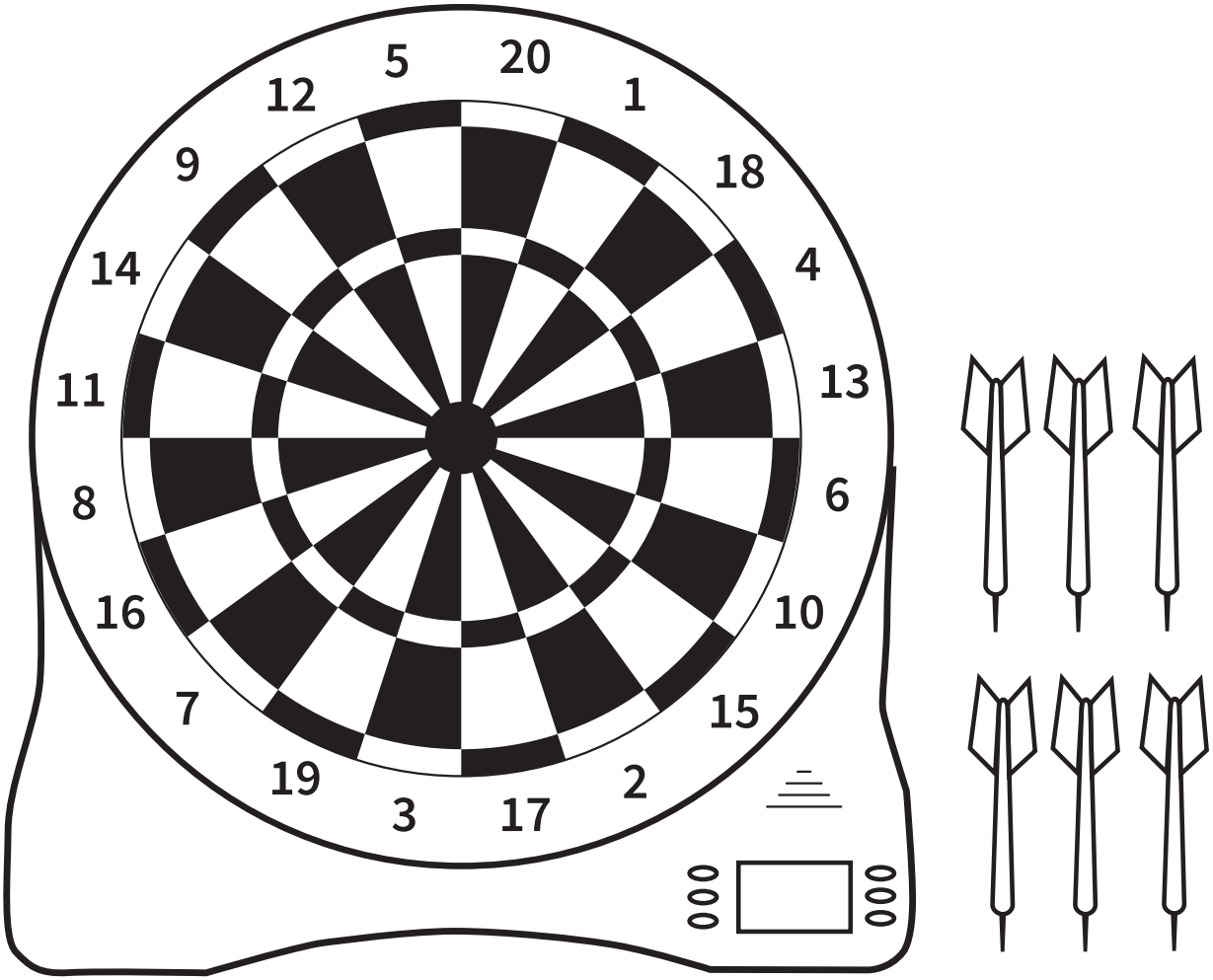
NILS®

fun

TDE01



4. Manual instruction **EN**

9. Instrukcja obsługi **PL**

14. Návod k obsluze **CZ**

19. Manuel instruktion **DA**

24. Gebrauchsanweisung **DE**

29. Manual de instrucciones **ES**

34. Käsijuhend **ET**

39. Manuel d'instruction **FR**

44. Kézi utasítás **HU**

49. Manuale di istruzioni **IT**

54. Naudojimo instrukcijos **LT**

59. Rokasgrāmatas instrukcija **LV**

64. Handmatige instructie **NL**

69. Manual de instruções **PT**

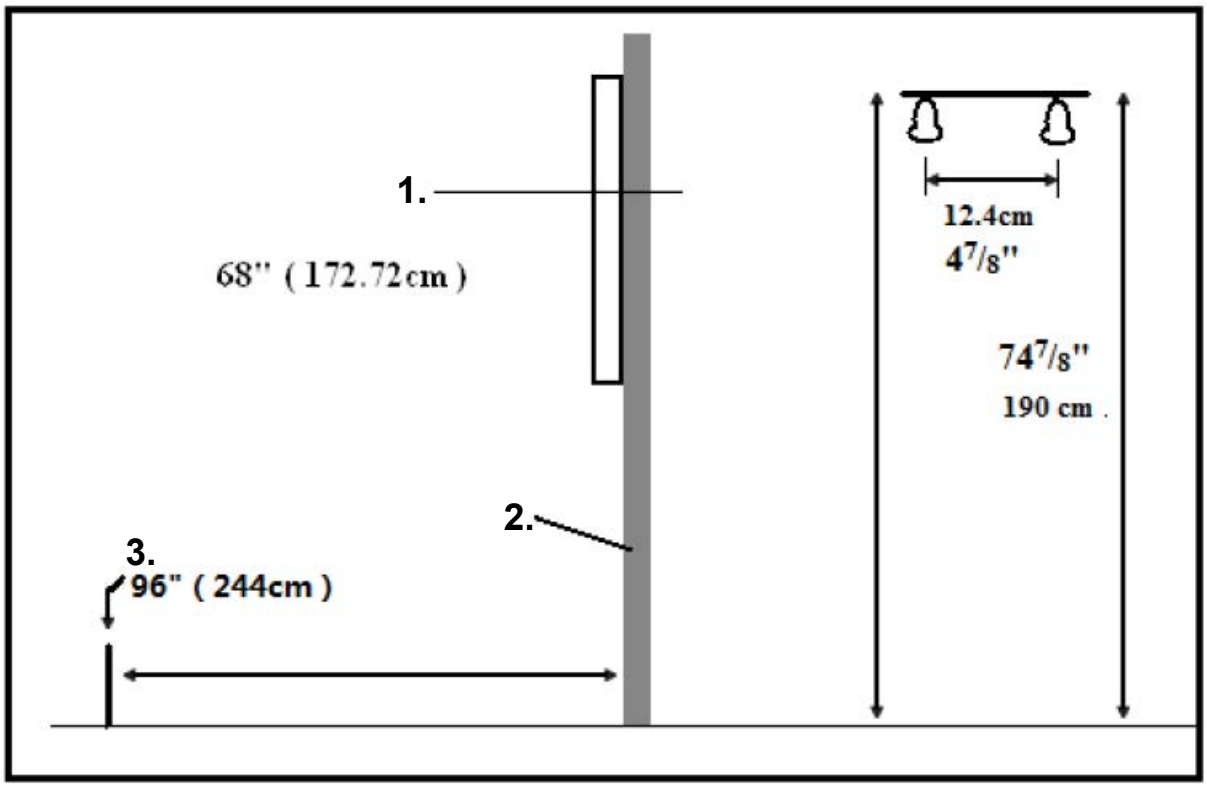
74. Instrucțiuni manuale **RO**

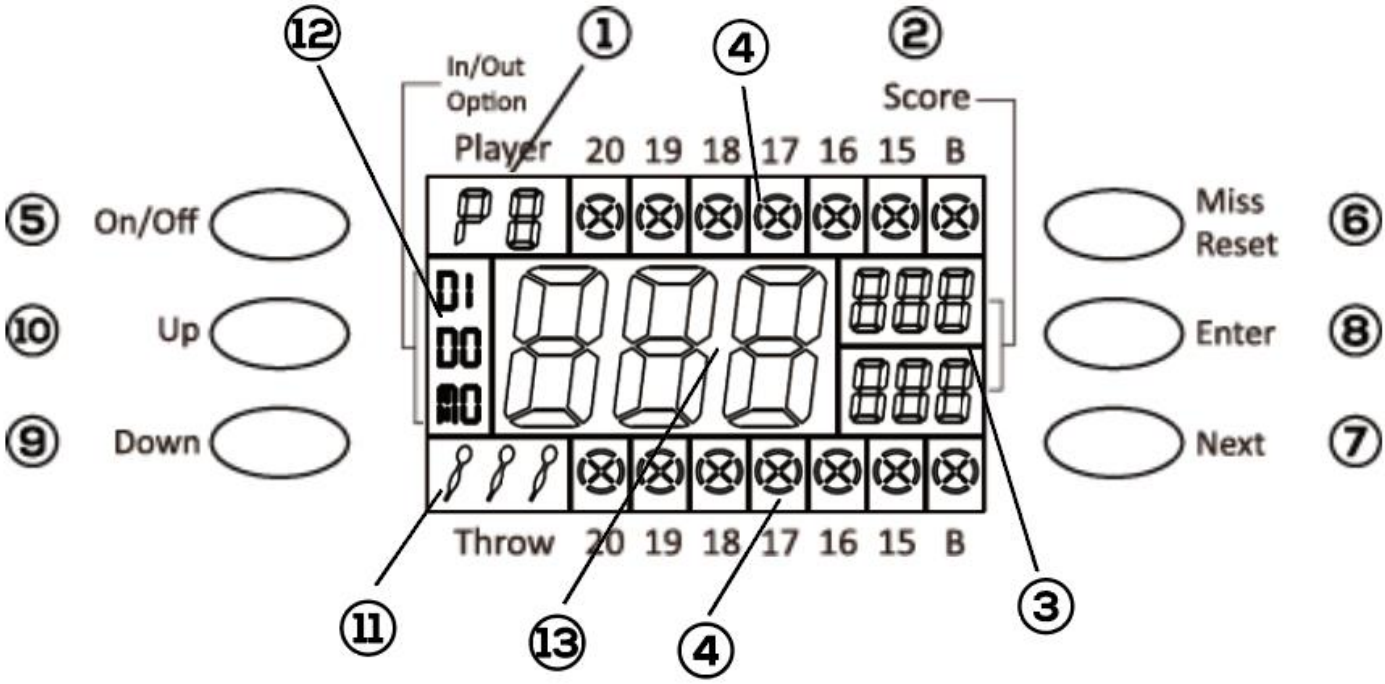
79. Návod na obsluhu **SK**

84. Navodila za uporabo **SL**

89. Instruktionsbok **SV**

94. Інструкція з експлуатації **UK**


1.
68" (172.72cm)
2.
3.
96" (244cm)
12.4cm
4 7/8"
74 7/8"
190 cm .


In/Out
Option
Player
20 19 18 17 16 15 B
Score
D1
D0
A0
Throw
20 19 18 17 16 15 B
On/Off
Up
Down
Miss
Reset
Enter
Next

INSTRUKCJA OBSŁUGI

1	Wyświetlacz liczby graczy	8	Przycisk Enter
2	Tymczasowy wyświetlacz wyniku	9	Przycisk Down
3	Wyświetlacz wyniku gracza	10	Przycisk Up
4	Wyświetlacz Cricket	11	Wskaźnik rzutu w darty
5	Przycisk Włącz/Wyłącz	12	Dwukrotnie w/w, wskaźnik Master Out
6	Przycisk Miss/Reset	13	Główny wyświetlacz wyniku
7	Przycisk Następny		

1. Naciśnij przycisk Włącz/Wyłącz, aby włączyć grę, a wyświetlacz zostanie podświetlony dźwiękiem powitalnym. Po wyłączeniu dźwięku wyświetlacze gracza i wyniku pokażą odpowiednio “G01” i “301”.
2. Naciśnij przyciski Up lub Down, aby wybrać grę. Wybór jest pokazywany na wyświetlaczu gracza i wyniku. Następnie naciśnij przycisk Enter, aby potwierdzić wybór.

WYBÓR GRY

Gra	Opis	Wyświetlacz	Liczba wariantów	Liczba graczy
G01	301	301	6/ 12	1-8
G02	501	501	6/ 12	1-8
G03	601	601	6/ 12	1-8
G04	701	701	6/ 12	1-8
G05	801	801	6/ 12	1-8
G06	901	901	6/ 12	1-8
G07	301 League	3L1	6/ 48	1-8
G08	501 League	5L1	6/ 48	1-8
G09	601 League	6L1	6/ 48	1-8
G10	701 League	7L1	6/ 48	1-8
G11	801 League	8L1	6/ 48	1-8
G12	901 League	9L1	6/ 48	1-8
G13	Count Up	CUP	9 / 18	1-8
G14	Round the Clock	rCL	12	1-8
G15	Shanghai	SHi	4	1-8
G16	High-Score	HiS	12 / 24	1-8
G17	Shoot Out	S-0	19	1-8
G18	Cricket	Cri	3 / 6	1-8
G19	No Score Cricket	NSc	3 / 6	1-8
G20	Cut Throat Cricket	CUc	3 / 6	1-8
G21	Killer Cricket	LLc	3 / 6	2-8
G22	Low Pitch Cricket	LPc	3 / 6	1-8
G23	Color	CL2	5	1-8
G24	Bonus Color	bC2	5	1-8
G25	Correctional Color	CC2	5	1-8
G26	No Score Color	NC2	5	2-8
G27	Free Dart Color	FdC	4	1-8
G28	Overs	orS	19 / 38	2-8
G29	Unders	Und	19 / 38	2-8
G30	Halve-It	HAL	1 / 2	1-8
G31	Big-6	biG	19	2-8
G32	21 Points	21P	7	1-8

3. Naciśnij przyciski Up lub Down, aby wybrać opcję i naciśnij przycisk Enter, aby potwierdzić wybór.
4. Naciśnij przyciski Up lub Down, aby wybrać liczbę graczy. Jest łącznie 9 wyborów graczy od trybu 1 gracza do trybu 8 graczy plus tryb gracza komputerowego. Naciśnij przycisk Enter, aby potwierdzić wybór i rozpocząć grę. Dla więcej niż 2 graczy niektórzy gracze będą dzielić wyświetlacz wyniku gracza.
5. Jeśli wybrana i potwierdzona przez Ciebie opcja jest w trybie gracza komputerowego, będziesz grał przeciwko komputerowi. Naciśnij przyciski Up lub Down, aby wybrać poziomy gracza komputerowego i naciśnij przycisk Enter, aby rozpocząć grę. Pięć poziomów gracza komputerowego to:

- C-1: Początkujący,
- C-2: Średnio zaawansowany,

- C-3: Zaawansowany,
- C-4: Ekspert,
- C-5: Profesjonalista.

6. W przypadku gry z opcjami bull 25/50 i 50/50 można nacisnąć przyciski Up lub Down, aby wybrać i nacisnąć przycisk Enter, aby potwierdzić wybór. 25/50 (zewnętrzny bull to 25, a wewnętrzny bull to 50) i 50/50 (zarówno wewnętrzny, jak i zewnętrzny bull to 50).
7. Podczas gry, gdy komputer ogłasza “NEXT”, nacisk na segmenty nie aktywuje tablicy do gry w darty. Gracz musi usunąć wszystkie strzałki i nacisnąć przycisk Next dla rundy następnego gracza. Tablica do gry w darty automatycznie przełączy się na następnego gracza, jeśli nie była grana przez około 10 sekund po ogłoszeniu “NEXT”.
8. Naciśnij przycisk Miss, aby uzyskać wynik 0 i zapisać jedną strzałkę, gdy strzałka trafi w WEB catcher lub całkowicie minie tablicę podczas gry.
9. Jeśli chcesz zresetować grę, naciśnij przycisk Reset i przytrzymaj go przez 2 sekundy.
10. W trakcie gry możesz nacisnąć przycisk Enter, aby sprawdzić wyniki innych graczy.
11. Naciśnij i przytrzymaj przycisk Włącz/Wyłącz przez 3 sekundy, aby wyłączyć grę. W celu oszczędzania energii tablica jest wyposażona w funkcję automatycznego wyłączania zasilania. Jeśli gra nie była grana przez 30 minut, gra automatycznie się wyłączy.

OPIS GIER I ZASADY

G01 - G06: 301 - 901 (z opcją Single In/Single Out, Double In/Single Out, Single In/Double Out, Double In/Double Out, 25/50 i 50/50 Bull) Punkty będą odejmowane za każdą strzałkę z 301/501/601/701/801/901 punktów odpowiednio. Pierwszy gracz, który osiągnie dokładnie 0, zostanie zwycięzcą. Gdy gracz przekroczy wymaganą liczbę punktów do osiągnięcia dokładnie zera, tura jest “bust” i wynik powraca do tego, co było przed turą.

L01 (Single In + Single Out): Wszystkie ikony wskazujące będą wyłączone podczas gry.
Punktacja zaczyna się i kończy, gdy zostanie trafiona dowolna liczba. Gracz może zakończyć grę trafieniem w dowolną liczbę, która zmniejsza wynik dokładnie do zera.

L02 (Double In + Single Out): Ikona DI będzie włączona podczas gry. Punktacja zaczyna się, gdy zostanie trafiona liczba w pierścieniu podwójnym lub podwójnym bull’s eye. Żaden wynik nie będzie liczony, dopóki nie zostanie spełniony ten warunek.

L03 (Single In + Double Out): Ikona DO będzie włączona podczas gry. Gracz może zakończyć grę trafieniem w liczbę w pierścieniu podwójnym lub podwójnym bull’s eye, która zmniejsza wynik dokładnie do zera. Gdy gracz przekroczy wymaganą liczbę punktów do osiągnięcia dokładnie zera lub “1”, tura jest “bust” i wynik powraca do tego, co było przed turą (Pozostały wynik “1” również jest “bust”, ponieważ nie ma możliwości przyniesienia go do zera za pomocą podwójnego trafienia).

L04 (Double In + Double Out): Obie ikony DI i DO będą włączone podczas gry. Punktacja zaczyna się, gdy zostanie trafiona liczba w pierścieniu podwójnym lub podwójnym bull’s eye i kończy się, gdy zostanie trafione pierścień podwójny lub podwójny bull’s eye, który zmniejsza wynik dokładnie do zera.

L05 (Single In + Master Out): Ikona MO będzie włączona podczas gry. Gracz może zakończyć grę trafieniem w liczbę w pierścieniu podwójnym lub potrójnym lub podwójnym bull’s eye, która zmniejsza wynik dokładnie do zera.

L06 (Double In + Master Out): Obie ikony DI i MO będą włączone podczas gry. Punktacja zaczyna się, gdy zostanie trafiona liczba w pierścieniu podwójnym lub potrójnym lub podwójnym bull’s eye i kończy się, gdy zostanie trafiony pierścień podwójny lub potrójny lub podwójny bull’s eye, który zmniejsza wynik dokładnie do zera. Z opcją wyboru 50/50 bull (zarówno wewnętrznego, jak i zewnętrznego bull wynosi 50) lub 25/50 bull (wewnętrzny bull wynosi 50, a zewnętrzny bull wynosi 25), można wybrać łącznie 12 wariantów dla każdej gry. Aby uczynić gry bardziej przyjemnymi, gra wyświetli również ranking i ppd (punkt na rzut) dla każdego gracza.

G07 - G12: LIGA 301 - 901 (Z opcją Single In/Single Out, Double In/Single Out, Single In/Double Out, Double In/Double Out, 25/50 & 50/50 Bull) Podobnie jak w grze 301, ale tutaj drużyny grają przeciwko sobie. Wszyscy gracze o numerach nieparzystych będą w jednej drużynie, podczas gdy gracze o numerach parzystych będą w drugiej drużynie. Wynik drużyny, który jest dzielony przez wszystkich graczy drużyny, zostanie odjęty za każdym razem od punktów 301/501/601/701/801/901. Jeśli jedna z drużyn osiągnie dokładnie 0 punktów, ta drużyna wygrała. Oprócz wariantów gry 301 ta gra pozwala również na wybór następujących 4 różnych członków zespołu. Opcje: 2-C, 3-C, 4-C, Cyb 2-C: 2 graczy w każdej drużynie 3-C: 3 graczy w każdej drużynie 4-C: 4 graczy w każdej drużynie Cyb: 1 gracz vs gracz komputerowy

G13: COUNT UP (Z opcją 100, 200, 300,…900, 25/50 & 50/50 Bull) Celem jest pokonanie innych graczy poprzez jako pierwszy osiągnięcie ustalonego wyniku. Wynik będzie sumowany za każdym rzutem i pierwszy gracz, który osiągnie lub przekroczy ustawione punkty, zostanie zwycięzcą. Opcje punktowe to odpowiednio: 100, 200, 300…900.

G14: ROUND THE CLOCK (Z opcją 105,110,115,120,205,210,215,220,305,310,315,320) Uderzaj w ścisłej kolejności od 1 do 5 do momentu osiągnięcia liczby 5,10,15 lub 20 za pomocą prostych lub podwójnych rzutów zależnie od poziomu wykonania. Pierwszy gracz, który trafi ostatnią liczbę jest zwycięzcą. Gracze rozpoczynają swoją kolejną turę od następnej poprawnej liczby w sekwencji. Komputer wyświetli numer, którego gracz musi trafić.

G15: SHANGHAI (Z opcją L01, L05, L10, L15) Każdy gracz musi przejść wokół planszy, aby zdobyć punkty od 1 do 20 i potem środek tarczy. Rzuć dartem dla każdej liczby i gracz, który zdobędzie najwięcej punktów wygrywa. Komputer wyświetli numer, którego gracz musi trafić. Każdy gracz może zdobyć punkty na dowolnych poprawnych segmentach (pojedynczy X 1, podwójny X 2, potrójny X 3) i wybory są zróżnicowane następująco:

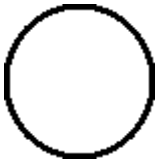
- L01: gra zaczyna się od segmentu 1
- L05: gra zaczyna się od segmentu 5
- L10: gra zaczyna się od segmentu 10
- L15: gra zaczyna się od segmentu 15

G16: HIGH-SCORE (Z opcją H03, H04, H05…H14, 25/50 & 50/50 Bull) Każdy gracz musi zdobyć najwięcej punktów w 3, 4, 5… lub 14 rundach (każda runda składa się z 3 rzutów), aby wygrać. Podwójne i potrójne liczą się jako odpowiednio 2X i 3X wynik tego segmentu. Wyświetlacz cricket będzie liczył, ile rund rozegrałeś. H03, H04, H05 … H14 reprezentują odpowiednio 3, 4, 5 … 14 rund.

G17: SHOOT OUT (Z opcją -03, -04, -05,…-19,-20,-21) Komputer losowo wyświetli numer dla gracza do trafienia. Jeden punkt zostanie odjęty za każde poprawne trafienie. Pierwszy gracz, który osiągnie zero od początkowego znaku wygrywa. Jeśli gracz nie trafi w tarczę w ciągu 10 sekund, rzut jest uważany za nietrafiony i tarcza automatycznie zmieni się na inny losowy numer dla gracza do trafienia w następnym rzucie. -03,-04,-05…-21 reprezentują początkowe znaki odpowiednio: 3,4,5…21.

G18: CRICKET (Z opcją C00, C20, C25,25/50 & 50/50 Bull)
1. Gra w krykieta będzie używała tylko liczby od 15 do 20 i środek tarczy.
2. Kiedy numer zostanie trafiony trzy razy przez gracza, jest on “otwarty” (numer zamknięty i otwarty do zdobycia punktów) dla tego gracza i każde kolejne trafienie będzie punktowane.
3. Kiedy numer zostanie trafiony trzy razy przez wszystkich graczy, ten numer jest “zamknięty” i żaden gracz nie może już zdobyć na nim punktów.
4. Gracz, który “otworzył” numer może kontynuować zdobywanie punktów na tym numerze, dopóki nie zostanie “zamknięty”.
5. Gracz wygrywa grę, gdy jako pierwszy “zamknie” wszystkie numery i ma równe lub większe wyniki niż inni gracze. Jednak, jeśli gracze mają tyle samo punktów lub nie mają punktów, pierwszy gracz, który “zamknie” wszystkie numery wygrywa.
6. Jeśli gracz jako pierwszy “zamknie” wszystkie numery, ale ma mniejszą liczbę punktów niż inni gracze, zdobywanie punktów kontynuuje się na “otwartych” numerach. Jeśli ten gracz nie zdobędzie najwięcej punktów do czasu, gdy inny gracz “zamknie”, gracz z najwyższą liczbą punktów zostanie zwycięzcą.

Opcja	Opis
C00	Uderz w liczby ‘otwarte’ 15-20 i środek tarczy w dowolnej kolejności.
C20	Uderz w liczbę ‘otwartą’ 20 jako pierwszą, a następnie w kolejności ‘otwarte’ liczby 19,18,17,16,15 i środek tarczy.
C25	Uderz w środek tarczy jako pierwszy, a następnie w kolejności ‘otwarte’ liczby 15, 16, 17, 18, 19 i 20.

	Jeden raz	Dwa razy	Otwarty	Zamknięty
Znak				

Uwaga:
a. Pojedynczy segment: liczy się jeden raz Podwójny segment: liczy się dwa razy Potrójny segment: liczy się trzy razy.
b. Segment zostanie “otwarty”, jeśli zostanie trafiony więcej niż trzy razy. Będzie “zamknięty”, jeśli wszyscy gracze “otworzą” ten sam segment.

G19: NO SCORE CRICKET (Z opcją 000, 020, 025, 25/50 & 50/50 Bull) Gra jest podobna do gry w krykieta Z WYJĄTKIEM braku zdobytych punktów. Zwycięzcą jest gracz, który jako pierwszy “zamknie” wszystkie punkty.

Opcja	Opis
000	Uderz w liczby ‘otwarte’ 15-20 i środek tarczy w dowolnej kolejności.
020	Uderz w liczbę ‘otwartą’ 20 jako pierwszą, a następnie w kolejności ‘otwarte’ liczby 19,18,17,16,15 i środek tarczy.
025	Uderz w środek tarczy jako pierwszy, a następnie w kolejności ‘otwarte’ liczby 15, 16, 17, 18, 19 i 20.

G20: CUT THROAT CRICKET (Z opcją 00C, 20C, 25C, 25/50 & 50/50 Bull) Podobne podstawowe zasady jak w grze w krykieta Z WYJĄTKIEM dodawania punktów do wyników przeciwnika po rozpoczęciu zdobywania punktów. Gracz, który jako pierwszy “zamknie” wszystkie segmenty z najmniejszą liczbą punktów, wygrywa. Ta wariacja pozwala graczom na zdobycie punktów dla swoich przeciwników, pogrążając ich w jeszcze większej przepaści.

Opcja	Opis
00C	Uderz w liczby ‘otwarte’ 15-20 i środek tarczy w dowolnej kolejności.
20C	Uderz w liczbę ‘otwartą’ 20 jako pierwszą, a następnie w kolejności ‘otwarte’ liczby 19,18,17,16,15 i środek tarczy.
25C	Uderz w środek tarczy jako pierwszy, a następnie w kolejności ‘otwarte’ liczby 15, 16, 17, 18, 19 i 20.

G21: KILLER CRICKET (Z opcją H00, H20, H25, 25/50 & 50/50 Bull) Gra jest podobna do gry w krykieta bez punktów Z WYJĄTKIEM tego, że gdy “zamkniesz” numer, a twoi przeciwnicy nie, możesz wyeliminować oznaczenia przeciwnika trafiając ponownie w ten sam numer. Zwycięzcą jest gracz, który “zamknie” wszystkie numery.

Opcja	Opis
H00	Uderz w liczby ‘otwarte’ 15-20 i środek tarczy w dowolnej kolejności.
H20	Uderz w liczbę ‘otwartą’ 20 jako pierwszą, a następnie w kolejności ‘otwarte’ liczby 19,18,17,16,15 i środek tarczy.
H25	Uderz w środek tarczy jako pierwszy, a następnie w kolejności ‘otwarte’ liczby 15, 16, 17, 18, 19 i 20.

Köszönjük, hogy megvásárolta ezt az elektronikus darts játékot. Számítógépes pontozási rendszere könnyű és élvezetes játékot tesz lehetővé. 32 beépített játékkal és több mint 590 lehetőség/variáció közül választhat, a kezdők és a haladóbb játékosok egyaránt találnak számukra megfelelő játékokat. Egyszerre akár 8 játékos is játszhat. Kérjük, játék előtt figyelmesen olvassa el az utasításokat, és mindenképpen mentse el azokat a későbbi használatra.

ÖSSZERELÉS

A darts táblát egy falra akasztott kampóra kell akasztani, úgy, hogy a bika szeme 172,72 cm (68") magasságban legyen a padló felett. A nyilakat körülbelül 244 cm (96") távolságból kell dobni, ezért győződjön meg róla, hogy a tábla előtt körülbelül 3 m (10') szabad terület van a padlón.
Helyezzen két jelet egymás mellé a kiválasztott falcsapokra 190 cm (74 7/8") magasságban a padló felett, 12,4 cm (4 7/8") távolságban. Csavarozzon két csavart a referenciajelekbe, amíg a csavarfejek kb. 1/2"-re ki nem állnak a falból.
Igazítsa a játék hátoldalán lévő rögzítőfuratokat a csavarfejekhez, majd szerelje fel a játékot. Előfordulhat, hogy a csavarokat addig kell igazítani, amíg a tábla szorosan illeszkedik a falhoz. A tábla felszerelése után a bika szemének 172,72 cm (68") magasságban kell lennie a padló felett.

1. A bikaszem a padlótól 68" (172,72 cm) magasságban található.
2. A falon.
3. Dobóvonal 96" (244 cm).

TÁPEGYSÉG TELEPÍTÉSE

A darts táblát úgy tervezték, hogy 3 x 1,5 V AA (LR6) elemmel működjön. Az elemtartó hátulról nyitható az elemek beszereléséhez. Az elemek kímélése érdekében ez a darts tábla automatikus kikapcsolási móddal van felszerelve. Ha a darts tábla nincs használatban, 30 perc után automatikusan kikapcsol.

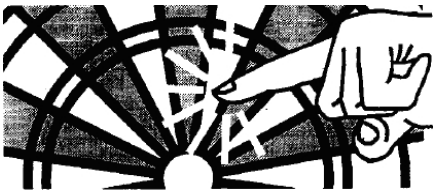
FIGYELMEZTETÉS!

- Az elemeket felnőtteknek kell kicserélni.
- A nem újratölthető elemeket nem szabad újratölteni.
- Az újratölthető elemeket töltés előtt ki kell venni a játékból.
- Az újratölthető elemeket csak felnőtt felügyelete mellett szabad feltölteni.
- Különböző típusú elemeket vagy új és használt elemeket nem szabad összekeverni.
- Csak az ajánlottal azonos vagy azzal egyenértékű típusú akkumulátorokat szabad használni.
- Az elemeket a megfelelő polaritással kell behelyezni.
- A lemerült elemeket el kell távolítani a játékból.
- A tápcsatlakozókat nem szabad rövidre zárni.
- Ne dobja tűzbe, vízbe vagy az általános szemétbe.

FONTOS MEGJEGYZÉS

1. A szállítás során vagy a normál játék során előfordulhat, hogy a tábla pontozószegmensei ideiglenesen megakadnak, ami egy befagyott szegmenst eredményez. Ha ez bekövetkezik, a megrekedt szegmens pontszámai a játékosváltáskor megszámlálásra és megjelenítésre kerülnek. Ha ez a hiba megjelenik, tegye meg a következő lépéseket:

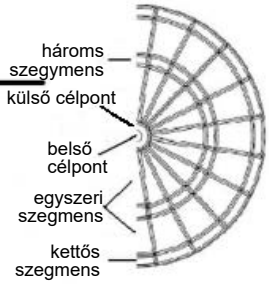
- Keresse meg a beragadt szegmenst.
- Nyomja erősen lefelé a beragadt szegmenst, amíg az ki nem szabadul és meg nem oldódik. Ha a beragadt szegmensek meglazultak, a hiba megszűnik, és a tábla továbbra is normálisan működik.



2. Ez a játék csak könnyebb soft tip darts-ok használatára készült, és erősen ajánlott a csomagban található darts-okkal használni. Semmiképpen ne próbálkozzon acélhegyű darts, vagy hosszabb soft tip darts (maximális hossza 2,5 cm), vagy nehezebb darts (a darts maximális súlya 12 g) használatával, mivel ezek károsíthatják a táblát.
3. A lövések között elektronikus és mechanikus reakcióidőre van szükség. Ha két lövés túl közel esik egymáshoz, húzza ki a második dartot, és dobja újra, hogy megfelelően rögzítse a pontszámot.
4. Elektromos gyors átmenetekkel járó környezetben a darts játék meghibásodhat, és a darts játék újraindítását igényelheti.
5. Ez egy felnőtt játék, amely funkcionális éles pontot tartalmaz. A gyermekek csak felnőtt felügyelete mellett játszhatnak.
6. Kérjük, használat előtt húzza le a védőfóliát (ha van) a kijelzőn.

PONTOK KISZÁMÍTÁSA

szegmens	pontozási szabály
egyszeri szegmens	pontszám x1
kettős szegmens	pontszám x2
hármas szegmens	pontszám x3
külső bull's eye	25 x1
belső bull's eye	25 x2



HASZNÁLATI ÚTMUTATÓ

1	Játékosszám kijelző	8	Enter gomb
2	Ideiglenes pontszám kijelző	9	Le gomb
3	Játékos pontszám kijelző	10	Fel gomb
4	Krikett kijelző	11	Dart dobás kijelző
5	Be/Ki gomb	12	Dupla be/ki, Master out kijelző
6	Miss / Reset gomb	13	Fő pontszám kijelző
7	Következő gomb		

1. A játék bekapcsolásához nyomja meg a *be/kikapcsoló* gombot, és a kijelző felgyullad egy üdvözlő hanggal. Amikor a hang elhalkul, a játékos kijelzőn és a pontszám kijelzőn a "G01" és a "301" jelenik meg.
2. Nyomja meg a *Fel* vagy *Le* gombokat a játékok kiválasztásához. A kiválasztás megjelenik a játékos és a pontszám kijelzőn. Ezután nyomja meg az *Enter* gombot a kiválasztás megerősítéséhez.

JÁTÉKVÁLASZTÁS

Játék	Leírás	Megjelenítés	Opciók / variációk száma	Játékosok száma
G01	301	301	6/ 12	1-8
G02	501	501	6/ 12	1-8
G03	601	601	6/ 12	1-8
G04	701	701	6/ 12	1-8
G05	801	801	6/ 12	1-8
G06	901	901	6/ 12	1-8
G07	301 Liga	3L1	6/ 48	1-8
G08	501-es Liga	5L1	6/ 48	1-8
G09	601 Liga	6L1	6/ 48	1-8
G10	701 Liga	7L1	6/ 48	1-8
G11	801 Liga	8L1	6/ 48	1-8
G12	901-es Liga	9L1	6/ 48	1-8
G13	Count Up	CUP	9 / 18	1-8
G14	Round the Clock	rCL	12	1-8
G15	Shanghai	SHi	4	1-8
G16	High-Score	HiS	12 / 24	1-8
G17	Shoot Out	S-0	19	1-8
G18	Krikett	Cri	3 / 6	1-8
G19	No Score Krikett	NSc	3 / 6	1-8
G20	Cut Throat krikett	CUc	3 / 6	1-8
G21	Gyilkos tücsök	LLc	3 / 6	2-8
G22	Low Pitch krikett	LPc	3 / 6	1-8
G23	Színes	CL2	5	1-8
G24	Bónusz szín	bC2	5	1-8
G25	Javító szín	CC2	5	1-8
G26	Nincs pontszám Szín	NC2	5	2-8
G27	Szabad dart szín	FdC	4	1-8
G28	Overs	orS	19 / 38	2-8
G29	Alsó	Und	19 / 38	2-8
G30	Halve-It	HAL	1 / 2	1-8
G31	Big-6	BiG	19	2-8
G32	21 pont	21P	7	1-8

3. Nyomja meg a *Fel* vagy *Le* gombot a lehetőség kiválasztásához, majd nyomja meg az *Enter* gombot a kiválasztás megerősítéséhez.
4. Nyomja meg a *Fel* vagy *Le* gombot a játékosok számának kiválasztásához. Összesen 9 játékos választási lehetőség áll rendelkezésre az 1 játékos módtól a 8 játékos módig, valamint a számítógépes játékos mód. Nyomja meg az *Enter* gombot a kiválasztás megerősítéséhez és a játék elindításához. Több mint 2 játékos esetén néhány játékos megosztja a játékosok pontszámának kijelzését.
5. Ha a kiválasztott és megerősített opció a számítógépes játékos módban van, akkor a számítógép ellen fogsz játszani. Nyomja meg a *Fel* vagy *Le* gombokat a számítógépes játékos szintjeinek kiválasztásához, majd nyomja meg az *Enter* gombot a játék elindításához. A számítógépes játékos öt szintje a következő:
C-1: Kezdő,
C-2: Középhaladó,

C-3: Haladó,

C-4: Szakértő,

C-5: Profi.

6. Abban az esetben, ha a játékban 25/50 és 50/50 bika opció van, akkor a *Fel* vagy a *Le* gombokkal választhat, majd az *Enter* gomb megnyomásával megerősítheti a választást. 25/50 (a külső bika 25, a belső bika 50) és 50/50 (a belső és a külső bika egyaránt 50).
7. A játék során, amikor a számítógép bemondja, hogy "NEXT", a szegmensekre gyakorolt bármilyen nyomás nem aktiválja a darts-táblát. A játékosnak el kell távolítania az összes dartsot, és meg kell nyomnia a *Következő* gombot a következő játékos köréhez. A darts tábla automatikusan átvált a következő játékosra, ha a "NEXT" bemondását követően nagyjából 10 másodpercig nem játszott a tábla.
8. *A Miss* gomb megnyomásával 0 pontot kap és egy dartsot rögzíthet, ha a játék során egy darts a WEB dartsfogón találja el a táblát, vagy egyáltalán nem találja el a táblát.
9. Ha vissza szeretné állítani a játékot, nyomja meg a *Reset* gombot, és tartsa lenyomva 2 másodpercig.
10. Játék közben az *Enter* gombot megnyomva ellenőrizheti a többi játékos pontszámát.
11. A játék kikapcsolásához nyomja meg és tartsa lenyomva 3 másodpercig *az On/Off* gombot. Az energiatakarékosság érdekében a tábla automatikus kikapcsolási funkcióval van ellátva. Ha a játékot 30 percig nem játszották, a játék automatikusan kikapcsol.

JÁTÉKLEÍRÁSOK ÉS SZABÁLYOK
G01 - G06: 301 - 901 (Single In/Single Out, Double In/Single Out, Single In/Double Out, Double In/Double Out, 25/50 és 50/50 Bull lehetőséggel) A pontszámot minden egyes dartért levonják a 301/ 501/ 601/ 701/ 801/ 901 pontból. Az első játékos, aki pontosan 0 pontot ér el, lesz a győztes. Ha egy játékos túllépi a pontosan nullához szükséges pontszámot, a forduló "bust"-nak minősül, és a pontszám visszaáll a forduló előtti értékre.

L01 (Single In+ Single Out): A játék során minden jelző ikon kikapcsol.
A pontozás akkor kezdődik és ér véget, amikor bármelyik számot eltalálják. A játékos bármelyik szám eltalálásával befejezheti a játékot, amely pontosan nullára csökkenti a pontszámot.
L02 (Double In+ Single Out): A DI jelzés ikonja a játék során világít.
A pontozás akkor kezdődik, amikor a dupla gyűrűjében vagy a dupla telitalálatban lévő számot eltalálják. Amíg ez a feltétel nem teljesül, addig nem számolunk pontot.
L03 (Single In+ Double Out): A DO jelzés ikonja a játék során világít.
A játékos befejezheti a játékot a dupla gyűrűjében vagy a dupla bikaszemben lévő számra adott találattal, amely pontosan nullára csökkenti a pontszámot. Ha a játékos túllépi a pontosan nullához vagy "1"-hez szükséges pontszámot, a forduló "buktának" számít, és a pontszám visszaáll arra, ami a forduló előtt volt (A fennmaradó "1" pontszám szintén buktának számít, mert nincs lehetőség arra, hogy dupla találattal nullára hozza azt).
L04 (Double In + Double Out): A DI és a DO jelző ikonok a játék során világítanak. A pontozás akkor kezdődik, amikor a dupla gyűrűben vagy a dupla bikaszemben lévő számot eltalálják, és akkor ér véget, amikor olyan dupla gyűrűt vagy dupla bikaszemet találnak el, amely pontosan nullára csökkenti a pontszámot.
L05 (Single In+ Master Out): A MO jelző ikon a játék során világít.
A játékos befejezheti a játékot a dupla vagy tripla gyűrűben vagy a dupla bikaszemben lévő számok olyan találatával, amely pontosan nullára csökkenti a pontszámot.
L06 (Double In + Master Out): A játék során a DI és MO jelző ikonok is világítanak. A pontozás akkor kezdődik, amikor a dupla gyűrűben vagy a dupla bikaszemben olyan számot találnak el, és akkor ér véget, amikor a dupla vagy tripla gyűrűben vagy a dupla bikaszemben olyan számot találnak el, amely pontosan nullára csökkenti a pontszámot.

Az 50/50 bika (a belső és a külső bika egyaránt 50) vagy a 25/50 bika (a belső bika 50, a külső bika 25) választási lehetőséggel összesen 12 variáció választható minden játékhoz. Hogy a játék még élvezetesebbé tegye a játékot, a játék az egyes játékosok rangsorát és ppd-jét (point per dart) is megjeleníti.

G07 - G12: 301 - 901 LEAGUE (Single In/Single Out, Double In/Single Out, Single In/Double Out, Double In/Double Out, 25/50 & 50/50 Bull) Hasonló a 301-es játékhoz, de itt a csapatok egymás ellen játszanak. Minden páratlan számú játékos az egyik csapatban, míg a páros számú játékosok egy másik csapatban játszanak. A csapat pontszáma, amelyet a csapat összes játékosa megoszt, minden egyes darts után levonásra kerül a 301/ 501/ 601/ 701/ 801/ 901 pontból. Ha az egyik csapat pontosan 0 pontot ér el, akkor ez a csapat nyert. A 301-es játékváltozatokon kívül ez a játék a következő 4 különböző csapattag kiválasztását is lehetővé teszi.
Lehetőségek: 2-C, 3-C, 4-C, Cyb.
2-C: 2 játékos minden csapatban
3-C: 3 játékos minden csapatban
4-C: 4 játékos minden csapatban
Cyb: 1 játékos a számítógépes
játékos ellen.

G13: COUNT UP (100, 200, 300, 900, 25/50 és 50/50 Bull opcióval)
A cél a többi játékos legyőzése azáltal, hogy elsőként érsz el egy előre beállított pontszámot. A pontszámot minden egyes dartsra összegyűjtjük, az első játékos, aki eléri vagy meghaladja a meghatározott pontot, lesz a győztes. A beállított pontok a következők: 100, 200, 300 ... 900.

G14: ROUND THE CLOCK (105, 110, 115, 120, 205, 210, 215, 220, 305, 310, 315, 320 lehetőséggel)
Üssön szigorúan 1, 2, 3 ... sorrendben, amíg el nem éri az 5, 10, 15 vagy 20 ütést egyenes, dupla vagy tripla ütésekkel, a teljesítmény szintjétől függően. Az a játékos, aki elsőként üti el az utolsó számot, a győztes. A játékosok a sorban következő helyes számmal kezdik a következő kört. A számítógép megjeleníti azt a számot, amelyet a játékosnak el kell találnia.
105,110,115,120: Az utolsó szám 5,10,15,20, függetlenül attól, hogy szimpla, dupla vagy tripla.
205,210,215,220: Az utolsó szám 5,10,15,20, illetve csak a dupla érvényes.
305,310,315,320: Az utolsó szám 5,10,15,20, és csak a hármas szám érvényes.

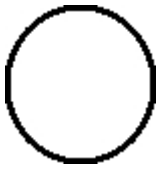
G15: SHANGHAI (L01, L05, L10, L15 opcióval)
Minden játékosnak körbe kell haladnia a táblán, hogy 1-től 20-ig pontot szerezzen, majd a bikaszemet. Minden számhoz dobjatok egy nyilat, és az a játékos nyer, aki a legtöbb pontot kapja. A számítógép megjeleníti azt a számot, amelyet a játékosnak el kell találnia. Minden játékos bármelyik helyes szegmensben (szimpla X 1, dupla X 2, tripla X 3) pontot szerezhet, és a választások az alábbiak szerint változnak:
L01: a játék az 1. szegmenstől indul
L05: a játék az 5. szegmenstől indul
L10: a játék a 10. szegmenstől indul
L15: a játék a 15. szegmenstől indul.

G16: HIGH-SCORE (H03, H04, H05.....H14, 25/50 és 50/50 Bull opcióval)
Minden játékosnak 3, 4, 5...vagy 14 fordulóban (minden fordulóban 3 darts) kell a legtöbb pontot gyűjtenie a győzelemhez. A duplák és triplák az adott szegmens pontszámának 2-szeresét, illetve 3-szorosát jelentik. A krikettkijelző számolja, hogy hány kört játszottál.
H03, H04, H05 .... H14 a 3, 4, 5.....14 kört jelentenek.

G17: SHOOT OUT (a következő opcióval: - 03, -04, -05, ... -19, -20, -21)
A számítógép véletlenszerűen megjelenít egy számot, amelyet a játékosnak le kell ütnie. Minden egyes helyes találatért egy pontot vonunk le. Az első játékos nyer, aki a kiindulási ponttól számítva először éri el a nullát. Ha a játékos 10 másodpercen belül nem találja el a darts táblát, a dartsot elhibázottnak kell tekinteni, és a darts tábla automatikusan átvált egy másik véletlenszerű számra, amelyet a játékosnak a következő dartshoz el kell találnia. -03, -04, -05 .... -21 a 3, 4, 5, ... kezdőjeleket jelöli. 21.

G18: CRICKET (C00, C20, C25, 25/50 és 50/50 Bull lehetőséggel)
1. A krikett játék csak a 15-20-as számot és a bikaszemet használja. Minden érvényes találatot megerősít és megjelenít a krikett kijelző.
2. Ha egy számot egy játékos háromszor eltalált, akkor az "kinyílik" (a számot lezárták és megnyitották a pontozáshoz) az adott játékos számára, és minden további találat dobott pontokat eredményez.
3. Ha egy számot az összes játékos háromszor eltalált, akkor az a szám "lezárt", és többé egyik játékos sem szerezhet pontot.
4. Az a játékos, aki "megnyitott" egy számot, addig folytathatja a pontozást, amíg a szám "le nem zárul".
5. A játékos akkor nyeri meg a játékot, ha először "lezárta" az összes számot, és a többi játékosnál egyenlő vagy nagyobb pontszámot ért el. Ha azonban a játékosok pontegyenlőséget érnek el, vagy nincs pontjuk, akkor az a játékos nyer, aki először "lezárja" az összes számot.
6. Ha pedig egy játékos először "zárta le" az összes számot, de lemaradásban van a pontok tekintetében, a pontozás a "megnyitott" számokkal folytatódik. Ha ez a játékos nem gyűjtötte a legtöbb pontot, mire egy másik játékos "lezárja" a számokat, akkor a legtöbb pontot elért játékos lesz a győztes.

A opció.	Leírás
C00	A 15-20-as számok és a telitalálat tetszőleges sorrendben történő eltalálása és "megnyitása".
C20	Először a 20-as számot kell eltalálni és "kinyitni", majd sorrendben a 19,18,17,16,15-ös számot kell "kinyitni". telitalálat
C25	Először üsse le és "nyissa ki" a bikaszemet, majd sorrendben "nyissa ki" a 15, 16, 17, 18, 19 és 20-as számokat.

Krikett	Egyszeri	Kétszer	Nyitott	Bezárás
Aláírás				

MEGJEGYZÉS:
a. Egyetlen szegmens: Dupla szegmens: Egyszeri számolás, Kettős szegmens: Háromszoros szegmens: Háromszor számoljon.
b. A szegmens "megnyílik", ha már több mint háromszor eltalálták. Ha minden játékos ugyanazt a szegmenst "nyitotta", akkor "bezáródik".

G19: NINCS TÉTELES KRIKETT (000, 020, 025, 25/50 és 50/50 Bull lehetőséggel)
A játék hasonló a krikett játékhoz, kivéve, hogy nincs pontozás. Az a játékos nyer, aki először "lezárta" az összes pontot.

Opció	Leírás
000	A 15-20-as számok és a bikaszemek eltalálása és "kinyitása" tetszőleges sorrendben.
020	Először a 20-as számot üsse meg és "nyissa ki", majd sorrendben "nyissa ki" a 19,18,17,16,15-ös számot és a bikaszemet.
025	Először a bikaszemet kell eltalálni és "kinyitni", majd sorrendben a 15, 16, 17, 18, 19 és 20-as számokat kell "kinyitni".

G20: CUT THROAT CRICKET (00C, 20C, 25C, 25/50 és 50/50 bika lehetőséggel)
Hasonló alapszabályok, mint a krikett játéknál, kivéve, hogy a pontok hozzáadódnak az ellenfél pontszámaihoz, amint a pontozás megkezdődik. Az a játékos nyer, aki először "lezárta" az összes szegmenst a legkevesebb ponttal. Ez a variáció lehetővé teszi a játékosok számára, hogy ellenfeleiknek egyre több pontot szerezzenek, és ezzel még mélyebbre ássák őket.

Opció	Leírás
00C	A 15-20-as számokat és a bikaszemet tetszőleges sorrendben üsse le és "nyissa ki".
20C	Először a 20-as számot kell eltalálni és "kinyitni", majd sorrendben a 19,18,17,16,15 és
25C	Először üsse le és "nyissa ki" a bikaszemet, majd sorrendben "nyissa ki" a 15,16,17,18,19 és 20-as számokat.

G21: KILLER CRICKET (H00, H20, H25, 25/50 és 50/50 Bull lehetőséggel)A játék hasonló a No Score Cricket játékhoz, kivéve, hogy ha Ön "bezárt" egy számot, és az ellenfelei nem, akkor az ellenfél jelölését azáltal tudja megszüntetni, hogy újra eltalálja ugyanazt a számot. Az a játékos nyer, aki az összes számot "lezárta".

Opció	Leírás
H00	A 15-20-as számokat és a bikaszemet tetszőleges sorrendben üsse le és "nyissa ki".
H20	Először a 20-as számot kell eltalálni és "kinyitni", majd sorrendben a 19,18,17,16,15-ös számokat és a bikaszemet.
H25	Először üsse le és "nyissa ki" a bikaszemet, majd sorrendben "nyissa ki" a 15,16,17,18,19 és 20-as számokat.

G22: LOW PITCH CRICKET (E00, E20, E25, 25/50 és 50/50 Bull lehetőséggel)
A játék hasonlít a krikett játékhoz. Kivéve, hogy a lövendő számok a "15-től 20-ig és a telitalálat" helyett "1-től 6-ig és a telitalálat".

Grazie per aver acquistato questo gioco elettronico di freccette. Il suo sistema di punteggio computerizzato rende il gioco facile e divertente. Con 32 giochi integrati e oltre 590 opzioni/varianti tra cui scegliere, sia i principianti che i giocatori più esperti troveranno giochi adatti a loro. Possono giocare fino a 8 giocatori contemporaneamente. Leggere attentamente le istruzioni prima di giocare e conservarle per riferimento futuro.

MONTAGGIO

Il bersaglio deve essere appeso a un gancio a muro, con il centro a 172,72 cm (68") dal pavimento. Le freccette devono essere lanciate da una distanza di circa 244 cm (96"), quindi assicurarsi che ci sia uno spazio libero di circa 3 m (10') davanti al bersaglio.
Posizionare due segni affiancati sui montanti della parete selezionati a 190 cm (74 7/8") dal pavimento, con una distanza di 12,4 cm (4 7/8") tra loro. Avvitare due viti nei segni di riferimento fino a quando le teste delle viti sporgono di circa 1/2" dalla parete.
Allineare i fori di montaggio sul retro del gioco con le teste delle viti, quindi montare il gioco. Potrebbe essere necessario regolare le viti fino a quando il pannello non aderisce perfettamente alla parete. Dopo aver montato il pannello, il centro del bersaglio dovrebbe trovarsi a 172,72 cm (68") dal pavimento.

1. Centro del bersaglio Situato a 68" (172,72 cm) dal pavimento.
2. Parete.
3. Linea di tiro 96" (244 cm).

INSTALLAZIONE DELL'ALIMENTAZIONE

Il bersaglio è progettato per funzionare con 3 batterie AA (LR6) da 1,5 V. Il vano batterie può essere aperto dal retro per inserire le batterie.
Per risparmiare le batterie, questo bersaglio è dotato di una modalità di spegnimento automatico. Se il bersaglio non viene utilizzato, si spegne automaticamente dopo 30 minuti.

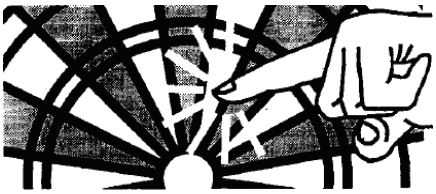
ATTENZIONE!

- Le batterie devono essere sostituite da adulti.
- Le batterie non ricaricabili non devono essere ricaricate.
- Le batterie ricaricabili devono essere rimosse dal giocattolo prima di essere ricaricate.
- Le batterie ricaricabili devono essere ricaricate solo sotto la supervisione di un adulto.
- Non mescolare batterie di tipo diverso o batterie nuove e usate.
- Utilizzare solo batterie dello stesso tipo o equivalenti a quelle raccomandate.
- Le batterie devono essere inserite con la polarità corretta.
- Le batterie esaurite devono essere rimosse dal giocattolo.
- I terminali di alimentazione non devono essere cortocircuitati.
- Non gettare nel fuoco, nell'acqua o nei rifiuti generici.

NOTA IMPORTANTE

1. Durante la spedizione o nel corso del normale utilizzo, è possibile che alcuni segmenti del tabellone si blocchino temporaneamente, causando il congelamento di un segmento. Se ciò dovesse accadere, il punteggio del segmento bloccato verrà conteggiato e visualizzato al cambio di giocatore. Quando si verifica questo errore, procedere come segue:

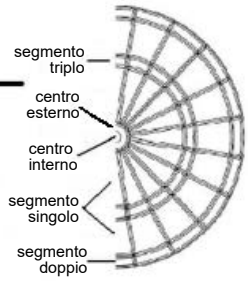
- Individuare il segmento bloccato.
- Premere con forza sul segmento bloccato fino a quando non si sblocca e si allenta. Una volta allentati i segmenti bloccati, l'errore dovrebbe scomparire e il tabellone dovrebbe continuare a funzionare normalmente.



2. Questo gioco è progettato esclusivamente per l'uso con freccette leggere con punta morbida e si consiglia vivamente di utilizzare le freccette fornite nella confezione. Non tentare di utilizzare freccette con punta in acciaio, freccette con punta morbida più lunghe (lunghezza massima 2,5 cm) o freccette più pesanti (peso massimo della freccetta 12 g) in nessun caso, poiché potrebbero danneggiare il bersaglio.
3. È necessario attendere il tempo di reazione elettronico e meccanico tra un tiro e l'altro. Se due tiri vengono effettuati troppo ravvicinati, estrarre la seconda freccetta e lanciarla nuovamente per registrare correttamente il punteggio.
4. In ambienti con transitori elettrici rapidi, il gioco delle freccette potrebbe non funzionare correttamente e richiedere un reset.
5. Questo è un gioco per adulti che include parti appuntite. I bambini devono giocare solo sotto la supervisione di un adulto.
6. Prima dell'uso, rimuovere la pellicola protettiva (se presente) dall'area del display.

CALCOLO DEI PUNTI

segmento	regola di punteggio
segmento singolo	punteggio x1
segmento doppio	punteggio x2
segmento triplo	punteggio x3
centro esterno	25 x1
centro interno	25 x2



MANUALE D'USO

1	Visualizzazione del numero di giocatori	8	Pulsante Invio
2	Visualizzazione punteggio temporaneo	9	Pulsante Giù
3	Visualizzazione punteggio giocatore	10	Pulsante su
4	Visualizzazione cricket	11	Indicatore lancio freccetta
5	Pulsante On/Off	12	Doppio ingresso/uscita, indicatore Master out
6	Pulsante Miss/Reset	13	Display punteggio principale
7	Pulsante Avanti		

1. Premere il pulsante *On/Off* per accendere il gioco e il display si illuminerà con un suono di benvenuto. Quando il suono si spegne, il display del giocatore e il display del punteggio mostreranno rispettivamente "G01" e "301".
2. Premere i pulsanti *Su* o *Giù* per selezionare i giochi. La selezione viene visualizzata sul display del giocatore e sul display del punteggio. Quindi premere il pulsante *Enter* per confermare la selezione.

SELEZIONE DEL GIOCO

Gioco	Descrizione	Display	Numero di opzioni/varianti	Numero di giocatori
G01	301	301	6/ 12	1-8
G02	501	501	6/ 12	1-8
G03	601	601	6/ 12	1-8
G04	701	701	6/ 12	1-8
G05	801	801	6/ 12	1-8
G06	901	901	6/ 12	1-8
G07	301 League	3L1	6/ 48	1-8
G08	501 Lega	5L1	6/ 48	1-8
G09	601 Lega	6L1	6/ 48	1-8
G10	701 Lega	7L1	6/ 48	1-8
G11	801 Lega	8L1	6/ 48	1-8
G12	901 Lega	9L1	6/ 48	1-8
G13	Conteggio	CUP	9 / 18	1-8
G14	24 ore su 24	rCL	12	1-8
G15	Shanghai	SHi	4	1-8
G16	Punteggio massimo	HiS	12 / 24	1-8
G17	Tiro al bersaglio	S-0	19	1-8
G18	Cricket	Cri	3 / 6	1-8
G19	Cricket senza punteggio	NSc	3 / 6	1-8
G20	Cricket alla gola	CUc	3 / 6	1-8
G21	Cricket assassino	LLc	3 / 6	2-8
G22	Cricket a tono basso	LPc	3 / 6	1-8
G23	Colore	CL2	5	1-8
G24	Colore bonus	bC2	5	1-8
G25	Colore correzionale	CC2	5	1-8
G26	Senza punteggio Colore	NC2	5	2-8
G27	Colore freccetta libera	FdC	4	1-8
G28	Overs	oS	19 / 38	2-8
G29	Unders	Und	19 / 38	2-8
G30	Halve-It	HAL	1 / 2	1-8
G31	Grande-6	biG	19	2-8
G32	21 punti	21P	7	1-8

3. Premere i pulsanti *Su* o *Giù* per selezionare l'opzione e premere il pulsante *Invio* per confermare la selezione.
4. Premi i pulsanti *Su* o *Giù* per selezionare il numero di giocatori. Sono disponibili in totale 9 selezioni di giocatori, dalla modalità 1 giocatore alla modalità 8 giocatori, più una modalità giocatore computer. Premi il pulsante *Invio* per confermare la selezione e avviare il gioco. Se i giocatori sono più di 2, alcuni di essi condivideranno il display del punteggio.
5. Se l'opzione selezionata e confermata è la modalità giocatore computer, giocherai contro il computer. Premi i pulsanti *Su* o *Giù* per selezionare i livelli del giocatore computer e premi il pulsante *Invio* per avviare il gioco. I cinque livelli del giocatore computer sono i seguenti:
C-1: Principiante,
C-2: Intermedio,

C-3: Avanzato,

C-4: Esperto,

C-5: Professionista.

6. Se il gioco prevede le opzioni 25/50 e 50/50, puoi premere i pulsanti *Su* o *Giù* per selezionare l'opzione desiderata e premere il pulsante *Invio* per confermare la selezione. 25/50 (il bull esterno vale 25 e quello interno 50) e 50/50 (sia il bull esterno che quello interno valgono 50).
7. Durante il gioco, quando il computer annuncia "NEXT", qualsiasi pressione sui segmenti non attiverà il bersaglio. Il giocatore è tenuto a rimuovere tutte le freccette e premere il pulsante *Next* per il turno del giocatore successivo. Il bersaglio passerà automaticamente al giocatore successivo se non viene giocato per circa 10 secondi dopo l'annuncio "NEXT".
8. Premere il pulsante *Miss* per assegnare 0 punti e registrare un dardo quando un dardo colpisce il WEB dart catcher o manca completamente il bersaglio durante il gioco.
9. Se desideri ripristinare il gioco, premi il pulsante *Reset* e tienilo premuto per 2 secondi.
10. Durante il gioco, puoi premere il pulsante *Enter* per controllare i punteggi degli altri giocatori.
11. Tieni premuto il pulsante *On/Off* per 3 secondi per spegnere il gioco. Per risparmiare energia, il tabellone è dotato di una funzione di spegnimento automatico. Se il gioco non viene utilizzato per 30 minuti, si spegnerà automaticamente.

DESCRIZIONE DEL GIOCO E REGOLE
G01 – G06: 301 - 901 (Con opzione Singolo In/Singolo Out, Doppio In/Singolo Out, Singolo In/Doppio Out, Doppio In/Doppio Out, 25/50 e 50/50 Bull) Il punteggio verrà detratto per ogni freccetta rispettivamente da 301/ 501/ 601/ 701/ 801/ 901 punti. Il primo giocatore che raggiunge esattamente 0 sarà il vincitore. Quando un giocatore supera il punteggio necessario per raggiungere esattamente zero, il turno è "bust" e il punteggio torna a quello che era prima del turno.

L01 (Single In+ Single Out): Tutte le icone di indicazione saranno disattivate durante il gioco.
Il punteggio inizia e termina quando viene colpito un numero qualsiasi. Il giocatore può terminare il gioco colpendo un numero qualsiasi che riduca il punteggio esattamente a zero.
L02 (Doppio dentro+ o singolo fuori): l'icona DI sarà attiva durante il gioco.
Il punteggio inizia quando viene colpito un numero nell'anello doppio o nel doppio centro. Non verrà conteggiato alcun punteggio fino a quando non sarà soddisfatta questa condizione.
L03 (Singolo dentro l'+ o doppio fuori): l'icona DO sarà accesa durante il gioco.
Il giocatore può terminare la partita colpendo un numero nell'anello doppio o il doppio centro, che riduce il punteggio esattamente a zero. Quando un giocatore supera il punteggio necessario per raggiungere esattamente zero o "1", il turno è "bust" e il punteggio torna a quello che era prima del turno (anche il punteggio "1" rimanente è un bust, perché non c'è possibilità di portarlo a zero con un doppio colpo).
L04 (Doppio dentro + Doppio fuori): entrambe le icone DI e DO saranno accese durante il gioco. Il punteggio inizia quando viene colpito un numero nell'anello doppio o nel doppio centro e termina quando viene colpito un anello doppio o il doppio centro che riduce il punteggio esattamente a zero.
L05 (Singolo In+ o Master Out): L'icona di indicazione MO sarà accesa durante il gioco.
Il giocatore può terminare il gioco colpendo un numero nel doppio o nel triplo anello o nel doppio centro, riducendo il punteggio esattamente a zero.
L06 (Double In + Master Out): entrambe le icone DI e MO saranno accese durante il gioco. Il punteggio inizia quando viene colpito un numero nel doppio anello o nel doppio bull's eye e termina quando viene colpito un doppio o triplo anello o il doppio bull's eye che riduce il punteggio esattamente a zero.

Con la possibilità di scegliere tra 50/50 bull (sia il bull interno che quello esterno sono 50) o 25/50 bull (il bull interno è 50 e quello esterno è 25), ci sono in totale 12 varianti che possono essere selezionate per ogni partita. Per rendere il gioco più divertente, il gioco mostrerà anche la classifica e il ppd (punti per freccetta) di ogni giocatore.

G07 – G12: 301 - 901 LEAGUE (Con opzione Single In/Single Out, Double In/Single Out, Single In/Double Out, Double In/Double Out, 25/50 e 50/50 Bull) Simile al gioco 301, ma qui le squadre giocano l'una contro l'altra. Tutti i giocatori con numero dispari saranno in una squadra, mentre quelli con numero pari saranno nell'altra. Il punteggio della squadra, condiviso da tutti i giocatori della squadra, verrà detratto per ogni freccetta dai 301/ 501/ 601/ 701/ 801/ 901 punti. Se una squadra raggiunge esattamente 0, questa squadra ha vinto. Oltre alle varianti del gioco 301, questo gioco consente anche di selezionare i seguenti 4 diversi membri della squadra.
Opzioni: 2-C, 3-C, 4-C, Cyb
2-C: 2 giocatori in ogni squadra
3-C: 3 giocatori in ogni squadra
4-C: 4 giocatori per squadra
Cyb: 1 giocatore contro il computer

G13: CONTO ALLA ROVESCIA (con opzione 100, 200, 300, 900, 25/50 e 50/50 Bull)
L'obiettivo è battere gli altri giocatori raggiungendo per primi un punteggio prestabilito. Il punteggio verrà accumulato per ogni freccetta, il primo giocatore che raggiunge o supera i punti prestabiliti sarà il vincitore. Le opzioni di punteggio prestabilito sono rispettivamente 100, 200, 300 ... 900.

G14: ROUND THE CLOCK (Con opzioni 105, 110, 115, 120, 205, 210, 215, 220, 305, 310, 315, 320)
Colpisci in ordine rigoroso 1, 2, 3 ... fino a raggiungere 5, 10, 15 o 20 con colpi singoli, doppi o tripli a seconda del livello di prestazione. Il primo giocatore che raggiunge il numero finale è il vincitore. I giocatori iniziano il turno successivo con il numero corretto successivo nella sequenza. Il computer visualizzerà il numero che il giocatore deve colpire.
105,110,115,120: L'ultimo numero è rispettivamente 5,10,15,20 indipendentemente dal fatto che sia singolo, doppio o triplo.
205,210,215,220: L'ultimo numero è rispettivamente 5,10,15,20 e solo il doppio è valido.
305,310,315,320: L'ultimo numero è rispettivamente 5,10,15,20 e solo il triplo è valido.

G15: SHANGHAI (Con opzione L01, L05, L10, L15)
Ogni giocatore deve procedere lungo il tabellone per totalizzare un punteggio compreso tra 1 e 20 e poi centrare il bersaglio. Lanciare una freccetta per ogni numero e il giocatore che ottiene il punteggio più alto vince. Il computer visualizzerà il numero che il giocatore deve colpire. Ogni giocatore può totalizzare punti su qualsiasi segmento corretto (singolo X 1, doppio X 2, triplo X 3) e le selezioni sono variate come segue:
L01: il gioco inizia dal segmento 1 L05: il
gioco inizia dal segmento 5 L10: il gioco
inizia dal segmento 10 L15: il gioco inizia dal
segmento 15

G16: PUNTEGGIO MASSIMO (con opzione H03, H04, H05……H14, 25/50 e 50/50 Bull)
Ogni giocatore deve accumulare il maggior numero di punti in 3, 4, 5... o 14 round (ogni round 3 freccette) per vincere. I doppi e i tripli valgono rispettivamente il doppio e il triplo del punteggio di quel segmento. Il display del cricket conterà quanti round avete giocato.
H03, H04, H05 ... H14 rappresentano rispettivamente 3, 4, 5.....14 turni rispettivamente.

G17: SHOOT OUT (con opzione - 03, -04, -05, ……. -19, -20, -21)
Il computer visualizzerà casualmente un numero che il giocatore dovrà colpire. Per ogni colpo corretto verrà detratto un punto. Il primo giocatore che raggiunge lo zero dal punteggio iniziale vince. Se un giocatore non colpisce il bersaglio entro 10 secondi, il dardo viene considerato mancato e il bersaglio passerà automaticamente a un altro numero casuale che il giocatore dovrà colpire con il dardo successivo.
-03, -04, -05 ... -21 rappresentano i punteggi iniziali 3, 4, 5... 21 rispettivamente.

G18: CRICKET (con opzione C00, C20, C25, 25/50 e 50/50 Bull)
1. Il gioco del cricket utilizzerà solo i numeri 15-20 e il centro del bersaglio. Tutti i colpi validi saranno confermati e visualizzati sul display del cricket.
2. Quando un numero è stato colpito 3 volte da un giocatore, viene "aperto" (il numero viene chiuso e aperto per il punteggio) per quel giocatore e qualsiasi colpo successivo assegnerà punti come lanciato.
3. Una volta che un numero è stato colpito 3 volte da tutti i giocatori, quel numero viene "chiuso" e non può più essere segnato da nessun giocatore.
4. Un giocatore che ha "aperto" un numero può continuare a segnare su quel numero fino a quando non viene "chiuso".
5. Un giocatore vince la partita quando è il primo a "chiudere" tutti i numeri e ha un punteggio uguale o superiore a quello degli altri giocatori. Tuttavia, se i giocatori sono a pari punti o non hanno punti, vince il primo giocatore che "chiude" tutti i numeri.
6. E se un giocatore ha "chiuso" tutti i numeri per primo, ma è indietro nei punti, il punteggio continua sui numeri "aperti". Se quel giocatore non ha accumulato il punteggio più alto quando un altro giocatore ha "chiuso", il giocatore con il punteggio più alto sarà il vincitore.

Opzione	Descrizione
C00	Colpisci i numeri "aperti" 15-20 e il centro del bersaglio in qualsiasi ordine.
C20	Colpisci e "apri" prima il numero 20, poi in ordine i numeri "aperti" 19, 18, 17, 16, 15 e il centro del bersaglio
C25	Colpisci e "apri" prima il centro, poi in ordine i numeri 15, 16, 17, 18, 19 e 20.

Cricket	Una volta	Due volte	Aperto	Chiuso
Segna				

NOTA:
a. Segmento singolo: contare una volta, segmento doppio: contare due volte, segmento triplo: contare tre volte.
b. Il segmento sarà "aperto" se è già stato colpito più di tre volte. Sarà "chiuso" se tutti i giocatori hanno "aperto" lo stesso segmento.

G19: CRICKET SENZA PUNTEGGIO (con opzione 000, 020, 025, 25/50 e 50/50 Bull)
Il gioco è simile al gioco Cricket, TRANNE che non viene assegnato alcun punteggio. Il vincitore è il giocatore che per primo "chiude" tutti i punti.

Opzione	Descrizione
00	Colpisci e "apri" i numeri 15-20 e il centro in qualsiasi ordine.
0	Colpisci e "apri" prima il numero 20, poi in ordine "apri" i numeri 19, 18, 17, 16, 15 e il centro del bersaglio.
025	Colpisci e "apri" prima il centro, poi in ordine i numeri 15, 16, 17, 18, 19 e 20.

G20: CUT THROAT CRICKET (Con opzione 00C, 20C, 25C, 25/50 e 50/50 Bull)
Regole di base simili al gioco Cricket, TRANNE che i punti vengono aggiunti al punteggio dell'avversario una volta iniziato il punteggio. Vince il giocatore che per primo "chiude" tutti i segmenti con il punteggio più basso. Questa variante consente ai giocatori di accumulare punti per i propri avversari, mettendoli in una posizione di svantaggio.

Opzione	Descrizione
00C	Colpisci i numeri "aperti" 15-20 e il centro del bersaglio in qualsiasi ordine.
20C	Colpisci e "apri" prima il numero 20, poi in ordine i numeri "aperti" 19, 18, 17, 16, 15 e
25C	Colpisci e "apri" prima il centro del bersaglio, poi in ordine i numeri 15, 16, 17, 18, 19 e 20.

G21: KILLER CRICKET (con opzione H00, H20, H25, 25/50 e 50/50 Bull) Il gioco è simile al gioco No Score Cricket, TRANNE che quando si "chiude" un numero e gli avversari non lo fanno, è possibile eliminare il segno dell'avversario colpendo nuovamente lo stesso numero. Il vincitore è il giocatore che ha "chiuso" tutti i numeri.

Opzione	Descrizione
H00	Colpisci i numeri "aperti" 15-20 e il centro del bersaglio in qualsiasi ordine.
H20	Colpisci e "apri" prima il numero 20, poi in ordine i numeri "aperti" 19, 18, 17, 16, 15 e il centro del bersaglio.
H25	Colpisci e "apri" prima il centro del bersaglio, poi in ordine i numeri 15, 16, 17, 18, 19 e 20.

G22: CRICKET A BASSA QUOTA (con opzione E00, E20, E25, 25/50 e 50/50 Bull)
Il gioco è simile al gioco del cricket. TRANNE che i numeri da colpire cambiano da "15 a 20 e centro" a "da 1 a 6 e centro".

Dėkojame, kad įsigijote šį elektroninį smiginio žaidimą. Kompiuterizuota taškų skaičiavimo sistema leidžia žaisti lengvai ir maloniai. Įdiegti 32 žaidimai ir daugiau nei 590 galimybių / variantų, iš kurių galima rinktis, tiek pradedantieji, tiek labiau pažengę žaidėjai ras jiems tinkamų žaidimų. Vienu metu gali žaisti iki 8 žaidėjų. Prieš žaisdami atidžiai perskaitykite instrukcijas ir būtinai išsaugokite jas ateičiai.

SURINKIMAS

Smiginio lenta turi būti pakabinta ant sieninio kabliuko, kad bulius būtų 172,72 cm (68") aukštyje virš grindų. Smiginį reikia mėtyti iš maždaug 244 cm (96") atstumo, todėl įsitikinkite, kad priešais lentą yra maždaug 3 m (10') laisvos vietos ant grindų.
Ant pasirinktų sienų smeigių, esančių 190 cm (74 7/8") aukštyje virš grindų, vienas šalia kito padėkite du ženklus, tarp kurių turi būti 12,4 cm (4 7/8") atstumas. Įsukite du varžtus į atskaitos ženklus, kol varžtų galvutės išsikiš maždaug 1/2" nuo sienos.
Sulygiuokite žaidimo gale esančias montavimo skyles su varžtų galvutėmis, tada sumontuokite žaidimą. Gali prireikti reguliuoti varžtus, kol plokštė gerai priglus prie sienos. Sumontavus lentą, bulius turėtų būti 172,72 cm (68") aukštyje virš grindų.

1. Bulio akis įsikūrusi 68" (172,72 cm) aukštyje nuo grindų.
2. Prie sienos.
3. Metimo linija 96" (244 cm).

MAITINIMO ĮRENGIMAS

Smiginio lentą galima maitinti 3 x 1,5 V AA (LR6) baterijomis. Baterijų skyrių galima atidaryti iš galinės pusės ir įdėti baterijas. Siekiant taupyti baterijas, šioje smiginio lentoje įrengtas automatinio išsijungimo režimas. Jei smiginis nenaudojamas, po 30 minučių jis automatiškai išsijungs.

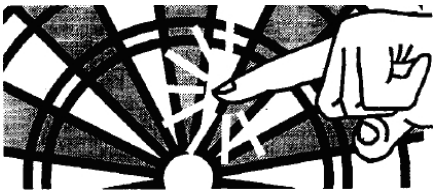
ĮSPĖJIMAS!

- Baterijas turėtų keisti suaugusieji.
- Neįkraunamų baterijų negalima įkrauti.
- Prieš įkraunant įkraunamas baterijas reikia išimti iš žaislo.
- Įkraunamas baterijas galima įkrauti tik prižiūrint suaugusiesiems.
- Negalima maišyti skirtingų tipų baterijų arba naujų ir naudotų baterijų.
- Turi būti naudojamos tik tos pačios arba lygiavertės rekomenduojamų tipų baterijos.
- Baterijos turi būti įdėtos laikantis teisingo poliškumo.
- Išsikrovusias baterijas reikia išimti iš žaislo.
- Maitinimo gnybtų negalima sujungti trumpai.
- Neišmeskite į ugnį, vandenį ar bendrąsias šiukšles.

SVARBI PASTABA

1. Gabenant arba įprastai žaidžiant gali laikinai užsikirsti šios lentos taškų segmentai, todėl segmentas gali užstrigti. Jei taip nutiks, užstrigusio segmento taškai bus skaičiuojami ir rodomi pasikeitus žaidėjui. Pasirodžius šiai klaidai, imkitės toliau nurodytų veiksmų:

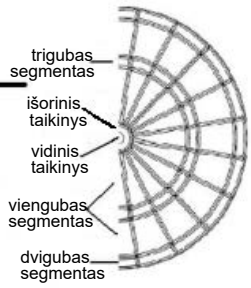
- Raskite įstrigusį segmentą.
- Stipriai spauskite įstrigusį segmentą, kol jis išsilaisvins ir atsilaisvins. Kai įstrigę segmentai atsilaisvins, klaida turėtų išnykti, o lenta turėtų toliau veikti normaliai.



2. Šis žaidimas skirtas naudoti tik su lengvesnėmis smiginio strėlytėmis su minkštais antgaliais, todėl labai rekomenduojama naudoti tokias strėlytes, kokios pateikiamos pakuotėje. Jokiu būdu nebandykite naudoti strėlių su plieniniais antgaliais, ilgesnių strėlių su minkštais antgaliais (didžiausias ilgis 2,5 cm) arba sunkesnių strėlių (didžiausias strėlės svoris 12 g), nes jos gali sugadinti žaidimo lentą.
3. Tarp šūvių reikia elektroninės ir mechaninės reakcijos laiko. Jei du šūviai atliekami per arti vienas kito, ištraukite antrąją strėlę ir meskite iš naujo, kad tinkamai užfiksuotumėte rezultatą.
4. Aplinkoje, kurioje yra greitų elektros srovės permainų, smiginio žaidimas gali sugesti ir gali tekti naudoti iš naujo.
5. Tai suaugusiųjų žaidimas, kuriame yra funkcinis aštrus taškas. Vaikai turėtų žaisti tik prižiūrimi suaugusiųjų.
6. Prieš naudodami nulupkite apsauginę plėvelę (jei tokia yra) nuo ekrano vietos.

TAŠKŲ SKAIČIAVIMAS

segmentas	vertinimo taisyklė
vienas segmentas	rezultatas x1
dvigubas segmentas	rezultatas x2
trigubas segmentas	rezultatas x3
išorinis taikinys	25 x1
vidinis taikinys	25 x2



NAUDOJIMO INSTRUKCIJA

1	Žaidėjo numerio rodymas	8	Įvedimo mygtukas
2	Laikinojo rezultato rodymas	9	Mygtukas "Žemyn
3	Žaidėjo rezultato rodymas	10	Aukštyn mygtukas
4	Kriketų rodinys	11	Smiginio metimo indikatorius
5	Įjungimo/išjungimo mygtukas	12	Dvigubo įėjimo/išėjimo, pagrindinio išėjimo indikatorius
6	Praleidimo / atstatymo mygtukas	13	Pagrindinis rezultatų rodiklis
7	Kitas mygtukas		

1. Paspauskite įjungimo */ išjungimo* mygtuką, kad įjungtumėte žaidimą, ir ekranas užsidegs, pasigirs sveikinimo garsas. Kai garsas išsijungs, žaidėjo ekrane ir rezultato ekrane bus rodomi atitinkamai "G01" ir "301".
2. Paspauskite mygtukus "*Aukštyn"* arba "*Žemyn",* kad pasirinktumėte žaidimus. Pasirinkimas rodomas žaidėjo ir rezultatų ekrane. Tada paspauskite mygtuką *Enter,* kad patvirtintumėte pasirinkimą.

ŽAIDIMŲ PASIRINKIMAS

Žaidimas	Aprašymas	Ekranas	Galimybių / variantų skaičius	Žaidėjų skaičius
G01	301	301	6/ 12	1-8
G02	501	501	6/ 12	1-8
G03	601	601	6/ 12	1-8
G04	701	701	6/ 12	1-8
G05	801	801	6/ 12	1-8
G06	901	901	6/ 12	1-8
G07	301 lyga	3L1	6/ 48	1-8
G08	501 lyga	5L1	6/ 48	1-8
G09	601 lyga	6L1	6/ 48	1-8
G10	701 lyga	7L1	6/ 48	1-8
G11	801 lyga	8L1	6/ 48	1-8
G12	901 lyga	9L1	6/ 48	1-8
G13	Skaičiuoti į viršų	CUP	9 / 18	1-8
G14	Apvalus laikrodis	rCL	12	1-8
G15	Šanchajus	SHi	4	1-8
G16	Aukštas rezultatas	HiS	12 / 24	1-8
G17	Susišaudymas	S-0	19	1-8
G18	Kriketas	Cri	3 / 6	1-8
G19	Be rezultatų Kriketas	NSc	3 / 6	1-8
G20	Kriketas su perpjauta gerkle	CUc	3 / 6	1-8
G21	Killer Cricket	LLc	3 / 6	2-8
G22	Mažo aikštyno kriketas	LPc	3 / 6	1-8
G23	Spalva	CL2	5	1-8
G24	Papildoma spalva	bC2	5	1-8
G25	Korekcinė spalva	CC2	5	1-8
G26	Be balų Spalva	NC2	5	2-8
G27	Laisvojo strėlytės spalva	FdC	4	1-8
G28	Viršutinė pusė	orS	19 / 38	2-8
G29	Apatinė dalis	.	19 / 38	2-8
G30	Pusiau perpus	HAL	1 / 2	1-8
G31	Big-6	biG	19	2-8
G32	21 taškų	21P	7	1-8

3. Mygtukais *aukštyn* arba *žemyn* pasirinkite parinktį ir paspauskite mygtuką *Enter,* kad patvirtintumėte pasirinkimą.
4. Paspauskite mygtukus *Aukštyn* arba *Žemyn*, kad pasirinktumėte žaidėjų skaičių. Iš viso galima pasirinkti 9 žaidėjus - nuo 1 žaidėjo režimo iki 8 žaidėjų režimo ir kompiuterio žaidėjo režimą. Paspauskite mygtuką *Enter*, kad patvirtintumėte pasirinkimą ir pradėtumėte žaidimą. Jei žaidžia daugiau nei 2 žaidėjai, kai kurie žaidėjai dalysis žaidėjų rezultatų ekranu.
5. Jei pasirinkta ir patvirtinta parinktis yra kompiuterio žaidėjo režimas, žaisite prieš kompiuterį. Paspauskite mygtukus *aukštyn* arba *žemyn*, kad pasirinktumėte kompiuterio žaidėjo lygius, ir paspauskite mygtuką *Enter*, kad pradėtumėte žaidimą. Penki kompiuterio žaidėjo lygiai yra šie:
C-1: pradedantysis,
C-2: vidutinio lygio,

C-3: pažengęs,

C-4: ekspertas,

C-5: profesionalas.

6. Jei žaidime yra 25/50 ir 50/50 bulių parinktys, pasirinkite jas paspausdami mygtukus *aukštyn* arba *žemyn* ir pasirinkimą patvirtinkite paspausdami mygtuką *Enter*. 25/50 (išorinis bulius yra 25, o vidinis - 50) ir 50/50 (tiek vidinis, tiek išorinis bulius yra 50).
7. Žaidimo metu, kai kompiuteris paskelbia "NEXT" (toliau), bet koks segmentų paspaudimas neaktyvuoja strėlyčių lėkštės. Žaidėjas turi išimti visas strėlytes ir paspausti mygtuką "*Next"* (*Kitas)*, kad būtų pradėtas kitas raundas. Smiginio lenta automatiškai persijungs į kitą žaidėją, jei maždaug 10 sekundžių po pranešimo "NEXT" lenta nebus žaidžiama.
8. Paspauskite mygtuką "*Miss"*, kad gautumėte 0 taškų ir įrašytumėte vieną strėlytę, kai žaidimo metu strėlė pataiko į WEB strėlyčių gaudyklę arba apskritai praleidžia lentą.
9. Jei norite iš naujo nustatyti žaidimą, paspauskite ir 2 sekundes palaikykite mygtuką *Reset*.
10. Žaisdami galite paspausti mygtuką *Enter* ir patikrinti kitų žaidėjų rezultatus.
11. Norėdami išjungti žaidimą, paspauskite ir 3 sekundes palaikykite *įjungimo / išjungimo* mygtuką. Energijos taupymo tikslais lentoje įrengta automatinio išsijungimo funkcija. Jei žaidimas nebuvo žaidžiamas 30 minučių, jis išsijungs automatiškai.

ŽAIDIMO APRAŠYMAI IR TAISYKLĖS
G01 - G06: 301 - 901 (su galimybe rinktis: Single In/Single Out, Double In/Single Out, Single In/Double Out, Double In/Double Out, 25/50 ir 50/50 Bull) Už kiekvieną strėlytę bus išskaičiuojamas taškas iš 301/ 501/ 601/ 701/ 801/ 901 taško. Pirmasis žaidėjas, kuris surinks lygiai 0 taškų, taps nugalėtoju. Kai žaidėjas viršija rezultatą, kurio reikia, kad pasiektų lygiai nulį, ėjimas yra "bust" ir rezultatas grįžta prie buvusio prieš ėjimą.

L01 (Single In+ Single Out): Žaidimo metu visos indikacinės piktogramos bus išjungtos.
Taškų skaičiavimas prasideda ir baigiasi, kai pataikomas bet kuris skaičius. Žaidėjas gali baigti žaidimą pataikęs į bet kurį skaičių, kuris sumažina rezultatą tiksliai iki nulio.
L02 (Double In+ Single Out): DI indikacijos piktograma bus įjungta žaidimo metu.
Taškų skaičiavimas prasideda, kai pataikoma į skaičių dvigubame žiede arba į dvigubą bulių. Kol ši sąlyga neįvykdyta, joks rezultatas nebus skaičiuojamas.
L03 (vienas įėjimas+ dvigubas išėjimas): DO indikacijos piktograma bus įjungta žaidimo metu.
Žaidėjas gali baigti žaidimą pataikęs į dvigubo žiedo arba dvigubo buliaus skaičių, kuris sumažina rezultatą lygiai iki nulio. Kai žaidėjas viršija rezultatą, kurio reikia, kad pasiektų lygiai nulį arba "1", ėjimas yra "bustas" ir rezultatas grįžta į prieš ėjimą buvusį lygį (Likęs rezultatas "1" taip pat yra "bustas", nes nėra galimybės dvigubu pataikymu jį sumažinti iki nulio).
L04 (dvigubas įėjimas + dvigubas išėjimas): Žaidimo metu bus įjungtos tiek DI, tiek DO indikacijų piktogramos. Taškų skaičiavimas pradedamas, kai pataikomas skaičius dvigubame žiede arba dvigubo buliaus akis, o baigiamas, kai pataikomas dvigubas žiedas arba dvigubo buliaus akis, dėl kurių rezultatas sumažėja lygiai iki nulio.
L05 (Single In+ Master Out): MO indikacijos piktograma bus įjungta žaidimo metu.
Žaidėjas gali baigti žaidimą pataikęs į skaičių dvigubame ar trigubame žiede arba į dvigubą buliaus akį ir taip sumažinęs rezultatą iki tikslaus nulio.
L06 (dvigubas įėjimas + meistras išėjimas): Žaidimo metu bus įjungtos tiek DI, tiek MO indikacijos piktogramos. Taškų skaičiavimas pradedamas, kai pataikomas skaičius dvigubo žiede arba dvigubo buliaus akis, ir baigiamas, kai pataikomas dvigubo ar trigubo žiede arba dvigubo buliaus akis, dėl kurių rezultatas sumažėja lygiai iki nulio.

Kiekviename žaidime galima pasirinkti 50/50 bulių (tiek vidinis, tiek išorinis bulius yra 50) arba 25/50 bulių (vidinis bulius yra 50, o išorinis - 25), iš viso yra 12 variantų. Kad žaidimai būtų dar malonesni, žaidime taip pat rodomas kiekvieno žaidėjo reitingas ir ppd (taškas už strėlytę).

G07 - G12: 301 - 901 LYGIS (su galimybe žaisti "Single In/Single Out", "Double In/Single Out", "Single In/Double Out", "Double In/Double Out", "Double In/Double Out", "25/50" ir "50/50 Bull") Panašus į 301 žaidimą, tačiau čia komandos žaidžia viena prieš kitą. Visi nelyginio skaičiaus žaidėjai bus vienoje komandoje, o lyginio skaičiaus žaidėjai - kitoje komandoje. Komandos rezultatas, kurį dalijasi visi komandos žaidėjai, bus atimamas už kiekvieną smiginį iš 301/ 501/ 601/ 701/ 801/ 901 taškų. Jei viena komanda surenka lygiai 0 taškų, ši komanda laimėjo. Be 301 žaidimo variantų, šiame žaidime taip pat galima pasirinkti 4 skirtingus komandos narius.
Pasirinktys: 1: 2-C, 3-C, 4-C, Cyb.

2-C: po 2 žaidėjus kiekvienoje komandoje
3-C: 3 žaidėjai kiekvienoje komandoje
4-C: 4 žaidėjai kiekvienoje komandoje
Cyb: 1 žaidėjas prieš kompiuterio žaidėją

G13: COUNT UP (su 100, 200, 300, 900, 25/50 ir 50/50 bulių parinktimi)
Tikslas - aplenkti kitus žaidėjus ir pirmam pasiekti iš anksto nustatytą rezultatą. Rezultatai bus kaupiami už kiekvieną strėlytę, o nugalėtoju taps žaidėjas, kuris pirmas pasieks arba viršys nustatytus taškus. Nustatyti taškai yra atitinkamai 100, 200, 300 ... 900.

G14: ROUND THE CLOCK (su 105, 110, 115, 120, 205, 210, 215, 220, 305, 310, 315, 320 parinktimis)
Smūgiuokite griežta tvarka: 1, 2, 3 ..., kol pasieksite 5, 10, 15 arba 20 smūgių, atlikdami tiesius, dvigubus arba trigubus smūgius, priklausomai nuo našumo lygio. Laimi tas žaidėjas, kuris pirmas pataiko į galutinį skaičių. Kitą savo ėjimą žaidėjai pradeda nuo kito teisingo eilės numerio. Kompiuteris parodys skaičių, kurį žaidėjas turi pataikyti.
105,110,115,120: Paskutinis skaičius yra atitinkamai 5,10,15,20, neatsižvelgiant tai, ar jis yra viengubas, dvigubas ar trigubas.
205,210,215,220: Paskutinis skaičius yra atitinkamai 5,10,15,20 ir galioja tik dvigubas skaičius.
305,310,315,320: Paskutinis skaičius yra atitinkamai 5,10,15,20 ir galioja tik trigubas skaičius.

G15: ŠANGHAJUS (pasirinktinai L01, L05, L10, L15)
Kiekvienas žaidėjas turi apeiti aplink lentą ir surinkti taškus nuo 1 iki 20, o tada - bulius akį. Už kiekvieną skaičių meskite postrėlytę ir laimižaidėjas, surinkęs daugiausia taškų. Kompiuteris parodys skaičių, kurį žaidėjas turi pataikyti. Kiekvienas žaidėjas gali surinkti taškų už bet kuriuos teisingus segmentus (viengubas X 1, dvigubas X 2, trigubas X 3), o pasirinkimai varijuoja taip:
L01: žaidimas pradedamas nuo 1 segmento
L05: žaidimas pradedamas nuo 5 segmento
L10: žaidimas pradedamas nuo 10 segmento
L15: žaidimas pradedamas nuo 15 segmento

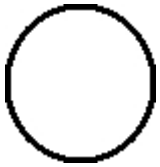
G16: HIGH-SCORE (su pasirinkimais H03, H04, H05.....H14, 25/50 ir 50/50 Bull)

Kiekvienas žaidėjas turi surinkti daugiausiai taškų per 3, 4, 5... arba 14 raundų (kiekviename raunde po 3 strėlytes), kad laimėtų. Dvigubi ir trigubi taškai skaičiuojami atitinkamai kaip 2X ir 3X to segmento taškų. Kriketų ekrane bus skaičiuojama, kiek raundų sužaidėte.
H03, H04, H05 .... H14 reiškia 3, 4, 5... .....14 raundų.

G17: SHOOT OUT (su parinktimi - 03, -04, -05, ... -19, -20, -21)
Kompiuteris atsitiktine tvarka parodys skaičių, kurį žaidėjas turi pataikyti. Už kiekvieną teisingai pataikytą skaičių bus atimtas vienas balas. Laimi pirmasis žaidėjas, kuris nuo pradinio ženklo pasiekia nulį. Jei žaidėjas per 10 sekundžių nepataiko į smiginio lėkštę, smiginys laikomas praleistu, ir smiginio lėkštėje automatiškai bus rodomas kitas atsitiktinis skaičius, į kurį žaidėjas turės pataikyti kitą smiginį. -03, -04, -05 .... -21 reiškia pradinius ženklus 3, 4, 5....21 atitinkamai.

G18: KRIKETAS (su C00, C20, C25, 25/50 ir 50/50 Bull parinktimi)
1. Kriketų žaidime bus naudojami tik 15-20 numeriai ir "buliaus akis". Visi galiojantys pataikymai bus patvirtinti ir rodomi kriketų ekrane.
2. Kai žaidėjas 3 kartus pataiko į skaičių, jis tam žaidėjui "atverčiamas" (skaičius uždaromas ir atidaromas taškams skaičiuoti), o už bet kokius kitus pataikymus bus skaičiuojami taškai kaip už metimą.
3. Kai visi žaidėjai į skaičių pataiko 3 kartus, šis skaičius "uždaromas" ir už jį nebegali būti skiriami taškai.
4. Žaidėjas, kuris "atidarė" skaičių, gali toliau skaičiuoti taškus už tą skaičių, kol jis taps "uždarytas".
5. Žaidėjas laimi žaidimą, kai pirmasis "uždaro" visus skaičius ir surenka vienodą arba didesnį taškų skaičių nei kiti žaidėjai. Tačiau, jei žaidėjų taškų skaičius yra lygus arba jie neturi taškų, laimi tas žaidėjas, kuris pirmas "uždaro" visus skaičius.
6. Jei žaidėjas pirmas "uždarė" visus numerius, bet turi mažiau taškų, taškų skaičiavimas tęsiamas pagal "atidarytus" numerius. Jei iki kito žaidėjo "uždarymo" šis žaidėjas nesurinko daugiausia taškų, laimi žaidėjas, surinkęs daugiausia taškų.

Galimybė	Aprašymas
C00	Pataikykite ir "atverkite" 15-20 numerius ir "buliaus akį" bet kokia tvarka.
C20	Pirmiausia pataikykite ir "atverkite" skaičių 20, tada eilės tvarka "atverkite" skaičius 19, 18, 17, 16, 15 ir buliaus akį
C25	Pirmiausia pataikykite ir "atverkite" buliaus akį, tada eilės tvarka "atverkite" skaičius 15, 16, 17, 18, 19 ir 20.

Kriketas	Vienas kartas	Du kartus	Atverti	Uždaryti
Pasirašykite				

PASTABA:
a. Vienas segmentas: Dvigubas segmentas: Dvigubas segmentas: skaičiuokite du kartus, trigubas segmentas: Skaičiuokite tris kartus.
b. Segmentas bus "atidarytas", jei į jį jau buvo pataikyta daugiau nei tris kartus. Jis bus "uždarytas", jei visi žaidėjai "atidarys" tą patį segmentą.

G19: KRIKETAS BE SKORTO (su galimybe pasirinkti 000, 020, 025, 25/50 ir 50/50 Bull)
Žaidimas panašus į kriketą, IŠSKYRUS, kad nėra taškų. Laimi žaidėjas, kuris pirmas "uždarė" visus taškus.

Galimybė	Aprašymas
000	Pataikykite ir "atidarykite" 15-20 numerius ir bulių bet kokia tvarka.
020	Pirmiausia paspauskite ir "atidarykite" skaičių 20, tada eilės tvarka "atidarykite" skaičius 19,18,17,16,15 ir "buliaus akį".
025	Pirmiausia paspauskite ir atverkite "buliaus akį", tada eilės tvarka atverkite skaičius 15, 16, 17, 18, 19 ir 20.

G20: CUT THROAT CRICKET (su galimybe pasirinkti 00C, 20C, 25C, 25/50 ir 50/50 bulių)
Panašios pagrindinės taisyklės kaip ir kriketo žaidimo, išskyrus tai, kad taškai pridedami prie priešininko taškų, kai tik pradedamas skaičiuoti taškų skaičius. Laimi žaidėjas, kuris pirmas "uždaro" visus segmentus, surinkęs mažiausiai taškų. Šis variantas leidžia žaidėjams surinkti daugiau taškų už savo priešininkus ir taip juos dar labiau įklampinti į duobę.

Variantas	Aprašymas
00C	Pataikykite ir "atidarykite" 15-20 numerius ir "buliaus akį" bet kokia tvarka.
20C	Pirmiausia paspauskite ir "atidarykite" skaičių 20, tada iš eilės "atidarykite" skaičius 19, 18, 17, 16, 15 ir
25C	Pirmiausia pataikykite ir atverkite "buliaus akį", tada eilės tvarka atverkite skaičius 15, 16, 17, 18, 19 ir 20.

G21: KILLER CRICKET (su H00, H20, H25, 25/50 ir 50/50 bulių parinktimis)Žaidimas panašus į "No Score Cricket" žaidimą, IŠSKYRUS, kad, kai jūs "uždarote" skaičių, o priešininkai - ne, galite pašalinti priešininko žymėjimą dar kartą pataikydami į tą patį skaičių. Laimi tas žaidėjas, kuris "uždarė" visus skaičius.

Galimybė	Aprašymas
H00	Pataikykite ir "atidarykite" 15-20 numerius ir "buliaus akį" bet kokia tvarka.
H20	Pirmiausia paspauskite ir "atidarykite" skaičių 20, tada eilės tvarka "atidarykite" skaičius 19, 18, 17, 16, 15 ir "buliaus akį".
H25	Pirmiausia pataikykite ir "atverkite" buliaus akį, tada eilės tvarka "atverkite" skaičius 15, 16, 17, 18, 19 ir 20.

G22: ŽEMO PITCHO KRIKETAS (su E00, E20, E25, 25/50 ir 50/50 bulių variantais)
Žaidimas panašus į "Cricket" žaidimą. Išskyrus tai, kad skaičiai, į kuriuos reikia šaudyti, pakeičiami iš "nuo 15 iki 20 ir bulius" į "nuo 1 iki 6 ir bulius".

LIETOŠANAS PAMĀCĪBA

1	Spēlētāja numura displejs	8	Ievades poga
2	Pagaidu rezultātu rādīšana	9	Poga uz leju
3	Spēlētāja rezultāta displejs	10	Augšup poga
4	Kriketa displejs	11	Šautriņu mešanas indikators
5	Ieslēgšanas/izslēgšanas poga	12	Dubultā in/out, Master out indikators
6	Garām / Atiestatīšanas poga	13	Galvenais rezultātu rādītājs
7	Nākamā poga		

1. Nospiediet *ieslēgšanas/izslēgšanas* pogu, lai ieslēgtu spēli, un displejs iedegsies, atskanot apsveikuma skaņai. Kad skaņa izslēgsies, spēlētāja displejā un rezultātu rādītājā parādīsies attiecīgi "G01" un "301".
2. Nospiediet pogas *Uz augšu* vai *Uz leju,* lai izvēlētos spēles. Izvēle tiek parādīta spēlētāju un rezultātu displejos. Pēc tam nospiediet pogu *Enter*, lai apstiprinātu izvēli.

SPĒĻU IZVĒLE

Spēle	Apraksts	Displejs	Iespēju/variāciju skaits	Spēlētāju skaits
G01	301	301	6/ 12	1-8
G02	501	501	6/ 12	1-8
G03	601	601	6/ 12	1-8
G04	701	701	6/ 12	1-8
G05	801	801	6/ 12	1-8
G06	901	901	6/ 12	1-8
G07	301 līga	3L1	6/ 48	1-8
G08	501 līga	5L1	6/ 48	1-8
G09	601. līga	6L1	6/ 48	1-8
G10	701 līga	7L1	6/ 48	1-8
G11	801 līga	8L1	6/ 48	1-8
G12	901 līga	9L1	6/ 48	1-8
G13	Count Up	CUP	9 / 18	1-8
G14	Apkārt pulkstenim	rCL	12	1-8
G15	Šanhaja	SHi	4	1-8
G16	Augsts rezultāts	HiS	12 / 24	1-8
G17	Shoot Out	S-0	19	1-8
G18	Krikets	Cri	3 / 6	1-8
G19	Bez rezultāta Krikets	NSc	3 / 6	1-8
G20	Krikets ar pārgrieztu rīkli	CUc	3 / 6	1-8
G21	Killer Cricket	LLc	3 / 6	2-8
G22	Krikets ar zemu laukumu	LPc	3 / 6	1-8
G23	Krāsains	CL2	5	1-8
G24	Bonusa krāsa	bC2	5	1-8
G25	Korekcijas krāsa	CC2	5	1-8
G26	Bez rezultāta Krāsa	NC2	5	2-8
G27	Brīva šautriņu krāsa	FdC	4	1-8
G28	Overs	vaiS	19 / 38	2-8
G29	Apakšējie	Zem	19 / 38	2-8
G30	Halve-It	HAL	1 / 2	1-8
G31	Big-6	biG	19	2-8
G32	21 punkti	21P	7	1-8

3. Nospiediet pogas *Uz augšu* vai *Uz leju,* lai izvēlētos opciju, un nospiediet pogu *Enter*, lai apstiprinātu izvēli.
4. Nospiediet pogas *Uz augšu* vai *Uz leju,* lai izvēlētos spēlētāju skaitu. Kopumā ir 9 spēlētāju izvēles iespējas - no 1 spēlētāja režīma līdz 8 spēlētājiem, kā arī datora spēlētāja režīms. Nospiediet pogu *Enter*, lai apstiprinātu izvēli un sāktu spēli. Ja ir vairāk nekā 2 spēlētāji, daži spēlētāji dalīs spēlētāju rezultātu rādījumu.
5. Ja jūsu izvēlētā un apstiprinātā opcija ir datorspēlētāja režīms, jūs spēlēsiet pret datoru. Nospiediet pogas *Uz augšu* vai *Uz leju,* lai izvēlētos datora spēlētāja līmeņus, un nospiediet pogu *Enter*, lai sāktu spēli. Pieci datora spēlētāja līmeņi ir šādi:
C-1: iesācējs,
C-2: vidēji,

C-3: pieredzējušais,

C-4: eksperts,

C-5: profesionālis.

6. Ja spēlē ir 25/50 un 50/50 buļļu iespējas, jūs varat nospiest taustiņus *uz augšu* vai *uz leju,* lai izvēlētos, un nospiest taustiņu *Enter*, lai apstiprinātu izvēli. 25/50 (ārējais bullis ir 25 un iekšējais bullis ir 50) un 50/50 (gan iekšējais, gan ārējais bullis ir 50).
7. Spēles laikā, kad dators paziņo "NEXT" (NĀKOTĀJS), spiediena izdarīšana uz segmentiem neaktivizē šautriņu tablo. Spēlētājam ir jāizņem visas šautriņas un jānospiež poga "*Nākamais",* lai spēlētājs varētu sākt nākamo raundu. Šautriņu dēlis automātiski pārslēgsies uz nākamo spēlētāju, ja aptuveni 10 sekundes pēc paziņojuma "NEXT" (Nākamais) dēlis nebūs spēlēts.
8. Nospiediet taustiņu "*Miss"*, lai iegūtu 0 punktu un ierakstītu vienu šautriņu, ja spēles laikā šautriņa trāpīja uz WEB šautriņu ķērāja vai vispār trāpīja garām tāfelei.
9. Ja vēlaties atiestatīt spēli, nospiediet un 2 sekundes turiet *Atiestatīt* pogu .
10. Spēles laikā varat nospiest pogu *Enter*, lai pārbaudītu citu spēlētāju rezultātus.
11. Lai izslēgtu spēli, nospiediet un 3 sekundes turiet *ieslēgšanas/izslēgšanas* pogu. Enerģijas taupīšanas nolūkos tāfele ir aprīkota ar automātiskās izslēgšanās funkciju. Ja spēle nav spēlēta 30 minūtes, tā automātiski izslēdzas.

SPĒLES APRAKSTS UN NOTEIKUMI
G01 - G06: 301 - 901 (ar izvēles iespējām Single In/Single Out, Double In/Single Out, Single In/Double Out, Double In/Double Out, 25/50 & 50/50 Bull) Par katru šautriņu tiks atskaitīts attiecīgi 301/ 501/ 601/ 701/ 801/ 901 punkts. Pirmais spēlētājs, kurš sasniegs tieši 0 punktu, kļūs par uzvarētāju. Ja spēlētājs pārsniedz punktu skaitu, kas nepieciešams, lai sasniegtu tieši nulli, šis gājiens ir "bust", un rezultāts atgriežas tāds, kāds tas bija pirms gājiena.

L01 (Single In+ Single Out): Visas indikācijas ikonas spēles laikā būs izslēgtas.
Punktu skaitīšana sākas un beidzas, kad ir trāpīts jebkurš skaitlis. Spēlētājs var pabeigt spēli, trāpot jebkuru skaitli, kas samazina rezultātu līdz nullei.
L02 (Double In+ Single Out): DI indikatora ikona būs ieslēgta spēles laikā.
Punktu gūšana sākas, kad trāpīts skaitlis dubultā gredzenā vai dubultā bullīša acī. Kamēr šis nosacījums nav izpildīts, punkti netiek ieskaitīti.
L03 (Single In+ Double Out): Spēles laikā būs ieslēgta DO indikatora ikona.
Spēlētājs var pabeigt spēli, trāpot uz dubultā riņķa vai dubultā buļļa acs skaitļa, kas samazina rezultātu līdz tieši nullei. Ja spēlētājs pārsniedz rezultātu, kas nepieciešams, lai sasniegtu tieši nulli jeb "1", gājiens ir "bust" un rezultāts atgriežas tāds, kāds tas bija pirms gājiena (atlikušais "1" rezultāts arī ir "bust", jo nav iespējams to samazināt līdz nullei ar dubultu trāpījumu).
L04 (Double In + Double Out): Spēles laikā būs ieslēgtas gan DI, gan DO indikatoru ikonas. Punktu skaitīšana sākas, kad tiek trāpīts dubultnieka riņķī vai dubultnieka bullīša acī esošais skaitlis, un beidzas, kad tiek trāpīts dubultnieka riņķī vai dubultnieka bullīša acī esošais skaitlis, kas samazina rezultātu līdz tieši nullei.
L05 (Single In+ Master Out): MO indikatora ikona būs ieslēgta spēles laikā.
Spēlētājs var pabeigt spēli, trāpot uz skaitļa dubultā vai trīskāršā riņķī vai dubultā buļļa acī, kas samazina rezultātu līdz nullei.
L06 (Double In + Master Out): Spēles laikā būs ieslēgtas gan DI, gan MO indikatoru ikonas. Punktu skaitīšana sākas, kad trāpīts skaitlis dubultnieka gredzenā vai dubultnieka bullīša acī, un beidzas, kad trāpīts dubultnieka vai trijnieka gredzens vai dubultnieka bullīša acs, kas samazina rezultātu līdz tieši nullei.

Katrā spēlē var izvēlēties 50/50 buļļu (gan iekšējais, gan ārējais buļlis ir 50) vai 25/50 buļļu (iekšējais buļlis ir 50, bet ārējais buļlis ir 25), kopā ir 12 variācijas, ko var izvēlēties. Lai padarītu spēles vēl patīkamākas, spēlē tiks parādīts arī katra spēlētāja rangs un ppd (point per dart).

G07 - G12: 301 - 901 LĪGA (ar iespēju spēlēt Single In/Single Out, Double In/Single Out, Single In/Double Out, Double In/Double Out, Double In/Double Out, 25/50 & 50/50 Bull) Līdzīgi kā 301 spēlē, bet šeit komandas spēlē viena pret otru. Visi nepāra numuru spēlētāji būs vienā komandā, bet pāra numuru spēlētāji būs citā komandā. Par katru šautriņu no 301/ 501/ 601/ 601/ 701/ 801/ 901 punkta tiks atskaitīts komandas rezultāts, kas ir kopīgs visiem komandas spēlētājiem. Ja viena komanda sasniedz precīzu 0 punktu, šī komanda ir uzvarējusi. Papildus 301 spēles variantiem šajā spēlē ir iespējams izvēlēties arī šādus 4 dažādus komandas dalībniekus.
Iespējas: 2-C, 3-C, 4-C, Cyb.
2- C: 2 spēlētāji katrā komandā
3- C: 3 spēlētāji katrā komandā
4- C: 4 spēlētāji katrā komandā
5- Cyb: 1 spēlētājs pret datora spēlētāju

G13: COUNT UP (ar 100, 200, 300, 900, 25/50 un 50/50 Bull iespēju)
Mērķis ir pārspēt citus spēlētājus, pirmajam sasniedzot iepriekš noteiktu rezultātu. Punktu skaits tiks uzkrāts par katru šautriņu, un uzvarētājs būs spēlētājs, kurš pirmais sasniegs vai pārsniegs noteikto punktu skaitu. Noteiktie punkti ir attiecīgi 100, 200, 300 ... 900.

G14: KROUĢIS (ar iespējām 105, 110, 115, 120, 205, 210, 215, 220, 305, 310, 315, 320)
Atkarībā no izpildījuma līmeņa trāpiet 1, 2, 3 ...līdz tiek sasniegti 5, 10, 15 vai 20 metieni ar taisniem, dubultiem vai trīskāršiem metieniem. Uzvar tas spēlētājs, kurš pirmais trāpīs pēdējo skaitli. Nākamo gājienu spēlētāji sāk ar nākamo pareizo kārtas numuru. Dators parādīs skaitli, kas spēlētājam ir trāpīts.
105,110,115,120: Pēdējais skaitlis ir attiecīgi 5,10,15,20 neatkarīgi no tā, vai tas ir viencipara, divciparu vai trīciparu skaitlis. 205,210,215,220: Pēdējais skaitlis ir attiecīgi 5,10,15,20, un derīgs ir tikai divkāršais.
305,310,315,320: Pēdējais skaitlis ir attiecīgi 5,10,15,20, un derīgs ir tikai trīskāršais skaitlis.

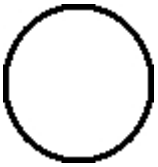
G15: ŠANGAJA (ar iespēju L01, L05, L10, L15)
Katram spēlētājam ir jāapstaigā dēlis, lai iegūtu punktus no 1 līdz 20 un pēc tam bull's eye. Katram skaitlim iemet šautriņu, un uzvar spēlētājs, kurš iegūst visvairāk punktu. Dators parādīs skaitli, kas spēlētājam ir jāiemet. Katrs spēlētājs var gūt punktus jebkurā pareizajā segmentā (vienreiz X 1, divreiz X 2, trīsreiz X 3), un izvēles variācijas ir šādas:
L01: spēle sākas no 1. segmenta
L05: spēle sākas no 5. segmenta
L10: spēle sākas no 10. segmenta
L15: spēle sākas no 15. segmenta.

G16: HIGH-SCORE (ar iespēju H03, H04, H05.....H14, 25/50 un 50/50 Bull).
Lai uzvarētu, katram spēlētājam ir jāsavāc visvairāk punktu 3, 4, 5... vai 14 raundos (katrā raundā 3 šautriņas). Dubultspēles un trīskāršās kārtis tiek skaitītas attiecīgi kā 2X un 3X attiecīgā segmenta punktu skaits. Kriketes displejā tiks uzskaitīts, cik raundus esat nospēlējis.
H03, H04, H05 ..... H14 ir 3, 4, 5.....attiecīgi 14 raundus.

G17: SHOOT OUT (ar opciju - 03, -04, -05, ... -19, -20, -21).
Dators izlases kārtā parādīs skaitli, kas spēlētājam būs jānospēlē. Par katru pareizo trāpījumu tiks atskaitīta viena atzīme. Uzvar pirmais spēlētājs, kurš no sākuma atzīmes sasniedz nulli. Ja spēlētājs 10 sekunžu laikā netrāpīs šautriņu, šautriņa tiks uzskatīta par netrāpītu, un uz šautriņu tablo automātiski tiks parādīts cits nejauši izvēlēts skaitlis, kuru spēlētājam būs trāpīt ar nākamo šautriņu. -03, -04, -05 .... -21 ir sākuma zīmes 3, 4, 5... 21 attiecīgi.

G18: CRICKET (ar iespēju C00, C20, C25, 25/50 un 50/50 Bull)
1. Kriketa spēlē tiks izmantots tikai skaitlis 15-20 & bull's eye. Visi derīgie trāpījumi tiks apstiprināti un parādīti kriketa displejā.
2. Kad spēlētājs ir trāpījis 3 reizes, skaitlis tiek "atvērts" (skaitlis ir slēgts un atvērts punktu skaitīšanai), un par visiem turpmākajiem trāpījumiem tiek piešķirti punkti kā par metieniem.
3. Kad visi spēlētāji ir trāpījuši 3 reizes, šis skaitlis tiek "slēgts", un neviens spēlētājs vairs nevar gūt punktus.
4. Spēlētājs, kurš ir "atvēris" skaitli, var turpināt gūt punktus par šo skaitli, līdz tas kļūst "slēgts".
5. Spēlētājs vinnē spēli, ja viņš pirmais "aizvēra" visus skaitļus un ir ieguvis vienādu vai lielāku punktu skaitu nekā pārējie spēlētāji. Tomēr, ja spēlētāju punktu skaits ir vienāds vai punktu nav, uzvar tas spēlētājs, kurš pirmais "aizver visus skaitļus".
6. Ja spēlētājs pirmais ir "aizvēris" visus skaitļus, bet viņam ir mazāk punktu, punktu skaitīšana turpinās ar "atvērtajiem" skaitļiem. Ja šis spēlētājs līdz brīdim, kad cits spēlētājs "aizvēra" numurus, nav sakrājis visvairāk punktu, uzvar spēlētājs ar lielāko punktu skaitu.

Iespēja	Apraksts
C00	Jebkurā secībā trāpiet un "atveriet" 15-20 numurus un "bull's eye".
C20	Vispirms trāpiet un "atveriet" skaitli 20, pēc tam secīgi "atveriet" skaitļus 19,18,17,16,15 un 20. "Bull's eye" (buļļa acs)
C25	Vispirms trāpiet un "atveriet" buļļa aci, pēc tam secīgi "atveriet" numurus 15, 16, 17, 18, 19 un 20.

Krikets	Vienreiz	Divas reizes	Atvērt	Aizvērt
Pierakstīties				

PIEZĪME:
a. Atsevišķs segments: Divkāršs segments: Skaitīt divas reizes, trīskāršs segments: Skaitīt trīs reizes.
b. Segments tiks "atvērts", ja tas jau būs trāpīts vairāk nekā trīs reizes. Tas tiks "slēgts", ja visi spēlētāji "atvērs" vienu un to pašu segmentu.

G19: NO SCORE CRICKET (ar 000, 020, 025, 25/50 un 50/50 Bull iespēju)
Spēle ir līdzīga Kriketa spēlei, IZCĒLTO, ka netiek gūti punkti. Uzvar tas spēlētājs, kurš pirmais "noslēdza" visus punktus.

Iespēja	Apraksts
000	Jebkurā secībā trāpiet un "atveriet" 15-20 skaitļus un buļļa aci.
020	Vispirms nospiediet un "atveriet" numuru 20, pēc tam secīgi "atveriet" numurus 19,18,17,16,15 un bulli.
025	Vispirms trāpiet un "atveriet" buļļa aci, pēc tam secīgi "atveriet" skaitļus 15, 16, 17, 18, 19 un 20.

G20: CUT THROAT CRICKET (ar iespēju izvēlēties 00C, 20C, 25C, 25/50 un 50/50 Bull)
Līdzīgi pamatnoteikumi kā Kriketa spēlē, IZSKATOT, ka punkti tiek pieskaitīti pretinieka rezultātam, tiklīdz sākas punktu skaitīšana. Uzvar spēlētājs, kurš pirmais "noslēdzis" visus segmentus ar vismazāko punktu skaitu. Šī variācija ļauj spēlētājiem palielināt pretinieku punktu skaitu, ierokot viņus vēl dziļākā bedrē.

Variants	Apraksts
00C	Jebkurā secībā trāpiet un "atveriet" 15-20 numurus un "buļļa aci".
20C	Vispirms trāpiet un "atveriet" skaitli 20, pēc tam secīgi "atveriet" skaitļus 19, 18, 17, 16, 15 un 15.
25C	Vispirms trāpiet un "atveriet" "vērša aci", pēc tam secīgi "atveriet" skaitļus 15, 16, 17, 18, 19 un 20.

G21: KILLER CRICKET (ar iespēju H00, H20, H25, 25/50 un 50/50 Bull) Spēle ir līdzīga spēlei No Score Cricket, IZCĒLTO, ka tad, kad jūs "aizverat" kādu skaitli, bet jūsu pretinieki to nedara, jūs varat likvidēt pretinieka atzīmi, vēlreiz trāpot to pašu skaitli. Uzvarētājs ir spēlētājs, kurš ir "aizvēris" visus skaitļus.

Iespēja	Apraksts
H00	Jebkurā secībā trāpiet un "atveriet" 15-20 numurus un "buļļa aci".
H20	Vispirms trāpiet un "atveriet" skaitli 20, pēc tam secīgi "atveriet" skaitļus 19,18,17,16,15 un "vērša aci".
H25	Vispirms trāpiet un "atveriet" buļļa aci, pēc tam secīgi "atveriet" skaitļus 15,16,17,18,19 un 20.

G22: ZEMAIS KRIKETS (ar iespēju izvēlēties E00, E20, E25, 25/50 un 50/50 Bull)
Spēle ir līdzīga kriketa spēlei. TIKAI šaušanai paredzētie skaitļi ir mainīti no "15 līdz 20 un bullis" uz "1 līdz 6 un bullis".

GEBRUIKSAANWIJZING

1	Spelernummerdisplay	8	Enter-toets
2	Tijdelijke scoreweergave	9	Omlaag knop
3	Spelersscoreweergave	10	Knop Omhoog
4	Cricketweergave	11	Dart werp indicator
5	Aan/uit-knop	12	Dubbel in/uit, Master uit-indicator
6	Knop Miss / Reset	13	Hoofdscoreweergave
7	Volgende knop		

1. Druk op de Aan/Uit-knop om het spel aan te zetten en het scherm licht op met een welkomstgeluid. Als het geluid uitgaat, tonen het spelersdisplay en het score-display respectievelijk "G01" en "301".
2. Druk op de *omhoog*- of omlaag-toetsen om spellen te selecteren. De selectie wordt weergegeven op het spelers- en scorescherm. Druk vervolgens op de Enter-toets om de selectie te bevestigen.

SPEL SELECTIE

Spel	Beschrijving	Weergave	Aantal opties / variaties	Aantal spelers
G01	301	301	6/ 12	1-8
G02	501	501	6/ 12	1-8
G03	601	601	6/ 12	1-8
G04	701	701	6/ 12	1-8
G05	801	801	6/ 12	1-8
G06	901	901	6/ 12	1-8
G07	301 Divisie	3L1	6/ 48	1-8
G08	501 Divisie	5L1	6/ 48	1-8
G09	601 Divisie	6L1	6/ 48	1-8
G10	701 Liga	7L1	6/ 48	1-8
G11	801 Liga	8L1	6/ 48	1-8
G12	901 Liga	9L1	6/ 48	1-8
G13	Optellen	CUP	9 / 18	1-8
G14	Rond de klok	rCL	12	1-8
G15	Shanghai	SHi	4	1-8
G16	Hoog aantal punten	HiS	12 / 24	1-8
G17	Schietpartij	S-0	19	1-8
G18	Cricket	Cri	3 / 6	1-8
G19	Geen score cricket	NSc	3 / 6	1-8
G20	Doorgesneden cricket	CUc	3 / 6	1-8
G21	Killer Krekel	LLc	3 / 6	2-8
G22	Laag veld cricket	LPc	3 / 6	1-8
G23	Kleur	CL2	5	1-8
G24	Bonus Kleur	bC2	5	1-8
G25	Correctie kleur	CC2	5	1-8
G26	Geen Score Kleur	NC2	5	2-8
G27	Kleur vrije dart	FdC	4	1-8
G28	Overs	ofS	19 / 38	2-8
G29	Onder	Onder	19 / 38	2-8
G30	Halve-It	HAL	1 / 2	1-8
G31	Groot-6	biG	19	2-8
G32	21 Punten	21P	7	1-8

3. Druk op de knoppen *Omhoog* of *Omlaag* om een optie te selecteren en druk op de knop *Enter* om de selectie te bevestigen.
4. Druk op de *omhoog* of *omlaag* knoppen om het aantal spelers te selecteren. Er zijn in totaal 9 spelersselecties, van 1 tot 8 spelers plus een computerspelermodus. Druk op de *Enter* knop om de selectie te bevestigen en het spel te starten. Bij meer dan 2 spelers zullen sommige spelers het scorescherm delen.
5. Als de optie die je hebt geselecteerd en bevestigd de modus computerspeler is, speel je tegen de computer. Druk op de knoppen *Omhoog* of *Omlaag* om de niveaus van de computerspeler te selecteren en druk op de knop *Enter* om het spel te starten. De vijf niveaus van de computerspeler zijn als volgt:
C-1: Beginner,
C-2: Gemiddeld,

C-3: Gevorderd,

C-4: Expert,

C-5: Professioneel.

6. In het geval dat het spel 25/50 & 50/50 stieropties heeft, kun je op de *Omhoog* of *Omlaag* knoppen drukken om te selecteren en op de *Enter* knop drukken om de selectie te bevestigen. 25/50 (buitenste stier is 25 en binnenste stier is 50) en 50/50 (zowel binnenste als buitenste stier is 50).
7. Tijdens het spel, wanneer de computer "NEXT" aankondigt, zal elke druk op de segmenten het dartbord niet activeren. De speler moet alle darts verwijderen en op de Next-knop drukken voor de ronde van de volgende speler. Het dartbord schakelt automatisch over naar de volgende speler als er ongeveer 10 seconden na de aankondiging "NEXT" niet op het bord is gespeeld.
8. Druk op de Miss-knop om 0 punten te scoren en één dart te registreren als een dart op de WEB-dartvanger terechtkomt of het bord helemaal mist tijdens het spelen van het spel.
9. Als je het spel wilt resetten, druk je op de Reset-knop en houd je deze 2 seconden ingedrukt.
10. Tijdens het spelen kun je op de knop *Enter drukken* om de scores van andere spelers te bekijken.
11. Houd de Aan/Uit-knop 3 seconden ingedrukt om het spel uit te schakelen. Om energie te besparen is het bord uitgerust met een automatische uitschakelfunctie. Als het spel 30 minuten niet is gespeeld, wordt het automatisch uitgeschakeld.

SPELBESCHRIJVINGEN & REGELS
G01 - G06: 301 - 901 (met de optie Single In/Single Out, Double In/Single Out, Single In/Double Out, Double In/Double Out, 25/50 & 50/50 Bull) De score wordt voor elke dart afgetrokken van respectievelijk 301/ 501/ 601/ 701/ 801/ 901 punten. De eerste speler die precies 0 bereikt, is de winnaar. Als een speler de score overschrijdt die nodig is om precies op 0 uit te komen, is de beurt een 'bust' en wordt de score teruggezet naar wat deze was voor de beurt.

L01 (Single In+ Single Out): Alle indicatie-icoontjes staan uit tijdens het spel.
De score begint en eindigt als er een getal wordt geraakt. De speler kan het spel beëindigen met een hit op een willekeurig getal dat de score terugbrengt tot precies nul.
L02 (Dubbel In+ Enkel Uit): Het DI-indicatiepictogram staat aan tijdens het spel.
De score begint wanneer een getal in de dubbele ring of het dubbele bull's eye wordt geraakt. Er wordt geen score geteld totdat aan deze voorwaarde is voldaan.
L03 (Single In+ Double Out): Het DO-indicatiepictogram staat aan tijdens het spel.
De speler kan het spel beëindigen met een treffer op een getal in de ring van de dubbel of de dubbele bull's eye die de score terugbrengt tot precies nul. Als een speler de score overschrijdt die nodig is om precies nul of "1" te bereiken, is de beurt een "bust" en keert de score terug naar wat deze was voor de beurt (overgebleven "1"-score is ook een bust, omdat er geen mogelijkheid is om deze op nul te brengen met een double hit).
L04 (Dubbel In + Dubbel Uit): Zowel de DI als de DO indicatiesymbolen zijn aan tijdens het spel. De puntentelling begint wanneer een getal in de dubbele ring of het dubbele bull's eye wordt geraakt en eindigt wanneer een dubbele ring of het dubbele bull's eye wordt geraakt die de score tot precies nul terugbrengt.
L05 (Single In+ Master Out): Het MO-indicatiepictogram staat aan tijdens het spel.
De speler kan het spel beëindigen met een treffer op een getal in de dubbele of driedubbele ring of het dubbele bull's eye die de score tot precies nul terugbrengt.
L06 (Dubbel In + Master Uit): Zowel het DI- als het MO-indicatiesymbool staan aan tijdens het spel. De puntentelling begint wanneer een getal in de dubbele ring of het dubbele bull's eye wordt geraakt en eindigt wanneer een dubbele of driedubbele ring of het dubbele bull's eye wordt geraakt die de score tot precies nul terugbrengt.

Met een optie om 50/50 bull (zowel binnenste als buitenste bull is 50) of 25/50 bull (binnenste bull is 50 en buitenste bull is 25) te selecteren, zijn er in totaal 12 variaties die voor elk spel kunnen worden geselecteerd. Om het spel nog leuker te maken, toont het spel ook de ranglijst en ppd (punt per dart) voor elke speler.

G07 - G12: 301 - 901 LEAGUE (met de opties Single In/Single Out, Double In/Single Out, Single In/Double Out, Double In/Double Out, 25/50 & 50/50 Bull) Vergelijkbaar met 301 Game maar hier spelen de teams tegen elkaar. Alle spelers met een oneven nummer zitten in één team, terwijl de spelers met een even nummer in een ander team zitten. De score van het team, die gedeeld wordt door alle teamspelers, wordt voor elke dart afgetrokken van de 301/ 501/ 601/ 701/ 801/ 901 punten. Als één team precies 0 haalt, heeft dit team gewonnen. Naast de 301 spelvarianten kun je bij dit spel ook kiezen uit de volgende 4 verschillende teamleden.
Opties: 2-C, 3-C, 4-C, Cyb
2-C: 2 spelers in elk team
3-C: 3 spelers in elk team
4-C: 4 spelers in elk team
Cyb: 1 speler vs computerspeler

G13: COUNT UP (Met optie van 100, 200, 300, 900, 25/50 & 50/50 Bull)
Het doel is om de andere spelers te verslaan door als eerste een vooraf ingestelde score te bereiken. De score wordt opgeteld voor elke dart en de eerste speler die de ingestelde punten bereikt of overschrijdt, is de winnaar. De ingestelde punten zijn respectievelijk 100, 200, 300 ... 900.

G14: RONDE DE KLOK (Met opties van 105, 110, 115, 120, 205, 210, 215, 220, 305, 310, 315, 320)
Sla in strikte volgorde van 1, 2, 3 ... totdat 5, 10, 15 of 20 zijn bereikt met rechte, dubbele of driedubbele slagen, afhankelijk van het prestatieniveau. De eerste speler die het laatste nummer raakt is de winnaar. De spelers beginnen hun volgende beurt met het volgende juiste getal in de reeks. De computer toont het getal dat de speler moet raken.
105,110,115,120: Het laatste getal is respectievelijk 5,10,15,20 ongeacht enkel, dubbel of driedubbel.
205,210,215,220: Het laatste getal is respectievelijk 5,10,15,20 en alleen dubbel is geldig.
305,310,315,320: Het laatste getal is respectievelijk 5,10,15,20 en alleen drievoudig is geldig.

G15: SHANGHAI (Met keuze uit L01, L05, L10, L15)
Elke speler moet rond het bord gaan om van 1 tot 20 te scoren en dan de bull's eye. Gooi voor elk nummer een dartpijltje en de speler met de hoogste score wint. De computer toont het getal dat de speler moet raken. Elke speler kan scoren op alle juiste segmenten (Enkel X 1, Dubbel X 2, Drievoudig X 3) en de selecties worden als volgt gevarieerd:
L01: het spel begint vanaf segment 1
L05: het spel begint vanaf segment 5
L10: het spel begint vanaf segment 10
L15: het spel begint vanaf segment 15

G16: HIGH-SCORE (met optie van H03, H04, H05.....H14, 25/50 & 50/50 Bull)
Elke speler moet de meeste punten verzamelen in 3, 4, 5...of 14 rondes (elke ronde 3 darts) om te winnen. Dubbels en triples tellen respectievelijk als 2X en 3X de score van dat segment. Het cricketdisplay telt hoeveel rondes je hebt gespeeld.
H03, H04, H05 .... H14 staan voor respectievelijk 3, 4, 5... .....14 rondes.

G17: SHOOT OUT (Met optie van - 03, -04, -05, ... -19, -20, -21)
De computer laat willekeurig een getal zien waarop de speler moet slaan. Voor elke juiste treffer wordt één cijfer afgetrokken. De eerste speler die nul punten haalt vanaf het startpunt wint. Als een speler het dartbord niet binnen 10 seconden raakt, wordt de dart beschouwd als een misser en verandert het dartbord automatisch in een ander willekeurig nummer dat de speler moet raken voor de volgende dart. -03, -04, -05 .... -21 staan voor de startmarkeringen 3, 4, 5... 21.

G18: CRICKET (Met optie van C00, C20, C25, 25/50 & 50/50 Bull)
1. Het cricketspel gebruikt alleen de nummers 15-20 & bull's eye. Alle geldige slagen worden bevestigd en weergegeven door het cricketscherm.
2. Als een nummer 3 keer door een speler is geraakt, wordt het 'geopend' (nummer gesloten en geopend voor score) voor die speler en elke volgende slag levert punten op zoals gegooid.
3. Zodra een nummer 3 keer is geraakt door alle spelers, is het nummer 'gesloten' en kan er niet meer op gescoord worden door een speler.
4. Een speler die een getal heeft 'geopend' kan op dat getal blijven scoren totdat het 'gesloten' wordt.
5. Een speler wint het spel als hij/zij als eerste alle getallen heeft 'gesloten' en evenveel of meer punten heeft dan de andere spelers. Als de spelers echter gelijk staan of geen punten hebben, wint de speler die als eerste alle getallen heeft 'gesloten'.
6. En als een speler als eerste alle getallen heeft 'gesloten', maar achterligt op punten, gaat het scoren verder op de 'geopende' getallen. Als die speler niet de meeste punten heeft verzameld tegen de tijd dat een andere speler 'gesloten' heeft, is de speler met de meeste punten de winnaar.

Optie	Beschrijving
C00	Raak en 'open' nummers 15-20 en bull's eye in willekeurige volgorde.
C20	Raak en 'open' eerst nummer 20, open dan in volgorde nummer 19,18,17,16,15 en bull's eye
C25	Raak en 'open' eerst de 'bull's eye', dan in volgorde 'open' nummers 15, 16, 17, 18, 19 en 20.

Krekel	Een keer	Twee keer	Open	Sluiten
Aanmelden				

OPMERKING:
a. Enkel segment: Tel één keer, Dubbel segment: Tel twee keer, Drievoudig segment: Drie keer tellen
b. Het segment wordt 'geopend' als het al meer dan drie keer is geraakt. Het wordt 'gesloten' als alle spelers hetzelfde segment hebben 'geopend'.

G19: GEEN SCORE CRICKET (Met keuze uit 000, 020, 025, 25/50 & 50/50 Bull)
Het spel is vergelijkbaar met het cricketspel, behalve dat er niet gescoord wordt. De winnaar is de speler die als eerste alle punten heeft 'gesloten'.

Optie	Beschrijving
000	Raak en 'open' de nummers 15-20 en de bull's eye in willekeurige volgorde.
020	Raak en 'open' eerst nummer 20, dan in volgorde 'open' nummers 19,18,17,16,15 en bull's eye
025	Sla en 'open' de bull's eye eerst, dan in volgorde 'open' de nummers 15, 16, 17, 18, 19 en 20.

G20: CUT THROAT CRICKET (Met keuze uit 00C, 20C, 25C, 25/50 & 50/50 Bull)
Dezelfde basisregels als bij het cricketspel, behalve dat er punten worden toegevoegd aan de scores van je tegenstander zodra het scoren begint. De speler die als eerste alle segmenten heeft 'gesloten' met de minste scores wint. Deze variatie stelt spelers in staat om de scores van hun tegenstanders op te drijven, waardoor ze in een dieper gat terechtkomen.

Optie	Beschrijving
00C	Raak en 'open' de nummers 15-20 en bull's eye in willekeurige volgorde.
20C	Raak en 'open' eerst nummer 20, dan in volgorde de nummers 19,18,17,16,15 en
25C	Raak en 'open' de bull's eye eerst, dan in volgorde 'open' nummers 15,16,17,18,19 en 20.

G21: KILLER CRICKET (Met keuze uit H00, H20, H25, 25/50 & 50/50 Bull) Het spel is vergelijkbaar met het No Score Cricket spel, behalve als je een nummer 'gesloten' hebt en je tegenstanders niet, dan kun je de markering van de tegenstander elimineren door hetzelfde nummer opnieuw te raken. De winnaar is de speler die alle getallen heeft 'gesloten'.

Optie	Beschrijving
H00	Raak en 'open' de nummers 15-20 en bull's eye in willekeurige volgorde.
H20	Raak en 'open' eerst nummer 20, dan in willekeurige volgorde nummer 19,18,17,16,15 en de 'bull's eye'.
H25	Raak en 'open' de bull's eye eerst, dan in volgorde 'open' nummers 15,16,17,18,19 en 20.

G22: LAAG PITCH CRICKET (Met optie van E00, E20, E25, 25/50 & 50/50 Bull)
Het spel is vergelijkbaar met het Cricket spel. Behalve dat de nummers waarop geschoten moet worden veranderd zijn van "15 tot 20 en bull's eye" in "1 tot 6 en bull's eye".

Obrigado por ter adquirido este jogo de dardos eletrónico. O seu sistema de pontuação computorizado torna os jogos fáceis e agradáveis. Com 32 jogos integrados e mais de 590 opções/variações à escolha, tanto os principiantes como os jogadores mais avançados encontrarão jogos à sua medida. Podem jogar até 8 jogadores em simultâneo. Leia atentamente as instruções antes de jogar e guarde-as para referência futura.

MONTAGEM

O alvo de dardos deve ser pendurado num gancho de parede, com o olho do touro 172,72 cm (68") acima do chão. Os dardos devem ser lançados a uma distância de cerca de 244 cm (96"), por isso, certifique-se de que há cerca de 3 m (10') de espaço livre no chão à frente do alvo.
Coloque duas marcas lado a lado nas vigas de parede selecionadas a 190 cm (74 7/8") acima do chão, com 12,4 cm (4 7/8") entre elas. Aparafuse dois parafusos nas marcas de referência até que as cabeças dos parafusos fiquem salientes cerca de 1/2" da parede.
Alinhe os orifícios de montagem na parte de trás do jogo com as cabeças dos parafusos e, em seguida, monte o jogo. Pode ser necessário ajustar os parafusos até que o tabuleiro encaixe bem na parede. Depois de o tabuleiro estar montado, o olho do touro deve estar 172,72 cm (68") acima do chão.

1. Bull's eye Localizado a 172,72 cm (68") acima do chão.
2. Parede.
3. Linha de lançamento 244 cm (96").

INSTALAÇÃO ELÉCTRICA

O alvo de dardos foi concebido para ser alimentado por 3 pilhas AA (LR6) de 1,5v. O compartimento das pilhas pode ser aberto pela parte de trás para instalar as pilhas. Para conservar as pilhas, este alvo de dardos está equipado com um modo de desligamento automático. Se o alvo de dardos não estiver a ser utilizado, desliga-se automaticamente após 30 minutos.

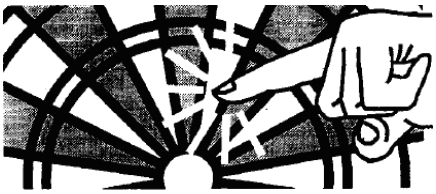
ATENÇÃO!

- As pilhas devem ser substituídas por adultos.
- As pilhas não recarregáveis não devem ser recarregadas.
- As pilhas recarregáveis devem ser retiradas do brinquedo antes de serem carregadas.
- As pilhas recarregáveis só devem ser carregadas sob a supervisão de um adulto.
- Não se devem misturar diferentes tipos de pilhas ou pilhas novas e usadas.
- Só devem ser utilizadas pilhas do mesmo tipo ou de tipos equivalentes aos recomendados.
- As pilhas devem ser colocadas com a polaridade correta.
- As pilhas gastas devem ser retiradas do brinquedo.
- Os terminais de alimentação não devem ser colocados em curto-circuito.
- Não deitar no fogo, na água ou no lixo comum.

NOTA IMPORTANTE

1. Durante o transporte ou no decurso de um jogo normal, é possível que os segmentos de pontuação deste tabuleiro fiquem temporariamente encravados, resultando num segmento congelado. Se isto acontecer, a pontuação do segmento encravado será contada e apresentada aquando da troca de jogadores. Quando este erro aparecer, siga os passos seguintes:

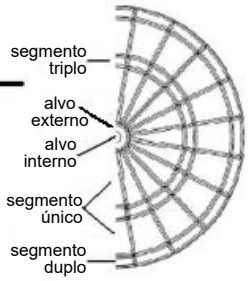
- Encontrar o segmento bloqueado.
- Pressionar firmemente o segmento preso até que este se solte e se liberte. Quando os segmentos presos estiverem soltos, o erro deve desaparecer e o tabuleiro deve continuar a funcionar normalmente.



2. Este jogo foi concebido apenas para a utilização de dardos de ponta macia mais leves e recomenda-se vivamente a utilização dos dardos fornecidos na embalagem. Não tente utilizar dardos de ponta de aço, dardos de ponta macia mais compridos (comprimento máximo de 2,5 cm) ou dardos mais pesados (o peso máximo do dardo é de 12 g), pois estes podem danificar o tabuleiro.
3. É necessário um tempo de reação eletrónico e mecânico entre os disparos. Se dois disparos ocorrerem demasiado perto um do outro, retire o segundo dardo e volte a lançar para registar corretamente a sua pontuação.
4. Num ambiente com transientes eléctricos rápidos, o jogo de dardos pode funcionar mal e exigir a sua reinicialização.
5. Este é um jogo para adultos que inclui uma ponta afiada funcional. As crianças só devem jogar sob a supervisão de um adulto.
6. Antes de utilizar, retire a película de proteção (se existir) na área de exposição.

CÁLCULO DE PONTOS

segmento	regra de pontuação
segmento único	pontuação x1
segmento duplo	pontuação x2
segmento triplo	pontuação x3
olho de boi externo	25 x1
olho de boi interno	25 x2



MANUAL DE INSTRUÇÕES

1	Ecrã do número do jogador	8	Botão Enter
2	Indicação temporária da pontuação	9	Botão para baixo
3	Ecrã de pontuação do jogador	10	Botão para cima
4	Ecrã de críquete	11	Indicador de lançamento de dardo
5	Botão de ligar/desligar	12	Indicador de entrada/saída dupla, saída principal
6	Botão Miss / Reset	13	Ecrã de pontuação principal
7	Botão Seguinte		

1. Prima o botão *Ligar/Desligar* para ligar o jogo e o visor acende-se com um som de boas-vindas. Quando o som se apaga, o visor do jogador e o visor da pontuação apresentam "G01" e "301", respetivamente.
2. Prima os botões *Para cima* ou *Para baixo* para selecionar os jogos. A seleção é apresentada nos visores do jogador e da pontuação. Em seguida, prima o botão *Enter* para confirmar a seleção.

SELECÇÃO DE JOGO

Jogo	Descrição do jogo	Ecrã	N.º de opções / variações	N.º de jogadores
G01	301	301	6/ 12	1-8
G02	501	501	6/ 12	1-8
G03	601	601	6/ 12	1-8
G04	701	701	6/ 12	1-8
G05	801	801	6/ 12	1-8
G06	901	901	6/ 12	1-8
G07	Liga 301	3L1	6/ 48	1-8
G08	Liga 501	5L1	6/ 48	1-8
G09	Liga 601	6L1	6/ 48	1-8
G10	Liga 701	7L1	6/ 48	1-8
G11	Liga 801	8L1	6/ 48	1-8
G12	Liga 901	9L1	6/ 48	1-8
G13	Contagem ascendente	CUP	9 / 18	1-8
G14	À volta do relógio	rCL	12	1-8
G15	Xangai	SHi	4	1-8
G16	Pontuação alta	HiS	12 / 24	1-8
G17	Disparar	S-0	19	1-8
G18	Críquete	Críquete	3 / 6	1-8
G19	Críquete sem pontuação	NSc	3 / 6	1-8
G20	Críquete de Garganta Cortada	CUc	3 / 6	1-8
G21	Grilo Assassino	LLc	3 / 6	2-8
G22	Críquete de baixa altura	LPc	3 / 6	1-8
G23	Cor	CL2	5	1-8
G24	Cor de bónus	bC2	5	1-8
G25	Cor de correção	CC2	5	1-8
G26	Cor sem pontuação	NC2	5	2-8
G27	Cor do dardo livre	FdC	4	1-8
G28	Overs	ouS	19 / 38	2-8
G29	Unders	Und	19 / 38	2-8
G30	Metade	HAL	1 / 2	1-8
G31	Grande-6	biG	19	2-8
G32	21 Pontos	21P	7	1-8

3. Prima os botões *Para cima* ou *Para baixo* para selecionar a opção e prima o botão *Enter* para confirmar a seleção.
4. Prima os botões *Para cima* ou *Para baixo* para selecionar o número de jogadores. Há um total de 9 selecções de jogadores, desde o modo de 1 jogador até ao modo de 8 jogadores, mais um modo de jogador do computador. Prima o botão *Enter* para confirmar a seleção e iniciar o jogo. Para mais de 2 jogadores, alguns jogadores partilharão o ecrã de pontuação.
5. Se a opção que selecionou e confirmou estiver no modo de jogador do computador, irá jogar contra o computador. Prima os botões *Para cima* ou *Para baixo* para selecionar os níveis do jogador do computador e prima o botão *Enter* para iniciar o jogo. Os cinco níveis de jogador do computador são os seguintes:
C-1: Principiante,
C-2: Intermédio,

C-3: Avançado,

C-4: Especialista,

C-5: Profissional.

6. Se o jogo tiver as opções de touro 25/50 e 50/50, pode premir os botões *Para cima* ou *Para baixo* para selecionar e premir o botão *Enter* para confirmar a seleção. 25/50 (o touro exterior é 25 e o touro interior é 50) e 50/50 (tanto o touro interior como o exterior são 50).
7. Durante o jogo, quando o computador anuncia "NEXT", qualquer pressão sobre os segmentos não ativa o alvo. O jogador deve retirar todos os dardos e premir o botão *Next* para a ronda do jogador seguinte. O alvo de dardos passará automaticamente para o jogador seguinte se o alvo não tiver sido jogado durante cerca de 10 segundos após o anúncio "SEGUINTE".
8. Premir o botão *Falhar* para marcar 0 e registar um dardo quando um dardo acerta no apanhador de dardos WEB ou falha completamente o tabuleiro durante o jogo.
9. Se quiser reiniciar o jogo, prima o botão *Reiniciar* e mantenha-o premido durante 2 segundos.
10. Durante o jogo, pode premir o botão *Enter* para verificar as pontuações dos outros jogadores.
11. Para desligar o jogo, prima o botão *Ligar/Desligar* durante 3 segundos. Para poupar energia, o tabuleiro está equipado com uma função de desligamento automático. Se o jogo não for jogado durante 30 minutos, o jogo desliga-se automaticamente.

DESCRIÇÕES E REGRAS DO JOGO
G01 - G06: 301 - 901 (Com opção de Entrada Simples/Single Out, Entrada Dupla/Single Out, Entrada Simples/Double Out, Entrada Dupla/Double Out, 25/50 & 50/50 Bull) A pontuação será deduzida por cada dardo de 301/ 501/ 601/ 701/ 801/ 901 pontos respetivamente. O primeiro jogador que atingir exatamente 0 será o vencedor. Quando um jogador ultrapassa a pontuação necessária para atingir exatamente zero, a jogada é um "bust" e a pontuação volta ao que era antes da jogada.

L01 (Entrada única+ Saída única): Todos os ícones de indicação estarão desligados durante o jogo.
A pontuação começa e termina quando qualquer número é atingido. O jogador pode terminar o jogo com um acerto em qualquer número que reduza a pontuação para exatamente zero.
L02 (Double In+ Single Out): O ícone de indicação de DI estará ligado durante o jogo.
A pontuação começa quando um número no anel do duplo ou no bull's eye do duplo é atingido. Nenhuma pontuação será contada até que esta condição seja satisfeita.
L03 (Entrada simples+ Saída dupla): O ícone de indicação DO estará ligado durante o jogo.
O jogador pode terminar o jogo com um acerto num número no anel do duplo ou no olho de boi duplo que reduza a pontuação para exatamente zero. Quando um jogador ultrapassa a pontuação necessária para atingir exatamente zero ou "1", a jogada é um "bust" e a pontuação volta ao que era antes da jogada (a pontuação restante de "1" também é um bust, porque não há possibilidade de a reduzir a zero com um duplo acerto)
L04 (Dupla entrada + Dupla saída): Os ícones de indicação DI e DO estarão acesos durante o jogo. A pontuação começa quando é atingido um número na argola do duplo ou no olho de boi duplo e termina quando é atingido um número na argola do duplo ou no olho de boi duplo que reduz a pontuação para exatamente zero.
L05 (Single In+ Master Out): O ícone de indicação MO estará ligado durante o jogo.
O jogador pode terminar o jogo com um acerto num número do anel duplo ou triplo ou no olho de boi duplo que reduza a pontuação para exatamente zero.
L06 (Double In + Master Out): Os ícones de indicação DI e MO estarão acesos durante o jogo. A pontuação começa quando é atingido um número no anel do duplo ou no olho do touro duplo e termina quando é atingido um anel do duplo ou triplo ou o olho do touro duplo que reduz a pontuação para exatamente zero.

Com a opção de selecionar touro 50/50 (touro interior e exterior é 50) ou touro 25/50 (touro interior é 50 e touro exterior é 25), há um total de 12 variações que podem ser selecionadas para cada jogo. Para tornar os jogos mais agradáveis, o jogo também apresenta a classificação e o ppd (ponto por dardo) de cada jogador.

G07 - G12: 301 - 901 LEAGUE (Com opção de Entrada Simples/Single Out, Entrada Dupla/Single Out, Entrada Simples/Double Out, Entrada Dupla/Double Out, 25/50 e 50/50 Bull) Semelhante ao Jogo 301, mas aqui as equipas jogam umas contra as outras. Todos os jogadores de número ímpar estarão numa equipa, enquanto os jogadores de número par estarão noutra equipa. A pontuação da equipa, que é partilhada por todos os jogadores da equipa, será deduzida por cada dardo dos pontos 301/ 501/ 601/ 701/ 801/ 901. Se uma equipa atingir exatamente 0, essa equipa ganhou. Para além das variações do jogo 301, este jogo também permite a seleção dos seguintes 4 membros de equipa diferentes.
Opções: 2-C, 3-C, 4-C, Cyb
2- C: 2 jogadores em cada equipa
3- C: 3 jogadores em cada equipa
4- C: 4 jogadores em cada equipa
Cyb: 1 jogador contra jogador do computador

G13: COUNT UP (com opção de 100, 200, 300, 900, 25/50 e 50/50 Bull)
O objetivo é vencer os outros jogadores, sendo o primeiro a atingir uma pontuação predefinida. A pontuação será acumulada por cada dardo, o primeiro jogador que atingir ou ultrapassar os pontos definidos será o vencedor. As opções de pontos definidos são 100, 200, 300 ... 900, respetivamente.

G14: ROUND THE CLOCK (Com opção de 105, 110, 115, 120, 205, 210, 215, 220, 305, 310, 315, 320)
Bater por ordem rigorosa de 1, 2, 3 ... até atingir 5, 10, 15 ou 20 com tacadas diretas, duplas ou triplas, dependendo do nível de desempenho. O primeiro jogador a acertar no último número é o vencedor. Os jogadores começam a sua próxima jogada com o próximo número correto na sequência. O computador apresentará o número que o jogador tem de acertar.
105,110,115,120: O último número é 5,10,15,20, respetivamente, independentemente de ser simples, duplo ou triplo. 205,210,215,220: O último número é 5,10,15,20, respetivamente, e apenas o duplo é válido.
305,310,315,320: O último número é 5,10,15,20, respetivamente, e apenas o triplo é válido

G15: XANGAI (Com opção de L01, L05, L10, L15)
Cada jogador tem de dar a volta ao tabuleiro para marcar de 1 a 20 e depois o alvo. Atira um dardo para cada número e o jogador que obtiver a pontuação mais elevada ganha. O computador apresenta o número que o jogador tem de acertar. Cada jogador pode pontuar em qualquer segmento correto (simples X 1, Duplo X 2, Triplo X 3) e as selecções são variadas da seguinte forma
L01: o jogo começa a partir do segmento 1
L05: o jogo começa a partir do segmento 5
L10: o jogo começa a partir do segmento 10
L15: o jogo começa a partir do segmento 15

G16: HIGH-SCORE (Com opção de H03, H04, H05.....H14, 25/50 e 50/50 Bull)
Cada jogador tem de acumular o maior número de pontos em 3, 4, 5... ou 14 rondas (cada ronda com 3 dardos) para ganhar. Os duplos e os triplos contam como 2X e 3X a pontuação do segmento, respetivamente. O visor do cricket contará quantas rondas já jogou.
H03, H04, H05 .... H14 representam 3, 4, 5... .....14 rondas, respetivamente.

G17: SHOOT OUT (Com opção de - 03, -04, -05, ... -19, -20, -21)
O computador apresentará aleatoriamente um número para o jogador acertar. Será deduzido um ponto por cada acerto correto. O primeiro jogador que chegar a zero a partir da marca inicial ganha. Se um jogador não acertar no alvo no espaço de 10 segundos, o dardo é considerado como falhado e o alvo muda automaticamente para outro número aleatório para o jogador acertar no próximo dardo. -03, -04, -05 .... -21 representam as marcas de partida 3, 4, 5... 21 respetivamente.

G18: CRICKET (Com opção de C00, C20, C25, 25/50 e 50/50 Bull)
1. O jogo de críquete utiliza apenas o número 15-20 e o olho de boi. Todos os acertos válidos serão confirmados e apresentados no ecrã do jogo de críquete.
2. Quando um número tiver sido atingido 3 vezes por um jogador, é então "aberto" (número fechado e aberto para pontuação) para esse jogador e quaisquer outros acertos marcarão pontos como lançamento.
3. Quando um número tiver sido atingido 3 vezes por todos os jogadores, esse número é então "fechado" e já não pode ser pontuado por nenhum jogador.
4. Um jogador que tenha "aberto" um número pode continuar a pontuar nesse número até que este seja "fechado".
5. Um jogador ganha o jogo quando "fecha" primeiro todos os números e tem uma pontuação igual ou superior à dos outros jogadores. No entanto, se os jogadores estiverem empatados em pontos ou não tiverem pontos, o primeiro jogador a "fechar" todos os números ganha.
6. E se um jogador tiver "fechado" todos os números primeiro, mas estiver atrasado em pontos, a pontuação continua nos números "abertos". Se esse jogador não tiver acumulado o maior número de pontos até ao momento em que outro jogador "fechou", o jogador com o maior número de pontos será o vencedor.

Opção	Descrição
C00	Atingir e "abrir" os números 15-20 e o alvo por qualquer ordem.
C20	Atingir e "abrir" primeiro o número 20, depois, por ordem, "abrir" os números 19,18,17,16,15 e o olho de boi
C25	Acertar e "abrir" primeiro o olho do touro, depois, por ordem, "abrir" os números 15, 16, 17, 18, 19 e 20.

Grilo	Uma vez	Duas vezes	Abrir	Fechar
Assinar				

NOTA:
a. Segmento simples: Contar uma vez, Segmento duplo: Contar duas vezes, Segmento triplo: Contar três vezes
b. O segmento será "aberto" se já tiver sido atingido mais de três vezes. Será "fechado" se todos os jogadores tiverem "aberto" o mesmo segmento.

G19: CRICKET SEM PONTUAÇÃO (Com opção de 000, 020, 025, 25/50 e 50/50 Bull)
O jogo é semelhante ao jogo de Críquete, exceto que não é feita qualquer pontuação. O vencedor é o jogador que primeiro "fechou" todos os pontos.

Opção	Descrição
000	Acertar e "abrir" os números 15-20 e o alvo, por qualquer ordem.
020	Bater e "abrir" primeiro o número 20, depois, por ordem, "abrir" os números 19, 18, 17, 16, 15 e o olho de boi
025	Bater e "abrir" primeiro o olho do touro, depois, por ordem, "abrir" os números 15, 16, 17, 18, 19 e 20.

G20: CRICKET DE GARGANTA CORTADA (Com opção de 00C, 20C, 25C, 25/50 e 50/50 Bull)
Regras básicas semelhantes às do jogo de Críquete, exceto que os pontos são adicionados às pontuações do adversário assim que a pontuação começa. O jogador que primeiro "fechar" todos os segmentos com o menor número de pontos ganha. Esta variante permite que os jogadores acumulem pontos para os seus adversários, enterrando-os num buraco mais fundo.

Opção	Descrição
00C	Atingir e "abrir" os números 15-20 e o olho de boi em qualquer ordem.
20C	Bater e "abrir" primeiro o número 20, depois, por ordem, "abrir" os números 19,18,17,16,15 e
25C	Acertar e "abrir" primeiro o olho do touro, depois, por ordem, "abrir" os números 15,16,17,18,19 e 20.

G21: KILLER CRICKET (Com opção de H00, H20, H25, 25/50 e 50/50 Bull) O jogo é semelhante ao jogo No Score Cricket, exceto quando "fechou" um número e os seus adversários não o fizeram, pode eliminar a marcação do adversário acertando novamente no mesmo número. O vencedor é o jogador que "fechou" todos os números.

Opção	Descrição
H00	Atingir e "abrir" os números 15-20 e o alvo, por qualquer ordem.
H20	Acertar e "abrir" primeiro o número 20, depois, por ordem, "abrir" os números 19,18,17,16,15 e o olho do touro
H25	Atingir e "abrir" primeiro o olho do touro, depois, por ordem, "abrir" os números 15, 16, 17, 18, 19 e 20.

G22: CRICKET DE BAIXO PONTO (Com opção de E00, E20, E25, 25/50 e 50/50 Bull)
O jogo é semelhante ao jogo Cricket. EXCEPTO que os números a abater são alterados de "15 a 20 e olho de boi" para "1 a 6 e olho de boi".

MANUAL DE UTILIZARE

1	Afișajul numărului jucătorului	8	Butonul Enter
2	Afișaj scor temporar	9	Buton jos
3	Afișaj scor jucător	10	Buton sus
4	Afișaj cricket	11	Indicator aruncare săgeată
5	Buton pornit/oprit	12	Indicator dublă intrare/ieșire, Master out
6	Buton ratare / resetare	13	Afișaj scor principal
7	Butonul Următorul		

1. Apăsați butonul *On/Off* pentru a porni jocul, iar afișajul se va aprinde cu un sunet de bun venit. Când sunetul se stinge, afișajul jucătorului și afișajul scorului vor afișa "G01" și respectiv "301".
2. Apăsați butoanele *Sus* sau *Jos* pentru a selecta jocurile. Selecția este afișată pe afișajele jucătorului și scorului. Apoi apăsați butonul *Enter* pentru a confirma selecția.

SELECȚIE JOC

Joc	Descriere	Afișaj	Nr. de opțiuni / variații	Nr. de jucători
G01	301	301	6/ 12	1-8
G02	501	501	6/ 12	1-8
G03	601	601	6/ 12	1-8
G04	701	701	6/ 12	1-8
G05	801	801	6/ 12	1-8
G06	901	901	6/ 12	1-8
G07	Liga 301	3L1	6/ 48	1-8
G08	Liga 501	5L1	6/ 48	1-8
G09	Liga 601	6L1	6/ 48	1-8
G10	Liga 701	7L1	6/ 48	1-8
G11	Liga 801	8L1	6/ 48	1-8
G12	Liga 901	9L1	6/ 48	1-8
G13	Count Up	CUP	9 / 18	1-8
G14	Round the Clock	rCL	12	1-8
G15	Shanghai	SHi	4	1-8
G16	Scor ridicat	HiS	12 / 24	1-8
G17	Shoot Out	S-0	19	1-8
G18	Cricket	Cri	3 / 6	1-8
G19	Fără scor Cricket	NSc	3 / 6	1-8
G20	Cut Throat Cricket	CUc	3 / 6	1-8
G21	Cricket ucigaș	LLc	3 / 6	2-8
G22	Low Pitch Cricket	LPc	3 / 6	1-8
G23	Culoare	CL2	5	1-8
G24	Culoare bonus	bC2	5	1-8
G25	Culoare de corecție	CC2	5	1-8
G26	Culoare fără scor	NC2	5	2-8
G27	Culoare săgeată liberă	FdC	4	1-8
G28	Overs	sauS	19 / 38	2-8
G29	Unders	Und	19 / 38	2-8
G30	Halve-It	HAL	1 / 2	1-8
G31	Big-6	biG	19	2-8
G32	21 puncte	21P	7	1-8

3. Apăsați butoanele *Sus* sau *Jos* pentru a selecta opțiunea și apăsați butonul *Enter* pentru a confirma selecția.
4. Apăsați butoanele *Sus* sau *Jos* pentru a selecta numărul de jucători. Există în total 9 selecții de jucători, de la modul 1 jucător la modul 8 jucători, plus un mod de jucător computerizat. Apăsați butonul *Enter* pentru a confirma selecția și pentru a începe jocul. Pentru mai mult de 2 jucători, unii jucători vor împărți afișajul scorului jucătorului.
5. Dacă opțiunea pe care ați selectat-o și ați confirmat-o este la modul Computer Player, veți juca împotriva computerului. Apăsați butoanele *Sus* sau *Jos* pentru a selecta nivelurile jucătorului de calculator și apăsați butonul *Enter* pentru a începe jocul. Cele cinci niveluri ale jucătorului computerizat sunt după cum urmează:
C-1: Începător,
C-2: Intermediar,

C-3: Avansat,

C-4: Expert,

C-5: profesionist.

6. În cazul în care jocul are opțiunile 25/50 & 50/50 bull, puteți apăsa butoanele *Sus* sau *Jos* pentru a selecta și apăsați butonul *Enter* pentru a confirma selecția. 25/50 (taurul exterior este 25 și taurul interior este 50) și 50/50 (atât taurul interior, cât și cel exterior este 50).
7. În timpul jocului, atunci când computerul anunță "NEXT", orice presiune asupra segmentelor nu va activa tabla de săgeți. Jucătorul trebuie să scoată toate săgețile și să apese butonul *Next (Următorul)* pentru runda următorului jucător. Tabla de săgeți va trece automat la următorul jucător dacă tabla nu a fost jucată timp de aproximativ 10 secunde după anunțul "NEXT".
8. Apăsați butonul *Miss (ratare*) pentru a înscrie 0 și pentru a înregistra o săgeată atunci când o săgeată se lovește de prinzătorul de săgeți WEB sau ratează complet tabla în timpul jocului.
9. Dacă doriți să resetați jocul, apăsați butonul *Reset* și țineți apăsat timp de 2 secunde.
10. În timpul jocului, puteți apăsa butonul *Enter* pentru a verifica scorurile altor jucători.
11. Apăsați și mențineți apăsat butonul *On/Off* timp de 3 secunde pentru a opri jocul. În scopul economisirii energiei, placa este echipată cu o funcție de oprire automată. Dacă jocul nu a fost jucat timp de 30 de minute, jocul se va opri automat.

DESCRIERI ȘI REGULI DE JOC

G01 - G06: 301 - 901 (cu opțiunea Single In/Single Out, Double In/Single Out, Single In/Double Out, Double In/Double Out, 25/50 & 50/50 Bull)
Punctajul va fi dedus pentru fiecare săgeată din punctele 301/ 501/ 601/ 701/ 801/ 901, respectiv. Primul jucător care ajunge exact la 0 va fi câștigător. Atunci când un jucător depășește scorul necesar pentru a ajunge exact la zero, tura este un "bust", iar scorul revine la ceea ce era înainte de tură.

L01 (Single In+ Single Out): Toate pictogramele de indicare vor fi oprite în timpul jocului.
Punctajul începe și se termină atunci când este atins orice număr. Jucătorul poate termina jocul cu o lovitură la orice număr care reduce scorul la exact zero.
L02 (Double In+ Single Out): Pictograma de indicație DI va fi aprinsă în timpul jocului.
Punctajul începe atunci când este lovit un număr din inelul dublului sau din ochiul de taur dublu. Niciun scor nu va fi contabilizat până când această condiție nu este îndeplinită.
L03 (Single In+ Double Out): Pictograma de indicare DO va fi aprinsă în timpul jocului.
Jucătorul poate termina jocul cu o lovitură pe un număr din inelul dublului sau din ochiul de taur dublu care reduce scorul la exact zero. Atunci când un jucător depășește scorul necesar pentru a ajunge exact la zero sau "1", tura este un "bust" și scorul revine la ceea ce era înainte de tură (scorul rămas "1" este de asemenea un bust, deoarece nu există posibilitatea de a-l aduce la zero cu o lovitură dublă)
L04 (dublă intrare + dublă ieșire): Ambele pictograme de indicare DI și DO vor fi aprinse în timpul jocului. Scorul începe atunci când este lovit un număr din inelul dublului sau din ochiul dublului și se termină atunci când este lovit un inel al dublului sau un ochi al dublului care reduce scorul la exact zero.
L05 (Single In+ Master Out): Pictograma indicatoare MO va fi aprinsă în timpul jocului.
Jucătorul poate termina jocul cu o lovitură la un număr din inelul dublu sau triplu sau din ochiul de taur dublu, care reduce scorul la exact zero.
L06 (Double In + Master Out): Ambele pictograme de indicare DI și MO vor fi aprinse în timpul jocului. Scorul începe atunci când este atins un număr din inelul dublului sau din ochiul dublului taur și se încheie atunci când este atins un număr din inelul dublului sau al triplului sau din ochiul dublului taur care reduce scorul la exact zero.

Cu opțiunea de a selecta 50/50 taur (atât taurul interior, cât și cel exterior este 50) sau 25/50 taur (taurul interior este 50 și cel exterior este 25), există în total 12 variante care pot fi selectate pentru fiecare joc. Pentru a face jocurile mai plăcute, jocul va afișa, de asemenea, clasamentul și ppd (point per dart) pentru fiecare jucător.

G07 - G12: 301 - 901 LEAGUE (Cu opțiunea Single In/Single Out, Double In/Single Out, Single In/Double Out, Double In/Double Out, 25/50 & 50/50 Bull) Similar cu jocul 301, dar aici echipele joacă una împotriva celeilalte. Toți jucătorii cu numere impare vor fi într-o echipă, în timp ce jucătorii cu numere pare vor fi în altă echipă. Punctajul echipei, care este împărțit de toți jucătorii echipei, va fi dedus pentru fiecare săgeată din punctele 301/ 501/ 601/ 701/ 801/ 901. Dacă o echipă ajunge exact la 0, această echipă a câștigat. În afară de variantele de joc 301, acest joc permite și selectarea următorilor 4 membri diferiți ai echipei.
Opțiuni: 2-C, 3-C, 4-C, Cyb
2-C: 2 jucători în fiecare echipă
3-C: 3 jucători în fiecare echipă
4-C: 4 jucători în fiecare echipă
Cyb: 1 jucător vs jucător calculator

G13: COUNT UP (Cu opțiunea de 100, 200, 300, 900, 25/50 & 50/50 Bull)
Obiectivul este de a-i învinge pe ceilalți jucători fiind primul care atinge un punctaj prestabilit. Scorul va fi acumulat pentru fiecare săgeată, iar primul jucător care atinge sau depășește punctele stabilite va fi câștigătorul. Opțiunile de puncte stabilite sunt 100, 200, 300 ... respectiv 900.

G14: ROUND THE CLOCK (Cu opțiunea de 105, 110, 115, 120, 205, 210, 215, 220, 305, 310, 315, 320)
Loviți în ordinea strictă 1, 2, 3 ... până când ajungeți la 5, 10, 15 sau 20 cu lovituri directe, duble sau triple, în funcție de nivelul de performanță. Primul jucător care atinge numărul final este câștigătorul. Jucătorii își încep următoarea tură cu următorul număr corect din secvență. Computerul va afișa numărul pe care jucătorul trebuie să îl atingă.
105,110,115,120: Ultimul număr este 5,10,15,20, respectiv indiferent de simplu, dublu sau triplu.
205,210,215,220: Ultimul număr este 5,10,15,20 respectiv și este valabil doar dublu.
305,310,315,320: Ultimul număr este 5,10,15,20 respectiv și numai triplul este valabil

G15: SHANGHAI (Cu opțiunea L01, L05, L10, L15)
Fiecare jucător trebuie să se deplaseze în jurul tablei pentru a puncta de la 1 la 20 și apoi ochiul de taur. Aruncă o săgeată pentru fiecare număr și câștigă jucătorul care obține cel mai mare punctaj. Computerul va afișa numărul pe care jucătorul trebuie să îl nimerească. Fiecare jucător poate înscrie pe orice segment corect (simplu X 1, dublu X 2, triplu X 3), iar selecțiile sunt variate după cum urmează:
L01: jocul începe de la segmentul 1
L05: jocul începe de la segmentul 5
L10: jocul începe de la segmentul 10
L15: jocul începe de la segmentul 15

G16: HIGH-SCORE (cu opțiunea H03, H04, H05.....H14, 25/50 & 50/50 Bull)
Fiecare jucător trebuie să acumuleze cele mai multe puncte în 3, 4, 5... sau 14 runde (fiecare rundă cu 3 săgeți) pentru a câștiga. Dublurile și triplurile contează de 2X și, respectiv, 3X punctajul segmentului respectiv. Afișajul de cricket va număra câte runde ați jucat.
H03, H04, H05 .... H14 reprezintă 3, 4, 5.....respectiv 14 runde.

G17: SHOOT OUT (cu opțiunea - 03, -04, -05, ... -19, -20, -21)
Computerul va afișa aleatoriu un număr pe care jucătorul trebuie să îl lovească. Un punct va fi dedus pentru fiecare lovitură corectă. Câștigă primul jucător care ajunge la zero de la ținta inițială. Dacă un jucător nu lovește ținta în decurs de 10 secunde, săgeata este considerată ratată, iar ținta va afișa automat un alt număr aleatoriu pe care jucătorul trebuie să îl lovească pentru următoarea săgeată. -03, -04, -05 .... -21 reprezintă punctele de plecare 3, 4, 5... respectiv 21.

G18: CRICKET (cu opțiunea C00, C20, C25, 25/50 și 50/50 Bull)
1. Jocul de cricket va folosi doar numărul 15-20 și ochiul de taur. Toate loviturile valide vor fi confirmate și afișate de ecranul de cricket.
2. Atunci când un număr a fost lovit de 3 ori de către un jucător, acesta este "deschis" (număr închis și deschis pentru a înscrie puncte) pentru jucătorul respectiv, iar orice lovitură ulterioară va aduce puncte.
3. După ce un număr a fost lovit de 3 ori de toți jucătorii, acel număr este "închis" și nu mai poate fi punctat de niciun jucător.
4. Un jucător care a "deschis" un număr poate continua să înscrie pe acel număr până când acesta devine "închis".
5. Un jucător câștigă jocul atunci când a "închis" primul toate numerele și are scoruri egale sau mai mari decât ceilalți jucători. Totuși, dacă jucătorii sunt la egalitate de puncte sau nu au niciun punct, câștigă primul jucător care "închide" toate numerele.
6. Iar dacă un jucător a "închis" primul toate numerele, dar este în urmă la puncte, punctajul continuă pe numerele "deschise". Dacă jucătorul respectiv nu a acumulat cele mai multe puncte până când un alt jucător a "închis", jucătorul cu cele mai multe puncte va fi câștigător.

Opțiune	Descriere
C00	Lovește și "deschide" numerele 15-20 și ochiul de taur în orice ordine.
C20	Loviți și "deschideți" mai întâi numărul 20, apoi, în ordine, "deschideți" numerele 19,18,17,16,15 și ochiul de taur
C25	Loviți și "deschideți" întâi ochiul de taur, apoi, în ordine, "deschideți" numerele 15, 16, 17, 18, 19 și 20.

Cricket	O dată	De două ori	Deschide	Se închide
Semn				

NOTĂ:
a. Un singur segment: Numără o dată, Segment dublu: Numărați de două ori, Segment triplu: Numărați de trei ori
b. Segmentul va fi "deschis" dacă a fost deja lovit de mai mult de trei ori. Acesta va fi "închis" dacă toți jucătorii au "deschis" același segment.

G19: NO SCORE CRICKET (Cu opțiunea 000, 020, 025, 25/50 & 50/50 Bull)
Jocul este similar cu jocul de cricket, cu excepția faptului că nu se înscrie niciun scor. Câștigătorul este jucătorul care a "închis" primul toate punctele.

Opțiune	Descriere
000	Loviți și "deschideți" numerele 15-20 și ochiul de taur în orice ordine.
020	Loviți și "deschideți" mai întâi numărul 20, apoi, în ordine, "deschideți" numerele 19,18,17,16,15 și ochiul de taur
025	Loviți și "deschideți" mai întâi ochiul de taur, apoi în ordine "deschideți" numerele 15, 16, 17, 18, 19 și 20.

G20: CRICKET CU GÂTUL TĂIAT (cu opțiunea 00C, 20C, 25C, 25/50 și 50/50 Bull)
Reguli de bază similare cu cele ale jocului de cricket, CU EXCEPȚIA că punctele sunt adăugate la scorurile adversarului odată ce începe înscrierea. Câștigă jucătorul care a "închis" primul toate segmentele cu cele mai puține scoruri. Această variantă permite jucătorilor să acumuleze scoruri pentru adversarii lor, îngropându-i într-o groapă mai adâncă.

Opțiune	Descriere
00C	Loviți și "deschideți" numerele 15-20 și ochiul de taur în orice ordine.
20C	Loviți și "deschideți" mai întâi numărul 20, apoi, în ordine, "deschideți" numerele 19,18,17,16,15 și
25C	Lovește și "deschide" întâi ochiul de taur, apoi, în ordine, "deschide" numerele 15,16,17,18,19 și 20.

G21: KILLER CRICKET (Cu opțiunea H00, H20, H25, 25/50 & 50/50 Bull) Jocul este similar cu jocul No Score Cricket, CU EXCEPȚIA că atunci când ați "închis" un număr, iar adversarii dvs. nu, puteți elimina marcarea adversarului prin lovirea aceluiași număr din nou. Câștigătorul este jucătorul care a "închis" toate numerele.

Opțiune	Descriere
H00	Loviți și "deschideți" numerele 15-20 și ochiul de taur în orice ordine.
H20	Loviți și "deschideți" mai întâi numărul 20, apoi, în ordine, "deschideți" numerele 19,18,17,16,15 și ochiul taurului
H25	Lovește și "deschide" mai întâi ochiul de taur, apoi, în ordine, "deschide" numerele 15,16,17,18,19 și 20.

G22: LOW PITCH CRICKET (Cu opțiunea E00, E20, E25, 25/50 & 50/50 Bull)
Jocul este similar cu jocul Cricket. CU EXCEPȚIA că numerele care trebuie împușcate sunt schimbate de la "15 la 20 și ochiul de taur" la "1 la 6 și ochiul de taur".

Opțiune	Descriere
E00	Loviți și "deschideți" numerele 1-6 și ochiul de taur în orice ordine.
E20	Loviți și "deschideți" mai întâi numărul 6, apoi, în ordine, "deschideți" numerele 5, 4, 3, 2, 1 și ochiul de taur ochi.
E25	Loviți și "deschideți" mai întâi ochiul de taur, apoi, în ordine, "deschideți" numerele 1, 2, 3, 4, 5 și 6.

G23: COLOR (Cu opțiunea 100, 200, 300, 400, 500)
Pentru a începe acest joc, jucătorul 1 trebuie să arunce o săgeată pentru a determina în ce culoare (culoarea 20 sau culoarea #1) să tragă. Dacă jucătorul 1 lovește o țintă cu această săgeată, el trebuie să arunce din nou pentru a decide culoarea. Toți jucătorii cu numere impare vor fi la aceeași culoare ca și jucătorul 1, în timp ce jucătorii cu numere pare vor fi la altă culoare. Segmentele duble și triple sunt considerate a avea aceeași culoare ca și segmentul simplu. Fiecare jucător încearcă apoi să-și atingă ținta de culoare pentru a aduna sau a depăși scorurile totale (care trebuie să fie stabilite și setate în Opțiunile jocului la începutul jocului: 100, 200, 300, 400 sau 500). Dacă un jucător aruncă o săgeată în culoarea unui adversar, atunci semnul nu contează. Ochiul de taur contează însă pentru punctajul total. Primul jucător care atinge scorul final prestabilit câștigă.
100, 200.....500 reprezintă 100 de scoruri, 200 de scoruri.....respectiv 500 de scoruri.

G24: BONUS COLOR (Cu opțiunea de 100, 200, 300, 400, 500)
Acest joc este similar cu jocul Color cu următoarea EXCEPȚIE. Dacă un jucător aruncă o săgeată în culoarea unui adversar, toți jucătorii din această culoare vor primi punctele adăugate la scorurile lor totale. 100, 200.....500 reprezintă 100 de puncte, 200 de puncte respectiv 500 de puncte.

G25: CULOAREA CORECTĂ (Cu opțiunea de 100, 200, 300, 400, 500)
Acest joc este similar cu jocul Color cu următoarea EXCEPȚIE. Dacă un jucător aruncă o săgeată în culoarea adversarului, punctele respective sunt deduse din punctajul total al jucătorului respectiv. 100, 200.....500 reprezintă 100 de puncte, 200 de puncte respectiv 500 de puncte.

G26: NO SCORE COLOR (Cu opțiunea 003, 004, 005, 006, 007)
Acest joc este similar cu jocul Color cu următoarea EXCEPȚIE. Fiecare jucător încearcă să lovească ținta sa de culoare pentru a face un punct. Dacă un jucător aruncă o săgeată în culoarea adversarului sau lovește în afara țintei, se scade un punct din totalul punctelor acestui jucător și acesta își pierde rândul. (Ochiul de taur contează în totalul punctelor sale.) Câștigătorul va fi singurul jucător cu puncte rămase.
003, 004.... 007 reprezintă 3 mărci, 4 mărci.... respectiv 7 mărci.

G27: FREE DART COLOR (Cu opțiunea 005, 010, 015, 020)
Acest joc este similar cu jocul Color cu următoarea EXCEPȚIE. Fiecare jucător încearcă să atingă ținta sa de culoare pentru a obține cele mai mari scoruri posibile. Dacă un jucător aruncă o săgeată în culoarea unui adversar, aceasta nu se ia în calcul pentru punctajul total. (Ochiul de taur contează pentru scorul său total.) Jucătorul cu cele mai mari scoruri totale după aruncarea tuturor săgeților este câștigătorul.
005, 010, 015 și 020 reprezintă 5 săgeți, 10 săgeți, 15 săgeți și, respectiv, 20 de săgeți. Afișajul de cricket va număra în ordine descrescătoare câte darts v-au mai rămas.

G28: OVERS (Cu opțiunea de O03, O04, O05... O20, O21, 25/50 & 50/50 Bull)
Jucătorii trebuie să arunce pe rând 3 săgeți. Dacă scorul unui jucător este mai mic decât scorul jucătorului precedent, o lumină de cricket se va stinge, ceea ce înseamnă că acesta pierde o viață. Înainte ca fiecare jucător să tragă în fiecare rundă, afișajul scorului jucătorului arată scorul țintă (prima țintă este atribuită aleatoriu de computer). Un jucător va ieși din joc atunci când toate viețile sale au dispărut. Ultimul jucător supraviețuitor este câștigătorul.
O03 -O21 reprezintă de la 3 vieți la 21 de vieți. Afișajul de cricket va număra invers câte vieți v-au mai rămas.

G29: UNDERS (Cu opțiunea de U03, U04, U05... U20, U21, 25/50 & 50/50 Bull)
Acest joc se joacă la fel ca jocul Overs cu următoarea EXCEPȚIE:

1. Scorul țintă este cel mai mic scor pentru fiecare tură.
2. O săgeată lipsă trebuie să fie socotită ca 60 prin apăsarea butonului *Miss*.

U03-U21 reprezintă de la 3 vieți la 21 de vieți. Afișajul de cricket va număra câte vieți v-au mai rămas.

G30: HALVE-IT (Cu opțiunea de 25/50 & 50/50 Bull)
Există 12 runde a câte trei săgeți în acest joc. Obiectivul este de a înscrie cât mai multe puncte din numerele desemnate. Numerele desemnate pentru fiecare rundă sunt:

Runda	12	13	14	D	15	16	17	T	18	19	20	B	Total
Jucător													

D: Dublu, T: Triplu, B: Taur
Punctarea are loc numai atunci când săgeata lovește zona desemnată. Toate loviturile sunt punctate la valoarea nominală. În cazul în care toate cele trei săgeți ale unui jucător ratează zona țintă desemnată, scorurile totale ale acestuia până la punctele respective sunt reduse la jumătate. Jucătorul cu cel mai mare punctaj la final este câștigătorul.

G31: BIG-6 (Cu opțiunea de b03, b04, b05... .....b20, b21)
6 este prima țintă care trebuie lovită când începe jocul. În cadrul celor trei aruncări, jucătorul 1 trebuie să lovească un 6 pentru a-și "salva" viața. După ce ținta curentă este lovită, următoarea săgeată aruncată va determina ținta adversarului. Dacă jucătorul 1 nu reușește să lovească ținta curentă în decurs de 2 săgeți, va pierde șansa de a determina următoarea țintă pentru jucătorul 2. Jucătorul 2 va trage către o nouă țintă generată aleatoriu de calculator. Singurele, dublele și triplele sunt ținte separate pentru acest joc.
Scopul jocului este de a-ți forța adversarul să piardă vieți prin selectarea unor ținte dificile pe care adversarul trebuie să le atingă, cum ar fi "dublu ochi de taur" sau "triplu 20". Ultimul jucător cu o viață rămasă este câștigătorul.
b03 până la b21 reprezintă de la 3 la 21 de vieți. Numărul de vieți rămase este afișat pe ecranul de cricket.

G32: 21 PUNCTE (Cu opțiunea 005, 006, 007, 008, 009, 010, 011)
Scopul acestui joc este de a obține cele mai multe puncte. Un jucător poate obține un punct în două moduri:
1. Obține exact 21 de puncte în 3 săgeți, sau
2. Are cele mai multe puncte până la 21 de puncte (dacă nimeni nu obține 21 de puncte în această rundă)

Jucătorul va "cădea" atunci când scorul este mai mare de 21 de puncte, iar jucătorul nu poate obține un punct. După terminarea jocului, jucătorul cu cele mai multe puncte câștigă jocul. 005, 006, 007.... 011 reprezintă 5 runde, 6 runde, 7 runde.... respectiv 11 runde. Afișajul de cricket va număra câte runde mai aveți.

IMPORTATOR: ABISAL SP. Z O.O.
UL. PYSKOWICKA 17, 41-807 ZABRZE, POLONIA PRODUS: TDE01 NILS FUN
CE

Ďakujeme, že ste si zakúpili túto elektronickú hru so šípkami. Jej počítačový bodovací systém uľahčuje a spríjemňuje hranie hier. S 32 zabudovanými hrami a viac ako 590 možnosťami/variantami, z ktorých si môžete vybrať, si na svoje prídu začiatočníci aj pokročilejší hráči. Súčasne môže hrať až 8 hráčov. Pred hraním si pozorne prečítajte návod a nezabudnite si ho uložiť pre budúce použitie.

MONTÁŽ

Šípky by mali byť zavesené na nástennom háčiku, pričom oko býka by malo byť vo výške 172,72 cm (68") nad podlahou. Šípky sa majú hádzať zo vzdialenosti približne 244 cm (96"), preto dbajte na to, aby bol pred doskou voľný priestor asi 3 m (10").
Umiestnite dve značky vedľa seba na vybrané stenové stĺpiky vo výške 190 cm (74 7/8") nad podlahou, pričom medzi nimi musí byť 12,4 cm (4 7/8"). Do referenčných značiek zaskrutkujte dve skrutky, kým hlavy skrutiek nebudú vyčnievať približne 1/2" zo steny.
Zarovnajte montážne otvory na zadnej strane hry s hlavami skrutiek a potom hru namontujte. Možno bude potrebné nastaviť skrutky, kým hra nebude tesne priliehať k stene. Po namontovaní hracej dosky by malo byť oko býka vo výške 172,72 cm (68") nad podlahou.

1. Býčie oko Nachádza sa 68" (172,72 cm) nad podlahou.
2. Na stene.
3. Hádzacia čiara 96" (244 cm).

INŠTALÁCIA NAPÁJANIA

Šípky sú navrhnuté na napájanie 3 x 1,5 V batériami AA (LR6). Priestor na batérie sa dá otvoriť zo zadnej strany, aby bolo možné batérie nainštalovať. Na šetrenie batérií je tento dartboard vybavený režimom automatického vypnutia. Ak sa šípky nepoužívajú, po 30 minútach sa automaticky vypnú.

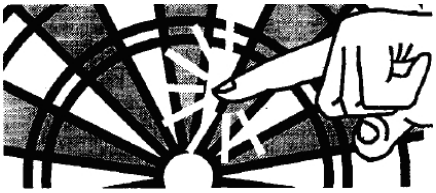
VAROVANIE!

- Batérie by mali vymieňať dospelí.
- Nenabíjateľné batérie sa nesmú dobíjať.
- Nabíjateľné batérie sa majú pred nabíjaním z hračky vybrať.
- Nabíjateľné batérie sa smú nabíjať len pod dohľadom dospelej osoby.
- Rôzne typy batérií alebo nové a použité batérie sa nesmú miešať.
- Používajte len batérie rovnakého alebo ekvivalentného typu, ako sú odporúčané.
- Batérie sa musia vkladať so správnou polaritou.
- Vybité batérie sa musia z hračky vybrať.
- Napájacie póly sa nesmú skratovať.
- Nevyhadzujte ich do ohňa, do vody ani do bežného odpadu.

DÔLEŽITÉ UPOZORNENIE

1. Počas prepravy alebo počas bežnej hry sa môže stať, že sa segmenty tejto dosky dočasne zaseknú, čo vedie k zamrznutiu segmentu. Ak k tomu dôjde, skóre zaseknutého segmentu sa započíta a zobrazí pri zmene hráča. Keď sa objaví táto chyba, vykonajte nasledujúce kroky:

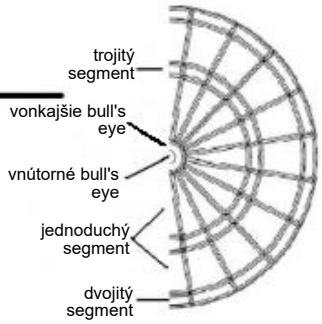
- Nájdite zaseknutý segment.
- Pevne stlačte zaseknutý segment, kým sa neuvoľní a neuvoľní. Po uvoľnení zaseknutých segmentov by mala chyba zmiznúť a hracia doska by mala naďalej fungovať normálne.



2. Táto hra je určená len na používanie ľahších šípok so soft hrotom a dôrazne sa odporúča používať šípky, ktoré sú súčasťou balenia. V žiadnom prípade sa nepokúšajte používať šípky s oceľovým hrotom alebo dlhšie šípky s mäkkým hrotom (maximálna dĺžka 2,5 cm), ani ťažšie šípky (maximálna hmotnosť šípky je 12 g), pretože spôsobia poškodenie hracej dosky.
3. Medzi jednotlivými výstrelmi je potrebný elektronický a mechanický reakčný čas. Ak sa dva výstrely vyskytnú príliš blízko pri sebe, vytiahnite druhú šípku a hodte znova, aby ste správne zaznamenali svoje skóre.
4. V prostredí s rýchlym prechodom elektrického prúdu môže hra so šípkami zlyhať a vyžadovať použitie na resetovanie hry so šípkami.
5. Ide o hru pre dospelých, ktorá obsahuje funkčný ostrý hrot. Deti by sa mali hrať len pod dohľadom dospelých.
6. Pred použitím odlepte ochrannú fóliu (ak existuje) na ploche displeja.

VÝPOČET BODOV

segment	pravidlo bodovania
jednoduchý segment	skóre x1
dvojitý segment	skóre x2
trojitý segment	skóre x3
vonkajšie bull's eye	25 x1
vnútorné bull's eye	25 x2



NÁVOD NA OBSLUHU

1	Zobrazenie čísla hráča	8	Tlačidlo Enter
2	Dočasné zobrazenie skóre	9	Tlačidlo nadol
3	Zobrazenie skóre hráča	10	Tlačidlo nahor
4	Zobrazenie kriketu	11	Indikátor hodu šípkami
5	Tlačidlo zapnutia/vypnutia	12	Dvojitý vstup/výstup, indikátor Master out
6	Tlačidlo Miss / Reset	13	Hlavné zobrazenie skóre
7	Ďalšie tlačidlo		

1. Stlačením tlačidla *Zapnúť/Vypnúť* zapnete hru a displej sa rozsvieti s uvítacím zvukom. Keď zvuk zhasne, na displeji hráča sa zobrazí "G01" a na displeji skóre "301".
2. Stláčaním tlačidiel na*hor* alebo *nadol* vyberajte hry. Výber sa zobrazí na displeji hráča a displeji skóre. Potom stlačte tlačidlo *Enter* na potvrdenie výberu.

VÝBER HRY

Hra	Popis	Zobrazenie	Počet možností / variácií	Počet hráčov
G01	301	301	6/ 12	1-8
G02	501	501	6/ 12	1-8
G03	601	601	6/ 12	1-8
G04	701	701	6/ 12	1-8
G05	801	801	6/ 12	1-8
G06	901	901	6/ 12	1-8
G07	301 Liga	3L1	6/ 48	1-8
G08	501 Liga	5L1	6/ 48	1-8
G09	601 Liga	6L1	6/ 48	1-8
G10	701 Liga	7L1	6/ 48	1-8
G11	801 Liga	8L1	6/ 48	1-8
G12	901 Liga	9L1	6/ 48	1-8
G13	Count Up	CUP	9 / 18	1-8
G14	Round the Clock	rCL	12	1-8
G15	Šanghaj	SHi	4	1-8
G16	Vysoké skóre	HiS	12 / 24	1-8
G17	Shoot Out	S-0	19	1-8
G18	Kriket	Cri	3 / 6	1-8
G19	Kriket bez skóre	NSc	3 / 6	1-8
G20	Kriket s prerezaným hrdlom	CUc	3 / 6	1-8
G21	Cvrček zabijak	LLc	3 / 6	2-8
G22	Kriket na nízkom ihrisku	LPc	3 / 6	1-8
G23	Farba	CL2	5	1-8
G24	Bonusová farba	bC2	5	1-8
G25	Korekčná farba	CC2	5	1-8
G26	Žiadne skóre Farba	NC2	5	2-8
G27	Farba voľných šípok	FdC	4	1-8
G28	Overs	aleboS	19 / 38	2-8
G29	Spodné	Pod	19 / 38	2-8
G30	Halve-It	HAL	1 / 2	1-8
G31	Big-6	biG	19	2-8
G32	21 bodov	21P	7	1-8

3. Stlačením tlačidla *nahor* alebo nadol vyberte možnosť a stlačením tlačidla *Enter* potvrďte výber.
4. Stlačením tlačidla *Nahor* alebo *Nadol* vyberte počet hráčov. K dispozícii je celkovo 9 možností výberu hráčov od režimu 1 hráča po režim 8 hráčov plus režim počítačového hráča. Stlačením tlačidla *Enter* potvrďte výber a spustite hru. V prípade viac ako 2 hráčov sa niektorí hráči podelia o zobrazenie skóre hráčov.
5. Ak ste vybrali a potvrdili možnosť v režime počítačového hráča, budete hrať proti počítaču. Stláčaním tlačidiel na*hor* alebo nadol vyberte úrovne počítačového hráča a stlačením tlačidla *Enter* spustite hru. Päť úrovní počítačového hráča je nasledujúcich:
C-1: Začiatočník,
C-2: stredne pokročilý,

C-3: pokročilý,

C-4: expert,

C-5: Profesionál.

6. V prípade, že hra má možnosti 25/50 a 50/50 býk, môžete si vybrať stlačením tlačidla na*hor* alebo *nadol* a výber potvrdiť stlačením tlačidla *Enter*. 25/50 (vonkajší býk je 25 a vnútorný býk je 50) a 50/50 (vnútorný aj vonkajší býk je 50).
7. Počas hry, keď počítač oznámi "NEXT", akýkoľvek tlak na segmenty neaktivuje šípky. Hráč je povinný odstrániť všetky šípky a stlačiť tlačidlo *Next* pre ďalšie kolo hráča. Šípky sa automaticky prepnú na ďalšieho hráča, ak sa na hracej ploche nehralo približne 10 sekúnd po oznámení "NEXT".
8. Stlačením tlačidla "*Miss"* získate 0 bodov a zaznamenáte jednu šípku, keď šípka počas hry narazí na zachytávač šípok WEB alebo úplne minie hraciu plochu.
9. Ak chcete resetovať hru, stlačte tlačidlo *Reset* a podržte ho 2 sekundy.
10. V priebehu hry môžete stlačením tlačidla *Enter* skontrolovať skóre ostatných hráčov.
11. Ak chcete hru vypnúť, stlačte a 3 sekundy podržte tlačidlo *Zapnúť/Vypnúť*. Na účely úspory energie je hracia doska vybavená funkciou automatického vypnutia. Ak sa hra nehrala 30 minút, automaticky sa vypne.

POPIS HRY A PRAVIDLÁ
G01 - G06: 301 - 901 (s možnosťou Single In/Single Out, Double In/Single Out, Single In/Double Out, Double In/Double Out, 25/50 a 50/50 Bull)
Skóre sa odpočíta za každú šípku z 301/ 501/ 601/ 701/ 801/ 901 bodov. Víťazom sa stane hráč, ktorý ako prvý dosiahne presne 0 bodov. Keď hráč prekročí počet bodov potrebných na dosiahnutie presnej nuly, je ťah "bust" a skóre sa vráti na hodnotu, ktorú mal pred ťahom.

L01 (Single In+ Single Out): Všetky indikačné ikony budú počas hry vypnuté.
Skórovanie sa začína a končí, keď padne akékoľvek číslo. Hráč môže ukončiť hru zásahom ľubovoľného čísla, ktoré zníži skóre presne na nulu.
L02 (Double In+ Single Out): Počas hry bude svietiť ikona indikácie DI.
Skórovanie sa začína, keď je zasiahnuté číslo v kruhu dvojníka alebo v kruhu dvojitého býka. Žiadne skóre sa nezapočíta, kým nie je splnená táto podmienka.
L03 (Single In+ Double Out): Počas hry bude svietiť ikona DO.
Hráč môže ukončiť hru zásahom čísla v kruhu dvojníka alebo dvojitého býka, ktorý zníži skóre presne na nulu. Keď hráč prekročí skóre potrebné na dosiahnutie presnej nuly alebo "1", je ťah "bust" a skóre sa vráti na hodnotu, akú mal pred ťahom (Zostávajúce skóre "1" je tiež bust, pretože nie je možné ho dvojitým zásahom znížiť na nulu)
L04 (Double In + Double Out): Počas hry budú svietiť ikony DI aj DO. Skórovanie sa začína, keď padne číslo v kruhu dvojníka alebo v dvojitom býčom oku, a končí sa, keď padne číslo v kruhu dvojníka alebo v dvojitom býčom oku, ktoré zníži skóre presne na nulu.
L05 (Single In+ Master Out): Počas hry bude svietiť ikona indikácie MO.
Hráč môže ukončiť hru zásahom čísla v kruhu dvojky alebo trojky alebo v kruhu dvojitého býka, ktorý zníži skóre presne na nulu.
L06 (Double In + Master Out): Počas hry budú svietiť ikony DI aj MO. Bodovanie sa začína, keď padne číslo v kruhu dvojníka alebo v kruhu dvojitého býka, a končí sa, keď padne číslo v kruhu dvojníka alebo trojníka alebo v kruhu dvojitého býka, ktoré znižuje skóre presne na nulu.

V každej hre si môžete vybrať z 12 variantov, a to 50/50 bull (vnútorný aj vonkajší býk má 50) alebo 25/50 bull (vnútorný býk má 50 a vonkajší 25). Aby boli hry príjemnejšie, hra zobrazí aj poradie a ppd (bod na šípku) pre každého hráča.

G07 - G12: 301 - 901 LEAGUE (s možnosťou Single In/Single Out, Double In/Single Out, Single In/Double Out, Double In/Double Out, 25/50 & 50/50 Bull) Podobne ako pri hre 301, ale tu hrajú tímy proti sebe. Všetci hráči s nepárnym číslom budú v jednom tíme, zatiaľ čo hráči so párnym číslom budú v inom tíme. Skóre tímu, ktoré je spoločné pre všetkých hráčov tímu, sa bude odpočítavať za každú šípku z 301/ 501/ 601/ 701/ 801/ 901 bodov. Ak jeden tím dosiahne presne 0, tento tím vyhral. Okrem variantov hry 301 umožňuje táto hra aj výber nasledujúcich 4 rôznych členov tímu.
Možnosti: 2-C, 3-C, 4-C, Cyb
2-C: 2 hráči v každom tíme
3-C: 3 hráči v každom tíme
4-C: 4 hráči v každom tíme
Cyb: 1 hráč proti počítačovému hráčovi

G13: COUNT UP (s možnosťou 100, 200, 300, 900, 25/50 a 50/50 Bull)
Cieľom je poraziť ostatných hráčov tým, že ako prvý dosiahnete vopred nastavené skóre. Skóre sa bude sčítavať za každú šípku, víťazom sa stane hráč, ktorý ako prvý dosiahne alebo prekročí stanovený počet bodov. Možnosti nastavených bodov sú 100, 200, 300 ... 900.

G14: KOLA (s možnosťami 105, 110, 115, 120, 205, 210, 215, 220, 305, 310, 315, 320)
Údery vykonávajte v prísnom poradí 1, 2, 3 ..., až kým nedosiahnete 5, 10, 15 alebo 20 priamych, dvojitých alebo trojitých úderov v závislosti od úrovne výkonu. Víťazom sa stáva hráč, ktorý ako prvý trafí konečné číslo. Hráči začínajú svoj ďalší ťah ďalším správnym číslom v poradí. Počítač zobrazí číslo, ktoré musí hráč trafiť.
105,110,115,120: Posledné číslo je 5,10,15,20 bez ohľadu na to, či ide o jednoduché, dvojité alebo trojité číslo.
205,210,215,220: Posledné číslo je 5,10,15,20 v uvedenom poradí, pričom platí len dvojnásobok.
305,310,315,320: Posledné číslo je 5,10,15,20 v uvedenom poradí a platí len trojité číslo.

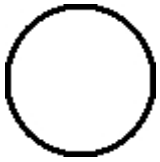
G15: ŠANGHAJ (s možnosťou L01, L05, L10, L15)
Každý hráč musí postupovať po hracej ploche tak, aby získal body od 1 do 20 a potom býčie oko. Za každé číslo hoďte šípku a vyhráva hráč, ktorý získa najvyšší počet bodov. Počítač zobrazí číslo, ktoré musí hráč trafiť. Každý hráč môže získať skóre na ľubovoľných správnych úsekoch (jednoduchý X 1, dvojitý X 2, trojitý X 3) a výbery sa menia nasledovne:
L01: hra začína od segmentu 1
L05: hra začína od segmentu 5
L10: hra začína od segmentu 10
L15: hra začína od segmentu 15

G16: HIGH-SCORE (s možnosťou H03, H04, H05.....H14, 25/50 a 50/50 Bull)
Každý hráč musí nazbierať najviac bodov v 3, 4, 5... alebo 14 kolách (v každom kole 3 šípky), aby vyhral. Dvojnásobok a trojnásobok sa počíta ako 2-násobok, resp. 3-násobok skóre daného segmentu. Na kriketovom displeji sa spočíta, koľko kôl ste odohrali.
H03, H04, H05 .... H14 predstavuje 3, 4, 5... .....14 kôl.

G17: SHOOT OUT (s možnosťou - 03, -04, -05, ... -19, -20, -21)
Počítač náhodne zobrazí číslo, ktoré má hráč trafiť. Za každý správny zásah sa odpočíta jedna známka. Vyhráva hráč, ktorý ako prvý dosiahne nulu od počiatočnej značky. Ak hráč nezasiahne šípku do 10 sekúnd, šípka sa považuje za netrafenú a na šípke sa automaticky zobrazí iné náhodné číslo, ktoré má hráč zasiahnuť ďalšou šípkou. -03, -04, -05 .... -21 predstavujú počiatočné značky 3, 4, 5... 21 v uvedenom poradí.

G18: CRICKET (s možnosťou C00, C20, C25, 25/50 a 50/50 Bull)
1. V hre Kriket sa používa iba číslo 15-20 a býčie oko. Všetky platné zásahy budú potvrdené a zobrazené na kriketovom displeji.
2. Keď hráč 3-krát zasiahne číslo, je pre neho "otvorené" (číslo je uzavreté a otvorené pre bodovanie) a za všetky ďalšie zásahy sa získajú body ako za hod.
3. Keď číslo zasiahnu 3-krát všetci hráči, číslo je "uzavreté" a žiadny hráč ho už nemôže bodovať.
4. Hráč, ktorý "otvoril" číslo, môže na ňom pokračovať v skórovaní, kým sa nestane "uzavretým".
5. Hráč vyhráva hru, keď ako prvý "uzavrie" všetky čísla a má rovnaké alebo vyššie skóre ako ostatní hráči. Ak však majú hráči rovnaký počet bodov alebo nemajú žiadne body, vyhráva hráč, ktorý ako prvý "uzavrie" všetky čísla.
6. A ak hráč "uzavrel" všetky čísla ako prvý, ale zaostáva v počte bodov, bodovanie pokračuje na "otvorených" číslach. Ak tento hráč nenazbieral najvyšší počet bodov v čase, keď iný hráč "uzavrel", vyhráva hráč s najvyšším počtom bodov.

Možnosť	Popis
C00	Zasiahnite a "otvorte" čísla 15 - 20 a býčie oko v ľubovoľnom poradí.
C20	Najskôr trafte a "otvorte" číslo 20, potom v poradí "otvorte" čísla 19,18,17,16,15 a býčie oko
C25	Najprv trafte a "otvorte" býčie oko, potom v poradí "otvorte" čísla 15, 16, 17, 18, 19 a 20.

Kriket	Jedenkrát	Dvakrát	Otvoriť	Zatvoriť
Prihlásiť sa				

POZNÁMKA:
a. Jeden segment: Počítajte jedenkrát, dvojitý segment: Počítajte dvakrát, trojitý segment: Počítajte trikrát.
b. Segment bude "otvorený", ak už bol zasiahnutý viac ako trikrát. Bude "uzavretý", ak všetci hráči "otvorili" rovnaký segment.

G19: NO SCORE CRICKET (s možnosťou 000, 020, 025, 25/50 a 50/50 Bull)
Hra je podobná hre Cricket EXCEPT no score. Víťazom sa stáva hráč, ktorý ako prvý "uzavrel" všetky body.

Možnosť	Popis
000	Trafte a "otvorte" čísla 15 - 20 a býčie oko v ľubovoľnom poradí.
020	Najprv trafte a "otvorte" číslo 20, potom v poradí "otvorte" čísla 19,18,17,16,15 a býčie oko
025	Najprv trafte a otvorte býčie oko, potom v poradí otvorte čísla 15, 16, 17, 18, 19 a 20.

G20: CUT THROAT CRICKET (s možnosťou 00C, 20C, 25C, 25/50 a 50/50 Bull)
Podobné základné pravidlá ako pri hre Cricket EXCEPT body sa pripočítavajú k výsledkom súpera po začatí bodovania. Vyhráva hráč, ktorý ako prvý "uzavrel" všetky segmenty s najmenším počtom bodov. Táto variácia umožňuje hráčom zbierať skóre pre svojich súperov, čím ich dostávajú do ešte väčšej priepasti.

Možnosť	Popis
00C	Zasiahnite a "otvorte" čísla 15-20 a býčie oko v ľubovoľnom poradí.
20C	Najprv trafte a "otvorte" číslo 20, potom v poradí "otvorte" čísla 19,18,17,16,15 a
25C	Najprv trafte a "otvorte" býčie oko, potom v poradí "otvorte" čísla 15,16,17,18,19 a 20.

G21: KILLER CRICKET (s možnosťou H00, H20, H25, 25/50 a 50/50 Bull) Hra je podobná hre No Score Cricket EXCEPT, keď ste 'zavreli' číslo a vaši súperi nie, môžete eliminovať označenie súpera opätovným zasiahnutím toho istého čísla. Víťazom sa stáva hráč, ktorý "uzavrel" všetky čísla.

Možnosť	Popis
H00	Zasiahnite a "otvorte" čísla 15-20 a býčie oko v ľubovoľnom poradí
H20	Najprv trafte a "otvorte" číslo 20, potom v poradí "otvorte" čísla 19,18,17,16,15 a býčie oko.
H25	Najprv trafte a "otvorte" býčie oko, potom v poradí "otvorte" čísla 15,16,17,18,19 a 20.

G22: LOW PITCH CRICKET (s možnosťou E00, E20, E25, 25/50 a 50/50 Bull)
Hra je podobná hre Kriket. VYHRAJTE si s číslami, na ktoré treba strieľať, a to z "15 až 20 a býčie oko" na "1 až 6 a býčie oko".

Možnosť	Popis
E00	Trafte a "otvorte" čísla 1 až 6 a býčie oko v ľubovoľnom poradí.
E20	Najskôr trafte a "otvorte" číslo 6, potom v poradí "otvorte" čísla 5, 4, 3, 2, 1 a býčie oko oko.
E25	Najprv trafte a otvorte býčie oko, potom v poradí otvorte čísla 1, 2, 3, 4, 5 a 6.

G23: FARBA (s možnosťou 100, 200, 300, 400, 500)
Na začiatku tejto hry musí hráč 1 hodiť jednu šípku, aby určil, na ktorú farbu (20 alebo 1) má strieľať. Ak hráč 1 touto šípkou trafí býčie oko, musí hodiť znova, aby sa rozhodol pre farbu. Všetci hráči s nepárnym číslom budú mať rovnakú farbu ako hráč 1, zatiaľ čo hráči so párnym číslom budú mať inú farbu. Dvojité a trojité segmenty sa považujú za segmenty rovnakej farby ako jednoduché segmenty. Každý hráč sa potom snaží trafiť svoju farbu cieľa, aby sa sčítali alebo prekročili celkové skóre (o ktorom sa musí rozhodnúť a nastaviť v možnostiach hry na začiatku hry: 100, 200, 300, 400 alebo 500). Ak hráč hodí šípku vo farbe súpera, potom sa táto značka nezapočítava. Do celkového skóre sa však započítava býčie oko. Vyhráva hráč, ktorý ako prvý dosiahne prednastavené konečné skóre.
100, 200.....500 predstavuje 100 bodov, 200 bodov .....500 bodov.

G24: BONUSOVÁ FARBA (s možnosťou 100, 200, 300, 400, 500)
Táto hra je podobná hre Color s nasledujúcou VÝJIMKOU. Ak hráč hodí šípku vo farbe súpera, všetkým hráčom v tejto farbe sa body pripočítajú k ich celkovému skóre. 100, 200.....500 predstavuje 100 bodov, 200 bodov .....500 bodov.

G25: SPRÁVNA FARBA (s možnosťou 100, 200, 300, 400, 500)
Táto hra je podobná hre Color s nasledujúcou VÝJIMKOU. Ak hráč hodí šípku vo farbe súpera, tieto body sa mu odpočítajú od celkového skóre. 100, 200.....500 predstavuje 100 bodov, 200 bodov .....500 bodov.

G26: BEZ FARBY (s možnosťou 003, 004, 005, 006, 007)
Táto hra je podobná hre Farba s nasledujúcou VÝJIMKOU. Každý hráč sa snaží trafiť svoj farebný terč, aby dosiahol jednu značku. Ak hráč hodí šípku do farby súpera alebo zasiahne mimo terča, od celkového počtu značiek tohto hráča sa odpočíta jedna značka a hráč stráca svoj ťah. (Do celkového počtu značiek sa mu započítava býčie oko.) Víťazom sa stane jediný hráč, ktorému zostanú značky.
003, 004.... 007 predstavujú 3 značky, 4 značky.... 7 známok.

G27: Farebná šipka (s možnosťou výberu 005, 010, 015, 020)
Táto hra je podobná hre Color s nasledujúcou VÝJIMKOU. Každý hráč sa snaží trafiť svoj farebný cieľ, aby získal čo najvyššie skóre. Ak hráč hodí šípku vo farbe súpera, nezapočítava sa do celkového skóre. (Do celkového skóre sa započítava terč v jeho farbe.) Hráč s najvyšším celkovým skóre po hodení všetkých šípok je víťazom.
005, 010, 015 a 020 predstavujú 5 šípok, 10 šípok, 15 šípok a 20 šípok. Na kriketovom displeji sa odpočítava, koľko šípok vám ešte zostáva.

G28: OVERS (s možnosťou O03, O04, O05... O20, O21, 25/50 a 50/50 Bull)
Hráči sa musia striedať v hádzaní 3 šípok. Ak je skóre hráča menšie ako skóre predchádzajúceho hráča, zhasne jedno kriketové svetlo, čo znamená, že stráca jeden život. Predtým, ako každý hráč v každom kole vystrelí, sa na displeji s výsledkami hráčov zobrazí cieľové skóre (prvý cieľ je náhodne pridelený počítačom). Hráč vypadne z hry, keď mu dôjdu všetky životy. Víťazom je posledný preživší hráč.
O03 -O21 predstavuje 3 životy až 21 životov. Na kriketovom displeji sa odpočítava, koľko životov vám zostáva.

G29: UNDERS (s možnosťou U03, U04, U05... U20, U21, 25/50 a 50/50 Bull)
Táto hra sa hrá rovnako ako hra Overs s nasledujúcou VÝJIMKOU:
1. Cieľové skóre je najnižšie skóre v každom ťahu.
2. Chýbajúca šípka by sa mala započítať ako 60 stlačením tlačidla *Miss*.
U03-U21 predstavuje 3 životy až 21 životov. Na kriketovom displeji sa odpočítava, koľko životov vám zostáva.

G30: HALVE-IT (s možnosťou 25/50 a 50/50 Bull)
V tejto hre je 12 kôl po troch šípkach. Cieľom je získať čo najviac bodov z určených čísel. Pre každé kolo sú určené tieto čísla:

Kolo	12	13	14	D	15	16	17	T	18	19	20	B	Spolu
Hráč													

D: Double, T: Triple, B: Bull
K bodovaniu dochádza len vtedy, keď šípka zasiahne určenú oblasť. Všetky zásahy sa hodnotia nominálnou hodnotou. Ak všetky tri šípky hráča minú určenú cieľovú oblasť, jeho celkové skóre do týchto bodov sa znižuje na polovicu. Hráč s najvyšším počtom bodov na konci je víťazom.

G31: BIG-6 (s možnosťou b03, b04, b05... .....b20, b21)
Jednotka 6 je prvým cieľom, ktorý je potrebné zasiahnuť na začiatku hry. Počas troch hodov musí hráč 1 trafiť 6, aby si "zachránil" život. Po zasiahnutí aktuálneho cieľa určí ďalší hod šípkou cieľ súpera. Ak hráč 1 nezasiahne aktuálny cieľ do 2 hodov šípkou, stratí možnosť určiť ďalší cieľ hráč 2. Hráč 2 bude strieľať na nový cieľ, ktorý náhodne vygeneruje počítač. Jednotlivci, dvojníci a trojníci sú v tejto hre samostatnými terčmi.
Cieľom hry je prinútiť súpera k strate životov výberom ťažkých cieľov, ktoré musí zasiahnuť, ako napríklad "dvojité býčie oko" alebo "trojitá dvadsiatka". Víťazom sa stáva posledný hráč, ktorému zostal život.
b03 až b21 predstavujú 3 až 21 životov. Počet zostávajúcich životov sa zobrazuje na kriketovom displeji.

G32: 21 bodov (s možnosťou 005, 006, 007, 008, 009, 010, 011)
Cieľom tejto hry je získať čo najviac bodov. Hráč môže získať jednu známku dvoma spôsobmi:
1. Získa 21 bodov presne v rámci 3 šípok, alebo
2. Má najvyšší počet bodov do 21 bodov (ak v tomto kole nikto nezíska 21 bodov).
Hráč "vypadne", keď je skóre vyššie ako 21 bodov a nemôže získať známku. Po skončení hry vyhráva hráč, ktorý má najviac známok. 005, 006, 007.... 011 predstavuje 5 kôl, 6 kôl, 7 kôl.... 11 kôl v uvedenom poradí. Na kriketovom displeji sa odpočítava, koľko kôl vám ešte zostáva.

DOVOZCA: ABISAL SP. Z O.O.
UL. PYSKOWICKA 17, 41-807 ZABRZE, POLSKA PRODUKT: TDE01 NILS FUN

CE

Zahvaljujemo se vam za nakup te elektronske igre s puščicami. Računalniški sistem točkovanja omogoča enostavno in prijetno igranje iger. Z 32 vgrajenimi igrami in več kot 590 možnostmi/različicami, med katerimi lahko izbirate, bodo tako začetniki kot naprednejši igralci našli igre, ki jim bodo ustrezale. Naenkrat lahko igra do 8 igralcev. Pred igranjem pozorno preberite navodila in jih obvezno shranite za poznejšo uporabo.

SESTAVLJANJE

Tarčo za pikado je treba obesiti na stensko kljuko, tako da je krogla 172,72 cm (68") nad tlemi. Strele naj bi metali z razdalje približno 244 cm, zato se prepričajte, da je pred tablo na tleh približno 3 m prostega prostora.
Dve oznaki postavite eno poleg druge na izbrane stenske šipe 190 cm (74 7/8") nad tlemi, z razdaljo 12,4 cm (4 7/8") med njima. V referenčni oznaki privijte dva vijaka, dokler glavi vijakov ne štrlita približno 1/2" od stene.
Odprtini za pritrditev na zadnji strani igre poravnajte z glavama vijakov in nato namestite igro. Morda bo treba vijaka prilagoditi, da se bo igralna plošča dobro prilegala steni. Ko je igralna plošča nameščena, mora biti krogla 172,72 cm (68") nad tlemi.

1. Bulje oko se nahaja 68 cm (172,72 cm) nad tlemi.
2. Stena.
3. Vrtilna črta 96" (244 cm).

NAMESTITEV NAPAJANJA

Terč je zasnovan tako, da se napaja s 3 baterijami AA (LR6) 1,5 V. Predalček za baterije lahko odprete na zadnji strani, da jih namestite. Za varčevanje z baterijami je ta puščica opremljena z načinom samodejnega izklopa. Če puščic ne uporabljate, se po 30 minutah samodejno izklopi.

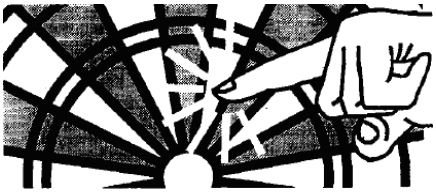
OPOZORILO!

- Baterije morajo zamenjati odrasle osebe.
- Baterij, ki jih ni mogoče ponovno napolniti, ni dovoljeno polniti.
- Baterije za ponovno polnjenje je treba pred polnjenjem odstraniti iz igrače.
- Polnilne baterije je dovoljeno polniti le pod nadzorom odraslih.
- Različnih vrst baterij ali novih in rabljenih baterij ni dovoljeno mešati.
- Uporabljajte samo baterije enakih ali enakovrednih tipov, kot so priporočene.
- Baterije je treba vstaviti s pravilno polariteto.
- Iztrošene baterije je treba odstraniti iz igrače.
- Napajalne sponke ne smejo biti kratkostično povezane.
- Ne odlagajte v ogenj, vodo ali splošne odpadke.

POMEMBNA OPOMBA

1. Med pošiljanjem ali med običajnim igranjem se lahko zgodi, da se točkovni segmenti te plošče začasno zataknejo, kar povzroči zamrznitev segmenta. Če se to zgodi, se ob zamenjavi igralca prešteje in prikaže rezultat zagozdenega segmenta. Ko se pojavi ta napaka, storite naslednje korake:

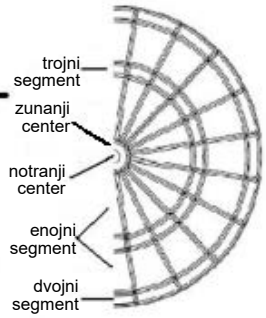
- Poiščite zataknjen segment.
- Močno pritisnite na zataknjen segment, dokler se ne osvobodi in sprosti. Ko se zataknjeni segmenti sprostijo, napake ne bo več in igralna plošča bo še naprej delovala normalno.



2. Ta igra je zasnovana samo za uporabo lažjih puščic z mehko konico in jo je priporočljivo uporabljati s puščicami, kot so priložene v paketu. Nikoli ne poskušajte uporabljati puščic z jekleno konico, daljših puščic z mehko konico (največja dolžina 2,5 cm) ali težjih puščic (največja teža puščic je 12 g), saj bodo povzročile poškodbe igralne plošče.
3. Med streli je potreben elektronski in mehanski reakcijski čas. Če sta dva strela preblizu drug drugemu, izvlecite drugo puščico in jo ponovno vrzite, da pravilno zabeležite rezultat.
4. V okolju s hitrimi električnimi prehodi se lahko igra s puščicami pokvari in jo je treba ponovno zagnati.
5. To je igra za odrasle, ki vključuje funkcionalno ostro točko. Otroci lahko igrajo le pod nadzorom odraslih.
6. Pred uporabo odlepite zaščitno folijo (če obstaja) na območju zaslona.

IZRAČUNAVANJE TOČK

segment	pravilo ocenjevanja
enojni segment	rezultat x1
dvojni segment	rezultat x2
trojni segment	rezultat x3
zunanji center	25 x1
notranji center	25 x2



NAVODILA ZA UPORABO

1	Prikaz števila igralcev	8	Gumb za vnos
2	Začasni prikaz rezultata	9	Gumb navzdol
3	Prikaz rezultata igralca	10	Gumb za navzgor
4	Zaslon za prikaz kriket	11	Indikator metanja puščic
5	Gumb za vklop/izklop	12	Dvojni vhod/izhod, indikator Master out
6	Gumb Miss / Reset	13	Prikaz glavnega rezultata
7	Naslednji gumb		

1. Pritisnite gumb za *vklop/izklop*, da vklopite igro, in zaslon se prižge z pozdravnim zvokom. Ko se zvok ugasne, se na prikazovalniku igralca in prikazovalniku rezultatov prikaže "G01" oziroma "301".
2. Za izbiro iger pritisnite gumba za *navzgor* ali *navzdol*. Izbira se prikaže na prikazovalniku igralca in prikazovalniku rezultatov. Nato pritisnite gumb *Enter* za potrditev izbire.

IZBOR IGRE

Igra	Opis	Prikaz	Število možnosti/različic	Število igralcev
G01	301	301	6/ 12	1-8
G02	501	501	6/ 12	1-8
G03	601	601	6/ 12	1-8
G04	701	701	6/ 12	1-8
G05	801	801	6/ 12	1-8
G06	901	901	6/ 12	1-8
G07	301 Liga	3L1	6/ 48	1-8
G08	501 liga	5L1	6/ 48	1-8
G09	601 liga	6L1	6/ 48	1-8
G10	Liga 701	7L1	6/ 48	1-8
G11	801 Liga	8L1	6/ 48	1-8
G12	901 Liga	9L1	6/ 48	1-8
G13	Count Up	CUP	9 / 18	1-8
G14	Okrogla ura	rCL	12	1-8
G15	Šanghaj	SHi	4	1-8
G16	Visoki rezultati	HiS	12 / 24	1-8
G17	Strelski obračun	S-0	19	1-8
G18	Kriket	Cri	3 / 6	1-8
G19	Kriket brez rezultata	NSc	3 / 6	1-8
G20	Kriket s prerezanim grlom	CUc	3 / 6	1-8
G21	Killer Cricket	LLc	3 / 6	2-8
G22	Kriket na nizkem igrišču	LPc	3 / 6	1-8
G23	Barva	CL2	5	1-8
G24	Dodatna barva	bC2	5	1-8
G25	Korekcijska barva	CC2	5	1-8
G26	Brez ocene Barva	NC2	5	2-8
G27	Barva proste puščice	FdC	4	1-8
G28	Overs	orS	19 / 38	2-8
G29	Spodnja stran	Pod	19 / 38	2-8
G30	Halve-It	HAL	1 / 2	1-8
G31	Big-6	biG	19	2-8
G32	21 točk	21P	7	1-8

3. S pritiskom gumba *navzgor* ali *navzdol* izberite možnost in s pritiskom gumba *Enter* potrdite izbiro.
4. S pritiskom gumba *Navzgor* ali *Navzdol* izberite število igralcev. Na voljo je skupno 9 izbir igralcev, od načina za 1 igralca do načina za 8 igralcev in načina za računalniškega igralca. Pritisnite gumb *Enter* za potrditev izbire in začnite igro. Pri več kot 2 igralcih si bodo nekateri igralci delili prikaz rezultata igralca.
5. Če ste izbrali in potrdili možnost v načinu računalniškega igralca, boste igrali proti računalniku. S pritiskom gumba *navzgor* ali *navzdol* izberite ravni računalniškega igralca in pritisnite gumb *Enter*, da začnete igrati. Pet ravni računalniškega igralca je naslednjih:
C-1: Začetnik,
C-2: za srednje zahtevne,

C-3: napredni,

C-4: strokovnjak,

C-5: profesionalec.

6. Če ima igra možnosti 25/50 in 50/50 bull, lahko s pritiskom gumba *navzgor* ali *navzdol* izberete in pritisnete gumb *Enter* za potrditev izbire. 25/50 (zunanji bik je 25, notranji bik pa 50) in 50/50 (notranji in zunanji bik sta 50).
7. Med igro, ko računalnik sporoči "NEXT", pritisk na segmente ne aktivira puščice. Igralec mora odstraniti vse puščice in pritisniti gumb "*Next"* (*Naslednji)* za naslednji krog igralca. Če se približno 10 sekund po obvestilu "NEXT" (Naslednji) na tabli ni igralo, se tabla samodejno preklopi na naslednjega igralca.
8. Če med igranjem igre puščica zadane v lovilec puščic WEB ali v celoti zgreši tablo, pritisnite gumb "*Miss"*, da dosežete 0 točk in zabeležite eno puščico.
9. Če želite ponastaviti igro, pritisnite gumb *Reset* in ga držite 2 sekundi.
10. Med igranjem lahko pritisnete gumb *Enter* in preverite rezultate drugih igralcev.
11. Če želite izklopiti igro, pritisnite in 3 sekunde držite gumb *Vklop/izklop*. Zaradi varčevanja z energijo je igralna plošča opremljena s funkcijo samodejnega izklopa. Če igre ne igrate 30 minut, se samodejno izklopi.

OPISI IN PRAVILA IGRE
G01 - G06: 301 - 901 (z možnostjo enojnega vstopa/izstopa, dvojnega vstopa/izstopa, enojnega vstopa/dvojnega izstopa, dvojnega vstopa/dvojnega izstopa, 25/50 in 50/50 Bull) Rezultat se odšteje za vsako puščico od 301/ 501/ 601/ 701/ 801/ 901 točk. Prvi igralec, ki bo dosegel točno 0 točk, bo zmagovalec. Ko igralec preseže število točk, potrebnih za dosego natanko ničle, je obrat "bust" in število točk se vrne na stanje pred obratom.

L01 (Single In+ Single Out): Med igro so vse indikatorske ikone ugasnjene.
Točkovanje se začne in konča, ko je zadeta katera koli številka. Igralec lahko igro konča z zadetkom katere koli številke, ki zmanjša rezultat na natančno nič.
L02 (Double In+ Single Out): Ikona indikacije DI bo med igro prižgana.
Točkovanje se začne, ko je zadeta številka v dvojnem obroču ali dvojnem biku. Dokler ta pogoj ni izpolnjen, se ne bo štel noben rezultat.
L03 (enojni vhod+ dvojni izhod): Ikona DO bo med igro prižgana.
Igralec lahko igro konča z zadetkom na številko v dvojnem obroču ali dvojnem biku, ki zmanjša rezultat na natanko nič. Ko igralec preseže rezultat, ki je potreben za dosego natanko nič ali "1", je obrat "bust" in rezultat se vrne na vrednost, ki je bila pred obratom (Preostali rezultat "1" je prav tako "bust", saj ga ni mogoče znižati na nič z dvojnim zadetkom).
L04 (dvojni vhod + dvojni izhod): Med igro sta prižgani ikoni DI in DO. Točkovanje se začne, ko je zadeta številka v dvojnem obroču ali dvojnem bikovskem očesu, in konča, ko je zadeta številka v dvojnem obroču ali dvojnem bikovskem očesu, ki zmanjša rezultat na natanko nič.
L05 (Single In+ Master Out): Ikona za oznako MO bo med igro prižgana.
Igralec lahko igro konča z zadetkom številke v dvojnem ali trojnem krogu ali dvojnem bikovem očesu, ki zmanjša rezultat na natančno nič.
L06 (Double In + Master Out): Med igro sta prižgani ikoni DI in MO. Točkovanje se začne, ko je zadeta številka v dvojnem obroču ali dvojno bikovo oko, in konča, ko je zadeta številka v dvojnem ali trojnem obroču ali dvojno bikovo oko, ki zmanjša rezultat na natanko nič.

V vsaki igri lahko izberete kombinacijo 50/50 bull (notranji in zunanji bull je 50) ali 25/50 bull (notranji bull je 50, zunanji bull pa 25), skupaj 12 različic. Da bi bile igre še bolj prijetne, bo igra prikazala tudi uvrstitev in ppd (point per dart) za vsakega igralca.

G07 - G12: LIGA 301 - 901 (z možnostmi Single In/Single Out, Double In/Single Out, Single In/Double Out, Double In/Double Out, 25/50 in 50/50 Bull) Podobno kot pri igri 301, vendar tu ekipi igrata druga proti drugi. Vsi igralci z lihim številom so v eni ekipi, medtem ko so igralci s sodim številom v drugi ekipi. Rezultat ekipe, ki si ga delijo vsi igralci ekipe, se za vsako puščico odšteje od točk 301/ 501/ 601/ 701/ 801/ 901. Če ena ekipa doseže natančno 0 točk, je zmagala. Poleg različic igre 301 ta igra omogoča tudi izbiro naslednjih 4 različnih članov ekipe.
Možnosti: 2-C, 3-C, 4-C, Cyb.

2-C: 2 igralca v vsaki ekipi
3-C: 3 igralci v vsaki ekipi
4-C: 4 igralci v vsaki ekipi
Cyb: 1 igralec proti računalniškemu igralcu

G13: COUNT UP (z možnostjo 100, 200, 300, 900, 25/50 in 50/50 Bull)
Cilj je premagati druge igralce tako, da prvi dosežete vnaprej določen rezultat. Rezultat se bo zbiral za vsako puščico, zmagovalec pa bo igralec, ki bo prvi dosegel ali presegel določeno število točk. Možnosti nastavljenih točk so 100, 200, 300 ... 900.

G14: KROŽENJE URE (z možnostmi 105, 110, 115, 120, 205, 210, 215, 220, 305, 310, 315, 320)
Zadevajte v strogem vrstnem redu 1, 2, 3 ..., dokler ne dosežete 5, 10, 15 ali 20 udarcev z ravnimi, dvojnimi ali trojnimi udarci, odvisno od stopnje uspešnosti. Zmagovalec je igralec, ki prvi zadene zadnjo številko. Igralci začnejo naslednji krog z naslednjo pravilno številko v zaporedju. Računalnik prikaže številko, ki jo mora igralec zadeti.
105,110,115,120: Zadnja številka je 5,10,15,20, ne glede na to, ali gre za enojno, dvojno ali trojno številko.
205,210,215,220: Zadnja številka je 5,10,15,20, pri čemer velja samo dvojna številka.
305,310,315,320: velja samo trojno število, in sicer 5,10,15,20.

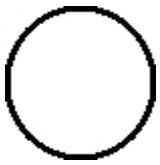
G15: ŠANGHAJ (z možnostjo L01, L05, L10, L15)
Vsak igralec mora obkrožiti igralno ploščo, da bi dosegel točke od 1 do 20 in nato še kroglo. Za vsako številko vrže puščico in zmaga igralec, ki doseže največ točk. Računalnik bo prikazal številko, ki jo mora igralec zadeti. Vsak igralec lahko doseže rezultat na katerem koli pravilnem segmentu (enojni X 1, dvojni X 2, trojni X 3), izbire pa se spreminjajo, kot sledi:
L01: igra se začne s segmentom 1
L05: igra se začne s segmentom 5
L10: igra se začne s segmentom 10
L15: igra se začne s segmentom 15

G16: HIGH-SCORE (z možnostmi H03, H04, H05.....H14, 25/50 in 50/50 Bull)
Vsak igralec mora za zmago zbrati največ točk v 3, 4, 5... ali 14 krogih (v vsakem krogu 3 puščice). Dvojne in trojne puščice se štejejo kot 2X oziroma 3X točk tega segmenta. Na prikazovalniku kriket se šteje, koliko krogov ste odigrali.
H03, H04, H05 .... H14 predstavlja 3, 4, 5... .....14 krogov.

G17: SHOOT OUT (z možnostjo - 03, -04, -05, ... -19, -20, -21)
Računalnik naključno prikaže številko, ki jo mora igralec zadeti. Za vsak pravilen zadetek se odšteje ena točka. Zmaga igralec, ki prvi doseže ničlo od začetne oznake. Če igralec v 10 sekundah ne zadane puščice, se šteje, da je puščice zgrešil, in na puščici se samodejno prikaže druga naključna številka, ki jo mora igralec zadeti za naslednjo puščice. -03, -04, -05 .... -21 predstavljajo začetne oznake 3, 4, 5...21.

G18: CRICKET (z možnostmi C00, C20, C25, 25/50 in 50/50 Bull)
1. V igri kriket se uporabljajo samo številke 15-20 in kroglice. Vsi veljavni zadetki bodo potrjeni in prikazani na zaslonu za kriket.
2. Ko igralec trikrat zadane številko, se ta igralcu "odpre" (številka je zaprta in odprta za točkovanje), vsi nadaljnji zadetki pa prinašajo točke kot met.
3. Ko številko trikrat zadenejo vsi igralci, je številka "zaprta" in je noben igralec ne more več točkovati.
4. Igralec, ki je številko "odprl", lahko z njo nadaljuje, dokler ne postane "zaprta".
5. Igralec zmaga, ko najprej "zapre" vse številke in ima enak ali višji rezultat kot drugi igralci. Če pa sta igralca izenačena ali nimata točk, zmaga igralec, ki prvi "zapre" vse številke.
6. Če je igralec prvi zaprl vse številke, vendar ima manj točk, se točkovanje nadaljuje z "odprtimi" številkami. Če ta igralec do trenutka, ko drugi igralec "zapre", ni zbral največ točk, zmaga igralec z največjim številom točk.

Možnost	Opis
C00	Udarite in odprite številke 15-20 in bull's eye v poljubnem vrstnem redu.
C20	Najprej zadenite in odprite številko 20, nato po vrstnem redu odprite številke 19,18,17,16,15 in bikovo oko
C25	Najprej zadenite in odprite bikovo oko, nato pa po vrstnem redu odprite številke 15, 16, 17, 18, 19 in 20.

Kriket	Enkrat	Dvakrat	Odpri	Zapri
Prijavite se na				

OPOMBA:
a. en segment: Dvojni segment: Trojni segment: štejte dvakrat, trojni segment: štejte dvakrat: Trikratno štetje: trikratno štetje.
b. Segment bo "odprt", če je bil zadet več kot trikrat. Če so vsi igralci "odprli" isti segment, bo segment "zaprt".

G19: KRIKET brez rezultata (z možnostmi 000, 020, 025, 25/50 in 50/50 Bull)
Igra je podobna igri kriket, IZJEMAJOČ to, da se ne doseže nobenega rezultata. Zmagovalec je igralec, ki je prvi "zaprl" vse točke.

Možnost	Opis
000	Zadenite in "odprite" številke 15-20 in "bikovo oko" v poljubnem vrstnem redu.
020	Najprej udarite in "odprite" številko 20, nato po vrstnem redu "odprite" številke 19,18,17,16,15 in "bikovo oko".
025	Najprej zadenite in odprite "bikovo oko", nato po vrstnem redu odprite številke 15, 16, 17, 18, 19 in 20.

G20: CUT THROAT CRICKET (z možnostmi 00C, 20C, 25C, 25/50 in 50/50 Bull)
Podobna osnovna pravila kot pri kriketu, razen tega, da se točke prištejejo nasprotnikovim rezultatom, ko se začne točkovanje. Zmaga igralec, ki prvi "zapre" vse segmente z najmanjšim številom točk. Ta različica omogoča igralcem, da nasprotniku povečajo število točk in ga s tem spravijo v še večjo luknjo.

Možnost	Opis
00C	V poljubnem vrstnem redu zadenite in odprite številke 15-20 in "bull's eye".
20C	Najprej zadenite in odprite številko 20, nato po vrstnem redu odprite številke 19,18,17,16,15 in
25C	Najprej zadenite in odprite bikovo oko, nato pa po vrstnem redu odprite številke 15,16,17,18,19 in 20.

G21: KILLER CRICKET (z možnostjo H00, H20, H25, 25/50 in 50/50 Bull) Igra je podobna igri No Score Cricket, razen če ste 'zaprli' številko, nasprotniki pa ne, lahko nasprotnikovo oznako izločite tako, da ponovno zadenete isto številko. Zmagovalec je igralec, ki je zaprl vse številke.

Možnost	Opis
H00	V poljubnem vrstnem redu zadenite in odprite številke 15-20 in "bull's eye".
H20	Najprej zadenite in odprite številko 20, nato po vrstnem redu odprite številke 19,18,17,16,15 in bikovo oko.
H25	Najprej zadenite in odprite bikovo oko, nato pa po vrstnem redu odprite številke 15,16,17,18,19 in 20.

G22: KRIKET Z NIZKO ROLJO (z možnostmi E00, E20, E25, 25/50 in 50/50 Bull)
Igra je podobna igri kriket. IZJEMA: številke, ki jih je treba streljati, se spremenijo iz "15 do 20 in krogla" v "1 do 6 in krogla".

Možnost	Opis
E00	Udarite in "odprite" številke od 1 do 6 in "bikovsko oko" v poljubnem vrstnem redu.
E20	Najprej udarite in "odprite" številko 6, nato po vrstnem redu "odprite" številke 5, 4, 3, 2, 1 in bikovo oko. oko.
E25	Najprej zadenite in odprite "bikovo oko", nato po vrstnem redu odprite številke 1, 2, 3, 4, 5 in 6.

G23: BARVA (z možnostjo 100, 200, 300, 400, 500)
Igralec 1 mora na začetku igre vreči eno puščico in določiti, na katero barvo (20 ali 1) bo streljal. Če igralec 1 s to puščico zadene v oko, mora ponovno metati, da določi barvo. Vsi igralci z lihim številom bodo streljali v isto barvo kot igralec 1, medtem ko bodo igralci s sodim številom streljali v drugo barvo. Za dvojne in trojne segmente velja, da imajo enako barvo kot enojni segmenti. Vsak igralec nato poskuša zadeti svojo barvo, da bi sešteli ali presegli skupno število točk (ki ga je treba določiti in nastaviti v možnostih igre na začetku igre: 100, 200, 300, 400 ali 500). Če igralec vrže puščico v nasprotnikovo barvo, se ta oznaka ne upošteva. Bikovska puščice pa se šteje v skupno število točk. Zmaga igralec, ki prvi doseže vnaprej določen končni rezultat.
100, 200.....500 predstavlja 100 točk, 200 točk.....500 točk oziroma 500 točk.

G24: BONUSNA BARVA (z možnostjo 100, 200, 300, 400, 500 točk)
Ta igra je podobna igri Color z naslednjo IZJEMO. Če igralec vrže puščico v nasprotnikovi barvi, se vsem igralcem v tej barvi točke prištejejo k skupnim rezultatom. 100, 200.....500 predstavlja 100 točk, 200 točk.....500 točk.

G25: KORISTNA BARVA (z možnostjo 100, 200, 300, 400, 500)
Ta igra je podobna igri Color z naslednjo IZJEMO. Če igralec vrže puščico v nasprotnikovi barvi, se te točke odštejejo od skupnega števila točk tega igralca.
100, 200.....500 predstavlja 100 točk, 200 točk .....500 točk.

G26: BREZ BARVE TEKMOVANJA (z možnostjo 003, 004, 005, 006, 007)
Ta igra je podobna igri Color z naslednjo IZJEMO. Vsak igralec poskuša zadeti svojo barvno tarčo, da bi naredil eno oznako. Če igralec vrže puščico v nasprotnikovo barvo ali zadene iz tarče, se mu od skupnega števila znakov odšteje en znak in izgubi svoj krog. (Bikovsko oko se šteje v skupno število točk.) Zmagovalec je edini igralec s preostalimi točkami.
003, 004.... 007 predstavljajo 3 oznake, 4 oznake.... 7 znakov.

G27: BREZPLAČNA BARVA DART (z možnostjo 005, 010, 015, 020)
Ta igra je podobna igri Color z naslednjo IZJEMO. Vsak igralec poskuša zadeti tarčo svoje barve, da bi pridobil čim več točk. Če igralec vrže puščico v nasprotnikovo barvo, se ta ne šteje v skupno število točk. (Bikovska tarča se šteje v njegov skupni rezultat.) Igralec z najvišjim skupnim rezultatom po metanju vseh puščic je zmagovalec.
005, 010, 015 in 020 predstavljajo 5, 10, 15 in 20 pik. Prikazovalnik kriket bo odšteval, koliko puščic vam je še ostalo.

G28: OVERS (z možnostjo O03, O04, O05... O20, O21, 25/50 in 50/50 Bull)
Igralci izmenično mečejo 3 puščice. Če je rezultat igralca manjši od rezultata prejšnjega igralca, se ugasne ena kriketna lučka, kar pomeni, da igralec izgubi eno življenje. Preden vsak igralec strelja v vsakem krogu, se na prikazovalniku rezultatov igralca prikaže ciljni rezultat (prvo tarčo naključno določi računalnik). Igralec bo iz igre izstopil, ko mu bodo pošla vsa življenja. Zadnji preživeli igralec je zmagovalec.
O03 -O21 pomeni od 3 do 21 življenj. Na prikazovalniku kriket se odšteva, koliko življenj vam je še ostalo.

G29: NEVARNOSTI (z možnostjo U03, U04, U05... U20, U21, 25/50 in 50/50 Bull)
Ta igra se igra enako kot igra Overs z naslednjo IZJEMO:
1. Ciljni rezultat je najnižji rezultat v vsakem krogu.
2. Manjkajočo puščico je treba šteti kot 60 s pritiskom na gumb *Miss*.
U03-U21 pomeni od 3 do 21 življenj. Na prikazovalniku kriket se odšteje, koliko življenj vam je še ostalo.

G30: HALVE-IT (z možnostjo 25/50 in 50/50 Bull)
V tej igri je 12 krogov po tri puščice. Cilj je zbrati čim več točk iz določenih številk. Za vsak krog so določene naslednje številke:

.	12	13	14	D	15	16	17	T	18	19	20	B	Skupaj
Igralec													

D: dvojno, T: trojno, B: bik
Točkovanje se opravi, ko puščica zadane samo v določeno območje. Vsi zadetki se točkujejo po nominalni vrednosti. Če vse tri igralčeve puščice zgrešijo določeno ciljno območje, se njegov skupni rezultat do teh točk zmanjša na polovico. Zmagovalec je igralec z najvišjim številom točk na koncu.

G31: BIG-6 (z možnostjo b03, b04, b05.....b20, b21)
Enota 6 je prva tarča, ki jo je treba zadeti ob začetku igre. Igralec 1 mora v treh metih zadeti 6, da si "reši" življenje. Ko je trenutna tarča zadeta, bo naslednja vržena puščica določila nasprotnikovo tarčo. Če igralec 1 v dveh metih ne zadene trenutne tarče, izgubi možnost, da določi naslednjo tarčo za igralca 2. Igralec 2 bo streljal na novo tarčo, ki jo naključno generira računalnik. Pri tej igri so posamezniki, dvojniki in trojniki ločene tarče.
Cilj igre je prisiliti nasprotnika, da izgubi življenja, in sicer tako, da izbere težke cilje, ki jih mora zadeti, na primer "dvojno oko" ali "trojno 20". Zmagovalec je zadnji igralec, ki mu je ostalo še eno življenje.
b03 do b21 pomeni od 3 do 21 življenj. Število preostalih življenj je prikazano na zaslonu za kriket.

G32: 21 TOČK (z možnostmi 005, 006, 007, 008, 009, 010, 011)
Cilj te igre je dobiti največ točk. Igralec lahko dobi eno oceno na dva načina:
1. dobi 21 točk natančno v treh puščicah ali
2. Ima največ točk do 21 točk (če v tem krogu nihče ne dobi 21 točk).
Igralec bo "padel", ko bo rezultat presegel 21 točk in ne bo mogel dobiti ocene. Po koncu igre zmaga igralec z največjim številom ocen. 005, 006, 007.... 011 predstavlja 5 krogov, 6 krogov, 7 krogov.... 11 krogov. Na prikazovalniku za kriket se odšteje, koliko krogov vam je še ostalo do konca.

UVOZNIK: ABISAL SP. Z O.O.
UL. PYSKOWICKA 17, 41-807 ZABRZE, POLJSKA IZDELEK: TDE01 NILS FUN

CE

Tack för att du har köpt detta elektroniska dartspel. Dess datoriserade poängsystem gör det enkelt och roligt att spela. Med 32 inbyggda spel och över 590 alternativ/variationer att välja mellan, kommer både nybörjare och mer avancerade spelare att hitta spel som passar dem. Upp till 8 spelare kan spela samtidigt. Läs instruktionerna noggrant innan du börjar spela och spara dem för framtida bruk.

MONTERING

Darttavlan ska hängas upp på en väggkrok, med måltavlan 172,72 cm (68") över golvet. Darts ska kastas från ett avstånd på ca 244 cm (96"), så se till att det finns ca 3 m (10') öppen golvyta framför tavlan.
Placera två markeringar sida vid sida på de valda väggreglarna 190 cm (74 7/8") över golvet, med 12,4 cm (4 7/8") mellan dem. Skruva in två skruvar i referensmärkena tills skruvhuvudena sticker ut ca 1/2" från väggen.
Rikta in monteringshålen på spelets baksida med skruvhuvudena och montera sedan spelet. Det kan vara nödvändigt att justera skruvarna tills spelbrädan sitter tätt mot väggen. När spelbrädan är monterad ska måltavlan vara 172,72 cm (68") över golvet.

1. Bull's eye Placerad 172,72 cm (68") upp från golvet.
2. Vägg.
3. Kastlina 96" (244 cm).

INSTALLATION AV STRÖMFÖRSÖRJNING

Darttavlan är konstruerad för att drivas med 3 x 1,5 V AA (LR6)-batterier. Batterifacket kan öppnas från baksidan för att installera batterierna.
För att spara på batterierna är darttavlan utrustad med ett automatiskt avstängningsläge. Om darttavlan inte används kommer den automatiskt att stängas av efter 30 minuter.

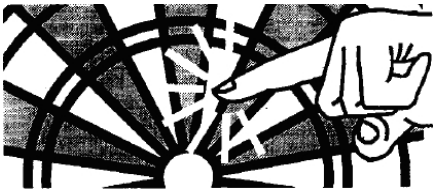
VARNING!

- Batterier ska bytas ut av vuxna.
- Icke uppladdningsbara batterier får inte laddas.
- Uppladdningsbara batterier ska tas ur leksaken innan de laddas.
- Laddningsbara batterier får endast laddas under uppsikt av en vuxen.
- Olika typer av batterier eller nya och begagnade batterier får inte blandas.
- Endast batterier av samma eller likvärdig typ som de rekommenderade får användas.
- Batterierna ska sättas i med rätt polaritet.
- Uttjänta batterier ska avlägsnas från leksaken.
- Matningsterminalerna får inte kortslutas.
- Får inte kastas i eld, vatten eller allmänt skräp.

VIKTIG ANMÄRKNING

1. Under transport eller under normalt spel är det möjligt att poängsegment på detta bräde tillfälligt fastnar, vilket resulterar i ett fruset segment. Om detta inträffar kommer poängen för det segment som fastnat att räknas och visas när spelaren byter. Gör följande när detta fel visas:

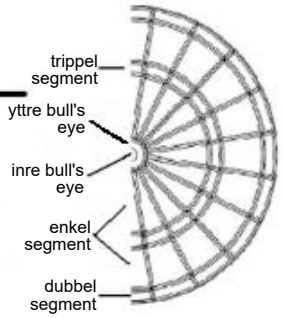
- Hitta det segment som fastnat.
- Tryck hårt på det segment som fastnat tills det lossnar. När segment som fastnat har lossnat bör felet vara borta och brädet bör fortsätta att fungera normalt.



2. Detta spel är endast utformat för användning av lättare dartpilar med mjuk spets och rekommenderas starkt att användas med dartpilar som medföljer i förpackningen. Försök inte att använda stålspetspilar, längre mjukspetspilar (maximal längd 2,5 cm) eller tyngre dartpilar (maximal vikt 12 g) eftersom dessa kan skada spelbrädet.
3. Elektronisk och mekanisk reaktionstid krävs mellan skotten. Om två skott sker för nära varandra, dra ut den andra pilen och kasta om för att registrera din poäng korrekt.
4. I miljöer med snabba elektriska övergångar kan det uppstå fel på dartspelet och det kan bli nödvändigt att återställa dartspelet.
5. Detta är ett spel för vuxna som innehåller funktionell vass spets. Barn bör endast spela under uppsikt av en vuxen.
6. Dra av skyddsfilmen (om sådan finns) på displayområdet före användning.

BERÄKNING AV POÄNG

segment	poängregel
enkel segment	poäng x1
dubbel segment	poäng x2
trippel segment	poäng x3
yttre bull's eye	25 x1
inre bull's eye	25 x2



BRUKSANVISNING

1	Display för spelarens nummer	8	Enter-knapp
2	Tillfällig visning av poäng	9	Ned-knapp
3	Visning av spelarens poäng	10	Upp-knapp
4	Cricket-display	11	Indikator för pilkast
5	På/Av-knapp	12	Indikator för dubbel in/ut, master ut
6	Miss / Reset-knapp	13	Visning av huvudpoäng
7	Nästa knapp		

1. Tryck på On/Off-knappen för att starta spelet och displayen tänds med ett välkomnande ljud. När ljudet slocknar visas "G01" och "301" på spelardisplayen respektive poängdisplayen.
2. Tryck på knapparna *Up* eller *Down för* att välja spel. Valet visas på spelar- och poängdisplayerna. Tryck sedan på Enter-knappen för att bekräfta valet.

VAL AV SPEL

Spel	Beskrivning	Visning	Antal alternativ/variationer	Antal spelare
G01	301	301	6/ 12	1-8
G02	501	501	6/ 12	1-8
G03	601	601	6/ 12	1-8
G04	701	701	6/ 12	1-8
G05	801	801	6/ 12	1-8
G06	901	901	6/ 12	1-8
G07	301 Liga	3L1	6/ 48	1-8
G08	501 liga	5L1	6/ 48	1-8
G09	601 Liga	6L1	6/ 48	1-8
G10	701 Ligan	7L1	6/ 48	1-8
G11	801 Liga	8L1	6/ 48	1-8
G12	901 Liga	9L1	6/ 48	1-8
G13	Räkna upp	CUP	9 / 18	1-8
G14	Klockan runt	rCL	12	1-8
G15	Shanghai	SHi	4	1-8
G16	Höga poäng	HiS	12 / 24	1-8
G17	Skjut ut	S-0	19	1-8
G18	Cricket	Cricket	3 / 6	1-8
G19	Cricket utan poäng	NSc	3 / 6	1-8
G20	Avskuren hals Cricket	CUc	3 / 6	1-8
G21	Killer Cricket	LLc	3 / 6	2-8
G22	Cricket med låg pitch	LPc	3 / 6	1-8
G23	Färg	CL2	5	1-8
G24	Bonusfärg	bC2	5	1-8
G25	Korrigerande färg	CC2	5	1-8
G26	Ingen poäng Färg	NC2	5	2-8
G27	Fri Dart Färg	FdC	4	1-8
G28	Overs	orS	19 / 38	2-8
G29	Under	Und	19 / 38	2-8
G30	Halva-It	HAL	1 / 2	1-8
G31	Big-6	biG	19	2-8
G32	21 poäng	21P	7	1-8

3. Tryck på knapparna *Upp* eller *Ned för* att välja alternativ och tryck på knappen *Enter* för att bekräfta valet.
4. Tryck på knapparna *Upp* eller *Ned för* att välja antal spelare. Det finns totalt 9 val av spelare från 1-spelarläge till 8-spelarläge plus ett datorspelarläge. Tryck på *Enter-knappen* för att bekräfta valet och starta spelet. Om det är fler än 2 spelare kommer vissa spelare att dela på resultatdisplayen.
5. Om det alternativ du valde och bekräftade är datorspelarläge kommer du att spela mot datorn. Tryck på *upp*- eller nedknapparna för att välja nivå på datorspelaren och tryck på *Enter-knappen* för att starta spelet. De fem nivåerna för datorspelare är följande:
C-1: Nybörjare,
C-2: Medelsvår,

C-3: Avancerad,

C-4: Expert,

C-5: Professionell.

6. Om spelet har 25/50 & 50/50 tjuralternativ kan du trycka på *upp*- eller nedknapparna för att välja och trycka på Enter-knappen för att bekräfta valet. 25/50 (yttre tjur är 25 och inre tjur är 50) och 50/50 (både inre och yttre tjur är 50).
7. Under spelet, när datorn meddelar "NEXT", kommer inte något tryck på segmenten att aktivera darttavlan. Spelaren måste ta bort alla dartpilar och trycka på Next-knappen för nästa spelares omgång. Darttavlan växlar automatiskt till nästa spelare om tavlan inte har spelats på ungefär 10 sekunder efter "NEXT"-meddelandet.
8. Tryck på Miss-knappen för att få 0 poäng och registrera en pil när en pil träffar WEB-pilfångaren eller missar tavlan helt och hållet under spelets gång.
9. Om du vill återställa spelet trycker du på Reset-knappen och håller den intryckt i 2 sekunder.
10. Under spelets gång kan du trycka på Enter-knappen för att kontrollera andra spelares poäng.
11. Tryck *på* On/Off-knappen och håll den intryckt i 3 sekunder för att stänga av spelet. För att spara energi är brädet utrustat med en automatisk avstängningsfunktion. Om spelet inte har spelats på 30 minuter stängs det av automatiskt.

SPELBESKRIVNINGAR & REGLER

G01 - G06: 301 - 901 (Med möjlighet till Single In/Single Out, Double In/Single Out, Single In/Double Out, Double In/Double Out, 25/50 & 50/50 Bull)
Poängen kommer att dras av för varje pil från 301/ 501/ 601/ 701/ 801/ 901 poäng respektive. Den första spelaren som når exakt 0 är vinnare. När en spelare överskrider den poäng som behövs för att nå exakt noll, är turen en "bust" och poängen återgår till vad den var före turen.

L01 (Single In+ Single Out): Alla indikeringsikoner kommer att vara avstängda under spelet.
Poängräkningen börjar och slutar när ett valfritt nummer slås. Spelaren kan avsluta spelet med en träff på valfritt nummer som minskar poängen till exakt noll.
L02 (Double In+ Single Out): DI-indikeringsikonen är på under spelet.
Poängräkningen börjar när ett nummer i dubbelns ring eller dubbelns bull's eye träffas. Ingen poäng kommer att räknas förrän detta villkor är uppfyllt.
L03 (Single In+ Double Out): DO-indikeringsikonen kommer att vara på under spelet.
Spelaren kan avsluta spelet med en träff på ett nummer i dubbelns ring eller dubbelns bull's eye som reducerar poängen till exakt noll. När en spelare överskrider den poäng som krävs för att nå exakt noll eller "1", är turen en "bust" och poängen återgår till vad den var före turen (kvarvarande "1"-poäng är också en bust, eftersom det inte finns någon möjlighet att få den till noll med en dubbelträff)
L04 (Dubbel In + Dubbel Ut): Både DI- och DO-indikeringsikonerna kommer att vara på under spelet. Poängräkningen börjar när ett nummer i dubbelns ring eller dubbelns bull's eye träffas och den slutar när en dubbelns ring eller dubbelns bull's eye träffas som reducerar poängen till exakt noll.
L05 (Single In+ Master Out): MO-indikeringsikonen kommer att vara på under spelet.
Spelaren kan avsluta spelet med en träff på ett nummer i dubbel- eller trippelringen eller det dubbla bull's eye som reducerar poängen till exakt noll.
L06 (Dubbel In + Master Ut): Både DI- och MO-indikeringsikonerna kommer att vara på under spelet. Poängräkningen börjar när ett nummer i dubbelringen eller det dubbla bull's eye träffas och slutar när en dubbel- eller trippelring eller det dubbla bull's eye träffas som reducerar poängen till exakt noll.

Med möjlighet att välja 50/50 bull (både inre och yttre bull är 50) eller 25/50 bull (inre bull är 50 och yttre bull är 25) finns det totalt 12 variationer som kan väljas för varje spel. För att göra spelen roligare visar spelet också rankingen och ppd (poäng per dart) för varje spelare.

G07 - G12: 301 - 901 LEAGUE (Med möjlighet till Single In/Single Out, Double In/Single Out, Single In/Double Out, Double In/Double Out, 25/50 & 50/50 Bull) Liknar 301 Game men här spelar lagen mot varandra. Alla spelare med udda nummer kommer att vara i ett lag medan spelarna med jämna nummer kommer att vara i ett annat lag. Lagets poäng, som delas av alla lagspelare, dras av för varje pil från 301/ 501/ 601/ 701/ 801/ 901 poäng. Om ett lag når exakt 0, har detta lag vunnit. Förutom de 301 spelvarianterna kan man i detta spel också välja mellan följande 4 olika lagmedlemmar.
Alternativ: 2-C, 3-C, 4-C, Cyb
2- C: 2 spelare i varje lag
3- C: 3 spelare i varje lag
4- C: 4 spelare i varje lag
Cyb: 1 spelare mot datorspelare

G13: COUNT UP (Med möjlighet att välja 100, 200, 300, 900, 25/50 & 50/50 Bull)
Målet är att slå de andra spelarna genom att vara först med att nå en förinställd poäng. Poängen ackumuleras för varje pil, och den första spelaren som når eller går över de fastställda poängen vinner. De inställda poängalternativen är 100, 200, 300 ... 900 respektive.

G14: ROUND THE CLOCK (med alternativen 105, 110, 115, 120, 205, 210, 215, 220, 305, 310, 315, 320)
Slå i strikt ordning 1, 2, 3 ... tills 5, 10, 15 eller 20 har uppnåtts med raka, dubbla eller tredubbla slag beroende på prestationsnivå. Den första spelaren som träffar det sista numret vinner. Spelarna börjar sin nästa tur med nästa korrekta nummer i sekvensen. Datorn visar det nummer som spelaren måste träffa.
105,110,115,120: Det sista numret är 5,10,15,20 respektive oavsett om det är singel, dubbel eller trippel.
205,210,215,220: Det sista numret är 5,10,15,20 respektive och endast dubbel är giltig.
305,310,315,320: Det sista numret är 5,10,15,20 respektive och endast trippel är giltigt

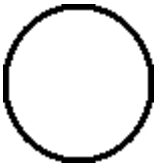
G15: SHANGHAI (Med möjlighet att välja L01, L05, L10, L15)
Varje spelare måste ta sig runt spelplanen för att få poäng från 1 till 20 och sedan träffa mitt i prick. Kasta en pil för varje nummer och den spelare som får högst poäng vinner. Datorn visar det nummer som spelaren måste träffa. Varje spelare kan göra poäng på alla korrekta segment (enkel X 1, dubbel X 2, trippel X 3) och urvalen varieras enligt följande:
L01: spelet startar från segment 1
L05: spelet startar från segment 5
L10: spelet startar från segment 10
L15: spelet startar från segment 15

G16: HIGH-SCORE (med valmöjligheterna H03, H04, H05.....H14, 25/50 & 50/50 Bull)
Varje spelare måste samla ihop flest poäng på 3, 4, 5...eller 14 rundor (varje runda 3 dart) för att vinna. Dubbler och tripplar räknas som 2X respektive 3X det segmentets poäng. Cricket-displayen räknar hur många rundor du har spelat.
H03, H04, H05 .... H14 representerar 3, 4, 5.....14 omgångar respektive.

G17: SHOOT OUT (med alternativen - 03, -04, -05, ... -19, -20, -21)
Datorn kommer slumpmässigt att visa ett nummer som spelaren ska slå. En poäng dras av för varje korrekt träff. Den första spelaren som når noll från startmarkeringen vinner. Om en spelare inte träffar darttavlan inom 10 sekunder betraktas pilen som en miss och darttavlan ändras automatiskt till ett annat slumpmässigt nummer som spelaren ska träffa för nästa pil. -03, -04, -05 .... -21 representerar startmärkena 3, 4, 5...21 respektive.

G18: CRICKET (med möjlighet att välja C00, C20, C25, 25/50 & 50/50 Bull)
1. Cricketspelet kommer endast att använda numret 15-20 och bull's eye. Alla giltiga träffar kommer att bekräftas och visas av cricketdisplayen.
2. När ett nummer har träffats 3 gånger av en spelare "öppnas" det (numret stängs och öppnas för poängräkning) för den spelaren och alla ytterligare träffar ger poäng som kastade.
3. När ett nummer har träffats 3 gånger av alla spelare, är det numret "stängt" och kan inte längre ge poäng för någon spelare.
4. En spelare som har "öppnat" ett nummer kan fortsätta att göra poäng på det numret tills det blir "stängt".
5. En spelare vinner spelet när han/hon först har "stängt" alla nummer och har lika många eller fler poäng än de andra spelarna. Men om spelarna har lika många poäng eller inga poäng, vinner den spelare som först "stänger" alla nummer.
6. Och om en spelare har "stängt" alla nummer först, men ligger efter i poäng, fortsätter poängräkningen på "öppnade" nummer. Om den spelaren inte har samlat flest poäng när en annan spelare "stänger", vinner den spelare som har flest poäng.

Alternativ	Beskrivning
C00	Träffa och "öppna" nummer 15-20 och bull's eye i valfri ordning.
C20	Slå och "öppna" nummer 20 först, sedan i ordning "öppna" nummer 19,18,17,16,15 och bull's eye
C25	Slå och "öppna" först bull's eye, sedan i ordning "öppna" nummer 15, 16, 17, 18, 19 och 20.

Cricket	En gång	Två gånger	Öppna	Stäng
Signera				

OBS!
a. Enkelt segment: Räkna en gång, Dubbla segment: Räkna två gånger, Trippelsegment: Räkna tre gånger
b. Segmentet kommer att "öppnas" om det redan har träffats mer än tre gånger. Det kommer att "stängas" om alla spelare "öppnade" samma segment.

G19: NO SCORE CRICKET (med alternativen 000, 020, 025, 25/50 & 50/50 Bull)
Spelet liknar Cricket förutom att ingen poäng görs. Vinnaren är den spelare som först "stängde" alla poäng.

Alternativ	Beskrivning
000	Träffa och "öppna" nummer 15-20 och bull's eye i valfri ordning.
020	Slå och "öppna" nummer 20 först, sedan i ordning "öppna" nummer 19,18,17,16,15 och bull's eye
025	Slå och "öppna" bullens öga först, sedan i ordning "öppna" nummer 15, 16, 17, 18, 19 och 20.

G20: CUT THROAT CRICKET (Med möjlighet att välja 00C, 20C, 25C, 25/50 & 50/50 Bull)
Liknande grundregler som i Cricket, förutom att poäng läggs till motståndarens poäng när poängräkningen börjar. Den spelare som först har "stängt" alla segment med minst poäng vinner. Denna variant gör det möjligt för spelarna att samla poäng för sina motståndare och gräva ner dem i ett djupare hål.

Alternativ	Beskrivning
00C	Slå och "öppna" nummer 15-20 och bull's eye i valfri ordning.
20C	Slå och "öppna" nummer 20 först, därefter i tur och ordning "öppna" nummer 19,18,17,16,15 och
25C	Träffa och "öppna" bullens öga först, sedan i ordning "öppna" nummer 15,16,17,18,19 och 20.

G21: KILLER CRICKET (med alternativen H00, H20, H25, 25/50 & 50/50 Bull) Spelet liknar No Score Cricket förutom att när du har "stängt" ett nummer och dina motståndare inte har det, kan du eliminera motståndarens markering genom att slå samma nummer igen. Vinnaren är den spelare som "stängt" alla nummer.

Alternativ	Beskrivning
H00	Slå och "öppna" nummer 15-20 och bull's eye i valfri ordning.
H20	Slå och "öppna" nummer 20 först, därefter i tur och ordning "öppna" nummer 19,18,17,16,15 och bull's eye
H25	Slå och "öppna" bullens öga först, sedan i ordning "öppna" nummer 15,16,17,18,19 och 20.

G22: CRICKET MED LÅG PITCH (Med alternativ E00, E20, E25, 25/50 & 50/50 Bull)
Spelet liknar Cricket-spelet. UTOM att siffrorna som ska skjutas ändras från "15 till 20 och bull's eye" till "1 till 6 och bull's eye".

Alternativ	Beskrivning
E00	Slå och "öppna" nummer 1-6 och bull's eye i valfri ordning.
E20	Slå och "öppna" nummer 6 först, sedan i tur och ordning "öppna" nummer 5, 4, 3, 2, 1 och öga.
E25	Slå och "öppna" bull's eye först, sedan i ordning "öppna" nummer 1, 2, 3, 4, 5 och 6.

G23: FÄRG (med möjlighet till 100, 200, 300, 400, 500)
För att påbörja spelet måste spelare 1 kasta en pil för att bestämma vilken färg (färg 20 eller färg 1) han/hon ska skjuta på. Om spelare 1 träffar mitt i prick med denna pil måste han/hon kasta igen för att bestämma färgen. Alla spelare med udda nummer kommer att ha samma färg som spelare 1 medan spelare med jämna nummer kommer att ha en annan färg. De dubbla och tredubbla segmenten anses ha samma färg som det enkla segmentet. Varje spelare försöker sedan träffa sitt färgmål för att komma upp i eller överskrida den totala poängen (som måste bestämmas och ställas in i Game Options i början av spelet: 100, 200, 300, 400 eller 500). Om en spelare kastar en pil i en motståndares färg räknas inte markeringen. Tjurens öga räknas dock in i den totala poängen. Den första spelaren som uppnår den förinställda slutpoängen vinner.
100, 200.....500 representerar 100 poäng, 200 poäng.....500 poäng respektive.

G24: BONUS COLOR (med valmöjligheten 100, 200, 300, 400, 500)
Detta spel liknar Color-spelet med följande UNDANTAG. Om en spelare kastar en pil i en motståndares färg, får alla spelare i denna färg poängen adderade till sin totala poäng. 100, 200.....500 representerar 100 poäng, 200 poäng.....500 poäng respektive.

G25: KORREKT FÄRG (Med alternativ 100, 200, 300, 400, 500)
Detta spel liknar Color-spelet med följande UNDANTAG. Om en spelare kastar en pil i en motståndares färg dras dessa poäng av från spelarens totala poäng. 100, 200.....500 representerar 100 poäng, 200 poäng .....500 poäng respektive.

G26: NO SCORE COLOR (med alternativen 003, 004, 005, 006, 007)
Detta spel liknar färgspelet med följande UNDANTAG. Varje spelare försöker träffa sitt färgmål för att göra ett märke. Om en spelare kastar en pil i en motståndares färg eller träffar utanför darttavlan, dras en markering av från spelarens totala markeringar och han/hon förlorar sin tur. (Bull's eye räknas dock in i hans/hennes totala markeringar.) Vinnaren är den enda spelare som har markeringar kvar.
003, 004.... 007 representerar 3 poäng, 4 poäng.... 7 märken respektive.

G27: FREE DART COLOR (Med alternativ 005, 010, 015, 020)
Detta spel liknar färgspelet med följande UNDANTAG. Varje spelare försöker träffa sitt färgmål för att få högsta möjliga poäng. Om en spelare kastar en pil i en motståndares färg räknas den inte in i den totala poängsumman. (Fullträffen räknas dock in i hans/hennes totalpoäng.) Spelaren med högst totalpoäng efter att alla dartpilar kastats är vinnaren.
005, 010, 015 och 020 representerar 5 dartpilar, 10 dartpilar, 15 dartpilar respektive 20 dartpilar. Cricket-displayen räknar ned hur många dartpilar du har kvar.

G28: OVERS (Med möjlighet att välja O03, O04, O05... O20, O21, 25/50 & 50/50 Bull)
Spelarna får turas om att kasta 3 dartpilar. Om en spelares poäng är lägre än den föregående spelarens poäng släcks en cricketlampa, vilket innebär att han/hon förlorar ett liv. Innan varje spelare skjuter i varje omgång visas målpoängen på spelarens poängdisplay (det första målet tilldelas slumpmässigt av datorn). En spelare är ute ur spelet när alla hans/hennes liv har försvunnit. Den sista överlevande spelaren är vinnaren.
O03 -O21 representerar 3 liv till 21 liv. Cricket-displayen räknar ner hur många liv du har kvar.

G29: UNDERS (Med möjlighet till U03, U04, U05... U20, U21, 25/50 & 50/50 Bull)
Det här spelet spelas på samma sätt som Overs-spelet med följande UNDANTAG:
1. Målpoängen är den lägsta poängen för varje tur.
2. En missad pil ska räknas som 60 genom att trycka på Miss-knappen.
U03-U21 representerar 3 liv till 21 liv. Cricket-displayen räknar ned hur många liv du har kvar.

G30: HALVE-IT (med möjlighet till 25/50 & 50/50 Bull)
Det här spelet består av 12 omgångar med tre dartpilar i varje. Målet är att få så många poäng som möjligt på de angivna siffrorna. De angivna siffrorna för varje omgång är:

Omgång	12	13	14	D	15	16	17	T	18	19	20	B	Totalt
Spelare													

D: Dubbel, T: Trippel, B: Bull
Poängräkning sker endast när pilen träffar det angivna området. Alla träffar räknas till nominellt värde. Om en spelares alla tre dartpilar missar det angivna målområdet halveras hans/hennes totala poäng för dessa punkter. Spelaren med högst poäng i slutet är vinnaren.

G31: BIG-6 (med möjlighet till b03, b04, b05... .....b20, b21)
Singel 6 är det första målet som ska träffas när spelet börjar. Inom de tre kastningarna måste spelare 1 träffa en 6:a för att "rädda" sitt liv. Efter att det aktuella målet har träffats kommer nästa kastade pil att bestämma motståndarens mål. Om spelare 1 inte lyckas träffa det aktuella målet inom 2 dartpilar, förlorar han/hon chansen att bestämma nästa mål för spelare 2. Spelare 2 kommer att skjuta mot ett nytt mål som genereras slumpmässigt av datorn. Singlar, dubblar och tripplar är alla separata mål för detta spel.
Spelet går ut på att tvinga din motståndare att förlora liv genom att välja svåra mål för din motståndare att träffa, t.ex. "dubbel bull's eye" eller "trippel 20". Den sista spelaren med ett liv kvar är vinnaren.
b03 till b21 representerar 3 till 21 liv respektive. Antalet återstående liv visas på cricketdisplayen.

G32: 21 POÄNG (Med alternativ 005, 006, 007, 008, 009, 010, 011)
Målet med detta spel är att få flest poäng. En spelare kan få ett märke på två sätt:
1. Får 21 poäng exakt inom 3 dartpilar, eller
2. Har de högsta poängen upp till 21 poäng (om ingen får 21 poäng i den här omgången)
Spelaren blir "bustad" när poängen är över 21 poäng och spelaren inte kan få en markering. När spelet är slut vinner den spelare som har flest poäng. 005, 006, 007.... 011 representerar 5 rundor, 6 rundor, 7 rundor.... 11 omgångar respektive. Cricket-displayen räknar ner hur många omgångar du har kvar.

IMPORTÖR: ABISAL SP. Z O.O.
UL. PYSKOWICKA 17, 41-807 ZABRZE, POLEN PRODUKT: TDE01 NILS FUN

CE

Дякуємо, що придбали цей електронний дартс. Її комп'ютеризована система підрахунку очок робить гру легкою та приємною. З 32 вбудованими іграми та понад 590 варіантів/варіацій на вибір, як початківці, так і більш досвідчені гравці знайдуть ігри, які підійдуть саме їм. Одночасно можуть грати до 8 гравців. Будь ласка, уважно прочитайте інструкцію перед початком гри і обов'язково збережіть її для подальшого використання.

ЗБІРКА

Дошку для гри в дартс слід повісити на настінний гачок на висоті 172,72 см (68 дюймів) над підлогою. Дротики повинні кидатися з відстані приблизно 244 см (96 дюймів), тому переконайтеся, що перед дошкою є приблизно 3 м (10 футів) вільного простору.
Розмістіть дві мітки поруч на обраних стінах на висоті 190 см (74 7/8") над підлогою, з відстанню 12,4 см (4 7/8") між ними. Вкрутіть два шурупи в контрольні мітки так, щоб головки шурупів виступали зі стіни приблизно на 1/2 дюйма.
Вирівняйте монтажні отвори на задній панелі гри з головками гвинтів, а потім встановіть гру. Можливо, доведеться підкрутити шурупи, щоб дошка щільно прилягала до стіни. Після того, як дошка буде встановлена, "яблучко" повинно знаходитися на висоті 172,72 см (68") над підлогою.

1. Яблучко розташоване на висоті 68" (172,72 см) від підлоги.
2. Стіна.
3. Лінія кидка 96" (244 см).

СИЛОВА УСТАНОВКА

Дошка для гри в дартс розрахована на живлення від 3 батарейок типу AA (LR6) 1,5 В. Відсік для батарейок можна відкрити ззаду, щоб встановити батарейки. Для збереження батарейок ця дошка для дартсу оснащена режимом автоматичного вимкнення. Якщо мішень не використовується, вона автоматично вимикається через 30 хвилин.

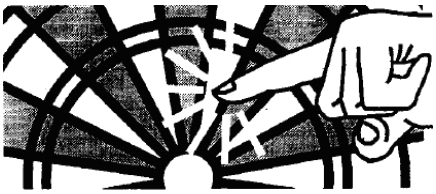
УВАГА!

- Батарейки повинні замінюватися дорослими.
- Неакумуляторні батареї не підлягають перезарядці.
- Акумуляторні батареї слід виймати з іграшки перед зарядкою.
- Акумуляторні батареї слід заряджати тільки під наглядом дорослих.
- Не можна змішувати різні типи батарейок або нові та використані батарейки.
- Використовуйте лише рекомендовані батареї того самого або еквівалентного типу.
- Батарейки слід вставляти з дотриманням полярності.
- Розряджені батарейки слід виймати з іграшки.
- Не допускається коротке замикання клем живлення.
- Не викидайте іграшку у вогонь, воду або разом зі звичайним сміттям.

ВАЖЛИВЕ ЗАУВАЖЕННЯ

1. Під час транспортування або в процесі звичайної гри можливе тимчасове заклинювання лічильних сегментів цієї дошки, що призводить до "заморожування" сегмента. Якщо це сталося, рахунок застряглого сегмента буде підраховано і відображено при зміні гравця. При виникненні цієї помилки виконайте наступні дії:

- Знайдіть застряглий сегмент.
- Сильно натисніть на застряглий сегмент, доки він не звільниться. Як тільки застряглий сегмент буде звільнено, помилка зникне, і дошка продовжить працювати в нормальному режимі.



2. Ця гра призначена тільки для використання легких дротиків з м'якими наконечниками і настійно рекомендується використовувати з дротиками, що поставляються в комплекті. Не намагайтеся використовувати дротики зі сталевими наконечниками, довші дротики з м'якими наконечниками (максимальна довжина 2,5 см) або важчі дротики (максимальна вага дротика 12 г), оскільки це може призвести до пошкодження дошки.
3. Між пострілами потрібен час електронної та механічної реакції. Якщо два постріли відбулися занадто близько один до одного, витягніть другий дротик і зробіть повторний кидок, щоб правильно зафіксувати свій результат.
4. У середовищі зі швидкими електричними перехідними процесами гра в дартс може вийти з ладу і потребуватиме перезавантаження.
5. Це гра для дорослих, яка включає в себе функціональні гострі предмети. Діти повинні грати тільки під наглядом дорослих.
6. Будь ласка, зніміть захисну плівку (якщо така є) з дисплея перед використанням.

ПІДРАХУНОК ОЧОК

сегмент	правило оцінювання
одинарний сегмент	оцінка x1
подвійний сегмент	оцінка x2
потрійний сегмент	оцінка x3
зовнішнє яблучко	25 x1
внутрішнє яблучко	25 x2

ІНСТРУКЦІЯ З ЕКСПЛУАТАЦІЇ

1	Відображення номера гравця	8	Кнопка введення
2	Відображення тимчасового рахунку	9	Кнопка вниз
3	Відображення рахунку гравця	10	Кнопка вгору
4	Відображення крикету	11	Індикатор кидка дротика
5	Кнопка увімкнення/вимкнення	12	Подвійний вхід/вихід, індикатор Master out
6	Кнопка пропуску / скидання	13	Індикатор основного рахунку
7	Кнопка "Далі		

1. Натисніть кнопку Увімкнення/Вимкнення, щоб увімкнути гру, і дисплей засвітиться привітальним звуком. Коли звук вимкнеться, на дисплеї гравця і на дисплеї рахунку з'явиться "G01" і "301" відповідно.
2. Натискайте кнопки "*Вгору*" або *"Вниз*", щоб вибрати гру. Вибір буде показано на дисплеях програвача та рахунку. Потім натисніть кнопку *Enter*, щоб підтвердити вибір.

ВИБІР ГРИ

Гра	Опис	Дисплей	Кількість варіантів / варіацій	Кількість гравців
G01	301	301	6/ 12	1-8
G02	501	501	6/ 12	1-8
G03	601	601	6/ 12	1-8
G04	701	701	6/ 12	1-8
G05	801	801	6/ 12	1-8
G06	901	901	6/ 12	1-8
G07	301 Ліга	3L1	6/ 48	1-8
G08	501 Ліга	5L1	6/ 48	1-8
G09	601 Ліга	6L1	6/ 48	1-8
G10	701 Ліга	7L1	6/ 48	1-8
G11	801 Ліга	8L1	6/ 48	1-8
G12	901 Ліга	9L1	6/ 48	1-8
G13	Count Up	КУБОК	9 / 18	1-8
G14	Цілодобово	rCL	12	1-8
G15	Шанхай	SHi	4	1-8
G16	Високий бал	HiS	12 / 24	1-8
G17	Перестрілка	S-0	19	1-8
G18	Крикет	Cri	3 / 6	1-8
G19	Крикет без очок	NSc	3 / 6	1-8
G20	Крикет з перерізаним горлом	CUc	3 / 6	1-8
G21	Цвіркун-вбивця	LLc	3 / 6	2-8
G22	Крикет на низькому полі	LPc	3 / 6	1-8
G23	Колір	CL2	5	1-8
G24	Бонусний колір	bC2	5	1-8
G25	Коригувальний колір	CC2	5	1-8
G26	Колір без оцінки	NC2	5	2-8
G27	Вільний колір дротика	FdC	4	1-8
G28	Overs	orS	19 / 38	2-8
G29	Нижче	Und	19 / 38	2-8
G30	Вдвічі менше	HAL	1 / 2	1-8
G31	Big-6	biG	19	2-8
G32	21 Points	21P	7	1-8

3. Натискайте кнопки "*Вгору*" або *"Вниз*", щоб вибрати опцію, і натисніть кнопку "*Enter"*, щоб підтвердити вибір.
4. Натискайте кнопки *Вгору* або *Вниз*, щоб вибрати кількість гравців. Всього є 9 варіантів вибору гравців: від 1 гравця до 8 гравців плюс режим комп'ютерного гравця. Натисніть кнопку *Enter*, щоб підтвердити вибір і почати гру. Якщо в грі беруть участь більше 2 гравців, деякі з них будуть бачити загальний рахунок гравця.
5. Якщо вибраний і підтверджений вами варіант знаходиться в режимі комп'ютерного гравця, ви будете грати проти комп'ютера. Натискайте кнопки "*Вгору*" або *"Вниз*", щоб вибрати рівень комп'ютерного гравця, і натисніть кнопку *Enter*, щоб почати гру. Існує п'ять рівнів комп'ютерного гравця:
C-1: Початковий,
C-2: середній,

C-3: Просунутий,

C-4: Експерт,

C-5: Професіонал.

6. Якщо у грі є опції 25/50 та 50/50, ви можете натиснути кнопки "*Вгору*" або *"Вниз*" для вибору і натиснути кнопку "*Enter"*, щоб підтвердити вибір. 25/50 (зовнішній бик - 25, а внутрішній - 50) і 50/50 (внутрішній і зовнішній бик - 50).
7. Під час гри, коли комп'ютер оголошує "NEXT", будь-яке натискання на сегменти не активує дартс. Гравець повинен вийняти всі дротики і натиснути кнопку "*Next*" для початку раунду наступного гравця. Дартс автоматично переключиться на наступного гравця, якщо протягом 10 секунд після оголошення "NEXT" на дошці ніхто не грає.
8. Натисніть кнопку "*Промах*", щоб зарахувати 0 очок і зарахувати один дротик, якщо дротик влучив у WEB-уловлювач дротиків або взагалі не влучив у дошку під час гри.
9. Якщо ви хочете перезавантажити гру, натисніть кнопку *Reset* і утримуйте її протягом 2 секунд.
10. Під час гри ви можете натиснути кнопку *Enter*, щоб перевірити результати інших гравців.
11. Щоб вимкнути гру, натисніть і утримуйте кнопку *On/Off* протягом 3 секунд. З метою енергозбереження дошка оснащена функцією автоматичного вимкнення. Якщо в гру не грали протягом 30 хвилин, вона вимкнеться автоматично.

ОПИС ТА ПРАВИЛА ГРИ
G01 - G06: 301 - 901 (з можливістю одинарного входу/виходу, подвійного входу/виходу, одинарного входу/виходу, подвійного входу/виходу, 25/50 та 50/50 Булл) Оцінка буде відніматися за кожен дротик з 301/ 501/ 601/ 701/ 801/ 901 очка відповідно. Перший гравець, який набере рівно 0 очок, стане переможцем. Якщо гравець перевищує кількість очок, необхідну для досягнення точного нуля, хід вважається "проваленим" і рахунок повертається до того, який був до початку ходу.

L01 (Single In+ Single Out): Під час гри всі індикатори будуть вимкнені.
Рахунок починається і закінчується, коли влучає будь-яке число. Гравець може закінчити гру, влучивши в будь-яке число, яке зменшує рахунок до нуля.
L02 (Double In+ Single Out): Під час гри на екрані відображається значок DI.
Підрахунок очок починається, коли потрапляє число в кільце дабл-ін або подвійне яблучко. Поки ця умова не буде виконана, рахунок не буде зараховано.
L03 (Single In+ Double Out): Під час гри буде увімкнена піктограма DO.
Гравець може закінчити гру, влучивши в число в кільці дабл-ауту або в подвійне яблучко, що зменшує рахунок до нуля. Коли гравець перевищує кількість очок, необхідну для досягнення точного нуля або "1", хід вважається "провальним" і рахунок повертається до того, яким він був до ходу (залишкова кількість очок "1" також є провальною, оскільки немає можливості довести її до нуля подвійним влучанням)
L04 (Подвійний вхід + подвійний вихід): Під час гри увімкнені індикатори DI та DO. Підрахунок очок починається, коли потрапляє цифра в дабл-кільце або подвійне яблучко, і закінчується, коли потрапляє дабл-кільце або подвійне яблучко, що зменшує рахунок точно до нуля.
L05 (Single In+ Master Out): Під час гри буде увімкнена піктограма "MO".
Гравець може закінчити гру, влучивши в число в кільці дабл-ін, трипл-ін або в подвійне яблучко, що зменшує рахунок до нуля.
L06 (Double In + Master Out): Під час гри будуть увімкнені індикатори DI та MO. Рахунок починається, коли потрапляє число в кільце дабл або подвійне яблучко, і закінчується, коли потрапляє кільце дабл, тріпс або подвійне яблучко, що зменшує рахунок точно до нуля.

З можливістю вибору 50/50 (внутрішній і зовнішній биток дорівнює 50) або 25/50 (внутрішній биток дорівнює 50, а зовнішній - 25), загалом є 12 варіантів, які можна вибрати для кожної гри. Щоб зробити гру більш приємною, гра також відображатиме рейтинг і ppd (очко за дротик) для кожного гравця.

G07 - G12: 301 - 901 ЛІГА (з можливістю одиночного входу/виходу, подвійного входу/виходу, одиночного входу/виходу, подвійного входу/виходу, 25/50 та 50/50 Булл) Подібно до 301 гри, але тут команди грають одна проти одної. Всі гравці з непарними номерами будуть в одній команді, а гравці з парними номерами - в іншій команді. Результат команди, який ділиться між усіма гравцями команди, буде відніматися для кожного дротика з 301/ 501/ 601/ 701/ 801/ 901 очка. Якщо одна команда набирає рівно 0 очок, ця команда перемогла. Окрім 301 варіації гри, ця гра також дозволяє вибрати наступні 4 різних члени команди.
Варіанти: 2-C, 3-C, 4-C, Cyb 1
2- B: 2 гравці в кожній команді
3- C: 3 гравці в кожній команді
4- C: 4 гравці в кожній команді
Cyb: 1 гравець проти комп'ютерного гравця

G13: ПІДРАХУНОК (з можливістю вибору 100, 200, 300, 900, 25/50 та 50/50 Булл)
Мета - перемогти інших гравців, першим набравши задану кількість очок. Очки будуть накопичуватися за кожен дротик, перший гравець, який досягне або перевищить встановлену кількість очок, стане переможцем. Можливі варіанти очок: 100, 200, 300 ... 900 відповідно.

G14: ОБІЙТИ ГОДИННИК (з варіантами 105, 110, 115, 120, 205, 210, 215, 220, 305, 310, 315, 320)
Влучайте в суворій послідовності 1, 2, 3 ... до досягнення 5, 10, 15 або 20 прямими, подвійними або потрійними ударами в залежності від рівня гри. Перший гравець, який влучив у фінальну цифру, стає переможцем. Гравці починають свій наступний хід з наступного правильного числа в послідовності. Комп'ютер покаже число, яке гравець повинен влучити.
105,110,115,120: Останнє число 5,10,15,20 відповідно, незалежно від того, одинарне воно, подвійне чи потрійне.
205,210,215,220: Останнє число 5,10,15,20 відповідно, зараховується тільки подвоєння.
305,310,315,320: Останнє число 5,10,15,20 відповідно і тільки потрійний номер є дійсним

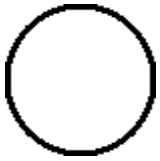
G15: ШАНХАЙ (на вибір L01, L05, L10, L15)
Кожен гравець повинен обійти навколо дошки і набрати від 1 до 20 очок, а потім потрапити в "яблучко". Кидайте дротик на кожне число, і гравець, який набере найбільшу кількість очок, виграє. Комп'ютер покаже число, яке гравець повинен влучити. Кожен гравець може влучити в будь-який правильний сегмент (одинарний X 1, подвійний X 2, потрійний X 3), і вибір може бути наступним:
L01: гра починається з сегмента 1
L05: гра починається з сегмента 5
L10: гра починається з сегмента 10
L15: гра починається з сегмента 15

G16: HIGH-SCORE (з можливістю вибору H03, H04, H05.....H14, 25/50 та 50/50 Bull)
Кожен гравець повинен набрати найбільшу кількість очок за 3, 4, 5... або 14 раундів (у кожному раунді 3 дротики), щоб перемогти. Подвійні та потрійні поразки зараховуються як подвоєння та потроєння результату цього сегменту відповідно. Дисплей крикету покаже, скільки раундів ви зіграли.
H03, H04, H05 .... H14 означає 3, 4, 5... .....14 раундів відповідно.

G17: ВИБИТИ (на вибір - 03, -04, -05, ... -19, -20, -21)
Комп'ютер випадковим чином покаже число, яке гравець повинен влучити. За кожне правильне попадання буде відніматися один бал. Перший гравець, який досягне нульової позначки від стартової, виграє. Якщо гравець не влучає в мішень протягом 10 секунд, то влучання вважається промахом, і мішень автоматично змінюється на інше випадкове число, яке гравець повинен влучити для наступного влучання. -03, -04, -05 .... -21 означають стартові позначки 3, 4, 5... 21 відповідно.

G18: КРИКЕТ (з можливістю вибору C00, C20, C25, 25/50 та 50/50 Булл)
1. У грі в крикет використовуються лише номери 15-20 та "яблучко". Всі правильні попадання будуть підтверджені та відображені на крикетному табло.
2. Після того, як гравець влучив у номер 3 рази, він стає "відкритим" (номер закривається і відкривається для зарахування очок) для цього гравця, і будь-які подальші влучання приносять очки, як закинутий м'яч.
3. Після того, як всі гравці влучили по номеру 3 рази, цей номер стає "закритим" і більше не може бути зарахований жодному гравцеві.
4. Гравець, який "відкрив" число, може продовжувати набирати очки на цьому числі, поки воно не стане "закритим".
5. Гравець перемагає в грі, якщо він першим "закрив" всі числа і набрав однакову або більшу кількість очок, ніж інші гравці. Однак, якщо гравці мають однакову кількість балів або не мають жодного балу, перемагає гравець, який першим "закрив" усі числа.
6. А якщо гравець першим "закрив" всі числа, але не набрав достатньо очок, то підрахунок продовжується на "відкритих" числах. Якщо цей гравець не набрав найбільшу кількість очок до того часу, як інший гравець "закриє", то переможцем стає гравець, який набрав найбільшу кількість очок.

Варіант	Опис
C00	Влучайте та "відкривайте" номери 15-20 та "яблучко" у довільному порядку.
C20	Спочатку натисніть і "відкрийте" число 20, потім по порядку "відкрийте" числа 19,18,17,16,15 і яблучко
C25	Спочатку поцілить і "відкрийте" яблучко, а потім по порядку "відкрийте" номери 15, 16, 17, 18, 19 і 20.

Крикет	Один раз	Два рази	Відкрити	Закрийте
Підписати				

ПРИМІТКА:
a. Одинарний сегмент: Порахуйте один раз, Подвійний відрізок: Порахуйте два рази, Потрійний відрізок: Порахувати три рази
b. Сегмент буде "відкрито", якщо в нього потрапили більше трьох разів. Сегмент вважається "закритим", якщо всі гравці "відкрили" один і той самий сегмент.

G19: КРИКЕТ БЕЗ ОБЛІКУ ОЧКІВ (з можливістю вибору 000, 020, 025, 25/50 та 50/50 Булл)
Гра схожа на крикет, за винятком того, що рахунок не ведеться. Переможцем стає гравець, який першим "закрив" усі очки.

Опція	Опис
000	Влучити та "відкрити" номери 15-20 та "яблучко" у довільному порядку.
020	Спочатку натисніть і "відкрийте" число 20, потім по порядку "відкрийте" числа 19,18,17,16,15 і "яблучко
025	Спочатку поцілить і "відкрийте" яблучко, а потім по порядку "відкрийте" номери 15, 16, 17, 18, 19 і 20.

G20: КРИКЕТ з перерізаним горлом (з можливістю вибору 00C, 20C, 25C, 25/50 та 50/50 "яблучко")
Базові правила гри аналогічні правилам гри в крикет, ЗА ВИНЯТКОМ того, що очки додаються до очок суперника, як тільки починається підрахунок очок. Перемагає гравець, який першим "закрив" усі сегменти з найменшою кількістю очок. Ця варіація дозволяє гравцям набирати очки для своїх опонентів, копаючи їх у більш глибоку яму.

Варіант	Опис
00C	Влучайте і "відкривайте" номери 15-20 і "яблучко" в будь-якому порядку.
20C	Спочатку натисніть і "відкрийте" число 20, потім по порядку "відкрийте" числа 19,18,17,16,15 і
25C	Спочатку влучіть і "відкрийте" яблучко, а потім по порядку "відкрийте" номери 15,16,17,18,19 і 20.

G21: КРИКЕТ ВБИВЦЯ **(З можливістю вибору H00, H20, H25, 25/50 та 50/50 "**яблучко**")**Гра схожа на гру "Крикет без очок", за винятком того, що коли ви "закрили" число, а ваші суперники цього не зробили, ви можете усунути позначку суперника, влучивши в те ж саме число ще раз. Виграє гравець, який "закрив" всі цифри.

Варіант	Опис
H00	Влучайте і "відкривайте" номери 15-20 і "яблучко" в будь-якому порядку.
H20	Спочатку натисніть і "відкрийте" число 20, потім по порядку "відкрийте" числа 19,18,17,16,15 і "яблучко
H25	Спочатку влучити і "відкрити" яблучко, а потім по порядку "відкрити" номери 15,16,17,18,19 і 20.

G22: Крикет на низькому полі (з можливістю вибору E00, E20, E25, 25/50 та 50/50 "яблучко")
Гра схожа на крикет. ЗА ВИНЯТКОМ того, що числа, які потрібно вибити, змінюються з "15-20 і в яблучко" на "1-6 і в яблучко".

Варіант	Опис
E00	Вибийте та "відкрийте" числа 1-6 та "яблучко" у довільному порядку.
E20	Спочатку натисніть і "відкрийте" цифру 6, потім по порядку "відкрийте" цифри 5, 4, 3, 2, 1 і "яблучко". око.
E25	Спочатку влучіть у "яблучко", а потім по порядку "відкрийте" номери 1, 2, 3, 4, 5 і 6.

G23: КОЛІР (на вибір 100, 200, 300, 400, 500)
Щоб почати цю гру, гравець 1 повинен кинути один дротик, щоб визначити, в який колір (20 або 1) стріляти. Якщо гравець 1 потрапляє в яблучко, він повинен кинути дротик ще раз, щоб визначити колір. Всі гравці з непарними номерами будуть на тому ж кольорі, що і гравець 1, тоді як гравці з парними номерами будуть на іншому кольорі. Подвійні та потрійні сегменти вважаються того ж кольору, що й одинарний сегмент. Потім кожен гравець намагається влучити в мішень свого кольору, щоб скласти або перевищити загальну кількість очок (яка повинна бути визначена і встановлена в Опціях гри на початку гри): 100, 200, 300, 400 або 500). Якщо гравець кидає дротик у колір суперника, то влучання не зараховується. Потрапляння в яблучко зараховується до загальної кількості очок. Перемагає перший гравець, який набере задану кількість очок.
100, 200.....500 представляють 100 балів, 200 балів.....500 балів відповідно.

G24: БОНУС КОЛЬОР (з варіантами 100, 200, 300, 400, 500)
Ця гра схожа на гру "Колір" з наступним ВИНЯТКОМ. Якщо гравець кидає дротик кольору суперника, всі гравці цього кольору отримують очки, які додаються до їх загального рахунку. 100, 200.....500 означають 100 очок, 200 очок .....500 очок відповідно.

G25: КОЛІР ПОПЕРЕДЖЕННЯ (на вибір 100, 200, 300, 400, 500)
Ця гра схожа на гру "Кольори" з наступним ВИНЯТКОМ. Якщо гравець кидає дротик у колір суперника, ці очки віднімаються від загальної кількості очок цього гравця. 100, 200.....500 означають 100 очок, 200 очок .....500 очок відповідно.

G26: КОЛІР БЕЗ ОЧОК (з варіантами 003, 004, 005, 006, 007)
Ця гра схожа на гру "Кольори" з наступним ВИНЯТКОМ. Кожен гравець намагається влучити у свою кольорову мішень, щоб заробити один бал. Якщо гравець кидає дротик у мішень кольору суперника або потрапляє за межі дартсу, від загальної кількості очок цього гравця віднімається одне очко, і він/вона програє свій хід. (Потрапляння в яблучко зараховується до загальної кількості очок.) Переможцем стає єдиний гравець, у якого залишилися очки.
003, 004.... 007 - 3 оцінки, 4 оцінки.... 7 позначок відповідно.

G27: БЕЗКОШТОВНИЙ КОЛЬОРОВИЙ ДРОТИК (з можливістю вибору 005, 010, 015, 020)
Ця гра схожа на гру "Кольоровий дартс" з наступним ВИНЯТКОМ. Кожен гравець намагається влучити в мішень свого кольору, щоб набрати якомога більше очок. Якщо гравець кидає дротик у мішень кольору суперника, це не враховується при підрахунку очок. (Потрапляння в яблучко зараховується до загального рахунку.) Гравець, який набрав найбільшу кількість очок після того, як всі дротики були кинуті, стає переможцем.
005, 010, 015 і 020 означають 5 дротиків, 10 дротиків, 15 дротиків і 20 дротиків відповідно. Дисплей крикету буде відраховувати, скільки дротиків у вас залишилося.

G28: ОВЕРС (на вибір: O03, O04, O05... O20, O21, 25/50 та 50/50 Булл)
Гравці повинні по черзі кинути 3 дротики. Якщо результат гравця менший за результат попереднього гравця, одна лампочка крикету вимикається, що означає, що він/вона втрачає одне життя. Перед початком кожного раунду на дисплеї з результатами гравця відображається оцінка мішені (перша мішень випадковим чином призначається комп'ютером). Гравець вибуває з гри, коли всі його життя закінчуються. Останній гравець, що залишився в живих, стає переможцем.
O03 -O21 - від 3 життів до 21 життя. Дисплей крикету буде відраховувати, скільки життів у вас залишилося.

G29: Оверс (з можливістю вибору U03, U04, U05... U20, U21, 25/50 та 50/50 булітів)
Ця гра грається так само, як і гра "Оверс", з наступним ВИНЯТКОМ:
1. Цільовий рахунок - це найнижчий рахунок за кожен хід.
2. Відсутній дротик зараховується як 60 очок при натисканні кнопки "*Промах*".
U03-U21 - від 3 життів до 21 життя. Дисплей крикету буде відраховувати, скільки життів у вас залишилося.

G30: HALVE-IT (з можливістю вибору 25/50 та 50/50 Bull)
У цій грі 12 раундів по три дротики в кожному. Мета - набрати якомога більше очок за вказаними номерами. Номери для кожного раунду такі:

Раунд	12	13	14	D	15	16	17	T	18	19	20	B	Підсумок
Гравець													

D: подвійне, T: потрійне, B: бик
Зарахування очок відбувається лише тоді, коли дротик влучає у визначену зону. Усі влучання зараховуються за номінальною вартістю. Якщо всі три дротики гравця не потрапляють у визначену цільову зону, його/її загальна кількість очок у цих точках зменшується наполовину. Переможцем стає гравець з найбільшою кількістю очок.

G31: BIG-6 (на вибір: b03, b04, b05... .....b20, b21)
Одиночна 6 - це перша мішень, яку потрібно влучити на початку гри. Протягом трьох кидків гравець 1 повинен влучити в 6, щоб "врятувати" своє життя. Після того, як поточна мішень буде вражена, наступний кидок дротика визначить мішень суперника. Якщо гравець 1 не влучить у поточну мішень протягом 2 дротиків, він втрачає можливість визначити наступну мішень для гравця 2. Гравець 2 буде стріляти в нову мішень, згенеровану комп'ютером випадковим чином. Одиночні, парні та потрійні мішені є окремими мішенями в цій грі.
Мета гри полягає в тому, щоб змусити суперника втратити життя, обираючи для нього складні мішені, такі як "подвійне яблучко" або "потрійна двадцятка". Останній гравець, у якого залишиться одне життя, стає переможцем.
Від b03 до b21 - від 3 до 21 життя відповідно. Кількість життів, що залишилися, показується на екрані крикету.

G32: 21 ОЧОК (на вибір: 005, 006, 007, 008, 009, 010, 011)
Мета цієї гри - набрати найбільшу кількість балів. Гравець може отримати одне очко двома способами:
1. Набирає 21 очко точно в межах 3 дротиків, або
2. Має найбільшу кількість очок до 21 очка (якщо ніхто не набрав 21 очко в цьому раунді)
Гравець "вибуває", коли його рахунок перевищує 21 очко, і він не може набрати жодної позначки. Після закінчення гри гравець, який набрав найбільшу кількість балів, перемагає у грі. 005, 006, 007.... 011 - 5 раундів, 6 раундів, 7 раундів.... 11 раундів відповідно. Дисплей крикету буде відраховувати, скільки раундів у вас залишилося.

ІМПОРТЕР: ABISAL SP. Z O.O.
UL. PYSKOWICKA 17, 41-807 ZABRZE, ПОЛЬЩА ПРОДУКТ: TDE01 NILS FUN

CE

EN: The marking of the equipment with the crossed-out waste container symbol indicates that it is prohibited to place used electrical and electronic equipment with other waste. According to the WEEE Directive on the management of used electrical and electronic waste, separate disposal methods must be used for this type of equipment.

The user who intends to dispose of this product is obliged to take it to a collection point for used electrical and electronic equipment, thus contributing to reuse, recycling or recovery and thus to the protection of the environment. To do this, please contact the point from which the appliance was purchased or your local authority. Hazardous components contained in electronic equipment may cause long-term adverse effects on the environment, as well as harmful effects on human health.

PL: Oznakowanie sprzętu symbolem przekreślonego kontenera na odpady informuje o zakazie umieszczania zużytego sprzętu elektrycznego i elektronicznego wraz z innymi odpadami. Zgodnie z Dyrektywą WEEE o sposobie gospodarowania zużytymi odpadami elektrycznymi i elektronicznymi, dla tego typu sprzętu należy stosować oddzielne sposoby utylizacji.

Użytkownik, który zamierza pozbyć się tego produktu, zobowiązany jest do oddania go do punktu zbierania zużytego sprzętu elektrycznego i elektronicznego, dzięki czemu przyczynia się do ponownego użycia, recyklingu, bądź odzysku, a tym samym do ochrony środowiska naturalnego. W tym celu należy skontaktować się z punktem w którym urządzenie zostało nabyte, lub z przedstawicielami władz lokalnych. Składniki niebezpieczne zawarte w sprzęcie elektronicznym mogą powodować długo utrzymujące się niekorzystne zmiany w środowisku naturalnym, jak również działać szkodliwie na zdrowie ludzi.

CZ: Označení zařízení symbolem přeškrtnutého kontejneru na odpad znamená, že je zakázáno odkládat použitá elektrická a elektronická zařízení společně s jiným odpadem. Podle směrnice WEEE o nakládání s použitým elektrickým a elektronickým odpadem je nutné pro tento typ zařízení používat oddělené metody likvidace.

Uživatel, který hodlá tento výrobek zlikvidovat, je povinen jej odevzdat na sběrném místě pro použitá elektrická a elektronická zařízení, čímž přispěje k opětovnému použití, recyklaci nebo využití, a tím i k ochraně životního prostředí. Za tímto účelem se obraťte na místo, kde byl spotřebič zakoupen, nebo na místní úřad. Nebezpečné součásti obsažené v elektronických zařízeních mohou způsobit dlouhodobé nepříznivé účinky na životní prostředí i škodlivé účinky na lidské zdraví.

DA: Mærkningen af udstyret med det overstregede affaldsbeholdersymbol angiver, at det er forbudt at anbringe brugt elektrisk og elektronisk udstyr sammen med andet affald. I henhold til WEEE-direktivet om håndtering af brugt elektrisk og elektronisk affald skal der anvendes separate bortskaffelsesmetoder for denne type udstyr.

Den bruger, der har til hensigt at bortskaffe dette produkt, er forpligtet til at aflevere det på et indsamlingssted for brugt elektrisk og elektronisk udstyr og på den måde bidrage til genbrug, genanvendelse eller genvinding og dermed til beskyttelse af miljøet. For at gøre dette skal du kontakte det sted, hvor apparatet blev købt, eller dine lokale myndigheder. Farlige komponenter i elektronisk udstyr kan forårsage langsigtede negative virkninger på miljøet samt skadelige virkninger på menneskers sundhed.

DE: Die Kennzeichnung des Geräts mit dem Symbol des durchgestrichenen Abfallbehälters zeigt an, dass es verboten ist, gebrauchte Elektro- und Elektronikgeräte zusammen mit anderem Abfall zu entsorgen. Gemäß der WEEE-Richtlinie über die Entsorgung von Elektro- und Elektronik-Altgeräten müssen für diese Art von Geräten getrennte Entsorgungsmethoden verwendet werden.

Der Benutzer, der dieses Produkt entsorgen will, ist verpflichtet, es zu einer Sammelstelle für Elektro- und Elektronik-Altgeräte zu bringen und so zur Wiederverwendung, zum Recycling oder zur Verwertung und damit zum Schutz der Umwelt beizutragen. Wenden Sie sich dazu bitte an die Stelle, bei der Sie das Gerät gekauft haben, oder an Ihre Gemeindeverwaltung. Die in elektronischen Geräten enthaltenen gefährlichen Bestandteile können langfristige negative Auswirkungen auf die Umwelt sowie schädliche Auswirkungen auf die menschliche Gesundheit haben.

ES: El marcado del aparato con el símbolo del contenedor de residuos tachado indica que está prohibido depositar aparatos eléctricos y electrónicos usados junto con otros residuos. De acuerdo con la Directiva RAEE sobre la gestión de residuos eléctricos y electrónicos usados, deben utilizarse métodos de eliminación separados para este tipo de aparatos.

El usuario que pretenda deshacerse de este producto está obligado a llevarlo a un punto de recogida de aparatos eléctricos y electrónicos usados, contribuyendo así a su reutilización, reciclado o valorización y, por tanto, a la

protección del medio ambiente. Para ello, póngase en contacto con el punto donde adquirió el aparato o con las autoridades locales. Los componentes peligrosos contenidos en los equipos electrónicos pueden causar efectos adversos a largo plazo en el medio ambiente, así como efectos nocivos para la salud humana.

ET: Seadme tähistamine läbi kriipsutatud jäätmemahuti sümboliga näitab, et kasutatud elektri- ja elektroonikaseadmeid on keelatud paigutada koos muude jäätmetega. Vastavalt kasutatud elektri- ja elektroonikaseadmete jäätmete käitlemise direktiivile tuleb seda tüüpi seadmete puhul kasutada eraldi kõrvaldamismeetodeid.

Kasutaja, kes kavatseb seda toodet kõrvaldada, on kohustatud viima selle kasutatud elektri- ja elektroonikaseadmete kogumispunkti, aidates sellega kaasa korduvkasutamisele, ringlussevõtule või taaskasutamisele ja seega ka keskkonnakaitsele. Selleks pöörduge palun seadme ostukoha või kohaliku omavalitsuse poole. Elektroonikaseadmetes sisalduvad ohtlikud komponendid võivad avaldada pikaajalist kahjulikku mõju keskkonnale ning samuti kahjustada inimeste tervist.

FR : Le marquage de l'équipement avec le symbole de la poubelle barrée indique qu'il est interdit de placer les équipements électriques et électroniques usagés avec d'autres déchets. Conformément à la directive DEEE sur la gestion des déchets électriques et électroniques usagés, des méthodes d'élimination distinctes doivent être utilisées pour ce type d'équipement.

L'utilisateur qui a l'intention de se débarrasser de ce produit est tenu de l'apporter à un point de collecte des équipements électriques et électroniques usagés, contribuant ainsi à la réutilisation, au recyclage ou à la valorisation et donc à la protection de l'environnement. Pour ce faire, veuillez contacter le point de vente où l'appareil a été acheté ou les autorités locales. Les composants dangereux contenus dans les équipements électroniques peuvent avoir des effets néfastes à long terme sur l'environnement, ainsi que des effets nocifs sur la santé humaine.

HU: A berendezésen az áthúzott hulladéktároló szimbólummal történő jelölés azt jelzi, hogy a használt elektromos és elektronikus berendezéseket tilos más hulladékkal együtt elhelyezni. A használt elektromos és elektronikus hulladékok kezeléséről szóló WEEE-irányelv szerint az ilyen típusú berendezések esetében külön ártalmatlanítási módszereket kell alkalmazni.

Az a felhasználó, aki ezt a terméket ártalmatlanítani kívánja, köteles azt a használt elektromos és elektronikus berendezések gyűjtőhelyére vinni, hozzájárulva ezzel az újrahasználathoz, újrafeldolgozáshoz vagy hasznosításhoz, és ezáltal a környezet védelméhez. Ennek érdekében kérjük, forduljon a készüléket megvásárló ponthoz vagy a helyi hatósághoz. Az elektronikus berendezésekben található veszélyes összetevők hosszú távon káros hatással lehetnek a környezetre, valamint káros hatással lehetnek az emberi egészségre.

IT: La marcatura dell'apparecchiatura con il simbolo del contenitore dei rifiuti barrato indica che è vietato collocare le apparecchiature elettriche ed elettroniche usate insieme ad altri rifiuti. Secondo la direttiva RAEE sulla gestione dei rifiuti elettrici ed elettronici usati, per questo tipo di apparecchiature devono essere utilizzati metodi di smaltimento separati.

L'utente che intende smaltire questo prodotto è tenuto a portarlo in un punto di raccolta per apparecchiature elettriche ed elettroniche usate, contribuendo così al riutilizzo, al riciclaggio o al recupero e quindi alla protezione dell'ambiente. A tal fine, rivolgersi al punto vendita presso il quale è stato acquistato l'apparecchio o alle autorità locali. I componenti pericolosi contenuti nelle apparecchiature elettroniche possono causare effetti negativi a lungo termine sull'ambiente e sulla salute umana.

LT: Įrangos žymėjimas perbraukto atliekų konteinerio simboliu reiškia, kad panaudotą elektros ir elektroninę įrangą draudžiama dėti kartu su kitomis atliekomis. Pagal EEĮ atliekų tvarkymo direktyvą dėl naudotų elektros ir elektroninių atliekų tvarkymo šio tipo įrangai turi būti taikomi atskiri šalinimo būdai.

Naudotojas, ketinantis atsikratyti šio gaminio, privalo jį pristatyti į naudotos elektros ir elektroninės įrangos surinkimo punktą, taip prisidėdamas prie pakartotinio naudojimo, perdirbimo ar utilizavimo ir taip saugodamas aplinką. Norėdami tai padaryti, kreipkitės į punktą, kuriame prietaisas buvo įsigytas, arba į vietos valdžios instituciją. Elektroninėje įrangoje esantys pavojingi komponentai gali sukelti ilgalaikį neigiamą poveikį aplinkai, taip pat žalingą poveikį žmonių sveikatai.

LV: Iekārtas marķējums ar pārsvītrota atkritumu konteinera simbolu norāda, ka nolietotās elektriskās un elektroniskās iekārtas ir aizliegts novietot kopā ar citiem atkritumiem. Saskaņā ar EEIA direktīvu par nolietotu elektrisko un elektronisko iekārtu atkritumu apsaimniekošanu šāda veida iekārtām jāizmanto atsevišķas iznīcināšanas metodes.

Lietotājam, kurš vēlas atbrīvoties no šī produkta, ir pienākums to nogādāt nolietoto elektrisko un elektronisko iekārtu savākšanas punktā, tādējādi veicinot atkārtotu izmantošanu, pārstrādi vai reģenerāciju un tādējādi vides aizsardzību. Lai to izdarītu, lūdzu, sazinieties ar punktu, kurā ierīce tika iegādāta, vai ar vietējo pašvaldību. Elektroniskajās iekārtās esošās bīstamās sastāvdaļas var radīt ilgtermiņa nelabvēlīgu ietekmi uz vidi, kā arī kaitīgu ietekmi uz cilvēka veselību.

NL: De markering van de apparatuur met het symbool van de doorgekruiste afvalcontainer geeft aan dat het verboden is om gebruikte elektrische en elektronische apparatuur bij ander afval te plaatsen. Volgens de WEEE-richtlijn betreffende het beheer van afgedankte elektrische en elektronische apparatuur moeten aparte verwijderingsmethoden worden gebruikt voor dit type apparatuur.

De gebruiker die van plan is om dit product weg te gooien, is verplicht om het naar een inzamelpunt voor gebruikte elektrische en elektronische apparatuur te brengen en zo bij te dragen aan hergebruik, recycling of terugwinning en dus aan de bescherming van het milieu. Neem hiervoor contact op met het punt waar u het apparaat hebt gekocht of met uw gemeente. Gevaarlijke onderdelen in elektronische apparatuur kunnen op lange termijn schadelijke gevolgen hebben voor het milieu en de menselijke gezondheid.

PT: A marcação do equipamento com o símbolo de contentor de resíduos riscado indica que é proibido colocar equipamentos eléctricos e electrónicos usados juntamente com outros resíduos. De acordo com a Diretiva REEE relativa à gestão de resíduos eléctricos e electrónicos usados, devem ser utilizados métodos de eliminação separados para este tipo de equipamento.

O utilizador que pretenda desfazer-se deste produto é obrigado a levá-lo a um ponto de recolha de equipamentos eléctricos e electrónicos usados, contribuindo assim para a reutilização, reciclagem ou recuperação e, consequentemente, para a proteção do ambiente. Para tal, contacte o ponto de recolha onde o aparelho foi adquirido ou a sua autoridade local. Os componentes perigosos contidos nos equipamentos electrónicos podem causar efeitos adversos a longo prazo no ambiente, bem como efeitos nocivos para a saúde humana.

RO: Marcarea echipamentului cu simbolul containerului de deșeuri barat indică faptul că este interzisă plasarea echipamentelor electrice și electronice uzate împreună cu alte deșeuri. În conformitate cu Directiva DEEE privind gestionarea deșeurilor electrice și electronice uzate, pentru acest tip de echipament trebuie utilizate metode separate de eliminare.

Utilizatorul care intenționează să elimine acest produs este obligat să îl ducă la un punct de colectare a echipamentelor electrice și electronice uzate, contribuind astfel la reutilizare, reciclare sau recuperare și, astfel, la protecția mediului. Pentru a face acest lucru, vă rugăm să contactați punctul de la care a fost achiziționat aparatul sau autoritatea locală. Componentele periculoase conținute în echipamentele electronice pot provoca efecte negative pe termen lung asupra mediului, precum și efecte nocive asupra sănătății umane.

SK: Označenie zariadenia symbolom preškrtnutého kontajnera na odpad znamená, že je zakázané umiestňovať použité elektrické a elektronické zariadenia spolu s iným odpadom. Podľa smernice WEEE o nakladaní s použitým elektrickým a elektronickým odpadom sa pre tento typ zariadenia musia používať oddelené metódy likvidácie.

Používateľ, ktorý má v úmysle zlikvidovať tento výrobok, je povinný odovzdať ho na zberné miesto použitých elektrických a elektronických zariadení, čím prispeje k opätovnému použitiu, recyklácii alebo zhodnoteniu, a tým aj k ochrane životného prostredia. Za týmto účelom sa obráťte na miesto, kde bol spotrebič zakúpený, alebo na miestny úrad. Nebezpečné komponenty obsiahnuté v elektronických zariadeniach môžu spôsobiť dlhodobé nepriaznivé účinky na životné prostredie, ako aj škodlivé účinky na ľudské zdravie.

SL: Oznaka opreme s simbolom prečrtanega zabojnika za odpadke pomeni, da je prepovedano odlagati izrabljeno električno in elektronsko opremo med druge odpadke. V skladu z Direktivo OEEO o ravnanju z izrabljenimi električnimi in elektronskimi odpadki je treba za to vrsto opreme uporabljati ločene metode odstranjevanja.

Uporabnik, ki namerava ta izdelek odstraniti, ga mora odnesti na zbirno mesto za rabljeno električno in elektronsko opremo ter tako prispevati k ponovni uporabi, recikliranju ali predelavi in s tem k varovanju okolja. V ta namen se obrnite na točko, kjer je bila naprava kupljena, ali na lokalne oblasti. Nevarne komponente, ki jih vsebuje elektronska oprema, lahko povzročijo dolgoročne škodljive vplive na okolje in tudi škodljive vplive na zdravje ljudi.

SV: Märkningen av utrustningen med den överkorsade symbolen för avfallsbehållare anger att det är förbjudet att placera begagnad elektrisk och elektronisk utrustning tillsammans med annat avfall. Enligt WEEE-direktivet om hantering av använt elektriskt och elektroniskt avfall måste separata metoder för avfallshantering användas för denna typ av utrustning.

Den användare som avser att göra sig av med denna produkt är skyldig att lämna den till en insamlingsplats för begagnad elektrisk och elektronisk utrustning och på så sätt bidra till återanvändning, återvinning eller återvinning och därmed till skyddet av miljön. För att göra detta, vänligen kontakta den plats där apparaten köptes eller din lokala myndighet. Farliga komponenter som ingår i elektronisk utrustning kan orsaka långsiktiga negativa effekter på miljön och skadliga effekter på människors hälsa.

UK: Маркування обладнання символом перекресленого контейнера для відходів вказує на те, що відпрацьоване електричне та електронне обладнання заборонено викидати разом з іншими відходами. Відповідно до Директиви WEEE про управління використаними електричними та електронними відходами, для цього типу обладнання повинні використовуватися окремі методи утилізації.

Користувач, який має намір утилізувати цей виріб, зобов'язаний здати його в пункт прийому відпрацьованого електричного та електронного обладнання, сприяючи таким чином повторному використанню, переробці або відновленню і, таким чином, захисту навколишнього середовища. Для цього, будь ласка, зверніться до магазину, в якому було придбано прилад, або до місцевої влади. Небезпечні компоненти, що містяться в електронному обладнанні, можуть спричинити довгостроковий негативний вплив на навколишнє середовище, а також шкідливий вплив на здоров'я людини.

Abisal Sp. z o.o.
ul. Pyskowicka 17
41-807 Zabrze
www.abisal.pl

GUARANTEE CARD

Article name:…….
EAN code:…….
Date of sale: ……..

GUARANTEE TERMS:

1. The Seller, on behalf of the Guarantor, provides a guarantee in the territory of the Republic of Poland for a period of 24 months from the date of sale.
2. The guarantee will be honoured by the shop or service centre upon presentation by the customer:
- a legibly and correctly completed warranty card with the sales stamp and the seller's signature,
- a valid proof of purchase of the equipment with the date of sale / receipt, the goods claimed.
3. Any defects and damage discovered during the warranty period will be repaired free of charge within a maximum of 21 days from the date of delivery of the goods to the service.
4. In the case of the necessity to import parts, the repair period may be extended by the time necessary for their import, but not longer than 90 days.
5. The warranty does not cover:
- mechanical damage and defects caused by them,
- damages and defects resulting from improper use and storage,
- improper assembly and maintenance,
- damage and wear of components such as cables, straps, rubber parts, pedals, sponge grips, wheels, bearings, etc.
6. The warranty is void in the event of:
- expiry date,
- self-repair,
- failure to observe the rules of correct operation.
7. Product returned for repair should be complete and clean. In the case of defects the service has the right to refuse acceptance for repair. If the product is delivered dirty, the service centre may refuse to accept it or clean it at the customer's expense with his written consent.
8. The warranty does not cover installation and maintenance work, which, according to the user manual, must be carried out by the user himself.
9. The guarantor also informs that it provides post-warranty service.
10. The goods should be protected for shipping.
11. In order to make use of the warranty, please follow the procedure on the website: https://serwis.abisal.pl/.

In case of non-conformity of the sold thing with the contract, the buyer is entitled by law to legal remedies from and at the expense of the seller. The guarantee does not affect such remedies.

THE EQUIPMENT IS NOT INTENDED FOR REHABILITATION AND THERAPY

NOTES ON THE COURSE OF REPAIRS

Item	Date of notification	Date of provision	Course of repairs	Signature of the recipient (shop, owner)

Abisal Sp. z o.o.
ul. Pyskowicka 17
41-807 Zabrze
www.abisal.pl

KARTA GWARANCYJNA

Nazwa artykułu:……
Kod EAN:…….
Data sprzedaży:…….

WARUNKI GWARANCJI:

1. Sprzedawca w imieniu Gwaranta udziela gwarancji na terytorium RP na okres 24 miesięcy od daty sprzedaży.
2. Gwarancja będzie respektowana przez sklep lub serwis po przedstawieniu przez klienta:
- czytelnie i poprawnie wypełnionej karty gwarancyjnej z pieczątką sprzedaży oraz podpisem sprzedawcy,
- ważnego dowodu zakupu sprzętu z datą sprzedaży / rachunku, reklamowanego towaru.
3. Ewentualne wady i uszkodzenia ujawniane w okresie gwarancyjnym będą naprawiane bezpłatnie w terminie nie dłuższym niż 21 dni od daty dostarczenia towaru do serwisu.
4. W przypadku konieczności sprowadzenia części z importu okres naprawy może się wydłużyć o czas niezbędny do ich sprowadzenia jednak nie dłużej niż o 90 dni.
5. Gwarancją nie są objęte:
- uszkodzenia mechaniczne i wywołane nimi wady,
- uszkodzenia i wady wynikłe wskutek niewłaściwego z przeznaczeniem użytkowania i przechowywania,
- niewłaściwy montaż i konserwacja,
- uszkodzenia i zużycie takich elementów jak: linki, paski, elementy gumowe, pedały, uchwyty z gąbki, kółka, łożyska itp.
6. Gwarancja traci ważność w przypadku:
- upływu terminu ważności,
- samodzielnych napraw,
- nieprzestrzegania zasad prawidłowej eksploatacji.
7. Produkt oddany do naprawy powinien być kompletny i czysty. W przypadku stwierdzenia braków serwis ma prawo odmówić przyjęcia do naprawy. W przypadku dostarczenia brudnego produktu serwis może odmówić jego przyjęcia lub też na koszt klienta za jego pisemną zgodą dokonać czyszczenia.
8. Gwarancją nie są objęte czynności związane z montażem, konserwacją, które zgodnie z instrukcją obsługi użytkownik zobowiązany jest wykonać we własnym zakresie.
9. Gwarant informuje również, że prowadzi serwis pogwarancyjny.
10. Towar powinien być zabezpieczony do wysyłki.
11. W celu skorzystania z gwarancji, przestrzegaj procedury zamieszonej na stronie internetowej: https://serwis.abisal.pl/

W przypadku braku zgodności rzeczy sprzedanej z umową kupującemu z mocy prawa przysługują środki ochrony prawnej ze strony i na koszt sprzedawcy. Gwarancja nie ma wpływu na te środki ochrony prawnej.

SPRZĘT NIE JEST PRZEZNACZONY DO UŻYTKU W CELACH REHABILITACYJNYCH I TERAPEUTYCZNYCH.

ADNOTACJE O PRZEBIEGU NAPRAW

L.p.	Data zgłoszenia	Data wydania	Przebieg napraw	Podpis odbierającego (sklep, właściciel)

Abisal Sp. z o.o.
ul. Pyskowicka 17
41-807 Zabrze
www.abisal.pl

ZÁRUČNÍ LIST

Název produktu:……
EAN kód:……..
Datum prodeje:……..

ZÁRUČNÍ PODMÍNKY:

1. Prodávající jménem Ručitele poskytuje záruku na území Polské republiky na dobu 24 měsíců od data prodeje.
2. Záruka bude uznána prodejnou nebo servisním střediskem po předložení zákazníkem:
- čitelně a správně vyplněný záruční list s prodejním razítkem a podpisem prodávajícího,
- platný doklad o koupi zařízení s datem prodeje/příjmu, reklamované zboží.
3. Veškeré závady a poškození zjištěné v záruční době budou bezplatně odstraněny nejpozději do 21 dnů ode dne doručení zboží do servisu.
4. V případě nutnosti dovozu dílů může být doba opravy prodloužena o dobu nutnou k jejich dovozu, nejdéle však o 90 dnů.
5. Záruka se nevztahuje na:
- mechanická poškození a jimi způsobené závady,
- poškození a závady vzniklé v důsledku nesprávného používání a skladování,
- nesprávné montáže a údržby,
- poškození a opotřebení součástí, jako jsou kabely, řemínky, gumové díly, pedály, houbové rukojeti, kola, ložiska atd.
6. Záruka zaniká v případě:
- datum vypršení platnosti,
- samoopravy,
- nedodržení pravidel správného provozu.
7. Výrobek vrácený k opravě by měl být kompletní a čistý. V případě závad má servis právo odmítnout přijetí do opravy. Pokud je výrobek dodán znečištěný, může jej servisní středisko s písemným souhlasem zákazníka odmítnout přijmout nebo jej na jeho náklady vyčistit.
8. Záruka se nevztahuje na instalační a údržbářské práce, které si podle návodu k obsluze musí uživatel provádět sám.
9. Garant dále informuje, že poskytuje pozáruční servis.
10. Zboží by mělo být chráněno pro přepravu.
11. Pro uplatnění záruky postupujte podle postupu na internetových stránkách: https://serwis.abisal.pl/.

Pokud zboží neodpovídá smlouvě, má kupující ze zákona nárok na zajištění právní ochrany na náklady prodávajícího. Záruka nemá na tyto zákonné opravné prostředky vliv.

ZAŘÍZENÍ NENÍ URČENO K POUŽITÍ PRO RAHABILITAČNÍ A TERAPEUTICKÉ ÚČELY.

UPOZORNĚNÍ O OPRAVĚ

Č.	Datum nahlášení	Datum vydání	Průběh oprav	Podpis příjemce (obchod, majitel)

Abisal Sp. z o.o.
ul. Pyskowicka 17
41-807 Zabrze
www.abisal.pl

GARANTI-KORT

Artikelnavn:…….
EAN-kode:…….
Dato for salg:……..

GARANTIBETINGELSER:

1. Sælgeren yder på vegne af garantistilleren en garanti på Republikken Polens område i en periode på 24 måneder fra salgsdatoen.
2. Garantien vil blive overholdt af butikken eller servicecentret, når kunden fremviser
- et letlæseligt og korrekt udfyldt garantikort med salgsstempel og sælgers underskrift,
- et gyldigt købsbevis for udstyret med salgsdato/kvittering, de varer, der gøres krav på.
3. Eventuelle fejl og skader, der opdages i garantiperioden, vil blive repareret gratis inden for højst 21 dage fra datoen for levering af varerne til service.
4. I tilfælde af nødvendigheden af at importere dele, kan reparationsperioden forlænges med den tid, der er nødvendig for deres import, men ikke længere end 90 dage.
5. Garantien dækker ikke:
- mekaniske skader og defekter forårsaget af dem,
- skader og defekter som følge af forkert brug og opbevaring,
- forkert montering og vedligeholdelse,
- skader og slitage på komponenter som kabler, stropper, gummidele, pedaler, svampegreb, hjul, lejer osv.
6. Garantien bortfalder i tilfælde af:
- udløbsdato,
- selvreparation,
- manglende overholdelse af reglerne for korrekt betjening.
7. Produktet, der returneres til reparation, skal være komplet og rent. I tilfælde af defekter har servicecentret ret til at nægte at modtage produktet til reparation. Hvis produktet leveres snavset, kan servicecentret nægte at modtage det eller rengøre det for kundens regning med dennes skriftlige samtykke.
8. Garantien dækker ikke installations- og vedligeholdelsesarbejde, som i henhold til brugervejledningen skal udføres af brugeren selv.
9. Garantigiveren oplyser også, at den yder service efter garantien.
10. Varerne skal beskyttes ved forsendelse.
11. For at gøre brug af garantien skal du følge proceduren på hjemmesiden: https://serwis.abisal.pl/.

I tilfælde af den solgte tings manglende overensstemmelse med kontrakten har køberen ifølge loven ret til retsmidler fra og på bekostning af sælgeren. Garantien påvirker ikke sådanne retsmidler.

UDSTYRET ER IKKE BEREGNET TIL GENOPTRÆNING OG TERAPI

BEMÆRKNINGER TIL REPARATIONSFORLØBET

Emne	Dato for notificacion	Dato for levering	Forløb af reparationer	Modtagerens underskrift (butik, ejer)

Abisal Sp. z o.o.
ul. Pyskowicka 17
41-807 Zabrze
www.abisal.pl

GARANTIEKARTE

Artikelname:……...
EAN-Code:…….
Verkaufsdatum:……...

GARANTIEBEDINGUNGEN:

1. Der Verkäufer übernimmt im Namen des Garantiegebers eine Garantie auf dem Gebiet der Republik Polen für einen Zeitraum von 24 Monaten ab dem Verkaufsdatum.
2. Die Garantie wird von der Verkaufsstelle oder dem Servicecenter bei Vorlage des Kunden gewährt:
- eine leserlich und korrekt ausgefüllte Garantiekarte mit dem Verkaufsstempel und der Unterschrift des Verkäufers,
- einen gültigen Kaufbeleg für das Gerät mit dem Datum des Verkaufs/der Quittung, die reklamierte Ware.
3. Alle während der Garantiezeit festgestellten Mängel und Schäden werden innerhalb von maximal 21 Tagen ab dem Datum der Übergabe der Ware an den Service kostenlos behoben.
4. Im Falle der Notwendigkeit, Teile zu importieren, kann die Reparaturfrist um die Zeit, die für den Import erforderlich ist, verlängert werden, jedoch nicht länger als 90 Tage.
5. Die Garantie erstreckt sich nicht auf:
- mechanische Schäden und dadurch verursachte Mängel,
- Schäden und Mängel, die auf unsachgemäße Verwendung und Lagerung zurückzuführen sind,
- unsachgemäße Montage und Wartung,
- Schäden und Verschleiß an Komponenten wie Kabeln, Riemen, Gummiteilen, Pedalen, Schwammgriffen, Rädern, Lagern usw.
6. Die Garantie erlischt im Falle von:
- Verfallsdatum,
- Selbstreparatur,
- Nichtbeachtung der Regeln für den korrekten Betrieb.
7. Das zur Reparatur eingesandte Produkt muss vollständig und sauber sein. Im Falle von Mängeln hat der Service das Recht, die Annahme zur Reparatur zu verweigern. Wird das Produkt verschmutzt angeliefert, kann der Kundendienst die Annahme verweigern oder es auf Kosten des Kunden mit dessen schriftlicher Zustimmung reinigen.
8. Die Garantie erstreckt sich nicht auf Installations- und Wartungsarbeiten, die laut Gebrauchsanweisung vom Benutzer selbst durchgeführt werden müssen.
9. Die Garantiegeberin weist darauf hin, dass sie auch einen Nachgarantieservice anbietet.
10. Die Ware sollte für den Versand geschützt werden.
11. Um die Garantie in Anspruch zu nehmen, befolgen Sie bitte das Verfahren auf der Website: https://serwis.abisal.pl/.

Im Falle der Nichtübereinstimmung des verkauften Gegenstandes mit dem Vertrag stehen dem Käufer Rechtsbehelfe auf Kosten des Verkäufers zu. Die Garantie beeinflusst diese Rechtsbehelfe nicht.

DAS GERÄT IST NICHT ZUR VERWENDUNG ZUR REHABILITATION UND THERAPEUTISCHEN ZWECKEN BESTIMMT

VERMERKE ÜBER DEN VERLAUF DER REPARATUREN

Lfd. Nr.	Datum der Anmeldung	Datum der Ausgabe	Verlauf der Reparaturen	Unterschrift des Empfängers (Laden, Eigentümer)

Abisal Sp. z o.o.
ul. Pyskowicka 17
41-807 Zabrze
www.abisal.pl

TARJETA DE GARANTÍA

Nombre del artículo:…….
Código EAN:…….
Fecha de venta:……..

CONDICIONES DE GARANTÍA:

1. El Vendedor, en nombre del Garante, ofrece una garantía en el territorio de la República de Polonia por un período de 24 meses a partir de la fecha de venta.
2. La garantía será respetada por la tienda o centro de servicio previa presentación por parte del cliente
- una tarjeta de garantía cumplimentada de forma legible y correcta con el sello de venta y la firma del vendedor,
- una prueba válida de compra del equipo con la fecha de venta / recibo, los bienes reclamados.
3. Los defectos y daños descubiertos durante el periodo de garantía serán reparados gratuitamente en un plazo máximo de 21 días a partir de la fecha de entrega de la mercancía al servicio.
4. En el caso de que sea necesario importar piezas, el periodo de reparación podrá ampliarse por el tiempo necesario para su importación, pero no superior a 90 días.
5. La garantía no cubre:
- daños mecánicos y defectos causados por ellos,
- daños y defectos derivados de un uso y almacenamiento inadecuados,
- montaje y mantenimiento inadecuados,
- daños y desgaste de componentes como cables, correas, piezas de goma, pedales, puños de esponja, ruedas, rodamientos, etc.
6. La garantía quedará anulada en caso de:
- caducidad,
- autoreparación,
- incumplimiento de las normas de correcto funcionamiento.
7. El producto devuelto para su reparación debe estar completo y limpio. En caso de defectos, el servicio tiene derecho a negarse a aceptarlo para su reparación. Si el producto se entrega sucio, el centro de servicio puede negarse a aceptarlo o limpiarlo a expensas del cliente con su consentimiento por escrito.
8. La garantía no cubre los trabajos de instalación y mantenimiento que, según el manual de instrucciones, debe realizar el propio usuario.
9. El garante informa también de que presta servicio post garantía.
10. La mercancía debe estar protegida para su envío.
11. Para hacer uso de la garantía, siga el procedimiento indicado en la página web: https://serwis.abisal.pl/.

En caso de falta de conformidad de la cosa vendida con el contrato, el comprador tiene derecho por ley a los remedios legales de y a expensas del vendedor. La garantía no afecta a dichos recursos.

EL EQUIPO NO ESTÁ DESTINADO A REHABILITACIÓN Y TERAPIA

NOTAS SOBRE EL CURSO DE LAS REPARACIONES

Artículo	Fecha de notificacion	Fecha de provision	Curso de la reparación	Firma del destinatario (tienda, propietario)

Abisal Sp. z o.o.
ul. Pyskowicka 17
41-807 Zabrze
www.abisal.pl

GARANTEEKAART

Artikli nimi:…….
EAN-kood:…….
Müügikuupäev: ……..

GARANTIITINGIMUSED:

1. Müüja annab Garandi nimel garantii Poola Vabariigi territooriumil 24 kuu jooksul alates müügikuupäevast.
2. Kauplus või teeninduskeskus täidab garantii kliendi esitamisel:
- loetavalt ja korrektselt täidetud garantiikaart koos müügitempliga ja müüja allkirjaga,
- kehtivat tõendit seadme ostu kohta koos müügikuupäevaga / kviitungiga, taotletud kaupu.
3. Garantiiperioodi jooksul avastatud defektid ja kahjustused parandatakse tasuta maksimaalselt 21 päeva jooksul alates kauba teenindusse üleandmise kuupäevast.
4. Kui on vaja importida varuosasid, võib remondiperioodi pikendada nende importimiseks vajaliku aja võrra, kuid mitte kauem kui 90 päeva.
5. Garantii ei hõlma:
- mehaanilisi kahjustusi ja nende põhjustatud defekte,
- vigastusi ja defekte, mis tulenevad ebaõigest kasutamisest ja ladustamisest,
- ebaõige kokkupanek ja hooldus,
- selliste komponentide nagu kaablid, rihmad, kummiosad, pedaalid, käsnad, rattad, laagrid jne kahjustused ja kulumine.
6. Garantii kaotab kehtivuse juhul, kui:
- kehtivuse lõppemise kuupäev,
- eneseparandus,
- õige kasutamise reeglite eiramine.
7. Remondiks tagastatud toode peab olema täielik ja puhas. Defektide korral on teenindusel õigus keelduda remondiks vastuvõtmisest. Kui toode on tarnitud määrdunud, võib teeninduskeskus keelduda selle vastuvõtmisest või puhastada selle kliendi kulul tema kirjalikul nõusolekul.
8. Garantii ei hõlma paigaldus- ja hooldustöid, mida vastavalt kasutusjuhendile peab kasutaja ise tegema.
9. Garantii andja teavitab ka sellest, et ta pakub garantiijärgset hooldust.
10. Kaup tuleb transportimiseks kaitsta.
11. Garantii kasutamiseks järgige palun veebilehel https://serwis.abisal.pl/ toodud menetlust.

Ostjal on seadusest tulenevalt õigus saada müüjalt ja müüja kulul õiguskaitsevahendeid müüdud asja mittevastavuse korral. Garantii ei mõjuta neid õiguskaitsevahendeid.

SEADE EI OLE ETTE NÄHTUD TAASTUSRAVIKS JA TERAAPIAKS.

MÄRKUSED REMONDI KÄIGU KOHTA

Punkti	Teatamise kuupäevate of	Andmete esitamise kuupäev	Remondi käik	Vastuvõtja allkiri (kauplus, omanik)

Abisal Sp. z o.o.
ul. Pyskowicka 17
41-807 Zabrze
www.abisal.pl

CARTE DE GARANTIE

Nom de l'article:…….
Code EAN:…….
Date de vente: ……..

CONDITIONS DE GARANTIE:

1. Le vendeur, au nom du garant, accorde une garantie sur le territoire de la République de Pologne pour une période de 24 mois à compter de la date de vente.
2. La garantie sera honorée par le magasin ou le centre de service sur présentation par le client :
- d'une carte de garantie lisiblement et correctement remplie, portant le cachet de la vente et la signature du vendeur,
- d'une preuve d'achat valide de l'équipement avec la date de la vente/du reçu, des biens faisant l'objet de la réclamation.
3. Les défauts et dommages constatés pendant la période de garantie seront réparés gratuitement dans un délai maximum de 21 jours à compter de la date de livraison des marchandises au service.
4. S'il est nécessaire d'importer des pièces, la période de réparation peut être prolongée du temps nécessaire à leur importation, mais pas plus de 90 jours.
5. La garantie ne couvre pas
- les dommages mécaniques et les défauts causés par ceux-ci,
- les dommages et défauts résultant d'une utilisation et d'un stockage inappropriés,
- d'un montage et d'un entretien incorrects,
- les dommages et l'usure des composants tels que les câbles, les sangles, les pièces en caoutchouc, les pédales, les poignées en éponge, les roues, les roulements, etc.
6. La garantie est annulée en cas de :
- date d'expiration,
- d'autoréparation,
- de non-respect des règles de bon fonctionnement.
7. Le produit retourné pour réparation doit être complet et propre. En cas de défauts, le service a le droit de refuser l'acceptation pour réparation. Si le produit est livré sale, le centre de service peut refuser de l'accepter ou le nettoyer aux frais du client avec son accord écrit.
8. La garantie ne couvre pas les travaux d'installation et d'entretien qui, selon le manuel d'utilisation, doivent être effectués par l'utilisateur lui-même.
9. Le garant informe également qu'il fournit un service post-garantie.
10. Les marchandises doivent être protégées pour l'expédition.
11. Pour faire jouer la garantie, veuillez suivre la procédure décrite sur le site web : https://serwis.abisal.pl/.

En cas de non-conformité de la chose vendue au contrat, l'acheteur a droit, en vertu de la loi, à des réparations légales de la part du vendeur et à ses frais. La garantie n'affecte pas ces recours.

L'APPAREIL N'EST PAS DESTINÉ À LA RÉÉDUCATION ET À LA THÉRAPIE

NOTES SUR LE DÉROULEMENT DES RÉPARATIONS

Article	Date de notification	Date de mise à disposition	Déroulement des réparations	Signature du destinataire (atelier, propriétaire)

Abisal Sp. z o.o.
ul. Pyskowicka 17
41-807 Zabrze
www.abisal.pl

GARANCIA KÁRTYA

Cikk neve:……
EAN-kód:……..
Az értékesítés dátuma:……..

GARANCIÁLIS FELTÉTELEK:

1. Az Eladó a Garanciavállaló nevében a Lengyel Köztársaság területén az eladástól számított 24 hónapos időtartamra garanciát vállal.
2. A garanciát az üzlet vagy a szervizközpont a vásárló bemutatásakor teljesíti:
- egy olvashatóan és helyesen kitöltött, az eladói bélyegzővel és az eladó aláírásával ellátott jótállási jegyet,
- a berendezés vásárlásáról szóló érvényes bizonylatot az eladás dátumával / nyugtával, az igényelt árut.
3. A jótállási idő alatt felfedezett hibákat és károkat az áru szervizbe való beérkezésétől számított legfeljebb 21 napon belül díjmentesen kijavítják.
4. Abban az esetben, ha alkatrészek behozatalára van szükség, a javítási időszak meghosszabbítható a behozatalukhoz szükséges idővel, de legfeljebb 90 nappal.
5. A garancia nem terjed ki:
- mechanikai sérülésekre és az általuk okozott hibákra,
- a nem megfelelő használatból és tárolásból eredő károkat és hibákat,
- nem megfelelő összeszerelés és karbantartás,
- az alkatrészek, például kábelek, szíjak, gumi alkatrészek, pedálok, szivacsmarkolatok, kerekek, csapágyak stb. sérülése és kopása.
6. A garancia érvényét veszti abban az esetben, ha:
- lejárati idő,
- önjavítás,
- a helyes működés szabályainak be nem tartása.
7. A javításra visszaküldött terméknek teljesnek és tisztának kell lennie. Hibák esetén a szerviznek joga van megtagadni a javításra történő átvételt. Ha a terméket szennyezetten szállítják, a szerviz a vevő írásbeli hozzájárulásával megtagadhatja az átvételt, vagy a vevő költségére megtisztíthatja azt.
8. A garancia nem terjed ki a telepítési és karbantartási munkákra, amelyeket a használati útmutató szerint a felhasználónak magának kell elvégeznie.
9. A garanciavállaló tájékoztat arról is, hogy garanciát követő szervizszolgáltatást nyújt.
10. Az árut a szállításhoz védeni kell.
11. A garancia igénybevételéhez kérjük, kövesse a weboldalon található eljárást: https://serwis.abisal.pl/.

Az eladott dolog szerződésnek való meg nem felelése esetén a vevő a törvény szerint jogosult jogorvoslatra az eladótól és annak költségére. A garancia nem érinti ezeket a jogorvoslati lehetőségeket.

A BERENDEZÉS NEM REHABILITÁCIÓS ÉS TERÁPIÁS CÉLOKRA SZOLGÁL.

A JAVÍTÁS MENETÉRE VONATKOZÓ MEGJEGYZÉSEK

Tétel	A bejelentés dátuma	A szolgáltatás időpontja	A javítás menete	A címzett aláírása (üzlet, tulajdonos)

Abisal Sp. z o.o.
ul. Pyskowicka 17
41-807 Zabrze
www.abisal.pl

CARTA DI GARANZIA

Nome dell'articolo:……
Codice EAN:……
Data di vendita: ……..

TERMINI DI GARANZIA:

1. Il Venditore, per conto del Garante, fornisce una garanzia nel territorio della Repubblica di Polonia per un periodo di 24 mesi dalla data di vendita.
2. La garanzia sarà onorata dal negozio o dal centro di assistenza dietro presentazione da parte del cliente di:
- una scheda di garanzia compilata in modo leggibile e corretto con il timbro di vendita e la firma del venditore,
- una prova d'acquisto valida dell'apparecchiatura con la data di vendita/ricezione, la merce reclamata.
3. Eventuali difetti e danni riscontrati durante il periodo di garanzia saranno riparati gratuitamente entro un massimo di 21 giorni dalla data di consegna della merce al servizio.
4. Nel caso in cui sia necessario importare parti di ricambio, il periodo di riparazione può essere prolungato del tempo necessario per la loro importazione, ma non oltre i 90 giorni.
5. La garanzia non copre:
- danni meccanici e difetti da essi causati,
- danni e difetti derivanti da uso e conservazione impropri,
- montaggio e manutenzione impropri,
- danni e usura di componenti quali cavi, cinghie, parti in gomma, pedali, impugnature in spugna, ruote, cuscinetti, ecc.
6. La garanzia decade in caso di:
- scadenza,
- auto-riparazione,
- mancato rispetto delle regole di corretto funzionamento.
7. Il prodotto restituito per la riparazione deve essere completo e pulito. In caso di difetti, il servizio di assistenza ha il diritto di rifiutare l'accettazione per la riparazione. Se il prodotto viene consegnato sporco, il centro di assistenza può rifiutarlo o pulirlo a spese del cliente con il suo consenso scritto.
8. La garanzia non copre i lavori di installazione e manutenzione che, secondo il manuale d'uso, devono essere eseguiti dall'utente stesso.
9. Il garante informa inoltre che fornisce assistenza post-garanzia.
10. La merce deve essere protetta per la spedizione.
11. Per avvalersi della garanzia, seguire la procedura indicata sul sito web: https://serwis.abisal.pl/.

In caso di non conformità della cosa venduta al contratto, l'acquirente ha diritto per legge a rimedi legali da parte del venditore e a spese di quest'ultimo. La garanzia non pregiudica tali rimedi.

L'APPARECCHIATURA NON È DESTINATA ALLA RIABILITAZIONE E ALLA TERAPIA

NOTE SUL CORSO DELLE RIPARAZIONI

Oggetto	Data di notifica	Data della fornitura	Corso delle riparazioni	Firma del destinatario (negozio, proprietario)

Abisal Sp. z o.o.
ul. Pyskowicka 17
41-807 Zabrze
www.abisal.pl

GARANTIJOS KORTELĖ

Straipsnio pavadinimas:…….
EAN kodas:…….
Pardavimo data: ……..

GARANTIJOS SĄLYGOS

1. Pardavėjas Garanto vardu suteikia garantiją Lenkijos Respublikos teritorijoje 24 mėnesių laikotarpiui nuo pardavimo dienos.
2. Parduotuvė arba aptarnavimo centras garantiją įvykdys pirkėjui ją pateikus:
- įskaitomai ir teisingai užpildytą garantijos kortelę su pardavimo antspaudu ir pardavėjo parašu,
- galiojantį įrangos įsigijimo įrodymą su pardavimo data / kvitu, pretenduojamą prekę.
3. Visi garantiniu laikotarpiu nustatyti defektai ir pažeidimai bus nemokamai pašalinti ne vėliau kaip per 21 dieną nuo prekių pristatymo į servisą dienos.
4. Jei reikia importuoti detales, remonto laikotarpis gali būti pratęstas jų importui reikalingam laikui, bet ne ilgiau kaip 90 dienų.
5. Garantija netaikoma:
- mechaniniams pažeidimams ir jų sukeltiems defektams,
- pažeidimams ir defektams, atsiradusiems dėl netinkamo naudojimo ir laikymo,
- netinkamo surinkimo ir priežiūros,
- tokių sudedamųjų dalių, kaip trosai, dirželiai, guminės dalys, pedalai, kempininės rankenos, ratai, guoliai ir pan., pažeidimams ir nusidėvėjimui.
6. Garantija negalioja, jei:
- pasibaigus galiojimo laikui,
- savaiminio remonto,
- nesilaikant taisyklingos eksploatacijos taisyklių.
7. Remontui grąžinamas gaminys turi būti sukomplektuotas ir švarus. Esant defektų, servisas turi teisę atsisakyti priimti remontui. Jei gaminys pristatomas nešvarus, servisas gali atsisakyti jį priimti arba išvalyti kliento sąskaita, gavęs jo raštišką sutikimą.
8. Garantija netaikoma montavimo ir priežiūros darbams, kuriuos pagal naudotojo vadovą turi atlikti pats naudotojas.
9. Garantas taip pat informuoja, kad teikia pogarantinį aptarnavimą.
10. Prekės turi būti apsaugotos gabenimui.
11. Norėdami pasinaudoti garantija, vadovaukitės interneto svetainėje https://serwis.abisal.pl/ pateikta tvarka.

Pirkėjas pagal įstatymą turi teisę į teisines gynimo priemones iš pardavėjo ir jo sąskaita. Garantija neturi įtakos tokioms teisių gynimo priemonėms.

ĮRANGA NĖRA SKIRTA REABILITACIJAI IR TERAPIJAI

PASTABOS DĖL REMONTO EIGOS

Prekė	Notifikavimo data	Pateikimo data	Remonto eiga	Gavėjo parašas (parduotuvė, savininkas)

Abisal Sp. z o.o.
ul. Pyskowicka 17
41-807 Zabrze
www.abisal.pl

GARANTIJAS KARTE

Raksta nosaukums:…….
EAN kods:…….
Pārdošanas datums: ……..

GARANTIJAS NOTEIKUMI:

1. Pārdevējs Garantijas devēja vārdā sniedz garantiju Polijas Republikas teritorijā uz 24 mēnešiem no pārdošanas dienas.
2. Garantijas garantiju piešķirs veikals vai servisa centrs pēc tam, kad pircējs to būs uzrādījis:
- salasāmi un pareizi aizpildītu garantijas karti ar pārdošanas zīmogu un pārdevēja parakstu,
- derīgu iekārtas iegādi apliecinošu dokumentu, kurā norādīts pārdošanas datums / saņemšanas datums, pieprasītās preces.
3. Visi garantijas laikā konstatētie defekti un bojājumi tiks bez maksas novērsti ne vēlāk kā 21 dienas laikā no preces piegādes servisam.
4. Gadījumā, ja nepieciešams importēt detaļas, remonta periods var tikt pagarināts par laiku, kas nepieciešams to importēšanai, bet ne ilgāk kā par 90 dienām.
5. Garantija neattiecas uz:
- mehāniskiem bojājumiem un to izraisītiem defektiem,
- bojājumiem un defektiem, kas radušies nepareizas lietošanas un uzglabāšanas rezultātā,
- nepareizu montāžu un apkopi,
- tādu sastāvdaļu bojājumiem un nolietojumu kā troses, siksnas, gumijas detaļas, pedāļi, sūkļa rokturi, riteņi, gultņi utt.
6. Garantija zaudē spēku, ja:
- beidzas derīguma termiņš,
- pašremontēšana,
- nepareizas ekspluatācijas noteikumu neievērošana.
7. Remontam atdotajam izstrādājumam jābūt pilnīgam un tīram. Defektu gadījumā servisam ir tiesības atteikt pieņemšanu remontam. Ja izstrādājums tiek piegādāts netīrs, servisa centrs ar klienta rakstisku piekrišanu var atteikties to pieņemt vai iztīrīt uz klienta rēķina.
8. Garantija neattiecas uz uzstādīšanas un apkopes darbiem, kas saskaņā ar lietotāja rokasgrāmatu jāveic pašam lietotājam.
9. Garantijas devējs arī informē, ka tas nodrošina pēcgarantijas apkalpošanu.
10. Precei jābūt aizsargātai transportēšanai.
11. Lai izmantotu garantiju, lūdzam ievērot tīmekļa vietnē: https://serwis.abisal.pl/ norādīto procedūru.

Pircējs ir tiesīgs saskaņā ar likumu izmantot tiesiskās aizsardzības līdzekļus no pārdevēja un uz pārdevēja rēķina: Gadījumā, ja pārdotā prece neatbilst līgumam. Garantija neietekmē šādus tiesiskās aizsardzības līdzekļus.

IEKĀRTA NAV PAREDZĒTA REHABILITĀCIJAI UN TERAPIJAI

PIEZĪMES PAR REMONTA GAITU

Prece	Paziņojuma datums	Nodošanas datums	Remonta gaita	Saņēmēja (veikala, īpašnieka) paraksts

Abisal Sp. z o.o.
ul. Pyskowicka 17
41-807 Zabrze
www.abisal.pl

GARANTIEKAART

Naam artikel:…….
EAN-code:…….
Verkoopdatum:……..

GARANTIEVOORWAARDEN:

1. De Verkoper verstrekt, namens de Garant, een garantie op het grondgebied van de Republiek Polen voor een periode van 24 maanden vanaf de verkoopdatum.
2. De garantie zal worden gehonoreerd door de winkel of het servicecentrum op vertoon van:
- een leesbaar en correct ingevulde garantiekaart met het verkoopstempel en de handtekening van de verkoper,
- een geldig aankoopbewijs van de apparatuur met de datum van verkoop/ontvangst, de geclaimde goederen.
3. Alle defecten en beschadigingen die tijdens de garantieperiode worden ontdekt, worden gratis gerepareerd binnen maximaal 21 dagen vanaf de datum van levering van de goederen aan de service.
4. In het geval dat onderdelen moeten worden ge mporteerd, kan de reparatieperiode worden verlengd met de tijd die nodig is voor de import, maar niet langer dan 90 dagen.
5. De garantie dekt niet
- mechanische schade en defecten die hierdoor worden veroorzaakt,
- schade en defecten als gevolg van onjuist gebruik en onjuiste opslag,
- onjuiste montage en onjuist onderhoud,
- schade en slijtage van onderdelen zoals kabels, riemen, rubberen onderdelen, pedalen, sponsgrips, wielen, lagers, enz.
6. De garantie vervalt in geval van:
- vervaldatum,
- zelfreparatie,
- het niet naleven van de regels voor correct gebruik.
7. Product teruggestuurd voor reparatie moet compleet en schoon zijn. In geval van defecten heeft de service het recht om acceptatie voor reparatie te weigeren. Als het product vuil wordt aangeleverd, kan de service weigeren het te accepteren of het op kosten van de klant met zijn schriftelijke toestemming reinigen.
8. De garantie geldt niet voor installatie- en onderhoudswerkzaamheden, die volgens de gebruikershandleiding door de gebruiker zelf moeten worden uitgevoerd.
9. De garantiegever informeert ook dat hij service na garantie biedt.
10. De goederen moeten beschermd worden voor verzending.
11. Om gebruik te maken van de garantie, volg de procedure op de website: https://serwis.abisal.pl/.

In geval van niet-overeenstemming van het verkochte met het contract, heeft de koper volgens de wet recht op rechtsmiddelen van en op kosten van de verkoper. De garantie heeft geen invloed op dergelijke rechtsmiddelen.

DE APPARATUUR NIET BEDOELD IS VOOR REVALIDATIE EN THERAPIE

OPMERKINGEN OVER HET VERLOOP VAN REPARATIES

Item	Datum van kennisgeving	Datum van verstrekking	Verloop van reparaties	Handtekening van de ontvanger (winkel, eigenaar)

Abisal Sp. z o.o.
ul. Pyskowicka 17
41-807 Zabrze
www.abisal.pl

CARTÃO DE GARANTIA

Designação do artigo:…….
Código EAN:…….
Data de venda: ……..

CONDIÇÕES DE GARANTIA:

1. O Vendedor, em nome do Garante, presta uma garantia no território da República da Polónia por um período de 24 meses a partir da data de venda.
2. A garantia será honrada pela loja ou pelo centro de assistência técnica mediante a apresentação pelo cliente de
- um cartão de garantia preenchido de forma legível e correta com o carimbo de venda e a assinatura do vendedor,
- um comprovativo válido de compra do equipamento com a data de venda/recibo, a mercadoria reclamada.
3. Os defeitos e danos detectados durante o período de garantia serão reparados gratuitamente num prazo máximo de 21 dias a contar da data de entrega da mercadoria ao serviço.
4. Em caso de necessidade de importação de peças, o período de reparação pode ser prolongado pelo tempo necessário para a sua importação, mas não superior a 90 dias.
5. A garantia não cobre
- danos mecânicos e defeitos causados pelos mesmos,
- danos e defeitos resultantes de utilização e armazenamento incorrectos
- montagem e manutenção incorrectas,
- os danos e o desgaste de componentes como cabos, correias, peças de borracha, pedais, punhos de esponja, rodas, rolamentos, etc.
6. A garantia é anulada em caso de:
- data de expiração,
- auto-reparação,
- não observância das regras de funcionamento correto.
7. O produto devolvido para reparação deve estar completo e limpo. Em caso de defeitos, o serviço de assistência tem o direito de recusar a aceitação para reparação. Se o produto for entregue sujo, o centro de assistência pode recusar-se a aceitá-lo ou limpá-lo a expensas do cliente, com o seu consentimento por escrito.
8. A garantia não cobre os trabalhos de instalação e manutenção que, de acordo com o manual do utilizador, devem ser efectuados pelo próprio utilizador.
9. O garante informa ainda que presta serviço pós-garantia.
10. Os bens devem ser protegidos para o transporte.
11. Para fazer uso da garantia, siga o procedimento no sítio Web: https://serwis.abisal.pl/.

Em caso de não conformidade do objeto vendido com o contrato, o comprador tem direito, nos termos da lei, a recursos legais por parte do vendedor e a expensas deste. A garantia não afecta essas vias de recurso.

O APARELHO NÃO SE DESTINA A REABILITAÇÃO E TERAPIA

NOTAS SOBRE O CURSO DAS REPARAÇÕES

Item	Data de notificação	Data da prestação	Curso das reparações	Assinatura do destinatário (loja, proprietário)

Abisal Sp. z o.o.
ul. Pyskowicka 17
41-807 Zabrze
www.abisal.pl

CARD DE GARANȚIE

Denumirea articolului:…….
Cod EAN:…….
Data vânzării: ……..

TERMENI DE GARANȚIE:

1. Vânzătorul, în numele garantului, oferă o garanție pe teritoriul Republicii Polonia pentru o perioadă de 24 de luni de la data vânzării.
2. Garanția va fi onorată de magazin sau centrul de service la prezentarea de către client
- un card de garanție completat lizibil și corect, cu ștampila de vânzare și semnătura vânzătorului,
- o dovadă valabilă de cumpărare a echipamentului cu data vânzării / chitanței, bunurile revendicate.
3. Orice defecte și deteriorări descoperite în perioada de garanție vor fi reparate gratuit în termen de maximum 21 de zile de la data livrării bunurilor la service.
4. În cazul necesității de a importa piese, perioada de reparație poate fi prelungită cu timpul necesar importului acestora, dar nu mai mult de 90 de zile.
5. Garanția nu acoperă:
- deteriorările mecanice și defectele cauzate de acestea,
- deteriorările și defectele cauzate de utilizarea și depozitarea necorespunzătoare,
- asamblarea și întreținerea necorespunzătoare,
- deteriorarea și uzura componentelor precum cabluri, curele, piese din cauciuc, pedale, mânere din burete, roți, rulmenți etc.
6. Garanția este anulată în caz de:
- data expirării,
- auto-reparare,
- nerespectarea regulilor de funcționare corectă.
7. Produsul returnat pentru reparație trebuie să fie complet și curat. În caz de defecte, service-ul are dreptul de a refuza acceptarea pentru reparație. În cazul în care produsul este livrat murdar, centrul de service poate refuza să îl accepte sau să îl curețe pe cheltuiala clientului, cu acordul scris al acestuia.
8. Garanția nu acoperă lucrările de instalare și întreținere, care, în conformitate cu manualul de utilizare, trebuie efectuate chiar de către utilizator.
9. De asemenea, garantul informează că oferă servicii post-garanție.
10. Bunurile trebuie protejate pentru expediere.
11. Pentru a face uz de garanție, vă rugăm să urmați procedura de pe site-ul web: https://serwis.abisal.pl/.

În caz de neconformitate a lucrului vândut cu contractul, cumpărătorul are dreptul prin lege la remedii legale din partea și pe cheltuiala vânzătorului. Garanția nu afectează aceste c

---

ECHIPAMENTUL NU ESTE DESTINAT REABILITĂRII ȘI TERAPIEI

NOTE PRIVIND CURSUL REPARAȚIILOR

Punct	Data notificării	Data furnizării	Desfășurarea reparațiilor	Semnătura beneficiarului (magazin, proprietar)

Abisal Sp. z o.o.
ul. Pyskowicka 17
41-807 Zabrze
www.abisal.pl

ZÁRUČNÁ KARTA

Názov článku:……
EAN kód:…….
Dátum predaja: ……..

ZÁRUČNÉ PODMIENKY:

1. Predávajúci v mene ručiteľa poskytuje záruku na území Poľskej republiky na obdobie 24 mesiacov od dátumu predaja.
2. Záruku poskytne predajňa alebo servisné stredisko na základe predloženia záruky zákazníkom:
- čitateľne a správne vyplnený záručný list s pečiatkou predajcu a podpisom predávajúceho,
- platného dokladu o kúpe zariadenia s dátumom predaja/prijatia, reklamovaného tovaru.
3. Všetky závady a poškodenia zistené počas záručnej doby budú bezplatne odstránené najneskôr do 21 dní odo dňa doručenia tovaru do servisu.
4. V prípade nutnosti dovozu dielov sa môže doba opravy predĺžiť o čas potrebný na ich dovoz, maximálne však o 90 dní.
5. Záruka sa nevzťahuje na:
- mechanické poškodenia a nimi spôsobené závady,
- poškodenia a závady spôsobené nesprávnym používaním a skladovaním,
- nesprávnej montáže a údržby,
- poškodenie a opotrebovanie komponentov, ako sú káble, remienky, gumové časti, pedále, hubové rukoväte, kolesá, ložiská atď.
6. Záruka zaniká v prípade:
- Dátum skončenia platnosti,
- samoopravy,
- nedodržania pravidiel správnej prevádzky.
7. Výrobok vrátený na opravu by mal byť kompletný a čistý. V prípade závad má servis právo odmietnuť prijatie do opravy. Ak je výrobok dodaný znečistený, servisné stredisko ho môže odmietnuť prijať alebo ho s písomným súhlasom zákazníka vyčistiť na jeho náklady.
8. Záruka sa nevzťahuje na inštalačné a údržbárske práce, ktoré si podľa návodu na obsluhu musí vykonať používateľ sám.
9. Garant zároveň informuje, že poskytuje pozáručný servis.
10. Tovar by mal byť chránený pri preprave.
11. Ak chcete využiť záruku, postupujte podľa postupu na webovej stránke: https://serwis.abisal.pl/.

ZARIADENIE NIE JE URČENÉ NA REHABILITÁCIU A TERAPIU

POZNÁMKY K PRIEBEHU OPRÁV

Položka	Dátum notifikácie	Dátum poskytnutia	Priebeh opravy	Podpis príjemcu (predajňa, vlastník)

Abisal Sp. z o.o.
ul. Pyskowicka 17
41-807 Zabrze
www.abisal.pl

GARANCIJSKA KARTICA

Ime izdelka:…….
Koda EAN:…….
Datum prodaje: ……..

GARANCIJSKI POGOJI:

1. Prodajalec v imenu garanta zagotavlja garancijo na ozemlju Republike Poljske za obdobje 24 mesecev od datuma prodaje.
2. Garancijo bo trgovina ali servisni center priznal ob predložitvi garancije s strani kupca:
- čitljivo in pravilno izpolnjen garancijski list s prodajnim žigom in podpisom prodajalca,
- veljavnega dokazila o nakupu opreme z datumom prodaje/prevzema, reklamiranega blaga.
3. Vse napake in poškodbe, ugotovljene v garancijskem roku, bodo brezplačno odpravljene najkasneje v 21 dneh od datuma dostave blaga na servis.
4. V primeru potrebe po uvozu delov se lahko obdobje popravila podaljša za čas, potreben za njihov uvoz, vendar ne več kot 90 dni.
5. Garancija ne zajema:
- mehanskih poškodb in napak, ki jih te povzročijo,
- poškodb in napak, ki so posledica nepravilne uporabe in skladiščenja,
- nepravilne montaže in vzdrževanja,
- poškodb in obrabe sestavnih delov, kot so kabli, trakovi, gumijasti deli, pedala, gobasti ročaji, kolesa, ležaji itd.
6. Garancija preneha veljati v primeru:
- datum izteka veljavnosti,
- samopopravila,
- neupoštevanja pravil pravilnega delovanja.
7. Izdelek, vrnjen v popravilo, mora biti popoln in čist. V primeru napak ima servis pravico zavrniti sprejem v popravilo. Če je izdelek dostavljen umazan, ga lahko servisni center zavrne ali pa ga na stroške stranke z njenim pisnim soglasjem očisti.
8. Garancija ne zajema namestitvenih in vzdrževalnih del, ki jih mora v skladu z navodili za uporabo opraviti uporabnik sam.
9. Garant prav tako obvešča, da zagotavlja tudi pogarancijski servis.
10. Blago mora biti zaščiteno za pošiljanje.
11. Za uveljavljanje garancije upoštevajte postopek na spletni strani: https://serwis.abisal.pl/.

V primeru neskladnosti prodane stvari s pogodbo je kupec po zakonu upravičen do pravnih sredstev od prodajalca in na njegove stroške. Garancija ne vpliva na ta pravna sredstva.

OPREMA NI NAMENJENA ZA REHABILITACIJO IN TERAPIJO

OPOMBE O POTEKU POPRAVIL

Artikel	Datum uradnega obvestila	Datum zagotovitve	Potek popravil	Podpis prejemnika (trgovina, lastnik)

Abisal Sp. z o.o.
ul. Pyskowicka 17
41-807 Zabrze
www.abisal.pl

GARANTIKORT FÖR GARANTI

Artikelns namn:……
EAN-kod:……
Datum för försäljning:……..

GARANTIVILLKOR:

1. Säljaren, på uppdrag av Garanten, lämnar en garanti inom Republiken Polens territorium under en period av 24 månader från försäljningsdatumet.
2. Garantin kommer att uppfyllas av butiken eller servicecentret mot uppvisande av kunden:
- ett läsligt och korrekt ifyllt garantikort med försäljningsstämpel och säljarens underskrift,
- ett giltigt inköpsbevis för utrustningen med försäljningsdatum/kvitto, de varor som åberopas.
3. Eventuella defekter och skador som upptäcks under garantiperioden kommer att repareras kostnadsfritt inom högst 21 dagar från det datum då varorna levererades till tjänsten.
4. Om det är nödvändigt att importera delar kan reparationsperioden förlängas med den tid som krävs för deras import, men inte längre än 90 dagar.
5. Garantin täcker inte:
- mekaniska skador och defekter som orsakats av dessa,
- skador och defekter till följd av felaktig användning och förvaring
- felaktig montering och felaktigt underhåll,
- skador och slitage på komponenter som kablar, remmar, gummidelar, pedaler, svamphandtag, hjul, lager etc.
6. Garantin är ogiltig i händelse av:
- utgångsdatum,
- självreparation,
- underlåtenhet att följa reglerna för korrekt användning.
7. Produkter som returneras för reparation ska vara kompletta och rena. Vid defekter har servicecentret rätt att vägra ta emot produkten för reparation. Om produkten levereras smutsig kan servicecentret vägra att ta emot den eller rengöra den på kundens bekostnad med dennes skriftliga medgivande.
8. Garantin omfattar inte installations- och underhållsarbeten, som enligt bruksanvisningen måste utföras av användaren själv.
9. Garantigivaren informerar också om att denne tillhandahåller service efter garantitiden.
10. Varorna bör skyddas för frakt.
11. För att utnyttja garantin ska du följa förfarandet på webbplatsen: https://serwis.abisal.pl/.

Om den sålda varan inte överensstämmer med avtalet har köparen enligt lag rätt till rättsmedel från och på bekostnad av säljaren. Garantin påverkar inte sådana rättsmedel.

UTRUSTNINGEN ÄR INTE AVSEDD FÖR REHABILITERING OCH TERAPI

ANTECKNINGAR OM REPARATIONSFÖRLOPPET

Ämne	Datum för anmälan	Datum för tillhandahållande	Reparationens förlopp	Mottagarens underskrift (butik, ägare)

Abisal Sp. z o.o.
ul. Pyskowicka 17
41-807 Zabrze
www.abisal.pl

ГАРАНТІЙНИЙ ТАЛОН

Найменування товару:…….
EAN код:…….
Дата продажу:……..

ГАРАНТІЙНІ УМОВИ:

1. Продавець від імені Гаранта надає гарантію на території Республіки Польща терміном на 24 місяці від дати продажу.
2. Гарантія буде виконана магазином або сервісним центром після пред'явлення покупцем
- розбірливо і правильно заповненого гарантійного талона з печаткою та підписом продавця
- дійсного документа, що підтверджує купівлю обладнання із зазначенням дати продажу/отримання, заявленого товару.
3. Будь-які дефекти і пошкодження, виявлені протягом гарантійного терміну, будуть безкоштовно усунені протягом максимум 21 дня з моменту доставки товару в сервіс.
4. У разі необхідності імпорту запчастин термін ремонту може бути продовжений на час, необхідний для їх імпорту, але не більше ніж на 90 днів.
5. Гарантія не поширюється на
- механічні пошкодження і викликані ними дефекти,
- пошкодження і дефекти, що виникли в результаті неправильного використання і зберігання
- неправильного монтажу та обслуговування,
- пошкодження та знос компонентів, таких як кабелі, ремені, гумові деталі, педалі, губки, колеса, підшипники тощо.
6. Гарантія втрачає чинність у разі
- закінчення терміну придатності,
- самостійного ремонту,
- недотримання правил правильної експлуатації.
7. Виріб, що повертається в ремонт, повинен бути укомплектований і чистий. У разі виявлення дефектів сервісний центр має право відмовити в прийомі в ремонт. Якщо виріб доставлений брудним, сервісний центр може відмовити в його прийомі або провести чистку за рахунок замовника за його письмовою згодою.
8. Гарантія не поширюється на роботи з монтажу та технічного обслуговування, які, згідно з інструкцією з експлуатації, повинні виконуватися користувачем самостійно.
9. Гарант також повідомляє, що забезпечує післягарантійне обслуговування.
10. Товар повинен бути захищений для транспортування.
11. Для того, щоб скористатися гарантією, будь ласка, дотримуйтесь процедури на сайті: https://serwis.abisal.pl/.

У разі невідповідності проданої речі договору, покупець має право на законні засоби правового захисту від продавця і за його рахунок. Гарантія не впливає на такі засоби правового захисту.

ОБЛАДНАННЯ НЕ ПРИЗНАЧЕНЕ ДЛЯ РЕАБІЛІТАЦІЇ ТА ТЕРАПІЇ

ПРИМІТКИ ПРО ХІД РЕМОНТУ

Пункт	Дата повідомлення	Дата надання	Хід ремонту	Підпис одержувача (магазин, власник)

NOTATKI

NILSGROUP.COM

IMPORTER: **ABISAL SP. Z O.O.,** ul. Pyskowicka 17, 41-807 Zabrze, Polska

DISTRIBUTOR: ABISTORE SPORT S.R.O, U Cihelny 230/3, 74801 Hlučín, Česká Republika

SERVICE: serwis@abisal.pl

abisal@abisal.pl www.abisal.pl