



PL INSTRUKCJA OBSŁUGI / TARCZA ELEKTRONICZNA

EN USER MANUAL / ELECTRONIC DARTBOARD

RU ИНСТРУКЦИЯ ОБСЛУЖИВАНИЯ / ЭЛЕКТРОННЫЙ ЩИТ

CZ NÁVOD K OBSLUZE / ELEKTRONICKÝ TERČ

SK NÁVOD NA POUŽITIE / ELEKTRONICKÝ TERČ

LT NAUDOJIMO INSTRUKCIJA / ELEKTRONINĖ LENTA

LV LIETOŠANAS INSTRUKCIJA / ELEKTRONISKAIS ŠAUTRIŅU MĒRKIS

DE BENUTZERHANDBUCH / ELEKTRONISCHE DARTSCHEIBE

UA ІНСТРУКЦІЯ З ЕКСПЛУАТАЦІЇ / ЕЛЕКТРОННА МІШЕНЬ ДЛЯ ДАРТСУ

NARVI PRO 942238

PL: Dart spełnia normy i wymogi dotyczące bezpieczeństwa określone w rozporządzeniu 2014/30/EU oraz 2011/65/EU oraz są zgodne z normą EN IEC 61000-6-3:2021, EN IEC 61000-6-1:2019.

Deklaracja zgodności UE produktu znajduje się na stronie:

<https://spokey.pl/deklaracje-zgodnosci-ue>

EN: The dart meets the safety requirements and standards set out in Regulations 2014/30/EU and 2011/65/EU and complies with the EN IEC 61000-6-3:2021, EN IEC 61000-6-1:2019.

The EU declaration of conformity for the product is available at

<https://spokey.pl/deklaracje-zgodnosci-ue>

CZ: Terč splňuje bezpečnostní požadavky a normy stanovené v nařízeních 2014/30/EU a 2011/65/EU a je v souladu s normami EN IEC 61000-6-3:2021, EN IEC 61000-6-1:2019.

Prohlášení o shodě EU naleznete na adrese:

[www.spokey.cz](https://spokey.cz) / **KE STAŽENÍ / Prohlášení o shodě**

SK: Terč spĺňa bezpečnostné požiadavky a normy stanovené v nariadeniach 2014/30/EÚ a 2011/65/EÚ a je v súlade s normami EN IEC 61000-6-3:2021, EN IEC 61000-6-1:2019.

Vyhlásenie o zhode EU nájdete na adrese:

[www.spokey.cz](https://spokey.cz) / **KE STAŽENÍ / Prohlášení o shodě**

CE
RoHS



2025

Przed rozpoczęciem gry, należy przeczytać niniejszą instrukcję i zachować do późniejszego wykorzystania.

UWAGA!

1. Dart nie jest zabawką
2. Gra przeznaczona jest dla osób dorosłych.
3. Przed przystąpieniem do gry należy zapoznać się z instrukcją obsługi i

zatrzymać ją do późniejszego wykorzystania.

4. NINIEJSZY PRODUKT NIE JEST PRZEZNACZONY DO UŻYTKU KOMERCYJNEGO.

WSTĘP

Dart jest wyposażony w 4 wyświetlacze, które wyświetlają wszystkie niezbędne informacje.

Zasilanie za pomocą zasilacza DC6V-9V 500mA lub 4 baterii 1,5V AA.

WYMIANA BATERII / MONTAŻ BATERII:

Przed przystąpieniem do gry należy zapoznać się z poniższą instrukcją obsługi i zachować ją do późniejszego wykorzystania.

Baterie: 4x AA (1,5V); D.C

Zasilacz: AC, 230V

UWAGA!!! Urządzenia nie można przyłączać do większej niż zalecana liczby źródeł zasilania.

W celu wymiany baterii należy odkręcić śrubkę zabezpieczającą pokrywę baterii, a następnie usunąć tą pokrywę. Po wyciągnięciu baterii należy zastąpić je nowymi wkładając, przy zachowaniu odpowiedniej biegunowości zgodnie z oznaczeniami znajdującymi się w komorze baterii.

UWAGA !!!

1. Baterie nie nadają się do ponownego naładowania, każdorazowo należy je wymienić na nowe.

2. Nie należy mieszać ze sobą różnych typów baterii, lub baterii nowych z używanymi.
3. Należy używać jedynie baterii o symbolu zalecanym lub baterii równoważnych.
4. Wyczerpane baterie należy wymienić na nowe.
5. Przy wymianie baterii należy pamiętać o zachowaniu biegunowości.
6. Nie wolno zwierać zacisków zasilania.

OPIS PRODUKTU

WYŚWIETLACZ : pokazuje wyniki / informacje o grze

ILOŚĆ GRACZY: 1-16

ILOŚĆ GIER: 27 (240 odmian)

MONTAŻ DART'A NA ŚCIANIE (RYSUNEK, STR. 2)

Wyznacz miejsce, w którym wolna odległość od dart'a wynosi 3m. Powieś tak aby jego środek znajdował się na wysokości 1,73m.

Podczas gry gracz powinien znajdować się w odległości 2,37m od tarczy.

ZASADY LICZENIA PUNKTÓW:

SEGMENT	WYNIK	Triple / SEGMENT POTRÓJNY	LICZ X 3
Single / SEGMENT POJEDYNCZY	LICZ X 1	Bull's-eye	25 X 1
Double / SEGMENT PODWÓJNY	LICZ X 2	Bull's-eye PODWOJONE	25 X 2

OPIS PRZYCISKÓW:

Naciśnij **“POWER”** w celu włączenia / wyłączenia gry. Włączenie / wyłączenie sygnalizowane jest sygnałem dźwiękowym.
„GAME” – służy do wyboru gry (G01 – G27). Za pomocą tego przycisku można również wyjść z gry i powrócić do początkowego ekranu.
 Przycisk **“OPTION/SCORE”** służy do wybrania gry w ramach gry głównej jak również do ustalania aktualnego wyniku.
 Za pomocą przycisku **“PLAYER & TEAM/ELIMINATE”** wybierz ilość graczy lub drużynę. Służy również do wyczyszczenia lub przywrócenia wyniku podczas gry.

Przycisk **„DOUBLE / MISS”** służy do uruchomienia funkcji „double” i „master” (dla G02).

Przycisk **„HANDICAP”** używany jest do dopasowania poziomu trudności gry dla każdego gracza. Naciśnij **“PLAYER & TEAM/ELIMINATE”** a następnie **„HANDICAP”** aby ustalić określony wynik dla tego gracza. Przy okazji można to zrobić dla wszystkich graczy.

Przycisk **„SOUND”** – służy do włączania i wyłączania sygnałów dźwiękowych.

Naciśnij przycisk **“START/NEXT”**, aby rozpocząć grę. Przycisk ten należy również wciskać przy zmianie gracza.

SYGNAŁY DŹWIĘKOWE:

“Laser” – dźwięk pojawiający się w momencie uderzenia lotki o tarczę.
“Double” – dźwięk informuje o trafieniu w pole **Double** (liczenie x2)
“Triple” - dźwięk informuje o trafieniu w pole **Triple** (liczenie x3)
“Score” – dźwięk informuje o uzyskaniu wyniku w danej grze. **„Close”** – dźwięk oznacza zamknięcie liczonego segmentu.
„Open” – dźwięk oznacza otwarcie liczonego segmentu.

“Too High” – dźwięk informuje, że wynik liczony jest od początku

“Winner” – informuje, że gracz wygrał grę

“Bull's-Eye” - dźwięk informuje o trafieniu w pole **Bull's-Eye**. (liczenie 25)

“music” – dźwięk informuje, że grę zaczyna następny gracz (po trzech rzutach gracza poprzedniego)

WYKAZ GIER

Gra 1: G01 Count Up / LICZENIE W GÓRĘ (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)

Celem gry jest jak najszybsze osiągnięcie wybranej liczby punktów (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900). Wygrywa ten zawodnik, który jako pierwszy osiągnie wymaganą liczbę punktów

Gra 2: G02 Count Down / LICZENIE W DÓŁ (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

Każdy gracz zaczyna grę z tą samą określoną liczbą punktów (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901). Przy każdym rzucie zdobyte punkty odliczane są w dół. Wygrywa zawodnik, który pierwszy osiągnie zero.

ODMIANY (za pomocą przycisku DOUBLE):

„Din” Double in (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901) – oznacza, że start gry (naliczania punktów) punkty są naliczane tylko jeżeli pierwsze trafienie jest w pole **Double**.

„Dou” Double out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901) – oznacza, że grę można zakończyć jedynie przy trafieniu w odpowiednie pole **Double**.

„Dio” Double in/ Double out – oznacza, że zakończenie i rozpoczęcie gry następuje według zasad jak powyżej.

Jeżeli zarówno **Double in** jak i **Double out** wyświetlają się na wyświetlaczu oznacza to, że grane są oba warianty, które mogą być

rozpoczęte lub zakończone w momencie trafienia w segment typu **Double**. „**Ain**”: Master in, grę rozpoczyna trafienie w segment typu **Double** lub **Triple**.

„**Aid**”: Master in / Double out, grę rozpoczyna trafienie w segment typu **Double** lub **Triple**, a kończy trafienie w segment typu **Double**.

„**Aou**”: Master out, grę kończy trafienie w pole **Double** lub **Triple**.

„**Dia**”: Double in / Master out, grę rozpoczyna i kończy trafienie w pole **Double** lub **Triple**.

„**Aio**”: Master in / Master out, grę rozpoczyna i kończy trafienie w pole **Double** lub **Triple**.

Gra 3, 4, 5: G03,04,05 Round Clock / ZEGAR (5, 10, 15, 20) / (205, 210, 215, 220) / (305, 310, 315, 320)

- 5, 10, 15, 20 – liczą się trafienia w dowolny segment.
- 205, 210, 215, 220 – liczą się trafienia w segmenty typu **Double**.
- 305, 310, 315, 320 – liczą się trafienia w segmenty typu **Triple**.
- Należy trafić w segmenty od 1-5 (105), 1-10 (110), od 1-15 (115) lub od 1-20 (120). Zasada obowiązuje również przy polach typu **Double** i **Triple**. Wygrywa gracz, który jako pierwszy zaliczy trafienia w sugerowane przez tarczę segmenty.

Gra 6: G06 Simple Cricket / PROSTY KRYKIET (Simple/PROSTY 000, 020, 025)

- Liczą się tylko trafienia w segmenty 15,16,17,18,19,20 lub **Bull's-eye**.
- Gracz, który pierwszy trzykrotnie trafi w powyższe pola wygrywa.
Trafienie w segment **Single** – liczymy x 1
Trafienie w segment **Double** – liczymy x 2
Trafienie w segment **Triple** – liczymy x 3

ODMIANY:

- “000” – należy trafić w segmenty cyfr 15,16,17,18,19,20 i **Bull's-eye**. Kolejność trafień nie ma znaczenia.
- “020” – należy 3 razy trafić 20, a następnie kolejno 19, 18, 17, 16, 15 i **Bull's eye**.
- “025” należy 3 razy trafić **Bull's-eye**, a następnie kolejno 15, 16, 17, 18, 19, 20

Na wyświetlaczu identyfikatory segmentu miga, wygrywa zawodnik, który jako pierwszy wygasi wszystkie identyfikatory.

Gra 7: G07 Score Cricket / KRYKIET (E00, E20, E25)

- Liczą się tylko trafienia w segmenty 15,16,17,18,19,20 lub **Bull's-eye**
- Należy trafić we wszystkie powyższe numery:
Trafienie w segment **Single** – liczymy x 1
Trafienie w segment **Double** – liczymy x 2
Trafienie w segment **Triple** – liczymy x 3

ODMIANY:

- “E00” – należy trafić w dowolny segment cyfr 15,16,17,18,19,20 i **Bull's-eye**. Kolejność trafień nie ma znaczenia.
- “E20” – należy 3 razy trafić 20, a następnie kolejno 19, 18, 17, 16, 15 i **Bull's eye**.
- “E25” należy 3 razy trafić **Bull's-eye**, a następnie kolejno 15, 16, 17, 18, 19, 20
- Na wyświetlaczu pojawiają się trzy cyfry, gra kończy się gdy wszystkie trzy cyfry zostaną wygaszone.
- Na wyświetlaczu identyfikatory segmentu miga, wygrywa zawodnik, który jako pierwszy wygasi wszystkie identyfikatory.
- Jeżeli gracz trafi trzykrotnie w punktowany segment to jego wynik jest otwarty. Wynik zostanie zapisany jeżeli każdy z graczy wykona wszystkie trzy rzuty w punktowany segment. Punkty wygenerowane przez ostatniego gracza zostaną dodane do wyniku przeciwników.
- Każdy gracz musi próbować trafić w punktowany segment.
- Gdy segment zostanie trafiony trzykrotnie przez każdego z graczy, zostaje on zamknięty. Gracz powinien trafić kolejny wyznaczony segment, aby umożliwić przeciwnikom zbieranie punktów.
- Wygrywa gracz, który po zamknięciu wszystkich segmentów uzyskał najmniejszą liczbę punktów.

Gra 8: G08 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25)

- Liczą się tylko trafienia w segmenty 15,16,17,18,19,20 lub **Bull's-eye**
- Należy trafić we wszystkie powyższe numery:
Trafienie w segment **Single** – liczymy x 1
Trafienie w segment **Double** – liczymy x 2
Trafienie w segment **Triple** – liczymy x 3

ODMIANY:

- “C00” – należy trafić w dowolny segmenty cyfr 15,16,17,18,19,20 i **Bull's-eye**. Kolejność trafień nie ma znaczenia.
- “C20” – należy 3 razy trafić 20, a następnie kolejno 19, 18, 17, 16, 15 i **Bull's eye**.

- “C25” należy 3 razy trafić **Bull's-eye**, a następnie kolejno 15, 16, 17, 18, 19, 20
- Na wyświetlaczu identyfikatory segmentu miga, wygrywa zawodnik, który jako pierwszy wygasi wszystkie identyfikatory.
- Jeżeli gracz trafi trzykrotnie w punktowany segment to jego wynik jest otwarty. Wynik zostanie zapisany jeżeli każdy z graczy wykona wszystkie trzy rzuty w punktowany segment. Punkty wygenerowane przez ostatniego gracza zostaną dodane do wyniku przeciwników.
- Każdy gracz musi próbować trafić w punktowany segment.
- Gdy segment zostanie trafiony trzykrotnie przez każdego z graczy, zostaje on zamknięty. Gracz powinien trafić kolejny wyznaczony segment, aby umożliwić przeciwnikom zbieranie punktów.
- Wygrywa gracz, który po zamknięciu wszystkich segmentów uzyskał najmniejszą liczbę punktów.

Gra 9: G09 Double Score Cricket (d00, d20, d25)

Jeżeli gracz chce “otworzyć” segment pierwsza lotka musi trafić w segment typu **double** i dopiero wtedy można rozpocząć grę. Pozostałe zasady jak dla Score Cricket.

Gra 10: G10 Shove-A-Penny Cricket (P00, P20, P25)

Zasady takie same jak w Cricket, używane pola z zakresu 15 do 20 i **Bull's eye**. Każdy gracz musi trafić 3 razy zadany segment zanim przejdzie do następnego segmentu.

Trafienie w segment **Single** – liczymy x 1

Trafienie w segment **Double** – liczymy x 2

Trafienie w segment **Triple** – liczymy x 3

Jednakże w przypadku, gdy gracz uzyska więcej niż 3 punkty, punkty powyżej 3 przechodzą na następnego gracza. Gracz który jako pierwszy uzyska 3 punkty w każdym segmencie jest zwycięzcą. (Uwaga: gra jest przeznaczona dla minimum 2 graczy).

ODMIANY:

- “P00” – należy trafić w dowolny segmenty cyfr 15,16,17,18,19,20 i **Bull's-eye**. Kolejność trafień nie ma znaczenia.
- “P20” – należy 3 razy trafić 20, a następnie kolejno 19, 18, 17, 16, 15 i **Bull's eye**.
- “P25” należy 3 razy trafić **Bull's-eye**, a następnie kolejno 15, 16, 17, 18, 19, 20
- Na wyświetlaczu identyfikatory segmentu miga, wygrywa zawodnik, który jako pierwszy wygasi wszystkie identyfikatory.

Gra 11: G11 Scram Cricket

- Liczą się tylko trafienia w segmenty 15,16,17,18,19,20 lub **Bull's-eye**.
- Gra przeznaczona jest dla dwóch graczy i składa się z dwóch rund. W pierwszej rundzie zaczyna gracz pierwszy w drugiej zaczyna gracz drugi.
- Zadaniem graczy jest zamykanie kolejnych segmentów gry. Segment jest zamknięty jeżeli gracz trzykrotnie w niego trafi.
- Po dwóch rundach wygrywa ten gracz, który osiągnął najwyższą liczbę punktów.

Gra 12: G12 Golf / Golf (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)

- 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90 – należy wybrać jedną z tych liczb jako wynik którego osiągnięcie powoduje wyrzucenie gracza.
- Gracz musi trafić kolejno w segmenty tarczy od 1-18, tzn. w pierwszej kolejce trafia w segment 1, w drugiej w segment 2, itd.) Jeżeli trafi w odpowiedni segment pojawia się dźwięk „**YE**”, jeżeli nie trafi pojawia się dźwięk „**NO**”.
- Zadaniem gracza jest uzyskanie jak najniższego wyniku. Jeżeli podczas swojej kolejki (trzech rzutów):
 - nie uda mu się trafić żadną lotką – otrzymuje 5 punktów, tzw. „**Bad dart**”
 - trafi w segment **Triple** – otrzymuje 1 punkt., tzw. „**Eagle dart**”
 - trafi w segment **Double** – otrzymuje 2 punkty, tzw. „**Bird dart**”
 - trafi w segment **Single** – otrzymuje 3 punkty

Gracz może wybrać dowolną z trzech lotek do zakończenia kolejki, ale tylko ostatnia liczy się do wyniku.

Jeżeli gracz trafi w pole **Single** pierwszą lotką i dostanie trzy punkty może zdecydować, że gra dalej. Jeżeli po takiej decyzji nie trafi żadną z dwóch pozostałych lotek otrzyma 5 punktów zamiast 3. Jeżeli któryś z graczy uzyska zadeklarowany na początku wynik jest wyrzucany z gry. Jeżeli żaden z graczy nie uzyska zadeklarowanego wyniku po wykonaniu wszystkich 18-tu kolejek wygrywa gracz, który ma najmniejszą liczbę punktów.

Gra 13: G13 Bingo (132, 141, 168, 189)

- Segment do trafień są wskazywane losowo. Gracz, który jako pierwszy trafi we wskazany segment wygrywa.

ODMIANY:

1. 132 – trafiaj kolejno 15, 4, 8, 14, 3
2. 141 – trafiaj kolejno 17, 13, 9, 7, 1
3. 168 – trafiaj kolejno 20, 16, 12, 6, 2
4. 189 – trafiaj kolejno 19, 10, 18, 5, 11

Gracz musi trzykrotnie trafić w dany segment cyfry, aby przejść do kolejnego segmentu.

Trafienie w segment **Single** – liczymy x 1

Trafienie w segment **Double** – liczymy x 2

Trafienie w segment **Triple** – liczymy x 3

Gra 14: G14 Hi-Score (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)

1. Ważne jest trafienie w dowolny segment.
2. 03, 05, ...21 oznacza ilość kolejek w każdej grze. Każdy gracz ma trzy trafienia w każdej kolejce.
3. Trafienie w segment **Single** – liczymy x 1
4. Trafienie w segment **Double** – liczymy x 2
5. Trafienie w segment **Triple** – liczymy x 3
6. Po zakończeniu wszystkich kolejek wygrywa gracz, który osiągnął największą liczbę punktów.

Gra 15: G15 All Five (31, 41, 51, 61, 71, 81, 91) (UWAGA! Jeżeli lotka trafi poza tarczę naciśnij przycisk „MISS”)

W każdej rundzie, każdy gracz musi osiągnąć wynik podzielny przez 5. Za każdą „piątkę” gracz otrzymuje 1 punkt, np. 2,8,5=15, czyli gracz otrzymuje 3 punkty.

Brak punktów jeżeli:

- a. Suma wyniku z trzech rzutów nie jest podzielna na 5.
- b. Gracz spudłował przynajmniej jedną rzutką mimo, że suma pozostałych dwóch rzutów jest podzielna przez 5.

Wygrywa gracz, który jako pierwszy osiągnie **31, 41, 51, 61, 71, 81, 91**.

Gra 16: G16 ShangHai (101, 105, 110, 115)

1. 101 – należy trafić w segmenty z zakresu 1-20 i **Bull's-eye**
2. 105 - należy trafić w segmenty z zakresu 5-20 i **Bull's-eye**
3. 110 - należy trafić w segmenty z zakresu 10-20 i **Bull's-eye**
4. 115 - należy trafić w segmenty z zakresu 15-20 i **Bull's-eye**

Zaliczane są jedynie trafienia w segmenty z danego zakresu. Wygrywa gracz, który uzyska największą ilość punktów.

Gra 17: G17 Forty one (40)

Wynik początkowy to 40 punktów. Każdy gracz trafia za pomocą trzech rzutek segmenty 20, 19, 18, 17, 16, 15, i **Bull's-eye**. Trafienie jakiegokolwiek segmentu powoduje naliczenie punktów. Jeżeli żadna z trzech lotek nie trafi w wybrany segment gracz wypada z gry lub zmniejsza 40 o połowę. W drugim wypadku suma 3 rzutów musi być 41 inaczej następuje redukcja punktów o połowę. Wygrywa gracz z najwyższą liczbą punktów.

Gra 18: G18 Double Down (d40)

Wynik początkowy to 40 punktów. Jeżeli gracz trafi w 15, 16 są one liczone x 1, 17, 18 są liczone x 2, 19, 20 i **Bull's-eye** są liczone x 3. Jeżeli żadna z trzech lotek nie trafi w wybrany segment gracz zmniejsza 40 o połowę. Wygrywa gracz z najwyższą liczbą punktów.

Gra 19: G19 Gotcha (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

1. Segment jest wybierany w przypadkowej kolejności. Zadaniem gracza jest trafienie w wybrany segment.
2. Każdy gracz ma 0 punktów, po trafieniu punkty są sumowane. Wygrywa gracz, który najszybciej osiąga zadaną liczbę punktów. Jeżeli suma przekroczy zadaną ilość punktów wynik nie zostanie dodany.
3. Jeżeli drugi gracz uzyska taką samą liczbę punktów co pierwszy, gracz drugi wygrywa, a punkty gracza pierwszego są kasowane.

Gra 20: G20 Big Little (Simple/PROSTE 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

1. Każdy gracz ma bazową ilość „żyć”, gdy gracz je straci – odpada. Gracze mają za zadanie trafić w losowo wskazane segmenty tarczy. Ten gracz, który pozostanie w grze najdłużej – wygrywa.
2. Trafienie we wskazaną cyfrę podczas pierwszego lub drugiego rzutu pozwala graczowi wyznaczenie segmentu tarczy dla kolejnego gracza (czyli kolejny gracz musi trafić w segment, w który trafił gracz poprzedni). Jeżeli kolejny gracz trafi w wyznaczony cel trzykrotnie lub nie wyznaczy nowego celu, to nowy cel zostanie losowo wyznaczony przez kolejnego gracza.

Jeżeli gracz nie trafi do wyznaczonego celu podczas trzech rzutów traci punkty, a cel przechodzi na następnego gracza.

Simple: Zaliczane jest trafienie dowolny segment tarczy w ramach wyznaczonej liczby. Nie ma znaczenia, czy trafiło się w pole **Single**, **Double**, czy **Triple**.

OPCJE (3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10) – oznaczają ilość „żyć” danego gracza.

Zwycięża ten gracz, który jako ostatni zachowa życie.

Gra 21: G21 Big Little

(**Hard/TRUDNE** H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)

1. Każdy gracz ma bazową ilość „żyć”, gdy gracz je straci – odpada. Gracze mają za zadanie trafić w losowo wskazane segmenty tarczy. Ten gracz, który pozostanie w grze najdłużej – wygrywa.
2. Trafienie we wskazaną cyfrę podczas pierwszego lub drugiego rzutu pozwala graczowi wyznaczenie segmentu tarczy dla kolejnego gracza (czyli kolejny gracz musi trafić w segment, w który trafił gracz poprzedni). Jeżeli kolejny gracz trafi w wyznaczony cel trzykrotnie lub nie wyznaczy nowego celu, to nowy cel zostanie losowo wyznaczony przez kolejnego gracza.

Jeżeli gracz nie trafi do wyznaczonego celu podczas trzech rzutów traci punkty, a cel przechodzi na następnego gracza.

Hard: Zaliczane jest trafienie tylko w ten sam segment tarczy. Należy trafić albo w pole **Single**, albo **Double**, albo **Triple**.

OPCJE (3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10) – oznaczają ilość „żyć” danego gracza.

Zwycięża ten gracz, który jako ostatni zachowa życie.

Gra 22: G22 Killer/ZABÓJCA (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

OPCJE: 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21 oznaczają ilość „żyć” dla gracza.

1. Po włączeniu gry wyświetlacz pokazuje „**SEL**” co oznacza, że gracz ma wybrać swój segment gry. Segment w który gracz trafi staje się jego segmentem. Następnie należy nacisnąć przycisk „**NEXT**” i kolejny gracz wybiera swój segment. Gra zaczyna się w momencie, gdy wszyscy gracze wybiorą swój segment gry.
2. Jeżeli gracz trafi w swój segment gry zyskuje przydomek „**killer**”.
3. Jeżeli „**killer**” trafi w segment przeciwnika, przeciwnik traci jedno „życie”. Gracze mogą sprawdzać swoją ilość „żyć” poprzez naciśnięcie przycisku „**SCORES**”.
4. Jeżeli gracz, który zyskał przydomek „**killer**” trafi w swój segment gry traci przydomek „**killer**” i traci jedno „życie”.
5. Zadaniem „**killer’a**” jest trafiać w segment przeciwników i pozbawianie ich kolejnych „żyć”.
6. Jeżeli dany segment został trafiony pojawia się dźwięk „Yes”, jeżeli nie to pojawia się dźwięk „Sorry”.
7. Opcje (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) oznaczają, że „**killer**” musi trafić (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) razy w segmenty przeciwników, żeby wygrać. Nie ma znaczenia, czy są to segmenty typu **Single**, **Double** czy **Triple**.
8. Wygrywa gracz, który pozbawi pozostałych graczy wszystkich „żyć”.
9. W grę powinno grać więcej niż dwie osoby.

Gra 23: G23 Killer-Double/ZABÓJCA (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)

OPCJE: 203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221 oznaczają ilość „żyć” dla gracza.

1. Po włączeniu gry wyświetlacz pokazuje „**SEL**” co oznacza, że gracz ma wybrać swój segment gry. Segment w który gracz trafi staje się jego segmentem. Następnie należy nacisnąć przycisk „**NEXT**” i kolejny gracz wybiera swój segment. Gra zaczyna się w momencie, gdy wszyscy gracze wybiorą swój segment gry.
2. Jeżeli gracz trafi w swój segment gry zyskuje przydomek „**killer**”.
3. Jeżeli „**killer**” trafi w segment przeciwnika, przeciwnik traci jedno „życie”. Gracze mogą sprawdzać swoją ilość „żyć” poprzez naciśnięcie przycisku „**SCORES**”.
4. Jeżeli gracz, który zyskał przydomek „**killer**” trafi w swój segment gry traci przydomek „**killer**” i traci jedno „życie”.
5. Zadaniem „**killer’a**” jest trafiać w segment przeciwników i pozbawianie ich kolejnych „żyć”.
6. Jeżeli dany segment został trafiony pojawia się dźwięk „Yes”, jeżeli nie to pojawia się dźwięk „Sorry”.
7. Opcje (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) oznaczają, że przydomek „**killer**” można zyskać tylko poprzez trafiać w pole typu **Double**.
8. Wygrywa gracz, który pozbawi pozostałych graczy wszystkich „żyć”.
9. W grę powinno grać więcej niż dwie osoby.

Gra 24: G24 Killer-Triple/ZABÓJCA (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)

OPCJE: 303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321 oznaczają ilość „żyć” dla gracza.

1. Po włączeniu gry wyświetlacz pokazuje „SEL” co oznacza, że gracz ma wybrać swój segment gry. Segment w który gracz trafi staje się jego segmentem. Następnie należy nacisnąć przycisk „NEXT” i kolejny gracz wybiera swój segment. Gra zaczyna się w momencie, gdy wszyscy gracze wybiorą swój segment gry.
2. Jeżeli gracz trafi w swój segment gry zyskuje przydomek „killer”.
3. Jeżeli „killer” trafi w segment przeciwnika, przeciwnik traci jedno „życie”. Gracze mogą sprawdzać swoją ilość „żyć” poprzez naciśnięcie przycisku „SCORES”.
4. Jeżeli gracz, który zyskał przydomek „killer” trafi w swój segment gry traci przydomek „killer” i traci jedno „życie”.
5. Zadaniem „killer’a” jest trafianie w segment przeciwników i pozbawianie ich kolejnych „żyć”.
6. Jeżeli dany segment został trafiony pojawia się dźwięk „Yes”, jeżeli nie to pojawia się dźwięk „Sorry”.
7. Opcje (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) oznaczają, że przydomek „killer” można zyskać tylko poprzez trafienie w pole typu **Triple**.
8. Wygrywa gracz, który pozbawi pozostałych graczy wszystkich „żyć”.
9. W grę powinno grać więcej niż dwie osoby.

Gra 25: G25 Shoot Out / SZYBKI STRZAŁ (H03, H04, H05, H06, H07, H08, H09, H10, H11, H12, H13, H14, H15)

1. Segment liczby wyznaczany jest losowo. Na trafienie gracz ma 10 sekund. Jeżeli w tym czasie nie trafi to traci kolejkę.
1. Punkty naliczone są za trafienia w dowolny segment liczby:
2. Trafienie w segment **Single** – liczymy x 1
3. Trafienie w segment **Double** – liczymy x 2
4. Trafienie w segment **Triple** – liczymy x 3
5. Najlepsze wyniki daje trafianie w pole **Triple** (liczymy X 3).
6. (H03,H04,H05...H015) to kolejne etapy gry. Jeżeli gry są skrócone wygrywa gracz z największą ilością

Gra 26: G26 Legs over / WYNIK W GÓRĘ (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

OPCJE: 303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321 oznaczają ilość „żyć” dla gracza.

1. Tarcza losowo wybiera wynik dla pierwszego gracza. Zadaniem pierwszego gracza jest osiągnięcie za pomocą trzech rzutów wyniku wyższego niż wygenerowany przez tarczę. Jeżeli gracz uzyska wynik niższy traci jedno życie.
2. Zadaniem następnego gracza jest uzyskanie wyniku wyższego niż wynik gracza poprzedniego. Jeżeli gracz uzyska wynik niższy traci jedno życie.
3. Gracz nie może skasować wyniku. Naciśnięcie przycisku START lub nie trafienie w tarczę powodują utratę życia.
4. Gracz odpada w momencie, gdy starci wszystkie życia. Wygrywa gracz, który jako jedyny nie straci wszystkich żyć.
5. W grę powinno grać więcej niż dwie osoby.

Gra 27: G27 Legs under / WYNIK W DÓŁ (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)

OPCJE: U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21 oznaczają ilość „żyć” dla gracza.

1. Tarcza losowo wybiera wynik dla pierwszego gracza. Zadaniem pierwszego gracza jest osiągnięcie za pomocą trzech rzutów wyniku niższego niż wygenerowany przez tarczę. Jeżeli gracz uzyska wynik wyższy traci jedno życie.
2. Zadaniem następnego gracza jest uzyskanie wyniku niższego niż wynik gracza poprzedniego. Jeżeli gracz uzyska wynik wyższy traci jedno życie.
3. Gracz nie może skasować wyniku. Naciśnięcie przycisku START lub nie trafienie w tarczę powodują utratę życia.
4. Gracz odpada w momencie, gdy starci wszystkie życia. Wygrywa gracz, który jako jedyny nie straci wszystkich żyć.
5. W grę powinno grać więcej niż dwie osoby.

ZAWARTOŚĆ OPAKOWANIA:

- 6 rzutek, 12 wymiennych końcówek
- tarcza
- zasilacz
- instrukcja obsługi

Deklaracja zgodności z normami europejskimi:



Niniejsze urządzenie odpowiada wymaganiom dyrektywy kompatybilności elektromagnetycznej EMC (2014/30/EU), dlatego został na nie naniesiony znak CE oraz została wystawiona dla niego deklaracja zgodności z normami europejskimi.



Niniejszy produkt spełnia wymagania dyrektywy 2011/65/EU i 2015/863 – zwanej dyrektywą RoHS. Celem tej dyrektywy jest zbliżenie ustawodawstwa Państw Członkowskich dotyczących ograniczenia stosowania substancji niebezpiecznych w sprzęcie elektrycznym i elektronicznym oraz przyczynienie się do ochrony zdrowia ludzi i przyjaznego dla środowiska odzysku i usuwania odpadów sprzętu elektrycznego i elektronicznego. Dyrektywa RoHS obowiązuje od dnia 3 stycznia 2013 roku. Nowy sprzęt elektryczny i elektroniczny wprowadzony do obrotu nie zawiera ołowiu, rtęci, kadmu, sześciowartościowego chromu, polibromowego difenylu lub polibromowego eteru fenylowego.



Ten symbol oznacza, że produktu nie wolno wyrzucać razem z innymi odpadami z gospodarstw domowych. Polskie prawo zabrania pod karą grzywny łączenia zużytego sprzętu elektrycznego i elektronicznego wraz z innymi odpadami. Można zapobiec potencjalnym negatywnym skutkom dla środowiska naturalnego i zdrowia ludzkiego, jakie mogłyby wynikać z niewłaściwego postępowania z odpadami powstałymi ze zużytego sprzętu elektronicznego, jeśli produkt zostanie zutylizowany w należyty sposób.

READ THE INSTRUCTION CAREFULLY BEFORE USE AND KEEP IT FOR FUTURE REFERENCE

ATTENTION!

- Dart is not a toy.
- The game is intended for adults.
- Read the instruction carefully before use and keep it for future reference.
- **THIS PRODUCT IS NOT INTENDED FOR COMMERCIAL USE.**

INTRODUCTION:

Dartboard is equipped with four displays, which show all the necessary information.

DC power supply of 6V-9V 500mA is applied or four AA batteries rated at 1.5 V are used.

BATTERY REPLACEMENT AND INSTALLATION GUIDE

Before starting a game, please read the below instruction manual and keep it for future reference,

Batteries: 4x AA (1.5V); D.C

In order to change batteries, unscrew the screw protecting the battery cover and then remove the cover. After you take the batteries out, replace them with the new ones, maintaining appropriate polarity in accordance with the marks inside the batteries chamber.

WARNING !!!

Batteries are not rechargeable; each time they need to be replaced with the new ones.

Power pack: AC, 230V

WARNING!!! The device must not be connected to more than the recommended number of power supplies.

Do not use different types of batteries or new and used batteries together. Only batteries with the recommended symbol or equivalent batteries should be used.

Worn-out batteries should be replaced with the new ones.

While replacing batteries, check for correct polarity.

Connection terminals must not be short-circuited.

PRODUCT DESCRIPTION

DISPLAY: shows the results / information about the game

NUMBER OF PLAYERS: 1-16

NUMBER OF GAMES: 27 (240 variants)

INSTALLATION OF THE DARTBOARD ON A WALL (PICTURE, P. 2)

Find a place where a free distance, measured from the dartboard, amounts to 3m. Hang it so that its middle is at the height of 1.73m.

During a game, a player should be in the distance of 2.37m from the board.

RULES OF COUNTING POINTS:

SEGMENT	SCORE	Triple / TRIPLE SEGMENT	COUNT X 3
Single / SINGLE SEGMENT	COUNT X 1	Bull's-eye	25 X 1
Double / DOUBLE SEGMENT	COUNT X 2	DOUBLE Bull's-eye	25 X 2

BUTTON DESCRIPTION:

Press **"POWER"** to switch on / off the game. A sound signal informs that a game has been switched on / off.

„GAME" – used to select a game (G01 – G27). This button can also be used to.

The button **"OPTION/SCORE"** allows to choose a variation of the main game as well as find out the current score.

Use the button **"PLAYER & TEAM/ELIMINATE"** to choose the number of players or a team. This button also allows to erase or restore the score during a game.

The button **"DOUBLE / MISS"** allows to switch on the function "double" and "master" (for G02).

The button **"HANDICAP"** is used to adjust the difficulty level of a game for each of the players. Press the button **"PLAYER & TEAM/ELIMINATE"** and then **"HANDICAP"** in order to set a specific score for a particular player. It can be done for all the players then.

Press **"SOUND"** to switch on / off sound signals.

Press the button **"START/NEXT"** in order to start a game. This button also needs to be pressed when a player is changed.

SOUND SIGNALS:

"Laser" – this sound can be heard when a dart hits the board.

"Double" – this sound informs about hitting the **Double** field (count x2).

"Triple" – this sound informs about hitting the **Triple** field (count x3).

"Score" – this sound informs about achieving a score in a particular game.

„Close" – this sound informs that the counted segment is closed.

„Open" – this sound informs that the counted segment is open.

"Too High" – this sound informs that the score is counted from the beginning.

"Winner" – informs that a player has won the game.

"Bull's-Eye" – this sound informs about hitting the field **Bull's-Eye** (count 25).

"music" – sound indicating that the next player starts the game (after three throws of the previous player)

LIST OF GAMES:

GAME 1: G01 Count Up (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)

The aim of this game is to gain a chosen number of points (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900) as soon as possible. The player who first gains the demanded number of points wins the game.

Game 2: G02 Count Down (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

Each player starts a game with the same, specified number of points (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901). After each throw, the gained points are counted down. The player who reaches zero first wins the game.

VARIETIES (Using DOUBLE key):

„Din" Double in (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901) – means that the game (scoring) starts only if the first hit lands in a **Double** field.

„Dou" Double out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901) – oznacza, że grę można zakończyć jedynie przy trafieniu w odpowiednie pole **Double**.

„Dio" Double in/ Double out – the game ends and starts according to the rules specified above.

If **"Double in"** and **"Double out"** are displayed on the screen concurrently, this means that both variants are being played, and they can start and finish at the time of hitting the **Double** section.

„Ain": Master in, the game starts when you hit a **Double** or **Triple** section.

„Aid": Master in / Double out, the game starts when you hit a **Double** or **Triple** section, the game ends when you hit a **Double** section.

„**Aou**“: Master out, the game ends when you hit a **Double** or **Triple** section.

„**DiA**“: Double in / Master out, the game starts and ends when you hit a **Double** or **Triple** section.

„**Aio**“: Master in / Master out, the game starts and ends when you hit a **Double** or **Triple** section.

Game 3, 4, 5: G03,04,05 Round Clock (5,10,15,20) /(205, 210, 215, 220) / (305, 310, 315, 320)

1. 5,10,15,20 – all segments are in play.
2. 205, 210, 215, 220 – only segments of **Double** type are in play.
3. 305, 310, 315, 320 – only segments of **Triple** type are in play.
4. Segments from 1-5 (105), 1-10 (110), from 1-15 (115) or from 1-20 (120) need to be hit. The rule also applies to **Double** and **Triple** fields. The player who first hits the segments suggested by the board wins the game.

Game 6: G06 Simple Cricket (Simple 000, 020, 025)

1. Only segments 15,16,17,18,19,20 and **Bull's-eye** are in play.
2. The player who first hits the above specified fields wins.
Hit **Single** scoring segment – count x 1
Hit **Double** scoring segment – count x 2
Hit **Triple** scoring segment – count x 3

VARIETIES:

1. “000” – segments of the numbers 15,16,17,18,19,20 and **Bull's-eye** need to be hit. There is no sequence for the hits.
2. “020” – 20 need to be hit 3 times and then 19, 18, 17, 16, 15 and **Bull's eye** in the given order.
3. “025” **Bull's-eye** need to be hit 3 times and then 15, 16, 17, 18, 19, 20 in the given order.

On the display screen, segment's identifiers blink, the player who first switches off all the identifiers wins the game.

Game 7: G07 Score Cricket (E00, E20, E25)

1. Only segments 15,16,17,18,19,20 and **Bull's-eye** are in play..
2. All the above given numbers need to be hit:
Hit **Single** scoring segment – count x 1 Hit
Double scoring segment – count x 2 Hit
Triple scoring segment – count x 3

VARIETIES:

1. “E00” – any segment of the numbers 15,16,17,18,19,20 and **Bull's-eye** need to be hit. There is no sequence for the hits.
2. “020” – 20 needs to be hit 3 times and then 19, 18, 17, 16, 15 and **Bull's eye** in the given order.
3. “025” **Bull's-eye** needs to be hit 3 times and then 15, 16, 17, 18, 19, 20 in the given order.
4. Three numbers appear on the display screen, a game is over when all the three numbers are switched off.
5. On the display screen, segment's identifiers blink, the player who first switches off all the identifiers wins the game.
6. When a player hits three times the scoring segment, his/ her score is open. The score will be recorded if each of the players hits the scoring segment with all three darts. Points generated by the last player will be added to the opponents' score.
7. Each of the players has to try to hit the scoring segment.
8. After a segment has been hit three times by each of the players, it is closed. A player should hit the next indicated segment in order to make it possible for opponents to collect points.
9. The winner is the player who has the lowest number of points after all the segments have been closed.

Game 8: G08 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25)

1. Only segments 15,16,17,18,19,20 and **Bull's-eye** are in play.
2. All the above given numbers need to be hit:
Hit **Single** scoring segment – count x 1
Hit **Double** scoring segment – count x 2 Hit
Triple scoring segment – count x 3

VARIETIES:

1. “C00” – any segment of the numbers 15,16,17,18,19,20 and **Bull's-eye** need to be hit. There is no sequence for the hits.
2. “020” – 20 needs to be hit 3 times and then 19,18, 17, 16, 15 and **Bull's eye** in the given order.
3. “025” **Bull's-eye** needs to be hit 3 times and then 15, 16, 17, 18, 19, 20 in the given order.
4. On the display screen, segment's identifiers blink, the player who first switches off all the identifiers wins the game.
5. When a player hits the scoring segment three times, his/ her score is open. The score will be recorded if each of the players hits the

scoring segment with all three darts. Points generated by the last player will be added to the opponents score.

6. Each of the players has to try to hit the scoring segment.
7. When a segment is hit three times by each of the players, it is closed. A player should hit the next indicated segment in order to make it possible for opponents to collect points.
8. The winner is the player who has the lowest number of points after all the segments have been closed.

Game 9: G09 Double Score Cricket (D00, D20, D25)

If a player wants to “unlock” a section, the first dart must hit the **double** section and only then, can you start the game. Other rules are the same as in Cricket Score.

Game 10: G10 Shove-A-Penny Cricket (P00, P20, P25)

Rules are the same as in the Cricket, sections numbered 15 through 20 and **Bull's eye** are used. Each player has to hit a given section three times before moving on to the next section.

Hitting the **Single** section – count x 1

Hitting the **Double** section – count x 2

Hitting the **Triple** section – count x 3

However, when the player gains more than 3 points, points above 3 are passed onto the next player. The player, who first scores 3 points in each section, is a winner. (Note: The game is designed for a minimum of 2 players.)

VARIANTS:

1. “P00” – you need to hit any section numbered 15,16,17,18,19,20 and **Bull's-eye**. The sequence of hits does not matter.
2. “P20” – you need to hit 20 three times, and then the following sections numbered 19, 18, 17, 16, 15 and **Bull's eye** in sequence.
3. “P25” – you need to hit **Bull's-eye** three times, and then the following sections numbered 15, 16, 17, 18, 19, 20 in sequence.
4. The identifiers of individual sections flash on the display. The player, who hits all sections first, wins.

Game 11: G11 Scram Cricket

1. Only hitting the following sections numbered 15,16,17,18,19,20 or **Bull's-eye** counts.
2. The game is designed for two players and it consists of two rounds. In the first round, player #1 starts first, and player #2 is the next.
3. Players aim to close the sections of the game in sequence. The section is closed if the player hits it three times.
4. The player, who has achieved the highest number of points after two rounds, wins.

Game 12: G12 Golf (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)

1. (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90) – select one of these numbers as the target result. The player, who achieves this result, will be excluded from the game.
2. The player must hit the dartboard sections numbered 1-18 in sequence, i.e. in the first round the player hits the section #1, in the second round the player hits the section #2, etc. If you hit the right section, you will hear a “YES” sound. If you miss the section, however, you will hear a “NO” sound.
3. The player's task is to obtain the lowest score. During your turn (three throws):
 - if your darts fail to hit the target – you get 5 points, the so-called “Bad dart”,
 - if you hit the **Triple** section – you get 1 point, the so-called “Eagle dart”,
 - if you hit the **Double** section – you get 2 points, the so-called “Bird dart”,
 - if you hit the **Single** section – you get 3 points.

The player can choose any of the three darts to finish the round, but only the last one counts as a result. If a player hits the **Single** section with the first dart and gets three points, the player can decide whether he/she wants to continue the game. If, after that, the player misses the target with any of the other two darts, he/she will get 5 points instead of 3. If any of the players scores the points decided at the beginning, they are excluded from the game. If none of the players gets such a result after all 18 rounds, the player who has the smallest number of points - wins.

Game 13: G13 Bingo (132, 141, 168, 189)

1. Sections to be hit are indicated randomly. The player, who hits the indicated section first, wins the game.

VARIANTS:

1. 132 – hit the following numbers 15, 4, 8, 14, 3 in sequence
2. 141 – hit the following numbers 17, 13, 9, 7, 1 in sequence
3. 168 – hit the following numbers 20, 16, 12, 6, 2 in sequence

- 189 hit the following numbers 19, 10, 18, 5, 11 in sequence

The player must hit a given section of the number to move on to the next section.

Hitting the **Single** section – count x 1

Hitting the **Double** section – count x 2

Hitting the **Triple** section – count x 3

Game 14: G14 Hi-Score (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)

- It is important to hit any section.
- 03, 05, ...21 means the number of rounds in each game. Each player has three hits in each round.
 - Hitting the **Single** section – count x 1
 - Hitting the **Double** section – count x 2
 - Hitting the **Triple** section – count x 3
- After finishing all the rounds, a player who has scored the highest number of points wins.

Game 15: G15 All Five (31, 41, 51, 61, 71, 81, 91) (NOTE! If the dart misses the dartboard, then press the "MISS" button.)

In every round, each player must gain number of points divisible by 5. For every "five", the player gets 1 point, for example, 2,8,5 = 15, i.e. the player gets 3 points.

There are no points if:

- the total amount of points gained after three throws is not divisible by 5,
- the player missed with at least one dart, although the total amount of points gained after two throws is divisible by 5.

The player, who first scores the following: **31, 41, 51, 61, 71, 81, 91**, is the winner.

Game 16: G16 ShangHai (101, 105, 110, 115)

- 101 – you need to hit the sections numbered 1 through 20 and **Bull's-eye**
- 105 – you need to hit the sections numbered 5 through 20 and **Bull's-eye**
- 110 – you need to hit the sections numbered 10 through 20 and **Bull's-eye**
- 115 – you need to hit the sections numbered 15 through 20 and **Bull's-eye**

Only hitting the sections of a given range counts. The player, who scores the highest number of points, wins.

Game 17: G17 Forty one (40)

The initial result is 40 points. Every player throws three times and hits the sections numbered 20, 19, 18, 17, 16, 15, and **Bull's-eye**. By hitting any section, you will score some points. If none of three darts hits a given section, the player is excluded from the game or 40 are reduced by half. As for the latter option, the total of the three throws must be 41; otherwise the points are reduced by half. The player with the highest number of points wins.

Game 18: G18 Double Down (D40)

The initial result is 40 points. If a player hits the sections numbered 15, 16 – they are counted x 1, sections 17, 18 – are counted x 2, and sections 19, 20 as well as **Bull's-eye** – are counted x 3. If none of the three darts hits a selected section, the player decreases 40 by half. The player with the highest number of points wins.

Game 19: G19 Gotcha (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

- The section is chosen randomly. The player's task is to hit the chosen section.
- Each player has 0 points at the beginning, after scoring the points are added together. The player, who gains a specified number of points first, is the winner. If the sum exceeds a specified number of points, the result will not be added.
- If the opposing player gains the same number of points as the player #1, the player #2 wins and the points of the player #1 are reset.

Game 20: G20 Big Little (Simple 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

- Each player has an original number of "lives", when a player loses them all, he/ she is eliminated from the game. The players are supposed to hit the randomly indicated board segments. The winner is the player who remains in the game the longest.
- If a player hits the target number with the first or the second dart, he/ she can indicate a segment of the board for the next player (so the next player has to hit the segment that the previous player has hit). If the next player hits the indicated target three times or does not indicate a new target, the new target will be randomly indicated by the next player. If a player fails to hit the indicated target with all three darts, he/ she loses points and the next player will have to hit the

same target.

Simple: Hitting any segment of the board for the target number is scored. It does not matter whether **Single**, **Double** or **Triple** field has been hit.

OPTIONS (3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10) – stand for the number of "lives" of a particular player.

The winner is the player who the longest keeps a "life".

Game 21: G21 Big Little (Hard H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)

- Each player has a basic number of "lives". When the player loses them – he/she is excluded from the game. Players are to hit the randomly selected target sections of the dartboard. The player who stays in the game longest is the winner.
- Hitting the number indicated during the first or second throw allows the player to specify a section for the opposing player to hit (i.e. the opposing player has to hit the segment hit also by the previous player). If the opposing hits the target three times in a row or he/she fails to assign a new target, it will be determined randomly by the next player. If the player misses the specified target during their three throws, he/she loses their points and the next player has the chance to hit the target.

Hard: Hitting only the same target section on the dartboard counts. You need to hit the **Single**, or **Double**, or **Triple** sections.

OPTIONS (3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10) – means the number of "lives" of a particular player.

The player who "stays alive" longest is declared the winner.

Game 22: G22 Killer (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

OPTIONS: 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21 stand for the number of the player's "lives".

- After switching the game on, the display screen shows "**SEL**", which means that the player is supposed to choose his/ her segment of game. The segment that the player hits becomes his/ her segment. Then the button "**NEXT**" needs to be pressed and the next player chooses his/ her segment. The game starts when all the players have chosen their segment of game.
- When a player hits his/ her segment of game, he/ she is nicknamed the "**killer**".
- If the "killer" hits his/ her opponent's segment, the opponent loses one "life". The players can check how many "lives" they still have by pressing the button "SCORES".
- If the player nicknamed the "**killer**" hits his/ her segment of game, he/ she loses the nickname "**killer**" and loses one "life".
- The "killer" is supposed to hit his/ her opponents' segments and deprive them of their "lives".
- If a particular segment has been hit, the sound "Yes" can be heard, if not, "Sorry" can be heard.
- Options (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) mean that the "**killer**" has to hit (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) times his/ her opponents' segments in order to win. It does not matter whether these are segments of Single, Double or Triple type.
- The winner is the player who has deprived the other players of all their "lives".
- The game should be played by more than two players.

Game 23: G23 Killer-Double (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)

OPTIONS: 203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221 stand for the number of the player's "lives".

- After switching the game on, the display screen shows "**SEL**", which means that a player is supposed to choose his/ her segment of game. The segment that the player hits becomes his/ her segment. Then the button "**NEXT**" needs to be pressed and the next player chooses his/ her segment. The game starts when all the players have chosen their segment of game.
- When a player hits his/ her segment of game, he/ she is nicknamed the "**killer**".
- If the "killer" hits his/ her opponent's segment, the opponent loses one "life". The players can check how many "lives" they still have by pressing the button "SCORES".
- If the player nicknamed the "**killer**" hits his/ her segment of game, he/ she loses the nickname "**killer**" and loses one "life".
- The "killer" is supposed to hit his/ her opponents' segments and deprive them of their "lives".
- If a particular segment has been hit, the sound "Yes" can be heard, if not, "Sorry" can be heard.

- Options (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) mean that a player can be nicknamed the “killer” only if he/ she hits the field **Double**.
- The winner is the player who has deprived the other players of all their “lives”.
- The game should be played by more than two players.

Game 24: G24 Killer-Triple (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)

OPTIONS: 303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321 stand for the number of the player’s “lives”.

- After switching the game on, the display screen shows “SEL”, which means that the player is supposed to choose his/ her segment of game. The segment that the player hits becomes his/ her segment. Then the button “NEXT” needs to be pressed and the next player chooses his/ her segment. The game starts when all the players have chosen their segment of game.
- When a player hits his/ her segment of the game, he/ she is nicknamed the “killer”.
- If the “killer” hits his/ her opponent’s segment, the opponent loses one “life”. The players can check how many “lives” they still have by pressing the button “SCORES”.
- If the player nicknamed the “killer” hits his/ her segment of the game, he/ she loses the nickname “killer” and loses one “life”.
- The “killer” is supposed to hit his/ her opponents’ segments and deprive them of their “lives”.
- If a particular segment has been hit, the sound “Yes” can be heard, if not, “Sorry” can be heard.
- Options (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) mean that a player can be nicknamed the “killer” only if he/ she hits the field **Triple**.
- The winner is the player who has deprived the other players of all their “lives”.
- The game should be played by more than two players

Game 25: G25 Shoot Out (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)

- Target number segment is selected randomly. A player has 10 seconds for a hit. Should he fail to hit during that time, he/ she loses his/ her turn.
- Points are counted for hitting any segment of the target number

segment:

Hit **Single** scoring segment – count x 1 Hit

Double scoring segment – count x 2 Hit

Triple scoring segment – count x 3

- Hitting the field **Triple** (count x 3) gives the best scores
- (H03, H04, H05...H015) are the subsequent game stages. When the games are over, the winner is the player with the highest number of .

Game 26: G26 Legs over (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

OPTIONS: 303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321 stand for the number of the player’s “lives”.

- The board sets a score for the first player at random. The first player is supposed to achieve with three darts a score higher than the one generated by the board. If the player’s score is lower, he/ she loses one “life”.
- The next player is supposed to achieve a score higher than the score of the previous player. If the player’s score is lower, he/ she loses one “life”.
- A player cannot erase the score. If he/ she presses the button START or fails to hit the board, he/ she loses a “life”.
- A player is eliminated after he/ she has lost all his/ her lives. The winner is the player who as the only one has not lost all his/ her lives.
- The game should be played by more than two people.

Game 27: G27 Legs under (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)

OPTIONS: U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21 stand for the number of the player’s “lives”.

- The board sets a score for the first player at random. The first player is supposed to achieve with three darts a score lower than the one generated by the board. If the player’s score is higher, he/ she loses one “life”.
- The next player is supposed to achieve a score lower than the score of the previous player. If the player’s score is higher, he/ she loses one “life”.
- A player cannot erase the score. If he/ she presses the button START or fails to hit the board, he/ she loses a “life”.
- A player is eliminated after he/ she has lost all his/ her lives. The winner is the player who as the only one has not lost all his/ her lives.
- The game should be played by more than two people

PACKAGE CONTENT:

- 6 darts, 12 interchangeable tips
- Power supply
- Dartboard
- User manual

Declaration of conformity with European standards:



This device complies with the requirements of the Electromagnetic Compatibility Directive (2014/30/EU), which is why it carries the CE mark and has been issued with a declaration of conformity with European standards.



This product meets the requirements of the Directive 2011/65/EU and 2015/863 – known as the RoHS Directive. The purpose of this directive is to harmonize the legislation of Member States regarding the restriction of hazardous substances in electrical and electronic equipment and to contribute to the protection of human health and the environmentally friendly recovery and disposal of waste electrical and electronic equipment.

The RoHS Directive has been in effect since January 3, 2013. New electrical and electronic equipment placed on the market must not contain lead, mercury, cadmium, hexavalent chromium, polybrominated biphenyls (PBB), or polybrominated diphenyl ethers (PBDE).



This symbol indicates that the product must not be disposed of with other household waste. Polish law prohibits mixing used electrical and electronic equipment with other waste under penalty of a fine. Potential negative effects on the environment and human health resulting from improper disposal of waste from used electronic equipment can be prevented if the product is properly recycled.

ВНИМАНИЕ!

- Дартс не является игрушкой.
- Игра предназначена для взрослых.
- Перед началом игры необходимо прочитать данное руководство и

сохранять его для последующего использования.

- **ДАННЫЙ ТОВАР НЕ ПРЕДНАЗНАЧЕН ДЛЯ КОММЕРЧЕСКОГО ИСПОЛЬЗОВАНИЯ.**

ПРИМЕЧАНИЕ:

Дартс оснащен 4 дисплеями, которые показывают всю необходимую информацию.

Питание происходит при помощи питателя DC6V-9V 500mA или 4 батарейки 1,5V AA.

ВСТАВКА БАТАРЕЕК / МОНТАЖ БАТАРЕИ

Перед тем, как приступить к игре, следует познакомиться со следующей инструкцией обслуживания и сохранить ее для дальнейшего использования.
Батарейки: 4x AA (1,5V); D.C

Питатель: AC, 230V

ВНИМАНИЕ!!! Оборудование нельзя присоединять к большему числу источников света, чем это рекомендуется.

Для того, чтобы поменять батарейку, следует открутить винты в отсеке для батареек и убрать крышку. Поменяйте батарейки

новыми, соблюдайте полярность полюсов, согласно обозначениям на отсеке для батареек.

ВНИМАНИЕ!!!

Батарейки не пригодны к повторной зарядке, после их употребления следует вставлять новые.
Нельзя мешать разные типы батареек или новые с бывшими в употреблении.

Следует использовать батарейки с рекомендуемым символом или равносильные по отношению к рекомендуемому.

Использованные батарейки следует заменить новыми.
При вложении батареек следует соблюдать правила полярности.
Нельзя замыкать клеммы..

ХАРАКТЕРИСТИКА ИЗДЕЛИЯ

ДИСПЛЕЙ : показывает результаты / информацию об игре
ЧИСЛО ИГРОКОВ: 1-16

ЧИСЛО ИГР: 27 (240 видов)

МОНТАЖ МИШЕНИ НА СТЕНЕ

Определите место, на котором свободное расстояние от дартса составит 3 метра. Повесьте его таким образом, чтобы его середина

находилась на высоте 1,73м. Во время игры игрок должен находиться на расстоянии 2,37м от мишени.

ПРАВИЛО ПОДСЧЕТА ПУНКТОВ:

Сегмент	РЕЗУЛЬТАТ Single /		Triple / ТРОЙНОЙ Сегмент	СЧИТАЙ X 3
ОДИНОЧНЫЙ Сегмент		СЧИТАЙ X 1	Bull's-eye	25 X 1
Double / ДВОЙНОЙ Сегмент		СЧИТАЙ X 2	Bull's-eye ДВОЙНОЕ	25 X 2

КЛАВИШИ:

1. Нажмите **“POWER”** для включения / выключения игры. Включение / выключение сигнализируется звуком.

2. **„GAME”** – служит для выбора игры (G01 – G27)

3. Кнопка **“OPTION/SCORE”** помогает выбрать игру в рамках главной игры, а также служит для установления актуального результата.

4. При помощи кнопки **“PLAYER & TEAM/ELIMINATE”** выберите число игроков или команду. Служит также для удаления результатов или для восстановления их во время игры.

5. Кнопка **„DOUBLE / MISS”** служит для запуска функции „double” и

„master” (для G02).

6. Кнопка **„HANDICAP”** используется для приспособления уровня сложности игры для каждого игрока. Нажмите **“PLAYER & TEAM/ELIMINATE”**, а далее **„HANDICAP”**, чтобы установить определенный результат данного игрока. При возможности можно это сделать для всех игроков.

7. Клавиша **„SOUND”** – служит для включения и выключения звуковых сигналов.

8. Нажмите клавишу **“START/NEXT”**, чтобы начать игру. Клавишу следует нажимать при смене игрока.

ЗВУКОВЫЕ СИГНАЛЫ:

“Laser” – сигнал появляется в момент удара дротика в мишень.
“Double” – сигнал сообщает о попадании в поле **Double** (счет x2)
“Triple” - сигнал сообщает о попадании в поле **Triple** (счет x3)
“Score” – сигнал сообщает о получении результатов в данной игре.
„Close” – сигнал обозначает закрытие счетного сегмента. **„Open”** – сигнал обозначает открытие счетного сегмента.

“Too High” – сигнал сообщает, что результаты подсчитываются с самого начала.
“Winner” – сообщает, что игрок выиграл игру
“Bull's-Eye” - сигнал сообщает о попадании в поле **Bull's-Eye**. (счет 25)
“music” – звук, информирующий о том, что игра начинается следующий игрок (после трех бросков предыдущего игрока)

СПИСОК ИГР:

Игра 1: G01 Count Up / СЧЕТ ВВЕРХ (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)
Цель игры – получить как можно большее число очков (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900). Выигрывает тот игрок, который первым соберет нужное число очков.

Игра 2: G02 Count Down / СЧЕТ ВНИЗ (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)
Каждый игрок начинает игру с одинаковым числом очков (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901). При каждом броске полученные очки уменьшаются. Выигрывает тот, кто быстрее придет к нолю.
РАЗНОВИДНОСТИ:
Double in (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901) – обозначает, что старт игры (подсчет очков) очки начинают насчитываются только

9

тогда, „Dio” **Double in/ Double out** – обозначает, что конец и начало игры наступает по вышеуказанным правилам.

Если же так **Double in**, как и **Double out** показаны на дисплее, то это обозначает, что в игре присутствуют оба варианта, которые могут начаться и закончиться в момент попадания в сектор типа **Double**.

„Ain”: Master in, игра начинается от попадания в сегмент типа **Double** или **Triple**.

„Aid”: Master in / Double out, игра начинается от попадания в сегмент типа **Double** или **Triple**, а заканчивается попаданием в сегмент типа **Double**.

„Aou”: Master out, игра заканчивается попаданием в поле **Double** или **Triple**.

„Dia”: Double in / Master out, игру начинает и заканчивает попадание в поле **Double** или **Triple**.

„Aio”: Master in / Master out, игру начинает и заканчивает попадание в поле **Double** или **Triple**.

Игра 3, 4, 5: G03,04,05 Round Clock / ЧАСЫ 5, 10, 15, 20 **/(205, 210, 215, 220) / (305, 310, 315, 320)**

- 5,10,15, 20 – считаются попадания в любой сектор.
- 205, 210, 215, 220 – считаются попадания в сектор типа **Double**.
- 305, 310, 315, 320 считаются попадания в сектор типа **Triple**.
- Следует попадать в секторы от 1-5 (105), 1-10 (110), от 1-15 (115) или от 1-20 (120). Правило действует также в поле типа **Double** и **Triple**. Выигрывает тот игрок, который первым завершит счет, путем попадания в указанные секторы.

Игра 6: G06 Simple Cricket / ПРОСТОЙ КРИКЕТ (Simple/ПРОСТОЙ 000, 020, 025)

- Подсчитываются только попадания в секторы 15,16,17,18,19,20 или **Bull's-eye**.
- Игрок, который первым попадет во все указанные поля, выигрывает.
Попадание в сектор **Single** – считаем x 1
Попадание в сектор **Double** – считаем x 2
Попадание в сектор **Triple** – считаем x 3

РАЗНОВИДНОСТИ:

- “000” – надо попадать в секторы цифр 15,16,17,18,19,20 и **Bull's-eye**. Поочередность попаданий не имеет значения.
- “020” – надо 3 раза попасть в 20, а далее в 19, 18, 17, 16, 15 и **Bull's eye**.
- “025” надо 3 раза попасть **Bull's-eye**, а далее поочередно 15, 16, 17, 18, 19, 20

На дисплее идентификатор сегмента мигает, выигрывает тот игрок, который первым погасит все идентификаторы.

Игра 7: G07 Score Cricket / КРИКЕТ (E00, E20, E25)

- Считаются только попадания в сегменты 15,16,17,18,19,20 или **Bull's-eye**.
- Стоит попасть во все вышеуказанные номера:
Попадание в сектор **Single** – считаем x 1
Попадание в сектор **Double** – считаем x 2
Попадание в сектор **Triple** – считаем x 3

РАЗНОВИДНОСТИ:

- “E00” – надо попадать в любой сектор цифр 15,16,17,18,19,20 и **Bull's-eye**. Поочередность попадания не имеет значения.
- “020” – надо 3 раза попасть в 20, а далее поочередно в 19, 18, 17, 16, 15 и **Bull's eye**.
- “025” надо 3 раза попасть в **Bull's-eye**, а далее поочередно в 15, 16, 17, 18, 19, 20
- На дисплее появятся три цифры, игра заканчивается тогда, когда все три цифры будут погашены.
- На дисплее идентификатор сегмента мигает, выигрывает тот игрок, который первым погасит все идентификаторы.
- Если игрок троекратно попадет в засчитанные сегменты, то его результат остается открытым. Результат будет записан в том случае, если каждый из игроков троекратно попадет в засчитанный сегмент. Очки, выгенерированные последним игроком, будут добавлены к очкам соперников.
- Каждый игрок должен попробовать попасть в пунктированный сегмент.
- Сегмент будет закрыт в том случае, если каждый игрок попадет в него три раза. Игрок должен попасть в следующий обозначенный сегмент, чтобы дать возможность противнику собирать очки.
- Выигрывает тот игрок, который после закрытия всех сегментов получил минимальное число очков.

Игра 8: G08 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25)

- Считаются только попадания в секторы 15,16,17,18,19,20 или **Bull's-eye**.
- Надо попадать во все указанные здесь номера:
Попадание в сектор **Single** – считаем x 1
Попадание в сектор **Double** – считаем x 2
Попадание в сектор **Triple** – считаем x 3

РАЗНОВИДНОСТИ:

- “C00” – надо попадать в любой сектор цифр 15,16,17,18,19,20 и **Bull's-eye**. Поочередность попаданий не имеет значения
- “020” – надо 3 раза попасть в 20, а далее поочередно в 19, 18, 17, 16, 15 и **Bull's eye**.
- “025” надо 3 раза попасть **Bull's-eye**, а далее поочередно 15, 16, 17, 18, 19, 20
- На дисплее идентификатор сегмента мигает, выигрывает игрок, который первым погасит все идентификаторы.
- Если игрок троекратно попадет в пунктирный сегмент, то его результат будет открытым. Результат будет записан в том случае, если каждый из игроков выполнит все три броска в пунктирный сегмент. Очки, выгенерированные последним игроком переходят к очкам соперника.
- Каждый игрок должен попробовать попасть в пунктирный сегмент.
- Если каждый из игроков попадет троекратно в сегмент, то он будет закрыт. Игрок должен попасть в следующий указанный сегмент, чтобы дать возможность соперникам собирать очки.
- Выигрывает игрок, который после закрытия всех сегментов получил наименьшее число очков.

Игра 9: G09 Double Score Cricket (D00, D20, D25)

Если игрок желает “открыть” сегмент, то первый дротик должен попасть в сегмент типа **double** и только тогда можно начать игру. Остальные правила такие же, как для Score Cricket.

Игра 10: G10 Shove-A-Penny Cricket (P00, P20, P25)

Правила такие же как в игре Cricket, использованные поля в диаметре от 15 до 20 и **Bull's eye**. Каждый игрок должен попасть 3 раза в указанный сегмент, прежде чем перейдет к следующему сегменту.

Попадание в сектор **Single** – считаем x 1

Попадание в сектор **Double** – считаем x 2

Попадание в сектор **Triple** – считаем x 3

В случае, если игрок получит более 3 очков, то очки больше 3 переходят к следующему игроку. Выигрывает тот игрок, который первым соберет 3 очка в каждом секторе. (Внимание: игра предназначена минимум для двоих игроков).

РАЗНОВИДНОСТИ:

- “P00” – надо попадать в любые секторы цифр 15,16,17,18,19,20 и **Bull's-eye**. Поочередность попаданий не имеет значения.
- “P20” – надо 3 раза попасть в 20, а далее поочередно в 19, 18, 17, 16, 15 и **Bull's eye**.
- “P25” надо 3 раза попасть в **Bull's-eye**, а далее поочередно в 15, 16, 17, 18, 19, 20
- На дисплее идентификатор сегмента мигает, выигрывает тот игрок, который первым погасит все идентификаторы.

Игра 11: G11 Scram Cricket

- Считаются только попадания в сегменты 15,16,17,18,19,20 или **Bull's-eye**.
- Игра предназначена для двоих игроков и состоит из двух раундов. В первом раунде начинает первый игрок, во втором – второй игрок.
- Заданием игроков является закрытие сегментов игры. Сегмент считается закрытым тогда, когда игрок попал в него три раза.
- После двух раундов выигрывает тот игрок, который получил самое большое число пунктов.

Игра 12: G12 Golf / Golf (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)

- (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90) – следует выбрать одну из указанных цифр в качестве результата, получение которого приведет к выпадению игрока.
- Игрок должен попасть поочередно в следующие сегменты мишени: 1-18, то есть, в первую очередь, попадает в сегмент 1, во вторую очередь – сегмент 2, и т.д. Если попадет в соответствующий сегмент, то появится сигнал „Ye”, если не попадет, то появится сигнал „No”.
Заданием игрока является получение минимального результата. Если во время своих трех бросков:

- не попадет ни одним дротиком, то получает 5 очков, так называемый „**Bad dart**”
- попадет в сектор **Triple** - получает 1 очко, так называемое „**Eagle dart**”
- попадет в сектор **Double** - получает 2 очка, так называемое „**Bird dart**”
- попадет в сектор **Single** – получает 3 очка.

Игрок может выбрать любой из трех дротиков с целью окончания очереди, но только последний результат важен.

Если игрок попадает в поле **Single** первым дротиком и получит три очка, может решить, играет ли дальше. Если после такого решения не попадет ни одним из оставшихся дротиков, то получит 5 очков вместо 3. Если какой-либо игрок получит указанный в начале результат, будет исключен из игры. Если ни один из игроков не получит указанного в начале результата, тоже будет исключен из игры. Если ни один из игроков не получит указанного в начале результата, после всех 18 очередей, то выигрывает тот игрок, который получил наименьшее число очков.

Игра 13: G13 Bingo (132, 141, 168, 189)

1. Сектор попаданий показывается случайно. Игрок, который первым попадет в указанный сегмент, выигрывает.

РАЗНОВИДНОСТИ:

- 132 – поочередное попадание 15, 4, 8, 14, 3
- 141 – поочередное попадание 17, 13, 9, 7, 1 168
- поочередное попадание 20, 16, 12, 6, 2 189 –
- поочередное попадание 19, 10, 18, 5, 11

Игрок должен троекратно попасть в данный сектор цифр, чтобы перейти к следующему.

- Попадание в сектор **Single** – считаем x 1
- Попадание в сектор **Double** – считаем x 2
- Попадание в сектор **Triple** – считаем x 3

Игра 14: G14 Hi-Score (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)

1. Считаются попадание в любой сегмент.
2. 03, 05, ...21 обозначают число очередей в каждой игре. Каждый игрок может выполнить три броска в каждой очереди.
3. Попадание в сектор **Single** – считаем x 1
Попадание в сектор **Double** – считаем x 2
Попадание в сектор **Triple** – считаем x 3
4. После окончания всех очередей, выигрывает тот игрок, который получил наибольшее количество очков.

Игра 15: G15 All Five (31, 41, 51, 61, 71, 81, 91) (ВНИМАНИЕ! Если дротик попадет вне мишени, нажмите клавишу “MISS”)

В каждом раунде каждый игрок должен получить результат, который делится на 5. За каждую „пятёрку” игрок получает 1 пункт, напр. 2,8,5=15, то есть игрок получает 3 очка.

Нет очков если:

- а. Сумма результатов всех трех бросков не делится на 5.
- б. Если игрок не попал хотя бы одним дротиком, даже если сумма очков делится на 5.

Выигрывает тот игрок, который первым получит **31, 41, 51, 61, 71, 81, 91**.

Игра 16: G16 ShangHai (101, 105, 110, 115)

1. 101 – надо попасть в сегменты 1-20 и **Bull's-eye**
2. 105 – надо попасть в сегменты 5-20 и **Bull's-eye**
3. 110 – надо попасть в сегменты 10-20 и **Bull's-eye**
4. 115 – надо попасть в сегменты 15-20 и **Bull's-eye**

Засчитываются только попадания в указанные сегменты. Выигрывает игрок, который получит наибольшее количество очков.

Игра 17: G17 Forty one (40)

Начальный результат – 40 очков. Каждый игрок попадает при помощи трех дротиков в сегменты: 20, 19, 18, 17, 16, 15, и **Bull's-eye**. Попадание в любой сегмент приводит к увеличению очков. Если ни один дротик не попадет в сегмент, то игрок выпадает из игры или на половину уменьшает число своих очков. Во втором случае сумма 3 бросков должна быть 41, иначе наступает редукция очков на половину. Выигрывает игрок с наибольшим количеством очков.

Игра 18: G18 Double Down (D40)

Начальный результат – 40 очков. Если игрок попадет в 15, 16, то считаются x 1, 17, 18 считаются x 2, 19, 20 и **Bull's-eye** считаются x 3. Если ни один из трех дротиков не попадет во время трех бросков в выбранный сегмент, то число очков уменьшается с 40 на половину. Выигрывает игрок с самым большим числом очков.

Игра 19: G19 Gotcha (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

1. Сектор попаданий показывается случайно. Заданием игрока является попадание в указанный сегмент.
2. Каждый игрок имеет 0 очков, после попадания очки суммируются. Выигрывает тот игрок, который быстрее всего получит заданное число очков. Если сумма будет больше заданного числа очков, то результат не будет добавлен.
3. Если второй игрок получит такое же число очков, как и первый, то выигрывает второй игрок, а очки первого игрока удаляются.

Игра 20: G20 Big Little (Simple/ПРОСТОЙ 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

1. Каждый игрок имеет базовое число „жизней”, если игрок потеряет их, то выпадает из игры. Заданием игроков является попадание в указанные секторы мишени. Выигрывает тот игрок, который дольше всего остается в игре.
2. Попадание в указанную цифру во время первого или второго броска дает возможность игрокам обозначить секторы мишени для следующего игрока (то есть следующий игрок должен попасть в сектор, в который попал предыдущий игрок). Если следующий игрок попадет в указанный сегмент три раза или не обозначит новой цели, то новая цель будет указана следующим игроком.

Simple: Засчитывается попадание в любой сегмент мишени в рамках указанной цифры. Не имеет значения, в какое поле игрок попал: **Single, Double, или Triple**.

ОРИЕНТАЦИЯ (3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10) – обозначает число „жизней” данного игрока. Побеждает тот игрок, кто последним останется при „жизни”.

Игра 21: G21 Big Little (Hard/ТРУДНЫЙ H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)

1. Каждый игрок имеет базовое число „жизней”, если игрок потеряет их, то выпадает из игры. Заданием игроков является попадание в указанные секторы мишени. Выигрывает тот игрок, который дольше всего остается в игре.
 2. Попадание в указанную цифру во время первого или второго броска дает возможность игрокам обозначить секторы мишени для следующего игрока (то есть следующий игрок должен попасть в сектор, в который попал предыдущий игрок). Если следующий игрок попадет в указанный сегмент три раза или не обозначит новой цели, то новая цель будет указана следующим игроком. Если игрок не попадет в указанный сегмент три раза, то теряет свои очки, а цель переходит к следующему игроку.
- **Hard:** Засчитывается попадание в любой сегмент мишени. Надо попадать или в поле **Single, или Double, или Triple**.

РАЗНОВИДНОСТИ (3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10) – обозначает число „жизней” данного игрока.

Побеждает тот игрок, который последним останется при „жизни”.

Игра 22: G22 Killer/УБИЙЦА (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

ОРИЕНТАЦИЯ: 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21 обозначает число „жизней” данного игрока.

1. После включения игры дисплей показывает „**SEL**”, это обозначает, что игрок должен выбрать свой сектор игры. Сектор, в который попадет игрок, становится его сектором. Далее следует нажать „**NEXT**” и следующий игрок выберет свой сектор. Игра начинается в тот момент, когда все игроки выберут свой сегмент игры.
2. Если игрок попадет в свой сегмент игры, то получит прозвище „**killer**”.
3. Если „**killer**” попадет в сектор соперника, то соперник теряет одну „жизнь”. Игроки могут проверять свое число „жизней” путем нажатия клавиши „**SCORES**”.
4. Если игрок, который получил прозвище „**killer**”, попадет в свой сегмент игры, теряет прозвище „**killer**” и теряет одну „жизнь”.
5. Заданием игрока „**killer**” является попадание в сектор соперника и лишение их „жизней”.
6. Если игрок попадает в данный сектор, то появляется сигнал „**Yes**”, если не попадает, появляется сигнал „**Sorry**”.
7. Опции (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) обозначают, что „**killer**” должен попасть (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) раза в секторы соперников, чтобы выиграть. Не имеет значения, какого типа эти секторы: **Single, Double или Triple**.
8. Выигрывает тот игрок, который лишит остальных игроков всех „жизней”.
9. В игре должны принимать участие минимум два человека.

Игра 23: G23 Killer-Double/ УБИЙЦА (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)

ОРИЕНТАЦИЯ: 203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221 обозначает число „жизней” данного игрока.

1. После включения игры дисплей показывает „SEL” это обозначает, что игрок должен выбрать свой сектор игры. Сектор, в который попадет игрок, становится его сектором. Далее следует нажать „NEXT” и следующий игрок выберет свой сектор. Игра начинается в тот момент, когда все игроки выберут свои сегменты игры.
2. Если игрок попадет в свой сегмент игры, то получит прозвище „killer”.
3. Если „killer” попадет в сектор соперника, то соперник теряет одну „жизнь”. Игроки могут проверять свое число „жизней” путем нажатия клавиши „SCORES”.
4. Если игрок, который получил прозвище „killer”, попадет в свой сегмент игры, теряет прозвище „killer” и теряет одну „жизнь”.
5. Заданием игрока „killer” является попадание в сектор соперника и лишение их „жизней”.
6. Если игрок попадает в данный сектор, то появляется сигнал „Yes”, если не попадает, появляется сигнал „Sorry”.
7. Опции (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) обозначают, что прозвище „killer” можно получить только путем попадания в поле типа **Double**.
8. Выигрывает тот игрок, который лишит остальных игроков всех „жизней”.
9. В игре должны принимать участие минимум два человека.

Игра 24: G24 Killer-Triple/УБИЙЦА (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)

ОРИЕНТАЦИЯ: 303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321 обозначает число „жизней” данного игрока..

1. После включения игры дисплей показывает „SEL” это обозначает, что игрок должен выбрать свой сектор игры. Далее следует нажать „NEXT” и следующий игрок выберет свой сектор. Игра начинается в тот момент, когда все игроки выберут свои сегменты игры.
2. Если игрок попадет в свой сегмент игры, то получит прозвище „killer”.
3. Если „killer” попадет в сектор соперника, то соперник теряет одну „жизнь”. Игроки могут проверять свое число „жизней” путем нажатия клавиши „SCORES”.
4. Если игрок, который получил прозвище „killer”, попадет в свой сегмент игры, теряет прозвище „killer” и теряет одну „жизнь”.
5. Заданием игрока „killer” является попадание в сектор соперника и лишение их „жизней”.
6. Если игрок попадает в данный сектор, то появляется сигнал „Yes”, если не попадает, появляется сигнал „Sorry”.
7. Опции (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) обозначают, что прозвище „killer” можно получить только путем попадания в поле типа **Triple**.
8. Выигрывает тот игрок, который лишит остальных игроков всех

„жизней”.

9. В игре должны принимать участие минимум два человека.

Игра 25: G25 Shoot Out / БЫСТРЫЙ БРОСОК (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)

1. Сектор числа указывается случайно. На попадание у игрока есть 10 секунд. Если в это время игрок не попадет, то теряет свою очередь.
2. Очки насчитываются за попадание в любой сектор числа
3. Попадание в сектор **Single** – считаем x 1
4. Попадание в сектор **Double** – считаем x 2
5. Попадание в сектор **Triple** – считаем x 3
6. Самые лучшие результаты дает попадание в поле **Triple** (считаем X 3).
7. (H03,H04,H05...H015) это очередные этапы игры. Если игры закончены, то выигрывает игрок с наибольшим числом очков.

Игра 26: G26 Legs over / РЕЗУЛЬТАТ ВВЕРХ (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

ОРИЕНТАЦИЯ: 303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321 обозначает число „жизней” для игрока.

1. Мишень выбирает результат для игрока путем розыгрыша. Заданием первого игрока является путем трех бросков получить лучший результат по сравнению с выгенерированном на мишени. Если игрок получит результат ниже, то теряет одну жизнь.
2. Заданием следующего игрока является получение лучшего результата по сравнению со своим предшественником. Если игрок получит меньший результат, то теряет одну жизнь.
3. Игрок не может удалить результат. Нажатие клавиши START или непадение в мишень приводит к тому, что теряется одна жизнь.
4. Игрок выбывает из игры, если потеряет все жизни. Выигрывает тот игрок, который не потеряет свои жизни.
5. В игре должны принимать участие более двух человек.

Игра 27: G27 Legs under / РЕЗУЛЬТАТ ВНИЗ (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)

ОРИЕНТАЦИЯ: U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21 обозначает число „жизней” для игрока.

1. Мишень сама случайно выбирает результат для первого игрока. Заданием первого игрока является получить в трех бросках меньший результат, чем указан на мишени. Если игрок получит высший результат, то теряет одну жизнь.
2. Заданием следующего игрока является получение результата ниже, чем предыдущий игрок. Если игрок получит результат выше, то теряют одну жизнь.
3. Игрок не может удалить результат. Нажатие клавиши START или не попадание в мишень, приводят к потере жизни.
4. Игрок выпадает в тот момент, когда теряет все жизни. Выигрывает тот единственный игрок, который не потеряет всех жизней.
5. В игре должны участвовать более двух лиц.

СОДЕРЖАНИЕ УПАКОВКИ:

- 6 дротики, 12 изменяемых наконечников
- зарядное устройство

- щит
- инструкция обслуживания



Обозначение тренажера символом перечеркнутого контейнера для мусора сообщает о запрете размещения использованного электрооборудования и электротехники вместе с другим бытовым мусором. Согласно Директиве WEE о способе распоряжения использованного электрооборудования и электротехники, для данных предметов следует применять отдельные способы утилизации. Потребитель, который намерен избавиться от изделия, обязан отдать его в пункт сбора использованного электрооборудования и электротехники, и таким образом, обеспечивает повторное употребление, рециклинг, тем самым, защищает окружающую среду. Для этого следует связаться с пунктом, в котором данное оборудование было куплено или с представителями местных властей. Опасные элементы, сосредоточенные в электрооборудовании могут привести к продолжительным и неблагоприятным изменениям натуральной среды, а также, отрицательным образом воздействовать на здоровье людей.

Před zahájením hry si přečtěte tyto pokyny a uschovejte si je pro pozdější použití.

POZOR!

1. Terč není hračkou.
2. Hra je určena pro dospělé osoby.
3. Před zahájením hry je nutné se seznámit s návodem k obsluze a

tento si ponechat k pozdějšímu využití.

4. Terč není určený pro komeční využití

ÚVOD

Terč má ve 4 displeje, které zobrazují všechny nutné informace. Napájení síťovým adaptérem DC6V-9V 500mA nebo 4 bateriemi 1,5V AA.

OBSLUHA BATERIÍ

Nežli zahájíme hru je nutné se seznámit s návodem k použití a tento si ponechat pro pozdější použití.

Baterie: 4x AA (1,5V); D.C, **Napáječ:** AC, 230V

POZOR!!!

Zařízení se nesmí připojit k většímu nežli k doporučenému počtu zdrojů.

VÝMĚNA BATERIÍ:

Baterie měníme tak, že odšroubujeme šroubek jistící kryt baterií a následně tento kryt odejmeme. Vyjmeme baterie a nahradíme je novými, nutno dodržet správnou polaritu podle označení v prostoru pro baterie.

POZOR !!!

1. Baterie nelze opět nabíjet, vždy je nutné je nahradit novými.
2. Nevkládejte různé druhy baterií nebo baterie nové spolu s použitými.

3. Používejte pouze baterie s doporučeným symbolem anebo jejich ekvivalenty.
4. Vybité baterie nahradíme novými.
5. Během výměny baterií je nutné mít na zřeteli správnou polaritu.
6. Nesmí se ohýbat napájecí svorky.

POPIS PRODUKTU

1. **DISPLEJ:** zobrazuje výsledky / informace o hře
2. **POČET HRÁČŮ:** 1-16

3. **POČET HER:** 27 (240 druhů)

MONTÁŽ TERČE NA ZEĎ

Určete místo, jehož volná vzdálenost je od terče 3 m. Zavěste ho tak, aby jeho střed byl ve výšce 1,73 m od země. Během hry by měl být hráč vzdálen od terče 2,37 m.

Terč by měl být připevněn k pevné a dostatečně hrubé stěně, aby nedošlo k provrtání šroubů na druhou stranu.

PRÁVIDLA PRO POČÍTÁNÍ BODŮ:

SEGMENT	VÝSLEDEK
Single / SEGMENT JEDNODUCHÝ	POČÍTEJ X 1
Double / SEGMENT DVOJITÝ	POČÍTEJ X 2

Triple / SEGMENT TROJITÝ	POČÍTEJ X 3
Bull's-eye	25 X 1
Bull's-eye DVOJITÉ	25 X 2

POPIS FUNKCÍ TLAČÍTEK

1. Stiskněte tlačítko „POWER” a po zaznění zvuku pokračujte v nastavení hry.
2. Pomocí tlačítka „GAME” vyberte hru (G01-G27). Tímto tlačítkem můžete také hru ukončit a vrátit se na úvodní obrazovku.
3. Tlačítko „OPTION/SCORE” slouží k výběru dílčí hry a také k určení aktuálního skóre.
4. Tlačítkem „PLAYER & TEAM/ELIMINATE” zvolte počet hráčů nebo tým. Slouží také k vymazání nebo obnovení skóre během hry.

5. Tlačítko „DOUBLE/MISS” se používá pouze u hry G02 – zapíná funkci „double” a „master”
6. Tlačítko „HANDICAP” slouží k nastavení obtížnosti hry pro každého hráče. Stisknutím tlačítka „PLAYER & TEAM/ELIMINATE” a následně „HANDICAP” nastavíte konkrétní skóre pro daného hráče. Totéž lze provést pro všechny hráče.
7. Tlačítko „SOUND” slouží k zapnutí a vypnutí zvukových signálů.
8. Tlačítko „START/NEXT” slouží ke spuštění hry a pro změnu dalšího hráče během hry.

ZVUKOVÁ SIGNÁLIZACE:

- „Laser” - zvuk, který se ozve při zásahu šípky do terče
 „Double” - zvuk informuje o zasažení dvojitého pole (x2)
 „Triple” - zvuk informuje o zasažení trojitého pole (x3)
 „Score” - zvuk informuje o výsledku v dané hře
 „Close” - zvuk indikuje konec počítaného segmentu

- „Open” – zvuk signalizuje otevření počítaného segmentu
 „Too High” – zvuk signalizuje, že se počítá od začátku
 „Winner” – zvuk signalizuje, že se objevil první výherce
 „Bull's-Eye” - zvuk signalizuje zásah do pole Bull's-Eye (25 bodů)
 „Music” – zvuk informuje, že hru zahajuje další hráč (po třech hodech předchozího hráče)

SEZNAM HER:

Hra 1: G01 Count Up / SČÍTÁNÍ BODŮ (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)

Účelem hry je co nejrychlejší dosažení zvoleného počtu bodů (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900). Vyhrává ten hráč, který jako první dosáhne požadovaný počet bodů.

Hra 2: G02 Count Down / ODČÍTÁNÍ BODŮ (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

Každý hráč zahajuje hru s tím samým daným počtem bodů (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901). Body získané při každém hodu se odečítají směrem dolů. Vyhrává ten hráč, který jako první dosáhne nulu.

VARIANTY (tlačítkem DOUBLE):

„Din” Double in (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901) – znamená, že začátek hry (počítání bodů) body se počítají pouze tehdy pokud první zásah je v segmentu Double.

„Dou” Double out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901) – znamená, že hru lze ukončit pouze zásahem příslušného segmentu Double.

„Dio” Double in/ Double out – znamená, že ukončení a zahájení hry probíhá podle stejných zásad jako je uvedeno výše.

Když se Double in i Double out zobrazují na displeji, znamená to, že se hrají obě varianty, které lze zahájit nebo ukončit ve chvíli zásahu do segmentu typu Double.

„Ain”: Master in, hru zahajuje zásah segmentu typu Double nebo Triple.

„Aid”: Master in / Double out, hru zahajuje zásah segmentu typu Double nebo Triple, a ukončí zásah segmentu typu Double.

„Aou”: Master out, hru uzavírá zásah pole Double nebo Triple.

„Dia”: Double in / Master out, hru zahajuje a uzavírá zásah pole Double nebo Triple.

„Aio”: Master in / Master out, hru zahajuje a uzavírá zásah pole **Double** nebo **Triple**.

Hra 3, 4, 5: G03,04,05 Round Clock / HODINY (5, 10, 15, 20) / (205, 210, 215, 220) / (305, 310, 315, 320)

1. 5, 10, 15, 20 – počítají se zásahy libovolného segmentu.-
2. 205, 210, 215, 220 – počítají se zásahy segmentů typu **Double**.
3. 305, 310, 315, 320 – počítají se zásahy segmentů typu **Triple**.
4. Je nutné zasáhnout segmenty od 1-5 (105), 1-10 (110), od 1-15 (115) nebo od 1-20 (120). Pravidlo platí také u polí typu **Double** i **Triple**. Vyhrává ten hráč, který jako první bude mít zásahy do segmentů sugerovaných terčem

Hra 6: G06 Simple Cricket / JEDNODUCHÝ CRICKET (Simple/JEDNODUCHÝ 000, 020, 025)

1. Počítají se pouze zásahy do segmentů 15,16,17,18,19,20 anebo **Bull's-eye**.
2. Hráč, který jako první třikrát zasáhne výše uvedená pole, vyhrává.
Zásah do segmentu **Single** – počítáme x 1
Zásah do segmentu **Double** – počítáme x 2
Zásah do segmentu **Triple** – počítáme x 3

VARIANTY:

1. "000" – je nutné zasáhnout segmenty čísel 15,16,17,18,19,20 i **Bull's-eye**. Pořadí zásahů nemá význam.
2. "020" – je nutné 3 krát zasáhnout 20, a následně za sebou 19, 18, 17, 16, 15 a **Bull's eye**.
3. "025" je nutné 3 krát zasáhnout **Bull's-eye**, a následně za sebou 15, 16, 17, 18, 19, 20
4. Na displeji blikají identifikační světla segmentu, vyhrává ten závodník, kterému se jako prvnímu podaří zhasnout všechna světla.

Hra 7: G07 Score Cricket / CRICKET (E00, E20, E25)

1. Počítají se pouze zásahy do segmentů 15,16,17,18,19,20 nebo **Bull's-eye**.
2. Je nutné trefit všechna výše uvedená čísla:
Zásah segmentu **Single** – počítáme x 1
Zásah segmentu **Double** – počítáme x 2
Zásah segmentu **Triple** – počítáme x 3

VARIANTY:

1. "E00" – je nutné zasáhnout libovolný segment čísel 15,16,17,18,19,20 a **Bull's-eye**. Pořadí zásahů nemá význam.
2. "020" – je nutné 3 krát zasáhnout 20, a následně za sebou 19, 18, 17, 16, 15 a **Bull's eye**.
3. "025" je nutné 3 krát zasáhnout **Bull's-eye**, a následně za sebou 15, 16, 17, 18, 19, 20
4. Na displeji se objeví tři čísla, hra končí, jakmile všechna tři čísla zhasnou.
5. Na displeji identifikační světla segmentu blikají, vyhrává ten hráč, který jako první zhasne všechna identifikační světla.
6. Pokud hráč třikrát zasáhne bodovaný segment tak jeho výsledek je otevřený. Výsledek bude zapsán pokud každý z hráčů provede všechny tři hody zásahem do bodovaného segmentu. Body uhrané posledním hráčem budou připočteny k výsledku protihráčů.
7. Každý hráč se musí pokoušet zasáhnout bodovaný segment.
8. Jakmile bude segment třikrát zasažen každým hráčem, zavře se. Hráč se pak musí strefit do dalšího určeného segmentu, aby protihráči mohli shromažďovat body.
9. Vyhrává ten hráč, který po uzavření všech segmentů získal nejmenší počet bodů.

Hra 8: G08 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25)

1. Počítají se jen zásahy do segmentů 15,16,17,18,19,20 nebo **Bull's-eye**.
2. Je nutné trefit všechna výše uvedená čísla:
Zásah do segmentu **Single** – počítáme x 1
Zásah do segmentu **Double** – počítáme x 2
Zásah do segmentu **Triple** – počítáme x 3

VARIANTY:

1. "C00" – je nutné se trefovat do libovolných segmentů čísel 15,16,17,18,19,20 a **Bull's-eye**. Pořadí zásahů nemá význam.
2. "020" – je nutné 3 x zasáhnout 20, a následně za sebou 19, 18, 17, 16, 15 a **Bull's eye**.
3. "025" je nutné 3 x zasáhnout **Bull's-eye**, a následně za sebou 15, 16, 17, 18, 19, 20
4. Na displeji identifikační světla segmentu blikají, vítězí hráč, který jako první zhasne všechna identifikační světla.
5. Pokud hráč třikrát zasáhne bodovaný segment je jeho výsledek otevřený. Výsledek bude zapsán, pokud každý z hráčů provede

všechny tři hody do bodovaného segmentu. Body dosažené posledním hráčem se připočítají k výsledku protihráčů.

6. Každý hráč se musí pokoušet zasáhnout bodovaný segment.
7. Jakmile segment bude zasažen třikrát každým z hráčů, znamená to, že se uzavře. Hráč by měl zasáhnout další určený segment, aby tak umožnil protivníkům sbírat body.
8. Vyhrává hráč, který po uzavření všech segmentů získal nejmenší počet bodů.

Hra 9: G09 Double Score Cricket (D00, D20, D25)

Pokud chce hráč "otevřít" segment, pak první šipka musí zasáhnout segment typu **double** – teprve tehdy lze zahájit hru. Další pravidla jsou stejná, jako u Score Cricket.

Hra 10: G10 Shove-A-Penny Cricket (P00, P20, P25)

Pravidla jsou stejná jako u Cricketu, jsou používána pole v rozsahu od 15 do 20 a **Bull's eye**. Každý hráč musí zasáhnout 3 x určený segment nežli bude moci přejít do dalšího segmentu.

Zásah do segmentu Single	– počítáme x 1
Zásah do segmentu Double	– počítáme x 2
Zásah do segmentu Triple	– počítáme x 3

Avšak v situaci, kdy hráč získá více než 3 body, tak tyto body navíc přechází na dalšího hráče. Hráč, který jako první nasbírá 3 body v každém segmentu vítězí. (Poznámka: Hra je určena pro nejméně 2 hráče).

VARIANTY:

1. "P00" – nutno zasáhnout libovolný segmenty čísel 15,16,17,18,19,20 a **Bull's-eye**. Pořadí zásahů nemá význam.
2. "P20" – je třeba 3 x zasáhnout 20, a pak za sebou 19, 18, 17, 16, 15 a **Bull's eye**.
3. "P25" nutno 3 x zasáhnout **Bull's-eye**, a pak za sebou 15, 16, 17, 18, 19, 20
4. Na displeji identifikační světla segmentu blikají – vyhrává ten hráč, které jako první zhasne všechna světla.

Hra 11: G11 Scram Cricket

1. Počítají se pouze zásahy segmentů 15,16,17,18,19,20 nebo **Bull's-eye**.
2. Hra je určena pro dva hráče a skládá se ze dvou kol. V prvním kole zahajuje první hráč, ve druhém – druhý.
3. Úkolem hráčů je uzavírání dalších segmentů hry. Segment je uzavřený tehdy, pokud ho hráč třikrát zasáhne.
4. Po dvou kolech vyhrává ten hráč, který nasbírá nejvyšší počet bodů.

Hra 12: G12 Golf / Golf (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)

1. (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90) – jedno z těchto čísel je třeba si zvolit jako výsledek, jehož dosažení způsobí vyhození hráče.
2. Hráč musí postupně za sebou zasáhnout segmenty terče od 1-18, tzn. v prvním kole hází do segmentu 1, ve druhém do segmentu 2, atd.) Pokud zasáhne příslušný segment zazní zvuk „YES”, netrefí-li se, pak zazní „NO”.
3. Úkolem hráče je získat co nejnižšího výsledku. Pokud během svého kola (tři hodů):
nepovede se mu zásah žádnou šipkou - dostane 5 bodů, tzv. „**Bad dart**”
zasáhne segment **Triple** - dostane 1 bod., tzv. „**Eagle dart**”
zasáhne segment **Double** - dostane 2 body, tzv. „**Bird dart**”
zasáhne segment **Single** – dostane 3 body

Hráč si může vybrat libovolnou ze tří šipek, aby uzavřel kolo, ale pouze poslední se započítává do výsledku.

Pokud hráč zasáhne pole **Single** první šipkou a dostane 3 body může se rozhodnout, zda pokračuje ve hře. Pokud po takovém rozhodnutí nezasáhne žádnou ze zbylých dvou šipek, dostane 5 bodů namísto 3. Pokud některý z hráčů dosáhne skóre, které nahlásil na začátku vypadne ze hry. Jestliže žádný z hráčů nezíská nahlášené skóre po hození všech 18-tu kol, pak vyhrává ten hráč, který má nejnižší počet bodů.

Hra 13: G13 Bingo (132, 141, 168, 189)

Segmenty pro zásahy jsou určovány náhodně. Hráč, který jako první zasáhne určený segment, vyhrává.

VARIANTY:

1. 132 – házej postupně 15, 4, 8, 14, 3
2. 141 – házej postupně 17, 13, 9, 7, 1
3. 168 – házej postupně 20, 16, 12, 6, 2
4. 189 – házej postupně 19, 10, 18, 5, 11
5. Hráč musí třikrát zasáhnout vybraný segment čísla, aby mohl postoupit k dalšímu segmentu.
Zásah segmentu **Single** – počítáme x 1
Zásah segmentu **Double** – počítáme x 2
Zásah segmentu **Triple** – počítáme x 3

Hra 14: G14 Hi-Score (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)

1. Důležitý je zásah do libovolného segmentu.
2. 03, 05, ...21 znamená počet kol v každé hře. Každý hráč má tři hody v každém kole.
Zásah segmentu **Single** – počítáme x 1
Zásah segmentu **Double** – počítáme x 2
Zásah segmentu **Triple** – počítáme x 3
3. Po ukončení všech kol vyhrává ten hráč, který nasbíral největší počet bodů.

Hra 15: G15 All Five (31, 41, 51, 61, 71, 81, 91) (POZOR! Pokud šipka nezasáhne terč stiskni tlačítko "MISS")

V každém kole každý hráč musí dosáhnout výsledku dělitelného 5. Za každou „pětku“ hráč dostane 1 bod, např. 2,8,5=15, takže hráč dostane 3 body.

Neskóruje pokud:

- a) Součet výsledků ze tří hodů není dělitelný 5.
- b) Hráč alespoň jednou šipkou nezasáhl cíl, i když součet dvou dalších hodů je dělitelný 5.
- c) Vyhrává ten hráč, který jako první nasbírá **31, 41, 51, 61, 71, 81, 91**.

Hra 16: G16 Šanghaj (101, 105, 110, 115)

1. 101 – nutno zasáhnout segmenty 1-20 a **Bull's-eye**
2. 105 – nutno zasáhnout segmenty 5-20 a **Bull's-eye**
3. 110 – nutno zasáhnout segmenty 10-20 a **Bull's-eye**
4. 115 – nutno zasáhnout segmenty 15-20 a **Bull's-eye**
5. Započítávají se pouze zásahy segmentů v daném rozmezí. Vyhrává ten hráč, který nasbírá největší počet bodů.

Hra 17: G17 Forty one (40)

Zahajovací skóre činí 40 bodů. Každý hráč zasahuje třemi šipkami segmenty 20, 19, 18, 17, 16, 15 a **Bull's-eye**. Zásah kteréhokoli segmentu zvyšuje skóre. Pokud žádná z třech šipek nezasáhne zvolený segment hráč odpadá ze hry nebo zmenšuje 40 o polovinu. V druhém případě součet 3 hodů musí činit 41, v opačném případě se body zmenšují o polovinu. Vyhrává ten hráč, který má nejvyšší počet bodů.

Hra 18: G18 Double Down (D40)

Zahajovací skóre činí 40 bodů. Zasáhne-li č. 15, 16 body se počítají jednoduše x 1, 17, 18 se zdvojnásobují x 2, 19, 20 a **Bull's-eye** se ztrojnásobují x 3. Pokud žádná ze tří šipek nezasáhne zvolený segment, hráči se zmenšuje 40 o polovinu. Vyhrává ten hráč, který má nejvyšší počet bodů.

Hra 19: G19 Gotcha (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

1. Segment je volen v náhodném pořadí. Úkolem hráče je zasáhnout zvolený segment.
2. Každý hráč začíná s počtem 0 bodů, po zásahu se body sčítají. Vyhrává ten hráč, který nejrychleji nasbírá požadovaný počet bodů. Pokud součet přesáhne požadovaný počet bodů, body navíc nebudou přidány.
3. Když hráč získá stejný počet bodů jako první, vyhrává ten druhý, a body prvního hráče se mažou.

Hra 20: G20 Big Little (Simple/JEDNODUCHÉ (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

1. Každý hráč má základní počet „životů“, jejich ztráta znamená odpadnutí ze hry. Úkolem hráčů je zasahovat náhodně určené segmenty terče. Ten hráč, který setrvá ve hře nejdéle – vyhrává.
2. Zásah určeného čísla během prvního nebo druhého hodu umožňuje hráči určit segment terče pro dalšího hráče (znamená to, že další hráč musí zasáhnout segment, který zasáhl předchozí hráč). Pokud další hráč zasáhne určený cíl třikrát anebo neurčí nový cíl, pak nový cíl bude náhodně určen dalším hráčem.

Pokud hráč nezasáhne určený cíl v rámci tří hodů – ztrácí body, a cíl platí pro hráče hrajícího po něm.

Simple: Počítá se zásah libovolného segmentu terče v rámci určeného čísla. Není důležité, zda bylo zasaženo pole **Single, Double** nebo **Triple**.
MOŽNOSTI (3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10) – znamenají počet „životů“ daného hráče.

Vítězí ten hráč, který nejdéle setrvá při životu.

Hra 21: G21 Big Little (Hard/OBTÍŽNÉ H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)

1. Každý hráč má základní počet „životů“, jejich ztráta znamená odpadnutí ze hry. Úkolem hráčů je zasahovat náhodně určené segmenty terče. Ten hráč, který setrvá ve hře nejdéle – vyhrává.
2. Zásah určeného čísla během prvního nebo druhého hodu umožňuje hráči určit segment terče pro dalšího hráče (znamená to, že další hráč musí zasáhnout segment, který zasáhl předchozí hráč). Pokud

další hráč zasáhne určený cíl třikrát anebo neurčí nový cíl, pak nový cíl bude náhodně určen dalším hráčem.

Pokud hráč nezasáhne určený cíl v rámci tří hodů – ztrácí body, a cíl platí pro hráče hrajícího po něm.

Hard: Počítá se zásah pouze téhož segmentu terče. Je nutné zasáhnout pole **Single**, anebo **Double**, nebo **Triple**.

MOŽNOSTI (3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10) – znamenají počet „životů“ daného hráče. Vítězí ten hráč, který nejdéle setrvá při životu.

Hra 22: G22 Killer/ZABIJÁK (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

MOŽNOSTI: 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21 znamenají počet „životů“ hráče.

1. Po zapnutí hry displej zobrazuje „SEL” – to znamená, že hráč si má zvolit svůj segment hry. Ten segment, který hráč zasáhne se tak stává jeho segmentem. Pak je nutné stisknout tlačítko „NEXT” a další hráč si volí svůj segment. Hra začíná tehdy, jakmile si všichni hráči vyberou svůj segment hry.
2. Jestliže hráč zasáhne svůj segment hry, stává se z něho „killer”.
3. Pokud „killer” zasáhne segment protihráče, protihráč ztrácí jeden „život”. Hráči mohou kontrolovat počet svých „životů” stisknutím tlačítka „SCORES”.
4. Pokud hráč, který se stal „killer” zasáhne svůj segment hry, přestává být „killer” a ztrácí jeden „život”.
5. Úkolem „killera” je zásah segmentů protivníků a zbavování jich takto dalších „životů”.
6. Daný segment po zásahu vydává zvuk „Yes”, v opačném případě zvuk „Sorry”.
7. **MOŽNOSTI (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)** znamenají, že „killer” musí zasáhnout (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) x segmenty protihráčů, aby vyhrál. Není podstatné, zda, to jsou segmenty typu **Single, Double** nebo **Triple**.
8. Vítězem je ten hráč, který odebere všem protihráčům „životy”.
9. Tuto hru by měly hrát více než dvě osoby.

Hra 23: 23 Killer-Double/ZABIJÁK (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)

MOŽNOSTI: 203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221 znamenají počet „životů” hráče.

1. Po zapnutí hry displej zobrazuje „SEL” – to znamená, že hráč si má zvolit svůj segment hry. Ten segment, který hráč zasáhne se tak stává jeho segmentem. Pak je nutné stisknout tlačítko „NEXT” a další hráč si volí svůj segment. Hra začíná tehdy, jakmile si všichni hráči vyberou svůj segment hry.
2. Jestliže hráč zasáhne svůj segment hry, stává se z něho „killer”.
3. Pokud „killer” zasáhne segment protihráče, protihráč ztrácí jeden „život”. Hráči mohou kontrolovat počet svých „životů” stisknutím tlačítka „SCORES”.
4. Pokud hráč, který se stal „killer” zasáhne svůj segment hry, přestává být „killer” a ztrácí jeden „život”.
5. Úkolem „killera” je zásah segmentů protivníků a zbavování jich takto dalších „životů”.
6. Daný segment po zásahu vydává zvuk „Yes”, v opačném případě zvuk „Sorry”.
7. **Možnosti (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)** znamenají, že „killerem” se lze stát pouze díky zásahům polí typu **Double**.
8. Vítězem je ten hráč, který odebere všem protihráčům „životy”.
9. Tuto hru by měly hrát více než dvě osoby.

Hra 24: G24 Killer-Triple/ZABIJÁK (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)

MOŽNOSTI: 303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321 znamenají počet „životů” hráče.

1. Po zapnutí hry displej zobrazuje „SEL” – to znamená, že hráč si má zvolit svůj segment hry. Ten segment, který hráč zasáhne se tak stává jeho segmentem. Pak je nutné stisknout tlačítko „NEXT” a další hráč si volí svůj segment. Hra začíná tehdy, jakmile si všichni hráči vyberou svůj segment hry.
2. Jestliže hráč zasáhne svůj segment hry, stává se z něho „killer”.
3. Pokud „killer” zasáhne segment protihráče, protihráč ztrácí jeden „život”. Hráči mohou kontrolovat počet svých „životů” stisknutím tlačítka „SCORES”.
4. Pokud hráč, který se stal „killer” zasáhne svůj segment hry, přestává být „killer” a ztrácí jeden „život”.
5. Úkolem „killera” je zásah segmentů protivníků a zbavování jich takto dalších „životů”.

6. Daný segment po zásahu vydává zvuk „Yes“, v opačném případě zvuk „Sorry“.
7. Možnosti (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) znamenají, že „killerem“ lze stát pouze díky zásahům polí typu **Triple**.
8. Vítězem je ten hráč, který odebere všem protihráčům „životy“.
9. Tuto hru by měly hrát více než dvě osoby.

Hra 25: G25 Shoot Out / RYCHLÝ HOD (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)

1. Segment čísla je určován náhodně. Hráč má na zásah 10 vteřin. Nezasáhne-li v tomto čase, ztrácí kolo.
2. Body se počítají za zásahy libovolného segmentu čísla:
3. Zásah do segmentu **Single** – počítáme x 1
4. Zásah do segmentu **Double** – počítáme x 2
5. Zásah do segmentu **Triple** – počítáme x 3
6. Nejlepší výsledky dává zásah pole **Triple** (počítáme X 3).
7. (H03, H04, H05...H015) to jsou další etapy hry. Vyhrává hráč s největším počtem bodů.

Hra 26: G26 Legs over / VÝSLEDEK NAHORU (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

MOŽNOSTI: 303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321 znamenají počet „životů“ hráče.

1. Terč náhodně volí výsledek pro prvního hráče. Úkolem prvního hráče je, aby třemi hody dosáhl větší výsledku, nežli ten určený terčem.

Menší počet bodů znamená ztrátu jednoho života.

2. Úkolem dalšího hráče je dosažení lepšího výsledku, než je výsledek předchozího hráče. Pokud hráč dosáhne slabší výsledku – ztrácí jeden život.
3. Hráč nemůže vynulovat výsledek. Stisknutí tlačítka START anebo zásah mimo terč mají za následek ztrátu života.
4. Hráč odpadne ve chvíli, kdy ztratí všechny životy. Vyhrává ten hráč, který jako jediný neztratí všechny životy.
5. Tuto hru by měly hrát více než dvě osoby.

Hra 27: G27 Legs under / VÝSLEDEK DOLŮ (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)

MOŽNOSTI: U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21 znamenají počet „životů“ hráče.

1. Terč náhodně volí výsledek pro prvního hráče. Úkolem prvního hráče je, aby třemi hody dosáhl menší výsledku, nežli ten určený terčem. Větší počet bodů znamená ztrátu jednoho života.
2. Úkolem dalšího hráče je dosažení horšího výsledku, než je výsledek předchozího hráče. Pokud hráč dosáhne lepší výsledku – ztrácí jeden život.
3. Hráč nemůže vynulovat výsledek. Stisknutí tlačítka START anebo zásah mimo terč mají za následek ztrátu života.
4. Hráč odpadne ve chvíli, kdy ztratí všechny životy. Vyhrává ten hráč, který jako jediný neztratí všechny životy.
5. Tuto hru by měly hrát více než dvě osoby.

OBSAH BALENÍ:

- 6 šipek, 12 náhradních hrotů
- terč

- napájecí zdroj
- návod k použití

Prohlášení o shodě s evropskými normami



Toto zařízení splňuje požadavky směrnice o elektromagnetické kompatibilitě (2014/30/EU), a proto je opatřeno značkou CE a bylo vydáno prohlášení o shodě s evropskými normami.



Tento výrobek splňuje požadavky směrnice 2011/65/EU a 2015/863 - známé jako směrnice RoHS. Účelem této směrnice je sblížit právní předpisy členských států týkající se omezení používání nebezpečných látek v elektrických a elektronických zařízeních a přispět k ochraně lidského zdraví a ekologicky šetrnému využití a likvidaci odpadních elektrických a elektronických zařízení. Směrnice RoHS je v platnosti od 3. ledna 2013. Nová elektrická a elektronická zařízení uvedená na trh neobsahují olovo, rtuť, kadmium, šestimocný chrom, polybromovaný difenyl nebo polybromovaný difenylether.



Tento symbol znamená, že výrobek nesmí být likvidován se směsným odpadem ani do kontejnerů na tříděný odpad, ale musí být odevzdán na místa k tomu určená, aby byla zajištěna jejich ekologická recyklace. Potenciálním negativním účinkům na životní prostředí a lidské zdraví, které by mohly být důsledkem nesprávné manipulace s odpadem z použitých elektronických zařízení, lze předejít, pokud je výrobek zlikvidován správným způsobem.

POZOR!

- Terč nie je hračka
- Hra je určená pre dospelých.

- Pred začatím hry je potrebné oboznámiť sa s návodom na obsluhu a uchovať ho na neskoršie použitie.

TERČ NIE JE URČENÝ PRE KOMERČNÉ ÚČELY

ÚVOD:

Terč je vybavený 4 displejmi, ktoré zobrazujú všetky potrebné informácie. Napájanie pomocou napájacieho zdroja DC6V-9V 500mA alebo

4 batérií 1,5V AA.

NÁVOD NA POUŽITIE BATÉRIÍ

Pred začatím hry je potrebné oboznámiť sa s návodom na obsluhu a uchovať ho na neskoršie použitie. **Batérie:** 4x AA (1,5V); D.C

Napájací zdroj: AC, 230V

POZOR!!! Zariadenie sa nesmie zapájať do väčšieho počtuzdrojov napájania než je odporúčané.

VÝMENA BATÉRIÍ:

Na vymenenie batérií treba odmontovať skrutku zabezpečujúcu kryt batérií a potom odstrániť ten kryt. Batérie treba po vytiahnutí nahradiť novými, ktoré musia byť vložené v súlade s označeniami nachádzajúcimi sa v priestore batérií - s dodržaním správnej polarít.

POZOR!!!

- Batérie sa nehodia na opätovné nabíjanie, zakaždým ich treba vymeniť za nové.

- Rôzne typy batérií, alebo nové batérie s použitými, by sanemali miešať navzájom.
- Treba používať iba batérie s odporúčaným označenímalebo rovnocenné batérie.
- Vybité batérie treba vymeniť za nové.
- Pri výmene batérií treba dbať na zachovanie polarít.
- Neslobodno zvierat' napájacie svorky.

OPIS VÝROBKU

- DISPLEJ:** ukazuje výsledky / informácie o hre
- POČET HRÁČOV:** 1-16

- POČET HIER:** 27 (240 variánt)

MONTÁŽ TERČA NA STENU

Určite miesto, ktorého voľná vzdialenosť je od terča 3 m. Zaveste ho tak, aby jeho stred bol vo výške 1,73 m od zeme.

Počas hry by mal byť hráč vzdialený od terča 2,37 m. Terč by mal byť pripevnený k pevnej a dostatočne hrubej stene, aby nedošlo k prevrtaniu skrutiek na druhú stranu.

PRAVIDLÁ POČÍTANIA BODOV:

SEGMENT	VÝSLEDOK
Single / JEDNOTLIVÝ SEGMENT	POČÍTAJTE X 1
Double / DVOJITÝ SEGMENT	POČÍTAJTE X 2
Triple / TROJITÝ SEGMENT	POČÍTAJTE X 3

Bull's-eye	25 X 1
Bull's-eye ZDVOJENÉ	25 X 2

POPIS FUNKCIÍ TLAČIDIEL:

- Stlačte tlačidlo „**POWER**” a po zaznení zvuku pokračujte v nastavení hry.
- Pomocou tlačidla „**GAME**” vyberte hru (G01-G27). Týmto tlačidlom môžete tiež hru ukončiť a vrátiť sa na úvodnú obrazovku.
- Tlačidlo „**OPTION/SCORE**” slúži na výber vedľajšej hry a tiež na určenie aktuálneho skóre.
- Tlačidlom „**PLAYER & TEAM/ELIMINATE**” zvolíte počet hráčov alebo tímov. Slúži tiež na vymazanie alebo obnovenie skóre počas hry.

- Tlačidlo „**DOUBLE/MISS**” sa používa iba pri hre G02 – zapína funkciu „double” a „master”
- Tlačidlo „**HANDICAP**” slúži na nastavenie obťažnosti hry pre každého hráča. Stlačením tlačidla „**PLAYER & TEAM/ELIMINATE**” a následne „**HANDICAP**” nastavíte konkrétne skóre pre daného hráča. To isté je možné vykonať pre všetkých hráčov.
- Tlačidlo „**SOUND**“ slúži na zapnutie a vypnutie zvukových signálov.
- Tlačidlo „**START/NEXT**” slúži na spustenie hry a prechod na ďalšieho hráča počas hry.

ZVUKOVÁ SIGNÁLIZÁCIA:

„**Laser**” - zvuk, ktorý sa ozve pri zásahu šípky do terča
„**Double**” - zvuk informuje o zasiahnutí dvojitého poľa (x2)
„**Triple**” - zvuk informuje o zasiahnutí trojitého poľa (x3)
„**Score**” - zvuk informuje o výsledku v danej hre
„**Close**” - zvuk indikuje koniec počítaného segmentu
„**Open**” - zvuk signalizuje otvorenie počítaného segmentu

„**Too High**” - zvuk signalizuje, že sa počíta od začiatku
„**Winner**” - zvuk signalizuje, že sa objavil prvý výherca
„**Bull's-Eye**” - zvuk signalizuje zásah do poľa Bull's-Eye (25 bodov)
„**Music**” - zvuk informuje, že hru začína ďalší hráč (po troch hodoch predchádzajúceho hráča)

PREHLAD HIER:

Hra 1: G01 Count Up / VZOSTUPNÉ POČÍTANIE (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)

Cieľom hry je čo najrýchlejšie dosiahnutie zvoleného počtu bodov (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900). Vyhráva ten súťažiaci, ktorý ako prvý dosiahne požadovaný počet bodov

Hra 2: G02 Count Down / ZOSTUPNÉ POČÍTANIE (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

Každý hráč začína hru s tým istým daným počtom bodov (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901). Pri každom hode sú získané body odrátavané nadol. Vyhráva súťažiaci, ktorý ako prvý dosiahne nulu.

VARIANTY (pomocou tlačidla DOUBLE):

„**Din**” **Double in (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)**– znamená, že hru možno začať, iba ak je prvé trafenie do poľa **Double**.

„**Dou**” **Double out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)** – znamená, že hru možno ukončiť len pri trafení do príslušného poľa **Double**.

„**Dio**” **Double in/ Double out** – znamená, že ukončenie aj začatie hry sa riadi vyššie spomenutými pravidlami.

Ak sa tak **Double in** ako aj **Double out** zobrazujú na displeji, znamená to, že sa hrajú oba varianty, ktoré môžu byť začaté alebo ukončené vo chvíli trafenia do segmentu typu **Double**.

„**Ain**”: Master in, hru začína trafenie do segmentutypu **Double** alebo **Triple**.

„**AiD**”: Master in / Double out, hru začína trafenie do segmentu typu **Double** alebo **Triple**, a končí trafenie do segmentu typu **Double**.
 „**Aou**”: Master out, hru končí trafenie do poľa **Double** alebo **Triple**.
 „**DiA**”: Double in / Master out, hru začína aj končí trafenie do poľa **Double** alebo **Triple**.
 „**Aio**”: Master in / Master out, hru začína aj končí trafenie do poľa **Double** alebo **Triple**.

Hra 3, 4, 5: G03,04,05 Round Clock / HODINY (5,10,15,20) /(205, 210, 215, 220) / (305, 310, 315, 320)

- 5, 10, 15, 20 – počíta sa trafenie do ľubovoľného segmentu.
- 205, 210, 215, 220 – počíta sa trafenie do segmentov typu **Double**.
- 305, 310, 315, 320 – počíta sa trafenie do segmentov typu **Triple**.
Treba triať do segmentov od 1-5 (105), 1-10 (110), od 1-15 (115) alebo od 1-20 (120). Toto pravidlo platí aj pri poliach typu **Double** a **Triple**. Vyhráva ten hráč, ktorý ako prvý trafi do terčom navrhovaných segmentov.

Hra 6: G06 Simple Cricket / JEDNODUCHÝ KRIKET (Simple/JEDNODUCHÝ 000, 020, 025)

- Počítajú sa iba trafenie do segmentov 15,16,17,18,19,20 alebo **Bull's-eye**.
- Hráč, ktorý ako prvý trikrát trafi do týchto polí, vyhráva.

Trafenie do segmentu Single	– počítame x 1
Trafenie do segmentu Double	– počítame x 2
Trafenie do segmentu Triple	– počítame x 3

VARIANTY:

- “000” – treba triať do segmentov čísel 15,16,17,18,19,20 a **Bull's-eye**. Poradie trafení nerozhoduje.
- “020” – treba 3-krát trafiť 20, a potom zaradom 19, 18, 17, 16, 15 a **Bull's eye**.
- “025” treba 3-krát trafiť **Bull's-eye**, a potom zaradom 15, 16, 17, 18, 19, 20
- Na displeji blikajú identifikátory segmentov, vyhráva súťažiaci, ktorý ako prvý pozhasína všetky identifikátory.

Hra 7: G07 Score Cricket / KRIKET (E00, E20, E25)

- Počítajú sa iba trafenie do segmentov 15,16,17,18,19,20 alebo **Bull's-eye**.
- Treba trafiť do všetkých vyššie spomenutých čísel:

Trafenie do segmentu Single	– počítame x 1
Trafenie do segmentu Double	– počítame x 2
Trafenie do segmentu Triple	– počítame x 3

VARIANTY:

- “E00” – treba triať do ľubovoľných segmentov čísel 15,16,17,18,19, 20 a **Bull's-eye**. Poradie trafení nerozhoduje.
- “E20” – treba 3-krát trafiť 20, a potom zaradom 19, 18, 17, 16, 15 a **Bull's eye**.
- “E25” treba 3-krát trafiť **Bull's-eye**, a potom zaradom 15, 16, 17, 18, 19, 20
- Na displeji sa ukazujú tri číslice - hra sa končí, keď budú všetky tri číslice zhasnuté.
- Na displeji blikajú identifikátory segmentov, vyhráva súťažiaci, ktorý ako prvý pozhasína všetky identifikátory.
- Ak hráč trikrát trafi do bodovaného segmentu - jeho výsledok je otvorený. Výsledok bude zapísaný, ak každý hráč vykoná všetky tri hody do bodovaného segmentu. Body vygenerované posledným hráčom budú pripočítané k výsledku protivníkov.
- Každý hráč sa musí pokúšať trafiť do bodovaného segmentu.
- Keď je segment trikrát trafený každým z hráčov, zatvorí sa. Hráč musí trafiť nasledujúci vyznačený segment, aby umožnil protivníkovi zbieranie bodov.
- Vyhráva hráč, ktorý po zatvorení všetkých segmentov získal najmenší počet bodov.

Hra 8: G08 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25)

- Počítajú sa iba trafenie do segmentov 15,16,17,18,19,20 alebo **Bull's-eye**.
- Treba trafiť do všetkých vyššie spomenutých čísel:

Trafenie do segmentu Single	– počítame x 1
Trafenie do segmentu Double	– počítame x 2
Trafenie do segmentu Triple	– počítame x 3

VARIANTY:

- “C00” – treba triať do ľubovoľných segmentov čísel

15,16,17,18,19, 20 a **Bull's-eye**. Poradie trafení nerozhoduje.

- “C20” – treba 3-krát trafiť 20, a potom zaradom 19, 18, 17, 16, 15 a **Bull's eye**.
- “C25” treba 3-krát trafiť **Bull's-eye**, a potom zaradom 15, 16, 17, 18, 19, 20
- Na displeji blikajú identifikátory segmentov - vyhráva súťažiaci, ktorý ako prvý pozhasína všetky identifikátory.
- Ak hráč trikrát trafi do bodovaného segmentu - jeho výsledok je otvorený. Výsledok bude zapísaný, ak každý hráč vykoná všetky tri hody do bodovaného segmentu. Body vygenerované posledným hráčom budú pripočítané k výsledku protivníkov.
- Každý hráč sa musí pokúšať trafiť do bodovaného segmentu.
- Keď je segment trikrát trafený každým z hráčov, zatvorí sa. Hráč musí trafiť nasledujúci vyznačený segment, aby umožnil protivníkovi zbieranie bodov.
- Vyhráva hráč, ktorý po zatvorení všetkých segmentov získal najmenší počet bodov.

Hra 9: G09 Double Score Cricket (D00, D20, D25)

Ak hráč chce “otvoriť” segment, prvá šípka musí trafiť do segmentu typu **double** - až vtedy možno začať hru. Ostatné pravidlá ako pre Score Cricket.

Hra 10: G10 Shove-A-Penny Cricket (P00, P20, P25)

Pravidlá rovnaké ako pre Cricket, používané polia v rozsahu od 15 do 20 a **Bull's eye**. Každý hráč musí 3-krát trafiť zadaný segment, kým môže prejsť na nasledujúci segment.

- | | |
|------------------------------------|----------------|
| Trafenie do segmentu Single | – počítame x 1 |
| Trafenie do segmentu Double | – počítame x 2 |
| Trafenie do segmentu Triple | – počítame x 3 |

Avšak v prípade, keď hráč získa viac než 3 body, body nad 3 prechádzajú na nasledujúceho hráča. Hráč, ktorý ako prvý získa 3 body v každom segmente, je víťaz. (Upozornenie: hra je určená minimálne 2 hráčom).

VARIANTY:

- “P00” – treba triať do ľubovoľných segmentov čísel 15,16,17,18,19, 20 a **Bull's-eye**. Poradie trafení nerozhoduje.
- “P20” – treba 3-krát trafiť 20, a potom zaradom 19, 18, 17, 16, 15 a **Bull's eye**.
- “P25” treba 3-krát trafiť **Bull's-eye**, a potom zaradom 15, 16, 17, 18, 19, 20
- Na displeji blikajú identifikátory segmentov - vyhráva súťažiaci, ktorý ako prvý pozhasína všetky identifikátory.

Hra 11: G11 Scram Cricket

- Počítajú sa iba trafenie do segmentov 15,16,17,18,19,20 alebo **Bull's-eye**.
- Hra je určená pre dvoch hráčov a skladá sa z dvoch kôl. V prvom kole začína prvý hráč, v druhom začína druhý hráč.
- Úlohou hráčov je postupné zatváranie segmentov hry. Segment je zatvorený, keď doňho hráč trikrát trafi.
- Po dvoch kolách vyhráva ten hráč, ktorý dosiahol najvyšší počet bodov.

Hra 12: G12 Golf / Golf (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)

- (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90) – treba zvoliť jedno z týchto čísel ako výsledok, dosiahnutie ktorého spôsobí vylúčenie hráča.
- Hráč musí triať postupne do segmentov terča od 1-18, tzn. najprv triať do segmentu 1, potom do segmentu 2,, atď.) Ak trafi do zodpovedajúceho segmentu, objaví sa zvuk „**YES**”, ak netrafi, objaví sa zvuk „**NO**”.
- Úlohou hráča je získať čo najnižší výsledok. Ak v čase, keď je na rade (tri hody):
 - sa mu nepodarí trafiť žiadnu šípkou - získava 5 bodov, tzv. „**Bad dart**”
 - trafi do segmentu **Triple** - získava 1 bod, tzv. „**Eagle dart**”
 - trafi do segmentu **Double** - získava 2 body, tzv. „**Bird dart**”
 - trafi do segmentu **Single** - získava 3 body

Hráč môže na zakončenie kola vybrať ktorúkoľvek z troch šípok, ale iba posledná sa počíta do výsledku.

Ak hráč trafi do poľa **Single** prvou šípkou a dostane tri body, môže sa rozhodnúť, že hrá ďalej. Ak po takomto rozhodnutí netrafi žiadnu z dvoch zostávajúcich šípok, získa 5 bodov namiesto 3. Ak niektorý z hráčov získa výsledok vyhlásený na začiatku, je vylúčený z hry. Ak žiaden

z hráčov nezíska vyhlásený výsledok po vykonaní všetkých 18 kôl vyhráva hráč, ktorý má najmenší počet bodov.

Hra 13: G13 Bingo (132, 141, 168, 189)

Segmenty na trafenie sú určované náhodne. Hráč, ktorý ako prvý trafi do určeného segmentu, vyhráva.

VARIANTY:

- 132 – triafajte postupne 15, 4, 8, 14, 3
- 141 – triafajte postupne 17, 13, 9, 7, 1
- 168 – triafajte postupne 20, 16, 12, 6, 2
- 189 – triafajte postupne 19, 10, 18, 5, 11
- Hráč musí trikrát trafiť do daného segmentu číslice, aby mohol prejsť na nasledujúci segment.

Trafenie do segmentu Single	– počítame x 1
Trafenie do segmentu Double	– počítame x 2
Trafenie do segmentu Triple	– počítame x 3

Hra 14: G14 Hi-Score (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)

- Platí trafenie do ľubovoľného segmentu.
- 03, 05, ...21 označuje počet kôl v každej hre. Každý hráč má tri hody v každom kole.

Trafenie do segmentu Single	– počítame x 1
Trafenie do segmentu Double	– počítame x 2
Trafenie do segmentu Triple	– počítame x 3
- Po ukončení všetkých kôl vyhráva hráč, ktorý dosiahol najvyšší počet bodov.

Hra 15: G15 All Five (31, 41, 51, 61, 71, 81, 91) (POZOR! Keď šípka trafi mimo terča stlačte tlačidlo "MISS")

V každom kole musí každý hráč získať výsledok deliteľný 5. Zakaždú „päťku“ hráč získava 1 bod, napr. 2,8,5=15, čiže hráč získava 3 body. Niet bodov, ak:

- Po sčítaní výsledkov troch hodov suma nie je deliteľná 5.
- Hráč prinajmenšom jednou šípkou minul terč, napriek tomu, že súčet z dvoch zostávajúcich hodov je deliteľný 5.
- Vyhráva hráč, ktorý ako prvý dosiahne **31, 41, 51, 61, 71, 81, 91**.

Hra 16: G16 ShangHai (101, 105, 110, 115)

- 101 – treba trafiť do segmentov v rozsahu 1-20 a **Bull's-eye**
- 105 – treba trafiť do segmentov v rozsahu 5-20 a **Bull's-eye**
- 110 – treba trafiť do segmentov v rozsahu 10-20 a **Bull's-eye**
- 115 – treba trafiť do segmentov v rozsahu 15-20 a **Bull's-eye**
- Počíta sa iba trafenie do segmentu z daného rozsahu. Vyhráva hráč, ktorý získa najväčší počet bodov.

Hra 17: G17 Forty one (40)

Počiatkový výsledok je 40 bodov. Každý hráč triafa pomocou troch šípok do segmentov 20, 19, 18, 17, 16, 15, a **Bull's-eye**. Za trafenie akéhokoľvek segmentu sa pripočítavajú body. Ak žiadna z troch šípok netrafi do vybraného segmentu, hráč vypadáva z hry alebo znižuje 40 o polovicu. V druhom prípade súčet 3 hodov musí byť 41, inak sú body redukované o polovicu. Vyhráva hráč s najvyšším počtom bodov.

Hra 18: G18 Double Down (D40)

Počiatkový výsledok je 40 bodov. V prípade trafení do 15, 16 sa body počítajú x 1, 17, 18 sa počítajú x 2, 19, 20 a **Bull's-eye** sa počítajú x 3. Ak žiadna zo šípok netrafi do vybraného segmentu, hráč znižuje 40 o polovicu. Vyhráva hráč s najvyšším počtom bodov.

Hra 19: G19 Gotcha (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

- Segment je vybraný v náhodnom poradí. Úlohou hráča je trafiť do vybraného segmentu.
- Každý hráč začína s počtom 0 bodov na konte, po trafení sa body pripočítavajú. Vyhráva hráč, ktorý najrýchlejšie dosahuje daný počet bodov. Ak súčet prekročí daný počet bodov, výsledok nebude pripočítaný.
- Ak druhý hráč získa taký istý počet bodov ako prvý, druhý hráč vyhráva a body prvého sa vynulujú.

Hra 20: G20 Big Little (Simple/JEDNODUCHÉ (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

- Každý hráč má základný počet „životov“, keď ich hráč stratí – vypadáva. Úlohou hráčov je triafať do náhodne ukázaných

segmentov terča. Ten hráč, ktorý zostane v hre najdlhšie - vyhráva.

- Trafenie do určenej číslice pri prvom alebo druhom hode dovoľuje hráčovi vyznačiť segment terča pre nasledujúceho hráča (čiže nasledujúci hráč musí trafiť do segmentu, do ktorého trafili predchádzajúci hráč). Ak nasledujúci hráč trafi do vyznačeného cieľa trikrát alebo nevyznačí nový cieľ, nový cieľ bude náhodne vyznačený nasledujúcim hráčom.

Ak hráč netrafi do vyznačeného cieľa počas troch hodov, stráca body a cieľ prechádza na nasledujúceho hráča.

Simple: Počíta sa trafenie ľubovoľného segmentu terča v rámci vyznačeného čísla. Nezáleží na tom, či bolo trafené pole **Single**, **Double**, či **Triple**.

MOŽNOSTI (3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10) – označujú počet „životov“ daného hráča.

Víťazí ten hráč, ktorý si ako posledný zachová život.

Hra 21: G21 Big Little (Hard/ŤAŽKÉ H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)

- Každý hráč má základný počet „životov“, keď ich hráč stratí – vypadáva. Úlohou hráčov je triafať do náhodne ukázaných segmentov terča. Ten hráč, ktorý zostane v hre najdlhšie - vyhráva.
- Trafenie do určenej číslice pri prvom alebo druhom hode dovoľuje hráčovi vyznačiť segment terča pre nasledujúceho hráča (čiže nasledujúci hráč musí trafiť do segmentu, do ktorého trafili predchádzajúci hráč). Ak nasledujúci hráč trafi do vyznačeného cieľa trikrát alebo nevyznačí nový cieľ, nový cieľ bude náhodne vyznačený nasledujúcim hráčom.

Ak hráč netrafi do vyznačeného cieľa počas troch hodov, stráca body a cieľ prechádza na nasledujúceho hráča.

Hard: Počíta sa trafenie iba do toho istého segmentu terča. Treba triafať alebo do poľa **Single**, alebo **Double**, alebo **Triple**.

MOŽNOSTI (3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10) – označujú počet „životov“ daného hráča. Víťazí ten hráč, ktorý si ako posledný zachová život.

Hra 22: G22 Killer/ZABIJAK (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

MOŽNOSTI: 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21 znamenajú počet „životov“ pre hráča.

- Po spustení hry displej ukazuje „**SEL**“, čo znamená, že hráč má vybrať svoj segment hry. Segment, do ktorého hráč trafi, sa stáva jeho segmentom. Vzápätí treba stlačiť tlačidlo „**NEXT**“ a nasledujúci hráč vyberá svoj segment. Hra sa začína vo chvíli, keď všetci hráči vyberú svoj segment hry.
- Ak hráč trafi do svojho segmentu hry, získava prívlastok „**killer**“.
- Ak „killer“ trafi do segmentu protivníka, protivník stráca jeden „život“. Hráči môžu overovať svoj počet „životov“ stlačením tlačidla „**SCORES**“.
- Keď hráč, ktorý získal prívlastok „**killer**“ trafi do svojho segmentu hry, stráca prívlastok „**killer**“ a stráca jeden „život“.
- Úlohou „killera“ je triafať do segmentov protivníkov a zbavovať ich stále ďalších „životov“.
- Keď bol daný segment trafený, ozve sa zvuk „Yes“, ak nie, ozve sa zvuk „Sorry“.
- Možnosti (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) znamenajú, že „**killer**“ musí trafiť (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) krát do segmentov protivníkov, aby vyhral. Nezáleží na tom, či sú to segmenty typu Single, Double či Triple.
- Vyhráva hráč, ktorý zbaví ostatných hráčov všetkých „životov“.
- Hru majú hrať viac než dve osoby.

Hra 23: G23 Killer-Double/ZABIJAK (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)

MOŽNOSTI: 203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221 znamenajú počet „životov“ pre hráča.

- Po spustení hry displej ukazuje „**SEL**“, čo znamená, že hráč má vybrať svoj segment hry. Segment, do ktorého hráč trafi, sa stáva jeho segmentom. Vzápätí treba stlačiť tlačidlo „**NEXT**“ a nasledujúci hráč vyberá svoj segment. Hra sa začína vo chvíli, keď všetci hráči vyberú svoj segment hry.
- Ak hráč trafi do svojho segmentu hry, získava prívlastok „**killer**“.
- Ak „killer“ trafi do segmentu protivníka, protivník stráca jeden „život“. Hráči môžu overovať svoj počet „životov“ stlačením tlačidla „**SCORES**“.

4. Keď hráč, ktorý získal prívlastok „killer“ trafi do svojho segmentu hry, stráca prívlastok „killer“ a jeden „život“.
5. Úlohou „killera“ je triafať do segmentov protivníkov a zbavovať ich stále ďalších „životov“.
6. Keď bol daný segment trafený, ozve sa zvuk „Yes“, ak nie, ozve sa zvuk „Sorry“.
7. Možnosti (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) znamenajú, že prívlastok „killer“ možno získať iba trafením do poľa typu **Double**.
8. Vyhráva hráč, ktorý zbaví ostatných hráčov všetkých „životov“.
9. Hru majú hrať viac než dve osoby.

Hra 24: G24 Killer-Triple/ZABIJAK (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)

MOŽNOSTI: 303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321 znamenajú počet „životov“ pre hráča.

1. Po spustení hry displej ukazuje „SEL“, čo znamená, že hráč má vybrať svoj segment hry. Segment, do ktorého hráč trafi, sa stáva jeho segmentom. Vzápätí treba stlačiť tlačidlo „NEXT“ a nasledujúci hráč vyberá svoj segment. Hra sa začína vo chvíli, keď všetci hráči vyberú svoj segment hry.
2. Ak hráč trafi do svojho segmentu hry, získava prívlastok „killer“.
3. Ak „killer“ trafi do segmentu protivníka, protivník stráca jeden „život“. Hráči môžu overovať svoj počet „životov“ stlačením tlačidla „SCORES“.
4. Keď hráč, ktorý získal prívlastok „killer“ trafi do svojho segmentu hry, stráca prívlastok „killer“ a stráca jeden „život“.
5. Úlohou „killera“ je triafať do segmentov protivníkov a zbavovať ich stále ďalších „životov“.
6. Keď bol daný segment trafený, ozve sa zvuk „Yes“, ak nie, ozve sa zvuk „Sorry“.
7. Možnosti (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) znamenajú, že prívlastok „killer“ možno získať iba trafením do poľa typu **Triple**.
8. Vyhráva hráč, ktorý zbaví ostatných hráčov všetkých „životov“.
9. Hru majú hrať viac než dve osoby.

Hra 25: G25 Shoot Out / RÝCHLA STRELA (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)

1. Segment čísla je vyznačovaný náhodne. Na trafenie má hráč 10 sekúnd. Ak v tom čase netrafi, stráca poradie.

2. Body sú pripočítané za trafenie do ľubovoľného segmentu čísla:
3. Trafenie do segmentu **Single** - pripočítavame x 1
4. Trafenie do segmentu **Double** - pripočítavame x 2
5. Trafenie do segmentu **Triple** - pripočítavame x 3
6. Najlepšie výsledky dáva trafenie do poľa **Triple** (počítame x 3).
7. (H03, H04, H05...H015) sú nasledujúce etapy hry. Keď sú hry ukončené, vyhráva hráč s najväčším počtom

Hra 26: G26 Legs over / VÝSLEDOK NAHOR (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

MOŽNOSTI: 303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321 znamenajú počet „životov“ pre hráča.

1. Terč náhodne vyberá výsledok pre prvého hráča. Úlohou prvého hráča je pomocou troch hodov dosiahnuť vyšší výsledok, než je výsledok vygenerovaný terčom. Ak hráč získa nižší výsledok, stráca jeden život.
2. Úlohou nasledujúceho hráča je získať vyšší výsledok než výsledok predchádzajúceho hráča. Ak hráč získa nižší výsledok, stráca jeden život.
3. Hráč nemôže výsledok zrušiť. Stlačenie tlačidla START alebo netrafenie do terča spôsobuje stratu života.
4. Hráč vypadáva vo chvíli, keď stratí všetky životy. Vyhráva hráč, ktorý ako jediný nestratí všetky životy.
5. Hru majú hrať viac než dve osoby.

Hra 27: G27 Legs under / VÝSLEDOK NADOL (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)

MOŽNOSTI: U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21 znamenajú počet „životov“ pre hráča.

1. Terč náhodne vyberá výsledok pre prvého hráča. Úlohou prvého hráča je pomocou troch hodov dosiahnuť nižší výsledok, než je výsledok vygenerovaný terčom. Ak hráč získa vyšší výsledok, stráca jeden život.
2. Úlohou nasledujúceho hráča je získať nižší výsledok než výsledok predchádzajúceho hráča. Ak hráč získa vyšší výsledok, stráca jeden život.
3. Hráč nemôže výsledok zrušiť. Stlačenie tlačidla START alebo netrafenie do terča spôsobuje stratu života.
4. Hráč vypadáva vo chvíli, keď stratí všetky životy. Vyhráva hráč, ktorý ako jediný nestratí všetky životy.
5. Hru majú hrať viac než dve osoby.

OBSAH BALENIA:

- 6 šípok, 12 náhradných hrotov
- terč

- napájací zdroj
- návod na použitie

Vyhlasenie o zhode s európskymi normami:



Toto zariadenie spĺňa požiadavky smernice o elektromagnetickej kompatibilite (2014/30/EÚ), a preto je opatrené značkou CE a bolo vydané vyhlásenie o zhode s európskymi normami.



Tento výrobok spĺňa požiadavky smernice 2011/65/EÚ a 2015/863 - známe ako smernica RoHS. Účelom tejto smernice je zbližovať právne predpisy členských štátov týkajúce sa obmedzenia používania nebezpečných látok v elektrických a elektronických zariadeniach a prispieť k ochrane ľudského zdravia a ekologicky šetrnému využitiu a likvidácii odpadových elektrických a elektronických zariadení. Smernica RoHS je v platnosti od 3. januára 2013. Nové elektrické a elektronické zariadenia uvedené na trh neobsahujú olovo, ortuť, kadmium, šesťmocný chróm, polybromovaný difenyl alebo polybromovaný difenylether.



Tento symbol znamená, že výrobok nesmie byť likvidovaný so zmiešaným odpadom a nepatrí ani do kontajnerov na triedený odpad, ale musí byť odovzdaný na miesta na to určené, aby bola zaistená ich ekologická recyklácia. Potenciálnym negatívnym účinkom na životné prostredie a ľudské zdravie, ktoré by mohli byť dôsledkom nesprávnej manipulácie s odpadom z použitých elektronických zariadení, možno predísť, ak je výrobok zlikvidovaný správnym spôsobom.

PASTABOS Prieš pradėdant žaidimą, reikia susipažinti su žemiau aprašyta aptarnavimo instrukcija ir išsaugoti ją vėlesniam naudojimui.

DĖMESIO!

- Smiginis tai ne žaislas
- Žaidimas skirtas suaugusiems žmonėms.
- Prieš pradėdant žaidimą, reikia susipažinti su aptarnavimo instrukcijais ir išsaugoti ją vėlesniam naudojimui.
- Smiginis tai ne būti naudojamas komerciškai

ĮŽANGA:

Smiginis yra su 4 ekranais, rodančiais visą reikiamą informaciją. Smiginis maitinamas DC6V-9V 500mA maitinimo bloko pagalba arba 4 elementais 1,5V AA.

ELEMENTŲ KEITIMAS:

Prieš pradėdant žaidimą, reikia susipažinti su žemiau aprašyta aptarnavimo instrukcija ir išsaugoti ją vėlesniam naudojimui.

Elementai: 4x AA (1,5V); D.C

Maitinimo blokas: AC, 230V

DĖMESIO!!! Įrenginio negalima jungti prie didesnio nei yra rekomenduojama maitinimo šaltinių skaičiaus.

Norint pakeisti elementus, reikia išsukti elemento dangtį saugantį varžtą, o po to tą dangtį išimti. Išėmus elementus, juos reikia pakeisti naujais, nauji elementai įdedami, laikantis atitinkamo poliarizavimo, remiantis elementų kameroje esančiais simboliais.

DĖMESIO !!!

- Elementų negalima vėl įkrauti, kiekvieną kartą juos reikia pakeisti naujais.

- Negalima tarpusavyje maišyti skirtingų tipų elementų arbanaujus elementus jungti su jau naudotais.
- Reikia naudoti tik rekomenduojamo simbolio elementus arba ekvivalentiškus elementus.
- Išnaudotus elementus reikia pakeisti naujais.
- Keičiant elementus, reikia nepamiršti laikytis poliarizavimo.
- Negalima sujungti maitinimo gnybtų.

PREKĖS APRAŠYMAS

- EKRANAS** : rodo rezultatus / informaciją apie žaidimą
- ŽAIDĖJŲ SKAIČIUS**: 1-16

- ŽAIDIMŲ SKAIČIUS**: 27 (240 atmainų)

SMIGINIO TVIRTINIMAS PRIE SIENOS

Raskite tokią vietą, kur laisvas atstumas nuo smiginio būtų 3m. Pakabinkite smiginį taip, kad jo centras būtų 1,73m aukštyje.

Žaidimo metu žaidėjas turi stovėti 2,37m atstumu nuo taikinio.

TAŠKŲ SKAIČIAVIMO TAISYKLĖS:

SEGMENTAS	REZULTATAS	Triple / TRIGUBAS SEGMENTAS	SKAIČIUOKITE X 3
Single / PAVIENIS SEGMENTAS	SKAIČIUOKITE X 1	Bull's-eye	25 x 1
Double / DVIGUBAS SEGMENTAS	SKAIČIUOKITE X 2	Bull's-eye DVIGUBAS	25 x 2

MYGTUKŲ APRAŠYMAS:

- Paspauskite „**POWER**“, kad įjungtumėte / išjungtumėte žaidimą. Įjungimą / išjungimą signalizuoja garsinis signalas.
- „**GAME**“ – skirtas žaidimui pasirinkti (G01 - G27). Šiomis gultukais galima išvesti iš žaidimo ir grįžti prie pradinio ekrano.
- Mygtukas „**OPTION/SCORE**“ skirtas žaidimui pasirinkti pagrindinio žaidimo rėmuose, taip pat aktualiam rezultatui nustatyti.
- Mygtuko „**PLAYER & TEAM/ELIMINATE**“ pagalba, pasirinkite žaidėjų skaičių arba komandą. Taip pat jis skirtas rezultatui ištrinti arba grąžinti žaidimo metu.
- Mygtukas „**DOUBLE / MISS**“ skirtas funkcijoms „double“ ir „master“ įjungti (G02 atveju).
- Mygtukas „**HANDICAP**“ skirtas kiekvienam žaidėjui pritaikyti žaidimo sunkumo lygį. Paspauskite „**PLAYER & TEAM/ELIMINATE**“, o po to „**HANDICAP**“, kad nustatytumėte tam tikrą rezultatą šiam žaidėjui. Pasinaudojus proga, galima tai padaryti visiems žaidėjams.
- Mygtukas „**SOUND**“ – skirtas garso signalams įjungti ir išjungti.
- Norėdami pradėti žaidimą, paspauskite „**START/NEXT**“ mygtuką. Šį mygtuką taip pat reikia spausti, keičiant žaidėją.

GARSO SIGNALAI:

„**Laser**“ – garsas, atsirandantis smigiui palietus taikinį.
 „**Double**“ – garsas informuoja apie pataikymą į **Double** lauką (skaičiuojama x2)
 „**Triple**“ - garsas informuoja apie pataikymą į **Triple** lauką (skaičiuojama x3)
 „**Score**“ – garsas informuoja apie gautą šį žaidimą rezultatą.
 „**Close**“ – garsas reiškia skaičiuojamo segmento uždarymą.
 „**Open**“ – garsas reiškia skaičiuojamo segmento atidarymą.

„**Too-High**“ – garsas informuoja, kad rezultatas skaičiuojamas yranuo pradžių

„**Winner**“ – informuoja, kad žaidėjas laimėjo žaidimą

„**Bull's-Eye**“ – garsas informuoja, kad pataikyta į **Bull's-Eye** lauką. (skaičiuojama 25)

„**music**“ – garsas informuoja, kad žaidimą pradeda kitas žaidėjas (po trijų prieš tai buvusio žaidėjo mėtimų)

ŽAIDIMŲ SĄRAŠAS:

1 žaidimas: G01 Count Up / SKAIČIAVIMAS Į VIRŠŲ (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)

Žaidimo tikslas yra kuo greičiau pasiekti pasirinktą taškų skaičių (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900). Laimi tas žaidėjas, kuris pirmas pasiekia reikiamą taškų skaičių.

2 žaidimas: G02 Count Up / SKAIČIAVIMAS Į APAČIA (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

Kiekvienas žaidėjas pradeda žaidimą su tuo pačiu nustatytu taškų skaičiumi (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901). Per kiekvieną metimą surinkti taškai yra atskaičiuojami į apačią. Laimi tas žaidėjas, kuris pirmas pasiekia nulį.

ATMAINOS (mygtuko DOUBLE pagalba):

„**Din**“ **Double in** (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901) – reiškia žaidimo (taškų skaičiavimo) pradžią taškai yra skaičiuojami tik, kai pirmas pataikymas buvo į **Double** lauką.

„**Dou**“ **Double out** (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901) - reiškia, kad žaidimą galima baigti tik pataikius į atitinkamą **Double** lauką.

„**Dio**“ **Double in/ Double out** - reiškia, kad žaidimas pradėdamasir baigiamas pagal aukščiau aprašytas taisykles.

Jeigu ekrane rodomas tiek **Double in** tiek **Double out**, tai reiškia, kad yra žaidžiama dviem variantais, kurie gali būti pradėti arba užbaigti, pataikius į **Double** tipo segmentą.

„**Ain**“: Master in, žaidimas prasideda, pataikius į **Double** arba **Triple** tipo segmentą.

„**AiD**”: Master in / Double out, žaidimas prasideda, pataikius į **Double** arba **Triple** tipo segmentą, o baigiasi, pataikius į **Double** tipo segmentą.
„**Aou**”: Master out, žaidimas baigiasi, pataikius į **Double** arba **Triple** lauką.
„**DiA**”: Double In / Master out, žaidimas prasideda ir baigiasi, pataikius į **Double** arba **Triple** lauką.
„**Aio**”: Master in / Master out, žaidimas prasideda ir baigiasi, pataikius į **Double** arba **Triple** lauką.

Žaidimas 3, 4, 5: G03,04,05 Round Clock / LAIKRODIS (5,10,15,20) / (205, 210, 215, 220) / (305, 310, 315, 320)

- 5,10,15, 20 – skaičiuojami pataikymai į bet kurį segmentą.
- 205, 210, 215, 220 – skaičiuojami pataikymai į **Double** tipo segmentus.
- 305, 310, 315, 320 – skaičiuojami pataikymai į **Triple** tipo segmentus.
- Reikia pataikyti į segmentus nuo 1-5 (105), 1-10 (110), nuo 1-15 (115) arba nuo 1-20 (120). Taisyklė taip pat galioja **Double** ir **Triple** tipo laukų atveju. Laimi žaidėjas, kuris pirmas pataikys į taikinio rodomus segmentus.

6 žaidimas: G06 Simple Cricket / PAPRASTASIS KRIKETAS (Simple/PAPRASTASIS 000, 020, 025)

- Skaičiuojami tik pataikymai į 15,16,17,18,19,20 arba **Bull's-eye** segmentus.
- Laimi žaidėjas, kuris pirmas tris kartu pataikys į aukščiau pateiktus laukus.
Pataikymas į **Single** segmentą – skaičiuojame x 1
Pataikymas į **Double** segmentą – skaičiuojame x 2
Pataikymas į **Triple** segmentą – skaičiuojame x 3

ATMAINOS:

- “000” – reikia pataikyti į 15,16,17,18,19,20 skaičių segmentus ir **Bull's-eye**. Pataikymų eiliškumas neturi reikšmės.
- “020” – reikia 3 kartus pataikyti į 20, o po to paeiliui į 19, 18, 17, 16, 15 ir **Bull's eye**.
- “025” - reikia 3 kartus pataikyti į **Bull's-eye**, o po to paeiliui į 15, 16, 17, 18, 19, 20

Ekrane segmento identifikatoriai mirksi, laimi žaidėjas, kuris pirmas užgesins visus identifikatorius.

7 žaidimas: G07 Score Cricket / KRIKETAS (E00, E20, E25)

- Skaičiuojami tik pataikymai į 15,16,17,18,19,20 segmentus arba **Bull's-eye**.
- Reikia pataikyti į visus aukščiau paminėtus numerius:
Pataikymas į **Single** segmentą – skaičiuojame x 1
Pataikymas į **Double** segmentą – skaičiuojame x 2
Pataikymas į **Triple** segmentą – skaičiuojame x 3

ATMAINOS:

- “E00” - reikia pataikyti į bet kuriuos 15,16,17,18,19,20 skaičių segmentus ir **Bull's-eye**. Pataikymų eiliškumas neturi reikšmės.
- “E20” – reikia 3 kartus pataikyti į 20, o po to paeiliui į 19, 18, 17, 16, 15 ir **Bull's eye**.
- “E25” - reikia 3 kartus pataikyti į **Bull's-eye**, o po to paeiliui į 15, 16, 17, 18, 19, 20
- Ekrane atsiranda trys skaičiai, žaidimas baigiasi, kai visi trys skaičiai bus užgesinti.
- Ekrane segmento identifikatoriai mirksi, laimi žaidėjas, kuris pirmas užgesins visus identifikatorius.
- Jeigu žaidėjas tris kartus pataikys į taškus suteikiantį segmentą, tuomet jo rezultatas yra atviras. Rezultatas bus įrašytas, jeigu kiekvienas žaidėjas visus tris metimus pataikys į taškus suteikiantį segmentą. Paskutinio žaidėjo surinkti taškai bus pridėti prie priešininkų rezultato.
- Kiekvienas žaidėjas turi stengtis pataikyti į taškus suteikiantį segmentą.
- Kai kiekvienas žaidėjas tris kartus pataikys į segmentą, jis bus uždarytas. Žaidėjas turi pataikyti į kitą paskirtą segmentą, kad priešininkai galėtų rinkti taškus.
- Laimi žaidėjas, kuris, uždarius visus segmentus, surinks mažiausiai taškų.

8 žaidimas: Cut Throat Cricket (C00, C20, C25)

- Skaičiuojami tik pataikymai į 15,16,17,18,19,20 segmentus arba **Bull's-eye**.
- Reikia pataikyti į visus aukščiau paminėtus numerius:
Pataikymas į **Single** segmentą – skaičiuojame x 1
Pataikymas į **Double** segmentą – skaičiuojame x 2
Pataikymas į **Triple** segmentą – skaičiuojame x 3

ATMAINOS:

- “C00” - reikia pataikyti į bet kuriuos 15,16,17,18,19,20 skaičių segmentus ir **Bull's-eye**. Pataikymų eiliškumas neturi reikšmės.
- “C20” – reikia 3 kartus pataikyti į 20, o po to paeiliui į 19, 18, 17, 16, 15 ir **Bull's eye**.
- “C25” - reikia 3 kartus pataikyti į **Bull's-eye**, o po to paeiliui į 15, 16, 17, 18, 19, 20
- Ekrane segmento identifikatoriai mirksi, laimi žaidėjas, kuris pirmas užgesins visus identifikatorius.
- Jeigu žaidėjas tris kartus pataikys į taškus suteikiantį segmentą, jo rezultatas yra atviras. Rezultatas bus įrašytas, jeigu kiekvienas žaidėjas visus tris metimus pataikys į taškus suteikiantį segmentą. Paskutinio žaidėjo surinkti taškai bus pridėti prie priešininkų rezultato.
- Kiekvienas žaidėjas turi stengtis pataikyti į taškus suteikiantį segmentą.
- Kai kiekvienas žaidėjas tris kartus pataikys į segmentą, jis bus uždarytas. Žaidėjas turi pataikyti į kitą paskirtą segmentą, kad priešininkai galėtų rinkti taškus.
- Laimi žaidėjas, kuris, uždarius visus segmentus, surinks mažiausiai taškų.

9 žaidimas: G09 Double Score Cricket (D00, D20, D25)

Jeigu žaidėjas nori „atidaryti“ segmentą, pirmas smigis turi pataikyti į **double** tipo segmentą ir tik po to galima pradėti žaidimą. Toliau žaidimo taisyklės tokios pat kaip Score Cricket žaidime.

10 žaidimas: G10 Shove-A-Penny Cricket (P00, P20, P25)

Žaidimo taisyklės tokios pat kaip Cricket žaidime, naudojamosi laukais nuo 15 iki 20 ir **Bull's eye**. Kol pereis prie kito segmento, kiekvienas žaidėjas turi pataikyti 3 kartus į nurodytą segmentą.

Pataikymas į **Single** segmentą – skaičiuojame x 1

Pataikymas į **Double** segmentą – skaičiuojame x 2

Pataikymas į **Triple** segmentą – skaičiuojame x 3

Tačiau tuo atveju, kai žaidėjas gaus daugiau kaip 3 taškus, taškai virš 3 pereina kitam žaidėjui. Laimi žaidėjas, kuris pirmas iš kiekvieno segmento surinks 3 taškus. (Dėmesio: žaidimas skirtas mažiausiai 2 žaidėjams).

ATMAINOS:

- “P00” - reikia pataikyti į bet kuriuos 15,16,17,18,19,20 skaičių segmentus ir **Bull's-eye**. Pataikymų eiliškumas neturi reikšmės.
- “P20” – reikia 3 kartus pataikyti į 20, o po to paeiliui į 19, 18, 17, 16, 15 ir **Bull's eye**.
- “P25” - reikia 3 kartus pataikyti į **Bull's-eye**, o po to paeiliui į 15, 16, 17, 18, 19, 20
- Ekrane segmento identifikatoriai mirksi, laimi žaidėjas, kuris pirmas užgesins visus identifikatorius.

11 žaidimas: G11 Scram Cricket

- Skaičiuojami tik pataikymai į 15,16,17,18,19,20 segmentus arba **Bull's-eye**.
- Žaidimas skirtas dviem žaidėjams ir susideda iš dviejų rundų. Pirmame raunde pradeda pirmas žaidėjas, antrame raunde pradeda antras žaidėjas.
- Žaidėjų užduotis yra uždarinėti žaidimo segmentus vieną po kito. Segmentas yra uždarytas, jeigu žaidėjas pataikys į jį tris kartus.
- Po dviejų rundų laimi žaidėjas, kuris surinks daugiausia taškų.

12 žaidimas: G12 Golf / Golfas (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)

- (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90) – reikia išsirinkti vieną iš šių skaičių kaip rezultatą, kurį pasiekus, žaidėjas yra išmetamas.
- Žaidėjas turi paeiliui pataikyti į taikinio segmentus nuo 1-18, tai yra, pirmame rate pataiko į 1 segmentą, antrame į 2 segmentą ir t.t.) Jeigu pataikys į atitinkamą segmentą, pasigirs garsas „**YE**“, jeigu nepataikys, pasigirs garsas „**NO**“.
- Žaidėjo užduotis yra surinkti kuo mažiausią rezultatą. Jeigu per savo ratą (tris metimus):
 - jam nepavyks pataikyti jokių smigių – gauna 5 taškus, taip vadinamus „**Bad dart**“
 - pataikys į **Triple** segmentą – gauna 1 tašką, taip vadinamą „**Eagle dart**“
 - pataikys į **Double** segmentą - gauna 2 taškus, taip vadinamą „**Bird dart**“
 - pataikys į **Single** segmentą – gauna 3 taškus

Kol pasibaigs ratas, žaidėjas gali išsirinkti bet kurį iš trijų smigių, bet tik paskutinis įskačiuojamas į rezultatą.

Jeigu žaidėjas pataikys į **Single** lauką pirmuoju smigių ir gaus trys taškus, gali priimti sprendimą, kad žaidžia toliau. Jeigu po tokio sprendimo nepataikys jokia iš dviejų likusių smigių, gaus 5 taškus vietoj 3. Jeigu kuris

nors iš žaidėjų surinks žaidimo pradžioje pasirinktą rezultatą, yra išmetamas iš žaidimo. Jeigu po visų 18 ratų, nei vienas iš žaidėjų nesurinks paskelbto rezultato, laimi žaidėjas, kuris surinko mažiausiai taškų.

13 žaidimas: G13 Bingo (132, 141, 168, 189)

1. Segmentai pataikymams yra paskiriami atsitiktinai. Laimi žaidėjas, kuris pirmas pataikys į paskirtą segmentą.

ATMAINOS:

- 132 – pataikykite paeiliui į 15, 4, 8, 14, 3
- 141 – pataikykite paeiliui į 17, 13, 9, 7, 1
- 168 – pataikykite paeiliui į 20, 16, 12, 6, 2
- 189 – pataikykite paeiliui į 19, 10, 18, 5, 11
- Žaidėjas turi tris kartus pataikyti į duotąjį skaičiaus segmentą, kad galėtų pereiti prie kito segmento.
Pataikymas į **Single** segmentą – skaičiuojame x 1
Pataikymas į **Double** segmentą – skaičiuojame x 2
Pataikymas į **Triple** segmentą – skaičiuojame x 3

14 žaidimas: G14 Hi-Score (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)

- Svarbu pataikyti į bet kurį segmentą.
- 03, 05, ...21 reiškia ratų skaičių kiekviename žaidime. Kiekvienas žaidėjas turi tris pataikymus kiekviename rate.
 - Pataikymas į **Single** segmentą – skaičiuojame x 1
 - Pataikymas į **Double** segmentą – skaičiuojame x 2
 - Pataikymas į **Triple** segmentą – skaičiuojame x 3
- Pasibaigus visiems ratams, laimi žaidėjas, kuris pasiekė didžiausią taškų skaičių.

15 žaidimas: G15 All Five (31, 41, 51, 61, 71, 81, 91) (DĖMESIO! Jeigu smigis nepataikys į taikinį, paspauskite „MISS“)

Kiekviename raunde kiekvienas žaidėjas turi pasiekti rezultatą, kuris dalijasi iš 5. Už kiekvieną „penketuką“ žaidėjas gauna 1 tašką, pavyzdžiui, 2,8,5=15, taigi žaidėjas gauna 3 taškus.

Taškų nėra, jeigu:

- Rezultato iš trijų mėtimų suma nesidalija iš 5.
- Žaidėjas nepataikė bent vienu smigiu nepaisant to, kad kitų dviejų mėtimų suma dalijasi iš 5.

Laimi žaidėjas, kuris pirmas surinks **31, 41, 51, 61, 71, 81, 91**.

16 žaidimas: G16 ShangHai (101, 105, 110, 115)

- 101 – reikia pataikyti į segmentus nuo 1 iki 20 ir **Bull's-eye**
 - 105 – reikia pataikyti į segmentus nuo 5 iki 20 ir **Bull's-eye**
 - 110 – reikia pataikyti į segmentus nuo 10 iki 20 ir **Bull's-eye**
 - 115 – reikia pataikyti į segmentus nuo 15 iki 20 ir **Bull's-eye**
- Įskaičiuojami yra tik pataikymai į duotojo diapazono segmentus. Laimi žaidėjas, kuris surinks daugiausia taškų.

17 žaidimas: G17 Forty one (40)

Pradinis rezultatas tai 40 taškų. Kiekvienas žaidėjas trim smigiais pataiko į segmentus 20, 19, 18, 17, 16, 15, ir **Bull's-eye**. Pataikius į bet kurį segmentą, yra priskaičiuojami taškai. Jeigu jokia iš trijų smigių nepataikys į pasirinktą segmentą, žaidėjas iškrenta iš žaidimo arba sumažina 40 per pusę. Antru atveju 3 mėtimų suma turi būti 41, priešingu atveju taškai sumažinami per pusę. Laimi žaidėjas su didžiausiu taškų skaičiumi.

18 žaidimas: G18 Double Down (D40)

Pradinis rezultatas tai 40 taškų. Jeigu žaidėjas pataikys į 15, 16, jie yra skaičiuojami x 1, jei į 17, 18 yra skaičiuojami x 2, jei į 19, 20 ir **Bull's-eye** yra skaičiuojami x 3. Jeigu nei vienas iš smigių nepataikys į pasirinktą segmentą, žaidėjas sumažina 40 per pusę. Laimi žaidėjas su didžiausiu taškų skaičiumi.

19 žaidimas: G19 Gotcha (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

- Segmentas pasirenkamas atsitiktinai. Žaidėjo užduotis yra pataikyti į pasirinktą segmentą.
- Kiekvienas žaidėjas turi 0 taškų, o pataikius, taškai yra sumuojami. Laimi žaidėjas, kuris greičiausiai pasiekė užduotą taškų skaičių. Jeigu suma viršys užduotą taškų skaičių, rezultatas nebus pridėtas.
- Jeigu kitas žaidėjas surinks tokį pat taškų skaičių kaip ir pirmasis, kitas žaidėjas laimi, o pirmojo žaidėjo taškai yra anuliuojami.

20 žaidimas: G20 Big Little (Simple/PROSTE 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

- Kiekvienas žaidėjas turi bazinį „gyvybių“ skaičių, kai žaidėjas jas praras – iškrenta. Žaidėjų užduotis yra pataikyti į atsitiktinai paskirtus taikinio segmentus. Laimi žaidėjas, kuris žaidime išliks ilgiausiai.
- Pataikius į paskirtą skaičių pirmojo arba antrojo metimo metu, žaidėjas gali paskirti taikinio segmentą kitam žaidėjui (o gi, kitas žaidėjas turi pataikyti į segmentą, į kurį pataikė prieš tai žaidęs žaidėjas). Jeigu kitas žaidėjas pataikys į paskirtą taikinį tris kartus arba nepaskirs kito taikinio, tuomet naują taikinį atsitiktinai paskirs

kitas žaidėjas.

- Jeigu žaidėjas nepataikys į paskirtą taikinį per tris metimus, praranda taškus, o taikiny s pereina kitam žaidėjui.

Simple: Įskaičiuojamas pataikymas į bet kurį taikinio segmentą paskirto skaičiaus rėmuose. Nėra skirtumo, ar buvo pataikyta į **Single, Double** ar į **Triple** lauką.

PASIRINKIMUI (3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10) – reiškia duotojo žaidėjo „gyvybių“ skaičių.

Laimi tas žaidėjas, kuris paskutinis išsaugos gyvybę.

21 žaidimas: G21 Big Little (Hard/SUNKUS H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)

- Kiekvienas žaidėjas turi bazinį „gyvybių“ skaičių, kai žaidėjas jas praras – iškrenta. Žaidėjų užduotis yra pataikyti į atsitiktinai paskirtus taikinio segmentus. Laimi žaidėjas, kuris žaidime išliks ilgiausiai.
- Pataikius į paskirtą skaičių pirmojo arba antrojo metimo metu, žaidėjas gali paskirti taikinio segmentą kitam žaidėjui (o gi, kitas žaidėjas turi pataikyti į segmentą, į kurį pataikė prieš tai žaidęs žaidėjas). Jeigu kitas žaidėjas pataikys į paskirtą taikinį tris kartus arba nepaskirs kito taikinio, tuomet naują taikinį atsitiktinai paskirs kitas žaidėjas.
- Jeigu žaidėjas nepataikys į paskirtą taikinį per tris metimus, praranda taškus, o taikiny s pereina kitam žaidėjui.

Hard: Įskaičiuojamas pataikymas tik į tą patį taikinio segmentą. Reikia pataikyti arba į **Single** lauką, arba į **Double** arba į **Triple** lauką.

PASIRINKIMUI (3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10) – reiškia duotojo žaidėjo „gyvybių“ skaičių.

Laimi tas žaidėjas, kuris paskutinis išsaugos gyvybę.

22 žaidimas: G22 Killer/ŽUDIKAS (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

PASIRINKIMUI 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21 – reiškia žaidėjo „gyvybių“ skaičių.

- Įjungus žaidimą, ekranas rodo „**SEL**“, kas reiškia, jog žaidėjas turi išsirinkti savo žaidimo segmentą. Segmentas, į kurį pataikys žaidėjas, tampa jo segmentu. Po to reikia paspausti „**NEXT**“ mygtuką ir kitas žaidėjas išsirenka savo segmentą. Žaidimas prasideda tuomet, kai visi žaidėjai išsirinks savo žaidimo segmentus.
- Jeigu žaidėjas pataikys į savo žaidimo segmentą, jam suteikiama pravardė „**killer**“.
- Jeigu „killer“ pataiko į priešininko segmentą, priešininkas praranda vieną „gyvybę“. Žaidėjai gali patikrinti savo „gyvybių“ skaičių, paspaudus mygtuką „**SCORES**“.
- Jeigu žaidėjas, kuriam buvo suteikta pravardė „**killer**“, pataikys į savo žaidimo segmentą, tuomet praranda pravardę „**killer**“ ir praranda vieną „gyvybę“.
- „Killerio“ užduotis yra pataikyti į priešininkų segmentus ir atimti nuo jų viena po kitos „gyvybes“.
- Jeigu į duotąjį segmentą pataikyta, pasigirsta garsas „Yes“, jeigu ne – pasigirsta garsas „Sorry“.
- Pasirinkimai (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) reiškia, kad norėdamas laimėti, „**killer**“ turi pataikyti (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) kartų į priešininkų segmentus. Nėra reikšmės, ar tai yra Single, Double ar Triple tipo segmentai.
- Laimi žaidėjas, kuris nuo kitų žaidėjų atims visas „gyvybes“.
- Žaidime turi žaisti daugiau kaip du žmonės.

23 žaidimas: G23 Killer-Double/ŽUDIKAS (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)

PASIRINKIMUI 203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221 reiškia žaidėjo „gyvybių“ skaičių.

- Įjungus žaidimą, ekranas rodo „**SEL**“, kas reiškia, jog žaidėjas turi išsirinkti savo žaidimo segmentą. Segmentas, į kurį pataikys žaidėjas, tampa jo segmentu. Po to reikia paspausti „**NEXT**“ mygtuką ir kitas žaidėjas išsirenka savo segmentą. Žaidimas prasideda tuomet, kai visi žaidėjai išsirinks savo žaidimo segmentus.
- Jeigu žaidėjas pataikys į savo žaidimo segmentą, jam suteikiama pravardė „**killer**“.
- Jeigu „killer“ pataiko į priešininko segmentą, priešininkas praranda vieną „gyvybę“. Žaidėjai gali patikrinti savo „gyvybių“ skaičių, paspaudus mygtuką „**SCORES**“.
- Jeigu žaidėjas, kuriam buvo suteikta pravardė „**killer**“, pataikys į savo žaidimo segmentą, tuomet praranda pravardę „**killer**“ ir praranda vieną „gyvybę“.
- „Killerio“ užduotis yra pataikyti į priešininkų segmentą ir atimti nuo jų viena po kitos „gyvybes“.
- Jeigu į duotąjį segmentą pataikyta, pasigirsta garsas „Yes“, jeigu ne – pasigirsta garsas „Sorry“.

7. Pasirinkimai (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) reiškia, kad pravarde „**killer**“ galima gauti tik pataikius į **Double** tipo lauką.
8. Laimi žaidėjas, kuris nuo kitų žaidėjų atims visas „gyvybes“.
9. Žaidime turi žaisti daugiau kaip du žmonės.

24 žaidimas: G24 Killer-Triple/ŽUDIKAS (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)

PASIRINKIMUI 303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321 reiškia žaidėjo „gyvybių“ skaičių.

1. Įjungus žaidimą, ekranas rodo „**SEL**“, kas reiškia, jog žaidėjas turi išsirinkti savo žaidimo segmentą. Segmentas, į kurį pataikys žaidėjas, tampa jo segmentu. Po to reikia paspausti „**NEXT**“ mygtuką ir kitas žaidėjas išsirenka savo segmentą. Žaidimas prasideda tuomet, kai visi žaidėjai išsirinks savo žaidimo segmentus.
2. Jeigu žaidėjas pataikys į savo žaidimo segmentą, jam suteikiama pravarde „killer“.
3. Jeigu „killer“ pataiko į priešininko segmentą, priešininkas praranda vieną „gyvybę“. Žaidėjai gali patikrinti savo „gyvybių“ skaičių, paspaudus mygtuką „**SCORES**“.
4. Jeigu žaidėjas, kuriam buvo suteikta pravarde „killer“, pataikys į savo žaidimo segmentą, tuomet praranda pravarde „killer“ ir praranda vieną „gyvybę“.
5. „Killerio“ užduotis yra pataikyti į priešininkų segmentą ir atimti nuo jų vieną po kitos „gyvybes“.
6. Jeigu į duotąjį segmentą pataikyta, pasigirsta garsas „Yes“, jeigu ne – pasigirsta garsas „Sorry“.
7. Pasirinkimai (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) reiškia, kad pravarde „killer“ galima gauti tik pataikius į **Triple** tipo lauką.
8. Laimi žaidėjas, kuris nuo kitų žaidėjų atims visas „gyvybes“.
9. Žaidime turi žaisti daugiau kaip du žmonės.

25 žaidimas: G25 Shoot Out / GREITAS ŠŪVIS (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)

1. Skaičiaus segmentas paskiriamas atsitiktinai. Pataikymui žaidėjas turi 10 sekundžių. Jeigu per tą laiką nepataiko, praranda eilę.
2. Taškai yra skaičiuojami už pataikymus į bet kurį skaičiaus segmentą: Pataikymas į **Single** segmentą – skaičiuojame x 1
Pataikymas į **Double** segmentą – skaičiuojame x 2

PAKUOTĖS TURINYS:

- 6 smigiai, 12 keičiamų antgalių
- aptarnavimo instrukcija

Pataikymas į **Triple** segmentą – skaičiuojame x 3

3. Geriausius rezultatus duoda pataikymas į **Triple** lauką (skaičiuojame x 3).
4. (H03, H04, H05...H015) tai kiti žaidimo etapai. Jeigu žaidimai baigti, laimi daugiausia taškų surinkęs žaidėjas.

26 žaidimas: G26 Legs over / REZULTATAS Į VIRŠŲ (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

PASIRINKIMUI 303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321 reiškia žaidėjo „gyvybių“ skaičių.

1. Taikinyas atsitiktinai išrenka rezultatą pirmam žaidėjui. Pirmojo žaidėjo užduotis yra per tris metimus pasiekti rezultatą didesnį už rezultatą, kurį išrinko taikinyas. Jeigu žaidėjas gaus mažesnį rezultatą, praranda vieną gyvybę.
2. Kito žaidėjo užduotis yra pasiekti rezultatą aukštesnį už prieš tai buvusio žaidėjo rezultatą. Jeigu žaidėjas pasieks mažesnį rezultatą, praranda vieną gyvybę.
3. Žaidėjas negali rezultato ištrinti. **START** mygtuko paspaudimas arba nepataikymas į taikinį sąlygoja gyvybės praradimą.
4. Žaidėjas iškrenta tuomet, kai praranda visas gyvybes. Laimi žaidėjas, kuris vienintelis nepraras visų gyvybių.
5. Žaidime turi žaisti daugiau kaip du žmonės.

27 žaidimas: G27 Legs under / REZULTATAS Į APAČIĄ (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)

PASIRINKIMUI U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21 reiškia žaidėjo „gyvybių“ skaičių.

1. Taikinyas atsitiktinai išrenka rezultatą pirmam žaidėjui. Pirmojo žaidėjo užduotis yra per tris metimus pasiekti rezultatą žemesnį už rezultatą, kurį išrinko taikinyas. Jeigu žaidėjas pasieks didesnį rezultatą, praranda vieną gyvybę.
2. Kito žaidėjo užduotis yra pasiekti rezultatą žemesnį už prieš tai buvusio žaidėjo rezultatą. Jeigu žaidėjas pasieks didesnį rezultatą, praranda vieną gyvybę.
3. Žaidėjas negali rezultato ištrinti. **START** mygtuko paspaudimas arba nepataikymas į taikinį sąlygoja gyvybės praradimą.
4. Žaidėjas iškrenta tuomet, kai praranda visas gyvybes. Laimi žaidėjas, kuris vienintelis nepraras visų gyvybių.
5. Žaidime turi žaisti daugiau kaip du žmonės.



Šis simbolis reiškia, kad produkto negalima išmesti kartu su kitomis namų ūkio atliekomis. Lenkijos įstatymai draudžia baudžiamojo poveikio grėsmės pagrindu sujungti panaudotą elektros ir elektronikos įrangą su kitomis atliekomis. Galima išvengti galimai neigiamų pasekmių aplinkai ir žmonių sveikatai, kurios gali kilti dėl netinkamo elgesio su atliekomis, susidariusiomis iš panaudotos elektroninės įrangos, jei produktas bus tinkamai utilizuotas.

UZMANĪBU!

- Darts nav rotaļlieta
- Spēle ir paredzēta pieaugušām personām.
- Pirms spēles uzsākšanas lūdzam iepazīties ar lietošanas instrukciju unto paturēt līdz nākošai piemērošanai.
- **Darts nav paredzētas komercdarbībai**

IEVADS:

Darts ir apgādāts ar 4 displejiem, uz kuriem ir norādīta visā nepieciešama informācija.

Barošana ar elektroadapteru DC6V-9V 500mA vai ar 4 baterijām 1,5V AA.

BATERIJAS MAINĪŠANA:

Pirms spēles uzsākšanas lūdzam iepazīties ar lietošanas instrukciju un to paturēt līdz nākošai piemērošanai.

Baterijas: 4x AA (1,5V); D.C

Elektroadapteris: AC, 230V

UZMANĪBU!!! Ierīci nedrīkst pieslēgt pie daudziem elektroapgādes avotiem, nekā rekomendēti.

Lai mainīt bateriju, lūdzam atskrūvēt baterijas vāku skrūvi, pēc tam noņemt to vāku. Pēc noņemšanas izlietotas baterijas aizstāt ar jaunām,

UZMANĪBU!!!

1. Baterijas nevar būt vēlreiz uzlādētās, to jāmaina uz jaunām.
2. Nedrīkst sajaukt dažādu baterijas veidu, vai jaunu ar nolietotu bateriju.

novietojot saskaņā ar apzīmējumiem bateriju kastē - saglabāšot attiecīgu polaritāti.

3. Lietot tikai bateriju ar rekomendēto simbolu, vai līdzīgu.
4. Nolietotu bateriju mainīt ar jaunu.
5. Mainīšot bateriju, lūdzam atcerēt par pareizu polarizāciju.
6. Nedrīkst kontaktēt elektroapgādes kontaktus.

PRODUKTA RAKSTUROJUMS

1. **DISPLEJS:** norāda rezultātus / informāciju par spēli
2. **SPĒLĒTĀJU SKAITS:** 1-16

3. **SPĒLES SKAITS:** 27 (240 varianti)

DARTA MONTĀŽA UZ SIENAS

Atzīmējiet vietu, kur brīva telpa no darta dēļa ir vismaz 3 m. Pakārsiet dēli tā, lai vidus punkts būtu novietots uz augstuma 1,73 m.

Spēles laikā spēlētājam jābūt novietota attālumā 2,37 m no dēļa.

PUNKTU SKAITĪŠANAS NOTEIKUMI:

SEGMENTS	REZULTĀTS
Single / VIENĪGAIS SEGMENTS	SKAITĪT X 1
Double / DUBULTS SEGMENTS	SKAITĪT X 2

Triple / TRĪSKĀRŠS SEGMENTS	SKAITĪT X 3
Bull's-eye	25 X 1
DUBULTS Bull's-eye	25 X 2

POGU APRAKSTS:

1. Piespiediet **“POWER”** pogu, lai ieslēgt / izslēgt spēli. Ieslēgšana / izslēgšana ir signalizēta ar skaņas signālu.
2. **„GAME”** – poga paredzēta spēles izvēlēšanai (G01 – G27). Lietojot to pogu, var arī iziet no spēles un atgriezties uz sākuma ekrānu.
3. Poga **“OPTION/SCORE”** ir paredzēta spēles izvēlēšanai galvenās spēles ietvaros, kā arī aktuāla rezultāta noteikšanai.
4. Lietojot pogu **“PLAYER & TEAM/ELIMINATE”** izvēliesiet spēlētāju skaitu vai komandu. Poga ir arī paredzēta rezultāta atjaunošanai vai atgriešanai spēles laikā.
5. Poga **„DOUBLE / MISS”** ir paredzēta „double” un „master” funkcijas iedarbināšanai (G02 spēlei).
6. Poga **„HANDICAP”** var būt lietota, lai pielāgot sarežģītības līmeni katram spēlētājam. Piespiediet **“PLAYER & TEAM/ELIMINATE”** pogu, un pēc tam **„HANDICAP”** , lai noteikt konkrētu rezultātu spēlētājam. To var darīt visiem spēlētājiem.
7. Poga **„SOUND”** – ir paredzēta skaņas signālu ieslēgšanai un izslēgšanai.
8. Piespiediet pogu **“START/NEXT”**, lai uzsākt spēli. Pogu to jāpiespiež arī spēlētāja mainīšanas laikā.

SKAŅAS SIGNĀLI:

“Laser” – skaņa, kad šautriņa sit dēli.

“Double” – skaņa informē, kad šautriņa sit **Double** laukumu (skaitīšana x2)

“Triple” - skaņa informē, kad šautriņa sit **Triple** laukumu (skaitīšana x3)

“Score” – skaņa informē par rezultāta sasniegšanu attiecīgā spēlē.

„Close” – skaņa nozīmē skaitīta segmenta slēgšanu.

„Open” – skaņa nozīmē skaitīta segmenta atvēršanu.

“Too High” – skaņa informē, ka rezultāts ir skaitīts no jaunas

“Winner” – skaņa informē par spēlētāja uzvaru

“Bull's-Eye” - skaņa informē par **Bull's-Eye** laukumatrāpīšanu. (skaitīšana 25)

“music” – skaņa informē, ka spēli uzsāc nākošais spēlētājs(pēc iepriekšēja spēlētāja trim sitieniem)

SPĒLES SARAKSTS:

Spēle 1: G01 Count Up / SKAITĪŠANA UZ AUGŠU (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)

Spēles mērķis ir visātrāk sasniegt izvēlētu punktu skaitu (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900). Spēli uzvar spēlētājs, kurš pirmais sasniegs prasītu punktu skaitu

Spēle 2: G02 Count Down / SKAITĪŠANA UZ APAKŠU (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

Katrs spēlētājs sāk spēli ar vienādu punktu skaitu (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901). Pēc katra sitienu sasniegti punkti ir atskaitīti. Spēli uzvar spēlētājs, kurš pirmais sasniegs nulli.

VARIANTI (ar DOUBLE pogu):

„Din” Double in (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901) – nozīmē, ka spēli var uzsākt tikai, kad pirmais sitiens ir **Double**.

„Dou” Double out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)– nozīmē, ka spēli var pabeigt tikai, kad sitiens ir konkrētā **Double**.

„Dio” Double in/ Double out – nozīmē, kā spēli var uzsākt un pabeigt pēc iepriekšminētiem principiem.

Gadījumā, kad **Double in** un **Double out** ir norādīti uz displeja, tas nozīmē, ka spēle sastāv no diviem variantiem, kuri var būt uzsāktīvai pabeigti pēc sišanas **Double** tipa segmentā.

„Ain”: Master in, spēli uzsāk sitiens **Double** vai **Triple** segmentā.

„Aid”: Master in / Double out, spēli uzsāk sitiens **Double** vai **Triple** segmentā, un beidz sitiens **Double** segmentā.

„Aou”: Master out, spēli beidz sitiens **Double** vai **Triple** segmentā.

„Dia”: Double in / Master out, spēli uzsāk un beidz sitiens **Double** vai **Triple** segmentā.

„Aio”: Master in / Master out, spēli uzsāk un beidz sitiens **Double** vai **Triple** segmentā.

Spēle 3, 4, 5: G03,04,05 Round Clock / PULKSTENIS (5,10,15,20) / (205, 210, 215, 220) / (305, 310, 315, 320)

- 5,10,15, 20 – skaitīti sitiņi jebkurā segmentā.
- 205, 210, 215, 220 – skaitīti sitiņi segmentos **Double**.
- 305, 310, 315, 320 – skaitīti sitiņi segmentos **Triple**.
- Nepieciešami sitiņi segmentos no 1-5 (105), 1-10 (110), no 1-15 (115) vai no 1-20 (120). Princips svarīgs arī pie laukumiem **Double** un **Triple**. Spēli uzvar spēlētājs, kurš pirmais trāpīs piedāvātajos segmentos.

Spēle 6: G06 Simple Cricket / VIENKĀRŠS KRIKETS (Simple/VIENKĀRŠS 000, 020, 025)

- Skaitīti ir tikai sitiņi segmentos 15,16,17,18,19, 20 vai **Bull's-eye**.
- Spēlētājs, kurš pirmais trāpīs trīskārši sekojošos segmentos, uzvar spēli.
Sitiens segmentā **Single** – skaitīt X 1
Sitiens segmentā **Double** – skaitīt X 2
Sitiens segmentā **Triple** – skaitīt x 3

VARIANTI:

- “000” – sitiņi segmentos 15,16,17,18,19, 20 un **Bull's-eye**. Sitienu kārtība nav svarīga.
- “020” – trīs sitiņi segmentā 20, pēc tam pēc kārtas segmentos 19, 18, 17, 16, 15 un **Bull's eye**.
- “025” trīs sitiņi segmentā **Bull's-eye**, pēc tam pēc kārtas 15, 16, 17, 18, 19, 20
- Uz displeja segmenta identifikatori mirgo, spēli uzvar spēlētājs, kurš ka pirmais izslēgs visus identifikatorus.

Spēle 7: G07 Score Cricket / KRIKETS (E00, E20, E25)

- Skaitīti ir tikai sitiņi segmentos 15,16,17,18,19, 20 vai **Bull's-eye**.
- Sitiņi visos iepriekšminētos numuros:
Sitiens segmentā **Single** – skaitīt x 1 Sitiens segmentā **Double** – skaitīt X 2 Sitiens segmentā **Triple** – skaitīt X 3

VARIANTI:

- “E00” – sitiņi jebkurā segmentā no numuriem 15,16,17,18,19, 20 un **Bull's-eye**. Sitienu kārtība nav svarīga.
- “E20” – trīs sitiņi segmentā 20, pēc tam pēc kārtas segmentos 19, 18, 17, 16, 15 un **Bull's eye**.
- “E25” trīs sitiņi segmentā **Bull's-eye**, pēc tam pēc kārtas 15, 16, 17, 18, 19, 20
- Uz displeja norādīs trīs cipari - spēle beidzas, kad visi cipari ir izslēgti.
- Uz displeja segmenta identifikatori mirgo - spēli uzvar spēlētājs, kurš ka pirmais izslēgs visus identifikatorus.
- Ja spēlētājs trīs reizes trāpīs punktētā segmentā - viņa rezultāts ir atvērts. Rezultāts būs ierakstīts, kad katrs no spēlētājiem trāpīs trīs reizes punktētā segmentā. Pēdēja spēlētāja punkti būs ieskaitīti pretinieku rezultātam.
- Katram spēlētājam ir pienākums mēģināt trāpīt punktēto segmentu.
- Kad segmentu trīs reizes trāpīs katrs no spēlētājiem, segments slēdzas. Spēlētājam ir pienākums trāpīt kārtēju noteiktu segmentu, lai pretinieki varētu vākt punktus.
- Spēli uzvar spēlētājs, kuram pēc visu segmentu slēgšanas ir vismazāk punktu.

Spēle 8: G08 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25)

- Skaitīti ir tikai sitiņi segmentos 15,16,17,18,19, 20 vai **Bull's-eye**.
- Sitiņi visos iepriekšminētos numuros:
Sitiens segmentā **Single** – skaitīt X 1
Sitiens segmentā **Double** – skaitīt X 2
Sitiens segmentā **Triple** – skaitīt X 3

VARIANTI:

- “C00” – sitiņi jebkurā segmentā ar numuriem 15,16,17,18,19, 20 un **Bull's-eye**. Sitienu kārtība nav svarīga.
- “C20” – trīs sitiņi segmentā 20, pēc tam pēc kārtas segmentos 19, 18, 17, 16, 15 un **Bull's eye**.
- “C25” trīs sitiņi segmentā **Bull's-eye**, pēc tam pēc kārtas 15, 16, 17, 18, 19, 20
- Uz displeja segmenta identifikatori mirgo - spēli uzvar spēlētājs, kurš ka pirmais izslēgs visus identifikatorus.
- Ja spēlētājs trīs reizes trāpīs punktētā segmentā - viņa rezultāts ir atvērts. Rezultāts būs ierakstīts, kad katrs no spēlētājiem trāpīs trīs reizes punktētā segmentā. Pēdēja spēlētāja punkti būs ieskaitīti pretinieku rezultātam.
- Katram spēlētājam ir pienākums mēģināt trāpīt punktēto segmentu.

- Kad segmentu trīs reizes trāpīs katrs no spēlētājiem, segments slēdzas. Spēlētājam ir pienākums trāpīt kārtēju noteiktu segmentu, lai pretinieki varētu vākt punktus.
- Spēli uzvar spēlētājs, kuram pēc visu segmentu slēgšanas ir vismazāk punktu.

Spēle 9: G09 Double Score Cricket (D00, D20, D25)

Kad spēlētājs grib “**atvērt**” segmentu, pirmajai šautriņai ir jātrāpa segmentu **double** - tikai tad var uzsākt spēli. Pārējie noteikumi - kā Score Cricket spēlei.

Spēle 10: G10 Shove-A-Penny Cricket (P00, P20, P25)

Spēles noteikumi kā Cricket spēlē, bet spēlētāji lieto laukumus diapazonā no 15 līdz 20 un **Bull's eye**. Katram spēlētājam ir pienākums trīs reizes trāpīt noteiktu segmentu un tikai pēc tam var pāriet uz nākošo segmentu.

Sitiens segmentā Single	– skaitīt X 1
Sitiens segmentā Double	– skaitīt X 2
Sitiens segmentā Triple	– skaitīt X 3

Bet gadījumā, kad spēlētājam ir vairāk par 3 punktiem, punkti virs 3 pāriet uz nākošo spēlētāju. Spēlētājs, kurš pirmais sasniegs 3 punktus katrā segmentā, uzvar spēli. (Uzmanību: spēle ir paredzēta vismaz 2 spēlētājiem).

VARIANTI:

- “P00” – sitiņi jebkurā segmentā ar numuriem 15,16,17,18,19, 20 un **Bull's-eye**. Sitienu kārtība nav svarīga.
- “P20” – trīs sitiņi segmentā 20, pēc tam pēc kārtas segmentos 19, 18, 17, 16, 15 un **Bull's eye**.
- “P25” trīs sitiņi segmentā **Bull's-eye**, pēc tam pēc kārtas 15, 16, 17, 18, 19, 20
- Uz displeja segmenta identifikatori mirgo - spēli uzvar spēlētājs, kurš ka pirmais izslēgs visus identifikatorus.

Spēle 11: G11 Scram Cricket

- Skaitīti ir tikai sitiņi segmentos 15,16,17,18,19, 20 vai **Bull's-eye**.
- Spēle ir paredzēta diviem spēlētājiem un sastāv no diviem raundiem. Pirmā raundā spēli uzsāk pirmais spēlētājs, otrajā - otrais.
- Spēles mērķis ir slēgt kārtējus spēles segmentus. Segments ir slēgts, kad spēlētājs trāpīs to trīs reizes.
- Pēc diviem raundiem spēli uzvar spēlētājs, kuram ir augstākais punktu skaits.

Spēle 12: G12 Golf / Golfs (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)

- (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90) – izvēliesiet vienu numuru kā rezultātu, kura sasniegšana nozīmē spēlētāja izsviešanu no spēles.
- Spēlētājam ir pienākums trāpīt pēc kārtas segmentus 1-18, t.n. pirmajā sitiņā segmentu 1, otrajā sitiņā 2 utt.) Pēc attiecīga segmenta trāpīšanas var būt dzirdēta skaņa „**YES**”, bet ja sitiens nav veiksmīgs, skaņa „**NO**”.
- Spēlētāja uzdevums ir sasniegt viszemāko rezultātu. Gadījumā, kad savas kārtas laikā (trīs sitiņi):
 - spēlētājs netrāpīs nevienu reizi - viņš saņem 5 punktus, t.s. „**Bad dart**”
 - trāpīs segmentā **Triple** - saņem 1 punktu, t.s. „**Eagle dart**”
 - trāpīs segmentā **Double** - saņem 2 punktus, t.s. „**Bird dart**”
 - trāpīs segmentā **Single** – saņem 3 punktus

Spēlētājs var izvēlēties jebkuru no trim šautriņām lai pabeigt kārtu, bet tikai pēdēja ir skaitīta rezultātam.

Ja spēlētājs trāpīs laukumu **Single** ar pirmo šautriņu un saņem trīs punktus, var nolemt, ka grib spēlēt tālāk. Gadījumā, kad spēlētājs nolems spēlēt tālāk un ar nevienu no pārējām šautriņām netrāpīs attiecīgu laukumu, saņem 5 punktus. Gadījumā, kad spēlētājs sasniegs deklarētu uz spēles sākuma rezultātu, tiks izsviests no spēles. Ja neviens no spēlētājiem nesasniegs deklarētu rezultātu pēc visām 18 kārtām, spēli uzvar spēlētājs ar viszemāko punktu skaitu.

Spēle 13: G13 Bingo (132, 141, 168, 189)

Segmenti sitiņiem ir norādīti nejauši. Spēlētājs, kurš kā pirmais trāpīs noteiktu segmentu, uzvar spēli.

VARIANTI:

- 132 – sitiņi pēc kārtas 15, 4, 8, 14, 3
- 141 – sitiņi pēc kārtas 17, 13, 9, 7, 1
- 168 – sitiņi pēc kārtas 20, 16, 12, 6, 2
- 189 – sitiņi pēc kārtas 19, 10, 18, 5, 11
- Spēlētājam ir pienākums trīs reizes trāpīt attiecīgu segmentu, lai pāriet uz nākošo segmentu.
Sitiens segmentā **Single** – skaitīt X 1
Sitiens segmentā **Double** – skaitīt X 2
Sitiens segmentā **Triple** – skaitīt X 3

Spēle 14: G14 Hi-Score (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)

1. Ir svarīgi, lai trāpīt jebkuru segmentu.
2. 03, 05, ...21 nozīmē kārtas skaitu katrā spēlē. Katram spēlētājam ir trīs sitienu katrā kārtā.
 - Sitiens segmentā **Single** – skaitīt X 1
 - Sitiens segmentā **Double** – skaitīt X 2
 - Sitiens segmentā **Triple** – skaitīt X 3
3. Pēc visām kārtām spēli uzvar spēlētājs, kuram ir augstākais punktu skaits.

Spēle 15: G15 All Five (31, 41, 51, 61, 71, 81, 91) (UZMANĪBU! Kad šautriņa trāpīs laukumu aiz dēļa, spiediet pogu "MISS")

Katrā raundā katram spēlētājam ir pienākums sasniegt rezultātu, kurš var būt sadalīts uz 5. Par katru „piecnieku” spēlētājs saņem 1 punktu, piem. 2,8,5=15, spēlētājs saņem 3 punktus.

Punkti nav piešķirti, ja:

- a) Trīs sitienu kopējs rezultāts nav sadalīts uz 5.
- b) Spēlētājs netrāpīja vismaz ar vienu šautriņu, neskatoties uz to, ka pārējo sitienu rezultāts var būt sadalīts uz 5.
- c) Spēli uzvar spēlētājs, kurš kā pirmais sasniegs **31, 41, 51, 61, 71, 81, 91**.

Spēle 16: G16 ShangHai (101, 105, 110, 115)

1. 101 – sitienu segmentos diapazonā 1-20 un **Bull's-eye**
2. 105 – sitienu segmentos diapazonā 5-20 un **Bull's-eye**
3. 110 – sitienu segmentos diapazonā 10-20 un **Bull's-eye**
4. 115 – sitienu segmentos diapazonā 15-20 un **Bull's-eye**
5. Skaitīti ir tikai sitienu segmentos no attiecīga diapazona. Spēli uzvar spēlētājs ar visaugstāko punktu skaitu.

Spēle 17: G17 Forty one (40)

Sākuma rezultāts ir 40 punkti. Katrs spēlētājs ar trim šautriņām sit uz segmentiem 20, 19, 18, 17, 16, 15, un **Bull's-eye**. Trāpīšana jebkurā segmentā ierosina punktu skaitīšanu. Ja neviena no trim šautriņām netrāpīs izvēlētajā segmentā, spēlētājs iziet no spēles vai samazina 40 uz pusi. Otrajā gadījumā 3 sitienu summai jābūt 41, citādi punkti ir reducēti uz pusi. Spēli uzvar spēlētājs ar vismazāko punktu skaitu.

Spēle 18: G18 Double Down (D40)

Sākuma rezultāts ir 40 punkti. Gadījumā, kad sitienu ir segmentos 15, 16, punkti ir skaitīti x 1, segmentos 17, 18 - skaitīti x 2, segmentos 19, 20 un **Bull's-eye** - skaitīti x 3. Ja neviena no šautriņām netrāpīs izvēlētajā segmentā, spēlētājs samazina 40 uz pusi. Spēli uzvar spēlētājs ar vismazāko punktu skaitu.

Spēle 19: G19 Gotcha (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

1. Segments ir izvēlēts nejaušā kārtībā. Spēlētājam ir pienākums sist noteiktu segmentu.
2. Katrs spēlētājs sāk spēli ar 0 punktiem, pēc trāpīšanas punkti ir saskaitīti. Spēli uzvar spēlētājs, kurš visātrāk sasniegs noteiktu punktu skaitu. Ja summa pārsniegs noteiktu skaitu, rezultāts nav saskaitīts.
3. Kad nākošais spēlētājs sasniegs tādu pašu punktu skaitu, kā pirmais, otrais spēlētājs uzvar, un pirmā spēlētāja punkti ir anulēti.

Spēle 20: G20 Big Little (Simple/VIENKĀRŠS 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

1. Katram spēlētājam ir bāzes „dzīves” skaits, pēc dzīves pazaudēšanas - iziet no spēles. Spēlētājam ir pienākums trāpīt nejauši noteiktus dēļa segmentus. Spēlētājs, kurš atstās spēlē visilgāk - uzvar spēli.
2. Noteikta numura trāpīšana pirmajā vai otrajā sitienā atļauj spēlētājam noteikt segmentu kārtējam spēlētājam (kārtējam spēlētājam ir pienākums trāpīt segmentu, kā iepriekšējais spēlētājs). Ja kārtējais spēlētājs trāpīs noteiktu mērķu trīs reizes vai nenoteiks jaunu mērķu, jaunais mērķis būs nejauši noteikts kārtējam spēlētājam.
3. Ja spēlētājs nevar trāpīt noteiktu mērķu trīs reizes, zaudē punktus, mērķis pāriet nākošam spēlētājam.

Simple: Skaitīti ir sitienu jebkuros segmentos noteikta numura ietvaros. Nav svarīgi, vai sitiens ir laukumā **Single, Double, vai Triple**.

OPCIJAS (3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10) – nozīmē „dzīves” skaitu attiecīgā spēlētājam.

Spēli uzvar spēlētājs, kuram atstās dzīves kā pēdējam.

Spēle 21: G21 Big Little (Hard/SAREŽĢĪTS H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)

1. Katram spēlētājam ir bāzes „dzīves” skaits, pēc dzīves pazaudēšanas - iziet no spēles. Spēlētājam ir pienākums trāpīt nejauši noteiktus dēļa segmentus. Spēlētājs, kurš atstās spēlē visilgāk - uzvar spēli.
2. Noteikta numura trāpīšana pirmajā vai otrajā sitienā atļauj spēlētājam noteikt segmentu kārtējam spēlētājam (kārtējam spēlētājam ir pienākums trāpīt segmentu, kā iepriekšējais spēlētājs). Ja kārtējais

spēlētājs trāpīs noteiktu mērķu trīs reizes vai nenoteiks jaunu mērķu, jaunais mērķis būs nejauši noteikts kārtējam spēlētājam.

3. Ja spēlētājs nevar trāpīt noteiktu mērķu trīs reizes, zaudē punktus, mērķis pāriet nākošam spēlētājam.

Hard: Skaitīti ir tikai sitienu vienā pašā dēļa segmentā. Spēlētājam ir pienākums sist vai laukumu **Single, vai Double, vai Triple. OPCIJAS (3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10)** – nozīmē „dzīves” skaitu attiecīgā spēlētājam.

Spēli uzvar spēlētājs, kuram atstās dzīves kā pēdējam.

Spēle 22: G22 Killer/SLEPKAVA (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

OPCIJAS: 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21 nozīmē „dzīves” skaitu attiecīgā spēlētājam.

1. Pēc spēles ieslēgšanas displejs norāda „**SEL**”, kas nozīmē, ka spēlētājam ir nepieciešami izvēlēti savu spēles segmentu. Segments, kuru spēlētājs trāpīs, ir viņu segments. Pēc tam piespiediet pogu „**NEXT**” un kārtējais spēlētājs var izvēlēti savu segmentu. Spēle uzsākas pēc visu segmentu izvēlēšanas.
2. Kad spēlētājs sit savu segmentu, viņu sauc „**killer**”.
3. Kad „killer” trāpīs pretinieka segmentu, pretinieks zaudē vienu „dzīvi”. Spēlētāji var pārbaudīt savas „dzīves” skaitu, spiežot „**SCORES**” pogu.
4. Ja spēlētājs, kuru sauc „**killer**” trāpīs savu spēles segmentu, viņš zaudē iesauku „**killer**” un zaudē vienu „dzīvi”.
5. „Killer’a” uzdevums ir trāpīt pretinieku segmentus un atņemt viņiem „dzīves”.
6. Pēc attiecīga segmenta trāpīšanas var būt dzirdēta skaņa „Yes”, neveiksmes gadījumā - skaņa „Sorry”.
7. Opcijas (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) nozīmē, ka „**killer'am**” ir pienākums trāpīt (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) reizes pretinieku segmentos, lai uzvarēt. Nav svarīgi, vai tie ir Single, Double vai Triple segmenti.
8. Spēli uzvar spēlētājs, kurš atņēma visiem pārējiem spēlētājiem „dzīves”.
9. Spēlē var spēlēt vairāk par divām personām.

Spēle 23: G23 Killer-Double/SLEPKAVA (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)

OPCIJAS: 203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221 nozīmē „dzīves” skaitu attiecīgā spēlētājam.

1. Pēc spēles ieslēgšanas displejs norāda „**SEL**”, kas nozīmē, ka spēlētājam ir nepieciešami izvēlēti savu spēles segmentu. Segments, kuru spēlētājs trāpīs, ir viņu segments. Pēc tam piespiediet pogu „**NEXT**” un kārtējais spēlētājs var izvēlēti savu segmentu. Spēle uzsākas pēc visu segmentu izvēlēšanas.
2. Kad spēlētājs sit savu segmentu, viņu sauc „**killer**”.
3. Kad „killer” trāpīs pretinieka segmentu, pretinieks zaudē vienu „dzīvi”. Spēlētāji var pārbaudīt savas „dzīves” skaitu, spiežot „**SCORES**” pogu.
4. Ja spēlētājs, kuru sauc „**killer**” trāpīs savu spēles segmentu, viņš zaudē iesauku „**killer**” un zaudē vienu „dzīvi”.
5. „Killer’a” uzdevums ir trāpīt pretinieku segmentus un atņemt viņiem „dzīves”.
6. Pēc attiecīga segmenta trāpīšanas var būt dzirdēta skaņa „Yes”, neveiksmes gadījumā - skaņa „Sorry”.
7. Opcijas (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) nozīmē, ka iesauka „**killer**” var būt sasniegta tikai pēc sišanas **Double** laukumā.
8. Spēli uzvar spēlētājs, kurš atņēma visiem pārējiem spēlētājiem „dzīves”.
9. Spēlē var spēlēt vairāk par divām personām.

Spēle 24: G24 Killer-Triple/SLEPKAVA (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)

OPCIJAS: 303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321 nozīmē „dzīves” skaitu attiecīgā spēlētājam.

1. Pēc spēles ieslēgšanas displejs norāda „**SEL**”, kas nozīmē, ka spēlētājam ir nepieciešami izvēlēti savu spēles segmentu. Segments, kuru spēlētājs trāpīs, ir viņu segments. Pēc tam piespiediet pogu „**NEXT**” un kārtējais spēlētājs var izvēlēti savu segmentu. Spēle uzsākas pēc visu segmentu izvēlēšanas.
2. Kad spēlētājs sit savu segmentu, viņu sauc „**killer**”.
3. Kad „killer” trāpīs pretinieka segmentu, pretinieks zaudē vienu „dzīvi”. Spēlētāji var pārbaudīt savas „dzīves” skaitu, spiežot „**SCORES**” pogu.
4. Ja spēlētājs, kuru sauc „**killer**” trāpīs savu spēles segmentu, viņš zaudē iesauku „**killer**” un zaudē vienu „dzīvi”.

5. „Killer'a” uzdevums ir trāpīt pretinieku segmentus un atņemt viņiem „dzīves”.
6. Pēc attiecīga segmenta trāpīšanas var būt dzirdēta skaņa „Yes”, neveiksmes gadījumā - skaņa „Sorry”
7. Opcijas (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) nozīmē, ka iesauka „killer” var būt sasniegta tikai pēc sišanas **Triple** laukumā.
8. Spēli uzvar spēlētājs, kurš atņēma visiem pārējiem spēlētājiem „dzīves”
9. Spēlē var spēlēt vairāk par divām personām.

Spēle 25: G25 Shoot Out / ĀTRS SITIENS (H03, H04, H05, H06, H07, H08, H09, H10, H11, H12, H13, H14, H15)

1. Numura segments ir izvēlēts nejauši. Spēlētājam ir 10 sekundes, lai trāpīt segmentu. Neveiksmes gadījumā zaudē savu kārtu.
2. Punkti ir skaitīti par sitieniem jebkurā numura segmentā:
3. Sitiens segmentā **Single** – skaitīt x 1
4. Sitiens segmentā **Double** – skaitīt x 2
5. Sitiens segmentā **Triple** – skaitīt x 3
6. Vislabākie rezultāti var būt sasniegti pēc sitieniem **Triple** laukumā (skaitīt x 3).
7. (H03,H04,H05...H015) - tie ir kārtējie spēles etapi. Pēc spēles pabeigšanas uzvar spēlētājs ar visaugstāko punktu skaitu

Spēle 26: G26 Legs over / REZULTĀTS UZ AUGŠU (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

OPCIJAS: 303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321 nozīmē „dzīves” skaitu attiecīgām spēlētājam.

1. Dēlis nejauši izvēlē rezultātu pirmajam spēlētājam. Viņa uzdevums ir sasniegt ar trim sitieniem rezultātu augstāku, nekā rezultāts, kuru ģenerēja dēlis. Ja rezultāts ir zemāks, spēlētājs zaudē vienu dzīvi.
2. Kārtēja spēlētāja uzdevums ir sasniegt rezultātu, augstāku nekā iepriekšēja spēlētāja rezultāts. Ja rezultāts ir zemāks, spēlētājs zaudē vienu dzīvi.
3. Spēlētājs nevar anulēt rezultātu. START pogas piespiešana vai neveiksmīgs sitiens ierosina dzīves pazaudēšanu.
4. Spēlētājs iziet no spēles pēc visas dzīves pazaudēšanas. Spēli uzvar spēlētājs, kuram kā vienīgam būs visas dzīves.
5. Spēlē var spēlēt vairāk par divām personām.

Spēle 27: G27 Legs under / REZULTĀTS UZ APAKŠU (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)

OPCIJAS: U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21 nozīmē spēlētāja „dzīves” skaitu.

1. Dēlis nejauši izvēlē rezultātu pirmajam spēlētājam. Viņa uzdevums ir sasniegt ar trim sitieniem rezultātu zemāku, nekā rezultāts, kuru ģenerēja dēlis. Ja rezultāts ir augstāks, spēlētājs zaudē vienu dzīvi.
2. Kārtēja spēlētāja uzdevums ir sasniegt rezultātu, zemāku nekā iepriekšēja spēlētāja rezultāts. Ja rezultāts ir zemāks, spēlētājs zaudē vienu dzīvi.
3. Spēlētājs nevar anulēt rezultātu. START pogas piespiešana vai neveiksmīgs sitiens ierosina dzīves pazaudēšanu.
4. Spēlētājs iziet no spēles pēc visas dzīves pazaudēšanas. Spēli uzvar spēlētājs, kuram kā vienīgam būs visas dzīves.
5. Spēlē var spēlēt vairāk par divām personām.

IEPAKOJUMA SATURS:

- 6 šautriņas, 12 rezerves uzgaļi.
- lietošanas instrukcija



Šis simbols nozīmē, ka produktu nedrīkst izmest kopā ar citiem mājāsaimniecības atkritumiem. Polijas likumi sodīšanas kārtībā aizliedz izlietotu elektrotehnikas un elektronikas iekārtu apvienošanu ar citiem atkritumiem. Var novērst iespējamās negatīvas ietekmes uz vidi un cilvēku veselību, kas varētu rasties, ja izlietotā elektronikas iekārta netiktu pienācīgi iznīcināta.

LESEN SIE BITTE DIESE ANLEITUNG SORGFÄLTIG DURCH, BEVOR SIE MIT DEM SPIELEN BEGINNEN UND BEWAHREN SIE DIESEALS NACHSCHLAGEWERK AUF.

WICHTIG!

1. Dart ist kein Spielzeug
2. Das Spiel ist nur für Erwachsene geeignet.
3. Vor Gebrauch ist die Bedienungsanleitung zu lesen und dann als
4. Nachschlagewerk aufzubewahren.
5. **Dieses Produkt darf nicht zu kommerziellen Zwecken verwendet werden.**

BATTERIEWECHSEL UND INSTALLATION

Vor dem Spiel ist die Bedienungsanleitung zu lesen und dann als Nachschlagewerk aufzubewahren. **Batterie:** 3x AA (1,5V); D.C

Wichtig! Schließen Sie bitte das Gerät an nicht mehr als die empfohlene Anzahl von Energiequellen an.

Um die Batterie zu wechseln, schrauben Sie die Schraube am Batteriefachdeckel ab und nehmen Sie den Batteriefachdeckel ab. Entfernen Sie die alten Batterien und legen Sie neue Batterien ein, wobei die richtige, im Batteriefach angezeigte Polarität zu beachten ist.

WICHTIG !!!

1. Batterien sind nicht für erneutes Aufladen geeignet, sie sind jeweils gegen neue zu ersetzen.
2. Es dürfen verschiedene Batterietypen bzw. neue mit den gebrauchten nicht vermischt werden.
3. Es sind immer empfohlene bzw. gleichwertige Batterien zu benutzen.
4. Leere Batterien sind gegen neue zu ersetzen.
5. Beim Batteriewechsel ist auf die Beibehaltung der Polarität zu achten.
6. Stromversorgungssklemmen nicht kurzschließen.

PRODUKTBESCHREIBUNG

1. **DISPLAY:** zeigt Ergebnisse an / informiert über Spiel
2. **ANZAHL DER SPIELER:** 1 - 16
3. **ANZAHL DER SPIELE:** 27 (240 Varianten)

MONTAGE AN DER WAND

Finden Sie eine freie Fläche mit einer Entfernung von 3 Metern zur Dartscheibe. Die Höhe bis zum Mittelpunkt der Dartscheibe soll 1,73

Meter über dem Boden betragen. Der Spieler sollte beim Spielen 2,37 Meter vor der Dartscheibe stehen.

REGELN FÜR ZUSAMMENZÄHLEN DER PUNKTE

SEGMENT	ERGEBNIS	Double / DREIFACHES SEGMENT	gezählt dreifach (x3)
Single / EINFACHES SEGMENT	gezählt einfach (x1)	Bull's-eye	25 X 1
Double / DOPPELTES SEGMENT	gezählt doppelt (x2)	Bull's-eye verdoppelt	25 X 2

BESCHREIBUNG DER TASTEN

Drücken Sie die Taste „**POWER**“, um das Spielein-/auszuschalten. Einschalten/Ausschalten wird mit einem akustischen Signal bestätigt. Mit der Taste „**GAME**“ kann man ein Spiel (G01 – G27) auswählen. Mit der Taste kann man auch das Spiel verlassen und zum Startbild zurückkehren. Mit der Taste „**OPTION/SCORE**“ kann man eine Spielvariante auswählen oder ein aktuelles Ergebnis bestimmen. Mit der Taste „**PLAYER & TEAM/ELIMINATE**“ kann man die Anzahl der Spieler einstellen. Mit dieser Taste kann man die Spielergebnisse löschen oder zusammenfassen.

Die Taste „**DOUBLE / MISS**“ wird verwendet, um die Funktion „D o u b l e“ und „Master“ (für G02) zu aktivieren.

Die Taste „**HANDICAP**“ wird für die Anpassung des Schwierigkeitsgrades eines Spiels für jeden Spieler eingesetzt. Drücken Sie die Taste „**PLAYER & TEAM/ELIMINATE**“ und anschließend die Taste „**HANDICAP**“, um ein jeweiliges Ergebnis für den Spieler zu bestimmen. Man kann dies für alle Spieler tun.

Mit der Taste „**SOUND**“ werden Töne ein- und ausgeschaltet.

Drücken Sie die Taste **START/NEXT**, um das Spiel zu beginnen. Diese Taste ist auch zu drücken, wenn der nächste Spieler an der Reihe ist.

AKUSTISCHE SIGNALE:

„**Laser**“ ertönt, wenn ein Dartpfeil die Dartscheibe trifft
 „**Double**“ informiert über Treffer auf das **Double** Feld (gezählt x2)
 „**Triple**“ informiert über Treffer auf das **Triple** Feld (gezählt x3)
 „**Score**“ informiert über das erreichte Spielergebnis
 „**Close**“ bedeutet, dass das zu treffende Segment geschlossen wurde
 „**Close**“ bedeutet, dass das zu treffende Segment geöffnet wurde

„**Too High**“ informiert darüber, dass das Ergebnis neu gezählt wird
 „**Winner**“ informiert darüber, dass der Spieler das Spiel gewonnen hat
 „**Bull's-Eye**“ informiert darüber, dass das **Bull's-Eye** Feld getroffen wurde (bewertet mit 25 Punkten)
 „**music**“ – informiert darüber, dass der nächste Spieler das Spiel beginnt (nach 3 Würfen des vorherigen Spielers)

VERZEICHNIS ALLER SPIELE:

Spiel 1: G01 Count Up / Aufwärtszählen (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)

Ziel dieses Spiels besteht darin, möglichst schnell den vorgewählten Punktestand (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900) zu erreichen. Der erste Spieler, der das vorab eingestellte Ergebnis erreicht, gewinnt das Spiel.

Spiel 2: G02 Count Down / Abwärtszählen (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

Jeder Spieler beginnt das Spiel mit den vorab eingestellten Punkten (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901) und reduziert dieses Ergebnis mit jedem getroffenen Pfeil. Der erste Spieler, der Null erreicht, gewinnt das Spiel.

SPIELVARIANTEN:

Double in (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901) – das Spiel (das Zählen des Punktestandes) beginnt erst, wenn der Spieler zu Beginn ein beliebiges **Double** Feld trifft.

Double out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901) – das Spiel endet erst, wenn der Spieler ein entsprechendes **Double** Feld trifft.

Double in/ Double out – das Spiel beginnt und endet gemäß den o.g. Regeln

Falls sowohl **Double in** als auch **Double out** im Display erscheinen, werden beide Variante gespielt. Das Spiel beginnt oder endet durch Treffer auf das **Double** Feld. Wenn der Spieler seinen Punktestand auf 1 oder unter 0 reduziert hat, tritt „**burst dart**“ auf und der Spieler kann in dieser Runde gewinnen. Sein Ergebnis wird auf das der Vorrunde zurückgesetzt.

Spiel 3, 4, 5: G03,04,05 Round Clock / Uhr (5,10,15, 20) / (205, 210, 215, 220) / (305, 310, 315, 320)

1. 5,10,15, 20 – es zählen Treffer auf ein beliebiges Segment
2. 205, 210, 215, 220 – es zählen Treffer auf das **Double Feld**.
3. 305, 310, 315, 320 – es zählen Treffer auf das **Triple Feld**.
4. Der Spieler muss in der Reihenfolge die Segmente 1-5 (105), 1-10 (110), 1-15 (115) oder 1-20 (120) treffen. Dies gilt auch für Felder

5. **Double** und **Triple**. Der erste Spieler, der die von der Scheibe angezeigten Segmente trifft, gewinnt.

Spiel 6: G06 Simple Cricket / Einfaches Kricket (Simple/Einfach 000, 020, 025)

1. Dieses Spiel wird nur mit Zahlen 15,16,17,18,19,20 und **Bull's-eye** gespielt.
2. Der erste Spieler, der die o.g. Felder dreimal trifft, gewinnt.
Treffer in der einfachen Zone **Single** – wird einfach (x 1) gezählt.
Treffer in der Doppelzone **Double** – wird doppelt (x 2) gezählt.
Treffer in der Dreifachzone **Triple** – wird dreifach (x 3) gezählt.

SPIELVARIANTEN:

1. "000" – der Spieler muss die Segmente 15,16,17,18,19,20 und **Bull's-eye** treffen. Die Reihenfolge ist beliebig.
2. "020" – der Spieler muss dreimal 20, dann die Segmente 19, 18, 17, 16, 15 der Reihe nach und anschließend **Bull's eye** treffen.
3. "025" Der Spieler muss dreimal **Bull's-eye** und dann die Segmente 15, 16, 17, 18, 19, 20 der Reihe nach treffen.

Im Display blinkt das Symbol für das jeweilige Segment. Der erste Spieler, der alle Symbole ausschaltet, gewinnt.

Spiel 7: G07 Score Cricket / Kricket (E00, E20, E25)

1. Dieses Spiel wird nur mit Zahlen 15,16,17,18,19,20 und **Bull's-eye** gespielt.
2. Es sind alle o.g. Nummern zu treffen.
Treffer in der einfachen Zone **Single** – wird einfach (x 1) gezählt.
Treffer in der Doppelzone **Double** – wird doppelt (x 2) gezählt.
Treffer in der Dreifachzone **Triple** – wird dreifach (x 3) gezählt.

SPIELVARIANTEN:

1. "E00" – der Spieler muss ein beliebiges Segment von Zahlen 15,16,17,18,19,20 und **Bull's-eye** treffen. Die Reihenfolge ist beliebig.
2. "E20" – der Spieler muss dreimal 20, dann die Segmente 19, 18, 17, 16, 15 der Reihe nach und anschließend **Bull's eye** treffen.
3. "E25" Der Spieler muss dreimal **Bull's-eye** und dann die Segmente 15, 16, 17, 18, 19, 20 der Reihe nach treffen.
4. Im Display erscheinen 3 Ziffern. Das Spiel endet erst dann, wenn keine Ziffer mehr leuchtet.
5. Im Display blinkt das Symbol für das jeweilige Segment. Der erste Spieler, der alle Symbole ausschaltet, gewinnt.
6. Wenn der Spieler dreimal das zu treffende Segment trifft, wird sein Ergebnis "geöffnet". Das Ergebnis wird gespeichert, wenn jeder Spieler dreimal das zu treffende Segment trifft. Die vom letzten Spieler erreichten Punkte gehen an den Gegner.
7. Jeder Spieler muss versuchen, das zu treffende Segment zu treffen.
8. Wenn jeder Spieler das Segment dreimal trifft, wird das jeweilige Segment "geschlossen". Der Spieler sollte das nächste vorgegebene Segment treffen, sodass die Gegner keine Punkte sammeln können.
9. Der Spieler, der alle Segmente "geschlossen" hat und den kleinsten Punktestand erreicht hat, gewinnt.

Spiel 8: G08 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25)

1. Dieses Spiel wird nur mit Zahlen 15,16,17,18,19,20 und **Bull's-eye** gespielt.
2. Es sind alle o.g. Nummern zu treffen.
Treffer in der einfachen Zone **Single** – wird einfach (x 1) gezählt.
Treffer in der Doppelzone **Double** – wird doppelt (x 2) gezählt.
Treffer in der Dreifachzone **Triple** – wird dreifach (x 3) gezählt.

SPIELVARIANTEN:

1. "C00" – der Spieler muss ein beliebiges Segment von Zahlen 15,16,17,18,19,20 und **Bull's-eye** treffen. Die Reihenfolge ist beliebig.
2. "C20" – der Spieler muss dreimal 20, dann die Segmente 19, 18, 17, 16, 15 der Reihe nach und anschließend **Bull's eye** treffen.
3. "C25" - der Spieler muss dreimal **Bull's-eye** und dann die Segmente 15, 16, 17, 18, 19, 20 der Reihe nach treffen.
4. Im Display blinkt das Symbol für das jeweilige Segment. Der erste Spieler, der alle Symbole ausschaltet, gewinnt.
5. Wenn der Spieler dreimal das zu treffende Segment trifft, wird sein Ergebnis "geöffnet". Das Ergebnis wird gespeichert, wenn jeder Spieler dreimal das zu treffende Segment trifft. Die vom letzten Spieler erreichten Punkte gehen an den Gegner.
6. Jeder Spieler muss versuchen, das zu treffende Segment zu treffen.
7. Wenn jeder Spieler das Segment dreimal trifft, wird das jeweilige Segment "geschlossen". Der Spieler sollte das nächste vorgegebene Segment treffen, sodass die Gegner keine Punkte sammeln können.

Der Spieler, der alle Segmente "geschlossen" hat und den kleinsten Punktestand erreicht hat, gewinnt.

Spiel 9: G09 Double Score Cricket (D00, D20, D25)

Möchte der Spieler ein Segment „öffnen“, muss der Wurf Pfeil in ein Segment vom Typ **Double** treffen und erst dann kann man mit dem Spiel beginnen. Weitere Regeln wie bei Score Cricket.

Spiel 10: G10 Shove-A-Penny Cricket (P00, P20, P25)

Regeln wie bei Cricket; Felder vom Bereich 15 bis 20 und **Bull's eye** werden eingesetzt. Jeder Spieler muss 3 mal ein jeweiliges Segment treffen, bevor er zu einem anderen Segment übergehen kann.

Treffen in dem Segment **Single** – 1 mal gerechnet

Treffen in dem Segment **Double** – 2 mal gerechnet

Treffen in dem Segment **Triple** – 3 mal gerechnet

Für den Fall, dass ein Spieler mehr als 3 Punkte erreicht hat, werden weitere Punkte dem nächsten Spieler angerechnet. Der Spieler, der zuerst 3 Punkte in jedem Segment erreicht hat, ist der Sieger (Wichtig: das Spiel ist für mindestens 2 Spieler bestimmt).

SPIELVARIANTEN:

5. "P00" – man hat ein beliebiges Segment der Zahlen 15,16,17,18,19,20 und **Bull's-eye** zu treffen. Die Reihenfolge der Treffen ist ohne Bedeutung.
6. "P20" – man hat 3 mal die Zahl 20, und dann nachfolgend die Zahlen 19, 18, 17, 16, 15 und **Bull's eye** zu treffen.
7. "P25" man hat 3 mal **Bull's-eye**, und dann nachfolgend 15, 16, 17, 18, 19, 20 zu treffen.
8. Sollten auf dem Display Segmentbezeichnungen blinken, gewinnt der Spieler, der als der erste alle Bezeichnungen löscht.

Spiel 11: G11 Scram Cricket

5. Nur die Treffen in Segmenten 15,16,17,18,19,20 oder **Bull's-eye** werden angerechnet.
6. Das Spiel ist für zwei Spieler bestimmt und umfasst zwei Runden. In der ersten Runde beginnt der erste Spieler mit dem Spiel, in der zweiten beginnt damit der zweite Spieler.
7. Die Aufgabe der Spieler ist einzelne Spielsegmente zu schließen. Das Segment wird geschlossen, wenn ein Spieler dieses dreimal getroffen hat.

Nach dem Ablauf von zwei Runden gewinnt der Spieler, der die höchste Punktzahl erreicht hat.

Spiel 12: G12 Golf / Golf (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)

1. (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90) – es ist eine von angegebenen Zahlen auszuwählen. Sobald der Spieler die vorgewählte Zahl erreicht, muss er aus dem Spiel ausscheiden.
2. Der Spieler muss die Segmente 1-18 der Reihe nach treffen, d.h. im ersten Durchlauf trifft er das Segment 1, im zweiten das Segment 2 usw. Wenn das entsprechende Segment getroffen wird, ertönt das Signal „**YE**“, wenn ein anderes Segment getroffen wird, ertönt das Signal „**NO**“.
3. Der Spieler muss die niedrigste Punktzahl erreichen. Wenn in einem Durchlauf (3 Treffer) der Spieler
- mit keinem Dartpfeil trifft, bekommt er 5 Punkte, das sog. „**Bad dart**“
- das Segment **Triple** trifft, bekommt er 1 Punkt, das sog. „**Eagle dart**“
- das Segment **Double** trifft, bekommt er 2 Punkte, das sog. „**Eagle dart**“
- das Segment **Single** trifft, bekommt er 3 Punkte

Der Spieler kann einen beliebigen Pfeil von 3 Pfeilen auswählen, um den Durchlauf zu beenden, aber nur der letzte Pfeil wird bewertet.

Wenn der Spieler das **Single** Feld mit dem ersten Pfeil trifft und 3 Punkte bekommt, kann er entscheiden, ob er weiter spielt. Wenn er dann mit keinem von verbleibenden 2 Pfeilen trifft, bekommt er 5 statt 3 Punkte. Wenn einer der Spieler das vorgegebene Ergebnis erreicht, muss er aus dem Spiel ausscheiden. Wenn nach 18 Durchläufen keiner von Spielern das vorgegebene Ergebnis erreicht, gewinnt der Spieler, welcher die geringsten Punktzahl hat.

Spiel 13: G13 Bingo (132, 141, 168, 189)

1. Das Segment, welches getroffen werden soll, wird automatisch angezeigt. Der erste Spieler, welcher das angezeigte Segment trifft, gewinnt das Spiel.

SPIELVARIANTEN:

1. 132 – Zahlen 15, 4, 8, 14, 3 der Reihe nach treffen
2. 141 – Zahlen 17, 13, 9, 7, 1 der Reihe nach treffen
3. 168 – Zahlen 20, 16, 12, 6, 2 der Reihe nach treffen
4. 189 – Zahlen 19, 10, 18, 5, 11 der Reihe nach treffen

Der Spieler muss zuerst dreimal das betreffende Segment treffen, um die weiteren Segmente treffen zu können.

Treffer in der einfachen Zone **Single** – wird einfach (x 1) gezählt.

Treffer in der Doppelzone **Double** – wird doppelt (x 2) gezählt.

Treffer in der Dreifachzone **Triple** – wird dreifach (x 3) gezählt.

Spiel 14: G14 Hi-Score (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)

7. Das Treffen in ein beliebiges Segment ist gültig.
8. 03, 05, ...21 steht für die Anzahl der Runden in jeweiligem Spiel. Jeder Spieler hat drei Treffen in einer Runde.
9. Treffen in ein Segment **Single** – 1 mal gerechnet
10. Treffen in ein Segment **Double** – 2 mal gerechnet
11. Treffen in ein Segment **Triple** – 3 mal gerechnet
12. Nach dem Ablauf aller Runden gewinnt ein Spieler, der die höchste Punktzahl erreicht hat.

Spiel 15: G15 All Five (31, 41, 51, 61, 71, 81, 91) (WICHTIG! Sollte der Wurfpeil außer der Dartscheibe treffen, drücken Sie die Taste "MISS")

In jedem Spiel muss jeder Spieler ein Ergebnis erreichen, das in 5 teilbar ist. Pro jeden Fünf erreicht der Spieler 1 Punkt, z.B. 2,8,5=15, also der Spieler erreicht 3 Punkte.

Keine Punkte werden dem Spieler angerechnet, wenn:

- c. Das summierte Ergebnis der drei Würfe ist in 5 nicht teilbar.
- d. Ein Spieler hat mit mindestens einem Wurfpeil vorbeigeschossen, obwohl die Summe der zwei weiteren Würfe in 5 teilbar ist.

Ein Spieler, der als der erste **31, 41, 51, 61, 71, 81, 91** erreicht hat, gewinnt das Spiel.

Spiel 16: G16 ShangHai (101, 105, 110, 115)

5. 101 – nur Segmente aus dem Bereich 1-20 und **Bull's-eye** sind gültig
6. 105 – nur Segmente aus dem Bereich 5-20 und **Bull's-eye** sind gültig
7. 110 – nur Segmente aus dem Bereich 10-20 und **Bull's-eye** sind gültig
8. 115 – nur Segmente aus dem Bereich 15-20 und **Bull's-eyes** sind gültig

Einem jeweiligen Spieler werden nur Treffen in Segmente aus dem vorgegebenen Bereich angerechnet. Ein Spieler, der die höchste Punktzahl hat, gewinnt das Spiel.

Spiel 17: G17 Forty one (40)

Das Startergebnis ist 40 Punkte. Jeder Spieler trifft mit drei Wurfpeilen Segmente 20, 19, 18, 17, 16, 15, und **Bull's-eye**. Das Treffen irgendeines anderen Segmentes sorgt dafür, dass Punkte angerechnet werden. Sollte kein der drei Wurfpeiler das jeweilige Segment treffen, fällt das jeweilige Spieler aus oder reduziert dieser 40 um eine Hälfte. Bei dem zweiten Fall muss die Summe der drei Würfe 41 betragen, da sonst die Anzahl der Punkte um eine Hälfte reduziert wird. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt.

Spiel 18: G18 Double Down (D40)

Das Startergebnis ist 40 Punkte. Sollte ein Spieler 15, 16 treffen, werden diese 1 mal gerechnet, 17, 18 sind zweimal gerechnet, 19, 20 und **Bull's-eye** werden dreimal gerechnet. Sollte kein der drei Wurfpeile das ausgewählte Segment getroffen haben, reduziert der jeweilige Spieler 40 um eine Hälfte. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt.

Spiel 19: G19 Gotcha (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

4. Ein Segment wird zufällig ausgewählt. Ein Spieler hat das jeweilige Segment zu treffen.
5. Jeder Spieler hat 0 Punkte; nach dem Treffen werden Punkte summiert. Der Spieler, der schneller die vorgegebene Punktzahl erreicht, gewinnt das Spiel. Sollte die Summe die vorgegebene Punktzahl übersteigen, wird das Ergebnis nicht angerechnet.

Sollte der zweite Spieler die gleiche Punktzahl als der erste Spieler erreicht haben, gewinnt der zweite Spieler und Punkte des ersten Spielers werden gelöscht.

Spiel 20: G20 Big Little (Simple/Einfach 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

1. Jeder Spieler bekommt eine bestimmte Anzahl an „Leben“. Der Spieler, welcher alle seinen Leben verliert, scheidet aus dem Spiel aus. Die Spieler haben die automatisch angezeigten Segmente zu treffen. Der zuletzt überlebende Spieler gewinnt das Spiel.
2. Wenn der Spieler die angezeigte Ziffer im ersten oder zweiten Durchlauf trifft, kann er ein zu treffendes Segment für den nächsten Spieler bestimmen (also der nächste Spieler muss dieses Segment treffen, welches der vorherige Spieler getroffen hat). Wenn der nächste Spieler das Ziel dreimal trifft oder kein neues Ziel bestimmt, wird das neue Ziel durch den weiteren Spieler festgelegt.

Wenn der Spieler das festgelegte Ziel mit keinem von 3 Pfeilen trifft, verliert er seine Punkte und sein Ziel geht an den nächsten Spieler.

Simple: Man muss ein beliebiges Segment von bestimmten Zahlen treffen. Es ist egal, ob das Feld **Single**, **Double**, oder **Triple** getroffen wird.

OPTIONEN (3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10) bedeuten Anzahl an „Leben“ des jeweiligen Spielers. Der zuletzt überlebende Spieler gewinnt das Spiel.

Spiel 21: G21 Little (Hard/Schwierig H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)

1. Jeder Spieler bekommt eine bestimmte Anzahl an „Leben“. Der Spieler, welcher alle seinen Leben verliert, muss aus dem Spiel ausscheiden. Die Spieler haben die automatisch angezeigten Segmente zu treffen. Der zuletzt überlebende Spieler gewinnt das Spiel.
2. Wenn der Spieler die angezeigte Ziffer im ersten oder zweiten Durchlauf trifft, kann ein zu treffendes Segment für den nächsten Spieler bestimmen (also der nächste Spieler muss dieses Segment treffen, welches der vorherige Spieler getroffen hat). Wenn der nächste Spieler auf das Ziel dreimal trifft oder kein neues Ziel bestimmt, wird das neue Ziel durch den weiteren Spieler festgelegt.

Wenn der Spieler das festgelegte Ziel mit keinem von 3 Pfeilen trifft, verliert er seine Punkte und sein Ziel geht an den nächsten Spieler. **Hard:** Man kann nur das gleiche Segment treffen. Man soll entweder das Feld **Single**, oder **Double**, oder **Triple** treffen.

OPTIONEN (3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10) bedeuten Anzahl an „Leben“ des jeweiligen Spielers. Der zuletzt überlebende Spieler gewinnt das Spiel.

Spiel 22: G22 Killer/MÖRDER (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

OPTIONEN: 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21 bedeuten Anzahl an „Leben“ des Spielers

1. Nach Einschalten des Spiels erscheint im Display „**SEL**“, was bedeutet, dass der Spieler sein eigenes Segment auswählen muss. Das von ihm getroffene Segment wird zu seinem Segment. Dann ist die Taste „**NEXT**“ zu drücken und der nächste Spieler wählt sein eigenes Segment aus. Das Spiel beginnt erst dann, wenn alle Spieler eigene Segmente ausgewählt haben.
2. Wenn der Spieler sein eigenes Segment trifft, bekommt er den Titel „**Killer**“.
3. Wenn der Killer das Segment des Gegners trifft, verliert er ein Leben. Die Spieler können ihre Anzahl an Leben durch Drücken der Taste **SCORE** ablesen.
4. Wenn der Spieler, der den Titel „**Killer**“ hat, sein eigenes Segment trifft, verliert er den Titel „**Killer**“ und ein Leben.
5. Der Killer muss die Segmente der Gegner treffen, um sie zu töten.
6. Wenn das betreffende Segment getroffen wurde, ertönt das Signal **YES**, wenn nicht dann das Signal **SORRY**.
7. Optionen (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) bedeuten, dass „**Killer**“ (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) mal auf die Segmente der Gegner treffen muss, um zu gewinnen. Es ist egal, ob das Feld **Single**, **Double**, oder **Triple** getroffen wird.
8. Der zuletzt überlebende Spieler gewinnt das Spiel.
9. Das Spiel soll bei mehr als 2 Personen gespielt werden.

Spiel 23: G23 Killer-Double/ Mörder (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)

OPTIONEN: 203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221 bedeuten Anzahl an „Leben“ des jeweiligen Spielers.

1. Nach Einschalten des Spiels erscheint im Display „**SEL**“, was bedeutet, dass der Spieler sein eigenes Segment auswählen muss. Das von ihm getroffene Segment wird zu seinem Segment. Dann ist die Taste „**NEXT**“ zu drücken und der nächste Spieler wählt sein eigenes Segment aus. Das Spiel beginnt erst dann, wenn alle Spieler eigene Segmente ausgewählt haben.
2. Wenn der Spieler sein eigenes Segment trifft, bekommt er den Titel „**Killer**“.
3. Wenn der Killer das Segment des Gegners trifft, verliert er ein Leben. Die Spieler können ihre Anzahl an Leben durch Drücken der Taste **SCORE** ablesen.
4. Wenn der Spieler, der den Titel „**Killer**“ hat, sein eigenes Segment trifft, verliert er den Titel „**Killer**“ und ein Leben.
5. Der Killer muss die Segmente der Gegner treffen, um sie zu töten.
6. Wenn das betreffende Segment getroffen wurde, ertönt das Signal **YES**, wenn nicht dann das Signal **SORRY**.
7. Optionen (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)

bedeuten, dass man den Titel „**Killer**“ nur durch Treffer auf das **Double** Feld bekommen kann.

8. Der zuletzt überlebende Spieler gewinnt das Spiel.
9. Das Spiel soll bei mehr als 2 Personen gespielt werden.

Spiel 24: G24 Killer-Triple/Mörder (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)

OPTIONEN: 303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321 bedeuten Anzahl an „Leben“ des jeweiligen Spielers.

1. Nach Einschalten des Spiels erscheint im Display „**SEL**“, was bedeutet, dass der Spieler sein eigenes Segment auswählen muss. Das von ihm getroffene Segment wird zu seinem Segment. Dann ist die Taste „**NEXT**“ zu drücken und der nächste Spieler wählt sein eigenes Segment aus. Das Spiel beginnt erst dann, wenn alle Spieler eigene Segmente ausgewählt haben.
2. Wenn der Spieler sein eigenes Segment trifft, bekommt er den Titel „**Killer**“.
3. Wenn der Killer das Segment des Gegners trifft, verliert er ein Leben. Die Spieler können ihre Anzahl an Leben durch Drücken der Taste **SCORE** ablesen.
4. Wenn der Spieler, der den Titel „**Killer**“ hat, sein eigenes Segment trifft, verliert er den Titel „**Killer**“ und ein Leben.
5. Der Killer muss die Segmente der Gegner treffen, um sie zu töten.
6. Wenn das betreffende Segment getroffen wurde, ertönt das Signal **YES**, wenn nicht dann das Signal **SORRY**.
7. Optionen (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) bedeuten, dass man den Titel „**Killer**“ nur durch Treffer auf das **Triple** Feld bekommen kann.
8. Der zuletzt überlebende Spieler gewinnt das Spiel.
9. Das Spiel soll bei mehr als 2 Personen gespielt werden.

Spiel 25: G25 Shoot Out / Schneller Schuss (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)

1. Das Segment wird automatisch angezeigt. Der Spieler hat 10 Sekunden, um das Segment zu treffen. Wenn er nicht trifft, kann er am nächsten Durchlauf nicht teilnehmen.
2. Die Punkte werden für Treffer auf ein beliebiges Zahlensegment berechnet:
3. Treffer in der einfachen Zone **Single** – wird einfach (x 1) gezählt.
4. Treffer in der Doppelzone **Double** – wird doppelt (x 2) gezählt.

5. Treffer in der Dreifachzone **Triple** – wird dreifach (x 3) gezählt.
6. Das beste Ergebnis kann man durch Treffer aufs **Triple** Feld erreichen (X 3).
7. (H03,H04,H05...H015) stellen die nächsten Runden dar. Nach Ende der Spiele gewinnt der Spieler mit dem höchsten Ergebnis.

Spiel 26: G26 Legs over / Ergebnis nach oben (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

OPTIONEN: 303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321 bedeuten Anzahl an „Leben“ des jeweiligen Spielers.

1. Die Scheibe gibt automatisch ein Ergebnis für den ersten Spieler vor. Der Spieler muss ein höheres Ergebnis mit 3 Würfeln als das angezeigte Ergebnis erreichen. Wenn der Spieler ein niedrigeres Ergebnis erreicht, verliert er ein Leben.
2. Der nächste Spieler muss ein höheres Ergebnis als der vorherige Spieler erreichen. Wenn der Spieler ein niedrigeres Ergebnis erreicht, verliert er ein Leben.
3. Der Spieler kann sein Ergebnis nicht löschen. Wenn man die Taste **START** drückt oder auf die Scheibe nicht trifft, verliert man ein Leben.
4. Der Spieler scheidet aus dem Spiel aus, wenn er alle seinen Leben verliert. Der zuletzt überlebende Spieler gewinnt das Spiel.
5. Das Spiel soll bei mehr als 2 Personen gespielt werden.

Spiel 27: G27 Legs under / Ergebnis nach unten (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)

OPTIONEN: U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21 bedeuten die Anzahl an „Leben“ des Spielers.

- Die Scheibe gibt automatisch ein Ergebnis für den ersten Spieler vor. Der Spieler muss ein niedrigeres Ergebnis mit 3 Würfeln als das angezeigte Ergebnis erreichen. Wenn der Spieler ein höheres Ergebnis erreicht, verliert er ein Leben.
- Der nächste Spieler muss ein niedrigeres Ergebnis als der vorherige Spieler erreichen. Wenn der Spieler ein höheres Ergebnis erreicht, verliert er ein Leben.
- Der Spieler kann sein Ergebnis nicht löschen. Wenn man die Taste **START** drückt oder auf die Scheibe nicht trifft, verliert man ein Leben.
- Der Spieler scheidet aus dem Spiel aus, wenn er alle seinen Leben verliert. Der zuletzt überlebende Spieler gewinnt das Spiel.
- Dieses Spiel soll bei mehr als 2 Personen gespielt werden.

VERPACKUNGSGEHALT:

- 3 Dartpfeile, 12 Ersatzspitzen

- Bedienungsanleitung



Dieses Symbol weist darauf hin, dass das Produkt nicht zusammen mit anderem Hausmüll entsorgt werden darf. Nach polnischem Recht ist es unter Androhung einer Geldstrafe verboten, gebrauchte Elektro- und Elektronikgeräte mit anderem Abfall zusammenzuwerfen. Mögliche negative Folgen für die Umwelt und die menschliche Gesundheit, die sich aus dem unsachgemäßen Umgang mit dem Abfall gebrauchter elektronischer Geräte ergeben könnten, können vermieden werden, wenn das Produkt ordnungsgemäß entsorgt wird.

Перед початком гри необхідно прочитати цю інструкцію та зберегти її для подальшого використання.

УВАГА!

1. Дартс не є іграшкою.
2. Гра призначена для дорослих.
3. Перед початком гри необхідно ознайомитися з інструкцією

з експлуатації та зберегти її для подальшого використання.
4. ЦЕЙ ПРОДУКТ НЕ ПРИЗНАЧЕНИЙ ДЛЯ КОМЕРЦІЙНОГО ВИКОРИСТАННЯ

ВСТУП

Дартс оснащений 4 дисплеями, які показують всю необхідну інформацію.

Живлення за допомогою адаптера DC6V-9V 500mA або 4 батарейок 1,5V AA.

ЗАМІНА БАТАРЕЙ / МОНТАЖ БАТАРЕЙ

Перед початком гри необхідно ознайомитися з нижченаведеною інструкцією з експлуатації та зберегти її для подальшого використання.

Батареї: 4x AA (1,5V); D.C

Адаптер: AC, 230V

УВАГА!!! Не можна підключати пристрій до більшої, ніж рекомендовано, кількості джерел живлення.

Для заміни батарей необхідно відкрутити гвинт, що фіксує кришку відсіку для батарей, а потім зняти цю кришку. Після вилучення батарей їх слід замінити новими, дотримуючись правильної полярності відповідно до позначень, що знаходяться в батарейному відсіку. **УВАГА!**

1. Батареї не призначені для повторної зарядки, їх необхідно замінювати на нові.

2. Не слід змішувати різні типи батарей або нові з використаними.
3. Слід використовувати лише батареї з вказаним символом або еквівалентні батареї.
4. Виснажені батареї потрібно замінити на нові.
5. При заміні батарей слід звертати увагу на правильну полярність.
6. Не можна короткозамкнути клеми живлення.

ОПИС ПРОДУКТУ

ДИСПЛЕЙ: показує результати / інформацію про гру

КІЛЬКІСТЬ ГРАЦІВ: 1-16

КІЛЬКІСТЬ ІГОР: 27 (240 odmian)

МОНТАЖ ДАРТСА НА СТІНІ (Малюнок, стор. 2)

Виберіть місце, де відстань від дартса до стіни повинна бути 3 м. Повісьте його так, щоб його центр знаходився на висоті 1,73 м.

Під час гри гравець повинен стояти на відстані 2,37 м від тарілки.

ПРАВИЛА РОЗРАХУНКУ ОЧОК:

СЕГМЕНТ	РЕЗУЛЬТАТ	Triple (потрійний сегмент)	множити на 3
Single (одинарний сегмент)	множити на 1	Bull's-eye	25 X 1
Double (подвійний сегмент)	множити на 2	Bull's-eye Подвоєний	25 X 2

ОПИС КНОПОК:

Натисніть „**POWER**” для включення / вимкнення гри. Включення / вимкнення сигналізується звуковим сигналом.

„**GAME**” – використовується для вибору гри (G01 — G27). Цю кнопку можна також використовувати для виходу з гри і повернення на початковий екран.

„**OPTION/SCORE**” використовується для вибору гри в межах головної гри, а також для відображення поточного рахунку.

Za pomocą przycisku

„**PLAYER & TEAM/ELIMINATE**” виберіть кількість гравців або команду. Також використовується для очищення або відновлення

рахунку під час гри.

„**DOUBLE / MISS**” для запуску функції "double" і "master" (для G02).

„**HANDICAP**” - використовується для налаштування рівня складності гри для кожного гравця. Натисніть "PLAYER & TEAM/ELIMINATE", а потім "HANDICAP", щоб встановити конкретний результат для цього гравця. Можна зробити це для всіх гравців.

„**SOUND**” – використовується для включення і вимкнення звукових сигналів.

Натисніть кнопку „**START/NEXT**”, „”, щоб почати гру. Цю кнопку також слід натискати при зміні гравця.

ЗВУКОВІ СИГНАЛИ:

„**Laser**” - звук, що з'являється при попаданні стріли в мішень.

„**Double**” - звук повідомляє про попадання в поле Double (рахується x2).

„**Triple**” - звук повідомляє про попадання в поле Triple (рахується x3).

„**Score**” - звук повідомляє про досягнення результату в грі.

„**Close**” - звук означає закриття підрахованого сегмента.

„**Open**” - звук означає відкриття підрахованого сегмента.

„**Too High**” - звук означає, що результат рахується з початку.

„**Winner**” - сигналізує, що гравець виграв гру.

„**Bull's-Eye**” - звук означає попадання в поле Bull's-Eye (рахується 25).

„**Music**” - сигналізує про початок гри наступного гравця (після трьох кидків попереднього гравця).

СПИСОК ІГОР

Gra 1: G01 Count Up / ЛІЧИЛЬНИК УГОРУ (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)

Мета гри — досягти вибраної кількості очок якнайшвидше (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900). Переможе той гравець, який першим досягне потрібної кількості очок.

Gra 2: G02 Count Down / ЛІЧИЛЬНИК УНИЗ (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

Кожен гравець починає гру з однаковою кількістю очок (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901). За кожен кидок набрані очки віднімаються. Переможе гравець, який першим досягне нуля.

ВАРІАНТИ (за допомогою кнопки DOUBLE):

„**Din**” Double in (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901) означає, що старт гри (нарахування очок) можливий лише при попаданні в сектор **Double**.

„**Dou**” Double out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901) – означає, що гру можна завершити лише при попаданні в відповідний сектор **Double**.

„**Dio**” Double in/ Double out – означає, що завершення і початок гри здійснюються за правилами, описаними вище.

Якщо на дисплеї відображаються і Double in, і Double out, це означає, що обидва варіанти повинні бути виконані, і гра може початися чи

завершитися при попаданні в сектор **Double**.

„**Ain**”: Master in — гра починається попаданням в сектор або Triple **Double** або **Triple**.

„**Aid**”: Master in / Double out — гра починається попаданням в сектор **Double** або **Triple** і завершується попаданням в сектор **Double**

„**Aou**”: Master out — гра завершується попаданням в сектор **Double** або **Triple**.

„**DiA**”: Double in / Master out — гра починається і завершується попаданням в сектор **Double** або **Triple**.

„**Aio**”: Master in / Master out — гра починається і завершується попаданням в сектор **Double** або **Triple**.

Гра 3, 4, 5: G03, G04, G05 Round Clock / ГОДИННИК (5, 10, 15, 20) / (205, 210, 215, 220) / (305, 310, 315, 320)

1. 5, 10, 15, 20 — важливі попадання в будь-який сектор.

2. 205, 210, 215, 220 — важливі попадання в сектори типу **Double**.

3. 305, 310, 315, 320 — важливі попадання в сектори типу **Triple**.

4. Потрібно потрапити в сектори від 1-5 (105), 1-10 (110), від 1-15 (115) або від 1-20 (120). Це правило також застосовується до секторів типу Double та Triple. Переможе гравець, який першим потрапить у вказані сектори на циферблаті.

G06 Простий крикет

(Simple/Простий 000, 020, 025)

1. Враховуються тільки попадання в сегменти 15,16,17,18,19,20 або **Bull's-eye**.

Гравець, який перший тричі потрапить в ці сегменти, виграє.

Попадання в сегмент Single — рахуються x 1

Попадання в сегмент Double — рахуються x 2

ВАРІАНТИ:

1. "000" — потрібно потрапити в сегменти цифр 15,16,17,18,19,20

і **Bull's eye**. Порядок попадань не має значення

2. "020" — потрібно тричі потрапити в 20, а потім по черзі 19, 18, 17, 16, 15 і **Bull's eye**.

3. "025" потрібно тричі потрапити в **Bull's eye**, а потім по черзі 15, 16, 17, 18, 19, 20.

4. На дисплеї ідентифікатори сегментів миготять, виграє гравець, який перший вимкне всі ідентифікатори.

Гра 7: G07 Крикет за рахунком (E00, E20, E25)

1. Враховуються тільки попадання в сегменти 15,16,17,18,19,20 або **Bull's-eye**

Потрібно потрапити у всі зазначені вище номери:

Попадання в сегмент **Single** — рахуються x 1

Попадання в сегмент **Double** — рахуються x 2

Попадання в сегмент **Triple** — рахуються x 3

ВАРІАНТИ:

1. "E00" — потрібно потрапити в будь-який сегмент цифр 15,16,17,18,19,20 і **Bull's-eye**. Порядок попадань не має значення.

2. "E20" — потрібно тричі потрапити в 20, а потім по черзі 19, 18, 17, 16, 15 і

3. "E25" потрібно тричі потрапити в **Bull's-eye**, а потім по черзі 15, 16, 17, 18, 19, 20.

4. На дисплеї з'являються три цифри, гра закінчується, коли всі три цифри будуть вимкнені.

5. На дисплеї ідентифікатори сегментів миготять, виграє гравець, який перший вимкне всі ідентифікатори.

6. Якщо гравець потрапить тричі в оцінюваний сегмент, його результат відкритий. Результат буде записаний, якщо кожен з гравців виконає всі три кидки в оцінюваний сегмент. Бали, отримані останнім гравцем, будуть додані до результатів супротивників.

7. Кожен гравець повинен спробувати потрапити в оцінюваний сегмент.

8. Коли сегмент буде потраплений тричі кожним з гравців, він буде закритий. Гравець повинен потрапити в наступний визначений сегмент, щоб дати можливість суперникам збирати бали.

9. Переможе гравець, який після закриття всіх сегментів набере найменшу кількість балів.

Гра 8: G08 Крикет на обрізку (C00, C20, C25)

1. Враховуються тільки попадання в сегменти 15,16,17,18,19,20 або **Bull's-eye**

2. Потрібно потрапити у всі зазначені вище номери:

Попадання в сегмент **Single** — рахуються x 1

Попадання в сегмент **Double** — рахуються x 2

Попадання в сегмент **Triple** — рахуються x 3

ВАРІАНТИ:

1. "C00" — потрібно потрапити в будь-який сегмент цифр

15,16,17,18,19,20 і **Bull's-eye**. Порядок попадань не має значення.

2. "C20" — потрібно тричі потрапити в 20, а потім по черзі 19, 18, 17, 16, 15 і **Bull's eye**.

3. "C25" — потрібно тричі потрапити в Bull's-eye, а потім по черзі 15, 16, 17, 18, 19, 20.

4. На дисплеї ідентифікатори сегментів миготять, виграє гравець, який перший вимкне всі ідентифікатори.

5. Якщо гравець потрапить тричі в оцінюваний сегмент, його результат відкритий. Результат буде записаний, якщо кожен з гравців виконає всі три кидки в оцінюваний сегмент. Бали, отримані останнім гравцем, будуть додані до результатів супротивників.

6. Кожен гравець повинен спробувати потрапити в оцінюваний сегмент.

7. Коли сегмент буде потраплений тричі кожним з гравців, він буде закритий. Гравець повинен потрапити в наступний визначений сегмент, щоб дати можливість суперникам збирати бали.

8. Переможе гравець, який після закриття всіх сегментів набере найменшу кількість балів

Гра 9: G09 Double Score Cricket (d00, d20, d25)

Якщо гравець хоче «відкрити» сегмент, перша стріла повинна потрапити в сегмент типу double, і тільки після цього можна розпочати гру. Інші правила як для Score Cricket.

Гра 10: G10 Shove-A-Penny Cricket (P00, P20, P25)

Правила такі ж, як у Cricket, використовувані поля з діапазону 15 до 20 і **Bull's eye**. Кожен гравець повинен тричі потрапити в заданий сегмент, перш ніж перейти до наступного сегмента.

Попадання в сегмент Single — рахуються x 1

Попадання в сегмент Double — рахуються x 2

Попадання в сегмент Triple — рахуються x 3

Однак, якщо гравець набирає більше ніж 3 очки, очки понад 3 переходять до наступного гравця. Гравець, який перший набере 3 очки в кожному сегменті, є переможцем. (Увага: гра призначена для мінімум 2 гравців).

ВАРІАНТИ:

1. "P00" — потрібно потрапляти в будь-який сегмент з цифр 15, 16, 17, 18, 19, 20 і **Bull's-eye**. Порядок попадань не має значення.

2. "P20" — потрібно тричі потрапити в 20, потім по черзі 19, 18, 17, 16, 15 і **Bull's-eye**.

3. "P25" потрібно тричі потрапити в **Bull's-eye**, а потім по черзі 15, 16, 17, 18, 19, 20.

4. На дисплеї ідентифікатори сегментів миготять, виграє гравець, який перший погасить всі ідентифікатори.

Гра 11: G11 Scram Cricket

1. Лічаться тільки потрапляння в сегменти 15, 16, 17, 18, 19, 20 або Bull's-eye.

2. Гра призначена для двох гравців і складається з двох раундів. У першому раунді починає перший гравець, у другому раунді починає другий гравець.

3. Завдання гравців — закривати наступні сегменти гри. Сегмент вважається закритим, якщо гравець тричі в нього потрапив.

4. Після двох раундів виграє той гравець, який досяг найбільшої кількості очок.

Гра 12: G12 Golf / Golf (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)

1. (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90) — потрібно вибрати одне з цих чисел як результат, досягнення якого призводить до викиду гравця з гри.

2. Гравець повинен потрапляти по черзі в сегменти мішені з 1 по 18, тобто в першому раунді потрапляє в сегмент 1, у другому раунді в сегмент 2 і т. д. Якщо він потрапляє в відповідний сегмент, звучить звук «**YE**», якщо не потрапляє — звук «**NO**».

3. Завдання гравця — досягти якнайнижчого результату. Якщо під час свого раунду (трьох кидків):

- не вдається потрапити жодною стрілою — отримує 5 очок, так званий „**Bad dart**”

- потрапляє в сегмент **Triple** — отримує 1 очко, так званий „**Eagle dart**”

- потрапляє в сегмент **Double** — отримує 2 очки, так званий „**Bird dart**”

- потрапляє в сегмент **Single** — отримує 3 очки. Гравець може вибрати будь-яку з трьох дротиків для завершення ходу, але тільки останній зараховується до результату.

Гравець може вибрати будь-яку з трьох стрілок до кінця раунду, але тільки остання враховується для підсумку. Якщо гравець потрапляє в поле Single першою стрілою і отримує три очки, він може вирішити, що продовжить гру. Якщо після такого рішення не потрапить жодною з двох інших стрілок, отримає 5 очок замість 3. Якщо якийсь з гравців досягне заявленого на початку результату, він буде викинутий з гри. Якщо жоден з гравців не досягне заявленого результату після виконання всіх 18-ти раундів, виграє гравець, у якого найменша кількість балів.

Гра 13: G13 Бінго (132, 141, 168, 189)

1. Сегменти для попадань визначаються випадковим чином. Гравець, який перший потрапить у вказаний сегмент, виграє.

ВАРІАНТИ:

1. 132 – потрапляє по черзі 15, 4, 8, 14, 3
2. 141 – потрапляє по черзі 17, 13, 9, 7, 1
3. 168 – потрапляє по черзі 20, 16, 12, 6, 2
4. 189 – потрапляє по черзі 19, 10, 18, 5, 11

Гравець повинен тричі потрапити в кожен вказаний сегмент, щоб перейти до наступного сегмента.

Попадання в сегмент **Single** – рахуються x 1

Попадання в сегмент **Double** – рахуються x 2

Попадання в сегмент **Triple** – рахуються x 3

Гра 14: G14 Hi-Score (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)

1. Важливо потрапити в будь-який сегмент.
2. 03, 05, ...21 1. позначають кількість раундів у кожній грі. Кожен гравець має три попадання в кожному раунді.
3. Попадання в сегмент **Single** – рахуються x 1
4. Попадання в сегмент **Double** – рахуються x 2
5. Попадання в сегмент **Triple** – рахуються x 3
6. Після завершення всіх раундів виграє гравець, який набрав найбільшу кількість очок.

Гра 15: G15 All Five (31, 41, 51, 61, 71, 81, 91)

(УВАГА! Якщо стріла потрапляє за межі мішені, натисни кнопку "MISS")
У кожному раунді кожен гравець повинен отримати результат, який ділиться на 5. За кожну «п'ятірку» гравець отримує 1 бал, наприклад, 2,8,5=15, тобто гравець отримує 3 бали.

Відсутність балів, якщо:

- а. Сума результатів трьох кидків не ділиться на 5.
- б. Гравець промахнувся хоча б одним кидком, навіть якщо сума інших двох кидків ділиться на 5.

Виграє гравець, який перший досягне **31, 41, 51, 61, 71, 81, 91**.

Гра 16: G16 ShangHai (101, 105, 110, 115)

1. 101 – потрібно потрапити в сегменти з діапазону 1-20 і **Bull's-eye**.
 2. 105 – потрібно потрапити в сегменти з діапазону 5-20 і **Bull's-eye**
 3. 110 – потрібно потрапити в сегменти з діапазону 10-20 і **Bull's-eye**
 4. 115 – потрібно потрапити в сегменти з діапазону 15-20 і **Bull's-eye**
- Зараховуються лише попадання в сегменти з даного діапазону. Виграє гравець, який набере найбільшу кількість балів.

Гра 17: G17 Forty one (40)

Початковий результат – 40 балів. Кожен гравець потрапляє трьома стрілами в сегменти 20, 19, 18, 17, 16, 15 та Bull's-eye. Попадання в будь-який сегмент дає бали. Якщо жодна зі стріл не потрапляє в обраний сегмент, гравець випадає з гри або зменшує 40 на половину. У другому випадку сума трьох кидків повинна бути 41, інакше відбувається зменшення балів на половину. Виграє гравець з найвищою кількістю балів.

Гра 18: G18 Double Down (d40)

Початковий результат – 40 балів. Якщо гравець потрапляє в 15, 16, вони рахуються x 1, 17, 18 – x 2, 19, 20 і Bull's-eye – x 3. Якщо жодна зі стріл не потрапляє в обраний сегмент, гравець зменшує 40 на половину. Виграє гравець з найвищою кількістю балів.

Гра 19: G19 Gotcha (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

1. Сегмент вибирається випадковим чином. Завдання гравця – потрапити в обраний сегмент.
2. Кожен гравець починає з 0 балів, після попадання бали додаються. Виграє гравець, який першим досягне заданої кількості балів. Якщо сума перевищує задану кількість балів, результат не додається.
3. Якщо другий гравець набирає таку саму кількість балів, як і перший, другий гравець виграє, а бали першого гравця скасовуються.

Гра 20: G20 Big Little (Простий/PROSTE 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

1. Кожен гравець має базову кількість "життів", коли гравець їх втрачає - вибуває. Гравці мають завдання влучати в випадково вказані сегменти мішені. Той гравець, який залишиться в грі найдовше - виграє.
2. Влучення в вказану цифру під час першого чи другого кидка дозволяє гравцю визначити сегмент мішені для наступного гравця (тобто наступний гравець повинен влучити в сегмент, у який потрапив попередній гравець). Якщо наступний гравець влучить у визначену ціль тричі або не визначить нову ціль, нова ціль буде випадково визначена наступним гравцем.

Якщо гравець не влучить у визначену ціль під час трьох кидків, він втрачає очки, а ціль переходить до наступного гравця.

Simple: Залічується будь-яке влучення в сегмент мішені в межах визначеного числа. Не має значення, чи потрапили в **Single**, **Double** чи **Triple**.

ОРСJE (3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10) – означають кількість "життів" для кожного гравця. Перемагає той гравець, який останнім зберігає життя.

Гра 21: G21 Big Little

(Hard/БАЖКО H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)

1. Кожен гравець має базову кількість "життів", коли гравець їх втрачає - вибуває. Гравці мають завдання влучати в випадково вказані сегменти мішені. Той гравець, який залишиться в грі найдовше - виграє.
2. Влучення в вказану цифру під час першого чи другого кидка дозволяє гравцю визначити сегмент мішені для наступного гравця (тобто наступний гравець повинен влучити в сегмент, у який потрапив попередній гравець). Якщо наступний гравець влучить у визначену ціль тричі або не визначить нову ціль, нова ціль буде випадково визначена наступним гравцем.

Якщо гравець не влучить у визначену ціль під час трьох кидків, він втрачає очки, а ціль переходить до наступного гравця.

Hard: Залічується влучення лише в той самий сегмент мішені. Потрібно влучити або в **Single**, або в **Double**, або в **Triple**.

ОПЦІЇ (3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10) – означають кількість "життів" для кожного гравця. Перемагає той гравець, який останнім зберігає життя.

Гра 22: G22 Killer/ZABÓJCA (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

ОРСІЇ: 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21 означають кількість "життів" для гравця.

1. Після включення гри на дисплеї з'являється „**SEL**” що означає, що гравець має вибрати свій сегмент гри. Сегмент, у який гравець потрапить, стає його сегментом. Потім необхідно натискати кнопку „**NEXT**” і наступний гравець вибирає свій сегмент. Гра починається, коли всі гравці виберуть свої сегменти гри.
2. Якщо гравець влучить у свій сегмент гри, він отримує прізвисько „**killer**”.
3. Якщо "killer" потрапить у сегмент супротивника, супротивник втрачає одне "життя". Гравці можуть перевірити кількість своїх "життів", натискаючи кнопку "SCORES".
4. Якщо гравець, який отримав прізвисько "killer", влучить у свій сегмент гри, він втрачає прізвисько "killer" і втрачає одне "життя".
5. Завдання "killer'a" полягає в тому, щоб влучати в сегменти супротивників і позбавляти їх наступних "життів".
6. Якщо вказаний сегмент було влучено, з'являється звук "Yes", якщо ні - з'являється звук "Sorry".
7. ОРСІЇ (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) означають, що "killer" повинен потрапити (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) разів у сегменти супротивників, щоб виграти. Не має значення, чи це сегменти типу Single, Double чи Triple.

Перемагає гравець, який позбавить усіх інших гравців всіх "життів".

В гру має грати більше ніж двоє осіб.

Гра 23: G23 Killer-Double/ZABÓJCA (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)

ОРСІЇ: 203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221 означають кількість "життів" для гравця.

1. Після включення гри на дисплеї з'являється "SEL", що означає, що гравець має вибрати свій сегмент гри. Сегмент, у який гравець потрапить, стає його сегментом. Потім необхідно натискати кнопку "NEXT", і наступний гравець вибирає свій сегмент. Гра починається, коли всі гравці виберуть свої сегменти гри.
2. Якщо гравець влучить у свій сегмент гри, він отримує прізвисько "killer".
3. Якщо "killer" потрапить у сегмент супротивника, супротивник втрачає одне "життя". Гравці можуть перевірити кількість своїх "життів", натискаючи кнопку "SCORES".
4. Якщо гравець, який отримав прізвисько "killer", влучить у свій сегмент гри, він втрачає прізвисько "killer" і втрачає одне "життя".
5. Завдання "killer'a" полягає в тому, щоб влучати в сегменти супротивників і позбавляти їх наступних "життів".
6. Якщо вказаний сегмент було влучено, з'являється звук "Yes", якщо ні — з'являється звук "Sorry".
7. ОРСІЇ (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) означають, що прізвисько "killer" можна отримати тільки потрапивши в поле типу Double.
8. Перемагає гравець, який позбавить усіх інших гравців всіх "життів".
9. В гру має грати більше ніж двоє осіб.

Гра 24: G24 Killer-Triple/ZABOЙЦЯ (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)

ОПСІІ: 303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321 означають кількість "життів" для гравця.

1. Після включення гри на дисплеї з'являється „SEL” що означає, що гравець має вибрати свій сегмент гри. Сегмент, у який гравець потрапить, стає його сегментом. Потім необхідно натискати кнопку „NEXT”, і наступний гравець вибирає свій сегмент. Гра починається, коли всі гравці виберуть свої сегменти гри.
2. Якщо гравець влучить у свій сегмент гри, він отримує прізвисько „killer”.
3. Якщо "killer" потрапить у сегмент супротивника, супротивник втрачає одне "життя". Гравці можуть перевірити кількість своїх "життів", натискаючи кнопку "SCORES".
4. Якщо гравець, який отримав прізвисько „killer” , влучить у свій сегмент гри, він втрачає прізвисько „killer” і втрачає одне "життя".
5. Завдання "killer'a" полягає в тому, щоб влучати в сегменти супротивників і позбавляти їх наступних "життів".
6. Якщо вказаний сегмент було влучено, з'являється звук "Yes", якщо ні — з'являється звук "Sorry".
7. ОПСІІ (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) 1. означають, що прізвисько "killer" можна отримати тільки потрапивши в поле типу **Triple**.
8. Перемагає гравець, який позбавить усіх інших гравців всіх "життів".
9. В гру має грати більше ніж двоє осіб.

Гра 25: G25 Shoot Out / ШВИДКИЙ СТРИП (H03, H04, H05, H06, H07, H08, H09, H10, H11, H12, H13, H14, H15)

Сегмент числа вибирається випадково. На влучення гравець має 10 секунд. Якщо в цей час не влучить, втрачає хід.

1. Бали нараховуються за влучення в будь-який сегмент числа:
2. Влучення в сегмент **Single** - рахуємо x 1
3. Влучення в сегмент **Double** - рахуємо x 2
4. Влучення в сегмент **Triple** - рахуємо x 3
5. Найкращі результати дає влучення в поле Triple (рахуємо x 3).
6. (H03, H04, H05... H15)—це наступні етапи гри. Якщо ігра завершено, перемагає гравець з найбільшою кількістю очок.

Гра 26: G26 Legs over / РЕЗУЛЬТАТ ВГОРУ (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

ОПСІІ: 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21 означають кількість "життів" для гравця

1. Мішень випадково вибирає результат для першого гравця. Завдання першого гравця — досягти результату за допомогою трьох кидків, який буде вищий за той, що вибрала мішень. Якщо гравець отримає нижчий результат — втрачає одне життя.
1. Завдання наступного гравця — досягти результату, який буде вищий за результат попереднього гравця. Якщо гравець отримає нижчий результат — втрачає одне життя.
1. Гравець не може скасувати результат. Натискання кнопки START або не влучення в мішень призводить до втрати життя.
1. Гравець вибуває, коли втрачає всі життя. Перемагає гравець, який останнім залишиться з життям.
1. В гру повинно грати більше ніж двоє осіб.

Гра 27: G27 Legs under / РЕЗУЛЬТАТ ВНИЗ (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)

ОПСІІ: U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21 означають кількість "життів" для гравця.

1. Мішень випадково вибирає результат для першого гравця. Завдання першого гравця — досягти результату за допомогою трьох кидків, який буде нижчий за той, що вибрала мішень. Якщо гравець отримає вищий результат — втрачає одне життя.
2. Завдання наступного гравця — досягти результату, який буде нижчий за результат попереднього гравця. Якщо гравець отримає вищий результат — втрачає одне життя.
3. Гравець не може скасувати результат. Натискання кнопки START або не влучення в мішень призводить до втрати життя.
4. Гравець вибуває, коли втрачає всі життя. Перемагає гравець, який останнім залишиться з життям.
5. В гру повинно грати більше ніж двоє осіб.

ЗМІСТ УПАКОВКИ:

- 6 дротиків, 12 змінних наконечників
- Мішень
- адаптер живлення
- інструкція з експлуатації

Декларація відповідності з європейськими стандартами:



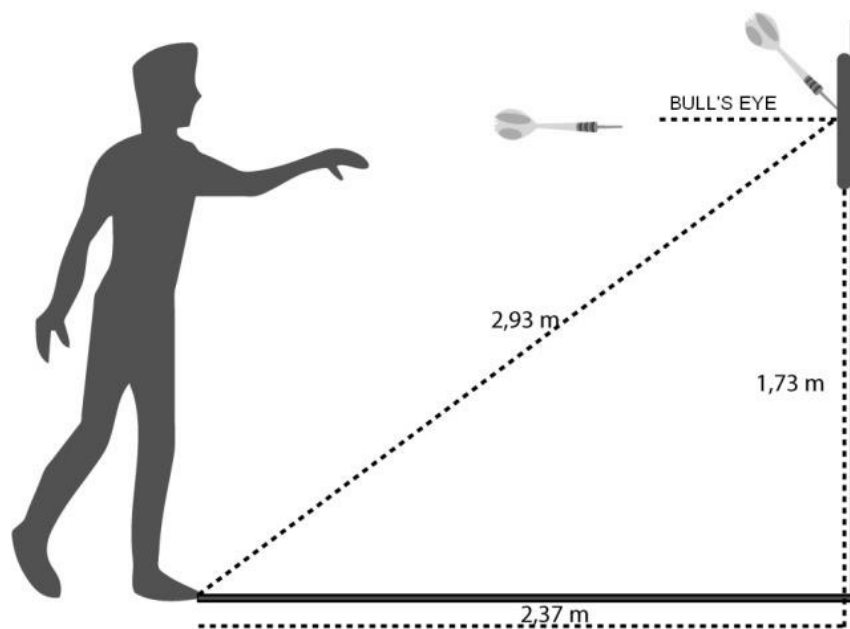
Цей пристрій відповідає вимогам директиви сумісності електромагнітного випромінювання EMC (2014/30/EU), тому на ньому нанесено маркування CE та видано декларацію відповідності європейським стандартам.



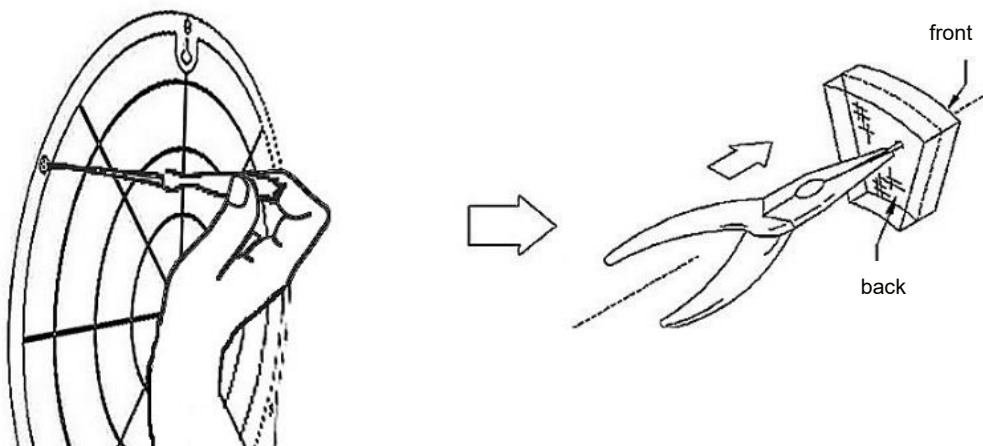
Цей продукт відповідає вимогам директиви 2011/65/EU та 2015/863 — відомої як директива RoHS. Метою цієї директиви є уніфікація законодавства держав-членів щодо обмеження використання небезпечних речовин у електричному та електронному обладнанні та сприяння захисту здоров'я людей і екологічно безпечній утилізації відходів електричного та електронного обладнання. Директива RoHS діє з 3 січня 2013 року. Нове електричне та електронне обладнання, яке виводиться на ринок, не містить свинцю, ртуті, кадмію, шестивалентного хрому, полібромованого дифенілового ефіру або полібромованого етеру фенілового.



Цей символ означає, що продукт не можна викидати разом з іншими побутовими відходами. Законодавство Польщі забороняє змішувати використане електричне та електронне обладнання з іншими відходами. Це дозволяє уникнути потенційних негативних наслідків для навколишнього середовища та здоров'я людини при неправильній утилізації відходів, що утворюються від використаного електронного обладнання, якщо продукт буде утилізовано належним чином.



KOŃCÓWKI RZUTEK SĄ POŁAMANE / THE TIPS OF THE DARTS ARE BROKEN / НАКОНЕЧНИКИ ДРОТИКОВ ПОВРЕЖДЕНІ /
ODSTRANĚNÍ ZALOMENÝCH HROTŮ / ODSTRÁNENIE ZALOMENÝCH HROTOV / STRĚLYČIŮ ANTGALIAI SULAUŽYTI / ŠAUTRIŲU
UZGALI IR SALAUZTI / DARTSPITZEN SIND GEBROCHEN / КІНЦІВКИ ДРОТИКІВ ЗЛАМАНІ



Poland

Spokey Sp. z o.o.
al. Roździeńskiego 188C
40-203 Katowice, Polska
tel: +48 32 317 20 00
www.spokey.pl / www.spokey.com
biuro@spokey.pl / office@spokey.eu

Distributor: Czech Republic

Spokey s.r.o.
Sadová 618
738 01 Frýdek-Místek, Česká republika
tel: +420 731 157 912
www.spokey.cz
spokey@spokey.cz