



# Gebrauchsanleitung

## Mode d'emploi

## Istruzioni per l'uso



# Elektronisches Dart-Spiel

Jeu de fléchettes électronique | Bersaglio elettronico per freccette

Deutsch... 02  
Français... 28  
Italiano... 54



# Inhaltsverzeichnis

- 1. **Allgemeines** .....3
- 2. **Verwendete Symbole** .....3
- 3. **Bestimmungsgemäße Verwendung** .....4
- 4. **Sicherheitshinweise** .....5
- 5. **Lieferumfang / Teilebeschreibung** .....7
- 6. **Lieferumfang prüfen** .....9
- 7. **Montage** .....9
- 8. **Bedienung des elektronischen Dart-Spiels** .....12
- 9. **Spiele** .....14
- 10. **Nach dem Gebrauch** .....24
- 11. **Reparatur, Wartung und Ersatzteile** .....24
- 12. **Reinigung** .....24
- 13. **Aufbewahrung** .....24
- 14. **Transport** .....25
- 15. **Entsorgungshinweise** .....25
- 16. **Fehlersuche (FAQ)** .....26
- 17. **Technische Daten** .....26

**CE** Dieses elektronische Dart-Spiel ist ein Sportgerät, kein Spielzeug!  
 Lesen Sie die Gebrauchsanleitung bitte sorgfältig durch und beachten Sie die beschriebene richtige Handhabung von Darts und elektronischem Dart-Spiel, um Verletzungen und Beschädigungen zu vermeiden.



Gilt für Adapter  
 Typennr. Adapter: AD-05

# 1. Allgemeines



Bitte lesen Sie die Gebrauchsanleitung, insbesondere die Sicherheitshinweise, vor dem ersten Gebrauch sorgfältig durch und verwenden Sie das elektronische Dart-Spiel nur wie in dieser Gebrauchsanleitung beschrieben.

Die Nichtbeachtung der nachfolgenden Hinweise kann zu schweren Verletzungen führen. Die Gebrauchsanleitung ist fester Bestandteil des elektronischen Dart-Spiels. Bewahren Sie diese Gebrauchsanleitung zum späteren Nachschlagen auf und geben Sie diese mit, wenn Sie das elektronische Dart-Spiel an einen anderen Benutzer weitergeben.

Diese Gebrauchsanleitung kann auch als PDF-Datei bei unserem Kundenservice angefordert werden. Kontaktieren Sie hierfür die auf der Garantiekarte angegebene Serviceadresse.

# 2. Verwendete Symbole



Vor Gebrauch Anleitung beachten!



Dieses Signalsymbol/-wort bezeichnet eine Gefährdung mit einem mittleren Risikograd, die, wenn sie nicht vermieden wird, den Tod oder eine schwere Verletzung zur Folge haben kann.



Dieses Signalwort warnt vor möglichen Sachschäden.



Konformitätserklärung: Mit diesem Symbol markierte Artikel erfüllen die Anforderungen der EG-Richtlinien. Die vollständige Konformitätserklärung können Sie unter der auf der Garantiekarte angegebenen Serviceadresse anfordern.



Adapterpolarität



Herstellungsdatum



Gilt für Adapter  
Typennr. Adapter: AD-05

Geprüfte Sicherheit:

Gilt für Adapter, Typennr. Adapter: AD-05



Dieses Symbol kennzeichnet elektrische Artikel, die der Schutzklasse drei entsprechen.



Dieses Gerät entspricht der Schutzklasse II und ist demnach schutzisoliert ausgeführt.



Altgeräte nicht im Hausmüll entsorgen (s. Abschnitt „Entsorgungshinweise“).

**EFFICIENCY LEVEL:**

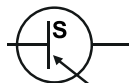
Leistungsgrad



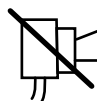
Mit diesem Symbol markierte Artikel dürfen nur in Innenräumen verwendet werden.



Kurzschlussfester Schutztransformator



Schaltnetzteil



Wenn die Stifte der Steckerteile beschädigt sind, muss das Steckernetzteil verschrottet werden.

### 3. Bestimmungsgemässe Verwendung

Dieses elektronische Dart-Spiel ist ein Sportgerät und kein Spielzeug, daher ist es nicht für Kinder unter 14 Jahren geeignet! Das elektronische Dart-Spiel beinhaltet Kleinteile, die von Kindern verschluckt werden können. Das elektronische Dart-Spiel erfordert als Sportgerät Zielgenauigkeit und Konzentration und stellt hohe Anforderungen an die

Motorik. Das elektronische Dart-Spiel ist ausschliesslich für den privaten Gebrauch in Innenräumen bestimmt und nicht für den gewerblichen Gebrauch oder den Gebrauch im Aussenbereich vorgesehen.

Dieses elektronische Dart-Spiel ist ausschliesslich für die Verwendung von Darts mit weichen Spitzen (Softtip) geeignet. Die Verwendung von Darts mit Stahlspitzen verursacht irreparable Schäden.

### 4. Sicherheitshinweise



**WARNUNG!**

**VERLETZUNGSGEFAHR!**

- Das elektronische Dart-Spiel darf nur mit dem mitgelieferten Netzadapter verwendet werden.
- Das elektronische Dart-Spiel darf nur mit SELV (Safety Extra Low Voltage / Schutzkleinspannung) entsprechend der Kennzeichnung auf dem elektronischen Dart-Spiel versorgt werden.
- Das elektronische Dart-Spiel darf nur von fachkundigen Personen an einer geeigneten Wand montiert werden.
- Vergewissern Sie sich, dass keine Strom- und Versorgungsleitungen in der Wand verlaufen, bevor Sie das Loch für die Montage bohren. Wählen Sie gegebenenfalls eine andere Stelle für die Montage.
- Das elektronische Dart-Spiel muss mit Schrauben und Dübeln an einer Wand befestigt werden.
- Beachten Sie weitere Hinweise im Kapitel „Reinigung und Aufbewahrung“.
- Das elektronische Dart-Spiel ist nicht zur Aufstellung in einem Bereich geeignet, in dem ein Wasserstrahler verwendet werden kann.
- Das elektronische Dart-Spiel darf nicht mit einem Wasserstrahler gereinigt werden.
- Dieses elektronische Dart-Spiel ist nicht dafür bestimmt, von Personen (einschliesslich Kindern) mit eingeschränkten physischen, sensorischen oder geistigen Fähigkeiten oder mangelnder Erfahrung und/oder mangels Wissen benutzt zu werden, es sei denn, sie werden durch eine für ihre Sicherheit zuständige Person beaufsichtigt oder erhalten von ihr Anweisungen, wie das elektronische Dart-Spiel zu verwenden ist.
- Werfen und zielen Sie mit den Darts nicht auf Personen oder Tiere.

- Kinder sollten beaufsichtigt werden, um sicher zu stellen, dass sie nicht mit dem elektronischen Dart-Spiel spielen.
- Achten Sie darauf, dass sich das elektronische Dart-Spiel bei Verwendung an einem für andere Personen möglichst unzugänglichen Ort befindet bzw. montiert wird.
- Befestigen Sie das elektronische Dart-Spiel nicht an Türen!
- Pflegen und überprüfen Sie das elektronische Dart-Spiel und die Sicherungsmassnahmen regelmässig.
- Verpackungsmaterial ist kein Spielzeug! Achten Sie darauf, dass Sie während des Auspackens alle Verpackungsmaterialien sorgsam entfernen und so lagern bzw. entsorgen, dass Kinder nicht darauf zugreifen können.

**HINWEIS!****SACHSCHÄDEN VERMEIDEN**

- Um Beschädigungen zu vermeiden, verwenden Sie ausschliesslich geeignete Softtip-Kunststoffspitzen. Lange Spitzen und Stahlspitzen sind für elektronische Dart-Spiele nicht geeignet.
- Werfen Sie möglichst ohne grossen Kraftaufwand. Es besteht die Gefahr, dass die Dartspitzen abbrechen oder das elektronische Dart-Spiel beschädigt wird.
- Setzen Sie das elektronische Dart-Spiel keinen extremen Witterungsbedingungen oder Temperaturen aus.
- Schützen Sie das elektronische Dart-Spiel vor Nässe und Feuchtigkeit. Die Elektronik könnte beschädigt werden. Stellen Sie keine mit Flüssigkeit gefüllten Behälter unmittelbar über oder neben das elektronische Dart-Spiel.

**SICHERHEITSHINWEISE FÜR DEN NETZADAPTER****WARNUNG!**

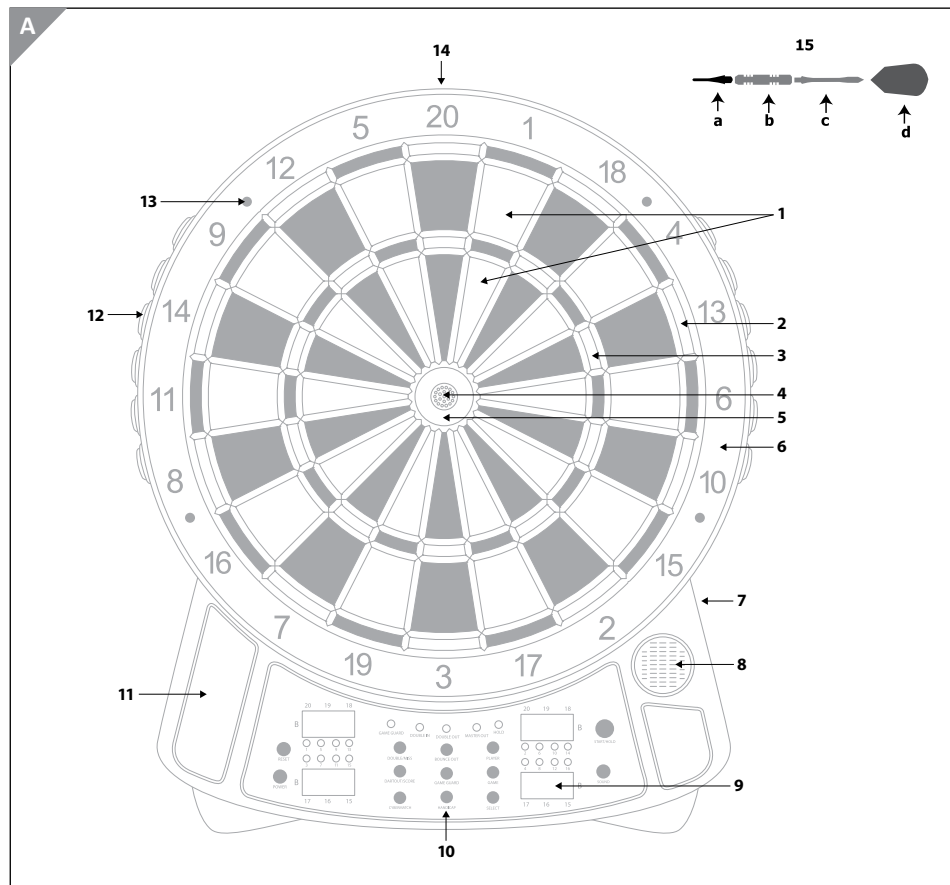
**Das Gerät wird bei normalem Betrieb warm.**

- Verwenden Sie den Netzadapter nur in Verbindung mit diesem elektronischen Dart-Spiel.
- Bei einem Defekt verwenden Sie ausschliesslich Original-Ersatzteile.

- Zuerst trennen Sie den Netzadapter vom Stromnetz, bevor Sie die Verbindung zwischen dem Netzadapter und dem elektronischen Dart-Spiel trennen.
- Nur für die Verwendung in Innenräumen geeignet. Halten Sie den Netzadapter von Feuchtigkeit fern.
- Bei beschädigtem Gehäuse oder beschädigter Zuleitung zum elektronischen Dart-Spiel, Netzadapter nicht mehr verwenden.
- Netzadapter vom Stromnetz trennen, wenn Sie das elektronische Dart-Spiel über einen längeren Zeitraum nicht benutzen.
- Niemals Ausgangsleitung kurzschliessen.
- Die äussere Anschlussleitung dieses Transformators kann nicht ersetzt werden; falls die Leitung beschädigt ist, sollte der Transformator verschrottet werden.
- Netzadapter nicht abdecken, sorgen Sie für ausreichende Belüftung, um eine Erwärmung des Netzadapters zu vermeiden.
- Die Steckdose muss sich nahe am Gerät befinden und leicht zugänglich sein.
- Stellen Sie das elektronische Dart-Spiel nicht zu dicht an elektrischen Motoren oder Mikrowellengeräte.

**5. Lieferumfang / Teilebeschreibung**

- 1 x elektronisches Dart-Spiel
- 2 x Standfuss
- 12 x Schaft
- 12 x Griff
- 12 x Flügel
- 100 x Softtip-Kunststoffspitzen
- 1 x Netzadapter
- 4 x Schrauben und Dübel für die Wandmontage
- 1 x Spiel- und Gebrauchsanleitung



- |                                                                        |                                                   |
|------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------|
| 1. Single-Segment, einfache Punktzahl                                  | 10. Tastenfeld                                    |
| 2. Double-Segment, doppelte Punktzahl                                  | 11. Spielkarte                                    |
| 3. Triple-Segment, dreifache Punktzahl                                 | 12. Darthalter                                    |
| 4. Bull's Eye: 50 Punkte                                               | 13. Bohrlöcher                                    |
| 5. Bull: 25 Punkte                                                     | 14. Aufhängevorrichtung (hinten)                  |
| 6. Fangring: Kantenwurf, kein Punkt                                    | 15. Dart                                          |
| 7. Anschlussbuchse für Netzadapter                                     | <b>A</b> Spitze, <b>B</b> Griff, <b>C</b> Schaft, |
| 8. Lautsprecher                                                        | <b>D</b> Flügel                                   |
| 9. 4 LED-Displays markiert mit B<br>(das B hat keine weitere Funktion) |                                                   |

## 6. Lieferumfang prüfen

### HINWEIS!

### Gefahr von Sachschäden!

Wenn Sie die Verpackung unvorsichtig mit einem scharfen Messer oder anderen spitzen Gegenständen öffnen, können Sie das elektronische Dart-Spiel beschädigen. Gehen Sie beim Öffnen der Verpackung vorsichtig vor.

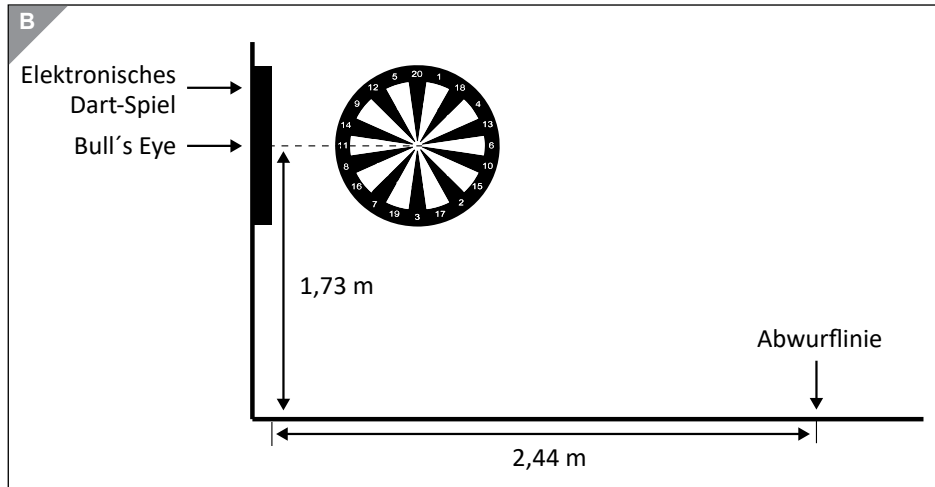
Kontrollieren Sie, ob der Lieferumfang vollständig ist und ob das elektronische Dart-Spiel Schäden aufweist. Ist dies der Fall, verwenden Sie das elektronische Dart-Spiel nicht. Wenden Sie sich über die auf der Garantiekarte angegebene Serviceadresse an den Hersteller.

## 7. Montage

### Montage des elektronischen Dart-Spiels:

Das elektronische Dart-Spiel darf nur von fachkundigen Personen an einer geeigneten Wand montiert werden. Vergewissern Sie sich, dass keine Strom- und Versorgungsleitungen in der Wand verlaufen, bevor Sie das Loch für die Montage bohren. Wählen Sie gegebenenfalls eine andere Stelle für die Montage.

Entfernen Sie vor dem ersten Benutzen des elektronischen Dart-Spiels die Schutzfolie auf dem Tastenfeld und der Spielkarte. Wählen Sie einen geeigneten Standort mit ca. 3 m freiem Platz vor der Dartscheibe und einer geeigneten Netzsteckdose in der Nähe aus. Befestigen Sie das elektronische Dart-Spiel nicht an Türen. Die Abwurflinie befindet sich in einem Abstand von 2,44 m vom elektronischen Dart-Spiel entfernt. Befestigen Sie das elektronische Dart-Spiel so an der Wand, dass sich die Mitte des Bull's Eye in einer Höhe von 1,73 m über dem Boden befindet. Zeichnen Sie das Bohrloch, mit einem geeigneten Stift an der Wand an. Bohren Sie das Loch an der markierten Stelle mit einer geeigneten Bohrmaschine und schlagen Sie den mitgelieferten Dübel mit einem Hammer in das Loch. Montieren Sie das elektronische Dart-Spiel entweder über die Aufhängevorrichtung mit einer Schraube oder über die dauerhafte Wandmontage mit vier Schrauben.

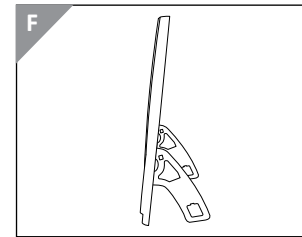
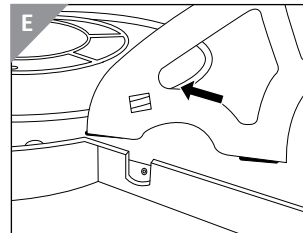
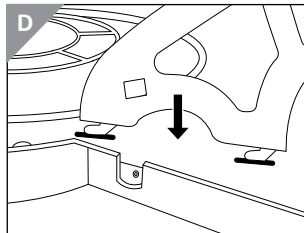
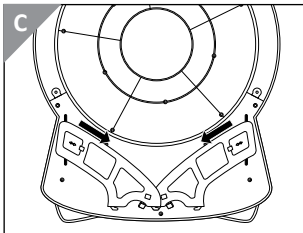


#### Montage der Standfüsse:

Als Alternative zur Wandmontage können Sie auch die beiden mitgelieferten Standfüsse an der Dartscheibe montieren.

So können Sie das elektronische Dart-Spiel an vielen verschiedenen Standorten aufstellen.

1. Legen Sie die Dartscheibe auf die Vorderseite. Die Standfüsse sind auf der Rückseite der Dartscheibe befestigt.
2. Lösen Sie die Standfüsse, indem Sie diese in Pfeilrichtung verschieben (s. Abb. C).
3. Setzen Sie einen der Standfüsse in die dafür vorgesehenen Aussparungen auf der Rückseite der Dartscheibe ein (s. Abb. D).
4. Schieben Sie den Standfuss nach oben bis dieser einrastet (s. Abb. E).
5. Wiederholen Sie den Vorgang für den zweiten Standfuss. Sie können die Dartscheibe nun aufstellen (s. Abb. F).



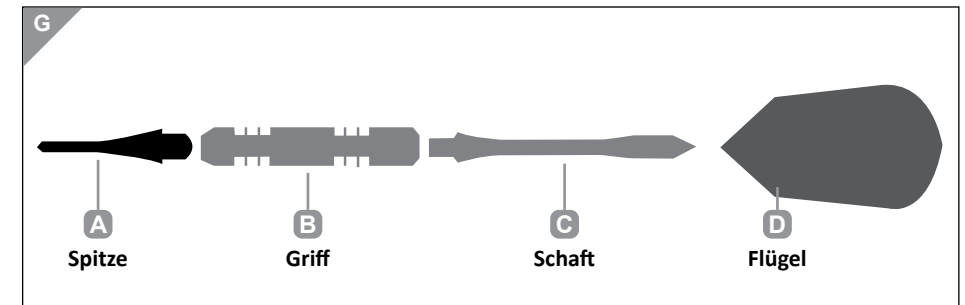
#### HINWEIS!

#### Gefahr von Sachschäden!

Wenn Sie das elektronische Dart-Spiel mithilfe der Standfüsse aufstellen, vergewissern Sie sich immer, dass die Dartscheibe stabil auf einem festen und ebenen Untergrund steht und nicht herunterfallen kann. Das elektronische Dart-Spiel kann sonst beschädigt werden.

#### Montage der Darts:

Schrauben Sie Spitze (15 A) und Schaft (15 C) an den Griff (15 B) und stecken Sie die aufgefalteten Flügel (15 D) mit der spitzen Seite in die Kreuzschlitze.



## 8. Bedienung des elektronischen Dart-Spiels

### Funktionstasten auf dem Tastenfeld

<b>POWER</b>	Elektronisches Dart-Spiel ein- und ausschalten
<b>GAME</b>	Spiel wählen
<b>SELECT</b>	Spieleoptionen und Schwierigkeitsgrade einstellen
<b>PLAYER</b>	Anzahl der Mitspieler einstellen 1 bis 16 Spieler, oder zwei Teams mit bis zu 8 Spielern
<b>DOUBLE / MISS</b>	Aktiviert bei den Spielen 301, 401, 501 usw. die Double In/ Double Out Funktion. Wenn ein Dart nicht im aktiven Segment landet, Miss Taste drücken, damit das elektronische Dart-Spiel den Fehlwurf registriert
<b>SOUND</b>	Lautstärke einstellen, 7 Stufen und Ton aus
<b>START / HOLD</b>	Spiel starten, Spieler überspringen
<b>CYBERMATCH</b>	Spiel gegen einen virtuellen Gegner. Wählen Sie das gewünschte Spiel aus, dann Cybermatch-Taste drücken. 5 Schwierigkeitsstufen (sehr schwer, schwer, mittel, leicht und sehr leicht).
<b>DART-OUT / SCORE</b>	Elektronische Wurfempfehlung in den Spielen 301, 401, 501 usw., bei Punktestand 160 oder darunter. Double und Triple Würfe sind mit 2 und 3 Strichen gekennzeichnet
<b>BOUNCE OUT</b>	Letzten Wurf rückgängig machen
<b>RESET</b>	Alle Einstellungen und Punkte im Spiel werden zurückgesetzt.
<b>GAME GUARD</b>	Tastensperre während des Spiels
<b>HANDICAP</b>	Vor dem Spielstart können unterschiedliche Schwierigkeitsstufen für verschiedene Spieler gewählt werden.

### Ein- und Ausschalten:

Zum Einschalten des elektronischen Dart-Spiels den Netzadapter mit elektronischem Dart-Spiel und Steckdose verbinden. Drücken Sie <POWER> und wählen Sie dann die gewünschte Option. Zum Abschalten drücken Sie erneut <POWER>. Zur Komplettabschaltung des elektronischen Dart-Spiels ziehen Sie den Netzstecker.

### Standby-Modus

Nach 10-minütiger Kontaktpause schaltet sich das Gerät automatisch in einen Standby-Modus. Es startet nach einem neuen Kontakt (per Dart oder Knopfdruck) an der Position des Spiels/der Anzeige, an dem es sich abgeschaltet hat.

### Handicap einstellen:

Drücken Sie <PLAYER> und wählen Sie Spieler 1. Drücken Sie <HANDICAP> und stellen Sie das Handicap für Spieler 1 ein. Drücken Sie <PLAYER> und wählen Sie Spieler 2, stellen Sie das Handicap für Spieler 2 ein. Stellen Sie so viele Handicaps ein, wie Spieler mitspielen. Drücken Sie < START / HOLD > um das Spiel zu starten.

### Spielablauf:

- Um ein Spiel zu wählen, drücken Sie <GAME>, bis das gewünschte Spiel auf dem Display erscheint.
- Drücken Sie <PLAYER> um die Anzahl der Spieler festzulegen (1 bis 16 Spieler).
- Drücken Sie <HANDICAP> um verschiedene Sicherheitsstufen einzustellen.
- Drücken Sie <DOUBLE/ MISS> bei den Spielen 301-901, um weitere Optionen zu wählen.
- Drücken Sie <CYBERMATCH>, dann spielen Sie gegen den Computer.
- Drücken Sie <START / HOLD> um das Spiel zu starten.
- Jeder Spieler wirft 3 Darts pro Durchgang. Nach dem dritten Dart ertönt ein Signal und das Display blinkt auf.
- Entfernen Sie die Darts aus der Dartscheibe mit einer leichten Drehbewegung nach rechts.
- Drücken Sie <START / HOLD>, der nächste Spieler ist an der Reihe.

## 9. Spiele

NR.	Spiel	Kürzel
G01	301-901	Std
G02	Cricket	Cri
G03	Scram	Scr
G04	Cut Throat Cricket	Cut
G05	English Cricket	EnG
G06	Advanced Cricket	ACr
G07	Shooter	Sho
G08	Big Six	bSi
G09	Overs	Our
G10	Unders	Und
G11	Count Up	CUP
G12	High Score	HSC
G13	Round the Clock	ron
G14	Killer	HiL
G15	Double Down	don
G16	Double Down 41	F41
G17	All Fives	ALL
G18	Shanghai	Shi
G19	Golf	GoL
G20	Football	Fot
G21	Baseball	bAS
G22	Steeplechase	Hor
G23	Elimination	Eli
G24	Horseshoes	HSH
G25	Battleground	bAt
G26	Advanced Battleground	Adb
G27	Paintball	PbA

### G01 301-901

Die Punkte jedes Darts pro Durchgang werden vom Anfangsspielstand abgezogen. Der Spieler, der zuerst **exakt** die Null erreicht, gewinnt. Bei Überwerfen wird der Durchgang nicht gewertet, der Spieler startet mit dem Spielstand von vor dem Durchgang. Es kann Double-IN/ Double-OUT gewählt werden.

Optionen über <DOUBLE / MISS> wählen.

OP1: Standard, das Spiel wird begonnen egal, welches Segment getroffen wird.

OP2: Double-IN, ein Double-Segment muss getroffen werden, damit das Spiel anfängt.

OP3: Double-OUT, ein Double-Segment muss getroffen werden, damit das Spiel beendet wird.

OP4: Double-IN-OUT, ein Double-Segment muss getroffen werden, damit das Spiel anfängt und beendet wird.

OP5: MASTER-OUT, ein Double- oder Triple-Segment muss getroffen werden, damit das Spiel beendet wird.

OP6: Double-IN / MASTER-OUT, ein Double-Segment muss getroffen werden, damit das Spiel anfängt, ein Double- oder Triple-Segment muss getroffen werden, damit das Spiel beendet wird.

<SELECT> drücken, um zwischen den Spielen 301-901 zu wählen.

### G02 CRICKET

Gespielt wird ausschliesslich mit den Zahlen von 15 bis 20 und mit dem Bull und dem Bull's Eye. Der Spieler, der alle Segmente dreimal trifft, gewinnt. Ziel ist es, am meisten Punkte zu erreichen und die entsprechenden Zahlen zu schliessen. Der Spieler wirft pro Durchgang drei Darts. Schafft es der Spieler, eine Zahl dreimal zu treffen, ist die Zahl geöffnet. Nur Treffer auf dem geöffneten Segment geben Punkte. Trifft der Gegner ebenfalls dreimal das geöffnete Segment, wird es geschlossen. In diesem Segment können somit keine Punkte mehr gesammelt werden. Doppel- und Dreifachsegmente zählen 2 und 3 Treffer. Die Segmente können in einer beliebigen Reihenfolge geöffnet werden. Gewinner ist, wer die höchste Punktzahl erzielt und die meisten Segmente schliesst. Hat ein Spieler die meisten Segmente geschlossen, aber weniger Punkte, muss er versuchen, die offenen Segmente zu treffen, bevor der Gegner die Segmente schliesst.

Optionen über <SELECT> wählen.



**NO-SCORE-CRICKET**

Cricket-Variante, es können keine Punkte erzielt werden. Ziel ist es, die geöffneten Segmente zu schliessen.

Option über <SELECT> wählen.

**G03 SCRAM (für 2 Spieler oder 2 Teams)**

Ähnlich wie Cricket, nur die Zahlen von 15 bis 20 und das Bull und Bull's Eye zählen. Das Spiel hat zwei Runden. In der ersten Runde versucht Spieler 1, die aktiven Segmente zu schliessen. Der Spieler 2 kann nur in den offenen Segmenten punkten. Runde 1 endet, wenn alle aktiven Segmente geschlossen sind. In Runde 2 versucht der Spieler 2 alle Segmente zu schliessen, Spieler 1 versucht zu punkten. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

**G04 CUT THROAT CRICKET**

Cricket-Variante, Segmente können nur geschlossen werden. Gewonnen hat der Spieler mit der niedrigsten Punktzahl. Wer die meisten Segmente geschlossen hat, spielt dabei keine Rolle. Der Spieler bekommt bei dieser Variante nur Punkte, wenn der Gegner bereits geschlossene Segmente trifft. Beispiel: Spieler 1 schliesst Segment 20 im zweiten Wurf, er hat im ersten Wurf die einfache 20 getroffen, im zweiten Wurf die zweifache 20. Wenn er im dritten Wurf erneut ein 20er-Segment trifft, wird die Punktzahl des dritten Wurfs dem Spieler 2 hinzugerechnet.

**G05 ENGLISH CRICKET (nur für 2 Spieler)**

Cricket-Variante, der Spieler muss neunmal das Bull und / oder das Bull's Eye treffen, um die Runde zu beenden, das Bull's Eye zählt zweimal. Wenn der Spieler 2 das Bull und / oder das Bull's Eye verfehlt, werden die beim Wurf erzielten Punkte, dem Gegner hinzugerechnet. Der Spieler 1 kann in der ersten Runde Punkte erzielen, er muss aber mindestens 40 Punkte erreichen. Trifft der Spieler 1 das Bull und / oder das Bull's Eye, wird dem Spieler 2 ein Bull und / oder ein Bull's Eye abgezogen. Spieler 1 erhält mehr Zeit, um Punkte zu sammeln. Wenn Spieler 2 neunmal das Bull und / oder das Bull's Eye trifft, ist die erste Runde vorbei und die zweite Runde beginnt mit vertauschten Rollen.

**G06 ADVANCED CRICKET**

Cricket-Variante für fortgeschrittene Spieler. Es zählen nur Double- und Triple-Segmente, Double-Segmente zählen einfach und Triple-Segmente zweifach. Das Bull zählt einfach und das Bull's Eye zählt zweifach wie beim Cricket.

**G07 SHOOTER**

Ein Segment wird vom Computer zufällig ausgewählt und im Display angezeigt. Der Spieler muss dieses Segment treffen. Single-Segmente zählen einfach, Double-Segmente zweifach, Triple-Segmente dreifach, Bull vierfach. Wenn der Computer Bull's Eye auswählt, dann zählt Bull zweifach und Bull's Eye vierfach. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Optionen über <SELECT> wählen.

OP1: 6 Runden    OP5: 10 Runden  
 OP2: 7 Runden    OP6: 11 Runden  
 OP3: 8 Runden    OP7: 12 Runden  
 OP4: 9 Runden

**G08 BIG SIX**

Die 6 ist das erste Zielsegment. Wenn Spieler 1 die 6 verfehlt, wird ihm ein Leben abgezogen. Spieler 2 versucht die 6 zu treffen. Gelingt es einem Spieler das Zielsegment in den ersten beiden Würfeln zu treffen entscheidet der dritte Wurf über das neue Zielsegment. Verloren hat der Spieler, der zuerst alle Leben verloren hat.

Optionen über <SELECT> wählen.

OP1: 3 Leben ; OP2: 4 Leben ; OP3: 5 Leben; OP4: 6 Leben; OP5: 7 Leben

**G09 OVERS**

Jeder Spieler hat drei Würfe. Wer in der ersten Runde die meisten Punkte wirft, führt. Der andere Spieler muss die Punkte übertreffen, sonst verliert er ein Leben. Verloren hat der Spieler, der zuerst alle Leben verloren hat.

Optionen über <SELECT> wählen.

OP1: 3 Leben; OP2: 4 Leben; OP3: 5 Leben; OP4: 6 Leben; OP5: 7 Leben

**G10 UNDERS**

Im ersten Spiel wird die Punktzahl 180 vorgegeben. Der Spieler, der in der ersten Runde die wenigsten Punkte wirft, führt. Jeder Fehlwurf wird mit 60 Punkten bestraft.

Optionen über <SELECT> wählen.

OP1: 3 Leben; OP2: 4 Leben; OP3: 5 Leben; OP4: 6 Leben; OP5: 7 Leben

**G11 COUNT UP**

Ziel ist es, eine bestimmte Punktzahl zu erreichen. Wer diese Punkte zuerst erreicht, gewinnt.

OP1: 300; OP2: 400; OP3: 500; OP4: 600; OP5: 700; OP6: 800; OP7: 900; OP8: 999

**G12 HIGH SCORE**

Das Spiel beginnt bei 0, der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt.

Optionen über <SELECT> wählen.

OP1: 3 Runden; OP2: 4 Runden; OP3: 5 Runden; OP4: 6 Runden; OP5: 7 Runden;  
OP6: 8 Runden; OP7: 9 Runden; OP8: 10 Runden; OP9: 11 Runden; OP10: 12 Runden;  
OP11: 13 Runden; OP12: 14 Runden

**G13 ROUND THE CLOCK**

Jeder Spieler muss nacheinander die Segmente von 1 bis 20 und das Bull und / oder das Bull's Eye treffen. Jeder Spieler hat drei Würfe pro Runde. Wer als Erster alle Segmente getroffen hat, gewinnt. Die zu treffenden Segmente werden angezeigt.

Optionen über <SELECT> wählen.

OP1: Das Spiel beginnt in Segment 5.  
OP2: Das Spiel beginnt in Segment 10.  
OP3: Das Spiel beginnt in Segment 15.

Double- und Triple-Segmente zählen einfach.

**ROUND THE CLOCK Double**

über <SELECT> wählen d = double

Dieselben Regeln wie ROUND THE CLOCK, es zählen aber nur die Double-Segmente.

OP1: Das Spiel beginnt in Segment 5.  
OP2: Das Spiel beginnt in Segment 10.  
OP3: Das Spiel beginnt in Segment 15.

**ROUND THE CLOCK Triple**

über <SELECT> wählen t = triple

Dieselben Regeln wie ROUND THE CLOCK, es zählen aber nur die Triple-Segmente.

OP1: Das Spiel beginnt in Segment 5.  
OP2: Das Spiel beginnt in Segment 10.  
OP3: Das Spiel beginnt in Segment 15.

**G14 KILLER**

Für 2 oder mehr Spieler. Der Spieler wählt sich eine Zahl aus, die er treffen muss. Das LED-Display zeigt SEL an. Diese Nummer ist seine, die Mitspieler müssen verschiedene Nummern haben. Haben alle Spieler ihre Nummer, müssen die Spieler, in ihrem Segment das Double-Segment treffen, dann sind sie der Killer. Die anderen Mitspieler werden „ausgemacht“, in dem ihre Segmente vom Killer getroffen werden. Wer am Schluss übrig bleibt, gewinnt.

Optionen über <SELECT> wählen.

OP1: 3 Leben; OP2: 4 Leben; OP3: 5 Leben; OP4: 6 Leben

**G15 DOUBLE DOWN**

Ziel ist es, die meisten Punkte in den aktiven Segmenten zu bekommen. Alle Spieler beginnen mit 40 Punkten. Das Spiel beginnt in Segment 15. Wenn Segment 15 nicht getroffen wird, werden die Punkte halbiert. Trifft der Spieler die 15, werden 15 Punkte zu seiner Punktzahl addiert, Double- und Triple-Treffer zählen. Die nächste Runde beginnt in Segment 16. Die Segmente werden in der Reihenfolge der Tabelle gespielt. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt.

	15	16	D	17	18	T	19	20	B	Total
Spieler 1										
Spieler 2										

**G16 DOUBLE DOWN 41**

Dieselben Regeln wie Double Down, es wird zusätzlich eine Runde gespielt. Die Spieler müssen mit drei Versuchen genau 41 Punkte erreichen.

	15	16	D	17	18	T	19	20	B	Total
Spieler 1										
Spieler 2										

**G17 ALL FIVES**

Jeder Spieler hat drei Würfe, alle Segmente sind aktiv. Die Zahl nach drei Würfeln muss durch 5 teilbar sein. Ist die Zahl nicht durch 5 teilbar, bekommt der Spieler keine Punkte. Alle drei Darts müssen die Dartscheibe treffen. Gewonnen hat der Spieler, der zuerst 51 Punkte erreicht hat.

- OP1: 51 Punkte
- OP2: 61 Punkte
- OP3: 71 Punkte
- OP4: 81 Punkte
- OP5: 91 Punkte bis zum Sieg.

**G18 SHANGHAI**

In der ersten Runde muss Segment eins getroffen werden, in Runde zwei das zweite Segment usw. bis Segment 20 bzw. Bull und / oder Bull's Eye. Im Level S, D, T können nur Single-, Double-, Triple-Segmente getroffen werden.

Optionen über <SELECT> wählen.

- OP1: Das Spiel beginnt in Segment 5.
- OP2: Das Spiel beginnt in Segment 10.
- OP3: Das Spiel beginnt in Segment 15.

**SUPER SHANGHAI (S)**

Dieselben Regeln wie Shanghai, es wird aber nur mit den Double- und Triple-Segmenten gespielt.

Optionen über <SELECT> wählen.

- OP1: Das Spiel beginnt in Segment 5.
- OP2: Das Spiel beginnt in Segment 10.
- OP3: Das Spiel beginnt in Segment 15.

**G19 GOLF**

Gewonnen hat der Spieler mit der niedrigsten Punktzahl nach der neunten Runde. Die Segmente 1 bis 18 müssen in der richtigen Reihenfolge getroffen werden. Eine Zahl muss dreimal getroffen werden, Single-Segmente zählen einfach, Double-Segmente doppelt, Triple-Segmente dreifach. Trifft ein Spieler beim ersten Wurf das richtige Triple-Segment, ist das Segment abgeschlossen.

**G20 FOOTBALL**

Das Spielfeld muss gewählt werden, entweder durch Wurf auf die Scheibe, oder durch Tastenauswahl. Ist das Spielfeld gewählt, wird die zu treffende Linie festgelegt. Das ausgewählte Segment gilt als Startpunkt, das gegenüberliegende Segment als Ziel.

Beispiel: Hat ein Spieler das Segment 20 ausgewählt, ist das Segment 3 das Ziel. Das Spielfeld ist in 11 Segmente aufgeteilt, die nacheinander getroffen werden müssen. Zuerst das Double-20-Segment, dann das äussere Single-20-Segment, Triple-20, inneres Single-20-Segment, Bull, Bull's Eye, Bull, inneres Single-3-Segment, Triple 3, äussere Single-3-Segment, Double-3-Segment. Die zu treffenden Segmente werden angezeigt.

**G21 BASEBALL**

Es werden neun Runden („Innings“) gespielt. Jeder Spieler wirft 3 Darts pro Inning.

Single-Segment = eine Station

Double-Segment = zwei Stationen

Triple-Segment = drei Stationen

Bull und / oder Bull's Eye-Segment, „Home Run“ (kann nur mit dem dritten Dart versucht werden)

Ziel ist es, so viele „runs“ pro Runde zu machen, wie möglich. Auf dem Display werden die einzelnen Stationen angezeigt.

### **G22 STEEPLECHASE**

Der Hindernislauf beginnt im Segment 20 und geht einmal im Uhrzeigersinn um das elektronische Dart-Spiel. Das Ende ist bei Segment 5, dann muss noch das Bull und / oder das Bull's Eye getroffen werden. Beim Hindernislauf dürfen nur die inneren Single-Elemente, also die, zwischen Bull und / oder Bull's Eye und dem Triple-Ring, getroffen werden. Triple 13, Triple 17, Triple 8 und Triple 5 sind die Hindernisse und müssen getroffen werden.

### **G23 ELIMINATION**

Jeder Spieler muss mit drei Würfeln, die Punktzahl des Spielers davor übertreffen. Gelingt dies nicht, verliert der Spieler ein Leben.

Optionen über <SELECT> wählen.

OP1: 4 Leben; OP2: 5 Leben

### **G24 HORSESHOES**

Nur Treffer im 20er und 3er Segment zählen. Double-Segmente und Triple-Segmente werden gezählt.

Optionen über <SELECT> wählen.

OP1: 15 Punkte

OP2: 16 Punkte

OP3: 17 Punkte

OP4: 18 Punkte

OP5: 19 Punkte bis OP10: 25 Punkte

### **G25 BATTLEGROUNDS**

Das elektronische Dart-Spiel wird zum Kriegsfeld. Ein Spieler übernimmt die obere Hälfte des elektronischen Dart-Spiels, er muss die untere Hälfte beschiessen. Der andere Spieler übernimmt die untere Hälfte und muss die obere Hälfte beschiessen.

Optionen über <SELECT> wählen.

#### **Battleground Double**

Nur Double-Segmente zählen.

#### **Battleground Triple**

Nur Triple-Segmente zählen.

#### **Battleground General**

Wie Battleground, aber zum Beenden muss das Bull und / oder das Bull's Eye getroffen werden.

Obere Hälfte: Segmente 11, 14, 9, 12, 5, 20, 1, 18, 4, 13.

Untere Hälfte: Segmente 6, 10, 15, 2, 17, 3, 19, 7, 16, 8.

### **G26 ADVANCED BATTLEGROUNDS**

Regeln wie beim normalen Battleground, die Double- und Triple-Segmente sind vermint, sie dürfen nicht getroffen werden. Wird eine Mine getroffen, verliert der Spieler ein Leben.

### **G27 PAINTBALL**

Die Regeln sind ähnlich wie beim Battleground. Trifft der Spieler zweimal das Bull's Eye, erobert er die gegnerische Flagge. Ziel ist es, alle gegnerischen Segmente zu vernichten oder die gegnerische Flagge zu erobern.

Optionen über <SELECT> wählen.

#### **Paintball Double**

Nur Double-Segmente zählen, das Bull's Eye muss dreimal getroffen werden.

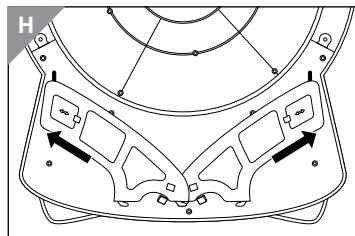
#### **Paintball Triple**

Nur Triple-Segmente zählen, das Bull's Eye muss dreimal getroffen werden.

## 10. Nach dem Gebrauch

Schalten Sie das elektronische Dart-Spiel nach dem Gebrauch aus. Ziehen Sie den Netzstecker aus der Steckdose. Lassen Sie das elektronische Dart-Spiel nach dem Gebrauch abkühlen.

Ziehen Sie die Standfüsse aus den Aussparungen und rasten Sie die beiden Standfüsse ordnungsgemäss auf der Rückseite der Dartscheibe ein (s. Abb. H.).



## 11. Reparatur, Wartung und Ersatzteile

Nehmen Sie keine eigenmächtigen Reparaturen am elektronischen Dart-Spiel vor. Bei einem Defekt wenden Sie sich bitte an die Servicestelle auf der Garantiekarte. Beziehen Sie Ersatzteile nur über die Servicestelle.

## 12. Reinigung

Bevor Sie das elektronische Dart-Spiel reinigen, ziehen Sie den Netzstecker aus der Steckdose. Bei eventuellen Verschmutzungen des Tastenfelds und des Rands benutzen Sie ein feuchtes Tuch und ein mildes Reinigungsmittel. Berühren Sie nicht den Netzadapter mit dem feuchten Tuch. Den Netzadapter mit einem trockenen Tuch von Staub befreien. Den Innenbereich des Fangrings mit einem trockenen Tuch von Staub befreien, da sonst die hinterliegende Elektronik beschädigt werden kann.

## 13. Aufbewahrung

Bei längerem Nichtgebrauch decken Sie das elektronische Dart-Spiel am besten mit einem Tuch ab, um es vor Staub zu schützen. Säubern Sie das elektronische Dart-Spiel, bevor Sie es lagern.

Lagern Sie das elektronische Dart-Spiel immer trocken und sauber in einem temperierten und vor Kindern unzugänglichen Ort. Setzen Sie das elektronische Dart-Spiel keiner Druckbelastung aus z. B. im Schrank unter schweren Gegenständen.

## 14. Transport

Transportieren Sie das elektronische Dart-Spiel sauber und sicher verpackt. Setzen Sie das elektronische Dart-Spiel beim Transport keiner Druckbelastung aus z. B. im Auto unter schweren Gegenständen.

## 15. Entsorgungshinweise



Das Symbol mit der durchgestrichenen Mülltonne bedeutet, dass Elektro- und Elektronikgeräte nicht zusammen mit dem Hausmüll entsorgt werden dürfen. Verbraucher sind gesetzlich dazu verpflichtet, Elektro- und Elektronikgeräte am Ende ihrer Lebensdauer einer vom unsortierten Siedlungsabfall getrennten Erfassung zuzuführen.

Auf diese Weise wird eine umwelt- und ressourcenschonende Verwertung sichergestellt. Batterien und Akkumulatoren, die nicht fest vom Elektro- oder Elektronikgerät umschlossen sind und zerstörungsfrei entnommen werden können, sind vor der Abgabe des Geräts an einer Erfassungsstelle von diesem zu trennen und einer vorgesehenen Entsorgung zuzuführen. Das Gleiche gilt für Lampen, die zerstörungsfrei aus dem Gerät entnommen werden können. Elektro- und Elektronikgerätebesitzer aus privaten Haushalten können diese bei den Sammelstellen der öffentlich-rechtlichen Entsorgungsträger oder bei den von den Herstellern bzw. Vertreibern im Sinne des WEEE 2012/19 eingerichteten Sammelstellen abgeben. Die Abgabe von Altgeräten ist unentgeltlich. Rücknahmepflichtig sind Händler mit einer Verkaufsfläche von mindestens 400 m<sup>2</sup> für Elektro- und Elektronikgeräte. Ebenso rücknahmepflichtig sind Fernabsatzhändler mit einer Lagerfläche von mindestens 400 m<sup>2</sup> für Elektro- und Elektronikgeräte. Generell haben Vertreter die Pflicht, die unentgeltliche Rücknahme von Altgeräten durch geeignete Rücknahmemöglichkeiten in zumutbarer Entfernung zu gewährleisten. Verbraucher haben die Möglichkeit zur unentgeltlichen Abgabe eines Altgeräts bei einem rücknahmepflichtigen Vertreter, wenn sie ein gleichwertiges Neugerät mit einer im Wesentlichen gleichen Funktion erwerben. Diese Möglichkeit besteht auch bei Lieferungen an einen privaten Haushalt. Der Vertreter hat den Verbraucher bei Abschluss des Kaufvertrags bezüglich einer entsprechenden Rückgabeabsicht zu befragen. Abgesehen davon können Verbraucher Altgeräte bei einer Sammelstelle eines rücknahmepflichtigen Vertreibers unentgeltlich abgeben, ohne dass dies an den Erwerb eines Neugeräts geknüpft ist. Allerdings dürfen die Kantenlängen der jeweiligen Geräte 25 cm nicht überschreiten.

## 16. Fehlersuche (FAQ)

### Das elektronische Dart-Spiel hat keinen Strom:

Stellen Sie sicher, dass der Netzadapter in eine Steckdose eingesteckt ist und dass sich der Netzadapteranschluss in der Anschlussbuchse des elektronischen Dart-Spiels befindet.

### Klemmende Segmente oder Tasten:

Es kann passieren, dass sich die Segmente verklemmen und keine Ergebnisse mehr gezählt werden. Schieben Sie das Segment mit den Fingern hin und her. Sanftes Herausziehen des Darts im Segment oder Hin- und Herschieben des Segments mit leichtem Fingerdruck befreit das Segment.

### Entfernen abgebrochener Dartspitzen:

Versuchen Sie die abgebrochene Spitze mit einer geeigneten Zange vorsichtig herauszuziehen. Sollte eine Spitze so kurz abgebrochen sein, dass sie nicht mehr aus dem elektronischen Dart-Spiel herausragt, schieben Sie die Spitze durch die Öffnung in die Scheibe hinein. Weiche Spitzen können die hinter dem Segment liegende Elektronik nicht beschädigen. Benutzen Sie hierfür eine noch gute Spitze eines Darts. Niemals die kurz abgebrochene Spitze mit einem spitzen Metallgegenstand durch das elektronische Dart-Spiel schieben, da eine Metallspitze leicht Beschädigungen der Scheibe herbeiführen kann, wenn sie zu tief in das elektronische Dart-Spiel eingeführt wird.

## 17. Technische Daten

### Dart:


Gewicht: 12g

### Elektronisches Dart-Spiel:

Masse Dartscheibe: 51 x 42,5 x 2,6 cm

Anschlusswerte:


9V  500 mA

 = Schutzklasse III

### Netzadapter:

Eingang: 100-240 V~50/60 Hz 0,3 A Max

Ausgang: 9 V  0,5 A 4,5 W

 = Schutzklasse II

Durchschnittliche Effizienz im Betrieb: 77,04 %

Leistungsaufnahme bei Nulllast: 0,1 W

## Sommaire

1. Généralités .....	29
2. Symboles utilisés .....	29
3. Utilisation conforme .....	30
4. Consignes de sécurité.....	31
5. Livraison / description des pièces .....	33
6. Vérifier le contenu de la livraison.....	35
7. Montage .....	35
8. Utilisation du jeu de fléchettes électronique.....	38
9. Jeux .....	40
10. Après utilisation .....	51
11. Réparation, entretien et pièces de rechange .....	51
12. Nettoyage.....	51
13. Rangement .....	51
14. Transport.....	52
15. Consignes d'élimination.....	52
16. Recherche d'erreurs (FAQ).....	53
17. Données techniques .....	53



**Ce jeu de fléchettes électronique est un appareil de sport, non un jeu!**  
Veuillez lire attentivement ce mode d'emploi et respecter l'utilisation correcte des fléchettes et du jeu de fléchettes électronique comme décrit afin d'éviter les blessures et les dommages.



Vaut pour les adaptateurs  
Variante n° Adaptateur:  
AD-05

## 1. Généralités



Veuillez lire attentivement le mode d'emploi, en particulier les consignes de sécurité, avant d'utiliser le jeu de fléchettes électronique pour la première fois et l'utiliser uniquement de la manière décrite dans ce mode d'emploi.

Le non-respect des consignes suivantes peut occasionner des blessures graves. Ce mode d'emploi fait partie intégrante du jeu de fléchettes électronique. Conservez-le afin de pouvoir le consulter ultérieurement et joignez-le au jeu de fléchettes électronique si vous le remettez à un autre utilisateur.

Ce mode d'emploi est également disponible au format PDF sur simple demande à notre service clients. Pour cela, veuillez utiliser l'adresse mentionnée sur la carte de garantie.

## 2. Symboles utilisés



Lire le mode d'emploi avant utilisation!



**AVERTISSEMENT!**

Ce symbole/signal désigne un danger de risque moyen qui, s'il n'est pas évité, peut entraîner la mort ou une blessure grave.

**AVIS!**

Ce signal met en garde contre un dommage matériel possible.



Déclaration de conformité: Les articles porteurs de ce symbole répondent aux exigences de la Communauté européenne. Vous pouvez demander la déclaration de conformité dans son intégralité auprès du service dont l'adresse figure sur la carte de garantie.



Polarité de l'adaptateur



Date de fabrication



Vaut pour les adaptateurs  
Variante n° Adaptateur:  
AD-05

Sécurité vérifiée: Vaut pour les adaptateurs, les variantes  
n° Adaptateur: AD-05



Ce symbole figure sur les articles électriques appartenant à la  
classe de protection trois.



Cet appareil est conforme à la classe de protection II et est  
par conséquent isolé.



Ne pas jeter à la poubelle les appareils usagés (voir paragraphe  
«Consignes d'élimination»).

#### EFFICIENCY LEVEL:

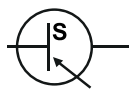
Degré de performance



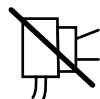
Les articles présentant ce symbole ne doivent être utilisés  
qu'à l'intérieur de locaux.



Transformateur de sécurité protégé contre les courts-circuits



Alimentation à découpage



Si les broches des pièces de la fiche sont endommagées,  
le bloc d'alimentation doit être mis au rebut.

### 3. Utilisation conforme

Ce jeu de fléchettes électronique est un appareil de sport et non un jouet, il n'est par conséquent pas conçu pour les enfants de moins de 14 ans! Le jeu de fléchettes électronique contient de petites pièces pouvant être avalées par les enfants.

En tant qu'appareil de sport, le jeu de fléchettes électronique nécessite précision et concentration et demande de bonnes capacités motrices. Le jeu de fléchettes électronique est exclusivement conçu pour un usage privé en intérieur et non à des fins commerciale ou pour une utilisation en extérieur. Ce jeu de fléchettes électronique est exclusivement conçu pour l'utilisation de fléchettes à pointe souple (Softtip). L'utilisation de fléchettes à pointe en acier cause des dommages irréparables.

### 4. Consignes de sécurité



**AVERTISSEMENT!**

**RISQUE DE BLESSURE!**

- Le jeu de fléchettes électronique ne doit être utilisé qu'avec l'adaptateur secteur fourni.
- Le jeu de fléchettes électronique ne doit être alimenté qu'avec un système SELV (Safety Extra Low Voltage / sécurité très basse tension) correspondant au marquage sur le jeu de fléchettes électronique.
- Le jeu de fléchettes électronique ne doit être monté que par des personnes qualifiées et sur un mur adapté.
- Assurez-vous qu'aucun câble électrique ou conduite d'alimentation ne se trouve dans le mur avant de percer le trou pour le montage. Le cas échéant, choisissez un autre endroit pour le montage.
- Le jeu de fléchettes électronique doit être fixé au mur avec des vis et des chevilles.
- Consultez les autres remarques du chapitre «Nettoyage et rangement».
- Le jeu de fléchettes électronique ne doit pas être placé dans un endroit dans lequel un jet d'eau peut être utilisé.
- Le jeu de fléchettes électronique ne doit pas être nettoyé avec un jet d'eau.
- Ce jeu de fléchettes électronique ne peut pas être utilisé par des personnes (ni des enfants) qui ont des capacités physiques ou sensorielles réduites ou manquant d'expérience et de connaissances, à moins d'être supervisées par une personne responsable de leur sécurité ou si elles ont été informées de la façon d'utiliser le jeu de fléchettes électronique.



- Ne visez et ne tirez pas de fléchettes sur les personnes ou les animaux.
- Les enfants doivent être surveillés pour s'assurer qu'ils ne jouent pas avec le jeu de fléchettes électronique.
- Veillez à ce que le jeu de fléchettes électronique se trouve ou soit monté si possible à un endroit inaccessible pour les autres personnes.
- Ne fixez pas le jeu de fléchettes électronique à une porte!
- Entretenez et contrôlez régulièrement le jeu de fléchettes électronique et les mesures de sécurité.
- Le matériel d'emballage n'est pas un jouet! Lors du déballage, veillez à retirer avec soin tous les emballages à les ranger ou les éliminer de manière à ce que les enfants ne puissent pas y accéder.

**AVIS !****ÉVITER LES DOMMAGES MATÉRIELS**

- Pour éviter tout dommage, utilisez exclusivement des pointes en plastique Softtip adaptées. Les pointes longues et en acier ne conviennent pas aux jeux de fléchettes électroniques.
- Lancez les fléchettes si possible sans forcer, au risque de casser les pointes des fléchettes ou d'endommager le jeu de fléchettes électronique.
- Ne soumettez pas le jeu de fléchettes électronique à des conditions météorologiques ou à des températures extrêmes.
- Protégez le jeu de fléchettes électronique de l'eau et de l'humidité. Le système électronique pourrait être endommagé. Ne placez aucun récipient rempli de liquide indirectement au-dessus ou à proximité du jeu de fléchettes électronique.

**Consignes de sécurité pour l'adaptateur secteur****AVERTISSEMENT !**

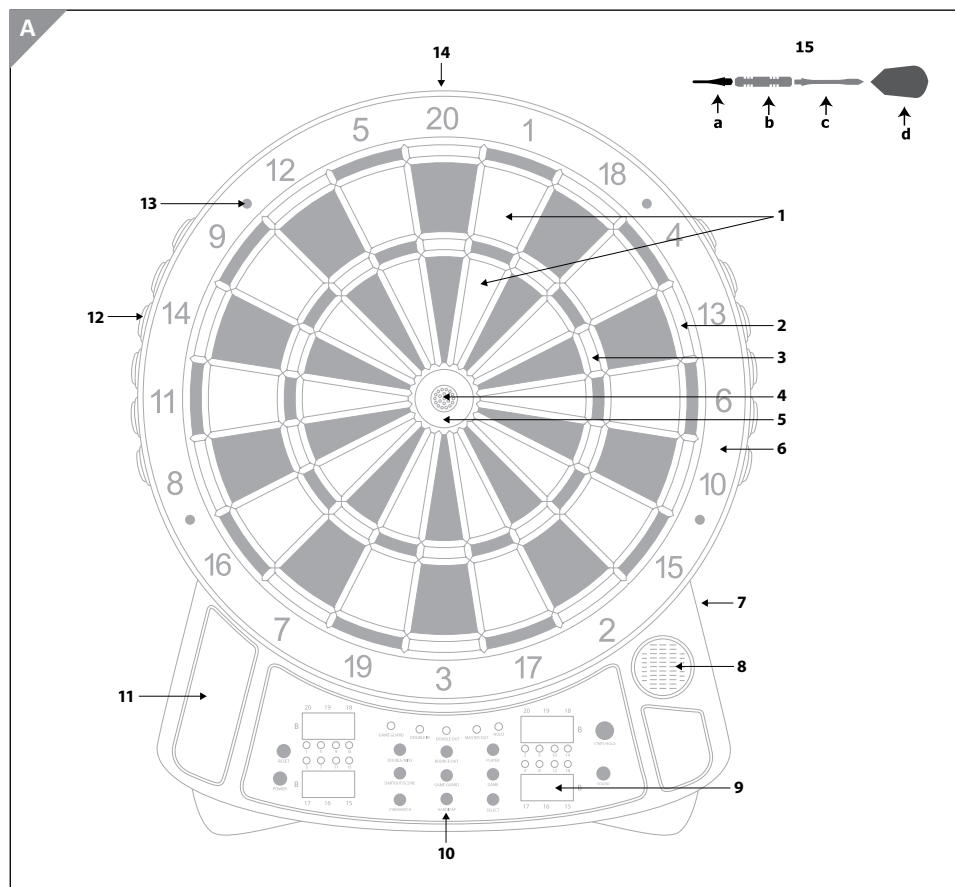
**L'appareil devient chaud en fonctionnement normal.**

- N'utilisez l'adaptateur secteur qu'avec ce jeu de fléchettes électronique.
- En cas de défaillance, utilisez uniquement des pièces de rechange d'origine.

- Séparez d'abord l'adaptateur secteur du secteur avant de déconnecter l'adaptateur secteur du jeu de fléchettes électronique.
- Convient uniquement à une utilisation en intérieur. Tenez l'adaptateur secteur éloigné de l'humidité.
- Ne plus utiliser l'adaptateur secteur si le boîtier ou le câble de raccordement au jeu de fléchettes électronique est endommagé.
- Retirez l'adaptateur secteur du secteur lorsque vous n'utilisez pas le jeu de fléchettes électronique sur une durée prolongée.
- Ne jamais court-circuiter le câble de sortie.
- Le câble de raccordement externe de ce transformateur ne peut pas être remplacé. En cas d'endommagement, le transformateur doit être mis au rebut.
- Ne pas recouvrir l'adaptateur secteur, assurer une aération suffisante pour éviter la surchauffe de l'adaptateur secteur.
- La prise de courant doit se trouver à proximité de l'appareil et être facile d'accès.
- Ne placez pas le jeu de fléchettes électronique trop près d'un moteur électrique ou d'un micro-onde.

**5. Livraison / description des pièces**

- 1 x jeu de fléchettes électronique
- 2 x pieds de support
- 12 x tiges
- 12 x poignées
- 12 x ailettes
- 100 x pointes en plastique à bout souple
- 1 x adaptateur secteur
- 4 x vis et chevilles pour montage mural
- 1 x notice de jeu et d'utilisation



1. Segment simple, score simple
  2. Segment double, score double
  3. Segment triple, score triple
  4. Bulle intérieure: 50 points
  5. Bulle extérieure: 25 points
  6. Anneau extérieur: Lancer à l'extérieur, aucun point
  7. Prise de raccordement pour adaptateur secteur
  8. Haut-parleur
  9. 4 écrans LED marqué avec B (le B n'a pas de fonction supplémentaire)
  10. Panneau de touches
  11. Liste de jeux
  12. Porte-fléchettes
  13. Trous de perçage
  14. Dispositif de suspension (arrière)
  15. Fléchette
- A** Pointe, **B** Poignée, **C** Tige, **D** Ailette

## 6. Vérifier le contenu de la livraison

### AVIS!

#### Risque de dommages matériels!

Si vous ouvrez négligemment l'emballage à l'aide d'un couteau aiguisé ou d'autres objets pointus, vous risquez d'endommager le jeu de fléchettes électronique. Ouvrez l'emballage avec précaution.

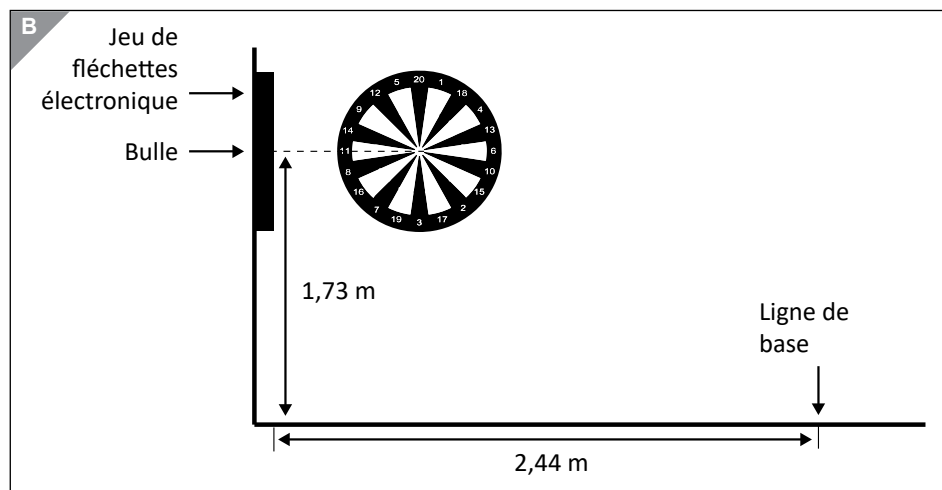
Assurez-vous que le contenu de la livraison est complet et que le jeu de fléchettes électronique n'est pas endommagé. Si c'est le cas, n'utilisez pas le jeu de fléchettes électronique. Adressez-vous au service après-vente du fabricant dont l'adresse figure sur la carte de garantie.

## 7. Montage

### Montage du jeu de fléchettes électronique:

Le jeu de fléchettes électronique ne doit être monté que par des personnes qualifiées et sur un mur adapté. Assurez-vous qu'aucun câble électrique ou conduite d'alimentation ne se trouve dans le mur avant de percer le trou pour le montage. Le cas échéant, choisissez un autre endroit pour le montage.

Retirez le film de protection sur le panneau de touches et la liste de jeux avant la première utilisation du jeu de fléchettes électronique. Choisissez un emplacement adapté avec un espace libre d'env. 3 mètres devant la cible et une prise secteur adaptée à proximité. Ne fixez pas le jeu de fléchettes électronique à une porte. La ligne de base se trouve à une distance de 2,44 m du jeu de fléchettes électronique. Fixez le jeu de fléchettes électronique au mur de manière à ce que le centre de la bulle se trouve à une hauteur de 1,73 m du sol. Dessinez les trous de perçage sur le mur avec un stylo adapté. Percez le trou à l'endroit marqué avec une perceuse adaptée et tapez sur la cheville fournie placée dans le trou avec un marteau. Montez le jeu de fléchettes électronique sur le dispositif de suspension avec une vis ou sur le montage mural durable avec quatre vis.

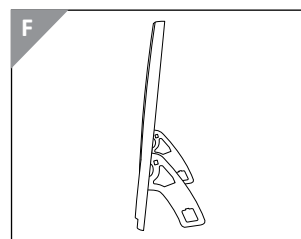
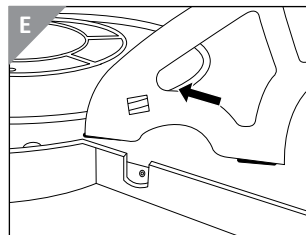
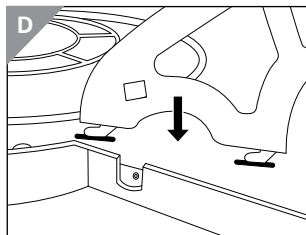
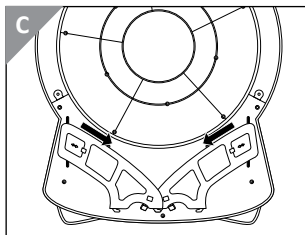


### Montage des pieds de support:

Comme alternative au montage mural, vous pouvez également monter les deux pieds de support fournis sur la cible.

Vous pouvez ainsi installer le jeu de fléchettes électronique à de nombreux endroits différents.

1. Posez la cible face contre terre. Les pieds sont accrochés à l'arrière de la cible.
2. Desserrez les pieds en les déplaçant dans la direction de la flèche (voir fig. C).
3. Insérez l'un des pieds dans les échancrures prévues à l'arrière de la cible (voir fig. D).
4. Coulissez le pied vers le haut jusqu'à ce qu'il s'emboîte (voir fig. E).
5. Répétez l'opération pour le deuxième pied de support. Vous pouvez maintenant poser la cible (voir fig. F).



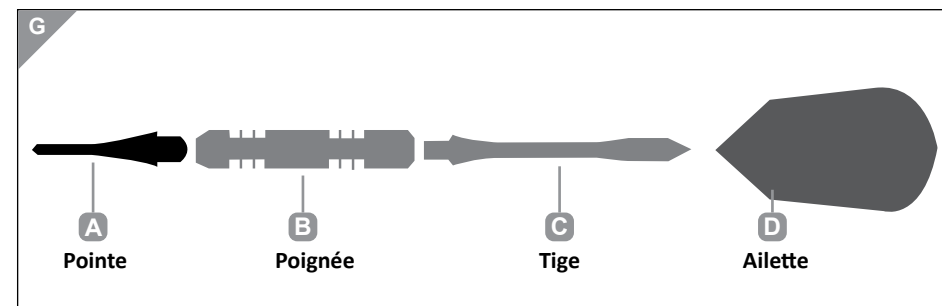
### AVIS!

#### Risque de dommages matériels!

Lors de l'utilisation du jeu de fléchettes électronique avec les pieds de support, assurez-vous toujours que la cible est placée de manière stable sur une surface solide et régulière et qu'elle ne peut pas tomber. Si ce n'était pas le cas, le jeu de fléchettes électronique risquerait d'être endommagé.

### Montage des fléchettes:

Vissez la pointe (15 A) et la tige (15 C) à la poignée (15 B) et insérez les ailettes dépliées (15 D) avec le côté pointu dans la fente en forme de croix.



## 8. Utilisation du jeu de fléchettes électronique

### Touches de fonction sur le clavier

<b>POWER</b>	Allumer/éteindre le jeu de fléchettes électronique
<b>GAME</b>	Choisir le jeu
<b>SELECT</b>	Régler les options de jeu et les niveaux de difficulté
<b>PLAYER</b>	Régler le nombre de joueurs, de 1 à 16 joueurs ou deux équipes de 8 joueurs maximum
<b>DOUBLE / MISS</b>	Active la fonction « Double In/Double Out » pour les jeux 301, 401, 501 etc. Si une fléchette atterrit dans le segment actif, appuyer sur la touche « Miss » pour que le jeu de fléchettes électronique enregistre le lancer manqué
<b>SOUND</b>	Réglage du son, 7 niveaux et Muet
<b>START / HOLD</b>	Démarrer le jeu, passer les joueurs
<b>CYBERMATCH</b>	Jouer contre un adversaire virtuel. Choisir le jeu souhaité, puis appuyer sur la touche « Cybermatch ». 5 niveaux de difficulté (très difficile, difficile, moyen, facile et très facile).
<b>DART-OUT / SCORE</b>	Recommandation électronique de lancer dans les jeux 301, 401, 501 etc., avec un score de 160 ou moins. Les lancers Double et Triple sont respectivement marqués par 2 et 3 traits
<b>BOUNCE OUT</b>	Annuler le dernier lancer
<b>RESET</b>	Tous les réglages et les points du jeu sont remis à zéro.
<b>GAME GUARD</b>	Blocage des touches pendant le jeu
<b>HANDICAP</b>	Avant de démarrer le jeu, différents niveaux de difficultés peuvent être sélectionnés pour différents joueurs.

### Allumer et éteindre :

Pour allumer le jeu de fléchettes électronique, relier l'adaptateur réseau avec le jeu de fléchettes électronique et la prise. Appuyer sur <POWER> et sélectionner l'option souhaitée. Pour éteindre, appuyer de nouveau sur <POWER>. Pour éteindre complètement le jeu de fléchettes électronique, débrancher la fiche secteur.

### Mode veille

Après une période d'inaction de 10 minutes, l'appareil se met automatiquement en veille. Il redémarre dès qu'il y a un nouveau contact (avec une fléchette ou en appuyant sur un bouton) et reprend à l'endroit du jeu/de l'affichage où il s'était arrêté.

### Régler le niveau de difficulté :

Appuyer sur <PLAYER> et sélectionner Joueur 1. Appuyer sur <HANDICAP> et régler le niveau de difficulté pour le joueur 1. Appuyer sur <PLAYER> et sélectionner Joueur 2, régler le niveau de difficulté pour le Joueur 2. Régler autant de niveaux de difficultés qu'il y a de joueurs. Appuyer sur < START / HOLD > pour démarrer le jeu.

### Déroulement du jeu :

- Pour sélectionner un jeu, appuyer sur <GAME>, jusqu'à ce que le jeu souhaité s'affiche sur l'écran.
- Appuyer sur <PLAYER> pour fixer le nombre de joueurs (1 à 16 joueurs).
- Appuyer sur <HANDICAP> pour régler différents niveaux de difficulté.
- Appuyer sur <DOUBLE / MISS> pour les jeux 301-901 afin de sélectionner d'autres options.
- Appuyer sur <CYBERMATCH>, puis jouer contre l'ordinateur.
- Appuyer sur < START / HOLD > pour démarrer le jeu.
- Chaque joueur lance 3 fléchettes par passage. Après la troisième fléchette, un signal retentit et l'écran clignote.
- Enlever les fléchettes de la cible en les tournant légèrement vers la droite.
- Appuyer sur <START / HOLD>, c'est au tour du joueur suivant.

## 9. Jeux

N°	Jeu	Sigle
G01	301-901	Std
G02	Cricket	Cri
G03	Scram	Scr
G04	Cut Throat Cricket	Cut
G05	English Cricket	EnG
G06	Advanced Cricket	ACr
G07	Shooter	Sho
G08	Big Six	bSi
G09	Overs	Our
G10	Unders	Und
G11	Count Up	CUP
G12	High Score	HSC
G13	Round the Clock	ron
G14	Killer	HiL
G15	Double Down	don
G16	Double Down 41	F41
G17	All Fives	ALL
G18	Shanghai	Shi
G19	Golf	GoL
G20	Football	Fot
G21	Baseball	bAS
G22	Steeplechase	Hor
G23	Elimination	Eli
G24	Horseshoes	HSH
G25	Battleground	bAt
G26	Advanced Battleground	Adb
G27	Paintball	PbA

### G01 301-901

A chaque passage, les points de chaque fléchette sont soustraits au score de départ. Le joueur qui atteint le premier précisément zéro, gagne. En cas de dépassement, les points ne sont pas comptabilisés, le joueur commence avec le score précédent. Un « Double-IN/Double-OUT » peut être sélectionné.

Sélectionner les options via <DOUBLE / MISS>.

OP1 : Standard, le jeu commence quelque soit le segment atteint.

OP2 : Double-IN, un segment double doit être atteint pour que le jeu démarre.

OP3 : Double-OUT, un segment double doit être atteint pour que le jeu se termine.

OP4 : Double-IN-OUT, un segment double doit être atteint pour que le jeu commence et se termine.

OP5 : MASTER-OUT, un segment double ou triple doit être atteint pour que le jeu se termine.

OP6 : Double-IN / MASTER-OUT, un segment double doit être atteint pour que le jeu démarre, un segment double ou triple doit être atteint pour que le jeu se termine.

Appuyer sur <SELECT> pour sélectionner les jeux compris entre 301 et 901.

### G02 CRICKET

On joue exclusivement avec les nombres allant de 15 à 20, avec la bulle extérieur et la bulle intérieure. Le joueur qui atteint trois fois tous les segments, gagne. Le but est d'obtenir le maximum de points et de « fermer » les nombres correspondants.

Le joueur lance trois fléchettes par passage. Si le joueur arrive à atteindre trois fois un nombre, alors ce nombre est ouvert. Seuls les lancers réussis sur le segment ouvert donnent des points. Si l'adversaire atteint également trois fois le segment ouvert, alors celui-ci sera fermé. Dans ce segment, aucun point ne peut donc plus être gagné.

Les segments Double et Triple comptent 2 et 3 lancers réussis. Les segments peuvent être ouverts dans l'ordre souhaité. Le gagnant est celui qui obtient le plus grand nombre de points et qui ferme la plupart des segments. Si un joueur a fermé la plupart des segments, mais a moins de points, il doit essayer d'atteindre les segments ouverts avant que l'adversaire ne les ferme.

Sélectionner les options via <SELECT>.

**NO-SCORE-CRICKET**

Variante du Cricket où il n'est pas nécessaire d'obtenir des points. Le but est de fermer tous les segments ouverts.

Sélectionner l'option via <SELECT>.

**G03 SCRAM (pour 2 joueurs ou 2 équipes)**

Comme pour le Cricket : seuls les nombres allant de 15 à 20, et la bulle extérieure et la bulle intérieure comptent. Le jeu comporte deux manches. Dans la première manche, le Joueur 1 essaie de fermer les segments actifs. Le Joueur 2 ne peut marquer des points que dans les segments ouverts. La manche 1 se termine, quand tous les segments actifs sont fermés. Dans la manche 2, le Joueur 2 essaie de fermer tous les segments, le Joueur 1 essaie de marquer des points. Le joueur qui a le plus de points gagne.

**G04 CUT THROAT CRICKET**

Variante du Cricket : les segments peuvent être fermés seulement. Le joueur qui a le moins de points gagne. Il ne s'agit pas de savoir qui a fermé le plus de segments. Dans cette variante, le joueur n'obtient des points que lorsque l'adversaire atteint des segments déjà fermés. Exemple: le Joueur 1 ferme le segment 20 au deuxième lancer, il a atteint le simple 20 au premier lancer, le double 20 au deuxième lancer. S'il atteint de nouveau un segment 20 au troisième lancer, les points du troisième lancer reviennent au Joueur 2.

**G05 ENGLISH CRICKET (seulement pour 2 joueurs)**

Variante du Cricket : le joueur doit atteindre neuf fois la bulle extérieure et/ou la bulle intérieure pour terminer les manches, la bulle intérieure compte deux fois. Si le Joueur 2 rate la bulle extérieure et/ou la bulle intérieure, les points obtenus lors du lancer reviendront à l'adversaire. Le Joueur 1 peut obtenir des points dans la première manche, mais il doit obtenir au moins 40 points. Si le Joueur 1 atteint la bulle extérieure et/ou la bulle intérieure, alors une bulle extérieure et/ou une bulle intérieure seront soustraites au Joueur 2. Le Joueur 1 obtient plus de temps pour marquer des points. Si le Joueur 2 atteint neuf fois la bulle extérieure et/ou la bulle intérieure, la première manche se termine et la deuxième commence en inversant les rôles.

**G06 ADVANCED CRICKET**

Variante du Cricket pour joueurs avancés. Seuls les segments Double et Triple sont comptabilisés, les segments Double sont comptabilisés une fois et les segments Triple deux fois. La bulle extérieure compte simple et la bulle intérieure compte double comme au Cricket.

**G07 SHOOTER**

L'ordinateur choisit au hasard un segment et l'affiche sur l'écran. Le joueur doit atteindre ce segment. Les segments Simple sont comptabilisés une fois, les segments Double sont comptabilisés deux fois, les segments Triple trois fois, la bulle extérieure quatre fois. Si l'ordinateur sélectionne la bulle intérieure, alors la bulle extérieure compte double et la bulle intérieure compte quadruple. Le joueur qui a le plus de points gagne.

Sélectionner les options via <SELECT>.

OP1 :	6 manches	OP5 :	10 manches
OP2 :	7 manches	OP6 :	11 manches
OP3 :	8 manches	OP7 :	12 manches
OP4 :	9 manches		

**G08 BIG SIX**

Le 6 est le premier segment cible. Si le Joueur 1 rate le 6, une vie lui est retirée.

Le Joueur 2 essaie d'atteindre le 6. Si un joueur arrive à atteindre le segment cible au cours des deux premiers lancers, le troisième lancer décide du nouveau segment cible. Le perdant est le joueur qui a perdu toutes ses vies le premier.

Sélectionner les options via <SELECT>.

OP1 :	3 vies
OP2 :	4 vies
OP2 :	5 vies
OP4 :	6 vies
OP5 :	7 vies

**G09 OVERS**

Chaque joueur a droit à trois lancers. Celui qui marque le plus de points dans la première manche, mène. L'autre joueur doit dépasser les points, sinon il perd une vie.

Le perdant est le joueur qui a perdu toutes ses vies le premier.

Sélectionner les options via <SELECT>.

OP1 : 3 vies

OP2 : 4 vies

OP3 : 5 vies

OP4 : 6 vies

OP5 : 7 vies

**G10 UNDERS**

Dans le premier jeu, le nombre de 180 points est imposé. Le joueur qui marque le moins de points dans la première manche, mène. Chaque lancer raté est sanctionné de 60 points.

Sélectionner les options via <SELECT>.

OP1 : 3 vies

OP2 : 4 vies

OP3 : 5 vies

OP4 : 6 vies

OP5 : 7 vies

**G11 COUNT UP**

L'objectif est d'obtenir un certain nombre de points. Celui qui atteint le premier ce nombre de points, gagne.

OP1 : 300    OP3 : 500    OP5 : 700    OP7 : 900

OP2 : 400    OP4 : 600    OP6 : 800    OP8 : 999

**G12 HIGH SCORE**

Le jeu démarre à 0, le joueur qui a le plus de points gagne.

Sélectionner les options via <SELECT>.

OP1 : 3 manches

OP7 : 9 manches

OP2 : 4 manches

OP8 : 10 manches

OP3 : 5 manches

OP9 : 11 manches

OP4 : 6 manches

OP10 : 12 manches

OP5 : 7 manches

OP11 : 13 manches

OP6 : 8 manches

OP12 : 14 manches

**G13 ROUND THE CLOCK**

Chaque joueur doit atteindre l'un après l'autre les segments de 1 à 20 et la bulle extérieure et/ou la bulle intérieure. Chaque joueur a droit à trois lancers par manche. Celui qui atteint le premier tous les segments, gagne. Les segments à atteindre seront indiqués.

Sélectionner les options via <SELECT>.

OP1 : Le jeu commence au segment 5.

OP2 : Le jeu commence au segment 10.

OP3 : Le jeu commence au segment 15.

Les segments Double et Triple comptent simple.

**ROUND THE CLOCK Double**

Via <SELECT> sélectionner d = double

Mêmes règles que ROUND THE CLOCK, mais seuls les segments Double comptent.

OP1 : Le jeu commence au segment 5.

OP2 : Le jeu commence au segment 10.

OP3 : Le jeu commence au segment 15.

**ROUND THE CLOCK Triple**

Via <SELECT> sélectionner t = triple

Mêmes règles que ROUND THE CLOCK, mais seuls les segments Triple sont comptabilisés.

OP1 : Le jeu commence au segment 5.

OP2 : Le jeu commence au segment 10.

OP3 : Le jeu commence au segment 15.

**G14 KILLER**

Pour 2 joueurs ou plus. Le joueur choisit un nombre qu'il doit atteindre. L'écran LED indique SEL. Ce nombre est le sien, les autres joueurs doivent avoir des nombres différents. Si tous les joueurs ont leur nombre, ils doivent atteindre dans leur segment le segment double. Ils sont alors Killer. Les autres joueurs sont « hors service » quand le Killer atteint leur segment. Celui qui reste à la fin, gagne.

Sélectionner les options via <SELECT>.

OP1 : 3 vies      OP3 : 5 vies

OP2 : 4 vies      OP4 : 6 vies

**G15 DOUBLE DOWN**

Le but est d'obtenir le plus de points dans les segments actifs. Tous les joueurs commencent avec 40 points. Le jeu commence au segment 15. Si le segment 15 n'est pas atteint, les points sont divisés par deux. Si le joueur atteint le 15, 15 points seront ajoutés à son compte, les lancers Double et Triple comptent. La manche suivante commence au segment 16. Les segments sont joués dans l'ordre du tableau.

Le joueur ayant le plus de points gagne.

	15	16	D	17	18	T	19	20	B	Total
Joueur 1										
Joueur 2										

**G16 DOUBLE DOWN 41**

Mêmes règles que pour le Double Down avec une manche jouée en plus.

Les joueurs doivent atteindre exactement 41 points en trois essais.

	15	16	D	17	18	T	19	20	B	Total
Joueur 1										
Joueur 2										

**G17 ALL FIVES**

Chaque joueur a droit à 3 lancers, tous les segments sont actifs. Le nombre obtenu après trois lancers doit être divisible par 5. Si le nombre obtenu n'est pas divisible par 5, le joueur n'obtient aucun point. Toutes les fléchettes doivent atteindre la cible. Le joueur qui obtient le premier 51 points a gagné.

OP1 : 51 points

OP2 : 61 points

OP3 : 71 points

OP4 : 81 points

OP5 : 91 points pour remporter la victoire.

**G18 SHANGHAI**

Dans la première manche, le segment 1 doit être atteint, dans la manche 2, le segment 2 etc. jusqu'au segment 20 ou la bulle extérieure et/ou la bulle intérieure. Au niveau S, D, T, seuls des segments Simple, Double et Triple peuvent être atteints.

Sélectionner les options via <SELECT>.

OP1 : Le jeu commence au segment 5.

OP2 : Le jeu commence au segment 10.

OP3 : Le jeu commence au segment 15.

**SUPER SHANGHAI (S)**

Mêmes règles que pour Shanghai, mais on ne joue qu'avec les segments Double et Triple.

Sélectionner les options via <SELECT>.

OP1 : Le jeu commence au segment 5.

OP2 : Le jeu commence au segment 10.

OP3 : Le jeu commence au segment 15.



**G19 GOLF**

Le joueur qui a le moins de points au bout de la neuvième manche, gagne.  
Les segments 1 à 18 doivent être atteints dans le bon ordre. Un nombre doit être atteint trois fois, les segments Simple sont comptabilisés une fois, les segments Double deux fois, les segments Triple trois fois. Si un joueur atteint le bon segment Triple au premier lancer, ce segment sera fermé.

**G20 FOOTBALL**

Le terrain de jeu doit être choisi soit par lancer sur la cible soit par sélection sur les touches. Une fois le terrain choisi, la ligne de but est fixée. Le segment sélectionné est le point de départ, le segment opposé la cible.

**Exemple :**

Si un joueur a sélectionné le segment 20, alors le segment 3 est la cible. Le terrain est divisé en 11 segments qui doivent être atteints l'un après l'autre. D'abord le segment 20 Double, puis le segment 20 Simple extérieur, le Triple 20, le segment 20 Simple intérieur, la bulle extérieure, la bulle intérieure, la bulle extérieure, le segment 3 Simple intérieur, le 3 Triple, le segment 3 Simple extérieur, le segment 3 Double.

Les segments à atteindre seront indiqués.

**G21 BASEBALL**

Ce jeu comporte neuf manches appelées « Innings ». Chaque joueur lance 3 fléchettes par Inning.

Segment Simple = une étape

Segment Double = deux étapes

Segment Triple = trois étapes

Bulle extérieure et/ou Segment bulle intérieure, « Home Run » (ne peut être tenté qu'avec la troisième flèche).

Le but est de faire autant de « runs » que possible par manche. Les différentes étapes seront indiquées sur l'écran.

**G22 STEEPLECHASE**

La course d'obstacles démarre au segment 20 et fait le tour du jeu de fléchettes électronique dans le sens des aiguilles d'une montre. Elle se termine au segment 5, ensuite la bulle extérieure et/ou la bulle intérieure doit être atteinte. Pendant la course d'obstacles, seuls les segments simples intérieurs, donc situés entre la bulle extérieure et/ou la bulle intérieure et l'anneau triple, doivent être atteints. Le 13 Triple, le 17 Triple, le 8 Triple et le 5 Triple sont les obstacles et doivent être atteints.

**G23 ELIMINATION**

Chaque joueur doit avec trois lancers dépasser les points du joueur précédent. Dans le cas contraire, le joueur perd une vie.

Sélectionner les options via <SELECT>.

OP1 : 4 vies

OP2 : 5 vies

**G24 HORSESHOES**

Seuls les tirs réussis dans le 20e et le 3e segment comptent. Les segments Double et les segments Triple sont comptabilisés.

Sélectionner les options via <SELECT>.

OP1 : 15 points

OP2 : 16 points

OP3 : 17 points

OP4 : 18 points

OP5 : 19 points jusqu'à OP10 : 25 points

**G25 BATTLEGROUNDS**

Le jeu de fléchettes électronique devient un champ de bataille. Un joueur prend la moitié supérieure du jeu de fléchettes électronique et doit tirer sur la moitié inférieure. L'autre joueur prend la moitié inférieure et doit tirer sur la moitié supérieure.

Sélectionner les options via <SELECT>.

**Battleground Double**

Seuls les segments Double comptent.

**Battleground Triple**

Seuls les segments Triple sont comptabilisés.

**Battleground General**

Comme le Battleground, mais pour finir, la bulle extérieure et/ou la bulle intérieure doit être atteinte.

Moitié supérieure : Segments 11, 14, 9, 12, 5, 20, 1, 18, 4, 13.

Moitié inférieure : Segments 6, 10, 15, 2, 17, 3, 19, 7, 16, 8.

**G26 ADVANCED BATTLEGROUNDS**

Mêmes règles que le Battleground normal, les segments Double et Triple sont minés, ils ne doivent pas être atteints. Si une mine est touchée, le joueur perd une vie.

**G27 PAINTBALL**

Les règles sont semblables à celles de Battleground. Si le joueur atteint deux fois la bulle intérieure, il s'empare du drapeau de l'adversaire. Le but est d'anéantir tous les segments adverses ou de s'emparer du drapeau de l'adversaire.

Sélectionner les options via <SELECT>.

**Paintball Double**

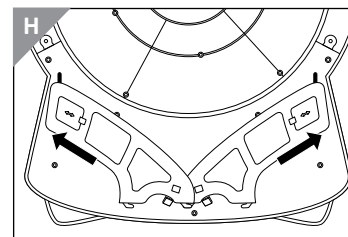
Seuls les segments Double comptent, la bulle intérieure doit être atteinte trois fois.

**Paintball Triple**

Seuls les segments Triple sont comptabilisés, la bulle intérieure doit être atteinte trois fois.

**10. Après utilisation**

Éteignez le jeu de fléchettes électronique après utilisation. Retirez la prise secteur de la prise de courant. Laissez le jeu de fléchettes électronique refroidir après utilisation. Tirez les pieds de supports hors des encoches et emboîtez-les correctement à l'arrière de la cible (voir fig. H).

**11. Réparation, entretien et pièces de rechange**

Ne procédez à aucune réparation vous-même sur le jeu de fléchettes électronique. En cas de dysfonctionnement, veuillez vous adresser au service après-vente figurant sur la carte de garantie. Procurez-vous les pièces de rechange uniquement auprès du service après-vente.

**12. Nettoyage**

Retirez la prise secteur de la prise de courant avant de nettoyer le jeu de fléchettes électronique. En cas de salissure du panneau de touches et du bord, utilisez un chiffon humide et un nettoyant doux. Ne touchez pas l'adaptateur secteur avec un chiffon humide. Dépoussiérez l'adaptateur secteur avec un chiffon sec. Dépoussiérez l'intérieur de l'anneau extérieur avec un chiffon sec pour ne pas endommager le système électronique à l'arrière.

**13. Rangement**

En cas d'inutilisation prolongée, couvrez le jeu de fléchettes électronique avec un tissu afin de la protéger de la poussière. Nettoyez le jeu de fléchettes électronique avant de le ranger.

Rangez toujours le jeu de fléchettes électronique sec et propre dans un lieu tempéré et inaccessible aux enfants. N'exercez pas de pression sur le jeu de fléchettes électronique, par exemple dans une armoire sous de lourds objets.

## 14. Transport

Transportez le jeu de fléchettes électronique propre et bien emballé. N'exercez pas de pression sur le jeu de fléchettes électronique lors du transport, par exemple dans la voiture sous de lourds objets.

## 15. Consignes d'élimination



Le symbole représentant une poubelle barrée signifie que les équipements électriques et électroniques ne doivent pas être jetés avec les ordures ménagères. Les consommateurs sont légalement tenus de remettre les équipements électriques et électroniques en fin de vie à une collecte séparée des déchets municipaux non triés. De cette manière, un recyclage respectueux de l'environnement et des ressources est garanti. Les piles et accumulateurs qui ne sont pas solidement fixés à l'appareil électronique ou électrique et qui peuvent être retirés sans être détruits doivent être séparés du dispositif avant que celui-ci ne soit remis à un point de collecte et doivent être éliminés conformément aux dispositions prévues. Il en va de même pour les lampes qui peuvent être retirées de l'appareil sans être détruites. Les ménages privés détenteurs d'appareils électriques et électroniques peuvent les déposer dans les points de collecte des organismes publics chargés de l'élimination des déchets ou dans les points de collecte mis en place par les fabricants ou les distributeurs au sens de la directive DEEE 2012/19. La remise des appareils usagés est gratuite. Les commerçants disposant d'une surface de vente d'au moins 400 m<sup>2</sup> pour les appareils électriques et électroniques sont tenus de les reprendre. Les vendeurs à distance disposant d'une surface de stockage dédiée aux appareils électriques et électroniques d'au moins 400 m<sup>2</sup> sont également soumis à l'obligation de reprise. De manière générale, les distributeurs ont l'obligation de garantir la reprise gratuite des appareils usagés par des options de reprise appropriées et situées à une distance raisonnable. Les consommateurs ont la possibilité de se défaire gratuitement d'un appareil usagé auprès d'un distributeur tenu de le reprendre s'ils achètent un appareil neuf équivalent ayant essentiellement la même fonction. Cette option est également disponible pour les livraisons à un ménage privé. Le distributeur doit interroger le consommateur sur son intention de retourner le produit lors de la conclusion du contrat de vente. En outre, les consommateurs peuvent remettre gratuitement les appareils usagés à un point de collecte d'un distributeur tenu de les reprendre, sans que cela ne dépende de l'achat d'un nouvel appareil. Cependant, la longueur des bords de chaque appareil ne doit pas dépasser 25 cm.

## 16. Recherche d'erreurs (FAQ)

### Le jeu de fléchettes électronique n'est pas alimenté en courant:

Assurez-vous que l'adaptateur secteur est branché à une prise de courant et que le raccordement de l'adaptateur secteur se trouve dans la prise de raccordement du jeu de fléchettes électronique.

### Segments ou touches coincés:

Il est possible que des segments se coincent et que les scores ne soient plus pris en compte. Faites jouer le segment à l'aide de vos doigts. Retirer doucement la fléchette du segment ou le faire jouer avec la pression des doigts peut libérer le segment.

### Retirer les pointes de fléchettes cassées:

Essayez de retirer avec précaution la pointe cassée avec une pince adaptée. Si une pointe est tellement courte qu'elle ne peut plus sortir du jeu de fléchettes électronique, poussez la pointe dans la cible par l'ouverture. Les pointes souples ne peuvent pas endommager l'arrière de la cible. Utilisez pour ce faire une pointe de fléchette en bon état. Ne jamais pousser une pointe cassée à travers le jeu de fléchettes électronique avec un objet pointu en métal car celui-ci peut légèrement endommager la cible s'il est trop profondément enfoncé dans le jeu de fléchettes électronique.

## 17. Données techniques

### Fléchettes:


Poids: 12 g

### Jeu de fléchettes électronique:

Dimensions de la cible: 51 x 42,5 x 2,6 cm

Valeurs de raccordement:


9 V  500 mA

 = Classe de protection III

### Adaptateur secteur:

Entrée: 100-240 V~50/60 Hz 0,3 A Max

Sortie: 9 V  0,5 A 4,5 W

 = Classe de protection II

Efficacité moyenne en service : 77,04 %

Puissance absorbée hors charge : 0,1 W

## Indice

1. Informazioni generali .....	55
2. Simboli utilizzati .....	55
3. Utilizzo conforme alla destinazione d'uso .....	56
4. Avvertenze di sicurezza .....	57
5. Contenuto della fornitura/descrizione dei componenti .....	59
6. Controllo del contenuto della fornitura .....	61
7. Montaggio .....	61
8. Utilizzo del bersaglio elettronico per freccette .....	64
9. Giochi .....	66
10. Dopo l'uso .....	77
11. Riparazione, manutenzione e pezzi di ricambio .....	77
12. Pulizia .....	77
13. Conservazione .....	77
14. Trasporto .....	78
15. Indicazioni per lo smaltimento .....	78
16. Ricerca anomalie (FAQ) .....	79
17. Dati tecnici .....	79



**Questo bersaglio elettronico per freccette è un attrezzo sportivo, non un giocattolo!**  
Per evitare lesioni e danni, leggere attentamente le istruzioni per l'uso e seguire le indicazioni di corretto utilizzo delle freccette e del bersaglio elettronico.



Valido per l'adattatore  
N° tipo Adattatore: AD-05

## 1. Informazioni generali



Prima del primo utilizzo leggere attentamente le istruzioni per l'uso, in particolare modo le avvertenze di sicurezza, e utilizzare il bersaglio elettronico per freccette soltanto come descritto nelle presenti istruzioni per l'uso.

Il mancato rispetto delle seguenti avvertenze può provocare gravi lesioni. Le istruzioni per l'uso sono parte integrante del bersaglio elettronico per freccette. Conservare le presenti istruzioni per l'uso per consultazioni future. In caso di cessione del bersaglio elettronico per freccette a terzi, consegnare anche le istruzioni per l'uso.

Le presenti istruzioni per l'uso possono essere richieste anche in formato PDF al nostro Servizio clienti, contattabile all'indirizzo riportato nella scheda di garanzia.

## 2. Simboli utilizzati



Leggere le istruzioni prima dell'utilizzo!



**AVVERTENZA!**

Questo simbolo/parola di avvertimento indica un pericolo a rischio medio che, se non evitato, può causare la morte o lesioni gravi.

**AVVISO!**

Questa parola di avvertimento indica la possibilità di danni materiali.



Dichiarazione di conformità: i prodotti identificati con questo simbolo soddisfano tutti i requisiti definiti dalle direttive CE. La versione integrale della Dichiarazione di conformità può essere richiesta al Servizio Clienti all'indirizzo indicato nella scheda di garanzia.



Polarità dell'adattatore



Data di produzione



Valido per l'adattatore  
N° tipo Adattatore: AD-05



Sicurezza verificata: valido per l'adattatore,  
N° tipo Adattatore: AD-05

Questo simbolo contraddistingue gli articoli elettrici appartenenti alla classe di protezione tre.



Questo apparecchio appartiene alla classe di protezione II ed è dotato di isolamento di protezione.



Non smaltire le apparecchiature dismesse tra i rifiuti domestici (ved. capitolo "Indicazioni per lo smaltimento").

#### EFFICIENCY LEVEL:

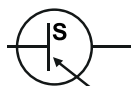
Potenza



Gli articoli contrassegnati con questo simbolo devono essere utilizzati solo in ambienti interni.



Trasformatore con sicurezza anti cortocircuito



Alimentatore a commutazione



Se i pin delle parti della spina sono danneggiati, l'alimentatore a spina deve essere rottamato.

### 3. Utilizzo conforme all'uso previsto

Il bersaglio elettronico per freccette non è un giocattolo bensì un attrezzo sportivo: non è quindi adatto ai bambini al di sotto dei 14 anni! Il bersaglio elettronico per freccette contiene piccole parti che potrebbero essere ingerite dai bambini.

Il bersaglio elettronico per freccette è un attrezzo sportivo che richiede precisione nella mira, concentrazione e spiccate doti di motricità. Il bersaglio elettronico per freccette è destinato esclusivamente all'utilizzo in ambito privato e in ambienti interni.

Non è previsto l'uso commerciale del prodotto o l'uso in esterni. Questo bersaglio elettronico per freccette è adatto esclusivamente all'uso con freccette a punta morbida (soft tip). L'utilizzo di freccette con punta in acciaio causa danni irreparabili.

### 4. Avvertenze di sicurezza



**AVVERTENZA!**

#### PERICOLO DI LESIONI!

- Il bersaglio elettronico per freccette può essere utilizzato solo con l'adattatore di rete fornito in dotazione.
- Il bersaglio elettronico per freccette può essere alimentato solo con SELV (Safety Extra Low Voltage / circuito di sicurezza a bassissima tensione) conformemente alla targhetta applicata sul prodotto.
- Il bersaglio elettronico per freccette può essere montato solo da persone esperte e su una parete adatta allo scopo.
- Prima di praticare il foro per il montaggio assicurarsi che nella parete non siano presenti linee elettriche o tubazioni. In tal caso scegliere per il montaggio una zona diversa della parete.
- Il bersaglio elettronico per freccette deve essere fissato a una parete per mezzo di viti e tasselli.
- Seguire le ulteriori indicazioni contenute nel capitolo "Pulizia e conservazione".
- Il bersaglio elettronico per freccette non deve essere esposto in una zona in cui potrebbe essere usata un'idropulitrice.
- Il bersaglio elettronico per freccette non deve essere pulito con idropulitrice.
- Il bersaglio elettronico per freccette non è destinato all'uso da parte di persone (bambini inclusi) con ridotte capacità fisiche, sensoriali o mentali o prive di esperienza e/o competenza, a meno che non siano sorvegliate da una persona che si assuma la responsabilità della loro sicurezza o fornisca loro indicazioni sull'uso del bersaglio elettronico per freccette.

- Non tirare e non indirizzare le freccette verso persone o animali.
- Tenere sotto sorveglianza i bambini per evitare che giochino con il bersaglio elettronico per freccette.
- Accertarsi che il bersaglio elettronico per freccette sia collocato, montato e utilizzato in un luogo il più inaccessibile possibile ad altre persone.
- Non fissare il bersaglio elettronico per freccette alle porte!
- Effettuare regolare controllo e manutenzione del bersaglio elettronico per freccette e dei dispositivi di sicurezza.
- Il materiale di imballaggio non è un giocattolo! Durante l'estrazione del prodotto dalla confezione accertarsi di rimuovere accuratamente tutti i materiali d'imballaggio e di riporli o smaltirli lontano dalla portata dei bambini.

**AVVISO!****COME EVITARE DANNI MATERIALI**

- Per evitare danni al prodotto utilizzare esclusivamente le appropriate punte in plastica "soft tip". Le punte lunghe e quelle in acciaio non sono adatte per i bersagli elettronici per freccette.
- Tirare possibilmente senza esercitare eccessiva forza, poiché vi è il pericolo di rompere le punte delle freccette o di danneggiare il bersaglio elettronico.
- Non esporre il bersaglio elettronico per freccette a condizioni atmosferiche o temperature estreme.
- Proteggere il bersaglio elettronico per freccette dall'acqua e dall'umidità, poiché potrebbero danneggiare i componenti elettronici.  
Non posizionare contenitori ripieni di liquidi nelle immediate vicinanze del bersaglio elettronico per freccette o sopra di esso.

**AVVERTENZE DI SICUREZZA PER L'ADATTATORE DI RETE**

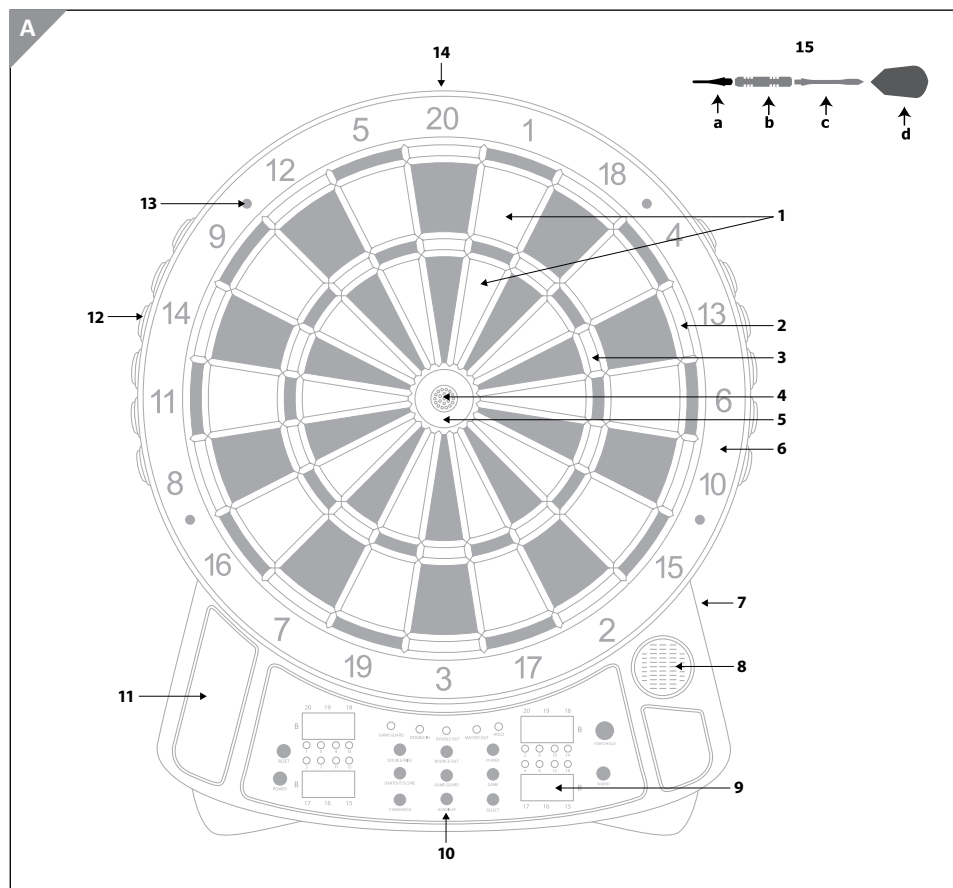
**Durante il normale funzionamento il dispositivo si riscalda.**

- Utilizzare l'adattatore di rete soltanto in connessione con questo bersaglio elettronico per freccette.

- In caso di difetti utilizzare soltanto ricambi originali.
- Prima di staccare l'adattatore di rete dal bersaglio elettronico per freccette scollegare l'adattatore dalla rete elettrica.
- Adatto soltanto all'uso in ambienti interni. Tenere l'adattatore di rete al riparo dall'umidità.
- Se l'esterno dell'adattatore o il cavo di collegamento al bersaglio elettronico per freccette sono danneggiati, astenersi dall'usare l'adattatore.
- Scollegare l'adattatore dalla rete elettrica quando non si utilizza il bersaglio elettronico per freccette per un tempo prolungato.
- Non cortocircuitare mai il collegamento in uscita.
- Il cavo di collegamento esterno di questo trasformatore non è sostituibile; in caso di danno deve essere rottamato l'intero trasformatore.
- L'adattatore di rete non deve essere coperto. Provvedere ad una sufficiente areazione per evitarne il surriscaldamento.
- La presa di corrente deve trovarsi vicino al dispositivo ed essere facilmente accessibile.
- Non posizionare il bersaglio elettronico per freccette troppo vicino a motori elettrici o apparecchi a microonde.

**5. Contenuto della fornitura / Descrizione dei componenti**

- 1 bersaglio elettronico per freccette
- 2 supporti
- 12 astine
- 12 impugnature
- 12 alette
- 100 punte in plastica soft tip
- 1 adattatore di rete
- 4 viti e tasselli per il montaggio a parete
- 1 istruzioni di gioco e istruzioni per l'uso



- |                                                   |                                                                          |
|---------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------|
| 1. Segmento singolo, punteggio semplice           | 9. 4 display LED contrassegnati con B (la B non ha alcun'altra funzione) |
| 2. Anello del doppio, punteggio doppio            | 10. Tastiera                                                             |
| 3. Anello del triplo, punteggio triplo            | 11. Lista giochi                                                         |
| 4. Bull's Eye: 50 punti                           | 12. Supporto freccetta                                                   |
| 5. Bull: 25 punti                                 | 13. Fori                                                                 |
| 6. Anello esterno: tiro laterale, nessun punto    | 14. Dispositivo d'aggancio (sul retro)                                   |
| 7. Presa di allacciamento dell'adattatore di rete | 15. Freccetta                                                            |
| 8. Altoparlante                                   | <b>A</b> Punta, <b>B</b> Impugnatura, <b>C</b> Astina, <b>D</b> Aletta   |

## 6. Controllo del contenuto della fornitura

### AVVISO!

### Pericolo di danneggiamento!

Aperto incautamente l'imballaggio con un coltello affilato o altri oggetti appuntiti si rischia di danneggiare il bersaglio elettronico per freccette. Aprire l'imballaggio con cautela.

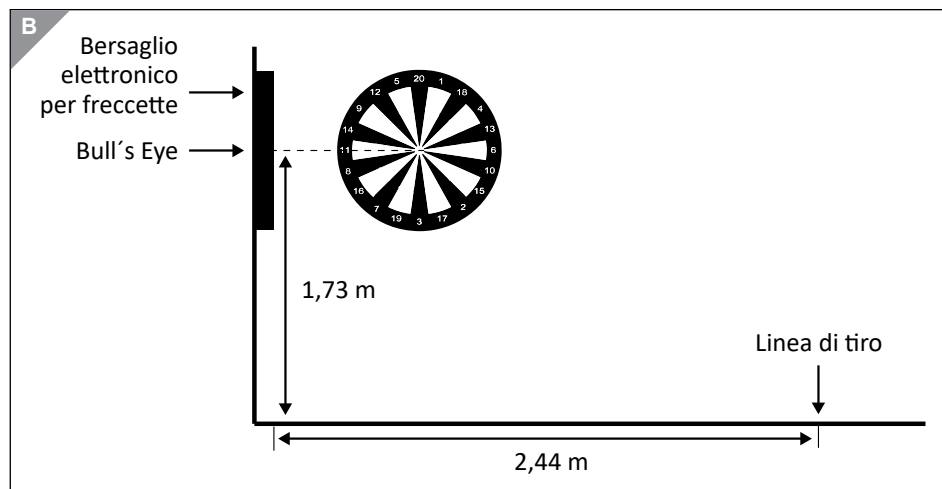
Controllare che la fornitura sia completa e che il bersaglio elettronico per freccette non presenti danni. Qualora risulti danneggiato, non utilizzare il bersaglio elettronico per freccette bensì rivolgersi al produttore tramite l'indirizzo del servizio di assistenza clienti riportato nella scheda di garanzia.

## 7. Montaggio

### Montaggio del bersaglio elettronico per freccette:

Il bersaglio elettronico per freccette può essere montato solo da persone esperte e su una parete adatta allo scopo. Prima di praticare il foro per il montaggio assicurarsi che nella parete non siano presenti linee elettriche o tubazioni. In tal caso scegliere per il montaggio una zona diversa della parete.

Prima di iniziare a utilizzare il bersaglio elettronico per freccette rimuovere la pellicola protettiva dalla tastiera e dalla lista giochi. Scegliere una collocazione adatta, in prossimità di un'adeguata presa di corrente e con circa 3 m di spazio libero davanti al bersaglio per freccette. Non fissare il bersaglio elettronico per freccette alle porte. La linea di tiro si trova a una distanza di 2,44 m dal bersaglio elettronico per freccette. Fissare il bersaglio elettronico per freccette alla parete in modo tale che il centro del bull's eye si trovi a 1,73 m di altezza dal suolo. Con una matita segnare sulla parete l'ubicazione del foro. Perforare nella posizione segnata, usando un trapano adeguato; con l'aiuto di un martello inserire nel foro il tassello fornito in dotazione. Montare il bersaglio elettronico per freccette utilizzando o il dispositivo d'aggancio con una vite, o quello per il montaggio definitivo con quattro viti.

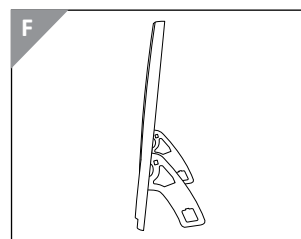
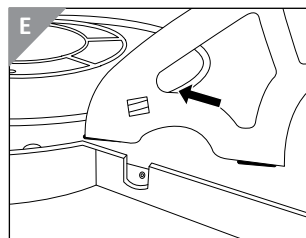
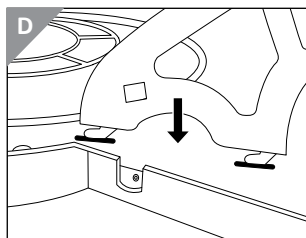
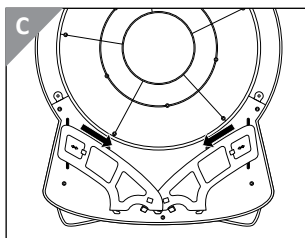


#### Montaggio dei supporti:

In alternativa al montaggio a parete è possibile anche applicare al bersaglio per freccette i due supporti forniti in dotazione.

Ciò consente di collocare il bersaglio elettronico per freccette in molti luoghi diversi.

1. Appoggiare il bersaglio per freccette a faccia in giù. I supporti vanno montati sul retro del bersaglio per freccette.
2. Rilasciare i supporti spostandoli in direzione della freccia (vedi Fig. C).
3. Inserire uno dei supporti nell'apposito alloggiamento sul retro del bersaglio per freccette (vedi Fig. D).
4. Spingere il supporto verso l'alto fino all'arresto (vedi Fig. E).
5. Ripetere la procedura per il secondo supporto. Adesso è possibile posizionare il bersaglio per freccette (vedi Fig. F).



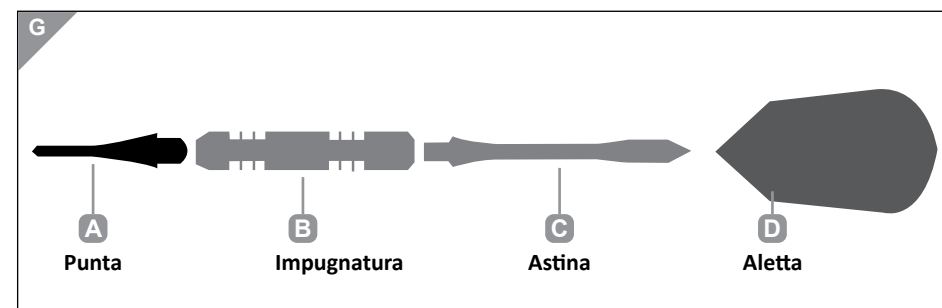
#### AVVISO!

#### Pericolo di danneggiamento!

Se si sceglie di posizionare il bersaglio elettronico per freccette sugli appositi supporti, accertarsi sempre che sia collocato in modo stabile su una superficie solida e piana e che non possa cadere. In caso contrario il bersaglio elettronico per freccette può subire danni.

#### Montaggio delle freccette:

Avvitare la punta (15 A) e l'astina (15 C) all'impugnatura (15 B) e inserire la parte appuntita dell'aletta dispiegata (15 D) nell'intaglio a croce.





## 8. Comandi del bersaglio elettronico per freccette

### Tasti di funzione sulla tastiera

<b>POWER</b>	Accendere e spegnere il bersaglio elettronico
<b>GAME</b>	Selezionare il gioco
<b>SELECT</b>	Impostare le opzioni dei giochi e i livelli di difficoltà
<b>PLAYER</b>	Impostare il numero di giocatori da 1 a 16,
<b>DOUBLE / MISS</b>	Nei giochi 301, 401, 501, ecc. attivare la funzione Double In/ Double Out. Se una freccetta non va a finire nel segmento attivo, premere il tasto Miss in modo che il bersaglio elettronico registri il lancio sbagliato
<b>SOUND</b>	Impostare il volume, 7 livelli e suono spento
<b>START / HOLD</b>	Avviare il gioco, saltare un giocatore
<b>CYBERMATCH</b>	Gioco contro un avversario virtuale. Selezionare il gioco desiderato, quindi premere il tasto Cybermatch. 5 gradi di difficoltà (molto difficile, difficile, medio, facile e molto facile).
<b>DART-OUT / SCORE</b>	Consiglio elettronico di lancio nei giochi 301, 401, 501, ecc. ad un punteggio di 160 o inferiore. I lanci doppi e tripli sono indicati con 2 e 3 barrette
<b>BOUNCE OUT</b>	Annullare l'ultimo lancio
<b>RESET</b>	Tutte le impostazioni e i punteggi della partita sono azzerati.
<b>GAME GUARD</b>	Blocco tasti durante la partita
<b>HANDICAP</b>	Prima dell'inizio della partita è possibile selezionare diversi livelli di difficoltà per giocatori differenti.

### Accendere e spegnere:

per accendere il bersaglio elettronico per freccette, collegare l'alimentatore di rete con il bersaglio elettronico e la rete elettrica. Premere <POWER> e selezionare l'opzione desiderata. Per spegnere, premere nuovamente <POWER>. Per spegnere completamente il bersaglio elettronico, staccare la spina dell'alimentatore.

### Modalità standby

Il dispositivo passa automaticamente alla modalità standby dopo un periodo di inattività di 10 minuti. Si riavvia non appena si verifica un nuovo contatto (tramite freccetta o premendo un pulsante) e riprende nel punto del gioco/display in cui si è spento.

### Impostare l'handicap:

Premere <PLAYER> e selezionare il giocatore 1. Premere <HANDICAP> e impostare l'handicap per il giocatore 1. Premere <PLAYER> e selezionare il giocatore 2, impostare l'handicap per il giocatore 2. Impostare tanti handicap quanti sono i giocatori. Premere <START / HOLD > per iniziare la partita.

### Svolgimento del gioco:

- Per selezionare un gioco, premere <GAME> fino a quando sul display appare il gioco desiderato.
- Premere <PLAYER> per definire il numero di giocatori (da 1 a 16 giocatori).
- Premere <HANDICAP> per impostare i diversi livelli di difficoltà.
- Premere <DOUBLE/ MISS> nei giochi 301-901 per selezionare altre opzioni.
- Premere <CYBERMATCH>, ora giocate contro il computer.
- Premere <START / HOLD> per iniziare la partita.
- Ogni giocatore lancia 3 freccette in ogni turno. Dopo la terza freccetta si sente un segnale e il display lampeggia.
- Togliere le freccette dal bersaglio con un leggero movimento di rotazione verso destra.
- Premere <START / HOLD>, ora tocca al giocatore successivo.

## 9. Giochi

NR.	Gioco	Sigla
G01	301-901	Std
G02	Cricket	Cri
G03	Scram	Scr
G04	Cut Throat Cricket	Cut
G05	English Cricket	EnG
G06	Advanced Cricket	ACr
G07	Shooter	Sho
G08	Big Six	bSi
G09	Overs	Our
G10	Unders	Und
G11	Count Up	CUP
G12	High Score	HSC
G13	Round the Clock	ron
G14	Killer	HiL
G15	Double Down	don
G16	Double Down 41	F41
G17	All Fives	ALL
G18	Shanghai	Shi
G19	Golf	GoL
G20	Football	Fot
G21	Baseball	bAS
G22	Steeplechase	Hor
G23	Elimination	Eli
G24	Horseshoes	HSH
G25	Battleground	bAt
G26	Advanced Battleground	Adb
G27	Paintball	PbA

### G01 301-901

I punti di ciascuna freccetta in ogni turno di gioco vengono sottratti dal punteggio di partenza. Vince il primo giocatore che raggiunge il punteggio esatto di zero. In caso di punteggio eccessivo, i punti di quel turno non vengono conteggiati, e il giocatore torna ad avere il punteggio che aveva prima dell'ultimo turno. È possibile selezionare Double-IN/ Double-OUT.

Selezionare le opzioni tramite <DOUBLE / MISS>.

- OP1: Standard, la partita inizia indipendentemente da quale segmento venga colpito.
- OP2: Double-IN, è necessario colpire un segmento doppio per iniziare la partita.
- OP3: Double-OUT, è necessario colpire un segmento doppio per terminare la partita.
- OP4: Double-IN-OUT, è necessario colpire un segmento doppio per iniziare e terminare la partita.
- OP5: MASTER-OUT, deve essere colpito un segmento doppio o triplo per poter finire la partita.
- OP6: Double-IN / MASTER-OUT, deve essere colpito un segmento doppio per poter iniziare la partita, e un segmento doppio o triplo per finirla.

Premere <SELECT> per selezionare uno dei giochi 301-901.

### G02 CRICKET

Si gioca esclusivamente con i numeri da 15 a 20, con il bull e il bull's eye. Vince il giocatore che colpisce tre volte tutti i segmenti. Lo scopo del gioco è raggiungere il punteggio più alto e chiudere i relativi numeri. Il giocatore lancia tre freccette per ogni turno di gioco. Se il giocatore riesce a colpire tre volte un numero, il numero è aperto. Si conteggiano solo i punteggi realizzati sul segmento aperto. Se anche l'avversario colpisce tre volte il segmento aperto, esso viene chiuso. In questo segmento non si possono quindi più accumulare punti. Se si colpisce un segmento doppio o triplo è come colpire due o tre volte un segmento. I segmenti possono essere aperti in una successione a piacere. Vince chi raggiunge il punteggio massimo e chiude il numero più alto di segmenti. Se un giocatore ha chiuso il maggior numero di segmenti ma ha meno punti, deve tentare di colpire i segmenti aperti prima che li chiuda l'avversario.

Selezionare le opzioni tramite <SELECT>.

**NO-SCORE-CRICKET**

Variante di Cricket, ma non è possibile accumulare un punteggio. Lo scopo del gioco è chiudere i segmenti aperti.

Selezionare le opzioni tramite <SELECT>.

**G03 SCRAM (per 2 giocatori o 2 team)**

Gioco simile al Cricket, contano solo i numeri da 15 a 20, il bull e il bull's eye. La partita è di due turni. Nel primo turno il giocatore 1 tenta di chiudere i segmenti attivi.

Il giocatore 2 può accumulare dei punti solo nei segmenti aperti. Il primo turno finisce quando tutti i segmenti sono stati chiusi. Nel secondo turno il giocatore 2 tenta di chiudere tutti i segmenti, il giocatore 1 cerca di fare punti. Vince il giocatore con il punteggio più alto.

**G04 CUT THROAT CRICKET**

Variante del Cricket, i segmenti possono solo essere chiusi. Vince il giocatore con il punteggio più basso. Non importa chi ha chiuso il quantitativo maggiore di segmenti.

In questa variante il giocatore ottiene dei punti solo quando l'avversario colpisce dei segmenti già chiusi. Esempio: il giocatore 1 chiude il segmento 20 con il secondo lancio, con il primo lancio aveva colpito il 20 semplice, con il secondo il doppio 20. Se con il terzo lancio colpisce nuovamente il segmento 20, il punteggio del terzo lancio viene assegnato al giocatore 2.

**G05 ENGLISH CRICKET (solo per 2 giocatori)**

Variante del Cricket, il giocatore deve colpire nove volte il bull e / o il bull's eye per terminare il turno, il bull's eye vale doppio. Se il giocatore 2 manca il bull e / o il bull's eye, i punti totalizzati con il lancio sono assegnati all'avversario. Il giocatore 1 può totalizzare dei punti nel primo turno, ma deve totalizzarne perlomeno 40. Se il giocatore 1 colpisce il bull e / o il bull's eye, al giocatore 2 sarà detratto un bull e / o un bull's eye. Il giocatore 1 ha più tempo per totalizzare punti. Se il giocatore 2 colpisce il bull e / o il bull's eye, il primo turno termina e si passa al secondo turno a parti invertite.

**G06 ADVANCED CRICKET**

Variante del Cricket per giocatori esperti. Valgono solo i segmenti doppi e tripli, i segmenti doppi hanno valore normale e i segmenti tripli contano il doppio. Il bull ha valore normale e il bull's eye vale doppio come nel Cricket.

**G07 SHOOTER**

Un segmento viene selezionato a caso dal computer e visualizzato sul display. Il giocatore deve colpire questo segmento. I segmenti singoli hanno valore normale, i segmenti doppi hanno un punteggio doppio e i segmenti tripli un punteggio triplo, il bull quadruplo. Con il bull's eye selezionato, il bull raddoppia ed il bull's eye quadruplica il punteggio. Vince il giocatore che ha totalizzato più punti.

Selezionare le opzioni tramite <SELECT>.

OP1:	6 turni	OP5:	10 turni
OP2:	7 turni	OP6:	11 turni
OP3:	8 turni	OP7:	12 turni
OP4:	9 turni		

**G08 BIG SIX**

Il 6 è il primo segmento da colpire. Se il giocatore 1 manca il 6, gli viene tolta una vita. Il giocatore 2 tenta di colpire il 6. Se un giocatore riesce a colpire il segmento target con uno dei primi due lanci, il terzo lancio stabilisce quale sarà il nuovo segmento target. Perde il giocatore che per primo perde tutte le vite.

Selezionare le opzioni tramite <SELECT>.

OP1:	3 vite
OP2:	4 vite
OP3:	5 vite
OP4:	6 vite
OP5:	7 vite

**G09 OVERS**

Ogni giocatore ha tre lanci. Chi totalizza più punti nel primo turno conduce il gioco. L'altro giocatore deve superare questi punti, altrimenti perde una vita. Perde il giocatore che per primo ha perso tutte le vite.

Selezionare le opzioni tramite <SELECT>.

OP1: 3 vite  
 OP2: 4 vite  
 OP3: 5 vite  
 OP4: 6 vite  
 OP5: 7 vite

**G10 UNDERS**

Nella prima partita viene assegnato un punteggio di 180. Il giocatore che nel primo turno totalizza meno punti guida il gioco. Ogni lancio errato viene punito con 60 punti.

Selezionare le opzioni tramite <SELECT>.

OP1: 3 vite  
 OP2: 4 vite  
 OP3: 5 vite  
 OP4: 6 vite  
 OP5: 7 vite

**G11 COUNT UP**

Lo scopo del gioco è raggiungere un determinato punteggio. Vince chi totalizza per primo questo punteggio.

OP1: 300	OP3: 500	OP5: 700	OP7: 900
OP2: 400	OP4: 600	OP6: 800	OP8: 999

**G12 HIGH SCORE**

La partita inizia da 0, vince il giocatore che ha totalizzato il punteggio più alto.

Selezionare le opzioni tramite <SELECT>.

OP1: 3 turni	OP5: 7 turni	OP9: 11 turni
OP2: 4 turni	OP6: 8 turni	OP10: 12 turni
OP3: 5 turni	OP7: 9 turni	OP11: 13 turni
OP4: 6 turni	OP8: 10 turni	OP12: 14 turni

**G13 ROUND THE CLOCK**

Ogni giocatore deve colpire uno dopo l'altro i segmenti da 1 a 20 e il bull e / o il bull's eye. Ogni giocatore ha tre lanci per ogni turno di gioco. Vince chi colpisce per primo tutti i segmenti. I segmenti da colpire saranno visualizzati.

Selezionare le opzioni tramite <SELECT>.

OP1: la partita inizia nel segmento 5.  
 OP2: la partita inizia nel segmento 10.  
 OP3: la partita inizia nel segmento 15.

I segmenti doppi e tripli hanno un punteggio semplice.

**ROUND THE CLOCK Double**

Tramite <SELECT> selezionare d = double

Valgono le stesse regole di ROUND THE CLOCK, ma contano solo i segmenti doppi.

OP1: la partita inizia nel segmento 5.  
 OP2: la partita inizia nel segmento 10.  
 OP3: la partita inizia nel segmento 15.

**ROUND THE CLOCK Triple**

Selezionare t = triple tramite <SELECT>

Valgono le stesse regole di ROUND THE CLOCK, ma contano solo i segmenti tripli.

OP1: la partita inizia nel segmento 5.

OP2: la partita inizia nel segmento 10.

OP3: la partita inizia nel segmento 15.

**G14 KILLER**

Per 2 o più giocatori. Il giocatore sceglie un numero che deve colpire. Il display LED indica SEL. Questo è il suo numero, gli altri giocatori devono avere numeri diversi. Quando tutti i giocatori hanno i loro numeri, essi devono colpire il segmento doppio del loro numero per diventare il killer. Gli altri giocatori vengono "scoperti" se i loro segmenti vengono colpiti dal killer. Vince chi rimane in gioco per ultimo.

Selezionare le opzioni tramite <SELECT>.

OP1: 3 vite      OP3: 5 vite

OP2: 4 vite      OP4: 6 vite

**G15 DOUBLE DOWN**

Lo scopo del gioco è totalizzare il quantitativo maggiore di punti nei segmenti attivi. Tutti i giocatori iniziano con 40 punti. La partita inizia nel segmento 15. Se il segmento 15 non viene colpito, i punti si dimezzano. Se il giocatore colpisce il 15, saranno aggiunti 15 punti al suo punteggio; contano i bersagli doppi e tripli. Il turno successivo inizia nel segmento 16. I segmenti sono da colpire nella successione della tabella. Vince il giocatore con il punteggio più alto.

	15	16	D	17	18	T	19	20	B	Totale
Giocatore 1										
Giocatore 2										

**G16 DOUBLE DOWN 41**

Valgono le stesse regole di Double Down, si gioca un turno in più. I giocatori devono totalizzare esattamente 41 punti con tre tentativi.

	15	16	D	17	18	T	19	20	B	Totale
Giocatore 1										
Giocatore 2										

**G17 ALL FIVES**

Ogni giocatore ha tre lanci, tutti i segmenti sono attivi. Il numero dopo tre lanci deve essere divisibile per 5. Se il numero non è divisibile per 5, al giocatore non viene assegnato nessun punto. Tutte e tre le freccette devono colpire il bersaglio. Vince il giocatore che per primo totalizza 51 punti.

OP1: 51 punti

OP2: 61 punti

OP3: 71 punti

OP4: 81 punti

OP5: 91 punti per la vittoria.

**G18 SHANGHAI**

Nel primo turno deve essere colpito il segmento uno, nel secondo turno il secondo segmento e così via, fino al segmento 20 oppure bull e / o bull's eye. Nel livello S, D, T possono essere colpiti solo segmenti singoli, doppi e tripli.

Selezionare le opzioni tramite <SELECT>.

OP1: la partita inizia nel segmento 5.

OP2: la partita inizia nel segmento 10.

OP3: la partita inizia nel segmento 15.

**SUPER SHANGHAI (S)**

Valgono le stesse regole di Shanghai, ma si gioca solo con i segmenti doppi e tripli.

Selezionare le opzioni tramite <SELECT>.

OP1: la partita inizia nel segmento 5.

OP2: la partita inizia nel segmento 10.

OP3: la partita inizia nel segmento 15.

**G19 GOLF**

Vince il giocatore con il punteggio più basso dopo il nono turno. I segmenti da 1 a 18 devono essere colpiti nella successione giusta. Un numero deve essere colpito tre volte, i segmenti singoli hanno punteggio semplice, i segmenti doppi punteggio doppio e i segmenti tripli punteggio triplo. Se un giocatore colpisce il segmento triplo giusto con il primo lancio, il segmento è chiuso.

**G20 FOOTBALL**

Il campo di gioco deve essere selezionato tramite un lancio sul bersaglio oppure utilizzando i tasti. Una volta selezionato il campo di gioco, si definisce la linea da colpire. Il segmento selezionato funge da punto di partenza, mentre il segmento opposto è l'obiettivo.

**Esempio:**

Se un giocatore ha selezionato il segmento 20, il segmento 3 è l'obiettivo. Il campo di gioco è suddiviso in 11 segmenti che devono essere colpiti uno dopo l'altro. Si inizia con il segmento 20 doppio, poi si passa al segmento 20 singolo esterno, poi il triplo 20, il segmento 20 interno, bull, bull's eye, bull, segmento singolo 3 interno, triplo 3, segmento singolo 3 esterno, segmento 3 doppio. I segmenti da colpire vengono visualizzati.

**G21 BASEBALL**

Si giocano nove turni ("inning"). Ogni giocatore lancia 3 freccette in ciascun inning.

Segmento singolo = una stazione

Segmento doppio = due stazioni

Segmento triplo = tre stazioni

Segmento bull e / o bull's eye, "home run" (da tentare solo con la terza freccetta)

Lo scopo del gioco è tentare di fare tante più "run" possibili in ogni turno. Sul display vengono visualizzate le singole stazioni.

**G22 STEEPLECHASE**

La corsa ad ostacoli inizia nel segmento 20 e procede in senso orario attorno al bersaglio elettronico. La fine è al segmento 5, poi devono essere centrati anche il bull e / o il bull's eye. Nella corsa ad ostacoli possono essere colpiti solo gli elementi singoli interni, ovvero quelli tra il bull e / o il bull's eye e l'anello del triplo. Triplo 13, triplo 17, triplo 8 e triplo 5 sono gli ostacoli e devono essere centrati.

**G23 ELIMINATION**

Ogni giocatore deve, con tre lanci, superare il punteggio del giocatore precedente.

Se non ci riesce, il giocatore perde una vita.

Selezionare le opzioni tramite <SELECT>.

OP1: 4 vite

OP2: 5 vite

**G24 HORSESHOES**

Contano solo i lanci che colpiscono i segmenti 20 e 3. I segmenti doppi valgono doppio e i segmenti tripli valgono triplo.

Selezionare le opzioni tramite <SELECT>.

OP1: 15 punti

OP2: 16 punti

OP3: 17 punti

OP4: 18 punti

OP5: 19 punti fino a OP10: 25 punti

**G25 BATTLEGROUND**

Il bersaglio elettronico per freccette diventa un campo di battaglia. Un giocatore prende la metà superiore del bersaglio e deve sparare sulla metà inferiore. L'altro giocatore prende la metà inferiore e deve sparare sulla metà superiore.

Selezionare le opzioni tramite <SELECT>.

**Battleground Double**

Contano solo i segmenti doppi

**Battleground Triple**

Contano solo i segmenti tripli

**Battleground General**

Come il Battleground, ma per terminare la partita si deve centrare il bull e / o il bull's eye.

Metà superiore: segmenti 11, 14, 9, 12, 5, 20, 1, 18, 4, 13.

Metà inferiore: segmenti 6, 10, 15, 2, 17, 3, 19, 7, 16, 8.

**G26 ADVANCED BATTLEGROUND**

Le regole sono simili a quelle di Battleground, i segmenti doppi e tripli sono minati e non devono essere colpiti. Se si colpisce una mina, il giocatore perde una vita.

**G27 PAINTBALL**

Le regole sono simili a quelle di Battleground. Se un giocatore colpisce due volte il bull's eye conquista la bandiera nemica. Lo scopo del gioco è distruggere tutti i segmenti avversari o conquistare la bandiera nemica.

Selezionare le opzioni tramite <SELECT>.

**Paintball Double**

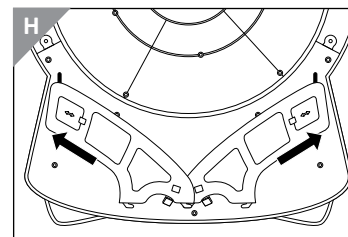
Contano solo i segmenti doppi, il bull's eye deve essere colpito tre volte.

**Paintball Triple**

Contano solo i segmenti tripli, il bull's eye deve essere colpito tre volte.

**10. Dopo l'uso**

Dopo l'uso spegnere il bersaglio elettronico per freccette. Scollegare la spina dalla presa di corrente. Lasciare raffreddare il bersaglio elettronico per freccette dopo l'uso. Estrarre i supporti dai propri alloggiamenti e reinserirli nella posizione originale sul retro del bersaglio per freccette (vedi Fig. H).

**11. Riparazione, manutenzione e pezzi di ricambio**

Non riparare il bersaglio elettronico per freccette in modo autonomo. In caso di difetti rivolgersi al centro assistenza indicato sulla scheda di garanzia. Acquistare i ricambi solo tramite il centro assistenza.

**12. Pulizia**

Prima di pulire il bersaglio elettronico per freccette scollegare la spina dalla presa di corrente. Per rimuovere eventuale sporcizia dalla tastiera e dal bordo usare un panno umido e un detergente delicato. Non toccare l'adattatore di rete con il panno umido. Spolverare l'adattatore di rete con un panno asciutto. Spolverare l'interno dell'anello esterno con un panno asciutto per evitare di danneggiare i componenti elettronici sottostanti.

**13. Conservazione**

In caso di inutilizzo prolungato è opportuno coprire il bersaglio elettronico per freccette con un telo per proteggerlo dalla polvere. Pulire il bersaglio elettronico per freccette prima di riporlo.

Riporre sempre il bersaglio elettronico per freccette in un luogo asciutto e pulito, a temperatura moderata e lontano dalla portata dei bambini. Non caricare il bersaglio elettronico per freccette, ad es. non riporlo in un armadio sotto oggetti pesanti.

## 14. Trasporto

Ai fini del trasporto imballare il bersaglio elettronico per freccette in modo sicuro e con materiale pulito. Durante il trasporto non caricare il bersaglio elettronico per freccette, ad es. non collocarlo in auto sotto oggetti pesanti.

## 15. Indicazioni per lo smaltimento



Il simbolo con la pattumiera barrata significa che le apparecchiature elettriche ed elettroniche non devono essere smaltite insieme ai rifiuti domestici. I consumatori sono obbligati per legge a smaltire le apparecchiature elettriche ed elettroniche a fine vita separatamente dai rifiuti urbani non differenziati. In questo modo, il riciclaggio ecologico e rispettoso delle risorse è assicurato. Le batterie e gli accumulatori che non sono saldamente racchiusi nell'apparecchiatura elettrica o elettronica e che possono essere rimossi senza essere distrutti devono essere separati dall'apparecchiatura prima di consegnarli in un punto di raccolta e portarli in un punto di smaltimento previsto. Lo stesso vale per le lampade che possono essere rimosse dall'apparecchio senza distruggerlo. I proprietari di apparecchiature elettriche ed elettroniche dei nuclei domestici possono consegnarle presso i punti di raccolta delle autorità pubbliche di gestione dei rifiuti o presso i punti di raccolta allestiti dai produttori o dai distributori in conformità con la RAE 2012/19. La consegna dei vecchi apparecchi è gratuita. Vi è un obbligo di riconsegna per i commercianti con una superficie di vendita di almeno 400 m<sup>2</sup> per le apparecchiature elettriche ed elettroniche. Allo stesso modo hanno un obbligo di riconsegna i commercianti di vendita a distanza con un'area di stoccaggio di almeno 400 m<sup>2</sup> per attrezzature elettriche ed elettroniche. In generale, i distributori hanno l'obbligo di assicurare il ritiro gratuito dei RAEE fornendo strutture di ritiro adeguate a una distanza ragionevole. I consumatori hanno la possibilità di restituire gratuitamente un vecchio apparecchio a un distributore che è obbligato a riprenderlo se acquistano un nuovo apparecchio equivalente con essenzialmente la stessa funzione. Questa possibilità esiste anche per le consegne a una casa privata. Il distributore deve chiedere al consumatore al momento della conclusione del contratto di vendita l'intenzione di restituire i beni. A parte questo, i consumatori possono consegnare gratuitamente i vecchi apparecchi in un punto di raccolta di un distributore che è obbligato a riprenderli, senza che questo sia legato all'acquisto di un nuovo apparecchio. Tuttavia, le lunghezze dei bordi dei rispettivi apparecchi non devono superare i 25 cm.

## 16. Ricerca anomalie (FAQ)

### Il bersaglio elettronico per freccette non riceve corrente:

accertarsi che l'adattatore di rete sia inserito in una presa e che il connettore dell'adattatore sia inserito nell'apposita presa del bersaglio elettronico per freccette.

### Segmenti o tasti inceppati:

può accadere che i segmenti si inceppino e che i risultati non vengano più conteggiati. Spingere i segmenti avanti e indietro con le dita. Per liberare il segmento estrarre delicatamente la freccetta o spingerlo avanti e indietro esercitando una leggera pressione con le dita.

### Rimozione delle punte di freccetta spezzate:

cercare di estrarre le punte spezzate per mezzo di una pinza adeguata. Se il pezzo di punta rotto è così corto da non sporgere dalla superficie del bersaglio elettronico per freccette, spingere a fondo la punta nel bersaglio. Le punte sono morbide e non possono danneggiare i componenti elettronici che si trovano dietro il segmento. Per quest'operazione usare una punta di freccetta integra. Non spingere mai lo spezzone di punta nel bersaglio con l'ausilio di un oggetto metallico appuntito: una punta metallica può facilmente danneggiare il bersaglio elettronico per freccette se viene spinta troppo a fondo.

## 17. Dati tecnici

### Freccetta:

Peso: 12 g

### Bersaglio elettronico per freccette:

Dimensioni del bersaglio per freccette: 51 x 42,5 x 2,6 cm

Valori di allacciamento:

9 V  500 mA



= classe di protezione III

### Adattatore di rete:

Ingresso: 100-240 V~50/60 Hz 0,3 A Max

Uscita: 9 V  0,5 A 4,5 W



= classe di protezione II

Rendimento medio in modo attivo: 77,04%

Potenza assorbita nella condizione a vuoto: 0,1 W





Stand / Version / Versione: 2023-04



**VERTRIEBEN DURCH: | COMMERCIALISÉ PAR: |  
COMMERCIALIZZATO DA:**

ASPIRIA NONFOOD GMBH  
LADEMANNBOGEN 21-23  
22339 HAMBURG  
GERMANY

**KUNDENDIENST • SERVICE APRÈS-VENTE  
ASSISTENZA POST-VENDITA** 829047



**+41 43 5080511**



**aspiria-ch@sertronics.de**

MODELL/MODÈLE/MODELLO:  
ANS-19-010

11/2023

**3**

**JAHRE GARANTIE  
ANS GARANTIE  
ANNI DI GARANZIA**