cavo dell'alimentatore sono danneggiati, interrompere l'utilizzo.
- Scollegare il dispositivo dalla rete elettrica se non utilizzarlo per un lasso di tempo prolungato.
- Il cavo in output di rete non può essere cortocircuitato.
- Il cavo in output di questo adattatore non può essere sostituito; se danneggiato, il trasformatore dovrà essere smaltito.

## ISTRUZIONI DI ASSEMBLAGGIO

### Assemblaggio del bersaglio (figure 2 e 3)

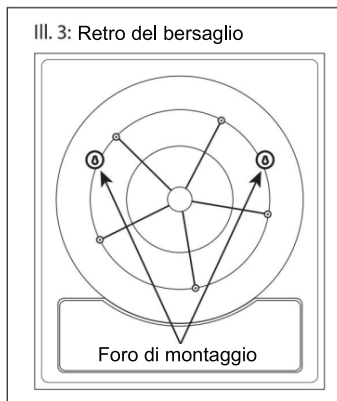
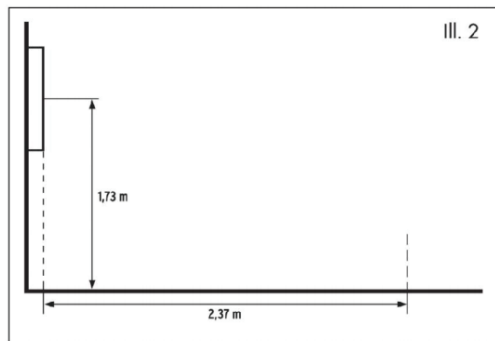
•Selezionare una posizione adatta con circa 3 m di spazio libero tutt'attorno.

•La 'linea di tiro' deve trovarsi a una distanza di 2,37 m dal bersaglio.

Fissare il bersaglio al muro in modo che il centro si trovi a un'altezza di 1,73 m dal suolo.

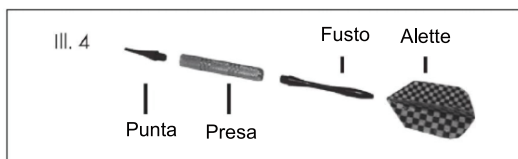
•Marcare i fori da praticare con una matita sul muro. Praticare dei fori nei punti segnati sulla parete.

Inserire le viti utilizzando gli appositi tasselli a muro e appendere il bersaglio alla vite tramite i fori di montaggio.



### Assemblaggio delle frecce (figura 4)

Avvitare la punta e il fusto come indicato nell'impugnatura e inserire le alette aperti nelle fessure incrociate.



### Nome e funzione delle parti (figura 1)

1. Singolo: punteggio come indicato
2. Doppio: punteggio x 2
3. Triplo: punteggio x 3
4. Centro: l'anello esterno vale 25 punti; l'anello interno vale 50 punti
5. Bordo: lancio sul bordo, nessun punto
6. Tasti delle funzioni (vedere la sezione sui tasti delle funzioni)
7. Visualizzazione dei risultati: mostra uno ad uno il bersaglio/informazioni, il tiro, il punteggio totale e il turno del giocatore.
8. Indicatore di frecce rimaste: mostra quanti lanci (frecce) rimangono ancora al giocatore
9. Tabellone segnapunti
10. Schermata per i giochi Double In (DI); Double Out (DO) e per il gioco Count Down
11. Spina per l'adattatore di corrente
12. Porta frecce

## **UTILIZZO DEL BERSAGLIO**

### **Accensione e spegnimento**

Il prodotto è dotato di spegnimento automatico.

Per accendere, collegare l'alimentatore alla presa corrente e al bersaglio.

Se l'articolo non viene utilizzato per più di 10 minuti, lo schermo e il sistema si spengono automaticamente (entrano in modalità standby). Quando l'alimentatore è collegato, l'articolo " memorizzerà " l'ultimo punteggio. Premendo qualsiasi pulsante il dispositivo si riaccenderà. Scollegare la spina per spegnere completamente l'articolo.

### **Tasti delle funzioni (figura 1)**

#### **GAME**

Premere questo pulsante per scegliere un gioco. A sinistra, i risultati mostrano il gioco visualizzato (G01-27, fare riferimento alla tabella 1); sullo schermo dei risultati a destra viene visualizzata la prima opzione di gioco.

#### **OPTION**

Premi questo tasto per selezionare tra le varie opzioni all'interno di un gioco (vedere la tabella 1).

#### **PLAYER - SCORE**

Premere questo pulsante prima di iniziare a giocare e per selezionare il numero di giocatori. Durante una partita, premere il pulsante per visualizzare il punteggio di tutti i giocatori.

Premerlo 1 x per visualizzare visualizzati i giocatori 1,2, 3 e 4.

Premerlo 2x per visualizzare i giocatori 5; 6, 7 e 8.

#### **HANDICAP**

Premere questo pulsante prima di iniziare il gioco per selezionare il livello di difficoltà/opzioni per i diversi giocatori.

#### **Esempio:**

Se 4 giocatori giocano, il giocatore numero 1 può impostare il punteggio di partenza a 801, il giocatore numero 2 a 501, il giocatore numero 3 a 301 e il giocatore numero 4 a 201.

#### **ELIMINATE/TEAM**

Premere questo pulsante prima di iniziare una partita per giocare a squadre (2 contro 2, 3 contro 3, 4 contro 4). Durante una partita, l'ultimo tiro di un giocatore viene cancellato premendo questo pulsante.

#### **CYBER MATCH**

Premere questo pulsante per giocare una partita contro un avversario virtuale. Premendo ripetutamente il pulsante si può regolare il livello di abilità dell'avversario virtuale (C1 = avversario più difficile - C5 = avversario più facile).

#### **DOUBLE**

Premere questo tasto per abilitare la funzione Double In o Double Out per la modalità di gioco G01.

Premere 1 volta: Raddoppio (spia rossa sul tabellone sinistro, ⑩)

Premere 2 volte: Raddoppio (spia rossa sul tabellone sinistro, ⑩)

Premere 3 volte: con Double in, Double out (spie rosse sul tabellone sinistro, ⑩)

Premere 4 volte: senza Double in, Double Out (nessuna spia rossa)

#### **START/NEXT**

Premere questo pulsante per iniziare una partita o per passare al giocatore successivo

durante una partita.

### SOUND

Premere questo pulsante per impostare il livello sonoro. Ci sono 7 livelli tra "SUONO/VOLUME spento" e il volume massimo.

### MISS

Premere questo pulsante per ridurre il numero dei tiri rimanenti quando si manca il bersaglio.

Lista dei giochi selezionabili ed elenco dei livelli di difficoltà (tabella 1)

NR.	GIOCO	HRNOI CRP	OPZIONI
G01	COUNT DOWN	√	101;201;301;401;501;601;701;801;901
G02	SIMPLE CRICKET	√	000;020;025
G03	SCRAM CRICKET	x	800
G04	SCORE CRICKET	√	E00;E20;E25
G05	CUT THROAT CRICKET	√	C00;C20;C25
G06	DOUBLE SCORE CRICKET	√	D00;D20;D25
G07	SHOVE-A- PENNY CRICKET	√	P00;P20;P25
G08	ROUND THE CLOCK	√	5;10;15;20
G09	ROUND THE	√	205;210;215;220
G10	CLOCK-DOUBLE	√	305;310;315;320
G11	ROUND THE CLOCK-TRIPLE	√	3;5;7;9;11;13;15;17;19;21
G12	LEGS OVER	√	U03;U05;U07;U09;U11;U13;U15;U17;U19;U21
G13	LEGS UNDER	√	100;200;300;400;500;600;700;800;900
G14	COUNT UP	x	H03;H05;H07;H09;H11;H13;H15;H17;H19;H21
G15	HIGH SCORE	√	-03;-05;-07;-09;-11;-13;-15;-17;-19;-21
G16	SHOOT OUT	√	3;5;7;9;11;13;15;17;19;21
G17	KILLER	√	203;205;207;209;211;213;215;217;219;221
G18	KILLER-DOUBLE	√	303;305;307;309;311;313;315;317;319;321
G19	KILLER-TRIPLE	√	51;61;71;81;91
G20	ALL FIVE	x	1;5;10;15
G21	SHANGHAI	x	201;205;210;215
G22	SHANGHAI-DOUBLE	x	301;305;310;315
G23	SHANGHAI-TRIPLE	√	10;20;30;40;50;60;70;80;90
G24	GOLF	√	132;141;168;189
G25	BINGO	√	3;5;7;9;11;13;15;17;19;21
G26	BIG LITTLE-SIMPLE	√	H03;H05;H07;H09;H11;H13;H15;H17;H19;H21
G27	BIG LITTLE-HARD	√	101;201;301;401;501;601;701;801;901
	GOTCHA		

## **Regole del gioco**

Ogni giocatore lancia tre freccette per turno.

I turni dei rispettivi giocatori sono visualizzati nei quattro campi della schermata dei risultati.

I tre puntini sopra il punteggio indicano quanti tiri mancano ancora in un dato turno.

Dopo la fine di un turno, il bersaglio viene impostato automaticamente su "standby".

Premendo START/PROSSIMO durante il gioco viene selezionato il giocatore successivo e la partita riprende.

**Nota: il modo più semplice per rimuovere le freccette dal tabellone è estrarle con ruotandole leggermente verso destra.**

## **GIOCHI**

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

In questo gioco viene sottratto il punteggio ottenuto da ciascuna freccetta nel turno corrente (3 tiri per giocatore) dal punteggio (iniziale) (ad es. 301 o 501, ecc.). Il giocatore che per primo raggiunge lo zero (e ci arriva esattamente) vince la partita.

#### **Tiro:**

Se il punteggio di un giocatore supera il punteggio necessario per arrivare esattamente fino a zero, il turno non viene conteggiato. Il punteggio viene riportato a quello del turno precedente. Per rendere il gioco più difficile, è possibile utilizzare il tasto della funzione DOUBLE. Con questa funzione vengono impostate ulteriori difficoltà per l'inizio e la fine del gioco.

Double In: il gioco inizia solo quando viene colpito un punteggio doppio.

I punteggi precedenti non vengono conteggiati.

Double Out: Per finire il gioco, il giocatore deve ottenere un punteggio doppio che riduce il punteggio esattamente a zero. Se rimane un 1 dopo il tiro, questo è considerato colpito.

Double In/Out: Il giocatore deve iniziare e terminare il gioco con un punteggio doppio.

### **The dart finish-function:**

Quando il punteggio viene ridotto fino a 180, in questa modalità è possibile terminare il gioco con tre tiri. Il bersaglio calcola il punteggio dei tiri necessari e li mostra separatamente per ogni freccetta. Se il giocatore manca il tiro al bersaglio visualizzato ma può comunque terminare il gioco con le due freccette rimanenti, il bersaglio calcola ora il punteggio richiesto per i nuovi tiri. Il punteggio singolo, doppio o triplo è indicato da un segno davanti ai numeri. Il punteggio singolo viene visualizzato con una barra bassa, ad esempio ("\_18"). Il punteggio doppio con due barre ("= 18"). Il punteggio triplo con 3 barre (" 18"). Il punteggio del centro del bersaglio verrà mostrato con il valore - "25".

### **G02 Simple Cricket (000,020,025}**

In questo gioco si gioca esclusivamente con i numeri da 15 a 20 e con il centro. Il primo giocatore a colpire tutti i segmenti tre volte è il vincitore. I segmenti per ottenere punteggi doppi (un tiro vale due volte) e tripli (un colpo vale tre volte) possono essere utilizzati.

Opzione 000: i giocatori possono colpire i segmenti 15; 16,17,18; 19,20 e il centro in qualsiasi ordine.

Opzione 020: il giocatore deve colpire i segmenti nel seguente ordine: 20,19,18,17,16,15 e

per ultimo il centro.

Opzione 025: il giocatore deve colpire i segmenti nel seguente ordine: centro, 15,16,17,18,19, 20.

### **G03 Scram Cricket (A00 - only for two players)**

Anche in questo gioco vengono utilizzati i segmenti 15 - 20 e il centro. Il gioco si compone di due turni.

Nel primo turno, un giocatore cerca di "chiudere" i segmenti (con tre colpi). L'altro giocatore cerca di colpire i segmenti non ancora chiusi con più tiri possibile per accumulare punti. Una volta che un segmento è chiuso, il secondo giocatore ottiene punti colpendolo. Quando tutti i segmenti sono stati chiusi dal giocatore 1, il turno 1 è completato.

Ora inizia il secondo turno e i giocatori si scambiano i ruoli. Il giocatore due cerca di chiudere tutti i segmenti il più velocemente possibile e il giocatore 1 cerca di accumulare punti. Il gioco termina quando il giocatore 2 ha chiuso tutti i segmenti. Il giocatore con il punteggio più alto vince.

### **G04 Score Cricket (E00; E20; E25)**

Anche nel gioco Score Cricket, vengono utilizzati solo i segmenti 15-20 e il centro.

E00 - i segmenti possono essere colpiti in qualsiasi ordine

E20 - il giocatore deve colpire i segmenti nell'ordine 20 -15 e infine colpire il centro

E25 - l'ordine in cui devono essere colpiti i segmenti è: centro e poi 15 - 20

Ogni segmento viene "aperto" quando è stato colpito tre volte da un giocatore. Se un segmento è stato colpito tre volte da tutti i giocatori, viene "chiuso". Il giocatore che "apre" un certo segmento ne "possiede" il numero e può continuare a raccogliere punti tirando e colpendo questo numero fino a quando tutti i giocatori non hanno colpito quel numero tre volte, chiudendo infine il segmento. Quando tutti i segmenti sono stati chiusi, il giocatore con il punteggio più alto è il vincitore.

### **G05 Cut Throat Cricket (C00; C20; C25)**

Anche in Cut Throat Cricket, vengono utilizzati solo i segmenti 15-20 e il centro.

C00 - i segmenti possono essere colpiti in qualsiasi ordine

C20 - il giocatore deve colpire prima i segmenti 20 - 15 e infine il centro

C25 - l'ordine in cui devono essere colpiti i segmenti è: centro e poi 15 - 20

Dopo aver colpito un segmento tre volte, questo viene "aperto" e i punti in questo segmento possono essere raccolti fino a quando tutti i giocatori non lo hanno colpito tre volte. I punti che un giocatore accumula vengono aggiunti agli altri giocatori. L'obiettivo è passare il maggior numero di punti possibile agli altri giocatori.

Quando tutti i giocatori hanno chiuso tutti i segmenti, vince il giocatore con il punteggio più basso.

Quindi la migliore strategia è chiudere tutti i numeri il più velocemente possibile per evitare che gli altri giocatori vi passino dei punti. Allo stesso tempo, questo vi dà la possibilità di passare punti agli altri giocatori.

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

Anche in Double Score Cricket, vengono utilizzati solo i segmenti 15-20 e il centro.

D00 - i segmenti possono essere colpiti in qualsiasi ordine

D20 - il giocatore deve colpire prima i segmenti 20 -15 e infine il centro

D25 - l'ordine in cui devono essere colpiti i segmenti è: centro e poi 15 - 20.

Il gioco continua secondo il "punteggio del cricket" ma ogni giocatore deve prima colpire la zona di punteggio doppio di ogni segmento prima che tutti gli altri colpi vengano contati.

### **G07 Shove-a-penny Cricket (P00, P20, P25}**

Anche in Shove-a-penny Cricket, vengono utilizzati solo i segmenti 15-20 e il centro.

POO: i segmenti possono essere colpiti in qualsiasi ordine

P20 - il giocatore deve colpire prima i segmenti 20 -15 e infine il centro.

P25 - l'ordine in cui devono essere presi i segmenti è: centro e poi 15 – 20.

L'obiettivo del gioco è che ogni giocatore riempi tutte e tre le barre di ogni segmento. Se, durante il turno, il giocatore termina di riempire il segmento con tiri nella zona doppia e tripla, questi vengono conteggiati tre volte, e verra' aggiunta una barra all'avversario. Nel turno successivo, questo segmento viene chiuso per il giocatore e l'avversario non riceve ulteriori barre.

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

In questo gioco e' necessario colpire i seguenti segmenti:

Opzione 5: segmenti 1-5

Opzione 10: segmenti 1-10

Opzione 15: segmenti 1-15

Opzione 20: Segmenti 1-20

Il giocatore deve colpire i segmenti visualizzati sul bersaglio. Se il segmento è stato colpito, verra' visualizzato il segmento successivo e il bersaglio commenterà con un "Si" o un "No". Il primo giocatore a colpire tutti i segmenti è il vincitore.

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

In questo gioco vengono utilizzate solo le zone di punteggio doppio dei seguenti segmenti:

Opzione 205: segmenti 1-5

Opzione 210: segmenti 1-10

Opzione 215: segmenti 1-15

Opzione 220: Segmenti 1-20

Il giocatore deve colpire i segmenti di punteggio doppio visualizzati sul bersaglio. Se il segmento è stato colpito, verra' visualizzato il segmento successivo e il bersaglio emetterà un "Si" o un "No". Il primo giocatore a colpire tutti i segmenti è il vincitore.

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

In questo gioco vengono utilizzate solo le zone di punteggio triplo dei seguenti segmenti:

Opzione 305: segmenti 1-5

Opzione 310: segmenti 1-10

Opzione 315: segmenti 1-15

Opzione 320: Segmenti 1-20

Il giocatore deve colpire i segmenti di punteggio triplo visualizzati sul bersaglio. Se il segmento è stato colpito, verra' visualizzato il segmento successivo e il bersaglio emetterà

un "Sì" o un "No". Il primo giocatore a colpire tutti i segmenti è il vincitore.

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

Opzione: 3, 5, 7,9, 11, 13,15,17,19 o 21 rappresentano il numero di vite di un giocatore.

Ogni giocatore inizia con il numero di vite disponibili. All'inizio del gioco il bersaglio mostra un punteggio a schermo per il primo giocatore. Il giocatore deve ora usare i suoi tre tiri per raggiungere o superare il punteggio indicato. Se ci riesce, non perde una vita. I seguenti giocatori devono tentare di raggiungere un punteggio maggiore o uguale a quello del giocatore precedente. Se non ci riescono, perdono una vita.

I punti possono essere cancellati con il pulsante "Start" o tre tiri mancati con conseguente detrazione di punti vita.

Quando un giocatore non ha più punti vita, perde. Vince il giocatore che alla fine ha più punti vita rimanenti.

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

Opzione: U03, U05; U07; U09, U011, U013; U015; U017; U019 o U021 rappresentano il numero di vite di un giocatore. Ogni giocatore inizia con il numero di vite disponibili. All'inizio del gioco il bersaglio mostra un punteggio a schermo per il primo giocatore. Il giocatore deve ora usare i suoi tre tiri per raggiungere un punteggio uguale o inferiore al punteggio indicato. Se ci riesce, non perde una vita. I seguenti giocatori devono tentare di raggiungere un punteggio uguale o inferiore a quello del giocatore precedente. Se non ci riescono, perdono una vita.

I punti possono essere cancellati con il pulsante "Start" o tre tiri mancati con conseguente detrazione di punti vita.

Premendo il pulsante "Elimina/Squadra" si elimina il punteggio memorizzato e vengono aggiunti 60 punti.

Premendo il pulsante "Miss" il bersaglio aggiunge altri 60 punti. Quando un giocatore non ha più punti vita, perde. Il giocatore che ha più punti vita rimanenti alla fine è il vincitore.

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

È possibile selezionare i seguenti punteggi da raggiungere: 100; 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900.

In questo gioco viene conteggiato il punteggio raggiunto da ogni tiro. Il giocatore che per primo raggiunge o supera il numero di punti preselezionato è il vincitore.

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

Opzione: H03; H05; H07, H09, H011, H013; H015; H017, H019; H021 specificano il numero di turni. Ogni giocatore può lanciare tre freccette per turno. Lo scopo di questo gioco è raggiungere il totale più alto. Vince il giocatore che ha raggiunto il totale più alto alla fine del numero di turni impostato.

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

Opzione: -03, -05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19 o -21) rappresentano il numero di vite di un giocatore.



Un segmento appare casualmente a schermo e deve essere colpito entro 10 secondi, mentre gli altri segmenti non verranno conteggiati. Se un segmento attivo è stato colpito entro il tempo massimo, viene sottratta una vita.

Il vincitore è il primo giocatore a non avere vite rimanenti.

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

Opzione: 3,5,7,9,11,13,15,17,19, 21 rappresentano il numero di vite di un giocatore. Ogni giocatore inizia con il numero di vite selezionato. Una volta avviato il gioco, lo schermo mostra "SEL" (Seleziona).

Il giocatore può scegliere il suo segmento di punti lanciando una freccetta. Il primo segmento colpito viene impostato come segmento di punti. Quindi premere il pulsante "Avanti" e il giocatore successivo può scegliere il suo segmento.

Una volta che tutti i giocatori hanno scelto i loro segmenti di punti, il gioco ha inizio. Solo dopo che un giocatore ha colpito il suo segmento di punti, può diventare il "killer". Una volta che un giocatore che è diventato un "killer" e colpisce il segmento di un altro giocatore, quel giocatore perde una vita. Se un giocatore che ha lo status di "killer" colpisce il proprio segmento, perde il suo status di "killer" e perde un punto vita. Per tornare ad essere un "killer" il giocatore deve colpire di nuovo il suo segmento originale. Il vincitore è l'ultimo giocatore con punti vita.

Lo stato di killer e' indicato dal simbolo "K".

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

Opzione: 203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221 rappresentano il numero di vite di un giocatore.

Ogni giocatore inizia con il numero di vite disponibili. Una volta avviato il gioco, viene visualizzato a schermo "SEL" (Seleziona). I giocatori possono ora giocare come nel gioco "killer" e selezionare i rispettivi segmenti di punti. Solo dopo che un giocatore ha colpito la zona doppia del suo segmento di punti, può diventare il "killer". Una volta che un giocatore che è diventato un "killer" e colpisce il segmento di un altro giocatore, quel giocatore perde una vita. Se un giocatore che ha lo status di "killer" colpisce il proprio segmento, perde il suo status di "killer" e perde un punto vita. Per tornare ad essere un "killer" il giocatore deve colpire di nuovo la zona doppia del suo segmento originale. Il vincitore è l'ultimo giocatore con punti vita.

Lo stato di killer e' indicato dal simbolo "K".

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

Opzione: 303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321rappresentano il numero di vite di un giocatore.

Ogni giocatore inizia con il numero di vite disponibili. Una volta avviato il gioco, viene visualizzato a schermo "SEL" (Seleziona). I giocatori possono ora giocare come nel gioco "killer" e selezionare i rispettivi segmenti di punti. Solo dopo che un giocatore ha colpito la zona tripla del suo segmento di punti, può diventare il "killer". Una volta che un giocatore che è diventato un "killer" e colpisce il segmento di un altro giocatore, quel giocatore perde una

vita. Se un giocatore che ha lo status di "killer" colpisce il proprio segmento, perde il suo status di "killer" e perde un punto vita. Per tornare ad essere un "killer" il giocatore deve colpire di nuovo la zona tripla del suo segmento originale. Il vincitore è l'ultimo giocatore con punti vita.

Lo stato di killer è indicato dal simbolo  $\frac{a}{b}$ .

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

Lo scopo del gioco è ridurre in ogni turno il punteggio prefissato di 51,61,11,81 o 91. Per fare ciò, il punteggio totale di ogni round deve essere divisibile per 5. Ad esempio, se un giocatore ha segnato 20 punti in un turno, il risultato è 4 ( $20 \div 5 = 4$ ). I risultati di ogni turno che non sono divisibili per 5 non vengono conteggiati. Se una delle 3 freccette manca il bersaglio, non verranno assegnati punti. Il primo giocatore a raggiungere o superare il numero di punti preselezionato è il vincitore.

### **G20 Shanghai (1,5,10,15)**

Opzione 1: devono essere colpiti prima i segmenti da 1 a 20 e poi il centro.

Opzione 5: devono essere colpiti prima i segmenti da 5 a 20 e poi il centro.

Opzione 10: devono essere colpiti prima i segmenti da 10 a 20 e poi il centro.

Opzione 15: devono essere colpiti prima i segmenti da 15 a 20 e poi il centro.

Solo i colpi nell'ordine corretto verranno conteggiati. I giocatori hanno solo un'opportunità per colpire il segmento target. Se un tiro viene mancato, non vengono assegnati punti e si continua con il numero successivo.

Il vincitore è il giocatore che accumula il maggior numero di punti.

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

Opzione 201: devono essere colpiti prima i segmenti 1 - 20 nella zona di punteggio doppio e poi il centro.

Opzione 205: devono essere colpiti prima i segmenti 5 - 20 nella zona di punteggio doppio e poi il centro.

Opzione 210: devono essere colpiti prima i segmenti 10 - 20 nella zona di punteggio doppio e poi il centro.

Opzione 215: devono essere colpiti prima i segmenti 15 - 20 nella zona di punteggio doppio e poi il centro.

Questo gioco funziona come Shanghai G20, ma vengono conteggiati solo i colpi nella zona di punteggio doppio di ogni segmento.

I colpi nella zona di punteggio singolo o triplo non vengono conteggiati. Il giocatore con il punteggio più alto vince.

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

Opzione 301: devono essere colpiti prima i segmenti 1 - 20 nella zona di punteggio triplo e poi il centro.

Opzione 305: devono essere colpiti prima i segmenti 5 - 20 nella zona di punteggio triplo e poi il centro.

Opzione 310: devono essere colpiti prima i segmenti 10 - 20 nella zona di punteggio triplo e poi il centro.

Opzione 315: devono essere colpiti prima i segmenti 15 - 20 nella zona di punteggio triplo e poi il centro.

Questo gioco funziona come Shanghai G20, ma vengono conteggiati solo i colpi nella zona di punteggio triplo di ogni segmento.

I colpi nella zona di punteggio singolo o doppio non vengono conteggiati. Il giocatore con il punteggio più alto vince.

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

I giocatori tirano, durante i turni che si susseguono, ai segmenti 1-18 e devono cercare di colpirli.

(Round 1 = cercare di colpire il segmento del numero 1; Round 2 = cercare di colpire il segmento del numero 2; etc.)

Lo scopo del gioco è ottenere il minor numero di punti possibile per round.

Valori conteggiati:

Triplo = 1 punto (miglior punteggio possibile, è automaticamente il turno del giocatore successivo)

Doppio = 2 punti

Singolo = 3 punti

Nessun segmento colpito = 5 punti

I giocatori hanno a disposizione 3 tiri per segmento di tiro.

Se il giocatore è soddisfatto del punteggio doppio al primo tiro, può passare immediatamente al giocatore successivo e riceve 2 punti per segmento corrispondente.

Se il giocatore colpisce la zona di punteggio singolo del segmento con il suo primo tiro, ottiene 3 punti. Ora può scegliere di passare al giocatore successivo o effettuare il secondo tiro. Se manca il bersaglio il suo punteggio aumenta da 3 a 5 punti. Se è migliorato al secondo tiro colpendo la zona di punteggio doppio, il suo punteggio scende da 3 a 2 e si trova ancora una volta di fronte alla scelta di fermarsi o migliorare cercando di colpire la zona di punteggio triplo al terzo tiro (o addirittura peggiorare ancora).

Il primo giocatore che supera o raggiunge il punteggio selezionato si ritira dal gioco.

Il vincitore è il giocatore che rimane più a lungo o ha il punteggio più basso dopo 18 turni.

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

Lo scopo del gioco è di creare la sequenza dei segmenti mostrata a schermo. Scegliere tra le opzioni di gioco "132", "141", "168" o "189".

Opzione 132, colpire in sequenza i segmenti 15,4, 8; 14 e 3.

Opzione 141; colpire in sequenza i segmenti 17,13; 9,1 e 1.

Opzione 168, colpire in sequenza i segmenti 20,16,12, 6 e 2.

Opzione 189, colpire in sequenza i segmenti 19,10,18, 5 e 11.

Ogni segmento deve essere colpito tre volte prima che la schermata passi al segmento successivo.

Colpire la zona di punteggio singolo del segmento conta una volta, la zona doppia conta due volte e la zona tripla conta tre volte. Il giocatore che ha colpito tutti i segmenti tre volte, è il vincitore.

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

L'opzione 3,5,7,9,11,13,15,17,19 o 21 rappresenta il numero di vite di un giocatore. Ogni giocatore inizia con il numero di vite selezionato. Lo schermo mostra il segmento che deve essere colpito dal giocatore (ordine casuale).

Se il giocatore colpisce il segmento indicato con il suo primo o secondo tiro, può determinare il segmento bersaglio del giocatore successivo con il suo prossimo tiro; altrimenti il segmento target del giocatore successivo viene selezionato casualmente.

Se il giocatore manca con tutte e tre le sue frecce il segmento impostato, perde una vita e tocca al giocatore successivo. Il vincitore è l'ultimo giocatore con punti vita rimanenti. I tiri nelle zone di punteggio doppio e triplo sono conteggiate come nella zona singola.

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

L'opzione H03; H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19 o H21 rappresenta il numero di vite di un giocatore. Ogni giocatore inizia con il numero di vite selezionato. Lo schermo mostra il segmento che deve essere colpito dal giocatore (ordine casuale).

Se il giocatore colpisce il segmento indicato con il suo primo o secondo tiro, può determinare il segmento bersaglio del giocatore successivo con il suo prossimo tiro; altrimenti il segmento target del giocatore successivo viene selezionato casualmente. Se il giocatore manca con tutte e tre le sue frecce il segmento impostato, perde una vita e tocca al giocatore successivo. Il vincitore è l'ultimo giocatore con punti vita rimanenti. Il vincitore è l'ultimo giocatore con punti vita. Vengono conteggiati anche i tiri nelle zone di punteggio doppio e triplo.

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

In questo gioco il punteggio di ogni tiro per turno (3 tiri per giocatore) viene aggiunto al punteggio iniziale di "zero".

Il giocatore che per primo raggiunge esattamente il punteggio target impostato precedentemente vince la partita.

Tiro:

Se un giocatore ottiene più punti del punteggio necessario per raggiungere esattamente il punteggio obiettivo, il turno non viene conteggiato.

Il punteggio viene riportato a quello del turno precedente.

Ripartire gli altri giocatori a ZERO:

Se un giocatore raggiunge esattamente il risultato che un altro giocatore ha segnato prima di lui, il punteggio del giocatore precedente viene azzerato.

Esempio:

Punteggio giocatore 1: 20

Punteggio giocatore 2: 50

Punteggio giocatore 3: 30

Punteggio giocatore 4: 00

È il turno del giocatore 4 e con il suo primo tiro colpisce il 20. Il punteggio del giocatore 1 viene quindi azzerato. Il giocatore 4 lancia 10 con il suo secondo tiro e totalizza un punteggio complessivo di 30. Il punteggio del giocatore 3 viene quindi azzerato. Con il suo 3° tiro il giocatore 4 colpisce un 1 e ora ha un punteggio complessivo di 31.

## **RISOLUZIONE DEI PROBLEMI**

### **Non alimentato da corrente**

Assicurati che l'adattatore di corrente sia collegato a una presa elettrica e che l'adattatore sia collegato alla presa sul bersaglio.

### **Nessun punteggio memorizzato**

Controllare se il bersaglio è attualmente in modalità "Impostazioni" o in modalità "Pausa". Quindi verificare se il sensore o i tasti delle funzioni sono bloccati o inceppati.

### **Sensore bloccato o tasti delle funzioni bloccati**

Durante il trasporto e anche durante il normale funzionamento del bersaglio può capitare che il sensore si inceppi occasionalmente e non registri più un tiro. In questo caso si sentirà un segnale di avvertimento e un indicatore lampeggerà, indicando il blocco. Estrarre delicatamente la freccia dal sensore o farlo oscillare delicatamente avanti e indietro con una leggera pressione delle dita in modo da liberarlo rapidamente. Il gioco può quindi riprendere e i punteggi ritorneranno esattamente dal punto in cui il gioco è stato interrotto.

### **Rimozione delle punte delle frecce rotte**

Le punte morbide sono decisamente più sicure da usare, ma non durano per sempre. Se una punta si rompe e rimane incastrata nel bersaglio, cercare di estrarla facendo molta attenzione e utilizzando delle pinzette adatte. Se una punta rotta è così corta da non sporgere oltre la superficie del bersaglio, può anche essere spinta attraverso il foro. La punta morbida non può danneggiare il comparto elettronico situato all'interno. Per questa operazione però consigliamo vivamente di utilizzare la punta morbida di un dardo in perfette condizioni.

Non spingere mai una punta rotta attraverso il bersaglio utilizzando un oggetto metallico appuntito, poiché una punta metallica può facilmente danneggiare il bersaglio se viene spinta troppo profondamente.

Più pesante è il dardo, maggiore è il pericolo di rompere la punta.

### **Fluttuazioni di corrente elettrica o interferenze elettromagnetiche**

In situazioni estreme, quando vi è una forte interferenza elettromagnetica, il comparto elettrico può guastarsi o riportare risultati falsi.

Esempi:

In caso di forti temporali, fluttuazioni estreme di corrente elettrica, bassa tensione o posizionamento del bersaglio troppo vicino a motori elettrici o vicino a forni a microonde.

Per ripristinare il normale funzionamento del dispositivo, scollegare dalla corrente e attendere alcuni secondi prima di ricollegare. Quando si esegue questa operazione, è necessario assicurarsi che la causa dell'interferenza venga eliminata.

### **MANUTENZIONE, CURA, CONSERVAZIONE**

**IMPORTANTE! Prima di pulire con un panno umido, scollegare la spina dalla presa.**

**Pulire il bersaglio solo con un panno umido! L'alimentatore non deve entrare in contatto con l'acqua!**

Con l'uso frequente, è più probabile che la superficie frontale del dispositivo si sporchi. Pulire la superficie frontale, i tasti e lo schermo con un panno umido. Si consiglia di utilizzare una soluzione di acqua con una piccola quantità di detersivo delicato. Successivamente, passare con un panno morbido e asciutto per asciugare. Se il bersaglio non è in uso a lungo,

è buona prassi coprire l'oggetto con un panno per proteggerlo dalla polvere.  
Conservare sempre l'articolo in locali asciutti e puliti e a temperatura ambiente.



### Istruzioni sullo smaltimento

Smaltire questo prodotto e tutti i suoi componenti associati tramite una società di smaltimento autorizzata o tramite l'impianto di smaltimento rifiuti preposto dalle autorità locali. Fare attenzione a rispettare le normative vigenti. In caso di dubbi, chiedere al centro di smaltimento per ottenere informazioni sui metodi di smaltimento ecocompatibili. Gli apparecchi elettrici non devono essere smaltiti con i rifiuti domestici.

Model identifie		
Input voltage	100-240	V
Input AC frequency	50/60	Hz
Output voltage	5	V
Output current	0.5	A
Output power	2.5	W
Average active efficiency	73.24	%
Efficiency at low load (10 %)		%
No-load power consumption	0.083	W



IMPORTATO DA:

AOSOM Italy srl  
Centro Direzionale Milanofiori  
Strada 1 Palazzo F1  
20057 Assago (MI)  
P.I.: 08567220960

FATTO IN CINA