

10029495 10029496

Dartomat

Dartscheibe

Dartboard

Diana electrónica

Cible de flechettes

Bersaglio per freccette

Sehr geehrter Kunde,

wir gratulieren Ihnen zum Erwerb Ihres Gerätes. Lesen Sie die folgenden Hinweise sorgfältig durch und befolgen Sie diese, um möglichen Schäden vorzubeugen. Für Schäden, die durch Missachtung der Hinweise und unsachgemäßen Gebrauch entstehen, übernehmen wir keine Haftung. Scannen Sie den folgenden QR-Code, um Zugriff auf die aktuellste Bedienungsanleitung und weitere Informationen rund um das Produkt zu erhalten.



INHALTSVERZEICHNIS

Sicherheitshinweise 4
Montage 5
Das Dartboard 7
Funktionstasten 7
Liste der Spiele 9
Spielregeln 10
Fehlerbehebung 17
Spezielle Entsorgungshinweise für Verbraucher in Deutschland 18
Hinweise zur Entsorgung 20
Hersteller & Importeur (UK) 20

English 21
Français 37
Español 53
Italiano 69

TECHNISCHE DATEN

Artikelnummer	10029495, 10029496
Stromversorgung	5V DC (3 AA-Batterien, nicht enthalten)
Lieferumfang	• Elektronische Dartscheibe • Bedienungs- und Spiele-Anleitung • 6 Pfeile (in Einzelteilen) • 6 Ersatz-Softspitzen

SICHERHEITSHINWEISE

- Diese Bedienungsanleitung dient dazu, Sie mit der Funktionsweise dieses Produktes vertraut zu machen. Bewahren Sie diese Anleitung daher stets gut auf, damit Sie jederzeit darauf zugreifen können.
- Sie erhalten bei Kauf dieses Produktes zwei Jahre Gewährleistung auf Defekt bei sachgemäßem Gebrauch.
- Bitte verwenden Sie das Produkt nur in seiner bestimmungsgemäßen Art und Weise. Eine anderweitige Verwendung führt eventuell zu Beschädigungen am Produkt oder in der Umgebung des Produktes.
- Ein Umbauen oder Verändern des Produktes beeinträchtigt die Produktsicherheit. Achtung Verletzungsgefahr!
- Öffnen Sie das Produkt niemals eigenmächtig und führen Sie Reparaturen nie selber aus!
- Behandeln Sie das Produkt sorgfältig. Es kann durch Stöße, Schläge oder den Fall aus bereits geringer Höhe beschädigt werden.
- Halten Sie das Produkt fern von Feuchtigkeit und extremer Hitze.
- Lassen Sie keine Gegenstände aus Metall in dieses Gerät fallen.
- Stellen Sie keine schweren Gegenstände auf dieses Gerät.
- Reinigen Sie das Gerät nur mit einem trockenen Tuch.
- Verwenden Sie ausschließlich vom Hersteller oder vom qualifizierten Fachhandel empfohlenes Zubehör.
- Die Gewährleistung verfällt bei Fremdeingriffen in das Gerät.

Netzadapter

- Verwenden Sie den mitgelieferten Adapter nur in Kombination mit der Dartscheibe. Benutzen Sie bei etwaigen Schäden einen baugleichen Netzadapter, den Sie vom qualifizierten Fachhandel bzw. vom Hersteller beziehen können.
- Der Netzadapter ist ausschließlich für die Verwendung im Innenraum zugelassen.
- Halten Sie den Netzadapter von Feuchtigkeit und extremer Hitze fern.
- Trennen Sie immer erst das Netzteil von der Steckdose, bevor Sie den Adapter von der Dartscheibe trennen.
- Ersetzen Sie das Netzteil unbedingt, falls das Netzkabel beschädigt wurde.

Kleine Objekte/Verpackungsteile



WARNUNG

Erstickungsgefahr! Bewahren Sie kleine Objekte (z. B. Schrauben und anderes Montagematerial, Speicherkarten) und Verpackungsteile außerhalb der Reichweite von Kindern auf, damit sie nicht von diesen verschluckt werden können. Lassen Sie kleine Kinder nicht mit Folie spielen.

Transport des Gerätes

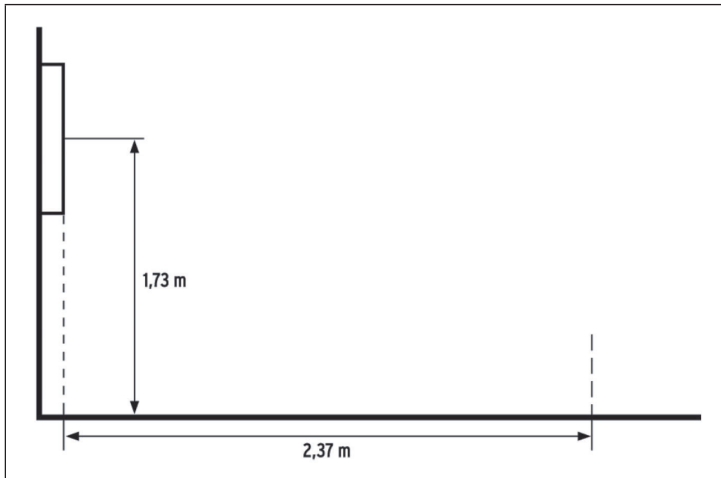
Bitte bewahren Sie die Originalverpackung auf. Um ausreichenden Schutz beim Transport des Gerätes zu erreichen, verpacken Sie das Gerät in der Originalverpackung.

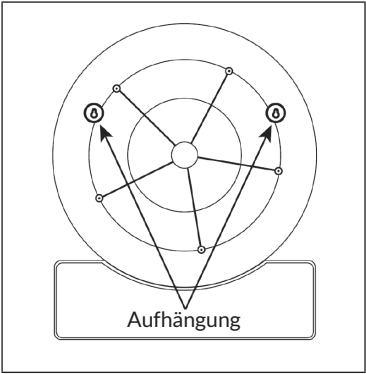
Reinigung der äußeren Oberfläche

Verwenden Sie keine flüchtigen Flüssigkeiten, wie Insektensprays. Durch zu starken Druck beim Abwischen können die Oberflächen beschädigt werden. Gummi- oder Plastikteile sollten nicht über einen längeren Zeitraum mit dem Gerät in Kontakt sein. Nutzen Sie ein trockenes Tuch.

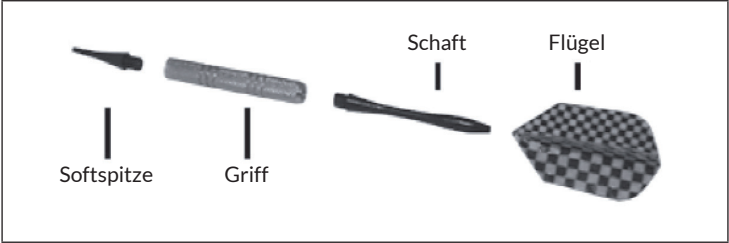
MONTAGE

Wählen Sie einen Ort, an dem Sie die Dartscheibe wie in folgender Abbildung skizziert auf- hängen können. Der Abstand des Spielers zur Scheibe sollte 2,37 m betragen. Die Höhe des Bullseye (des Zentrums der Dartscheibe) sollte 1,73 m betragen.

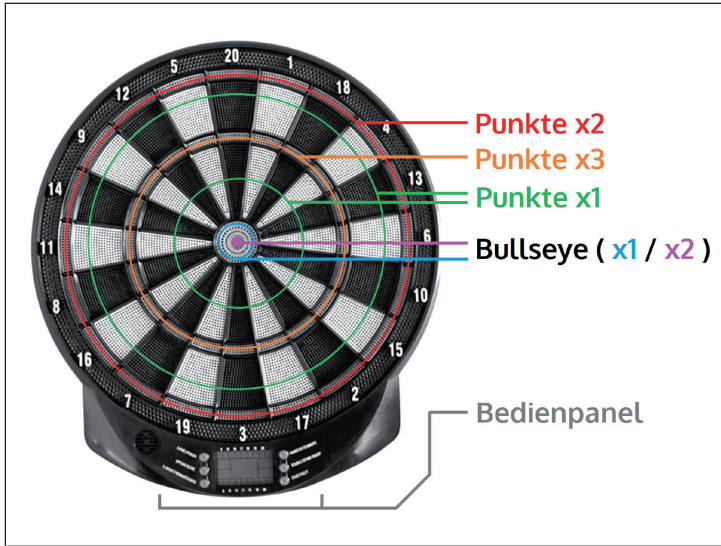




Setzen Sie die Pfeile zusammen:



DAS DARTBOARD



FUNKTIONSTASTEN

Das Bedienfeld besteht aus 6 Funktionstasten, dem Display und dem Integrierten Lautsprecher.

GAME / POWER	Drücken Sie zum Ein-/Ausschalten und zum Auswählen der Spielvariante über das On-Screen-Menü auf dem Display. Drücken Sie während des Spiels, um das laufende Spiel abubrechen und zum Start zurückzukehren.
OPTION / SCORE	Drücken Sie mehrfach, um zwischen den verfügbaren Varianten des zu- vor gewählten Spiels zu wählen (siehe „Liste der Spiele und Varianten“). Drücken Sie während des Spiels mehrfach, um die Punkte der Spieler anzuzeigen. Nach 3 Sekunden (oder Druck auf beliebige andere Taste) läuft das Spiel weiter.

PLAYER / CYBERMATCH / MISS	Vor dem Spiel: Drücken Sie mehrfach, um die Anzahl der Spieler (Player) oder den Schwierigkeitsgrad des Computer-Gegners (Cybermatch) einzustellen (C1: professional, C2: expert, C3: senior, C4: intermediate, C5: primary). Während des Spiels: Drücken Sie bei einem Miss (Fehlwurf), um die übrigen Würfe zu reduzieren.
HANDICAP / ELIMINATE	Vor dem Spiel: Drücken Sie Handicap, um die Schwierigkeitslevel/Optionen für verschiedene Spieler einzustellen. Während des Spiels: Drücken Sie Eliminate, um den letzten Wurf rückgängig zu machen (die Punktzahl nicht zu werten).
DOUBLE / SOUND on/off	Drücken Sie, um die Tonausgabe ein-/ auszuschalten. In Count-Down-Spielen: Drücken Sie, um den Double-Modus zu aktivieren.
START / NEXT	Drücken Sie zum Starten eines Spiels oder, um zum nächsten Spieler zu wechseln.

LISTE DER SPIELE

Nr.	Spiel	HC	Varianten
G01	Count Down	✓	301, 501, 601, 701, 801, 901, 999
G02	Count Down Team	✓	301, 501, 601, 701, 801, 901, 999
G03	Count Up	✓	100 ~ 900
G04	Standard Cricket	✓	E00, E20, E25
G05	No Score Cricket	✓	Π00, Π20, Π25
G06	Cut Throat Cricket	✓	C00, C20, C25
G07	KillerCricket	✓	H00, H20, H25
G08	LowPitchCricket	✓	L00, L20, L25
G09	Round Clock	✓	105,110,115,120; 205,210,215,220; 105,310,315,320
G10	Shoot Out	✓	-05, -07, -09~-21
G11	Shang Hai	X	101,105,110,115
G12	Halve It	X	H12
G13	High Score	X	003~014
G14	Over	✓	003,005,007~021
G15	Under	✓	U03, U05, U07~U21
G16	Big6	✓	b03, b05, b07~B21
G17	Score Color	✓	100, 200, 300, 400, 500
G18	Bonus Color	✓	100, 200, 300, 400, 500
G19	Correctional Color	✓	100, 200, 300, 400, 500
G20	No Score Color	✓	003, 004, 005, 006, 007
G21	Free Dart Color	✓	005, 010, 015, 020
G22	Shooting I	X	---
G23	Shooting II	X	---
G24	Shooting III	X	---
G25	Shooting IV	X	---
G26	Gotcha	✓	101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901

SPIELREGELN

G01 – Count Down

In diesem Spiel wird von der Ausgangspunktzahl (301 / 501 / ... / 999) heruntergezählt. Die drei Würfe jedes Spielers werden dazu in jeder Runde zusammengezählt und sukzessiv von der Ausgangspunktzahl abgezogen. Der erste Spieler, der genau 0 erreicht, hat das Spiel gewonnen. Das bedeutet: Die Runde, welche die erforderliche Punktzahl (um 0 zu erreichen) überschreitet, wird nicht gewertet. Um das Spiel schwieriger zu machen, kann die DOUBLE-Funktion genutzt werden. Mit dieser Variante, sind Beginn und Ziel des Spiels um eine Herausforderung reicher.

- Double In: Das Spiel beginnt erst, wenn ein Double geworfen wurde. Die zuvor erzielten Punkte werden nicht gewertet.
- Double Out: Um das Spiel zu beenden, muss der Spieler einen Double werfen, der die Punktzahl genau auf 0 reduziert. Falls genau 1 Punkt übrig bleibt, oder die 0 unterschritten wird, wird die Runde des werfenden Spielers nicht gewertet.
- Double In/Out: Beide Varianten werden kombiniert.

G02 – Count Down Team

Team-Variante (2 Teams) von G01. Der Spieler, der sein Team auf 0 Punkte bringt, gewinnt für sein Team.

G03 – Count Up

Wählen Sie aus den Varianten (100, 200, ..., 900) eine Ziel-Punktzahl. Jeder Wurf zählt. Der Spieler, der zuerst die gewählte Zielpunktzahl erreicht oder überschreitet, gewinnt.

G04 – Standard Cricket (E00, E20, E25)

Auch hier ist das Ziel, alle Felder von 15 bis 20 und das Bullseye auszuwerfen.

- E00: Die Segmente können in beliebiger Folge ausgeworfen werden.
- E20: Die Segmente müssen in der absteigenden Folge von 20 bis 15, dann das Bullseye ausgeworfen werden.
- E25: Es müssen zunächst das Bullseye, dann in aufsteigender Folge die Segmente von 15 bis 20 ausgeworfen werden.

Jedes Segment ist „eröffnet“, sobald ein Spieler es dreimal getroffen hat. Sobald alle Spieler das Segment ausgeworfen (also dreimal getroffen) haben, ist es „geschlossen“. Der Spieler, der ein Segment „eröffnet“ hat, ist der „Besitzer“ dieses Segments und kann durch Treffer in jenem Segment weitere Punkte sammeln, bis das Segment durch die anderen Spieler geschlossen wurde. Wenn alle Segmente geschlossen sind, gewinnt der Spieler mit der höchsten Punktzahl.

G05 – No Score Cricket (Π00, Π20, Π25)

Auch beim Cut Throat Cricket werden nur die Segmente 15 – 20 und das Bullseye gezählt.

- Π00: Die Segmente können in beliebiger Folge ausgeworfen werden.
- Π20: Der Spieler muss erst 20 dreimal treffen. Die Segmente müssen in der absteigenden Folge von 20 bis 15, dann das Bullseye ausgeworfen werden.
- Π25: Es müssen zunächst das Bullseye (3x!), dann in aufsteigender Folge die Segmente von 15 bis 20 ausgeworfen werden.

Jedes Zielsegment wird auf dem Display angezeigt. Das entsprechende LCD-Segment leuchtet für den jeweils treffenden Spieler auf. Sieger ist der Spieler, der alle Ziel-Punkte dreimal trifft.

G06 – Cut Throat Cricket (C00, C20, C25)

Auch beim Cut Throat Cricket werden nur die Segmente 15 – 20 und das Bullseye gezählt.

- C00: Die Segmente können in beliebiger Folge ausgeworfen werden.
- C20: Der Spieler muss erst 20 dreimal treffen. Dann müssen die Segmente in der absteigenden Folge von 20 bis 15, dann das Bullseye ausgeworfen werden.
- C25: Es müssen zunächst das Bullseye (3x), dann in aufsteigender Folge die Segmente von 15 bis 20 ausgeworfen werden.

Dreifaches Treffen eines Segments „eröffnet“ dieses – Punkte können dann in diesem Segment gesammelt werden, bis alle Mitspieler das Segment 3x getroffen haben. Die von jedem Spieler erzielten Punkte, werden den Mitspielern zugeschrieben. Ziel ist es, den Gegnern möglichst viele Punkte unterjubeln. Sobald alle Segmente ausgeworfen sind, gewinnt derjenige Mitspieler mit dem niedrigsten Punktestand.

G07 – Killer Cricket (H00, H20, H25)

Funktioniert wie No Score Cricket - mit einem kleinen Twist: Sobald eine Punktzahl abgeschlossen wurde, hat der Spieler die Chance, den gegnerischen Wurf zu blocken, indem dieselbe Punktzahl noch einmal getroffen wird. Schließt der Gegner die Nummer jedoch auch ab, werden keine Punkte abgezogen. Achtung: Anstelle ein Mark einzuschalten, schaltet jeder gültige Treffer ein Mark auf dem Display ab. Der Spieler, der zuerst alle Ziele trifft, ist der Gewinner.

G08 – Low Pitch Cricket (L00, L20, L25)

Spielweise wie bei Standard Cricket (G04), mit dem Unterschied, dass die niedrigen Punktzahlen zählen (1 - 6, und das Bullseye).

G09 – Round the Clock (105,110,115,120; 205,210,215,220; 305,310,315,320)

In Round the Clock werden nur die Double-Zonen der folgenden Segmente gezählt:

- Variante 105,110,115,120: Alle Segmente sind gültig Variante
- 205,210,215,220: Double-Elemente sind gültig Variante
- 305,310,315,320: Triple-Segmente sind gültig

„5“: Punktfelder 1 - 5 müssen getroffen werden; „10“: Punktfelder 1 - 10 müssen getroffen werden; „15“: Punktfelder 1 - 15 müssen getroffen werden; „20“: Punktfelder 1 - 20 müssen getroffen werden;

Das je Runde zu treffende Segment wird hier vom Computer vorgegeben. Wenn das Segment ausgeworfen wurde, registriert das Dartboard dies und das nächste wird angegeben. Der Spieler, der zuerst alle Segmente ausgeworfen hat, gewinnt.

G10 – Shoot Out (-05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19, -21)

(-05, ..., -21) sind die Start-Punkte der Spieler. Das Gerät wählt ein zufälliges Segment aus, das ausgeworfen werden soll. Der aktive Spieler muss das jeweilige Segment innerhalb von 10 Sekunden auswerfen, bevor der nächste Spieler an der Reihe ist („Yes“ bei Erfolg / „No“ bei Misserfolg werden vom Gerät ausgegeben. Für einen Treffer im Single-, Double- oder Triple- Ring des Segments wird ein Punkt abgezogen. Der Spieler, der zuerst bei 0 angelangt, gewinnt.

G11 – Shang Hai (101, 105, 110, 115)

- Variante 101: Segmente müssen in der Reihenfolge 1 – 20 geworfen werden, zuletzt das Bullseye.
- Variante 105: Segmente müssen in der Reihenfolge 5 – 20 geworfen werden, zuletzt das Bullseye.
- Variante 110: Segmente müssen in der Reihenfolge 10 – 20 geworfen werden, zuletzt das Bullseye.
- Variante 115: Segmente müssen in der Reihenfolge 15 – 20 geworfen werden, zuletzt das Bullseye.

Nur komplette Serien in der richtigen Reihenfolge werden gezählt. Der Spieler hat nur eine Chance, das richtige Segment zu treffen. Trifft er nicht, ist der nächste Spieler an der Reihe und die geworfenen Punkte werden nicht gezählt.

Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt.

G12 – Halve It (H12)

Alle Spieler müssen nacheinander die Segmente 12 - 13 - 14 - ein beliebiges Double - 15 - 16 - 17 - ein beliebiges Triple - 18 - 19 - 20 - Bullseye auswerfen. Die bis dahin gesammelten Punkte eines Spielers, der mit seinen drei Würfeln nicht trifft, werden halbiert. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt das Spiel.

G13 – High Score (003, 005, ..., 014)

Die Varianten (003, 005, ..., 014) stehen für die Anzahl der Spielrunden. Ziel ist es, die höchste Rundenzahl zu werfen. Der Spieler, der die höchste Punktzahl in einer Runde geworfen hat, gewinnt.

G14 Legs Over (003, 005, 007, 009, 011, 013, 015, 017, 019, 021)

Die Varianten (3, 5, ..., 21) repräsentieren hier die „Leben“ der Spieler.

Jeder Spieler beginnt mit der per Variante eingestellten Anzahl „Leben“. Der Computer zeigt dem ersten Spieler eine Punktzahl an. Diese muss mit drei Würfeln erreicht oder überschritten werden. Gelingt ihm dies, behält er alle Leben. Der folgende Spieler muss dann versuchen, gleichzuziehen oder die geworfenen Punkte zu überschreiten. Gelingt ihm dies wiederum, behält auch er alle Leben und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Bei Nichtgelingen verliert der Spieler ein Leben. Die Punkte können jeweils mit Druck auf START oder durch Fehlwurf gelöscht werden – das Resultat: Ein Leben Abzug. Sobald ein Spieler keine Leben mehr übrig hat, scheidet er aus. Der übrig gebliebene Spieler mit den meisten Lebens- punkten gewinnt.

G15 Legs Under (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)

Auch hier repräsentieren die Varianten die Anzahl der für jeden Spieler zur Verfügung stehenden „Leben“.

Das Spiel funktioniert wie G14 – Legs over – nur andersherum: Die angezeigte Punktzahl muss jeweils getroffen oder unterschritten werden. Dem Spieler, der die Punktzahl überschreitet, verliert einen Punkt. Auch durch Drücken von START/NEXT ohne vorherigen Wurf verliert der aktive Spieler einen Punkt. Spieler scheiden bei 0 Punkten aus. Gewinner ist, wer übrig bleibt.

G16 – Big6 (b03, b05, b07, b09, b11, b13, b15, b17, b19, b21)

Die Varianten (203, 205, ..., 221) stehen für die Anzahl der für jeden Spieler zur Verfügung stehenden „Leben“. Jeder Spieler beginnt mit der selben Anzahl „Leben“.

Das erste Ziel ist immer Single-6. Spieler 1 muss dieses mit seinen 3 Würfeln treffen und kann dann das Ziel für den nächsten Spieler durch Auswerfen aussuchen. Wer nicht trifft, verliert ein „Leben“. Der Spieler, der zuletzt übrig bleibt, gewinnt.

G17 – Score Color (100, 200, 300, 400, 500)

Zu Beginn dieser Spielvariante wirft jeder der Spieler zunächst einen Dart, um seinen Block/ seine Farbe auszuwählen (#20 Color oder #1 Color). Wer ein Bullseye wirft, muss noch einmal werfen.

Die Spieler versuchen dann, die Zielfarbe zu treffen, bis die Zielpunktzahl (100, ..., 500) erreicht ist. Nur Treffer der eigenen Farbe und das Bullseye zählen. Der erste Spieler, der die Zielpunktzahl erreicht, gewinnt.

G18 – Bonus Color (100,200,300,400,500)

Wird ebenso gespielt wie G17 (Score Color), mit dem Unterschied, dass Treffer auf Felder des Gegners zu dessen Gunsten gewertet werden. Der erste Spieler, der die voreingestellte Punktzahl erreicht oder überschreitet, gewinnt.

G19 – Correctional Color (100, 200, 300, 400, 500)

Wird ebenso gespielt wie G18 (Bonus Color), mit dem Unterschied, dass Treffer auf Felder des Gegners von der Punktzahl des Werfers abgezogen werden. Der erste Spieler, der die voreingestellte Punktzahl erreicht oder überschreitet, gewinnt.

G20 – No Score Color (003, 004, 005, 006, 007)

Wird ebenso gespielt wie G17 (Score Color), mit dem Unterschied, dass die Anzahl der „Leben“ im Voraus festgelegt wird (003, ..., 007). Der Spieler, der am längsten übrig bleibt, gewinnt.

G21 – Free Dart Color (005, 010, 015, 020)

Wird ebenso gespielt wie G17 (Score Color), mit dem Unterschied, dass die Höchstzahl der Würfe im Voraus festgelegt wird (005, 010, 015 oder 020). Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt.

G22 – Shooting I

Jeder Spieler hat drei Würfe pro Runde. Der Spieler mit der höchsten ausgeworfenen Punktzahl in einer Runde, bekommt einen Punkt. Gewinner ist, wer als Erstes 7 Punkte erreicht.

G23 – Shooting II

Jeder Spieler hat drei Würfe pro Runde. Der Spieler mit der höchsten ausgeworfenen Punktzahl in einer Runde, bekommt einen Punkt. Gewinner ist, wer als Erstes 7 Punkte erreicht. Es werden nur Treffer in den Segmenten 15 - 20 und Bullseye gewertet.

G24 – Shooting III

Jeder Spieler hat drei Würfe pro Runde. Der Spieler mit der höchsten ausgeworfenen Punktzahl in einer Runde, bekommt einen Punkt. Gewinner ist, wer als Erstes 4 Punkte erreicht. Erreicht niemand 4 Punkte, werden 7 Runden gespielt. Gewinner ist in dem Fall der Spieler mit der höchsten Punktzahl.

G25 – Shooting IV

Jeder Spieler hat drei Würfe pro Runde. Der Spieler mit der höchsten ausgeworfenen Punktzahl in einer Runde, bekommt einen Punkt. Gewinner ist, wer als Erstes 4 Punkte erreicht. Erreicht niemand 4 Punkte, werden 7 Runden gespielt. Gewinner ist in dem Fall der Spieler mit der höchsten Punktzahl. Es werden nur Treffer in den Segmenten 15 - 20 und Bullseye gewertet.

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

Jeder Wurf zählt und wird aufaddiert. Der Spieler, der als erster die vorab eingestellte Zielpunktzahl (101 / 201 / ... / 901) erreicht, gewinnt. Überschreitet ein Spieler die Zielpunktzahl, geht er in dieser Runde leer aus (wird nicht gezählt).

- Erreicht ein Spieler exakt die Punktzahl eines Gegners, wird der Gegner auf 0 zurückgeworfen. Beispiel: Spieler 1 hat 20 Punkte, Spieler 2 hat 50 Punkte, Spieler 3 hat 30 Punkte.
- Spieler 4 hat noch 0 Punkte und ist an der Reihe. Er wirft mit seinem ersten Wurf 20 Punkte > Spieler 1 wird auf 0 Punkte zurückgesetzt. Mit dem zweiten Wurf wirft Spieler 4 10 Punkte und hat nun 30 Punkte > Spieler 3 wird nun ebenfalls auf 0 Punkte zurückgesetzt. Mit dem dritten Wurf erzielt Spieler 4 einen Punkt. Er hat nun 31 Punkte.

FEHLERBEHEBUNG

Kein Strom?

Stellen Sie sicher, dass die Steckdose korrekt funktioniert und das Netzteil verbunden ist.

Keine Punkte-Anzeige?

Ist das Dartboard gerade im „Settings“-Modus oder haben Sie das laufende Spiel pausiert? Schauen Sie nach, ob sich Teile wie Elemente der Scheibe oder Funktionsknöpfe verkeilt haben oder irgendwie festsitzen.

Festsitzende Sensor-Elemente?

Bewegen Sie festgeklemmte Sensor-Elemente sanfte mit dem darin steckenden Dartpfeil oder mit den Fingern. Normalerweise lassen sich die Sensor- Elemente wie auch die Funktionstasten mit sanfter Gewalt wieder lockern.

Abgebrochene Dart-Spitzen?

Soft Tips sind definitiv sicherer, aber sie halten nicht ewig. Entfernen Sie im Board steckengebliebene und abgebrochene Pfeilspitzen vorsichtig mit einer Pinzette.

SPEZIELLE ENTSORGUNGSHINWEISE FÜR VERBRAUCHER IN DEUTSCHLAND

Entsorgen Sie Ihre Altgeräte fachgerecht. Dadurch wird gewährleistet, dass die Altgeräte umweltgerecht verwertet und negative Auswirkungen auf die Umwelt und menschliche Gesundheit vermieden werden. Bei der Entsorgung sind folgende Regeln zu beachten:

- Jeder Verbraucher ist gesetzlich verpflichtet, Elektro- und Elektronikaltgeräte (Altgeräte) sowie Batterien und Akkus getrennt vom Hausmüll zu entsorgen. Sie erkennen die entsprechenden Altgeräte durch folgendes Symbol der durchgestrichene Mülltonne (WEEE Symbol). 
- Sie haben Altbatterien und Altakkumulatoren, die nicht vom Altgerät umschlossen sind, sowie Lampen, die zerstörungsfrei aus dem Altgerät entnommen werden können, vor der Abgabe an einer Entsorgungsstelle vom Altgerät zerstörungsfrei zu trennen.
- Bestimmte Lampen und Leuchtmittel fallen ebenso unter das Elektro- und Elektronikgesetz und sind dementsprechend wie Altgeräte zu behandeln. Ausgenommen sind Glühlampen und Halogenlampen. Entsorgen Sie Glühlampen und Halogenlampen bitte über den Hausmüll, sofern Sie nicht das WEEE Symbol tragen.
- Jeder Verbraucher ist für das Löschen von personenbezogenen Daten auf dem Elektro- bzw. Elektronikgerät selbst verantwortlich.

Rücknahmepflicht der Vertreiber

Vertreiber mit einer Verkaufsfläche für Elektro- und Elektronikgeräte von mindestens 400 Quadratmetern sowie Vertreiber von Lebensmitteln mit einer Gesamtverkauffläche von mindestens 800 Quadratmetern, die mehrmals im Kalenderjahr oder dauerhaft Elektro- und Elektronikgeräte anbieten und auf dem Markt bereitstellen, sind verpflichtet,

- 1 bei der Abgabe eines neuen Elektro- oder Elektronikgerätes an einen Endnutzer ein Altgerät des Endnutzers der gleichen Geräteart, das im Wesentlichen die gleichen Funktionen wie das neue Gerät erfüllt, am Ort der Abgabe oder in unmittelbarer Nähe hierzu unentgeltlich zurückzunehmen und
- 2 auf Verlangen des Endnutzers Altgeräte, die in keiner äußeren Abmessung größer als 25 Zentimeter sind, im Einzelhandelsgeschäft oder in unmittelbarer Nähe hierzu unentgeltlich zurückzunehmen; die Rücknahme darf nicht an den Kauf eines Elektro- oder Elektronikgerätes geknüpft werden und ist auf drei Altgeräte pro Geräteart beschränkt.

- Bei einem Vertrieb unter Verwendung von Fernkommunikationsmitteln ist die unentgeltliche Abholung am Ort der Abgabe auf Elektro- und Elektronikgeräte der Kategorien 1, 2 und 4 gemäß § 2 Abs. 1 ElektroG, nämlich „Wärmeüberträger“, „Bildschirmgeräte“ (Oberfläche von mehr als 100 cm²) oder „Großgeräte“ (letztere mit mindestens einer äußeren Abmessung über 50 Zentimeter) beschränkt. Für andere Elektro- und Elektronikgeräte (Kategorien 3, 5, 6) ist eine Rückgabemöglichkeit in zumutbarer Entfernung zum jeweiligen Endnutzer zu gewährleisten.
- Altgeräte dürfen kostenlos auf dem lokalen Wertstoffhof oder in folgenden Sammelstellen in Ihrer Nähe abgegeben werden: www.take-e-back.de
- Für Elektro- und Elektronikgeräte der Kategorien 1, 2 und 4 an bieten wir auch die Möglichkeit einer unentgeltlichen Abholung am Ort der Abgabe. Beim Kauf eines Neugeräts haben sie die Möglichkeit eine Altgerätabholung über die Webseite auszuwählen.
- Batterien können überall dort kostenfrei zurückgegeben werden, wo sie verkauft werden (z. B. Super-, Bau-, Drogeriemarkt). Auch Wertstoff- und Recyclinghöfe nehmen Batterien zurück. Sie können Batterien auch per Post an uns zurücksenden. Altbatterien in haushaltsüblichen Mengen können Sie direkt bei uns von Montag bis Freitag zwischen 08:00 und 16:00 Uhr unter der folgenden Adresse unentgeltlich zurückgeben:

Chal-Tec Fulfillment GmbH
Norddeutschlandstr. 3
47475 Kamp-Lintfort

- Wichtig zu beachten ist, dass Lithiumbatterien aus Sicherheitsgründen vor der Rückgabe gegen Kurzschluss gesichert werden müssen (z. B. durch Abkleben der Pole).
- Finden sich unter der durchgestrichenen Mülltonne auf der Batterie zusätzlich die Zeichen Cd, Hg oder Pb ist das ein Hinweis darauf, dass die Batterie gefährliche Schadstoffe enthält. (»Cd« steht für Cadmium, »Pb« für Blei und »Hg« für Quecksilber).

Hinweis zur Abfallvermeidung

Indem Sie die Lebensdauer Ihrer Altgeräte verlängern, tragen Sie dazu bei, Ressourcen effizient zu nutzen und zusätzlichen Müll zu vermeiden. Die Lebensdauer Ihrer Altgeräte können Sie verlängern indem Sie defekte Altgeräte reparieren lassen. Wenn sich Ihr Altgerät in gutem Zustand befindet, könnten Sie es spenden, verschenken oder verkaufen.

HINWEISE ZUR ENTSORGUNG



Wenn es in Ihrem Land eine gesetzliche Regelung zur Entsorgung von elektrischen und elektronischen Geräten gibt, weist dieses Symbol auf dem Produkt oder auf der Verpackung darauf hin, dass dieses Produkt nicht im Hausmüll entsorgt werden darf. Stattdessen muss es zu einer Sammelstelle für das Recycling von elektrischen und elektronischen Geräten gebracht werden. Durch regelkonforme Entsorgung schützen Sie die Umwelt und die Gesundheit Ihrer Mitmenschen vor negativen Konsequenzen. Informationen zum Recycling und zur Entsorgung dieses Produkts, erhalten Sie von Ihrer örtlichen Verwaltung oder Ihrem Hausmüllentsorgungsdienst.

Dieses Produkt enthält Batterien. Wenn es in Ihrem Land eine gesetzliche Regelung zur Entsorgung von Batterien gibt, dürfen die Batterien nicht im Hausmüll entsorgt werden. Informieren Sie sich über die örtlichen Bestimmungen zur Entsorgung von Batterien. Durch regelkonforme Entsorgung schützen Sie die Umwelt und die Gesundheit Ihrer Mitmenschen vor negativen Konsequenzen.

HERSTELLER & IMPORTEUR (UK)

Hersteller:

Chal-Tec GmbH, Wallstraße 16, 10179 Berlin, Deutschland.

Importeur für Großbritannien:

Berlin Brands Group UK Limited
PO Box 42
272 Kensington High Street
London, W8 6ND
United Kingdom

Dear Customer,

Congratulations on purchasing this device. Please read the following instructions carefully and follow them to prevent possible damages. We assume no liability for damage caused by disregard of the instructions and improper use. Scan the QR code to get access to the latest user manual and more product information.



CONTENTS

Safety Instructions 22

Mounting 23

The Dart Board 25

Control Buttons 25

List Of Games 27

Rules of Play 28

Troubleshooting 35

Disposal Considerations 36

Manufacturer & Importer (UK) 36

TECHNICAL DATA

Item number	10029495, 10029496
Power supply	5 V DC (3x battery AA, not supplied)
Scope of delivery	• Device • 6 darts • 6 replacement softtips, • Instruction manual

SAFETY INSTRUCTIONS

- These operating instructions are intended to familiarize you with the operation of this product. Therefore, always keep this manual in a safe place so that you can access it at any time.
- When you purchase this product, you will receive a two-year warranty for defects when used properly.
- Please use the product only in its intended manner. Any other use may result in damage to the product or its surroundings.
- Modification or alteration of the product impairs product safety.
Attention: Risk of injury!
- Never open the product without authorization and never carry out repairs yourself!
- Handle the product carefully. It can be damaged by shocks, blows or falling from a low height.
- Keep the product away from moisture and extreme heat.
- Do not allow metal objects to fall into this unit.
- Do not place heavy objects on this product.
- Clean only with a dry cloth.
- Only use accessories recommended by the manufacturer or a qualified dealer.
- The warranty expires if the device is tampered with by a third party.

AC Adapter

- Use the supplied adapter only in combination with the dartboard. If there is any damage, use an identical mains adapter, which you can obtain from a qualified dealer or from the manufacturer.
- The mains adapter is only approved for indoor use.
- Keep the AC adapter away from moisture and extreme heat.
- Always unplug the AC adapter from the wall outlet before disconnecting the adapter from the dartboard.
- Be sure to replace the AC adapter if the power cord is damaged.

Small objects/packaging parts



WARNING

Danger of suffocation! Keep small objects (e.g. screws and other mounting materials, memory cards) and packaging parts out of the reach of children so that they cannot be swallowed by them. Do not let small children play with foil.

Transporting the device

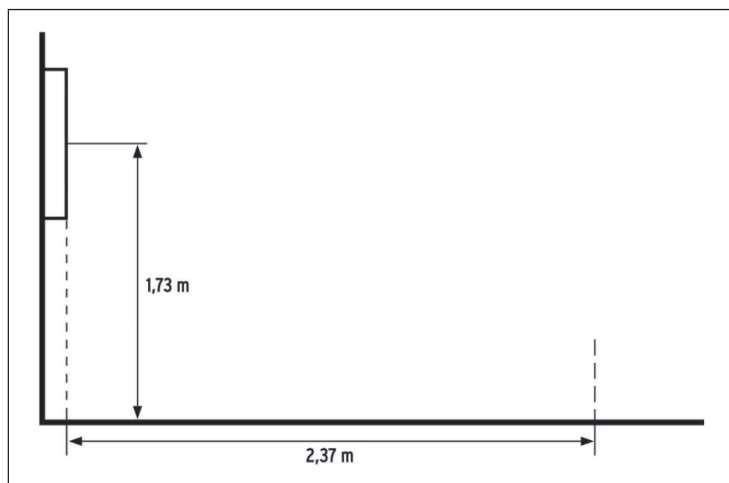
Please keep the original packaging. To ensure adequate protection during transport, pack the unit in its original packaging.

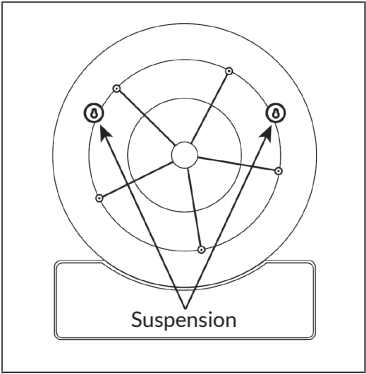
Cleaning the outer surface

Do not use volatile liquids such as insect sprays. Excessive pressure when wiping may damage the surfaces. Rubber or plastic parts should not be in contact with the unit for long periods of time. Use a dry cloth.

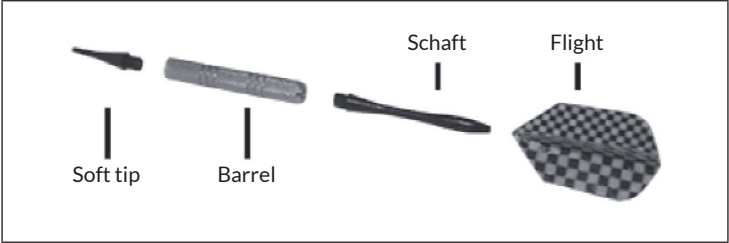
MOUNTING

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.

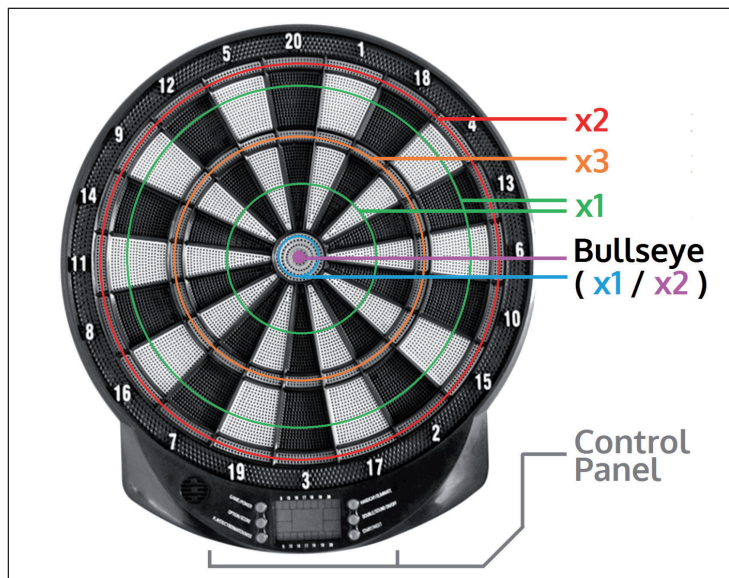




Put the arrows together:



THE DART BOARD



CONTROL BUTTONS

The control panel consists of the 6 control buttons explained below, the display and internal speaker.

GAME / POWER	Press the button to turn on/off the game and select games (G01—G26) through the on-screen game menu during the game, press the button to end the current game and return to starting status.
OPTION / SCORE	Press Option to select different options of the games?press Score to view the player's score at anytime during the play and continue to press this button to show next player's score. The game goes on if the players don't press it within 3seconds, or press other buttons.

PLAYER / CYBERMATCH / MISS	Before game starting, press Player to set the number of players and press Cybermatch to play against device (C1–professional,C2–expert,C3–senior,C4- intermediate, C5–primary); during the game, press Miss to reduce the numbers of remaining darts when the dartboard is missed.
HANDICAP / ELIMINATE	Press Handicap before starting the game to select the difficulty/options for the different players; during the game, press Eliminate to clear the score for the current dart
DOUBLE / SOUND on/off	Double button is only valid for Count Down game; press Sound on/off to select sound on or off.
START / NEXT	Press this button to start a game or to move to the next player during a game.

LIST OF GAMES

No.	Game	HC	Options
G01	Count Down	✓	301, 501, 601, 701, 801, 901, 999
G02	Count Down Team	✓	301, 501, 601, 701, 801, 901, 999
G03	Count Up	✓	100 ~ 900
G04	Standard Cricket	✓	E00, E20, E25
G05	No Score Cricket	✓	Π00, Π20, Π25
G06	Cut Throat Cricket	✓	C00, C20, C25
G07	KillerCricket	✓	H00, H20, H25
G08	LowPitchCricket	✓	L00, L20, L25
G09	Round Clock	✓	105,110,115,120; 205,210,215,220; 105,310,315,320
G10	Shoot Out	✓	-05, -07, -09~-21
G11	Shang Hai	X	101,105,110,115
G12	Halve It	X	H12
G13	High Score	X	003~014
G14	Over	✓	003,005,007~021
G15	Under	✓	U03, U05, U07~U21
G16	Big6	✓	b03, b05, b07~B21
G17	Score Color	✓	100, 200, 300, 400, 500
G18	Bonus Color	✓	100, 200, 300, 400, 500
G19	Correctional Color	✓	100, 200, 300, 400, 500
G20	No Score Color	✓	003, 004, 005, 006, 007
G21	Free Dart Color	✓	005, 010, 015, 020
G22	Shooting I	X	---
G23	Shooting II	X	---
G24	Shooting III	X	---
G25	Shooting IV	X	---
G26	Gotcha	✓	101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901

RULES OF PLAY

G01 – Count Down

This game counts down from the starting number (301 / 501 / ... / 999). The three throws of each player are added together in each round and deducted successively from the starting point number. The first player to reach exactly 0 wins the game. This means that the round that exceeds the required number of points (to reach 0) is not counted. To make the game more difficult, the DOUBLE function can be used. With this variant, the beginning and end of the game are one challenge richer.

- Double in: To start, the player must hit a double. No score will be counted until this condition is met.
- Double out: To win, the player must hit a double that reduces the score to exactly zero. Reaching “1” or going past zero can be considered a BUST and the score goes back to the previous score, and is given a hinted voice “incorrect”.
- Double in/out: To win, the player must hit a double that reduces the score to exactly zero. Reaching “1” or going past zero can be considered a BUST and the score goes back to the previous score.

G02 – Count Down Team

This is a team play of the Count Down game, very popular among dart leagues. There are always 2 teams and 4 scores to track. Player 1 and Player 3 play against Player 2 and Player 4. The game is played the same way as the G01 Count Down game. Any player reducing his/her score to exact zero first makes his/her team a winner.

G03 – Count Up

The score of each player will be accumulated up from zero for each hit. The first player with the highest score is the winner.

G04 – Standard Cricket (E00, E20, E25)

Only segments 15, 16, 17, 18, 19, 20 and bullseye are in play. Each scoring segment is “open” when the segment is hit three times.

- E00: The player can hit any segment of 15, 16, 17, 18, 19, 20 and bullseye. There is no sequence;
- E20: The player must hit 20 three times first, then follow with 19, 18, 17, 16, 15 and bullseye in order;
- E25: The player must hit the bullseye three times first, then follow with 15, 16, 17, 18, 19 and 20 in order.

Each scoring segment is “open” when the segment is hit three times. Each player must try to hit the scoring segment three times to let it enter into “open” status and be scored. Before opponents finish three hits to open the scoring segment, the player can continue to hit the “open” scoring segment for getting higher scores. After all players finish the three hits of the same scoring segment, the segment will be “closed” and can not be scored again. When all players “close” all the scoring segments, the player with the highest score is the winner.

G05 – No Score Cricket (П00, П20, П25)

Only segments 15, 16, 17, 18, 19, 20 and bullseye are in play.

- П00: The player can hit any segment of 15,16,17,18,19,20 and bullseye. There is no sequence;.
- П20: The player must hit 20 three times first, then follow with 19,18,17,16,15 and bullseye in order.
- П25: The player must hit the bullseye three times first, then follow with 15,16,17,18,19 and 20 in order.

Each segment is showed by a point in LCD. The corresponding LCD is shined when the player hits it. The player that hits all target numbers three times first is the winner.

G06 – Cut Throat Cricket (C00, C20, C25)

Only segments for 15, 16, 17, 18, 19, 20 and bullseye are in play.

- C00: The player can hit any valid segment (15 - 20 and bullseye) in random order.
- C20: The player must hit 20 three times first, then follow with 19, 18, 17, 16, 15 and bullseye in order
- C25: The player must hit the bullseye 3 times first, then follow with 15, 16, 17, 18, 19 and 20 in order.

Each scoring segment is showed by three LCD. The corresponding LCD is shined when the player hits it. Each scoring segment is “open” when the segment is hit three times. But the segment will be “closed” and can not be scored if all the players hit it for three times. The points scored by the current player will be added to all opponents. Each player must try to hit the scoring segment 3 times to let it enter into “open” status and allow scoring. Before opponents finish three hits to open the scoring segment, the player can continue to hit the “open” scoring segment for getting higher scores to the opponents. After all players finish the three hits of the same scoring segment; the segment will be “closed” and can not be scored again. When all players “close” all the scoring segments, the player with the lowest score is the winner.

G07 – Killer Cricket (H00, H20, H25)

This game is much like the No Score Cricket with an added twist. When a number is closed, the player has a chance to eliminate an opponent's marking by hitting the same number again. However, if the opponent has the number closed as well, then no marks will be taken away from that player. Noted: instead of turning on a mark, each positive marking turns off a mark on the screen. The player who first closes all the numbers is the winner.

G08 – Low Pitch Cricket (L00, L20, L25)

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

G09 – Round the Clock (105,110,115,120; 205,210,215,220; 305,310,315,320)

In Round the Clock werden nur die Double-Zonen der folgenden Segmente gezählt:

- Option 105,110,115,120: Any segment is valid
- Option 205,210,215,220: Double scoring segments are valid only.
- Option 305,310,315,320: Triple scoring segments are valid only.

„5“: Hit the scoring segments from 1 to 5; „10“: Hit the scoring segments from 1 to 10; „15“: Hit the scoring segments from 1 to 15; „20“: Hit the scoring segments from 1 to 20.

The player must throw the darts to the scoring segment based on the indication of the device. If the segment is hit, the next segment will be indicated. The player who first hits all the scoring segment is the winner.

G10 – Shoot Out (-05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19, -21)

(-05, ..., -21) represents the original points for the player. The device will randomly indicate a number segment for throwing. The player should shoot the number segment within 10 seconds, or the shoot will be taken away. When hitting the segment, the device will voice out "Yes", or voice out "No". When hitting single, double or triple for the target segment, the device will reduce one point from the total. The player reaching zero first is the winner.

G11 – Shang Hai (101, 105, 110, 115)

- Option 101: Hit the segments from one to twenty and bullseye in order
- Option 105: Hit the segments from five to twenty and bullseye in order
- Option 110: Hit the segments from ten to twenty and bullseye in order
- Option 115: Hit the segments from fifteen to twenty and bullseye in order

Each player can only throw one dart for each number segment. Hitting the number will be score, otherwise there is no score. When skipping the number segment or abstaining, there is no chance to hit the number again.

When finish to hit the bullseye, the player with the highest score is the winner.

G12 – Halve It (H12)

The game is like playing Jeopardy. A total miss with three throws can make your score tumble down. Everybody starts the game by shooting for the number 12, and then 13, 14, any Doubles, 15, 16, 17, any Triples, 18, 19, 20 and Bull's Eye. Each player throws three darts at the same number, and then progresses to the next number in the next round. A hit on a double or triple counts as 2x or 3x the points. If a player misses all three throws on a specific target in a round, his/her scores will be cut in half. For example: If a player has a cumulative score of 76 after two turns and then misses the next number with all 3 darts, the player's score is cut in half, leaving 38. The player with the most points at the end of the game wins. The player with the most points at the end of the game is the winner.

G13 – High Score (003, 005, ..., 014)

All segments are valid. (003, 004 ... 014) represents the appointed turns for the player. One turn is for three darts. After finishing the appointed turns, the player with the highest score is the winner.

G14 Legs Over (003, 005, 007, 009, 011, 013, 015, 017, 019, 021)

(003, ..., 021) represents the original points of the player. At start, the device will indicate a benchmark score for the first player.

Each player should score higher than or equal to three-dart total in a turn for the previous player. When a player scores less than the three-dart total for the previous player, the player will be taken away one point.

If a player doesn't throw the darts but directly press the Start/Next button, the player will also lose one point. When the point for a player is zero, the player will be eliminated. The last player left is the winner. This game should be played by more than two players.

G15 Legs Under (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)

(U03, ..., U21) represents the original points of the player. Each player should try to score less than or equal to three-dart total in a turn for the previous player.

When a player scores higher than the previous player, the player will be taken away one point. If a player doesn't throw the darts but directly press the Start/Next button, the player will also lose one point. When the point for a player is zero, the player will be eliminated. The last player left is the winner. This game should be played by more than two players.

G16 – Big6 (b03, b05, b07, b09, b11, b13, b15, b17, b19, b21)

The player should try to earn the chance of picking the next target by making a hit on the current target first. Single-6 is the first target when the game starts. Within the three throws, the player has to hit the target once to save his/her lives. As long as the hit is made by the first or the second throw, the player has a chance with one throw to select the next target.

Singles, Doubles and Triples are all considered as different targets. The strategy is to pick the toughest target for the opponents as possible, such as „triple-20“ or „double-Bull's Eye“. The last player who has a „Life“ left is the winner.

G17 – Score Color (100, 200, 300, 400, 500)

To begin this game, each player must throw one dart to determine at which block/color (#20 color or #1 color) he/she will be shooting. If the players hit a bullseye with this dart, they must throw again to decide the color. The players then try to hit themselves target color in order to add up to the total score which must be decided on and set up in Game Options at the beginning of this game: 100, 200, 300, 400, 500.

If a player throws a dart in an opponent's color, then the mark does not count. The bullseye does count towards your total score. The first player to the pre-set final score wins the game.

G18 – Bonus Color (100,200,300,400,500)

This game is played the same rules as "Score Color" with the following exception. If a player throws the dart into an opponent's target color, that opponent gets the points added towards his total score.

G19 – Correctional Color (100, 200, 300, 400, 500)

This game is played the same rules as "Score Color" with the following exception. If a player throws the dart into an opponent's target color, those points are deducted from the player's total score.

G20 – No Score Color (003, 004, 005, 006, 007)

This game is played the same rules as "Score Color" with the following exception. Each player tries to hit his target color to mark one point. The total score must be decided on and set up in Game Options at the beginning of this game: 003, 004, 005, 006 or 007 total marks. If a player throws a dart into opponent's target color, one mark is removed from the player's total score and the player loses his turn. The bullseye does count towards your total score. The winner will be the only player with marks remaining (when all others are at zero).

G21 – Free Dart Color (005, 010, 015, 020)

tries to hit his target color to gain the highest possible score. The total number of darts to be thrown must be decided on and set up in Game Options at the beginning of this game: 005, 010, 015 or 020 total darts. If a player thrown a dart into an opponent's color, it does not count towards the total score. The bullseye does count towards your total score. The player with the highest score after all the darts are thrown is the winner.

G22 – Shooting I

In this game, each player throws three darts per round. The player with the highest three-dart total score wins the round, scoring one point. The player firstly scoring 7 points wins the game.

G23 – Shooting II

This game is played just like shooting I. However, only darts that land in the following target segments: 15,16,17,18,19,20 and bullseye will count towards the score. The player firstly scoring 7 points wins the game.

G24 – Shooting III

This game is played just like shooting I. The player first scoring 4 points wins the game, or the game lasts seven round and the player scoring the highest wins.

G25 – Shooting IV

This game is played just like shooting III. However, only darts that land in the following target segments: 15,16,17,18,19,20 and bullseye will count towards the score. The player first scoring 4 points wins the game, or the game lasts seven round and the player scoring the highest wins.

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

(101, ..., 901) are the specified points the players must reach exactly. Each player begins with 0 points, The score will be added up when the segment is hit. The player who reach the specified points first is winner.

- If a player exceeds the specified points that player will burst and the player's score reverts to what it was before darts were thrown in that round.
- Players can "Bomb" other players, which reduces their score to zero. This happens when the shooting player equals another player's score with any dart thrown.

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.

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.

DISPOSAL CONSIDERATIONS



If there is a legal regulation for the disposal of electrical and electronic devices in your country, this symbol on the product or on the packaging indicates that this product must not be disposed of with household waste. Instead, it must be taken to a collection point for the recycling of electrical and electronic equipment. By disposing of it in accordance with the rules, you are protecting the environment and the health of your fellow human beings from negative consequences. For information about the recycling and disposal of this product, please contact your local authority or your household waste disposal service.

This product contains batteries. If there is a legal regulation for the disposal of batteries in your country, the batteries must not be disposed of with household waste. Find out about local regulations for disposing of batteries. By disposing of them in accordance with the rules, you are protecting the environment and the health of your fellow human beings from negative consequences.

MANUFACTURER & IMPORTER (UK)

Manufacturer:

Chal-Tec GmbH, Wallstrasse 16, 10179 Berlin, Germany.

Importer for Great Britain:

Berlin Brands Group UK Limited
PO Box 42
272 Kensington High Street
London, W8 6ND
United Kingdom

Chère cliente, cher client,

Toutes nos félicitations pour l'acquisition de ce nouvel appareil. Veuillez lire attentivement et respecter les instructions de ce mode d'emploi afin d'éviter d'éventuels dommages. Nous ne saurions être tenus pour responsables des dommages dus au non-respect des consignes et à la mauvaise utilisation de l'appareil. Scannez le QR-Code pour obtenir la dernière version du mode d'emploi et des informations supplémentaires concernant le produit.



SOMMAIRE

Consignes de sécurité	38
Montage	39
Le dartboard	41
Touches de commande	41
Liste des jeux	43
Règles des jeux	44
Résolution des problèmes	51
Informations sur le recyclage	52
Fabricant et importateur (UK)	52

FICHE TECHNIQUE

Numéro d'article	10029495, 10029496
Alimentation	5 V DC (3 piles AA, non fournies)
Livraison	• Appareil • 6 fléchettes • 6 soft tips de rechange • Mode d'emploi

CONSIGNES DE SÉCURITÉ

- Ce mode d'emploi sert à vous familiariser aux fonctions de ce produit. Conservez-le bien afin de pouvoir vous y référer à tout moment.
- L'achat de ce produit donne droit à une garantie de deux ans en cas de défectuosité de l'appareil sous réserve d'une utilisation appropriée de celui-ci.
- Veiller à utiliser le produit conformément à l'usage pour lequel il a été conçu. Une mauvaise utilisation est susceptible d'endommager le produit ou son environnement.
- Tout démontage ou toute modification de l'appareil porte atteinte à la sécurité du produit. Attention aux risques de blessure !
- Ne jamais ouvrir le produit de son propre chef et ne jamais le réparer soi-même !
- Manipuler le produit avec précaution. Les chocs, les coups ou les chutes - même de faible hauteur - peuvent endommager l'appareil.
- Ne pas exposer le produit à l'humidité ou à une chaleur extrême.
- Ne pas introduire d'objets métalliques dans cet appareil.
- Ne pas poser d'objets lourds sur l'appareil.
- Nettoyer l'appareil uniquement avec un chiffon sec.
- Ne pas obstruer les ouvertures d'aération.
- Utiliser uniquement les accessoires recommandés par le fabricant ou par une entreprise spécialisée et qualifiée.
- Toute ouverture non autorisée de l'appareil entraîne l'annulation de la garantie.

Adaptateur secteur

- Utiliser l'adaptateur fourni uniquement en combinaison avec la cible de fléchettes. S'il est endommagé de quelque manière, utiliser un adaptateur secteur de même type à se procurer auprès d'une entreprise spécialisée ou du fabricant.
- L'adaptateur secteur doit uniquement être utilisé en intérieur.
- Tenir l'adaptateur secteur à l'écart de l'humidité et des chaleurs extrêmes.
- Toujours débrancher le bloc d'alimentation de la prise avant de débrancher l'adaptateur de la cible de fléchettes.
- Remplacer impérativement le bloc d'alimentation s'il est endommagé.

Petits objets / éléments d'emballage



MISE EN GARDE

Risque d'étouffement ! Tenir les petits objets (par exemple les vis et le matériel d'assemblage, les cartes mémoire) et le matériel d'emballage hors de la portée des enfants pour éviter qu'ils ne les avalent. Empêcher les enfants de jouer avec les films de protection.

Transport de l'appareil

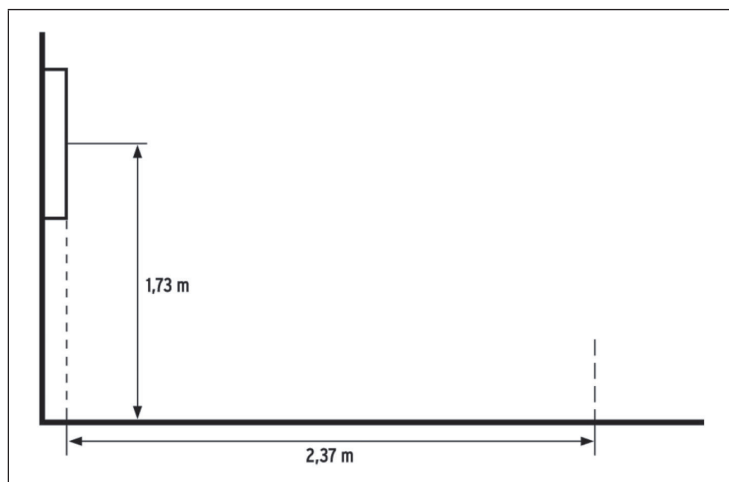
Conserver l'emballage d'origine. Pour garantir une protection suffisante de l'appareil pendant son transport, emballer l'appareil dans son emballage d'origine.

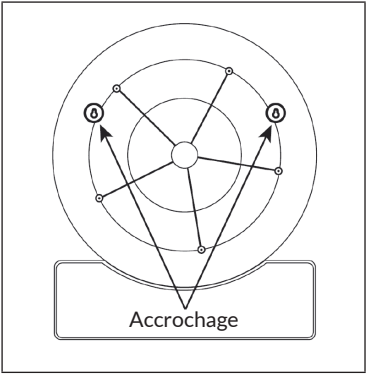
Nettoyage en surface de l'appareil

Ne pas utiliser de liquides volatiles comme ceux contenus dans les bombes insecticides. Une pression trop importante exercée sur la surface de l'appareil pendant le nettoyage peut l'endommager. Éviter le contact prolongé du caoutchouc ou du plastique avec l'appareil. Utiliser un chiffon sec.

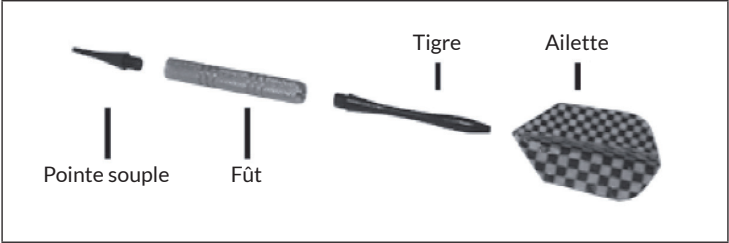
MONTAGE

Choisir un endroit où il est possible d'accrocher la cible de fléchettes en respectant le schéma suivant. La distance du joueur par rapport à la cible doit être de 2,37 m. La hauteur du Bullseye (le centre de la cible) doit être de 1,73 m.

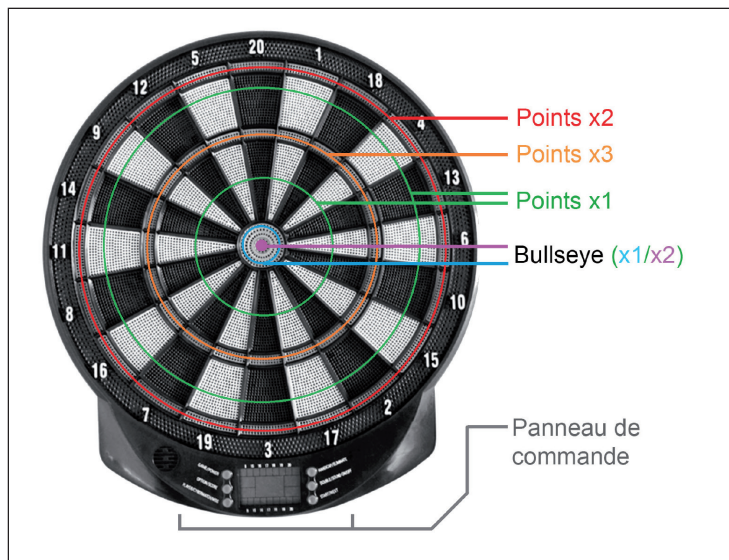




Assembler chacune des fléchettes comme suit :



LE DARTBOARD



TOUCHES DE COMMANDE

Le panneau de commande est composé de 6 touches de commande, d'un écran d'affichage et de haut-parleurs intégrés.

GAME / POWER	Appuyer sur cette touche pour allumer/éteindre l'appareil et sélectionner les variantes de jeux via le menu de l'écran d'affichage. Appuyer pendant la partie pour interrompre la partie en cours et revenir au début.
OPTION / SCORE	Appuyer plusieurs fois sélectionner une des variantes disponibles du jeu précédemment joué (cf. « Liste des jeux et des variantes »). Appuyer plusieurs fois pendant la partie pour afficher les scores des joueurs. Après 3 secondes, (ou si le joueur appuie sur une quelconque autre touche), le jeu reprend.

PLAYER / CYBERMATCH / MISS	Avant la partie : appuyer plusieurs fois pour définir le nombre de joueurs (Player) ou le niveau de difficulté des adversaires informatiques (Cybermatch) (C1 : professionnel, C2 : expert, C3 : senior, C4 : intermédiaire, C5 : débutant). Pendant la partie : appuyer sur cette touche en cas de Miss (lancer manqué) pour réduire le nombre de lancers restants.
HANDICAP / ELIMINATE	Avant la partie : appuyer sur Handicap pour définir le niveau de difficulté/ les options de chaque joueur. Pendant la partie : appuyer sur Eliminate pour annuler le comptage du dernier lancer.
DOUBLE / SOUND on/off	Appuyer sur cette touche pour activer/désactiver le son. Au cours des jeux de Count-Down (décompte) : appuyer sur cette touche pour activer le mode double.
START / NEXT	Appuyer sur cette touche pour démarrer une nouvelle partie ou pour passer au joueur suivant.

LISTE DES JEUX

Nr.	Jeu	HC	Variantes
G01	Count Down	✓	301, 501, 601, 701, 801, 901, 999
G02	Count Down Team	✓	301, 501, 601, 701, 801, 901, 999
G03	Count Up	✓	100 ~ 900
G04	Standard Cricket	✓	E00, E20, E25
G05	No Score Cricket	✓	Π00, Π20, Π25
G06	Cut Throat Cricket	✓	C00, C20, C25
G07	KillerCricket	✓	H00, H20, H25
G08	LowPitchCricket	✓	L00, L20, L25
G09	Round Clock	✓	105,110,115,120; 205,210,215,220; 105,310,315,320
G10	Shoot Out	✓	-05, -07, -09~-21
G11	Shang Hai	X	101,105,110,115
G12	Halve It	X	H12
G13	High Score	X	003~014
G14	Over	✓	003,005,007~021
G15	Under	✓	U03, U05, U07~U21
G16	Big6	✓	b03, b05, b07~B21
G17	Score Color	✓	100, 200, 300, 400, 500
G18	Bonus Color	✓	100, 200, 300, 400, 500
G19	Correctional Color	✓	100, 200, 300, 400, 500
G20	No Score Color	✓	003, 004, 005, 006, 007
G21	Free Dart Color	✓	005, 010, 015, 020
G22	Shooting I	X	---
G23	Shooting II	X	---
G24	Shooting III	X	---
G25	Shooting IV	X	---
G26	Gotcha	✓	101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901

RÈGLES DES JEUX

G01 – Count Down

Dans ce jeu, le comptage des points se fait sous forme d'un décompte (301 / 501 / ... / 999). Les trois lancers de chaque joueur sont comptés à chaque tour et sont soustraits successivement au décompte total. Le premier joueur à atteindre exactement le chiffre 0 gagne la partie. Cela signifie que si un joueur obtient un nombre plus élevé que le nombre à atteindre (pour arriver exactement à 0), les points ne seront pas comptabilisés. Pour complexifier la partie, il est possible d'utiliser la fonction DOUBLE. Avec cette variante, le début et la fin de la partie constituent un plus défi plus relevé.

- Double In : le décompte de la partie commence seulement lorsque la fléchette atteint un double. Les points marqués préalablement ne sont pas comptabilisés.
- Double Out : pour terminer la partie, le joueur doit atteindre un double, qui permet de décompter ses points actuels pour arriver exactement à 0. S'il reste 1 point au joueur, ou si le chiffre 0 est dépassé, le tour du lanceur ne sera pas comptabilisé.
- Double In/Out : les deux variantes sont combinées

G02 – Count Down Team

Une variante en équipes (2 équipes) de G01. Le joueur qui permet à son équipe d'atteindre 0 points fait gagner l'équipe.

G03 – Count Up

Choisir le score à atteindre parmi les variantes proposées (100, 200, ..., 900). Chaque lancer compte. Le joueur qui atteint ou dépasse le score final sélectionné gagne la partie.

G04 – Standard Cricket (E00, E20, E25)

Le but est de toucher tous les segments entre 15 et 20 ainsi que le bullseye.

- E00 : il est possible de frapper les segments dans le désordre.
- E20 : il faut atteindre les segments 20 à 15 dans l'ordre décroissant, puis toucher le bullseye.
- E25 : il faut d'abord atteindre le bullseye, puis toucher les segments de 15 à 20 dans l'ordre croissant.

Chaque segment est « ouvert » dès qu'un joueur l'a touché trois fois. Dès que tous les joueurs ont atteint ce segment trois fois, celui-ci est « fermé ». Le joueur qui a « ouvert » un segment devient le « propriétaire » de ce segment et peut continuer de marquer des points en frappant ce segment jusqu'à ce que celui-ci soit fermé par les autres joueurs. Lorsque tous les segments ont été fermés, le gagnant est celui qui a atteint le plus grand score.

G05 – No Score Cricket (Π00, Π20, Π25)

Ici aussi, seuls les segments de 15 à 20 ainsi que le bullseye sont comptabilisés.

- Π00 : il est possible de frapper les segments dans le désordre.
- Π20 : le joueur doit tout d'abord toucher le segment 20 trois fois. Il faut atteindre les segments 20 à 15 dans l'ordre décroissant, puis toucher le bullseye.
- Π25 : il faut tout d'abord atteindre le bullseye (3x !), puis frapper les segments 15 à 20 dans l'ordre croissant.

Chaque segment à viser est marqué d'un point lumineux. Le segment en question s'illumine si la fléchette du joueur l'atteint. Le joueur vainqueur est celui qui a atteint trois fois tous les segments à viser.

G06 – Cut Throat Cricket (C00, C20, C25)

Ici aussi, seuls les segments de 15 à 20 ainsi que le bullseye sont comptabilisés.

- C00 : il est possible de frapper les segments dans le désordre.
- C20 : le joueur doit tout d'abord toucher le segment 20 trois fois. Il faut atteindre les segments 20 à 15 dans l'ordre décroissant, puis toucher le bullseye.
- C25 : il faut tout d'abord atteindre le bullseye (3x !), puis frapper les segments 15 à 20 dans l'ordre croissant.

Lorsqu'un joueur atteint trois fois un segment, celui-ci lui est « ouvert » - il lui est alors possible de marquer des points en frappant ce segment jusqu'à ce que tous les joueurs aient atteint ce segment trois fois. Les points atteints par chaque joueur sont attribués aux autres participants. Le but est de refiler le plus de points possible aux adversaires. Une fois que tous les segments ont été atteints, le gagnant est celui qui a le score le plus faible.

G07 – Killer Cricket (H00, H20, H25)

Fonctionne sur le même principe que le No More Cricket - avec cette seule différence : lorsqu'un segment a été fermé, le joueur a la possibilité de bloquer le lancer de l'adversaire en frappant de nouveau le même segment. Si l'adversaire a déjà fermé ce chiffre, aucun point n'est déduit de son score. Remarque : au lieu d'allumer un point, chaque point marqué éteint un point sur l'écran d'affichage. Le premier joueur à fermer tous les segments a gagné.

G08 – Low Pitch Cricket (L00, L20, L25)

Semblable au Standard Cricket (G04), à la différence près que seuls les chiffres les plus bas comptent (1 à 6 et le bullseye).

G09 – Round the Clock (105,110,115,120; 205,210,215,220; 305,310,315,320)

Dans le jeu Round the Clock, seuls les segments suivants sont comptabilisés :

- Variantes 105, 110, 115, 120 : tous les segments sont comptabilisés
- Variantes 205, 210, 215, 220 : seuls les doubles sont comptabilisés
- Variantes 305, 310, 315, 320 : seuls les triples sont comptabilisés

« 5 » : toucher les segments 1 à 5 ; « 10 » : toucher les segments de 1 à 10 ; « 15 » : toucher les segments de 1 à 15 ; « 20 » : toucher les segments de 1 à 20.

Le joueur doit lancer les fléchettes en visant les segments indiqués par l'appareil. S'il touche le segment en question, le segment suivant à viser s'affiche. Le premier joueur à toucher tous les segments à viser est le vainqueur.

G10 – Shoot Out (-05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19, -21)

(-05, ..., -21) représentent les points du joueur au début de la partie. L'appareil va désigner aléatoirement un numéro de segment à viser. Le joueur doit toucher le segment en question sous les 10 secondes, faute de quoi il passe la main au joueur suivant (l'appareil émet une voix disant « Yes » en cas de réussite / « Non » en cas d'échec). Que la fléchette touche un segment simple, double ou triple, seul un point sera déduit du total. Le joueur qui atteint le premier le chiffre 0 gagne la partie.

G11 – Shang Hai (101, 105, 110, 115)

- Variante 101 : il faut toucher les segments 1 à 20 dans l'ordre croissant, puis le bullseye.
- Variante 105 : il faut toucher les segments 5 à 20 dans l'ordre croissant, puis le bullseye.
- Variante 110 : il faut toucher les segments 10 à 20 dans l'ordre croissant, puis le bullseye.
- Variante 115 : il faut toucher les segments 15 à 20 dans l'ordre croissant, puis le bullseye.

Seules les séries complétées dans l'ordre défini seront comptabilisées. Le joueur a le droit à un seul lancer pour toucher le bon segment. S'il ne le touche pas, il passe la main au joueur suivant et son score reste inchangé.

Le joueur avec le plus grand score gagne la partie

G12 – Halve It (H12)

Chaque joueur doit toucher, dans l'ordre, les segments 12 - 13 - 14 - un double de son choix - 15 - 16 - 17 - un triple de son choix - 18 - 19 - 20 - le bullseye. Un joueur qui ne touche aucun segment avec ses trois lancers voit ses points totaux actuels divisés par deux. Le joueur qui a le plus grand score gagne la partie.

G13 – High Score (003, 005, ..., 014)

Les variantes (003, 005, ..., 014) représentent le nombre de tours dans une partie. Le but est d'obtenir le plus grand score par tour.

G14 Legs Over (003, 005, 007, 009, 011, 013, 015, 017, 019, 021)

Les variantes (3, 5, ..., 21) représentent les « vies » des joueurs.

Chaque joueur commence avec un nombre de « vies » déterminé par la variante choisie. L'appareil indique un score au premier joueur. Celui-ci doit atteindre ou dépasser ce score en trois lancers. S'il réussit, il conserve toutes ses vies. Le joueur suivant doit alors tenter d'atteindre le même score ou de le dépasser. S'il réussit, il conserve également toutes ses vies et c'est au joueur suivant de jouer.

Si un joueur ne réussit pas à atteindre son score, il perd une vie. Appuyer sur START pour supprimer une vie ou pour indiquer qu'une fléchette n'a pas atteint la cible - résultat : soustraction d'une vie. Un joueur est éliminé lorsqu'il n'a plus de vie. Le dernier joueur à posséder encore des vies remporte la partie.

G15 Legs Under (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)

Ici aussi, les variantes représentent le nombre de « vies » dont dispose chaque joueur au début de la partie.

Le jeu fonctionne selon le même principe que G14 - Legs Over - seulement à l'envers : il faut atteindre ou marquer moins de points que le score affiché. Le joueur qui dépasse ce score perd une vie. Le joueur actif perd également une vie sur simple appui sur la touche START/NEXT, si aucun lancer n'a été effectué. Un joueur est éliminé lorsqu'il n'a plus de vie. Le dernier joueur à posséder encore des vies remporte la partie.

G16 - Big6 (b03, b05, b07, b09, b11, b13, b15, b17, b19, b21)

Les variantes (b03, b05, ..., b21) représentent le nombre de « vies » dont dispose chaque joueur. Chaque joueur commence la partie avec le même nombre de « vies ».

La première cible est toujours le simple 6. Le joueur 1 dispose de 3 lancers pour atteindre ce segment et peut ensuite déterminer la cible du joueur suivant en touchant un nouveau segment avec sa fléchette. Le joueur qui ne réussit pas à atteindre sa cible perd une « vie ». Le dernier joueur à posséder encore des vies remporte la partie.

G17 – Score Color (100, 200, 300, 400, 500)

Au début de cette variante, chaque joueur lance une fléchette pour choisir son bloc/sa couleur (#20 Color ou #1 Color). Le joueur doit relancer sa fléchette s'il touche le bullseye.

Chaque joueur essaie ensuite d'atteindre les segments de sa couleur jusqu'à atteindre le score final (100, ..., 500). Seuls les lancers ayant atteint la couleur ou le bullseye sont comptabilisés. Le premier joueur à atteindre le score final a gagné.

G18 – Bonus Color (100,200,300,400,500)

Se joue sur le même principe que G17 (Score Color), à la différence que les lancers atteignant la couleur de l'adversaire sont attribués à ce dernier. Le premier joueur à atteindre ou à dépasser le score final remporte la partie.

G19 – Correctional Color (100, 200, 300, 400, 500)

Se joue sur le même principe que G18 (Bonus Color) à la différence que les lancers atteignant la couleur de l'adversaire sont déduits du score du lanceur. Le premier joueur à atteindre ou à dépasser le score final remporte la partie.

G20 – No Score Color (003, 004, 005, 006, 007)

Se joue sur le même principe que G17 (Score Color) à la différence que le nombre de « vies » est déterminé à l'avance (003, ..., 007). Le joueur qui possède encore des vies remporte la partie.

G21 – Free Dart Color (005, 010, 015, 020)

Se joue sur le même principe que G17 (Score Color) à la différence que le chiffre maximal du lancer est déterminé à l'avance (005, 010, 015 ou 020). Le joueur avec le plus grand score remporte la partie.

G22 – Shooting I

Chaque joueur dispose de trois lancers par tour. Le joueur qui obtient le score le plus élevé en un tour se voit attribuer un point. Le premier à obtenir 7 points remporte la partie.

G23 – Shooting II

Chaque joueur dispose de trois lancers par tour. Le joueur qui obtient le score le plus élevé en un tour se voit attribuer un point. Le premier à obtenir 7 points remporte la partie. Seuls les lancers atteignant les segments 15-20 ainsi que le bullseye sont comptabilisés.

G24 – Shooting III

Chaque joueur dispose de trois lancers par tour. Le joueur qui obtient le score le plus élevé en un tour se voit attribuer un point. Le premier à obtenir 4 points remporte la partie - la partie se termine au bout de 7 tours même si personne ne marque 4 points. Dans ce cas, le vainqueur est le joueur avec le plus grand score.

G25 – Shooting IV

Chaque joueur dispose de trois lancers par tour. Le joueur qui obtient le score le plus élevé en un tour se voit attribuer un point. Le premier à obtenir 4 points remporte la partie - la partie se termine au bout de 7 tours même si personne ne marque 4 points. Dans ce cas, le vainqueur est le joueur avec le plus grand score. Seuls les lancers atteignant les segments 15-20 ainsi que le bullseye sont comptabilisés.

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

Chaque lancer compte et le score marqué est additionné. Le joueur qui atteint le score final déterminé (101 / 201 / ... / 901) remporte la partie.

- Si un joueur dépasse le score final à atteindre, les points marqués dans ce tour ne sont pas comptabilisés. Si un joueur atteint exactement le score actuel d'un adversaire, le score de ce dernier est remis à zéro.
- Exemple : le joueur 1 a 20 points, le joueur 2 a 50 points, le joueur 3 a 30 points. Le joueur 4 a encore 0 points, et c'est à son tour de jouer. À son premier lancer, il marque 20 points > le score du joueur 1 est remis à zéro. À son deuxième lancer, le joueur 4 marque 10 points supplémentaires et atteint un score de 30 > le score du joueur 3 est remis à zéro. À son troisième lancer, le joueur 4 marque un point. Il a à présent un total de 31 points.

RÉSOLUTION DES PROBLÈMES

Pas de courant ?

S'assurer que la prise fonctionne correctement et que le bloc d'alimentation est bien branché.

Pas d'affichage des scores ?

La cible de fléchettes est peut-être en mode « Settings » ou le jeu a été mis en pause ? Vérifier si un capteur ou des touches de commande sont bloqués.

Capteur bloqué ?

Bouger avec précaution les capteurs bloqués à l'aide de la fléchette accrochée à la cible ou avec les doigts. En règle générale, les capteurs de même que les touches de fonction se débloquent aisément en forçant légèrement.

Pointe de fléchette cassée ?

Les pointes souples sont définitivement plus sécurisantes, mais elles n'ont pas une durée de vie infinie. À l'aide d'une pincette, retirer avec précaution le bout des pointes cassées qui sont restées coincées dans la cible.

INFORMATIONS SUR LE RECYCLAGE



S'il existe une réglementation pour l'élimination ou le recyclage des appareils électriques et électroniques dans votre pays, ce symbole sur le produit ou sur l'emballage indique que cet appareil ne doit pas être jeté avec les ordures ménagères. Vous devez le déposer dans un point de collecte pour le recyclage des équipements électriques et électroniques. La mise au rebut conforme aux règles protège l'environnement et la santé de vos semblables des conséquences négatives. Pour plus d'informations sur le recyclage et l'élimination de ce produit, veuillez contacter votre autorité locale ou votre service de recyclage des déchets ménagers.

Ce produit contient des piles. S'il existe une réglementation pour l'élimination ou le recyclage des piles dans votre pays, vous ne devez pas les jeter avec les ordures ménagères. Renseignez-vous sur les dispositions locales relatives à la collecte des piles usagées. La mise au rebut conforme aux règles protège l'environnement et la santé de vos semblables des conséquences négatives.

FABRICANT ET IMPORTATEUR (UK)

Fabricant :

Chal-Tec GmbH, Wallstraße 16, 10179 Berlin, Allemagne.

Importateur pour la Grande Bretagne :

Berlin Brands Group UK Limited

PO Box 42

272 Kensington High Street

London, W8 6ND

United Kingdom

Estimado cliente:

Le felicitamos por la adquisición de este producto. Lea atentamente las siguientes instrucciones y sígalas para evitar posibles daños. No asumimos ninguna responsabilidad por los daños causados por el incumplimiento de las instrucciones y el uso inadecuado. Escanee el siguiente código QR para obtener acceso a la última guía del usuario y más información sobre el producto.



ÍNDICE

Indicaciones de seguridad 54

Montaje 55

La diana 57

Teclas de control 57

Lista del juego y variantes 59

Reglas del juego 60

Detección y resolución de anomalías 67

Indicaciones sobre la retirada del aparato 68

Fabricante e importador (Reino Unido) 68

DATOS TÉCNICOS

Número de artículo	10029495, 10029496
Fuente de alimentación	5V DC (3 pilas AA, no incluidas)
Envío	• Diana electrónica • Manual montaje e instrucciones del juego • 6 dardos (suministrados por piezas) • 6 puntas blandas de recambio

INDICACIONES DE SEGURIDAD

- Este manual de instrucciones tiene como objetivo familiarizarle con el funcionamiento del aparato. Conserve este manual para poder consultarlo en caso de necesidad.
- Con la compra de este producto obtiene dos años de garantía en caso de defecto o avería provocados por un uso normal del aparato.
- Utilice el aparato solamente tal y como aparece indicado en este manual. Un uso alternativo puede provocar daños en el mismo o en su entorno.
- Las modificaciones y cambios en el aparato comprometen la seguridad del mismo. Existe riesgo de lesiones.
- ¡Nunca abra el aparato ni intente repararlo usted mismo!
- Trate el producto con cuidado. Puede dañarse con empujones, golpes o caídas desde alturas muy bajas.
- Mantenga el aparato lejos de la humedad y del calor extremo.
- No deje caer objetos de metal sobre el aparato.
- No coloque objetos pesados encima del aparato.
- Limpie el aparato solamente con un paño seco.
- Utilice únicamente los accesorios recomendados por el fabricante o un proveedor cualificado.
- La garantía expirará si abre el aparato sin autorización.

Adaptador de corriente

- Use el adaptador de corriente suministrado solamente con la diana. Si el adaptador de corriente suministrado está dañado, debe ser sustituido por un adaptador de corriente idéntico distribuido por el fabricante o un proveedor especializado.
- El adaptador de corriente está diseñado únicamente para uso en el interior.
- Mantenga el adaptador de corriente lejos de la humedad y del calor extremo.
- Siempre desconecte el cable de alimentación de la toma de corriente antes de desconectar el adaptador de la diana.
- Reemplace el adaptador de corriente si el cable de alimentación está dañado.

Piezas pequeñas/partes del embalaje



ADVERTENCIA

¡Riesgo de asfixia! Mantenga las piezas pequeñas (p.ej. tornillos y otro material de montaje, tarjetas de memoria) y las partes del embalaje fuera del alcance de los niños para evitar que se atraganten. No permita que los niños pequeños jueguen con el plástico.

Transporte del aparato

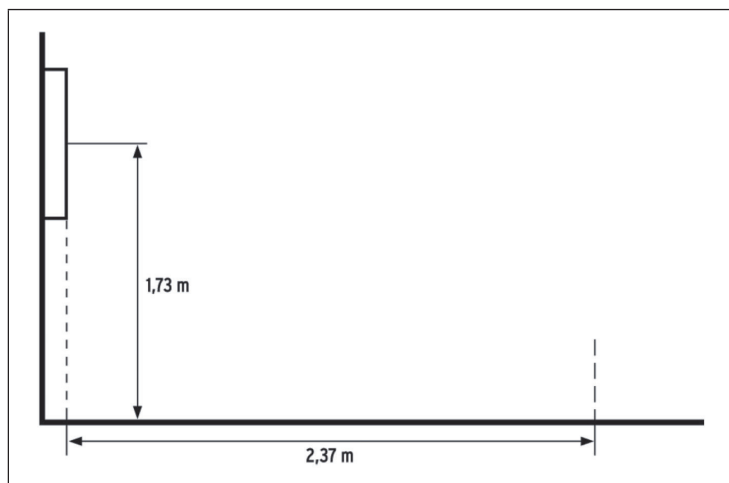
Conserve el embalaje original. Para proteger el aparato durante el transporte, introdúzcalo en su embalaje original.

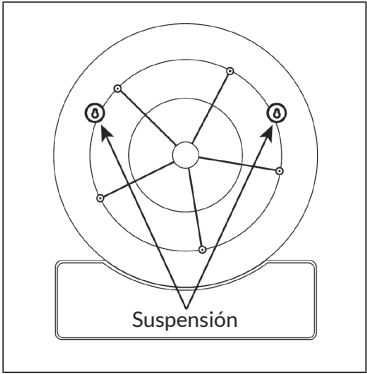
Limpieza de la superficie exterior

No utilice líquidos volátiles, como sprays insecticidas. El exterior del aparato podría dañarse si se frota demasiado fuerte. Evite que el aparato esté en contacto continuado con objetos de goma o plástico. Utilice un paño seco.

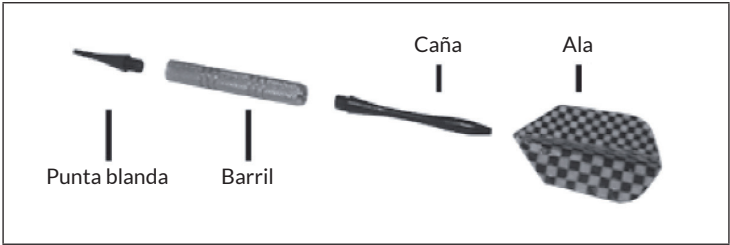
MONTAJE

Elija un lugar adecuado para colgar la diana tal como se muestra en la imagen. La distancia entre el jugador y la diana debe ser de 2,37 m. El blanco de la diana debería estar a una altura de 1,73 m.

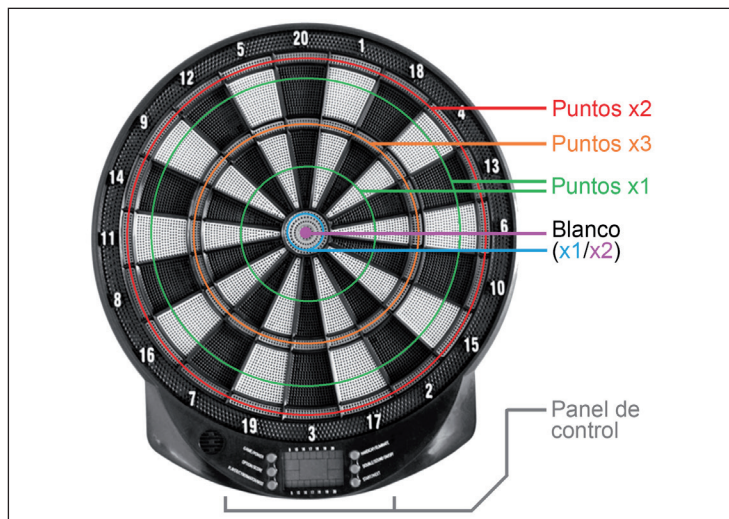




Monte los dardos:



LA DIANA



TECLAS DE CONTROL

El panel de control se compone de 6 botones, 1 pantalla y 1 altavoz integrado.

GAME / POWER	Pulse este botón para encender/apagar el aparato y para elegir el modo de juego en el menú de la pantalla. Durante el juego, pulse este botón para reiniciar el juego actual.
OPTION / SCORE	Pulse varias veces este botón para cambiar entre las variantes de juego disponibles (vea «Lista del juego y variantes»). Pulse este botón varias veces para ver la puntuación de los jugadores. Después de 3 segundos (o después de pulsar cualquier otro botón) el juego continúa.

PLAYER / CYBERMATCH / MISS	Antes del juego: Pulse varias veces este botón para configurar el número de jugadores (player) o el nivel de dificultad si juega contra la máquina (cybermatch) (C1: profesional, C2: experto, C3: avanzado, C4: intermedio, C5: principiante). Durante el juego: Pulse este botón si falla (miss) para deducir los tiros restantes.
HANDICAP / ELIMINATE	Antes del juego: Pulse «Handicap» para configurar el nivel de dificultad/opciones para diferentes jugadores. Durante el juego: Pulse «Eliminate» para restar el último tiro (no se cuenta la puntuación).
DOUBLE / SOUND on/off	Pulse este botón para activar/desactivar el sonido. Durante el juego en modo «Count-Down»: Pulse este botón para activar el modo «Double».
START / NEXT	Pulse este botón para iniciar un juego nuevo o para cambiar al siguiente jugador.

LISTA DEL JUEGO Y VARIANTES

Núm.	Juego	HC	Opciones
G01	Count Down	✓	301, 501, 601, 701, 801, 901, 999
G02	Count Down Team	✓	301, 501, 601, 701, 801, 901, 999
G03	Count Up	✓	100 ~ 900
G04	Standard Cricket	✓	E00, E20, E25
G05	No Score Cricket	✓	Π00, Π20, Π25
G06	Cut Throat Cricket	✓	C00, C20, C25
G07	KillerCricket	✓	H00, H20, H25
G08	LowPitchCricket	✓	L00, L20, L25
G09	Round Clock	✓	105,110,115,120; 205,210,215,220; 105,310,315,320
G10	Shoot Out	✓	-05, -07, -09~-21
G11	Shang Hai	X	101,105,110,115
G12	Halve It	X	H12
G13	High Score	X	003~014
G14	Over	✓	003,005,007~021
G15	Under	✓	U03, U05, U07~U21
G16	Big6	✓	b03, b05, b07~B21
G17	Score Color	✓	100, 200, 300, 400, 500
G18	Bonus Color	✓	100, 200, 300, 400, 500
G19	Correctional Color	✓	100, 200, 300, 400, 500
G20	No Score Color	✓	003, 004, 005, 006, 007
G21	Free Dart Color	✓	005, 010, 015, 020
G22	Shooting I	X	---
G23	Shooting II	X	---
G24	Shooting III	X	---
G25	Shooting IV	X	---
G26	Gotcha	✓	101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901

REGLAS DEL JUEGO

G01 – Count Down

En este juego, el número inicial (301 / 501 / ... / 999) se cuenta hacia atrás. Los tres lanzamientos de cada jugador se suman en cada ronda y son restados sucesivamente de la puntuación inicial. El primer jugador en alcanzar exactamente 0 gana el juego. Esto significa: la ronda que excede el número requerido de puntos (para llegar a 0) no es anotada. Para hacer el juego aún más difícil, se puede utilizar la función «DOUBLE». Con esta variante, el comienzo y el final del juego presentan un desafío mayor.

- Double In: el juego no comienza hasta que se lance un doble. Los puntos anotados anteriormente no serán contados.
- Double Out: para finalizar la partida, el jugador debe lanzar un doble que reduzca la puntuación a exactamente 0. Si queda exactamente 1 punto, el jugador no puede ganar el juego a menos que la ronda sea cancelada.
- Double In/Out: combina ambas variantes.

G02 – Count Down Team

Variante en equipo (2 equipos) de G01. El equipo que llega primero a «0» gana.

G03 – Count Up

Elija de las variantes (100, 200, ..., 900) una puntuación-objetivo. Cada lanzamiento cuenta. El jugador que alcanza o supera la puntuación-objetivo gana.

G04 – Standard Cricket (E00, E20, E25)

En este juego solo los puntos de 15 a 20, así como el blanco son válidos.

- E00: Se puede dar en los segmentos en cualquier orden.
- E20: Se debe dar en los segmentos en orden descendente, de 20 a 15 y luego en el blanco.
- E25: Se debe dar en los segmentos en orden ascendente, primero en el blanco y luego de 15 a 20.

Cada segmento se «abre» en cuanto un jugador le da tres veces. En el momento en que todos los jugadores han dado en el segmento tres veces, está «cerrado». El jugador que «abra» un segmento es el «dueño» de ese segmento y puede acumular puntos dando en ese segmento hasta que el segmento sea cerrado por los otros jugadores. Cuando todos los segmentos están «cerrados», el jugador con la puntuación más alta gana.

G05 – No Score Cricket (Π00, Π20, Π25)

También en No Score Cricket, solo los segmentos 15 - 20 y el blanco cuentan.

- Π00: Se puede dar en los segmentos en cualquier orden.
- Π20: El jugador debe dar en 20 tres veces. Se debe dar en los segmentos en orden descendente, de 20 a 15 y luego en el blanco.
- Π25: Se debe dar en el blanco tres veces y luego en los segmentos en orden ascendente, de 15 a 20.

Cada segmento aparecerá en la pantalla. El segmento LCD correspondiente se ilumina para cada jugador. Gana el jugador que acierte tres veces todos los puntos-objetivo.

G06 – Cut Throat Cricket (C00, C20, C25)

También en Cut Throat Cricket, solo los segmentos 15 - 20 y el blanco cuentan.

- C00: Se puede dar en los segmentos en cualquier orden.
- C20: El jugador debe dar en 20 tres veces. Después, debe dar en los segmentos en orden descendente, de 20 a 15 y luego en el blanco.
- C25: Se debe dar primero en el blanco tres veces y luego en los segmentos en orden ascendente, de 15 a 20.

Un segmento se «abre» cuando se le da tres veces; se pueden acumular puntos en este segmento hasta que todos los jugadores hayan dado en el segmento tres veces. Los puntos anotados por cada jugador se atribuyen a otro jugador. El objetivo es restar tantos puntos como sea posible a los oponentes. Después de dar en todos los segmentos, el jugador con la puntuación más baja gana.

G07 – Killer Cricket (H00, H20, H25)

Funciona con el mismo principio que «No More Cricket», pero con una diferencia: cuando un segmento se ha cerrado, el jugador tiene la opción de bloquear el lanzamiento del oponente dando en el mismo segmento de nuevo. Si el oponente ya ha cerrado el segmento, no se le restan puntos de su puntuación.

Nota: En lugar de encender un punto, cada punto anotado apaga un punto en la pantalla. El primer jugador en cerrar todos los segmentos gana.

G08 – Low Pitch Cricket (L00, L20, L25)

Las reglas son las mismas que en Standard Cricket (G04), con la diferencia de que solo se cuentan los números más bajos (1-6 y el blanco).

G09 – Round the Clock (105, 110, 115, 120; 205, 210, 215, 220; 305, 310, 315, 320)

En Round the Clock solamente cuentan las zonas dobles de los siguientes segmentos:

- Variante 105, 110, 115, 120: Todos los segmentos son variantes válidos
- Variante 205, 210, 215, 220: Las zonas dobles son variantes válidos
- Variante 305, 310, 315, 320: Los segmentos triples son válidos

«5»: Se debe dar en los segmentos 1-5; «10»: Se debe dar en los segmentos 1-10; «15»: Se debe dar en los segmentos 1-15; «20»: Se debe dar en los segmentos 1-20;

El segmento al que lanzar por ronda es determinado por el ordenador. Si se da en el segmento correspondiente, la diana lo registra y calcula el siguiente. El primer jugador en dar en todos los segmentos gana.

G10 – Shoot Out (-05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19, -21)

Las variantes (05, ..., 21) representan el número de «vidas» de cada jugador. En cada ronda, el ordenador muestra un segmento al azar al que se debe de dar. El jugador activo debe dar en el segmento en un intervalo de 10 segundos, antes de que llegue el siguiente jugador (el ordenador muestra «Yes» cuando se le ha dado en el segmento, y «No» en caso de fallo). Si se da en un segmento individual, doble o triple, se resta un punto. El jugador que llega primero a «0» puntos gana.

G11 – Shang Hai (101, 105, 110, 115)

- Variante 101: se debe dar en los segmentos en el orden 1 - 20 y, al final, en el blanco.
- Variante 105: se debe dar en los segmentos en el orden 5 - 20 y, al final, en el blanco.
- Variante 110: se debe dar en los segmentos en el orden 10 - 20 y, al final, en el blanco.
- Variante 115: se debe dar en los segmentos en el orden 15 - 20 y, al final, en el blanco.

Solo se cuentan los lanzamientos en el orden correcto. Cada jugador solo tiene una oportunidad de dar en el segmento correcto. Si falla, es el turno del siguiente jugador y los puntos obtenidos no se cuentan. El jugador con la puntuación más alta gana.

G12 – Halve It (H12)

Cada jugador debe dar, en orden, en los segmentos 12 - 13 - 14, un doble de su elección 15 - 16 - 17, un triple de su elección - 18 - 19 - 20 y en el blanco. Los puntos totales del jugador que no da en ningún segmento en sus tres lanzamientos se dividen en dos. El jugador con la puntuación más alta gana el juego.

G13 – High Score (003, 005, ..., 014)

Las variantes (003, 005, ..., 014) representan el número de rondas de juego. El objetivo es conseguir el mayor número de puntos en cada ronda. El jugador que consiga el mayor número de puntos en una ronda gana.

G14 Legs Over (003, 005, 007, 009, 011, 013, 015, 017, 019, 021)

Las variantes (3, 5, ..., 21) representan las «vidas» de los jugadores.

Cada jugador comienza con el número de «vidas» establecido por la variante. El ordenador muestra al jugador A un número de puntos que debe alcanzar o superar en tres tiros. Si lo consigue, el jugador se queda con todas sus vidas. A continuación, el jugador B debe intentar igualar o superar el número de puntos conseguidos. Si lo consigue, también conserva todas sus «vidas» y es el turno del siguiente jugador.

Si el jugador B no lo consigue, pierde «una vida». Se pueden restar los puntos pulsando el botón «START» o por medio de un tiro fallido. Como resultado, se perderá una vida. Cuando a un jugador no le quedan más «vidas», es eliminado. El jugador que consigue llegar hasta el final y que más vidas-puntos tenga gana.

G15 Legs Under (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)

Una vez más, las variantes representan el número de «vidas» disponibles para cada jugador.

El juego funciona como G14, «Legs over», solo que al revés: se debe llegar o no quedarse por debajo de la puntuación mostrada. El jugador que supera la puntuación pierde un punto. Al pulsar el botón «START/NEXT» sin un lanzamiento previo, el jugador en ese momento pierde un punto. Los jugadores que tengan 0 puntos son eliminados. Gana el jugador que tiene la mayor cantidad de «vidas».

G16 – Big6 (b03, b05, b07, b09, b11, b13, b15, b17, b19, b21)

Las variantes (203, 205, ..., 221) representan el número de «vidas» que tiene cada jugador. Cada jugador comienza con el mismo número de «vidas».

El primer objetivo es siempre el simple 6. El jugador A dispone de 3 tiros para alcanzar este segmento y puede entonces determinar el objetivo del siguiente jugador. Si no alcanza el objetivo, pierde una «vida». El jugador que tiene más vidas gana el juego.

G17 – Score Color (100, 200, 300, 400, 500)

Al principio de esta variación, cada jugador lanza un dardo para elegir su bloque/color (#20 color o #1 color). El jugador debe volver a lanzar su dardo si da en blanco.

Cada jugador debe tratar de dar en los segmentos de su color hasta llegar a la puntuación final (100, ..., 500). Solo se cuentan los lanzamientos que han alcanzado el color o el blanco. El primer jugador que llegue a la puntuación final gana.

G18 – Bonus Color (100,200,300,400,500)

Se juega con el mismo principio que el G17 (Score Color), con la diferencia de que los lanzamientos que alcanzan el color del oponente se conceden al oponente. El primer jugador que alcance o supere la puntuación final gana el juego.

G19 – Correctional Color (100, 200, 300, 400, 500)

Se juega con el mismo principio que el G18 (Bonus Color), con la diferencia de que los lanzamientos que alcanzan el color del oponente se restan al jugador que lanzó el dardo. El primer jugador que alcance o supere la puntuación final gana el juego.

G20 – No Score Color (003, 004, 005, 006, 007)

Se juega con el mismo principio que el G17 (Score Color), con la diferencia de que el número de «vidas» se establece al principio (003, ..., 007). El jugador que aún tiene vidas gana el juego.

G21 – Free Dart Color (005, 010, 015, 020)

Se juega con el mismo principio que el G17 (Score Color), con la diferencia de que el número máximo de lanzamientos se establece al principio (005, 010, 015 o 020). El jugador con la puntuación más alta gana.

G22 – Shooting I

Cada jugador tiene tres lanzamientos por turno. El jugador con la puntuación más alta en una ronda consigue un punto. El primer jugador que consiga 7 puntos gana el juego.

G23 – Shooting II

Cada jugador tiene tres lanzamientos por turno. El jugador con la puntuación más alta en una ronda consigue un punto. El primer jugador que consiga 7 puntos gana el juego. Solo se cuentan los lanzamientos a los segmentos 15 - 20 y al blanco.

G24 – Shooting III

Cada jugador tiene tres lanzamientos por turno. El jugador con la puntuación más alta en una ronda consigue un punto. El primer jugador que consiga 4 puntos gana el juego. Si nadie consigue 4 puntos, se juegan 7 rondas. El ganador será el jugador con la mayor puntuación.

G25 – Shooting IV

Cada jugador tiene tres lanzamientos por turno. El jugador con la puntuación más alta en una ronda consigue un punto. El primer jugador que consiga 4 puntos gana el juego. Si nadie consigue 4 puntos, se juegan 7 rondas. El ganador será el jugador con la mayor puntuación. Solo se cuentan los lanzamientos a los segmentos 15 - 20 y al blanco.

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

Cada tiro cuenta y se suma. El primer jugador en alcanzar el número de puntos preestablecido (101 / 201 / ... / 901) gana. Si un jugador excede la puntuación objetivo, esta no se cuenta en esta ronda.

- Si un jugador alcanza exactamente la puntuación de un oponente, el oponente se queda en 0. Ejemplo: El jugador 1 tiene 20 puntos, el jugador 2 tiene 50 puntos, el jugador 3 tiene 30 puntos.
- El jugador 4 aún tiene 0 puntos y le toca jugar a él. En su primer tiro, consigue 20 puntos - el jugador 1 pierde todos sus puntos y se queda en 0. En el segundo tiro, el jugador 4 consigue 10 puntos, por lo que ahora tiene 30 puntos - el jugador 3 también se queda en 0. En el tercer tiro, el jugador 4 anota un punto. Ahora tiene 31 puntos.

DETECCIÓN Y RESOLUCIÓN DE ANOMALÍAS

¿No hay corriente?

Asegúrese de que la toma de corriente funciona y el cable de alimentación está conectado.

¿No se muestran los puntos?

El juego actual está pausado o la diana eléctrica se encuentra en modo «Settings». Revise si las partes como los elementos de la diana o los botones están bloqueados o atrapados de alguna manera.

¿Los elementos del sensor están bloqueados?

Mueva los elementos bloqueados cuidadosamente con el dardo o con los dedos. Normalmente, los elementos del sensor y los botones se aflojan así.

¿Puntas de dardo rotas?

Las puntas blandas son más seguras, pero no duran mucho. Retire cuidadosamente con pinzas las puntas de los dardos que estén atascadas o rotas en la diana.

INDICACIONES SOBRE LA RETIRADA DEL APARATO



Si en su país existe una disposición legal relativa a la eliminación de aparatos eléctricos y electrónicos, este símbolo estampado en el producto o en el embalaje advierte que no debe eliminarse como residuo doméstico. En lugar de ello, debe depositarse en un punto de recogida de reciclaje de aparatos eléctricos y electrónicos. Una gestión adecuada de estos residuos previene consecuencias potencialmente negativas para el medio ambiente y la salud de las personas. Puede consultar más información sobre el reciclaje y la eliminación de este producto contactando con su administración local o con su servicio de recogida de residuos.

Este producto contiene baterías. Si en su país existe una disposición legal relativa a la eliminación de baterías, estas no deben eliminarse como residuo doméstico. Infórmese sobre la normativa vigente relacionada con la eliminación de baterías. Una gestión adecuada de estos residuos previene consecuencias potencialmente negativas para el medio ambiente y la salud de las personas.

FABRICANTE E IMPORTADOR (REINO UNIDO)

Fabricante:

Chal-Tec GmbH, Wallstraße 16, 10179 Berlín, Alemania.

Importador para Gran Bretaña:

Berlin Brands Group UK Limited
PO Box 42
272 Kensington High Street
London, W8 6ND
United Kingdom

Gentile cliente,

La ringraziamo per aver acquistato il dispositivo. La preghiamo di leggere attentamente le seguenti istruzioni per l'uso e di seguirle per evitare possibili danni. Non ci assumiamo alcuna responsabilità per danni scaturiti da una mancata osservazione delle avvertenze di sicurezza e da un uso improprio del dispositivo. Scansionare il codice QR seguente, per accedere al manuale d'uso più attuale e per ricevere informazioni sul prodotto.



INDICE

Avvertenze di sicurezza	70
Montaggio	71
Il bersaglio per freccette	73
Funzione dei tasti	73
Elenco dei giochi	75
Regole del gioco	76
Risoluzione dei problemi	83
Avviso di smaltimento	84
Produttore e importatore (UK)	84

DATI TECNICI

Numero articolo	10029495, 10029496
Alimentazione	5 V DC (3 pile AA, non incluse)
Fornitura	• Bersaglio elettronico per freccette • Manuale d'uso e regole del gioco • 6 freccette (singole) • 6 punte morbide di ricambio

AVVERTENZE DI SICUREZZA

- Il manuale di istruzioni ha lo scopo di far conoscere il funzionamento del prodotto. Per questo motivo va conservato in un posto dove potervi accedere liberamente in qualsiasi momento.
- Il prodotto ha due anni di garanzia se si usa correttamente.
- La preghiamo di utilizzare il prodotto in maniera conforme alla destinazione. Un'altra modalità di utilizzo può causare danni al prodotto o nelle sue immediate vicinanze.
- Lo smontaggio o la modifica del prodotto ne influenzano la sicurezza. Attenzione: pericolo di lesioni!
- Non aprire mai il prodotto autonomamente e non eseguire riparazioni!
- Trattare il prodotto con cura. Urti, colpi o cadute da altezze esigue possono danneggiarlo.
- Tenere il prodotto lontano dall'umidità e dal caldo estremo.
- Non lasciar cadere oggetti metallici nel dispositivo.
- Non collocare oggetti pesanti sul dispositivo.
- Pulire il dispositivo esclusivamente con un panno asciutto.
- Utilizzare solo gli accessori consigliati dal produttore o dal rivenditore autorizzato.
- La garanzia decade se si cerca di intervenire autonomamente per riparare il dispositivo.

Adattatore di rete

- Utilizzare l'adattatore incluso nella confezione solo con il bersaglio per freccette. Se l'adattatore è danneggiato, è necessario usarne un altro compatibile acquistabile presso un rivenditore autorizzato o dal produttore.
- L'uso dell'adattatore di rete è consentito esclusivamente in ambienti interni.
- Tenere l'adattatore di rete lontano dall'umidità e dal caldo estremo.
- Scollegare il cavo d'alimentazione dalla presa, prima di staccare l'adattatore dal bersaglio per freccette.
- Sostituire assolutamente l'alimentatore se il cavo ha subito danni.

Oggetti/elementi d'imballaggio piccoli



AVVISO

Pericolo di soffocamento! Tenere oggetti piccoli (p. es. viti e altro materiale di montaggio, schede di memoria) ed elementi d'imballaggio fuori dalla portata dei bambini per evitare che li ingoio. Non lasciare che giochino con la pellicola.

Trasporto del dispositivo

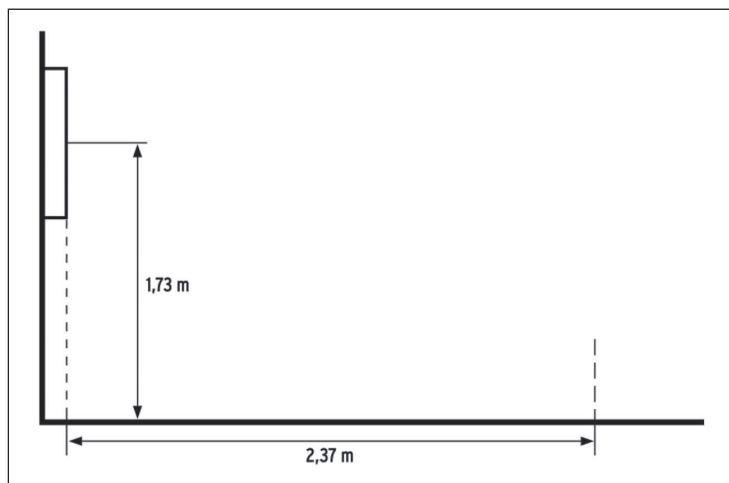
Si prega di conservare la confezione originale. Imballare il dispositivo nella confezione originale per proteggerlo durante il trasporto.

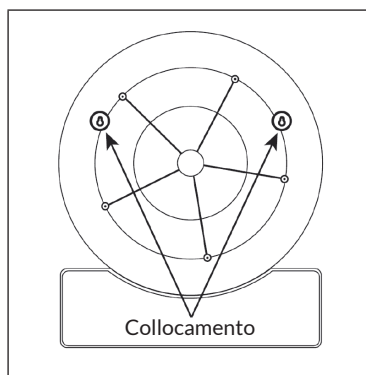
Come pulire le superfici esterne

Non utilizzare liquidi volatili come gli spray insetticida. Se si esercita troppa pressione nel pulire, le superfici possono danneggiarsi. Le parti di gomma o di plastica non devono stare a contatto per troppo tempo con il dispositivo. Utilizzare un panno asciutto.

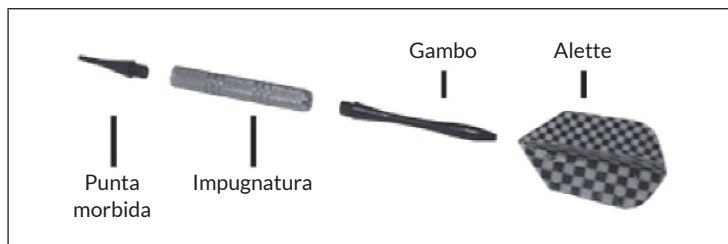
MONTAGGIO

Scegliere un luogo in cui poter appendere il bersaglio per freccette come rappresentato nella figura seguente. Il giocatore deve tenere una distanza di 2,37 m dal bersaglio. L'altezza del Bull's Eye (centro del bersaglio) deve essere pari a 1,73 m dal pavimento.

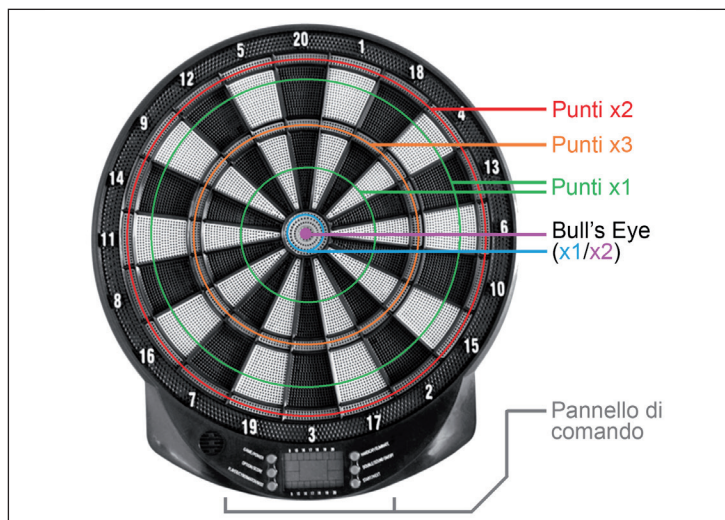




Come assemblare le freccette:



IL BERSAGLIO PER FRECCETTE



FUNZIONE DEI TASTI

Il pannello di comando è costituito da 6 tasti funzione, dal display e dall'altoparlante incorporato.

GAME / POWER	Premere per accendere/spengere e per selezionare la variante di gioco tramite il menù sullo schermo. Premere per interrompere il gioco e ritornare all'inizio.
OPTION / SCORE	Premere più volte per selezionare una delle varianti disponibili del gioco precedente (vedi "Elenco dei giochi e varianti"). Premere più volte per visualizzare il punteggio dei giocatori. La partita prosegue dopo 3 secondi (oppure premere un tasto qualsiasi).

PLAYER / CYBERMATCH / MISS	Prima della partita: premere più volte per impostare il numero dei giocatori (Player) o il livello di difficoltà per giocare contro l'avversario virtuale (Cybermatch) (C1: professional, C2: expert, C3: senior, C4: intermediate, C5: primary). Durante la partita: premere Miss (bersaglio mancato) per ridurre il numero dei lanci restanti quando si manca il bersaglio.
HANDICAP / ELIMINATE	Prima della partita: premere Handicap per impostare il livello di difficoltà/le opzioni per i vari giocatori. Durante la partita: premere Eliminate per annullare il punteggio dell'ultimo lancio (non calcolare il punteggio).
DOUBLE / SOUND on/off	Premere per accendere/spegnere l'emissione del suono. Giocare con il conto alla rovescia: premere per attivare la modalità Double.
START / NEXT	Premere per iniziare una partita o per passare al prossimo giocatore.

ELENCO DEI GIOCHI

N.	Gioco	HC	Varianti
G01	Count Down	✓	301, 501, 601, 701, 801, 901, 999
G02	Count Down Team	✓	301, 501, 601, 701, 801, 901, 999
G03	Count Up	✓	100 ~ 900
G04	Standard Cricket	✓	E00, E20, E25
G05	No Score Cricket	✓	Π00, Π20, Π25
G06	Cut Throat Cricket	✓	C00, C20, C25
G07	KillerCricket	✓	H00, H20, H25
G08	LowPitchCricket	✓	L00, L20, L25
G09	Round Clock	✓	105,110,115,120; 205,210,215,220; 105,310,315,320
G10	Shoot Out	✓	-05, -07, -09~-21
G11	Shang Hai	X	101,105,110,115
G12	Halve It	X	H12
G13	High Score	X	003~014
G14	Over	✓	003,005,007~021
G15	Under	✓	U03, U05, U07~U21
G16	Big6	✓	b03, b05, b07~B21
G17	Score Color	✓	100, 200, 300, 400, 500
G18	Bonus Color	✓	100, 200, 300, 400, 500
G19	Correctional Color	✓	100, 200, 300, 400, 500
G20	No Score Color	✓	003, 004, 005, 006, 007
G21	Free Dart Color	✓	005, 010, 015, 020
G22	Shooting I	X	---
G23	Shooting II	X	---
G24	Shooting III	X	---
G25	Shooting IV	X	---
G26	Gotcha	✓	101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901

REGOLE DEL GIOCO

G01 – Count Down

In questo gioco si parte dal punteggio iniziale (301/ 501/ .../ 999) e si conta alla rovescia. Si addizionano tre lanci di ogni giocatore per ogni manche e successivamente si sottraggono dal punteggio iniziale. Il primo giocatore che raggiunge il numero 0 ha vinto. Ciò significa che non si calcola la manche che supera il punteggio richiesto (per raggiungere 0). Per rendere il gioco ancor più complicato, è possibile utilizzare la funzione DOUBLE. Con questa variante l'inizio e la fine della partita sono sicuramente una sfida.

- Double In: la partita inizia solo se si centra un Double. Non si calcolano i punteggi ottenuti precedentemente.
- Double Out: per vincere il giocatore deve centrare un Double che riduce il punteggio esattamente a 0. Se dovesse avanzare 1 punto o se si dovesse scendere al di sotto dello 0, il turno del giocatore che deve lanciare non viene calcolato.
- Double In/Out: entrambe le varianti vengono combinate.

G02 – Count Down Team

Variante di squadra (2 squadre) del G01. Il giocatore che porta la propria squadra a 0 punti vince.

G03 – Count Up

Selezionare dalle varianti (100, 200, ..., 900) un punteggio da raggiungere. Ogni lancio conta. Il giocatore che raggiunge o sta sotto al punteggio selezionato vince.

G04 – Standard Cricket (E00, E20, E25)

Anche in questo caso lo scopo è quello di chiudere tutti i numeri da 15 a 20 e il Bull's Eye.

- E00: si possono chiudere i segmenti in qualsiasi sequenza.
- E20: chiudere i segmenti partendo dal numero 20 al 15 e poi il Bull's Eye.
- E25: prima si chiude il Bull's Eye e poi i segmenti da 15 a 20.

Ogni segmento viene “aperto” non appena un giocatore lo centra per tre volte. Non appena tutti i giocatori hanno chiuso il segmento (l’hanno quindi centrato per tre volte), si definisce “chiuso”. Il giocatore che ha “aperto” un segmento ne diventa “proprietario” e può quindi continuare a collezionare punti centrando questo segmento finché non viene chiuso dagli altri giocatori. Quando tutti i segmenti sono stati chiusi vince il giocatore con il punteggio più alto.

G05 – No Score Cricket (Π00, Π20, Π25)

Anche nel No Score Cricket si calcolano solo i segmenti da 15 a 20 e il Bull’s Eye.

- Π00: si possono chiudere i segmenti in qualsiasi sequenza.
- Π20: il giocatore deve prima centrare tre volte il numero 20. Chiudere i segmenti partendo dal numero 20 al 15 e poi il Bull’s Eye.
- Π25: prima si chiude il Bull’s Eye (3 volte!) e poi i segmenti da 15 a 20.

Ogni segmento viene visualizzato sul display. Il relativo segmento LCD lampeggia per il giocatore che lo centra. Vince chi centra tre volte tutti i punteggi da raggiungere.

G06 – Cut Throat Cricket (C00, C20, C25)

Anche nel Cut Throat Cricket si calcolano solo i segmenti da 15 a 20 e il Bull’s Eye.

- C00: si possono chiudere i segmenti in qualsiasi sequenza.
- C20: il giocatore deve prima centrare tre volte il numero 20. Chiudere i segmenti partendo dal numero 20 al 15 e poi il Bull’s Eye.
- C25: prima si chiude il Bullseye (3 volte!) e poi i segmenti da 15 a 20.

Se si centra tre volte il segmento, questo viene “aperto” - è possibile collezionare punti in questo segmento finché tutti i giocatori lo hanno centrato 3 volte. I punti raggiunti da ogni giocatore vengono assegnati ai compagni di squadra. Lo scopo consiste nel rifilare agli avversari più punti possibili. Quando tutti i segmenti sono chiusi vince il giocatore con il punteggio minore.

G07 – Killer Cricket (H00, H20, H25)

Funziona come No Score Cricket, solo con una piccola modifica: non appena è stato chiuso un numero, il giocatore ha la possibilità di bloccare il lancio dell'avversario centrando ancora lo stesso numero. Se l'avversario riesce a chiudere lo stesso numero, i punti non vengono tolti. Attenzione: invece di accendere un punto, ogni centro valido spegne un punto sul display. Vince chi centra tutti i numeri per primo.

G08 – Low Pitch Cricket (L00, L20, L25)

Uguale allo Standard Cricket (G04) con la differenza che contano i punteggi bassi (1 - 6 e il Bull's Eye).

G09 – Round the Clock (105,110,115,120;205,210,215,220;305,310,315,320)

Nel Round the Clock si calcolano solo le zone Double dei seguenti segmenti:

- Variante 105,110,115,120: tutti i segmenti sono validi
- Variante 205,210,215,220: sono validi solo gli elementi Double
- Variante 305,310,315,320: sono validi solo i segmenti Triple

“5”: centrare la zona dei numeri da 1 a 5; “10”: centrare la zona dei numeri da 1 a 10; “15”: centrare la zona dei numeri da 1 a 15; “20”: centrare la zona dei numeri da 1 a 20.

In ogni manche il computer indica il segmento da centrare. Quando il segmento viene chiuso e registrato dal bersaglio, viene indicato il prossimo. Il giocatore che chiude per primo tutti i segmenti vince.

G10 – Shoot Out (-05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19, -21)

(-05, ..., -21) sono i punti di partenza dei giocatori. Il dispositivo seleziona un segmento casuale che deve essere chiuso. Il giocatore deve chiudere il rispettivo segmento entro 10 secondi prima del turno del prossimo giocatore (il dispositivo indica “Yes” se ci riesce / “No” se non ci riesce). Viene tolto un punto se si centra un anello Single, Double o Triple del segmento. Il giocatore che raggiunge per primo 0 vince.

G11 – Shang Hai (101, 105, 110, 115)

- Variante 101: chiudere i segmenti secondo la sequenza 1 – 20, il Bull's Eye per ultimo.
- Variante 105: chiudere i segmenti secondo la sequenza 5 – 20, il Bull's Eye per ultimo.
- Variante 110: chiudere i segmenti secondo la sequenza 10 – 20, il Bull's Eye per ultimo.
- Variante 115: chiudere i segmenti secondo la sequenza 15 – 20, il Bull's Eye per ultimo.

Vengono conteggiate le serie complete nella sequenza giusta. Il giocatore ha solo una possibilità per centrare il segmento corretto. Se non lo centra è il turno del prossimo giocatore e i punti chiusi non vengono calcolati. Vince il giocatore con il maggior numero di punti.

G12 – Halve It (H12)

Tutti i giocatori devono chiudere uno dopo l'altro i segmenti 12 – 13 – 14, qualsiasi Double, 15 – 16 – 17, qualsiasi Triple, 18 – 19 – 20 e il Bull's Eye. I punti raccolti di un giocatore, che non riesce a centrare dopo aver tirato tre volte, vengono dimezzati. Vince il giocatore con il punteggio più alto.

G13 – High Score (003, 005, ..., 014)

Le varianti (003, 005, ..., 014) indicano il numero dei turni di gioco. Lo scopo è centrare il numero più alto. Vince il giocatore che ha totalizzato il punteggio più alto durante il turno.

G14 – Legs Over (003, 005, 007, 009, 011, 013, 015, 017, 019, 021)

Le varianti (3, 5, ..., 21) rappresentano le “vite” dei giocatori.

Ogni giocatore inizia con il numero impostato di “vite” per ogni variante. Il computer mostra al primo giocatore un numero da raggiungere o superare con tre lanci. Se ci riesce conserva tutte le vite. Il prossimo giocatore deve cercare di raggiungere lo stesso punteggio o di superarlo. Se ci riesce anche lui conserva tutte le vite e tocca al prossimo giocatore.

Se un giocatore non ci riesce perde una vita. I punti si possono cancellare premendo START o sbagliando il lancio – il risultato: si perde una vita. Quando un giocatore non ha più vite viene eliminato. Vince il giocatore con il maggior numero di vite.

G15 – Legs Under (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)

Anche qui le varianti rappresentano la quantità di “vite” disponibili per ogni giocatore.

Il gioco funziona come per il G14 – Legs Over – solo al contrario: bisogna centrare o stare al di sotto del punteggio visualizzato. Il giocatore che supera il punteggio perde un punto. Il giocatore perde un punto premendo START/NEXT senza aver tirato. I giocatori con 0 punti vengono eliminati. Vince chi resta.

G16 – Big6 (b03, b05, b07, b09, b11, b13, b15, b17, b19, b21)

Le varianti (203, 205, ..., 221) rappresentano la quantità di “vite” disponibili per ogni giocatore. Ogni giocatore inizia con la stessa quantità di “vite”.

Il primo traguardo è sempre Single-6. Il giocatore 1 lo deve centrare tirando 3 volte e può scegliere l'obiettivo per il prossimo giocatore cercando di chiuderlo. Chi non riesce a centrare perde una “vita”. Vince il giocatore che resta.

G17 – Score Color (100, 200, 300, 400, 500)

All'inizio di questa variante di gioco ogni giocatore lancia una freccetta per scegliere il proprio blocco/colore (#20 Color o #1 Color). Chi centra un Bull's Eye, deve tirare ancora.

Dopodiché i giocatori cercano di centrare il colore fino a raggiungere il punteggio (100, ..., 500). Conta solo se si centra il proprio colore o il Bull's Eye. Vince chi per primo raggiunge il punteggio.

G18 – Bonus Color (100, 200, 300, 400, 500)

Si gioca come il G17 (Score Color) con la differenza che si conteggia a proprio favore i tiri sulle zone dell'avversario. Vince il giocatore che raggiunge o supera il punteggio impostato.

G19 – Correctional Color (100, 200, 300, 400, 500)

Si gioca come il G18 (Bonus Color) con la differenza che quando si tira sulle zone dell'avversario si tolgono i punti. Vince il giocatore che raggiunge o supera il punteggio impostato.

G20 – No Score Color (003, 004, 005, 006 007)

Si gioca come il G17 (Score Color) con la differenza che il numero di "vite" viene stabilito a priori (003, ..., 007). Vince il giocatore che riesce a stare in gioco più a lungo.

G21 – Free Dart Color (005, 010, 015, 020)

Si gioca come il G17 (Score Color) con la differenza che il numero maggiore di lanci viene stabilito a priori (005, 010, 015, 020). Vince il giocatore con il punteggio più alto.

G22 – Shooting I

Ogni giocatore ha a disposizione tre tiri a turno. Il giocatore che ha il numero maggiore di punti chiusi durante la manche ottiene un punto. Vince chi per primo raggiunge 7 punti.

G23 – Shooting II

Ogni giocatore ha a disposizione tre tiri a turno. Il giocatore che ha il numero maggiore di punti chiusi durante la manche ottiene un punto. Vince chi per primo raggiunge 7 punti. Si calcolano solo i centri nei segmenti 15 – 20 e nel Bull's Eye.

G24 – Shooting III

Ogni giocatore ha a disposizione tre tiri a turno. Il giocatore che ha il numero maggiore di punti chiusi durante la manche ottiene un punto. Vince chi per primo raggiunge 4 punti. Se non li raggiunge nessuno, si giocano 7 manche. Vince comunque chi raggiunge il punteggio più alto.

G25 – Shooting IV

Ogni giocatore ha a disposizione tre tiri a turno. Il giocatore che ha il numero maggiore di punti chiusi durante la manche ottiene un punto. Vince chi per primo raggiunge 4 punti. Se non li raggiunge nessuno, si giocano 7 manche. Vince comunque chi raggiunge il punteggio più alto. Si calcolano solo i centri nei segmenti 15 – 20 e nel Bull's Eye.

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

Si calcola ogni tiro e si addizionano i punti. Vince chi per primo raggiunge il punteggio impostato (101 / 201 / ... / 901). Se un giocatore supera il punteggio, esce dal turno a mani vuote (quindi il punteggio non viene calcolato).

- Se un giocatore raggiunge il punteggio esatto di un avversario, questi retrocede a 0. Esempio: il giocatore 1 ha 20 punti, il giocatore 2 ha 50 punti, il giocatore 3 ha 30 punti.
- Il giocatore 4 ha 0 punti ed è il suo turno. Con il primo tiro ottiene 20 punti > il giocatore 1 retrocede a 0. Con il secondo tiro il giocatore 4 ottiene 10 punti, arrivando così a 30 punti > il giocatore 3 retrocede a 0. Con il terzo tiro il giocatore 4 ottiene un punto. Ora ne ha 31.

RISOLUZIONE DEI PROBLEMI

Non c'è corrente?

Assicurarsi che la presa funzioni e che l'alimentatore sia inserito correttamente.

I punti non vengono visualizzati?

Il bersaglio per freccette si trova in modalità "Settings" o la partita attuale è stata messa in pausa? Controllare se dei pezzi come gli elementi del disco o dei tasti funzione si sono incastrati o bloccati.

Gli elementi del sensore sono bloccati?

Muovere delicatamente con le dita gli elementi del sensore bloccati con la freccetta inserita. Solitamente è possibile allentare gli elementi del sensore e i tasti funzione applicando una lieve forza.

Le punte delle freccette si sono rotte?

Le punte morbide sono certamente più sicure, ma non durano in eterno. Rimuovere attentamente con una pinzetta le punte delle freccette rotte o rimaste incastrate nel bersaglio.

AVVISO DI SMALTIMENTO



Se nel proprio paese si applicano le regolamentazioni inerenti lo smaltimento di dispositivi elettrici ed elettronici, questo simbolo sul prodotto o sulla confezione segnala che questi prodotti non possono essere smaltiti con i rifiuti normali e devono essere portati a un punto di raccolta di dispositivi elettrici ed elettronici. Grazie al corretto smaltimento dei vecchi dispositivi si tutela il pianeta e la salute delle persone da possibili conseguenze negative. Informazioni riguardanti il riciclo e lo smaltimento di questi prodotti si ottengono presso l'amministrazione locale oppure il servizio di gestione dei rifiuti domestici.

Il prodotto contiene batterie. Se nel proprio paese si applicano le regolamentazioni inerenti lo smaltimento di batterie, non possono essere smaltite con i normali rifiuti domestici. Preghiamo di informarvi sulle regolamentazioni vigenti sullo smaltimento delle batterie. Grazie al corretto smaltimento dei vecchi dispositivi si tutela l'ambiente e la salute delle persone da conseguenze negative.

PRODUTTORE E IMPORTATORE (UK)

Produttore:

Chal-Tec GmbH, Wallstraße 16, 10179 Berlino, Germania.

Importatore per la Gran Bretagna:

Berlin Brands Group UK Limited
PO Box 42
272 Kensington High Street
London, W8 6ND
United Kingdom

