



Gebrauchsanleitung /  
Istruzioni per l'uso

*crane*<sup>®</sup>

# ELEKTRONISCHES DART-SPIEL

BERSAGLIO ELETTRONICO  
PER FRECCETTE

Deutsch.....02

Italiano.....28



# 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 ..... 27

**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.

## 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!



**WARNUNG!**

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.



**HINWEIS!**

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.



Herstellungsdatum



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



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



Mit diesem Symbol markierte Artikel dürfen nur in Innenräumen verwendet 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!**

### Stromschlaggefahr!

- Verwenden Sie das USB-Kabel nicht mehr, wenn dieses beschädigt ist.
- Setzen Sie das elektronische Dart-Spiel keinen extremen Bedingungen wie Feuer oder Hitze (z.B. durch Heizkörper oder längere Sonneneinstrahlung) aus.
- Lassen Sie keine Feuchtigkeit und keine Flüssigkeiten in das Innere des USB-Anschlusses gelangen.
- Führen Sie das USB-Kabel nicht über scharfe Kanten, spitze Gegenstände oder Ähnliches.
- Trennen Sie das USB-Kabel vor jeder Reinigung von dem elektronischen Dart-Spiel.
- Stellen Sie sicher, dass die Steckdose leicht zugänglich ist. So können Sie das elektronische Dart-Spiel in einer Gefahrensituation leicht vom Stromnetz trennen.
- Schalten Sie das elektronische Dart-Spiel unverzüglich aus und trennen Sie ggf. das USB-Kabel von dem elektronische Dart-Spiel, wenn Sie Rauchentwicklung oder Brandgeruch feststellen.
- Überprüfen Sie das elektronische Dart-Spiel vor jeder Verwendung auf Beschädigungen. Verwenden Sie das elektronische Dart-Spiel nicht, wenn es beschädigt ist.
- Öffnen Sie das Gehäuse nicht. Nehmen Sie keine Veränderungen an dem elektronische Dart-Spiel vor.
- Halten Sie das elektronische Dart-Spiel fern von offenem Feuer und heißen Flächen.
- Schließen Sie das USB-Kabel an einen geeigneten USB-Ausgang (z.B. USB-Netzteil oder USB-Port) an.



**WARNUNG!**

### Verletzungsgefahr!

- Das elektronische Dartspiel darf nur an einen Standard-USB-Ausgang angeschlossen werden, z. B. an einen SELV-USB-Adapter oder an einen USB-Anschluss.

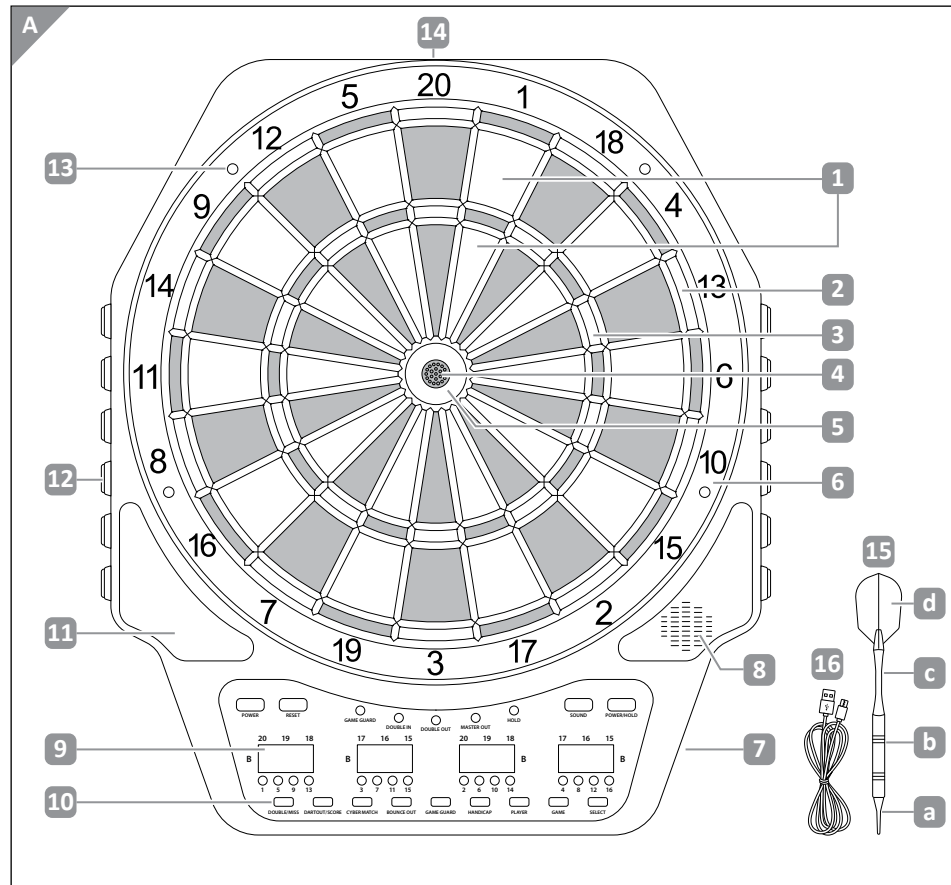
- Das elektronische Dart-Spiel darf nur von fachkundigen Personen an einer geeigneten Wand montiert werden.
- Vergewissern Sie sich, dass keine Strom- und Versorgungsleitungen in der Wand verlaufen, bevor Sie das Loch für die Montage bohren. Wählen Sie gegebenenfalls eine andere Stelle für die Montage.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

**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 USB-Kabel
- 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   | <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) | 16. USB-Kabel                                     |

## 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.

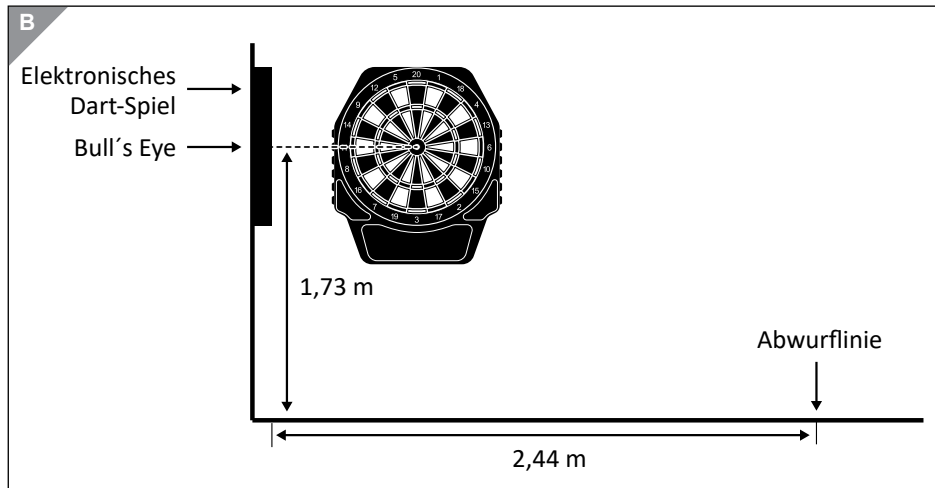
Kontrollieren Sie, ob der Lieferumfang vollständig ist und ob das elektronische Dart-Spiel Schäden aufweist. Ist dies der Fall, verwenden Sie das elektronische Dart-Spiel nicht. Wenden Sie sich über die auf der Garantiekarte angegebene Serviceadresse an den Hersteller.

## 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 Abwurfline 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.

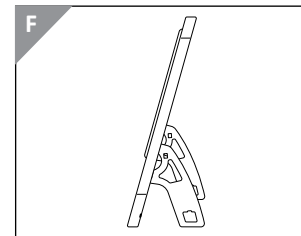
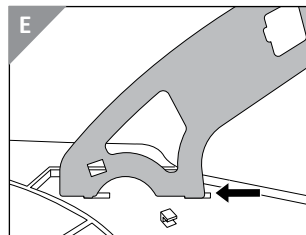
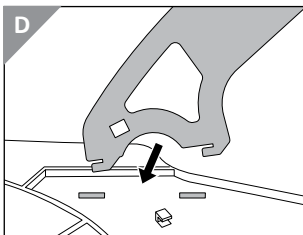
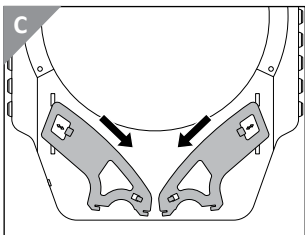


### Montage der Standfüße:

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).



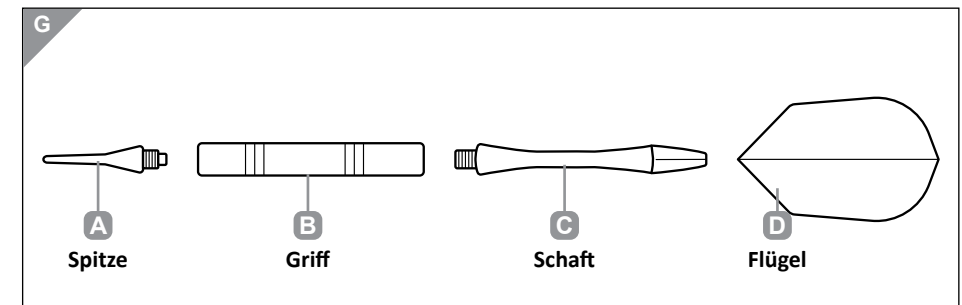
### HINWEIS!

#### 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 verbinden Sie das elektronische Dart-Spiel mit dem Stromnetz über das USB-Kabel. Drücken Sie <POWER> und wählen Sie dann die gewünschte Option. Zum Abschalten drücken Sie erneut <POWER>. Zur Komplettabschaltung des elektronischen Dart-Spiels ziehen Sie das USB-Kabel.

### 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	Fourty One	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 FOURTY ONE**

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.

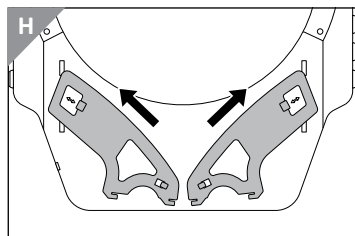
#### **Paintball Triple**

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. 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, entfernen Sie das USB-Kabel. Bei eventuellen Verschmutzungen des Tastenfelds und des Rands benutzen Sie ein feuchtes Tuch und ein mildes Reinigungsmittel. Berühren Sie nicht den USB-Anschluss mit dem feuchten Tuch. Das USB-Kabel 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

### Verpackung

Das elektronische Dartboard sowie sämtliche Verpackungsbestandteile können über einen zugelassenen Entsorgungsbetrieb bzw. über die kommunale, hierfür zuständige Einrichtung gemäß geltender Vorschriften entsorgt werden. Die Mitarbeiter Ihrer Entsorgungseinrichtung informieren Sie auf Anfrage gerne über Möglichkeiten der korrekten und umweltgerechten Entsorgung.

### Altgeräte



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 Vertreiber, wenn sie ein gleichwertiges Neugerät mit einer im Wesentlichen gleichen Funktion erwerben. Diese Möglichkeit besteht auch bei Lieferungen an einen privaten Haushalt. Der Vertreiber 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. Bei einer unsachgemäßen Entsorgung (z.B. gemeinsam mit gemischten Siedlungsabfällen) können giftige Inhaltsstoffe in die Umwelt gelangen, die gesundheitsschädigende Wirkungen auf Menschen, Tiere und Pflanzen haben.

## 16. Fehlersuche (FAQ)

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

Stellen Sie sicher, dass der USB-A-Anschluss mit der Stromversorgung verbunden ist, z.B. über eine Powerbank oder einen Adapterstecker (nicht im Lieferumfang enthalten) und dass sich der USB-C-Anschluss 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:

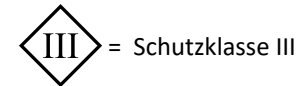
Maße Dartscheibe: ca. 51 x 42,5 x 2,6 cm

### Eingang:

SELV-USB-Adapter (Klasse II): 5 V  1 A / 2 A

oder

USB-Anschluss: 5 V  1 A / 2 A



## Indice

1. Informazioni generali .....	29
2. Simboli utilizzati .....	29
3. Utilizzo conforme alla destinazione d'uso .....	30
4. Avvertenze di sicurezza .....	30
5. Contenuto della fornitura/descrizione dei componenti .....	33
6. Controllo del contenuto della fornitura .....	35
7. Montaggio .....	35
8. Utilizzo del bersaglio elettronico per frecce .....	38
9. Giochi .....	40
10. Dopo l'uso .....	50
11. Riparazione, manutenzione e pezzi di ricambio .....	50
12. Pulizia .....	50
13. Conservazione .....	50
14. Trasporto .....	51
15. Indicazioni per lo smaltimento .....	51
16. Ricerca degli errori (FAQ) .....	52
17. Dati tecnici .....	53



**Questo bersaglio elettronico per frecce 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 frecce e del bersaglio elettronico.

## 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 frecce 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 frecce. Conservare le presenti istruzioni per l'uso per consultazioni future. In caso di cessione del bersaglio elettronico per frecce 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/Questa 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.



Data di produzione



Questo simbolo contraddistingue gli articoli elettrici appartenenti alla classe di isolamento III.



Non smaltire le apparecchiature dismesse insieme ai rifiuti domestici (vedere capitolo "Indicazioni per lo smaltimento").



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

### 3. Utilizzo conforme alla destinazione d'uso

Questo bersaglio elettronico per freccette è un attrezzo sportivo e non un giocattolo, pertanto non è adatto a bambini di età inferiore ai 14 anni! Il bersaglio elettronico per freccette contiene piccole parti che i bambini potrebbero ingerire. In quanto attrezzo sportivo, il bersaglio elettronico per freccette richiede precisione e concentrazione e stimola le capacità motorie. Il bersaglio elettronico per freccette è destinato esclusivamente all'uso privato in ambienti interni e non è destinato all'uso in ambito commerciale o all'aperto.

Il bersaglio elettronico per freccette è destinato esclusivamente all'utilizzo con freccette con punta morbida (soft tip). L'uso di freccette con punte d'acciaio provoca danni irreparabili.

### 4. Avvertenze di sicurezza



#### Pericolo di scosse elettriche!

- Non utilizzare più il cavo di ricarica USB se è danneggiato.
- Non esporre il bersaglio elettronico per freccette a condizioni estreme come fuoco o calore (ad es. caloriferi o esposizione prolungata alla luce solare diretta).
- Non far penetrare umidità o liquidi all'interno del collegamento USB.

- Non far passare il cavo USB lungo bordi taglienti, oggetti appuntiti o simili.
- Prima di ogni pulizia, scollegare il cavo USB dalla spazzola dal bersaglio elettronico per freccette.
- Assicurarsi che la presa sia facilmente accessibile. In tal modo, sarà possibile scollegare facilmente il bersaglio elettronico per freccette dalla rete elettrica in caso di pericolo.
- Spegnerne immediatamente il bersaglio elettronico per freccette ed eventualmente scollegare il cavo USB dal bersaglio elettronico per freccette se si sviluppa del fumo oppure si sente odore di bruciato.
- Controllare il bersaglio elettronico per freccette prima di ogni utilizzo per accertarsi che non presenti danni. Non utilizzare il bersaglio elettronico per freccette se è danneggiato.
- Non aprire il corpo del dispositivo. Non apportare modifiche al bersaglio elettronico per freccette.
- Tenere il bersaglio elettronico per freccette lontano da fiamme libere e superfici roventi.
- Collegare il cavo USB a un'uscita USB adeguata (ad es. alimentatore USB o porta USB).



#### Pericolo di lesioni!

- Il bersaglio elettronico per freccette deve essere collegato a un'uscita USB standard, come un adattatore USB SELV o una porta USB.
- Il bersaglio elettronico per freccette deve essere installato su una parete adeguata solo da persone qualificate.
- Prima di eseguire il foro per l'installazione, accertarsi che la parete non sia attraversata da linee elettriche o di alimentazione. Se necessario, scegliere un'altra posizione per l'installazione.
- Il bersaglio elettronico per freccette deve essere fissato alla parete con viti e tasselli.
- Osservare altre avvertenze nel capitolo "Pulizia e conservazione".
- Il bersaglio elettronico per freccette non è adatto all'installazione in un'area in cui è possibile utilizzare un getto d'acqua.



- Non è consentito pulire il bersaglio elettronico per freccette con un getto d'acqua.
- Questo bersaglio elettronico per freccette non è destinato all'uso da parte di persone (compresi i bambini) con ridotte capacità fisiche, sensoriali o mentali, o con mancanza di esperienza e/o conoscenza, a meno che non siano sorvegliate da una persona responsabile per la loro sicurezza o che non abbiano ricevuto da questa persona istruzioni su come utilizzare il bersaglio elettronico per freccette.
- Non lanciare e non puntare le freccette verso persone o animali!
- Sorvegliare i bambini per assicurarsi che non giochino con il bersaglio elettronico per freccette.
- Assicurarsi che il bersaglio elettronico per freccette sia collocato o installato in un luogo che sia il più possibile inaccessibile ad altre persone quando è in uso.
- Non fissare il bersaglio elettronico per freccette alle porte!
- Eseguire la manutenzione e controllare regolarmente il bersaglio elettronico per freccette e le misure di sicurezza.
- Il materiale di imballaggio non è un giocattolo! Assicurarsi di rimuovere con cura tutti i materiali di imballaggio durante il disimballaggio e di conservarli o smaltirli in modo che i bambini non possano accedervi.

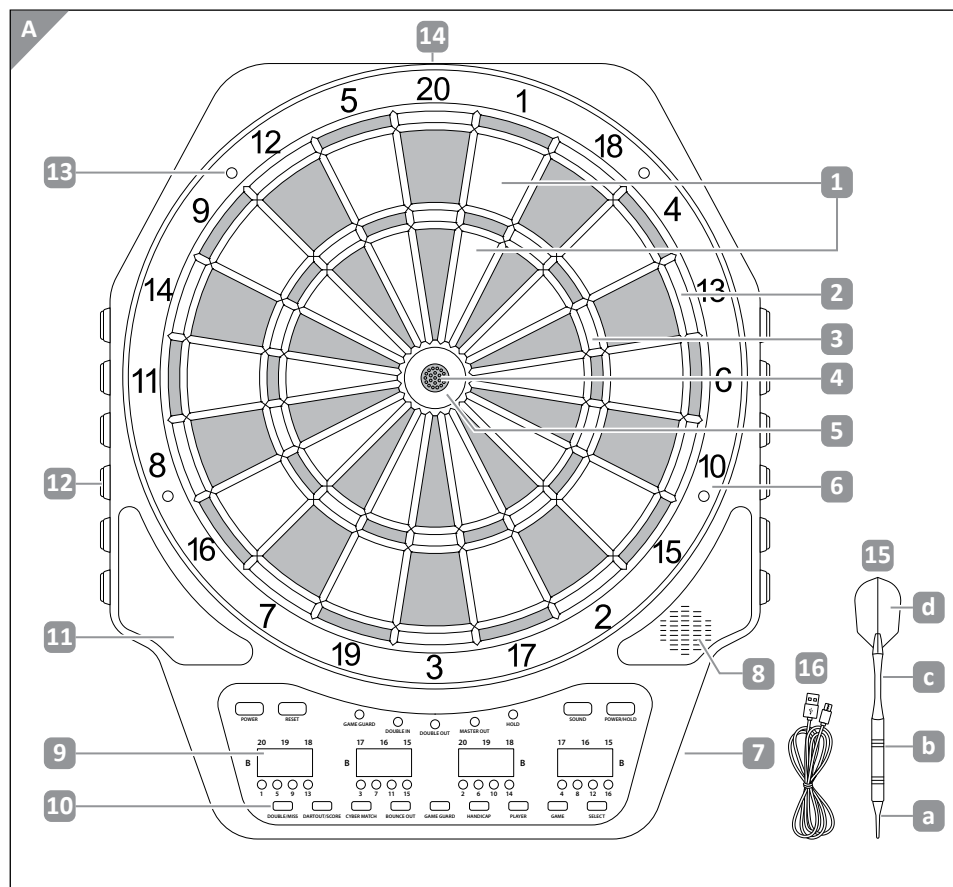
**AVVISO!****Prevenzione dei danni materiali**

- Per evitare danni, utilizzare solo punte di plastica morbide adatte. Le punte lunghe e quelle di acciaio non sono adatte ai bersagli elettronici per freccette.
- Lanciare con la minor forza possibile. Sussiste il rischio che le punte delle freccette si rompano o che il bersaglio elettronico per freccette si danneggi.
- Non esporre il bersaglio elettronico per freccette a condizioni atmosferiche o temperature estreme.

- Proteggere il bersaglio elettronico per freccette dall'umidità. L'elettronica potrebbe danneggiarsi. Non collocare contenitori pieni di liquido direttamente sopra o accanto al bersaglio elettronico per freccette.

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

- 1 x bersaglio elettronico per freccette
- 2 x piedini
- 12 x fusti
- 12 x impugnature
- 12 x alette
- 100 x punte morbide (soft tip) di plastica
- 1 x cavo USB
- 4 x viti e tasselli per il montaggio a parete
- 1 x istruzioni per l'uso e per il gioco



- |   |   |
|---|---|
| 1. Singolo segmento, singolo punteggio                                    | 10. Campo tasti                             |
| 2. Doppio segmento, doppio punteggio                                      | 11. Elenco di giocatori                     |
| 3. Triplo segmento, triplo punteggio                                      | 12. Porta freccette                         |
| 4. Bull's Eye: 50 punti   | 13. Fori di perforazione                    |
| 5. Bull: 25 punti   | 14. Dispositivo di sospensione (posteriore) |
| 6. Anello di cattura: lancio dal bordo, nessun punto                      | 15. Freccetta                               |
| 7. Presa di collegamento per cavo USB                                     | <b>A</b> Punta, <b>B</b> Impugnatura,       |
| 8. Altoparlante   | <b>C</b> Fusto, <b>D</b> Aletta             |
| 9. 4 display LED contrassegnati con B (la B non ha nessun'altra funzione) | 16. Cavo USB                                |

## 6. Controllo del contenuto della fornitura

### AVVISO!

#### Pericolo di danni materiali!

Aperto incautamente la confezione con un coltello affilato o altri oggetti appuntiti si rischia di danneggiare il bersaglio elettronico per freccette. Procedere con cautela durante l'apertura dell'imballaggio.

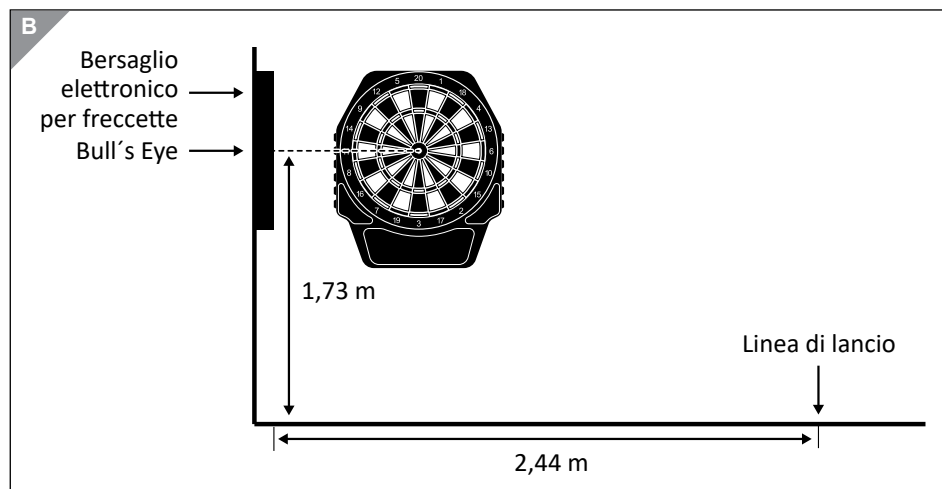
Controllare che il contenuto della fornitura sia completo e che il bersaglio elettronico per freccette non presenti danni. Se fosse danneggiato, non utilizzare il bersaglio elettronico per freccette e contattare il produttore all'indirizzo del Servizio Clienti indicato sulla scheda di garanzia.

## 7. Montaggio

Montaggio del bersaglio elettronico per freccette:

Il bersaglio elettronico per freccette deve essere installato su una parete adeguata solo da persone qualificate. Prima di eseguire il foro per l'installazione, accertarsi che la parete non sia attraversata da linee elettriche o di alimentazione. Se necessario, scegliere un'altra posizione per l'installazione.

Prima di utilizzare il bersaglio elettronico per freccette per la prima volta, rimuovere la pellicola protettiva dal campo tasti e dall'elenco dei giochi. Scegliere un luogo adatto con circa 3 m di spazio libero davanti al bersaglio e una presa di corrente adeguata nelle vicinanze. Non fissare il bersaglio elettronico per freccette alle porte. La linea di lancio si trova a una distanza di 2,44 m dal bersaglio elettronico per freccette. Fissare il bersaglio elettronico per freccette alla parete in modo che il centro del Bull's Eye si trovi a 1,73 m dal pavimento. Segnare il foro sulla parete con una matita adatta. Praticare il foro nella posizione contrassegnata con un trapano adatto e inserire nel foro il tassello di fornitura utilizzando un martello. Montare il bersaglio elettronico per freccette utilizzando il dispositivo di sospensione con una vite o eseguire il montaggio permanente a parete utilizzando quattro viti.

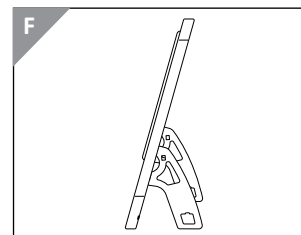
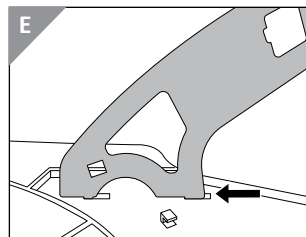
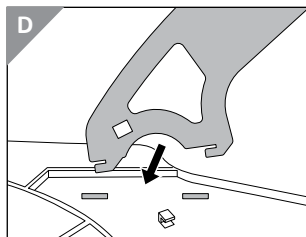
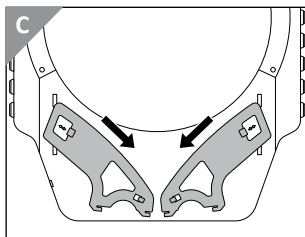


#### Montaggio dei piedini:

In alternativa al montaggio a parete, è possibile fissare al bersaglio i due piedini di fornitura.

In tal modo, è possibile installare il bersaglio elettronico per freccette in diversi luoghi.

1. Posizionare il bersaglio sulla parte anteriore. I piedini si fissano al retro del bersaglio.
2. Allentare i piedini spostandoli nella direzione della freccia (vedi Fig. C).
3. Inserire uno dei piedini negli appositi incavi sul retro del bersaglio (vedi Fig. D).
4. Spingere il supporto verso l'alto finché non si innesta (vedi Fig. E).
5. Ripetere l'operazione per il secondo piedino. A questo punto è possibile montare il bersaglio (vedi Fig. F).

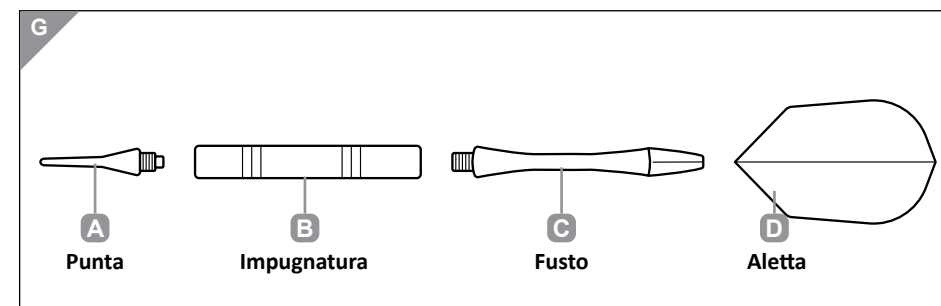


#### AVVISO! Pericolo di danni materiali!

Se si installa il bersaglio elettronico per freccette utilizzando i piedini, assicurarsi sempre che il bersaglio sia stabile su una superficie solida e piana e che non possa cadere. In caso contrario, il bersaglio elettronico per freccette potrebbe danneggiarsi.

#### Montaggio delle freccette:

Avvitare le punte (15 A) e i fusti (15 C) all'impugnatura (15 B) e inserire le alette spiegate (15 D) con il lato appuntito nelle fessure a croce.



## 8. Utilizzo del bersaglio elettronico per freccette

Tasti di funzione nel campo tasti

<b>POWER</b>	Accensione e spegnimento del bersaglio elettronico per freccette
<b>GAME</b>	Selezione del gioco
<b>SELECT</b>	Impostazione delle opzioni di gioco e del livello di difficoltà
<b>PLAYER</b>	Impostazione dei giocatori da 1 a 16 giocatori o due squadre con al massimo 8 giocatori ciascuna
<b>DOUBLE / MISS</b>	Attiva la funzione Double In/Double Out nei giochi 301, 401, 501, ecc. Se una freccetta non atterra nel segmento attivo, premere il pulsante di mancato lancio in modo che il bersaglio elettronico per freccette registri il mancato lancio.
<b>SOUND</b>	Impostazione del volume, 7 livelli e spegnimento del suono
<b>START / HOLD</b>	Avvio del giocatore, salto del giocatore
<b>CYBERMATCH</b>	Gioco contro un avversario virtuale. Selezionare il gioco desiderato, quindi premere il pulsante Cybermatch. 5 livelli di difficoltà (molto difficile, difficile, medio, facile e molto facile).
<b>DART-OUT / SCORE</b>	Raccomandazione di lancio elettronico nei giochi 301, 401, 501, ecc. con un punteggio di 160 o meno. I lanci doppi e tripli sono contrassegnati da 2 e 3 trattini
<b>BOUNCE OUT</b>	Annullamento dell'ultimo lancio
<b>RESET</b>	Tutte le impostazioni e i punti del gioco saranno annullati.
<b>GAME GUARD</b>	Blocco tasti durante la partita
<b>HANDICAP</b>	Prima di iniziare la partita, è possibile selezionare diversi livelli di difficoltà per i vari giocatori.

### Accensione e spegnimento:

Per accendere il bersaglio elettronico per freccette, collegarlo all'alimentazione elettrica tramite il cavo USB. Premere <POWER> e selezionare l'opzione desiderata. Per spegnerlo, premere nuovamente il pulsante <POWER>. Per spegnere completamente il bersaglio elettronico per freccette, scollegare il cavo USB.

### Modalità standby

Dopo un'interruzione del contatto di 10 minuti, il dispositivo passa automaticamente alla modalità standby. Si riavvia dopo un nuovo contatto (con una freccetta o premendo un pulsante) nella posizione del gioco/display in cui è stato spento.

### Regolazione dell'handicap:

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

### Svolgimento del gioco:

- Per selezionare un gioco, premere <GAME> finché il gioco desiderato non apparirà sul display.
- Premere <PLAYER> per impostare il numero di giocatori (da 1 a 16 giocatori).
- Premere <HANDICAP> per impostare i diversi livelli di sicurezza.
- Premere <DOUBLE/ MISS> per i giochi da 301 a 901 per selezionare altre opzioni.
- Premere <CYBERMATCH> per giocare contro il computer.
- Premere <START / HOLD> per avviare il gioco.
- Ogni giocatore lancia a turno 3 freccette. Dopo la terza freccetta, viene emesso un segnale acustico e il display lampeggia.
- Rimuovere le freccette dal bersaglio con una leggera rotazione verso destra.
- Premere <START / HOLD> e sarà il turno del 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	Forty One	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 ogni freccetta per ogni turno vengono detratti dal punteggio iniziale. Vince il giocatore che colpisce per primo **esattamente** lo zero. In caso di rovesciamento, il turno non viene segnato e il giocatore riparte dal punteggio precedente al turno. È possibile selezionare Double-IN/ Double-OUT.

Selezionare le opzioni mediante <DOUBLE / MISS>.

- OP1: Standard, il gioco viene avviato indipendentemente dal segmento colpito.  
 OP2: Double-IN, affinché la partita abbia inizio, si deve colpire un doppio segmento.  
 OP3: Double-OUT, affinché la partita finisca si deve colpire un doppio segmento.  
 OP4: Double-IN-OUT, affinché la partita inizi e finisca si deve colpire un doppio segmento.  
 OP5: MASTER-OUT, affinché la partita finisca si deve colpire un segmento doppio o triplo.  
 OP6: Double-IN / MASTER-OUT, per iniziare una partita si deve colpire un doppio segmento e per terminare la partita si deve colpire un segmento doppio o triplo.

Premere <SELECT> per scegliere tra i giochi da 301 a 901.

### G02 CRICKET

Il gioco si svolge esclusivamente con i numeri da 15 a 20 e con il Bull e il Bull's Eye. Vince il giocatore che colpisce tutti i segmenti per tre volte. L'obiettivo è fare il maggior numero di punti e chiudere i numeri corrispondenti. Il giocatore lancia tre frecce a turno. Se il giocatore riesce a colpire un numero tre volte, il numero è aperto. Solo i colpi a segno sul segmento aperto permettono di vincere punti. Se anche l'avversario colpisce tre volte il segmento aperto, questo sarà dichiarato chiuso. Non sarà più possibile segnare punti in questo segmento. I segmenti doppi e tripli contano come 2 e 3 colpi a segno. I segmenti possono essere aperti in qualsiasi ordine a piacere. Vince il giocatore che totalizza il maggior numero di punti e chiude il maggior numero di segmenti. Se un giocatore ha chiuso il maggior numero di segmenti ma ha meno punti, deve cercare di colpire i segmenti aperti prima che l'avversario li chiuda. Selezionare le opzioni tramite <SELECT>.

**NO-SCORE-CRICKET**

Non è possibile segnare punti con la variante cricket. L'obiettivo è chiudere i segmenti aperti.

Selezionare l'opzione tramite <SELECT>.

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

Come nel cricket, contano solo i numeri da 15 a 20, il Bull e il Bull's Eye. Il gioco prevede due turni. Nel primo turno, il giocatore 1 tenta di chiudere i segmenti attivi. Il giocatore 2 può accumulare punti solo nei segmenti aperti. Il turno 1 termina quando tutti i segmenti attivi sono chiusi. Nel secondo turno, il giocatore 2 cerca di chiudere tutti i segmenti, mentre il giocatore 1 cerca di segnare. Vince il giocatore che ha totalizzato il maggior numero di punti.

**G04 CUT THROAT CRICKET**

Varianti del cricket, i segmenti possono essere solo chiusi. Vince il giocatore con il numero più basso di punti. Non importa chi ha chiuso più segmenti. In questa variante, il giocatore segna punti solo se l'avversario colpisce segmenti già chiusi. Esempio: Il giocatore 1 chiude il segmento 20 al secondo lancio, ha colpito un singolo 20 al primo lancio e un doppio 20 al secondo lancio. Se colpisce un altro segmento 20 al terzo lancio, il punteggio del terzo lancio sarà aggiunto al punteggio del giocatore 2.

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

Variante del cricket, il giocatore deve colpire il Bull e/o il Bull's Eye nove volte per terminare il turno, il Bull's Eye conta due volte. Se il giocatore 2 manca il Bull e/o il Bull's Eye, i punti segnati sul lancio saranno aggiunti al punteggio dell'avversario. Il giocatore 1 può segnare punti nel primo turno, ma deve totalizzare almeno 40 punti. Se il giocatore 1 colpisce il Bull e/o il Bull's Eye, al giocatore 2 sarà sottratto un Bull e/o un Bull's Eye. Al giocatore 1 si concede più tempo per raccogliere punti. Se il giocatore 2 colpisce il Bull e/o il Bull's Eye per nove volte, il primo turno finisce e inizia il secondo a ruoli invertiti.

**G06 ADVANCED CRICKET**

Variante del cricket per giocatori avanzati. Contano solo i segmenti doppi e tripli, quelli doppi una volta e quelli tripli due. Il Bull conta una volta e il Bull's Eye conta due volte, 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 contano una volta, quelli doppi due volte, quelli tripli tre volte e il Bull quattro volte. Se il computer seleziona Bull's Eye, il Bull conta due volte e il Bull's Eye conta quattro volte. Vince il giocatore che ha totalizzato il maggior numero di 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 bersaglio. Se il giocatore 1 manca il 6, gli viene sottratta una vita. Il giocatore 2 cerca di colpire il 6. Se un giocatore riesce a colpire il segmento bersaglio nei primi due lanci, il terzo lancio determina il nuovo segmento bersaglio. Perde il giocatore che perde per primo tutte le sue 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 a disposizione tre lanci. Il giocatore che lancia il maggior numero di punti nel primo turno è in vantaggio. L'altro giocatore deve superare i punti, altrimenti perde una vita. Perde il giocatore che perde per primo tutte le sue 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, il punteggio è fissato a 180. Il giocatore che lancia meno punti nel primo turno è in vantaggio. Ogni errore viene penalizzato 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**

L'obiettivo è raggiungere un certo numero di punti. Vince chi raggiunge per primo questo punteggio.

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

**G12 HIGH SCORE**

La partita inizia a 0, vince il giocatore con il punteggio più alto.

Selezionare le opzioni tramite <SELECT>.

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

**G13 ROUND THE CLOCK**

Ogni giocatore deve colpire a turno i segmenti da 1 a 20 e il Bull e/o il Bull's Eye. Ogni giocatore ha a disposizione tre lanci a turno. Vince chi per primo riesce a colpire 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 contano singolarmente.

**ROUND THE CLOCK Double**

selezionare d = double tramite <SELECT>

Stesse regole del 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>

Stesse regole del 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 da colpire. Il display LED indica SEL. Questo numero è il suo, gli altri giocatori devono avere numeri diversi. Quando tutti i giocatori hanno il loro numero, i giocatori devono colpire il segmento doppio nel loro segmento, quindi sono i killer. Gli altri giocatori saranno "eliminati" quando i loro segmenti saranno colpiti dal killer. Vince chi rimane al termine.

Selezionare le opzioni tramite <SELECT>.

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

**G15 DOUBLE DOWN**

L'obiettivo è segnare il maggior numero 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 vengono dimezzati. Se il giocatore colpisce il 15, vengono aggiunti 15 punti al suo punteggio; contano anche i colpi doppi e tripli. Il turno successivo inizia nel segmento 16. I segmenti si giocano nell'ordine della tabella. Vince il giocatore che totalizza il punteggio più alto.

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

**G16 FOURTY ONE**

Stesse regole del Double Down, si gioca un turno aggiuntivo. I giocatori devono segnare esattamente 41 punti in tre tentativi.

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

**G17 ALL FIVES**

Ogni giocatore ha a disposizione 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, il giocatore non riceve punti. Tutte e tre le freccette devono colpire lo stesso bersaglio. Vince il giocatore che ottiene per primo 51 punti.

OP1:51 punti

OP2:61 punti

OP3:71 punti

OP4:81 punti

OP5:91 punti fino alla vittoria.

**G18 SHANGHAI**

Nel primo turno si deve colpire il primo segmento, nel secondo il secondo segmento e così via fino al segmento 20 o Bull e/o Bull's Eye. Nei livelli S, D, T si possono colpire 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)**

Stesse regole dello Shanghai, ma si usano solo 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 numero più basso di punti dopo il nono turno.

I segmenti da 1 a 18 devono essere colpiti nell'ordine corretto. Un numero deve essere colpito tre volte, i segmenti singoli contano una volta, quelli doppi due volte, quelli tripli tre volte. Se un giocatore colpisce il segmento triplo corretto al primo lancio, il segmento è completato.

**G20 FOOTBALL**

Il campo di gioco deve essere selezionato lanciando il disco o premendo un pulsante. Una volta selezionato il campo di gioco, si determina la linea da colpire. Il segmento selezionato è il punto di partenza e il segmento opposto è il bersaglio.

Esempio: Se un giocatore ha selezionato il segmento 20, il segmento 3 è il bersaglio. Il campo di gioco è diviso in 11 segmenti, che devono essere colpiti uno dopo l'altro. Prima il segmento 20 doppio, poi il segmento 20 singolo esterno, il triplo 20, il segmento 20 singolo interno, il Bull, il Bull's Eye, il Bull, il segmento 3 singolo interno, il triplo 3, il segmento 3 singolo esterno, il segmento 3 doppio. I segmenti da colpire saranno visualizzati.

**G21 BASEBALL**

Si giocano nove turni ("inning"). Ogni giocatore lancia 3 freccette a turno (inning).

Segmento singolo = una stazione

Segmento doppio = due stazioni

Segmento triplo = tre stazioni



Segmento Bull e/o Bull's Eye, "Home Run" (è possibile tentare solo con la terza freccetta) L'obiettivo è quello di segnare il maggior numero possibile di "run" per ogni turno. Le singole stazioni sono visualizzate sul display.

### **G22 STEEPLECHASE**

Il percorso a ostacoli inizia nel segmento 20 e gira intorno al bersaglio elettronico delle freccette una volta in senso orario. La fine è nel segmento 5, dove si deve colpire il Bull e/o il Bull's Eye. Nel percorso a ostacoli si possono colpire solo i singoli elementi interni, cioè quelli compresi tra il Bull e/o il Bull's Eye e il triplo anello. Triple 13, Triple 17, Triple 8 e Triple 5 sono gli ostacoli da colpire.

### **G23 ELIMINATION**

Ogni giocatore deve battere il punteggio del giocatore che lo precede con tre lanci. 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 colpi a segno nei segmenti del 20 e del 3. I segmenti doppi e i segmenti tripli vengono conteggiati.

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 BATTLEGROUNDS**

Il bersaglio elettronico delle freccette diventa un campo di battaglia. Un giocatore prende il controllo della metà superiore del bersaglio elettronico delle freccette e deve puntare alla metà inferiore. L'altro giocatore prende il controllo della metà inferiore e deve puntare alla metà superiore.

Selezionare le opzioni tramite <SELECT>.

#### **Battleground Double**

Contano solo i segmenti doppi.

#### **Battleground Triple**

Contano solo i segmenti tripli.

#### **Battleground General**

Come in Battleground, ma il Bull e/o il Bull's Eye devono essere colpiti per terminare la partita.

Parte superiore: Segmenti 11, 14, 9, 12, 5, 20, 1, 18, 4, 13.

Parte inferiore: Segmenti 6, 10, 15, 2, 17, 3, 19, 7, 16, 8.

### **G26 ADVANCED BATTLEGROUNDS**

Regole come per il Battleground normale, i segmenti doppi e tripli sono minati e non devono essere colpiti. Se un giocatore colpisce una mina, perde una vita.

### **G27 PAINTBALL**

Le regole sono simili a quelle di Battleground. Se il giocatore colpisce due volte il Bull's Eye, cattura la bandiera dell'avversario. L'obiettivo è annientare tutti i segmenti avversari o conquistare le bandiere degli avversari.

Selezionare le opzioni tramite <SELECT>.

#### **Paintball Double**

Contano solo i segmenti doppi, il Bull's Eye deve essere colpito tre volte.

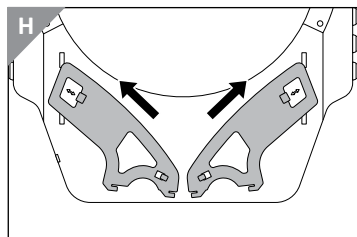
#### **Paintball Triple**

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. Dopo l'uso, lasciare raffreddare il bersaglio elettronico per freccette.

Estrarre i piedini dagli incavi e far innestare i due piedini in posizione correttamente sul retro del bersaglio (vedi Fig. H.).



## 11. Riparazione, manutenzione e parti di ricambio

Non riparare in proprio il bersaglio elettronico per freccette. In caso di difetti, rivolgersi al Servizio Clienti all'indirizzo riportato sulla scheda di garanzia. I pezzi di ricambio possono essere acquistati solo presso il Servizio Clienti.

## 12. Pulizia

Prima di pulire il bersaglio elettronico per freccette, rimuovere il cavo USB. Se il campo tasti e il bordo sono sporchi, utilizzare un panno umido e un detergente delicato. Non toccare la porta USB con il panno umido. Rimuovere la polvere dal cavo USB con un panno asciutto. Usare un panno asciutto per rimuovere la polvere dall'interno dell'anello di chiusura, altrimenti i componenti elettronici dietro di esso potrebbero danneggiarsi.

## 13. Conservazione

Se si prevede di non usare il bersaglio elettronico per freccette per un lungo periodo di tempo, si consiglia di coprirlo con un panno per proteggerlo dalla polvere. Prima di riporre il bersaglio elettronico per freccette, pulirlo.

Conservare sempre il bersaglio elettronico per freccette in un luogo asciutto e pulito, a temperatura controllata e fuori dalla portata dei bambini. Non esporre il bersaglio elettronico per freccette a carichi di pressione, ad esempio in un armadio sotto oggetti pesanti.

## 14. Trasporto

Trasportare il bersaglio elettronico per freccette pulito e ben imballato. Non esporre il bersaglio elettronico per freccette a carichi di pressione durante il trasporto, ad esempio in auto sotto oggetti pesanti.

## 15. Indicazioni per lo smaltimento

### Imballaggio

Tutti i componenti dell'imballaggio possono essere smaltiti conformemente alle normative vigenti tramite un'azienda di smaltimento rifiuti autorizzata o l'ente municipale a ciò preposto. Contattare il personale dell'ente preposto allo smaltimento dei rifiuti per informarsi sulle possibili modalità di uno smaltimento corretto ed ecosostenibile.

### Apparecchiature dismesse



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 degli errori (FAQ)

### Il bersaglio elettronico con freccette non dispone di alimentazione propria:

Assicurarsi che il connettore USB-A sia collegato all'alimentazione, ad esempio tramite un power bank o un adattatore (non nel contenuto della fornitura) e che il connettore USB-C sia nella presa di collegamento del bersaglio elettronico con freccette.

### Segmenti o pulsanti bloccati:

I segmenti possono rimanere bloccati e in tal caso non saranno più conteggiati i punteggi. Far scorrere il segmento avanti e indietro con le dita. Tirando delicatamente la freccetta dal segmento o spingendo il segmento avanti e indietro con una leggera pressione delle dita, il segmento si libera.

### Rimozione delle punte delle freccette rotte:

Cercare di estrarre con cautela la punta rotta utilizzando una pinza adatta. Se la punta rotta è troppo corta e non sporge più dal bersaglio elettronico per freccette, spingere la punta attraverso l'apertura nel disco. Le punte morbide non possono danneggiare i componenti elettronici che si trovano dietro il segmento. Utilizzare a tale scopo una freccetta dalla punta buona. Non spingere mai la punta rotta attraverso il bersaglio elettronico per freccette con un oggetto metallico appuntito, poiché una punta metallica può facilmente danneggiare il disco se entra troppo profondamente nel bersaglio elettronico per freccette.

## 17. Dati tecnici

### Freccia:

Peso: 12 g

### Bersaglio elettronico per freccette:

Dimensioni del bersaglio: ca. 51 x 42,5 x 2,6 cm

### Ingresso:

Adattatore USB SELV (classe II): 5 V  1 A / 2 A

o

Porta USB: 5 V  1 A / 2 A



= classe di isolamento III



Version / Versione: 2024-06



ASPIRIA NONFOOD GMBH  
LADEMANNBOGEN 21-23  
22339 HAMBURG  
GERMANY  
[www.aspiria-service.de](http://www.aspiria-service.de)

**KUNDENDIENST**  
**ASSISTENZA POST- VENDITA**

839427

Bitte wenden Sie sich an Ihre **HOFER**.  
La preghiamo di recarsi nel suo punto vendita **ALDI**.

MODELL / MODELLO:  
ANS-24-094,-095

11/2023

**3**

**JAHRE GARANTIE**  
**ANNI DI GARANZIA**