



Masters Choice 3 (AP 400)

Harrows
DARTS TECHNOLOGY

Citiți cu atenție această instrucțiune și păstrați-o pentru consultări ulterioare.

În cazul transmiterii acestui produs unei terțe persoane înmănați împreună cu produsul neapărat și această instrucțiune.

Utilizare conform scopului

Acest produs nu este un aparat pentru sport și nu este recomandat copiilor sub 14 ani!

Produsul conține componente mici care pot fi înghițite de copii și necesită ca aparat sportiv, precizie, concentrare precum și solicitarea înaltă a motoricii. Produsul este destinat numai uzului privat în încăperi închise și nu este prevăzut pentru uz profesional sau pentru utilizare în spații deschise. Acest produs este recomandat numai cu utilizarea darts-urilor cu vârf moale (Soft-Tip). Utilizarea darts-urilor cu vârf din oțel provoacă deteriorări ireparabile.

INDICAȚII PRIVIND SIGURANȚA

Pericol de rănire!

- Acest produs nu este destinat să fie utilizat de către persoane (inclusiv copii) cu capacități psihice, senzoriale sau mentale limitate sau, cu lipsă de experiență și/ sau cu lipsă de cunoștințe, decât în cazul în care, acestea sunt supravegheate de către o persoană responsabilă pentru siguranța lor sau, primesc de la aceste indicații, despre modul de folosire al aparatului.
- Copiii trebuie supravegheați pentru a vă asigura că aceștia nu se joacă cu aparatul.
- Nu aruncați sau nu îndreptați darts-urile către persoane sau animale.
- Asigurați-vă că produsul atunci când este utilizat se află, respectiv, este poziționat într-un loc cât mai inaccesibil.
- Nu fixați pe uși!

Evitarea pagubelor materiale!

- Utilizați numai vârfuri de schimb adecvate pentru a evita ricoșarea darts-urilor de pe placa de darts. Vârfurile lungi nu sunt recomandate pentru plăcile electronice de darts. Acestea îndoie repede sau se rup ușor. (Îndepărtarea vârfurilor rupte de pe placa de darts – Căutarea erorii).
- Nu expuneți produsul la condiții atmosferice sau la temperaturi extreme.
- Protejați produsul de umezeală și udătură. Componentele electronice se pot strica.

CINDICAȚII PRIVIND SIGURANȚA – ADAPTOR DE REȚEA

ATENȚIE!

Indicații importante referitoare la utilizarea adaptorului de rețea!

Indicație: Aparatul se vă încălzește în timpul stării de funcționare normală.

- Utilizați adaptorul numai în legătură cu placa de darts.
- Utilizați numai adaptorul de rețea livrat împreună cu placa!
- În cazul unui adaptor defect, utilizați numai piese de schimb originale!
- Separați mai întâi adaptorul de rețea, de rețeaua de alimentare înainte de a separa racordul dintre adaptorul de rețea și placa de darts.
- Adaptorul de rețea este recomandat numai pentru utilizare în încăperi închise. Țineți-l la distanță de umezeală.
- Nu utilizați adaptorul de rețea atunci când carcasa sau conducta de alimentare de la aparat s-au stricat.
- Scoateți aparatul din rețeaua de alimentare atunci când nu îl folosiți timp îndelungat.
- Conducta de ieșire nu trebuie scurtcircuitată.
- Cablu de cuplare din exterior al acestui transformator nu poate fi înlocuit;
În cazul în care cablu este deteriorat, transformatorul trebuie dat la fier vechi.

INSTRUCȚIUNI PRIVIND MONTAJUL

Montajul plăcii de darts

- Alegeți o locație adecvată cu circa 3 m loc liber.
- „Linie de aruncare“ se află la o distanță de 2,37 m față de placa de darts. Fixați placa de darts pe perete, astfel încât mijlocul ochiului Bull să se afle la o înălțime de 1,73 m deasupra podelei.
- Marcați corespunzător un punct pentru găurire cu un creion pe perete. Faceți o gaură în locul marcat în perete. Montați șurubul cu ajutorul unei pene potrivite și după aceea agățați placa de darts cu șurubul în gaura de prindere.

UTILIZAREA A OBIECTIVULUI

Pornirea și oprirea

Această secțiune este echipat cu o închidere automată.

Pentru a începe articolul, conectați adaptorul la o sursă de alimentare și țintă.

În cazul în care produsul nu este utilizat pentru mai mult de 10 minute, sisteme de afișare și oprește automat (standby). Dacă adaptorul este conectat, articol «, își amintește» în ultimele jocuri.

Apăsând orice tastă, articol începe. Pentru a opri complet articol, deconectați.

Utilizarea plăcii de darts

GAME

Apăsați acest buton pentru a selecta un joc. Pe indicatorul de rezultate din partea stângă, jocul va fi afișat (G01-27, vezi Tabel 1), pe indicatorul de rezultate din partea dreaptă va fi afișată prima opțiune a jocului.

OPTION

Apăsați acest buton pentru a selecta diferite opțiuni din cadrul jocului (vezi Tabel 1).

PLAYER - SCORE

Apăsați acest buton pentru a selecta numărul de jucători înaintea începerii jocului.

În timpul unui joc, va fi afișat prin apăsarea butonului, scorul tuturor jucătorilor.

Apăsat o dată arată jucătorii 1, 2, 3 și 4,

Apăsat de două ori arată jucătorii 5, 6, 7 și 8.

HANDICAP

Apăsați aceste butoane pentru a selecta înainte de începerea jocului nivelele de dificultate /opțiunile variate pentru diferiți jucători.

Exemplu:

În cazul în care 4 jucatori juca «G01», jucatorul numarul 1 poate seta punctul de pornire de la 801, jucatorul numarul 2 501, jucatorul cu numarul 3 301 și 4 201 jucatorul numarul.

ELIMINATE / TEAM

Apăsați acest buton pentru a seta Echipa juca înainte de a începe (2 contra 2, 3 contra 3, 4 contra 4). În timpul unui joc, ultimul împușcat de un jucător este anulat prin apăsarea butonului.

CYBER MATCH

Apăsați această tastă pentru a începe un joc împotriva unui adversar virtual. Prin apăsarea repetată a tastei, configurați nivelul de dificultate al adversarului virtual (C1 = cel mai dificil adversar - C5 = cel mai ușor adversar).

DOUBLE

Apăsați această tastă pentru a selecta funcțiunea Double in sau Double out pentru jocul G01.

Apăsați o dată : Double in (lumina roșie în placa Score Board stânga, **10**))

Apăsați de 2 ori: Double out (lumina roșie în placa Score Board stânga, **10**))

Apăsați de 3 ori: cu Double in, Double out (două lumini roșii în placa Score Board stânga, **10**))

Apăsați de 4 ori: fără Double in, Double out (nici o lumină roșie)

START / NEXT

Apăsați această tastă pentru a porni jocul sau pentru a trece la participantul următor în timpul unui joc.

SOUND

Apăsați această tastă pentru a selecta volumul. Există 7 nivele între „SOUND/VOLUME oprit“ și volum maxim.

MISS

Apăsați această tastă pentru a reduce numărul de săgeți darts rămase atunci când nu ați nimerit placa de darts.

Selectarea jocului și lista cu gradele de dificultate (Tabel 1)

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

Derularea jocului

Fiecare jucător aruncă câte 3 darts-uri pe rundă.

Rundele fiecărui jucător vor fi afișate în patru câmpuri de rezultate.

Cele trei puncte mici deasupra punctajului indică câte aruncări au mai rămas pentru o rundă. După terminarea unei runde, placa de darts revine automat pe „Stop”. Prin apăsarea tastei START/NEXT în timpul jocului, se selectează participantul următor și se continuă jocul.

Indicație: Puteți să îndepărtați cel mai ușor darts-urile din placă, rotindu-le ușor și trăgându-le spre dreapta.

JOCURI

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

La acest joc, se scade punctajul fiecărui dart pe fiecare rundă (3 aruncări pentru fiecare participant) de la (nivelul de pornire-) nivelul original (de ex. 301 sau 501 ș.a.m.d.). Jucătorul care ajunge primul la valoarea zero (și anume exact) câștigă jocul.

Aruncare depășită:

Atunci când un jucător depășește punctajul care era necesar pentru o reducere exactă la zero, runda nu se ia în considerare. Punctajul se actualizează la nivelul care era înainte de rundă. Pentru a configura jocul mult mai solicitant, poate fi utilizată tasta funcțională DOUBLE. Cu această funcție sunt selectate dificultăți suplimentare pentru începutul și sfârșitul jocului. Double In: jocul începe numai atunci când o Dublă/Double a fost aruncată.

Înainte de aceasta nu se iau în considerare punctajele. Double Out: Pentru a termina jocul, participantul trebuie să iasă cu o dublă, care reduce punctajul exact la zero. În cazul în care rămâne după aruncare, unul 1 ca rest, acesta se interpretează ca depășire. Double In/Out: Jucătorul trebuie să înceapă și să termine jocul cu o Dublă/Double.

Funcția Finish Dart:

Atunci când punctajul jucat invers atinge pragul de 180, este posibilă terminarea jocului în acest mod cu trei darts-uri. Placa de darts calculează rezultatele necesare de aruncare și le indică în mod explicit pentru fiecare dart. Atunci când jucătorul nu nimereste ținta indicată, dar poate să termine jocul cu ambele darts-uri rămase, placa de darts calculează din nou rezultatele necesare pentru aruncări. Simplă, Dublă sau Triplă este indicată cu un simbol înainte de cifre. Simplă este indicată cu o linie joasă, de ex. („_18”). Dublă este indicată cu 2 linii („=18”). Triplă cu 3 linii („≡18”). Simplu Ochiul Bull este indicat cu valoarea – „25”.

G02 Simple Cricket (000, 020, 025)

Acest joc se joacă exclusiv numai cu cifrele de la 15 până la 20 și cu Ochiul Bull. Jucătorul care nimereste primul toate segmentele de trei ori, este câștigătorul. Pentru a obține acest lucru, se poate lucra și cu Dublu/ Double (reușitele de numără dublu) și Triplu/Triple (reușitele se numără triplu). Opțiunea 000: jucătorul poate să nimerască segmentele 15, 16, 17, 18,19, 20 și Ochiul Bull în ordine arbitrară.

Opțiunea 020: jucătorul trebuie să nimerască segmentele în ordinea următoare:

20, 19, 18, 17, 16, 15 și după aceea Ochiul Bull

Opțiunea 025: jucătorul trebuie să nimerască segmentele în ordinea:

Ochiul Bull, 15, 16, 17, 18, 19, 20.

G03 Scram Cricket (A00 – doar pentru doi jucători)

Chiar și la acest joc se iau în considerare numai segmentele 15 - 20 și Ochiul Bull. Jocul este format din două runde. În prima rundă, un jucător încearcă să închidă segmentele (prin aruncare reușită triplă). Jucătorul celălalt încearcă să nimerască cât de des posibil, segmentele care nu au fost încă închise, pentru a aduna puncte. De îndată ce un segment a fost închis, jucătorul al doilea nu mai poate aduna aici alte puncte. Deci atunci când toate segmentele au fost închise de către jucătorul 1, runda 1 este terminată. Acum începe runda a doua, în care jucătorii inversează rolurile. Jucătorul doi încearcă să închidă cât mai repede posibil toate segmentele și jucătorul 1 încearcă să adune puncte. Jocul se termină atunci când jucătorul 2 a încheiat toate segmentele. Jucătorul cu punctajul cel mai mare câștigă.

G04 Score Cricket (E00, E20, E25)

Și la jocul Score Cricket se iau în considerare numai segmentele 15-20, precum și Ochiul Bull.

E00 – segmentele pot fi nimerite în ordine arbitrară

E20 – jucătorul trebuie să nimerască segmentele în ordinea 20 – 15 și după aceea Ochiul Bull

E25 – ordinea în care segmentele trebuie nimerite este: Ochiul Bull și după aceea 15 – 20

Fiecare segment este „deschis”, atunci când a fost nimerit de trei ori de care un jucător. Atunci când un segment a fost nimerit de trei ori de toți jucătorii, acesta este „închis”. Jucătorul, care „deschide” o cifră anume, se află în „Proprietatea” cifrei și poate să adune de la această cifră atâta timp, până când toți jucătorii au nimerit această cifră și prin aceasta, segmentul s-a închis. Atunci când toate segmentele sunt închise, câștigă jucătorul cu cel mai mare punctaj.

G05 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25)

Și la jocul Cut Throat Cricket se iau în considerare numai segmentele 15-20, precum și Ochiul Bull.

C00 – segmentele pot fi nimerite în ordine arbitrară

C20 – jucătorul trebuie să nimerască segmentele în ordinea 20 – 15 și după aceea Ochiul Bull

C25 – ordinea în care segmentele trebuie să fie nimerite este:

Ochiul Bull și după aceea 15 – 20

După nimerirea de trei ori a unui segment, acesta este „deschis” și pot fi adunate puncte în acest segment, până când toți jucătorii au nimerit de trei ori acest segment. Punctele care le obține un jucător sunt adunate celorlalți participanți. Scopul este, să obțineți cât mai multe puncte posibile pentru participanți. Atunci când toți jucătorii au închis toate segmentele, câștigă jucătorul cu cel mai mic punctaj.

De aceea, cea mai bună strategie în acest joc, este să închideți cât mai repede posibil toate cifrele pentru a împiedica adversarul să vă aducă puncte. În același timp, vă păstrați șansa de a încărca cu puncte pe ceilalți participanți.

G06 Double Score Cricket (d00, d20, d25)

Și la jocul Double Score Cricket se iau în considerare numai segmentele 15-20, precum și Ochiul Bull.

d00 – segmentele pot fi nimerite în ordine arbitrară

d20 – jucătorul trebuie să nimerască segmentele în ordinea 20 – 15 și după aceea Ochiul Bull

d25 – ordinea în care segmentele trebuie să fie nimerite este: Ochiul Bull și după aceea 15 – 20.

Jocul este identic cu jocul „Score Cricket” în afara faptului că, fiecare jucător trebuie să nimerască mai întâi zona dublă a fiecărui segment, înainte ca alte aruncări reușite să fie luate în considerare.

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

Și la jocul Shove-a-penny Cricket se iau în considerare deasemenea numai segmentele 15-20, precum și Ochiul Bull.

P00 – segmentele pot fi nimerite în ordine arbitrară

P20 – jucătorul trebuie să nimerască segmentele în ordinea 20 – 15 și după aceea Ochiul Bull

P25 – ordinea în care segmentele trebuie să fie nimerite este: Ochiul Bull și după aceea 15 – 20

Scopul jocului este de a umple toate cele trei linii ale segmentului. Atunci când jucătorul încheie o rundă cu lovituri în zona dublă și triplă, și este punctat de trei ori mai mult atunci adversarul este creditat cu acele linii. În runda următoare acest segment este închis pentru jucător și adversarul nu mai primește alte linii.

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

La acest joc, aveți voie să nimeriți următoarele segmente:

Opțiunea 5: Segmentele 1-5

Opțiunea 10: Segmentele 1-10

Opțiunea 15: Segmentele 1-15

Opțiunea 20: Segmentele 1-20

Jucătorul trebuie să nimerască segmentele indicate de către aparat. Atunci când segmentul a fost nimerit, este indicat următorul segment și aparatul va anunța un „Yes” sau un „No”. Jucătorul care nimereste primul toate segmentele câștigă.

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

La acest joc sunt valabile numai zonele duble ale următoarelor segmente:

Opțiunea 205: Segmentele 1-5

Opțiunea 210: Segmentele 1-10

Opțiunea 215: Segmentele 1-15

Opțiunea 220: Segmentele 1-20

Jucătorul trebuie să nimerască segmentele indicate de către aparat în zona dublă. Atunci când segmentul a fost nimerit, este indicat următorul segment și aparatul va anunța un „Yes” sau un „No”. Jucătorul care nimereste primul toate segmentele câștigă.

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

La acest joc sunt valabile numai zonele triple ale următoarelor segmente:

Opțiunea 305: Segmentele 1-5

Opțiunea 310: Segmentele 1-10

Opțiunea 315: Segmentele 1-15

Opțiunea 320: Segmentele 1-20

Jucătorul trebuie să nimerască segmentele indicate de către aparat în zona triplă. Atunci când segmentul a fost nimerit, este indicat următorul segment și aparatul va anunța un „Yes” sau un „No”. Jucătorul care nimereste primul toate segmentele câștigă.

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

Opțiuni: 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19 sau 21 reprezintă numărul de vieți al unui jucător. Fiecare jucător are la dispoziție la început numărul de vieți selectat. Aparatul alocă la începutul jocului un punctaj pe display pentru primul jucător. Jucătorul trebuie să încerce acum cu cele trei aruncări ale sale să atingă sau să depășească punctajul corespunzător. În cazul în care, nu reușește acest lucru, el pierde o viață. Următorii jucători trebuie să încerce să realizeze un scor mai mare decât jucătorul anterior sau egaliza. În cazul în care, nu reușesc acest lucru, aceștia pierd o viață. O anulare a nivelului de punctaj cu tasta „Start” sau trei aruncări greșite au ca rezultat un punct scăzut din numărul de vieți. De îndată ce un jucător nu mai posedă vieți, este eliminat. Jucătorul care dispune ultimul de vieți, câștigă.

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

Opțiuni: U03, U05, U07, U09, U011, U013, U015, U017, U019 sau U021 reprezintă numărul de vieți al unui jucător. Fiecare jucător are la dispoziție la început un număr de vieți alocat. Aparatul alocă la începutul jocului un punctaj pe display pentru primul jucător. Jucătorul trebuie să încerce acum cu cei trei aruncări pentru a ajunge la un scor mai mic sau egal, ar trebui să nu se reușească el pierde o viață. Următorii jucători trebuie să încerce să ajungă la un scor mai mic sau egal decât jucătorul anterior, în caz contrar pierde o viață-punct. O anulare a nivelului de puncte cu tasta „Start” sau trei aruncări greșite au ca rezultat scăderea unei vieți. Prin apăsarea tastei „Eliminate/Team”- aparatul șterge nivelul de puncte și se adaugă 60 de puncte. Prin apăsarea tastei „Miss” aparatul adună deasemenea 60 de puncte. De îndată ce un jucător nu mai posedă nici o viață, acesta părăsește jocul. Jucătorul care dispune ultimul de vieți, câștigă.

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

Puteți să selectați următoarele punctaje țintă: 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900. La acest joc se calculează punctajul fiecărei săgeți reușite. Jucătorul care a atins sau a depășit primul punctajul ales anterior, este câștigătorul.

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

Opțiuni: H03, H05, H07, H09, H011, H013, H015, H017, H019, H021 stabilește numărul de runde. Fiecare jucător poate arunca în fiecare rundă, trei darts-uri. Scopul acestui joc este obținere rezultatului total cel mai mare. Jucătorul care la sfârșitul rundelor stabilite a atins punctajul total cel mai mare, câștigă.

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

Opțiuni: -03, -05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19 sau -21 reprezintă numărul de vieți al unui jucător. În mod aleatoriu va fi indicat pe display un segment, care trebuie nimerit în 10 secunde, deoarece orice altă aruncare nu este luată în considerare. De îndată ce este nimerit un segment valabil la timp, se va scădea o viață. Câștigă jucătorul, care primul rămâne fără nici o viață.

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

Opțiuni: 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21 reprezintă numărul de vieți al unui jucător. Fiecare jucător are la dispoziție la început numărul alocat de vieți. De îndată ce jocul începe, este afișat pe display „SEL” (Selectați). Jucătorul poate să-și selecteze acum segmentul său de puncte, aruncând pe placa de darts. Primul segment nimerit este stabilit ca segment de puncte. După aceea, apăsând tasta „Next” și următorul jucător poate să își selecteze segmentul său de puncte. De îndată ce toți jucătorii și-au selectat segmentele de puncte, începe jocul. Numai după ce un jucător a nimerit segmentul său de puncte, acesta poate deveni „Killer”. De îndată ce un jucător care a devenit „Killer”, nimereste segmentul de puncte al unui alt jucător, acesta pierde o viață. Atunci când un jucător care are statutul de „Killer” nimereste propriul său segment de puncte, pierde statutul de „Killer” și pierde o viață. Pentru a deveni din nou un „Killer”, jucătorul trebuie să nimerască segmentul său de puncte inițial. Castigator este ultimul jucător care mai are vieți. Statutul de Killer va fi afișat pe display cu „I-”.

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

Opțiuni: 203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221 reprezintă numărul de vieți al unui jucător. Fiecare jucător are la dispoziție la început numărul de vieți alocat. De îndată ce jocul începe, se afișează pe display „SEL” (Selectați). Jucătorii pot să selecteze acum, în mod identic ca la jocul „Killer” segmentul de puncte respectiv. Numai după ce un jucător a nimerit segmentul său de puncte în cercul dublu, acesta poate deveni „Killer”. De îndată ce un jucător, care a devenit „Killer”, a nimerit segmentul de puncte al altui jucător, acesta pierde o viață. În cazul în care un jucător care are statutul de „Killer”, nimereste propriul său segment de puncte, acesta decade din statutul de „Killer” și pierde o viață. Pentru a deveni din nou un „Killer”, jucătorul trebuie să nimerască zona dublă a segmentului său de puncte inițial. Câștigător este ultimul jucător care mai are vieți. Statutul de Killer este afișat pe display cu „I-”.

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

Opțiune: 303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321 reprezintă numărul de vieți al unui jucător. Fiecare jucător are la dispoziție la început, numărul de vieți alocat. De îndată ce începe jocul, va fi afișat pe display „SEL” (Selectați). Jucătorii pot selecta acum, în mod identic ca la jocul „Killer” segmentul lor de puncte. Numai după ce un jucător a nimerit segmentul său de puncte în cercul triplu, acesta poate deveni „Killer”. De îndată ce un jucător, care a devenit „Killer”, nimereste segmentul de puncte al altui jucător, acesta pierde o viață. În cazul în care, un jucător care are statutul de „Killer”, nimereste propriul său segment de puncte, acesta decede din statutul de „Killer” și pierde o viață. Pentru a deveni din nou un „Killer”, jucătorul trebuie să nimerască zona triplă a segmentului său de puncte inițial. Câștigător este ultimul jucător care mai are vieți. Statutul de Killer este afișat pe display cu „I-”.

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

Scopul jocului constă în reducerea în fiecare rundă a rezultatului alocat anterior de 51, 61, 71, 81 sau 91. Pentru a obține un rezultat, punctajul total pentru fiecare rundă trebuie să fie divizibil cu 5. Atunci când de exemplu, un jucător, obține într-o rundă 20 de puncte, rezultatul este 4 ($20 \div 5 = 4$). Orice alt punctaj dintr-o rundă care nu este divizibil cu 5, nu se ia în considerare. În cazul în care, nu nimereste nici una din cele 3 săgeți, Nu există puncte sunt date. Primul jucător care obține sau depășește primul punctaj selectat, este câștigătorul.

G20 Shanghai (1, 5, 10, 15)

Opțiunea 1: Segmentele trebuie nimerite în ordinea de la 1 – 20 și după aceea Ochiul Bull.
Opțiunea 5: Segmentele trebuie nimerite în ordinea de la 5 – 20 și după aceea Ochiul Bull.
Opțiunea 10: Segmentele trebuie nimerite în ordinea de la 10 – 20 și după aceea Ochiul Bull.
Opțiunea 15: Segmentele trebuie nimerite în ordinea de la 15 – 20 și după aceea Ochiul Bull.
Se iau în considerare numai aruncările reușite în ordinea corectă. Jucătorii au numai o singură șansă ca să nimerască segmentul respectiv. Atunci când o cifră este omisă, nu se alocă nici un punct și se continuă cu cifra următoare. Câștigă jucătorul, care a putut să adune cele mai multe puncte.

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

Opțiunea 201 : Segmentele trebuie lovite în ordinea 1 – 20 în zona dublă și inclusiv în mijloc sau bullseye.
Opțiunea 205 : Segmentele trebuie lovite în ordinea 5 – 20 în zona dublă și inclusiv în mijloc sau bullseye.
Opțiunea 210 : Segmentele trebuie lovite în ordinea 10 – 20 în zona dublă și inclusiv în mijloc sau bullseye.
Opțiunea 215 : Segmentele trebuie lovite în ordinea 15 – 20 în zona dublă și inclusiv în mijloc sau bullseye.

Jocul este asemănător cu Shanghai G20 unde se calculează doar loviturile din zona dublă. Loviturile din zona simplă sau din zona triplă nu sunt punctate. Câștigă jucătorul cu cele mai multe puncte.

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

Opțiunea 301: Segmentele trebuie să fie nimerite în ordinea de la 1 – 20 în zona triplă.
Opțiunea 305: Segmentele trebuie să fie nimerite în ordinea de la 5 – 20 în zona triplă.
Opțiunea 310: Segmentele trebuie să fie nimerite în ordinea de la 10 – 20 în zona triplă.
Opțiunea 315: Segmentele trebuie să fie nimerite în ordinea de la 15 – 20 în zona triplă.
Și acest joc funcționează ca jocul Shanghai G20, în care sunt luate în considerare numai aruncările reușite din zona triplă a segmentului respectiv. Aruncările reușite în zona simplă sau în zona dublă nu sunt luate în considerare. Câștigă jucătorul cu cel mai mare punctaj.

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

Jucătorii aruncă unul după altul în runde, pe câmpurile țintă ale cifrelor 1-18 și trebuie să le nimerască. (Runda 1 = se va arunca pe câmpul cifrei 1, Runda 2 = se va arunca pe câmpul cifrei 2 ș.a.m.d.) Scopul jocului este obținerea pe fiecare rundă a unui punctaj cât mai mic posibil.

Punctajul aruncărilor reușite:

Triple = 1 punct (cel mai bun punctaj, următorul jucător este automat la rând)

Double = 2 puncte

Single = 3 puncte

Nici o aruncare reușită în câmpul țintă alocat anterior = 5 puncte

Pentru fiecare câmp țintă, jucătorul are la dispoziție 3 aruncări.

În cazul în care, jucătorul este mulțumit cu dubla reușită, la prima aruncare, acesta poate să cedeze rându-l mai departe, imediat, jucătorului următor și obține 2 puncte pentru câmpul țintă respectiv.

În cazul în care jucătorul obține cu prima sa aruncare Single în câmpul țintă care trebuie nimerit, acesta primește 3 puncte. Acesta poate să decidă acum să cedeze rândul jucătorului următor sau să ia în considerare o a doua aruncare. În cazul în care acesta omite câmpul țintă care trebuie nimerit, crește punctajul său de la 3 la 5. Se îmbunătățește la a doua aruncare la Double punctajul său scade de la 3 la 2 și acesta poate să aleagă din nou să înceteze respectiv, are posibilitatea să se îmbunătățească la a treia aruncare la Triple (sau să se înrăutățească din nou).

«Primul jucător să depășească sau să atingă scorul selectat de opțiunea retrage din joc. Câștigător este acela care rămâne ca ultimul jucător sau care afișează cel mai mic punctaj după cele 18 câmpuri țintă.

G24 Bingo (132, 141, 168, 189)

Scopul jocului este acela de a nimeri ordinea alocată a segmentelor de pe display. Selectați între opțiunile de joc „132“, „141“, „168“ sau „189“.

La opțiunea 132 trebuie nimerită ordinea segmentelor 15, 4, 8, 14 și 3.

La opțiunea 141 trebuie nimerită ordinea segmentelor 17, 13, 9, 7 și 1.

La opțiunea 168 trebuie nimerită ordinea segmentelor 20, 16, 12, 6 și 2.

La opțiunea 189 trebuie nimerită ordinea segmentelor 19, 10, 18, 5 și 11.

Fiecare segment trebuie nimerit de trei ori înainte ca afișajul display-ului să treacă la următorul segment.

Aruncarea reușită în segmentul simplu se ia în considerare o dată, în zona dublă, de două ori și în zona triplă de trei ori. Jucătorul care a nimerit de trei ori toate segmentele, a câștigat.

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

Opțiunea 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19 sau 21 reprezintă numărul de vieți al unui jucător. Fiecare jucător are la dispoziție la început, numărul de vieți alocat. Pe display apare segmentul care trebuie nimerit de către jucător (în ordine aleatorie). În cazul în care jucătorul nimereste segmentul preselectat cu prima sau cu a doua sa săgeată, acesta poate să indice cu aruncarea sa următoare, segmentul care trebuie nimerit de către jucătorul următor; în caz contrar, segmentul țintă al jucătorului următor va fi stabilit în mod aleatoriu. În cazul în care, jucătorul nu nimereste cu nici una dintre săgețile sale segmentul prestabilit, acesta pierde o viață și îi revine rândul jucătorului următor. Câștigător este ultimul jucător care mai are vieți. Aruncările reușite în câmpurile Double și Triple sunt apreciate ca aruncări reușite în câmpul Single.

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

Opțiunea H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19 sau H21 reprezintă numărul de vieți al unui jucător. Fiecare jucător are la dispoziție la început, un număr alocat de vieți. Pe display apare segmentul care trebuie nimerit de către jucător (în ordine aleatorie). În cazul în care jucătorul nimereste cu prima sau cu a doua sa săgeată segmentul prestabilit, acesta poate cu următoarea sa aruncare să indice segmentul care trebuie nimerit de către jucătorul următor; în caz contrar, segmentul țintă pentru jucătorul următor va fi stabilit în mod aleatoriu. În cazul în care, jucătorul nu nimereste cu nici una din cele trei săgeți, segmentul prestabilit, acesta pierde o viață și îi revine rândul jucătorului următor. Câștigător este ultimul jucător care mai are vieți. Aruncările reușite în câmpul Double și Triple sunt luate în considerare.

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

La acest joc se însumează punctajul fiecărui dart pe rundă (3 aruncări pentru fiecare jucător) la nivelul inițial al jocului „Zero“. Jucătorul care obține cu exactitate primul, punctajul țintă stabilit anterior, câștigă jocul.

Depășiri:

Atunci când un jucător depășește punctajul care era necesar pentru obținerea cu exactitate a punctajului țintă, nu se ia în considerare runda. Nivelul punctajului revine la acela dinaintea de rundă. Aducerea la ZERO a celorlalte jucători:

În cazul în care, un jucător obține cu exactitate rezultatul pe care un alt jucător îl deținea deja înaintea lui, jucătorul cu rezultatul anterior, este adus la zero.

Exemplu:

Punctaj Jucător 1: 20

Punctaj Jucător 2: 50

Punctaj Jucător 3: 30

Punctaj Jucător 4: 00

Jucătorului 4 îi revine rândul și nimereste cu prima sa săgeată cifra 20. Jucătorul 1 este adus astfel la zero. Jucătorul 4 aruncă cu dart-ul al doilea pe cifra 10 și are un punctaj total de 30. Jucătorul 3 va fi astfel adus la zero. Cu cel de-al 3-lea dart nimereste jucătorul 4 cifra 1 și are acum un punctaj total de 31.

CĂUTAREA ERORII

Lipsă de energie

Asigurați-vă că adaptorul este băgat în priză și că racordul adaptorului se găsește în buca de racord a plăcii de darts.

Lipsă rezultate

Verificați dacă jocul se află în faza de „Setări“ sau în „Faza pauză“. Apoi verificați dacă câmpurile cu rezultate sau butoanele de control sunt prinse sau puse în paranteze.

Elementele pentru rezultatele în paranteze sau tasta de control în paranteze

În timpul transportului sau în timpul funcționării normale a plăcii de darts se poate întâmpla că elementele pentru rezultate să fie puse în paranteze parțial și nu mai pot fi numărate rezultatele. Se aude un semnal de alarmă și un indicator arată luminând elementul în paranteză. O extragere ușoară a darts-ului din element sau mișcarea înainte și înapoi a elementului cu apăsare ușoară de degete eliberează rapid în mod normal elementul. Jocul poate să fie continuat, numărarea rezultatului continuând exact de acolo de unde a fost întreruptă.

Îndepărtarea vârfurilor de darts rupte

Un vârf scurt rupt nu trebuie împins niciodată cu un obiect din metal prin placa de darts, deoarece poate provoca deteriorări ale plăcii atunci când acesta este introdus prea adânc în placa de darts. Cu cât de greu este dart-ul cu atât mai mare este pericolul de rupere al vârfului. Soft-Tips sunt mai sigure în mânăuire dar acestea nu rezistă foarte mult. În cazul în care, vârful se rupe și rămâne înfipt în placa de darts, încercați să-l trageți cu atenție cu un clește potrivit. În cazul în care, un vârf este rupt este așa de scurt încât nu se mai poate extrage din placa de darts acesta poate fi împins prin deschizătură în placă. Vârful moale nu poate deteriora instalația electronică aflată în spatele elementului. Pentru această procedură vă recomandăm, în mod explicit, utilizarea unui soft tips mult mai bun.

Fluctuații de curent sau întreruperi electro-magnetice

În situații extreme, atunci când sunt prezente impulsuri mari de curent electro-magnetic, instalația electronică poate să nu funcționeze și să livreze rezultate cu erori.

Exemple:

În cazul furtunilor puternice, fluctuații extreme ale rețelei de curent , lipsa de tensiune sau fixarea jocului de darts prea aproape de motoarele electrice sau de cuptoarele cu microunde. Pentru reluarea stării normale de funcționare trebuie scos ștecherul din rețea pentru mai multe secunde și după aceea băgat din nou. Pentru aceasta trebuie să vă asigurați mai întâi că a fost îndepărtată cauza întreruperii.

ÎNȚREȚINERE, ÎNGRIJIRE, PĂSTRARE

IMPORTANT! Înainte de curățare cu o cârpă umedă, scoateți ștecherul de la rețea din priză. Curățați numai placa de darts cu un prosop umed! Adaptorul de rețea nu trebuie să vină în contact cu umezeala!

În cazul unei utilizări dese a produsului apar în partea din față pete de murdărie datorită atingerilor cu degetele. Curățați partea din față , butoanele și fereastra cu o cârpă umedă. Ca mijloc de îndepărtare vă recomandăm apă cu puțin detergent neagresiv. După aceea, ștergeți cu o cârpă uscată, moale. În cazul unei nefolosiri îndelungate, acoperiți cel mai bine produsul cu o cârpă pentru a-l proteja de praf. Depozitați produsul întotdeauna uscat și curat într-o cameră temperată.



Indicații referitoare la eliminare

Eliminați produsul și toate componentele acestuia la un punct autorizat de eliminare sau la administrația comunală pentru eliminare. Fiți atenți la prevederile legale în vigoare.

Informați-vă în caz de îndoială la oficiul dumneavoastră de eliminare pentru o eliminare cuprotejarea mediului. Aparatele electrice nu trebuie eliminate în gunoiul menajer.

Garanție 2 ani

Produsul a fost fabricat cu multă atenție și sub control permanent. Pentru acest produs beneficiați de o perioadă de garanție de 2 ani de la data cumpărării. Vă rugăm să păstrați bonul de casă.

Garanția este valabilă numai pentru defecte de material sau de fabricație și nu se acordă în caz de manipulare necorespunzătoare sau greșită. Drepturile dumneavoastră legale, în special drepturile de acordare a garanției nu sunt limitate de această garanție.

Perioada de garanție nu va fi prelungită de reparațiile eventuale, datorită garanției, acordării garanției sau serviciului gratuit. Acest lucru este valabil și pentru piesele înlocuite sau reparate.

După expirarea perioadei de garanție toate reparațiile trebuie plătite.