



# TETYDA

Model / Модель / Modelis: 84854

TARCZA ELEKTRONICZNA .....	2
ELECTRONIC DART BOARD .....	8
ЭЛЕКТРОННЫЙ ЩИТ .....	14
ELEKTRONICKÝ TERČ .....	20
ELEKTRONICKÝ TERČ .....	26
ELEKTRONINIS TAIKINYS .....	32
ELEKTRONUDISKS .....	38
ELEKTRONISCHE DART-SCHEIBE .....	44

## INSTRUKCJA OBSŁUGI

PRZED ROZPOCZĘCIEM GRY, NALEŻY PRZECZYTAĆ NINIEJSZĄ INSTRUKCJĘ I ZACHOWAĆ DO PÓŹNIEJSZEGO WYKORZYSTANIA.

### UWAGA!

1. Dart nie jest zabawką.
2. Gra przeznaczona jest dla osób dorosłych.
3. Przed przystąpieniem do gry należy zapoznać się z instrukcją obsługi i zatrzymać ją do późniejszego wykorzystania.
4. NINIEJSZY PRODUKT NIE JEST PRZEZNACZONY DO UŻYTKU KOMERCYJNEGO

### INSTRUKCJA OBSŁUGI BATERII

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

Baterie: 3x AA (1,5V); D.C

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

### WYMIANA BATERII:

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

### UWAGA !!!

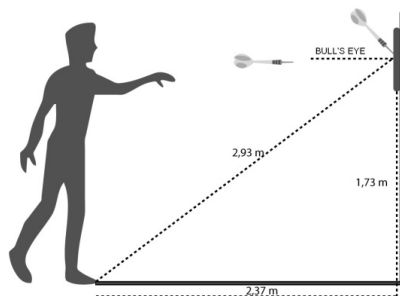
1. Baterie nie nadają się do ponownego naładowania, każdorazowo należy je wymienić na nowe.
2. Nie należy mieszać ze sobą różnych typów baterii, lub baterii nowych z używanymi.
3. Należy używać jedynie baterii o symbolu zalecanym lub baterii równoważnych.
4. Wyczerpane baterie należy wymienić na nowe.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

### OPIS PRODUKTU

1. WYŚWIETLACZ: pokazuje wyniki / informacje o grze
2. ILOŚĆ GRACZY: 2 – 8
3. ILOŚĆ GIER: 18 (159 odmian)

### MONTAŻ DART'A NA ŚCIANIE

Wyznacz miejsce, w którym wolna odległość od dart'a wynosi 3m. Powieś tak aby jego środek

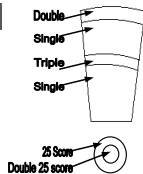


znajdował się na wysokości 1,73m. Podczas gry gracz powinien znajdować się w odległości 2,37m od tarczy.

### ZASADY LICZENIA PUNKTÓW:

#### SEGMENT / WYNIK

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



### OPIS PRZYCISKÓW:

1. Naciśnij "POWER" w celu włączenia / wyłączenia gry. Włączenie / wyłączenie sygnalizowane jest sygnałem dźwiękowym.
2. Przycisk „SOUND” – służy do włączania i wyłączania sygnałów dźwiękowych.
3. Przycisk „DOUBLE” służy do uruchomienia funkcji „double” i „master” (dla G02).
4. „GAME” – służy do wyboru gry (G01 – G18).
5. Przycisk „OPTION” służy do wybrania gry w ramach gry głównej.
6. Za pomocą przycisku „PLAYER” wybierz ilość graczy.
7. „ELIMINATE” – przycisk ten służy do zerowania i podsumowania wyników gry.
8. Naciśnij przycisk „START/NEXT”, aby rozpocząć grę. Przycisk ten należy również wciskać przy zmianie gracza.

### SYGNAŁY DŹWIĘKOWE:

„Laser” – dźwięk pojawiający się w momencie uderzenia lotki o tarczę.

„Double” – dźwięk informuje o trafieniu w pole Double (liczenie x2)

„Triple” – dźwięk informuje o trafieniu w pole Triple (liczenie x3)

„Score” – dźwięk informuje o uzyskaniu wyniku w danej grze.

„Close” – dźwięk oznacza zamknięcie liczonego segmentu.

„Open” – dźwięk oznacza otwarcie liczonego segmentu.

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

„Winner” – informuje, że gracz wygrał grę

„Bull’s-Eye” – dźwięk informuje o trafieniu w pole Bull’s-Eye. (liczenie 25)

„Next/Player” – dźwięk informuje, że grę rozpoczyna następny gracz (po trzech rzutach gracza poprzedniego)

„Ye” – dźwięk informuje o trafieniu w oczekiwany segment

„No” – dźwięk informuje o nietrafieniu w oczekiwany segment

#### INSTRUKCJA WŁĄCZANIA:

1. Naciśnij POWER, aby włączyć dart.
2. Naciskaj przycisk GAMES, aż do momentu pojawienia się na wyświetlaczu żądanej gry.
3. Naciśnij przycisk DOUBLE (opcjonalnie) aby rozpocząć lub zakończyć podwojenie jako opcję (stosowane w grach 301-901).
4. Naciśnij przycisk PLAYER, aby wybrać liczbę graczy.
5. Naciśnij przycisk START/NEXT, aby rozpocząć grę.
6. Rzuć rzutką.

Na wyświetlaczu pokazują się ilość dostępnych rzutów (małe punkty na górze wyświetlacza). Po rzuceniu wszystkich trzech rzutek pojawi się sygnał dźwiękowy, a wyświetlacz zacznie migać. Teraz można usunąć rzutki bez obawy, że wynik zostanie podwójnie naliczony podczas wyciągania.

Jeżeli dart nie będzie używany przez 30 minut przejdzie on w stan SLEEP w celu oszczędności baterii. Na wyświetlaczu pojawi się komunikat SLEEP. Wszystkie wyniki będą przechowywane w pamięci, a grę można kontynuować po naciśnięciu dowolnego przycisku.

#### WYKAZ GIER

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

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

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

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

#### ODMIANY:

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

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

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

Jeżeli zarówno Double in jak i Double out wyświetlają się na wyświetlaczu oznacza to, że grane są oba warianty, które mogą być rozpoczęte lub zakończone w momencie trafienia w segment typu Double. Jeżeli wynika gracz jest zredukowany do 1 lub poniżej 0 oznacza to „burst dart” i gracz nie może uzyskać punktów w tej kolejce, może jedynie zatrzymać wynik z poprzedniej kolejki.

**Gra 3, 4, 5:** G03,04,05 Round Clock / ZEGAR (105, 110, 115, 120) / (205, 210, 215, 220) / (305, 310, 315, 320)

1. 105, 110, 115, 120 – liczą się trafienia w dowolny segment.
2. 205, 210, 215, 220 – liczą się trafienia w segmenty typu Double.
3. 305, 310, 315, 320 – liczą się trafienia w segmenty typu Triple.
4. Należy trafiać w segmenty od 1-5 (105), 1-10 (110), od 1-15 (115) lub od 1-20 (120). Zasada obowiązuje również przy polach typu Double i Triple. Wygrywa gracz, który jako pierwszy zaliczy trafienia w sugerowane przez tarczę segmenty.

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

1. Liczą się tylko trafienia w segmenty 15,16,17,18,19,20 lub Bull’s-eye .

2. Gracz, który pierwszy trzykrotnie trafi w powyższe pola wygrywa.

Trafienie w segment Single – liczymy x 1

Trafienie w segment Double – liczymy x 2

Trafienie w segment Triple – liczymy x 3

#### **ODMIANY:**

1. "000" – należy trafić w segmenty cyfr 15,16,17,18,19,20 i Bull's-eye. Kolejność trafień nie ma znaczenia.

2. "020" – należy 3 razy trafić 20, a następnie kolejno 19, 18, 17, 16, 15 i Bull's eye.

3. "025" należy 3 razy trafić Bull's-eye, a następnie kolejno 15, 16, 17, 18, 19, 20

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

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

1. Liczą się tylko trafienia w segmenty 15,16,17,18,19,20 lub Bull's-eye.

2. Należy trafić we wszystkie powyższe numery:

Trafienie w segment Single – liczymy x 1

Trafienie w segment Double – liczymy x 2

Trafienie w segment Triple – liczymy x 3

#### **ODMIANY:**

1. "E00" – należy trafić w dowolny segment cyfr 15,16,17,18,19,20 i Bull's-eye. Kolejność trafień nie ma znaczenia.

2. "E20" – należy 3 razy trafić 20, a następnie kolejno 19, 18, 17, 16, 15 i Bull's eye.

3. "E25" należy 3 razy trafić Bull's-eye, a następnie kolejno 15, 16, 17, 18, 19, 20

4. Na wyświetlaczu pojawiają się trzy cyfry, gra kończy się gdy wszystkie trzy cyfry zostaną wygaszone.

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

6. Jeżeli gracz trafi trzykrotnie w punktowany segment to jego wynik jest otwarty. Wynik zostanie zapisany jeżeli każdy z graczy wykona wszystkie trzy rzuty w punktowany segment. Punkty wygenerowane przez ostatniego gracza zostaną dodane do wyniku przeciwników.

7. Każdy gracz musi próbować trafić w punktowany segment.

8. Gdy segment zostanie trafiony trzykrotnie przez każdego z graczy, zostaje on zamknięty. Gracz powinien trafić kolejny wyznaczony segment, aby umożliwić przeciwnikom zbieranie punktów.

9. Wygrywa gracz, który po zamknięciu wszystkich segmentów uzyskał najmniejszą liczbę punktów.

#### **Gra 8: G08 Cut Throat Cricket (C00, C020, C25)**

1. Liczą się tylko trafienia w segmenty 15,16,17,18,19,20 lub Bull's-eye.

2. Należy trafić we wszystkie powyższe numery:

Trafienie w segment Single – liczymy x 1

Trafienie w segment Double – liczymy x 2

Trafienie w segment Triple – liczymy x 3

#### **ODMIANY:**

1. "C00" – należy trafić w dowolny segmenty cyfr 15,16,17,18,19,20 i Bull's-eye. Kolejność trafień nie ma znaczenia.

2. "C20" – należy 3 razy trafić 20, a następnie kolejno 19, 18, 17, 16, 15 i Bull's eye.

3. "C25" należy 3 razy trafić Bull's-eye, a następnie kolejno 15, 16, 17, 18, 19, 20

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

5. Jeżeli gracz trafi trzykrotnie w punktowany segment to jego wynik jest otwarty. Wynik zostanie zapisany jeżeli każdy z graczy wykona wszystkie trzy rzuty w punktowany segment. Punkty wygenerowane przez ostatniego gracza zostaną dodane do wyniku przeciwników.

6. Każdy gracz musi próbować trafić w punktowany segment.

7. Gdy segment zostanie trafiony trzykrotnie przez każdego z graczy, zostaje on zamknięty. Gracz powinien trafić kolejny wyznaczony segment, aby umożliwić przeciwnikom zbieranie punktów.

8. Wygrywa gracz, który po zamknięciu wszystkich segmentów uzyskał najmniejszą liczbę punktów.

#### **Gra 9: G09 Golf / Golf (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)**

1. (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90) – należy wybrać jedną z tych liczb jako wynik którego osiągnięcie powoduje wyrzucenie gracza.

2. Gracz musi trafić kolejno w segmenty tarczy od 1-18, tzn. w pierwszej kolejce trafia w segment 1, w drugiej w segment 2, itd.) Jeżeli trafi w odpowiedni segment pojawia się dźwięk „YE”, jeżeli nie trafi pojawia się dźwięk „NO”.

3. Zadaniem gracza jest uzyskanie jak najniższego wyniku. Jeżeli podczas swojej kolejki (trzech rzutów):

– nie uda mu się trafić żadną lotką – otrzymuje 5 punktów, tzw. „Bad dart”

- trafi w segment Triple – otrzymuje 1 punkt., tzw. „Eagle dart”
  - trafi w segment Double – otrzymuje 2 punkty, tzw. „Bird dart”
  - trafi w segment Single – otrzymuje 3 punkty
- Gracz może wybrać dowolną z trzech lotek do zakończenia kolejki, ale tylko ostatnia liczy się do wyniku.

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

#### **Gra 10:** G10 Bingo (132, 141, 168, 189)

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

#### **ODMIANY:**

1. 132 – trafiaj kolejno 15, 4, 8, 14, 3
  2. 141 – trafiaj kolejno 17, 13, 9, 7, 1
  3. 168 – trafiaj kolejno 20, 16, 12, 6, 2
  4. 189 – trafiaj kolejno 19, 10, 18, 5, 11
- Gracz musi trzykrotnie trafić w dany segment cyfry, aby przejść do kolejnego segmentu.
- Trafienie w segment Single – liczymy x 1  
Trafienie w segment Double – liczymy x 2  
Trafienie w segment Triple – liczymy x 3

#### **Gra 11:** G11 Big Little (Simple/PROSTE 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10)

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

tarczy w ramach wyznaczonej liczby. Nie ma znaczenia, czy trafiło się w pole Single, Double, czy Triple.

OPCJE (3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10) – oznaczają ilość „żyć” danego gracza. Zwycięża ten gracz, który jako ostatni zachowa życie.

#### **Gra 12:** G12 Big Little (Hard/TRUDNE H03, H04, H05, H06, H07, H08, H09, H10)

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

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

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

OPCJE (3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10) – oznaczają ilość „żyć” danego gracza. Zwycięża ten gracz, który jako ostatni zachowa życie.

#### **Gra 13:** G13 Killer/ZABÓJCA (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

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

1. Po włączeniu gry wyświetlacz pokazuje „SEL” co oznacza, że gracz ma wybrać swój segment gry. Segment w który gracz trafi staje się jego segmentem. Następnie należy nacisnąć przycisk „NEXT” i kolejny gracz wybiera swój segment. Gra zaczyna się w momencie, gdy wszyscy gracze wybiorą swój segment gry.
2. Jeżeli gracz trafi w swój segment gry zyskuje przydomek „killer”.
3. Jeżeli „killer” trafi w segment przeciwnika, przeciwnik traci jedno „życie”. Gracze mogą sprawdzać swoją ilość „żyć” poprzez naciśnięcie przycisku „SCORES”.
4. Jeżeli gracz, który zyskał przydomek „killer” trafi w swój segment gry traci przydomek „killer” i traci jedno „życie”.
5. Zadaniem „killer’a” jest trafianie w segment

przeciwników i pozbawianie ich kolejnych "żyć".

6. Jeżeli dany segment został trafiony pojawia się dźwięk „Yes”, jeżeli nie to pojawia się dźwięk „Sorry”.
7. Opcje (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) oznaczają, że „killer” musi trafić (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) razy w segmenty przeciwników, żeby wygrać. Nie ma znaczenia, czy są to segmenty typu Single, Double czy Triple.
8. Wygrywa gracz, który pozbawi pozostałych graczy wszystkich „żyć”.
9. W grę powinno grać więcej niż dwie osoby.

**Gra 14:** G14 Killer-Double/ZABÓJCA (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)

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

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

**Gra 15:** G15 Killer-Triple/ZABÓJCA (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)

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

1. Po włączeniu gry wyświetlacz pokazuje „SEL” co oznacza, że gracz ma wybrać swój segment gry. Segment w który gracz trafi staje się jego segmentem. Następnie należy nacisnąć przycisk „NEXT” i kolejny gracz wybiera swój segment. Gra

zaczyna się w momencie, gdy wszyscy gracze wybiorą swój segment gry.

2. Jeżeli gracz trafi w swój segment gry zyskuje przydomek „killer”.
3. Jeżeli „killer” trafi w segment przeciwnika, przeciwnik traci jedno „życie”. Gracze mogą sprawdzać swoją ilość „żyć” poprzez naciśnięcie przycisku „SCORES”.
4. Jeżeli gracz, który zyskał przydomek „killer” trafi w swój segment gry traci przydomek „killer” i traci jedno „życie”.
5. Zadaniem „killer’a” jest trafianie w segment przeciwników i pozbawianie ich kolejnych "żyć".
6. Jeżeli dany segment został trafiony pojawia się dźwięk „Yes”, jeżeli nie to pojawia się dźwięk „Sorry”.
7. Opcje (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) oznaczają, że przydomek „killer” można zyskać tylko poprzez trafienie w pole typu Triple.
8. Wygrywa gracz, który pozbawi pozostałych graczy wszystkich „żyć”.
9. W grę powinno grać więcej niż dwie osoby.

**Gra 16:** G16 Shoot Out / SZYBKİ STRZAŁ (H03, H04, H05, H06, H07, H08, H09, H10, H11, H12, H13, H14, H15)

1. Segment liczby wyznaczany jest losowo. Na trafienie gracz ma 10 sekund. Jeżeli w tym czasie nie trafi to traci kolejkę.

1. Punkty naliczone są za trafienia w dowolny segment liczby:
2. Trafienie w segment Single – liczymy x 1
3. Trafienie w segment Double – liczymy x 2
4. Trafienie w segment Triple – liczymy x 3
5. Najlepsze wyniki daje trafianie w pole Triple ( liczymy X 3 ).
6. (H03,H04,H05...H015) to kolejne etapy gry. Jeżeli gry są skończone wygrywa gracz z największą ilością

**Gra 17:** G17 Legs over / WYNIK W GÓRĘ (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

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

1. Tarcza losowo wybiera wynik dla pierwszego gracza. Zadaniem pierwszego gracza jest osiągnięcie za pomocą trzech rzutów wyniku wyższego niż wygenerowany przez tarczę. Jeżeli gracz uzyska wynik niższy traci jedno życie.
2. Zadaniem następnego gracza jest uzyskanie wyniku wyższego niż wynik gracza poprzedniego. Jeżeli gracz uzyska wynik niższy traci jedno życie.
3. Gracz nie może skasować wyniku. Naciśnięcie

przycisku START lub nie trafienie w tarczę powodują utratę życia.

4. Gracz odpada w momencie, gdy starci wszystkie życia. Wygrywa gracz, który jako jedyny nie straci wszystkich żyć.

5. W grę powinno grać więcej niż dwie osoby.

**Gra 18:** G18 Legs under / WYNIK W DÓŁ (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)

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

1. Tarcza losowo wybiera wynik dla pierwszego gracza. Zadaniem pierwszego gracza jest osiągnięcie za pomocą trzech rzutów wyniku niższego niż wygenerowany przez tarczę. Jeżeli

gracz uzyska wynik wyższy traci jedno życie.

2. Zadaniem następnego gracza jest uzyskanie wyniku niższego niż wynik gracza poprzedniego. Jeżeli gracz uzyska wynik wyższy traci jedno życie.

3. Gracz nie może skasować wyniku. Naciśnięcie przycisku START lub nie trafienie w tarczę powodują utratę życia.

4. Gracz odpada w momencie, gdy starci wszystkie życia. Wygrywa gracz, który jako jedyny nie straci wszystkich żyć.

5. W grę powinno grać więcej niż dwie osoby.

#### ZAWARTOŚĆ OPAKOWANIA:

- 3 rzutki, 12 wymiennych końcówek
- instrukcja obsługi



Znak ten informuje o tym, że produkt podlega Dyrektywie WEEE regulującej postępowanie ze zużytym sprzętem elektrycznym i elektronicznym. Produkt posiadający ten znak nie może być traktowany jako odpad domowy i powinien zostać zutylizowany. W tym celu należy skontaktować się ze sklepem gdzie został nabyty, przedstawicielem władz lokalnych lub dostawcą usług utylizacyjnych. Prawidłowa utylizacja odpadów pomaga chronić środowisko naturalne.

## User's manual

BEFORE STARTING A GAME, PLEASE READ THIS INSTRUCTION MANUAL AND KEEP IT FOR FUTURE REFERENCE.

### WARNING!

1. The dartboard is not a child's toy.
2. The game is intended for adults.
3. Before starting a game, please read the instruction manual and keep it for future reference
4. THIS PRODUCT IS NOT INTENDED FOR COMMERCIAL USE.

### BATTERIES INSTRUCTION MANUAL

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

**Batteries:** 3x AA (1.5V); D.C

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

### CHANGE OF BATTERIES:

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

### WARNING !!!

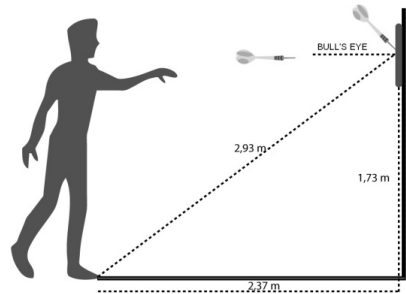
1. Batteries are not rechargeable; each time they need to be replaced with the new ones.
2. Do not use different types of batteries or new and used batteries together.
3. Only batteries with the recommended symbol or equivalent batteries should be used.
4. Worn-out batteries should be replaced with the new ones.
5. While replacing batteries, check for correct polarity.
6. Connection terminals must not be short-circuited.

### PRODUCT DESCRIPTION

1. **DISPLAY:** shows the results / information about the game
2. **NUMBER OF PLAYERS:** 2-8
3. **NUMBER OF GAMES:** 18 (159 variants)

### INSTALLATION OF THE DARTBOARD ON A WALL

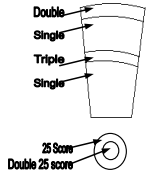
Find a place where a free distance, measured from the dartboard, amounts to 3m. Hang it so that its middle is at the height of 1.73m. During a game, a player should be in the distance of 2.37m from the board.



### RULES OF COUNTING POINTS:

#### SEGMENT SCORE

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



#### DESCRIPTION OF BUTTONS:

1. Press **"POWER"** to switch on / off the game. A sound signal informs that a game has been switched on / off.
2. Press **"SOUND"** to switch on / off sound signals.
3. The button **"DOUBLE"** – is used during the game G02.
4. **"GAME"** – is for selecting a game (G01 – G18).
5. The button **"OPTION"** allows to select a variation of a main game.
6. By the use of the button **"PLAYER"**, select the number of players. 2 is the minimum number of players.
7. **"ELIMINATE"** – this button allows to reset and sum up game scores.
8. Press the button **"START/NEXT"** in order to start a game. This button also needs to be pressed when a player is changed .

#### SOUND SIGNALS:

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

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

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

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



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

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

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

„Winner“ – informs that a player has won the game.

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

„Next/Player“ – the sound informs that the next player is about to start the game (after three throws of the previous player).

„Ye“ – the sound informs that the expected segment has been hit.

„No“ – the sound informs that the expected segment has not been hit.

### SWITCHING ON INSTRUCTION:

1. Press **POWER** in order to switch the dart on.
2. Press and hold the button **GAMES** until the demanded game appears on the display screen.
3. Press the button **DOUBLE** (optionally) in order to start or end double as an option (used in the games 301-901).
4. Press the button **PLAYER** in order to choose the number of players.
5. Press the button **START/NEXT** in order to start a game.
6. Throw a dart.

On the display screen, the number of available throws is shown (the small points at the top of the display screen). After you throw all the three darts, you can hear a sound signal and the display screen will start to blink. Now, darts can be removed without any fear that the score will be counted twice while they are removed.

### SWITCHING ON THE SLEEP FUNCTION AUTOMATICALLY.

If the dart board has not been used for 30 minutes, it transits to the **SLEEP** state in order to save battery life. On the display screen, the message **SLEEP** appears. All the scores will be stored in the memory and a game can be continued once any button has been pressed.

### LIST OF GAMES:

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

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

demanded number of points wins the game.

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

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

#### **VARIETIES**

**Double in (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)** – means that a game can be started (counting points), points are counted only if the field **Double** has been hit first.

**Double out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)** – means that a game can be ended only if the particular field **Double** has been hit.

**Double in/ Double out** – means that a game is ended and started according to the rules presented above.

If both **Double in** and **Double out** are displayed on the screen, both variants are played and a game may be started or ended when the **Double** segment is hit. Player's score reduced to 1 or below 0 means **“burst dart”** and the player cannot gain points in the particular turn and may only keep the score of the previous turn.

#### **Game 3, 4, 5: G03,04,05 Round Clock (105, 110, 115, 120) / (205, 210, 215, 220) / (305, 310, 315, 320)**

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

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

1. Only segments 15,16,17,18,19,20 and **Bull's-eye** are in play.
2. The player who first hits the above specified fields wins.

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

Hit **Double** scoring segment – count x 2

Hit **Triple** scoring segment – count x 3

#### **VARIETIES:**

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

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

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

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

#### **VARIETIES:**

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

#### **Game 8: G08 Cut Throat Cricket (C00, C020, C25)**

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

#### **VARIETIES:**

1. "C00" – any segment of the numbers 15,16,17,18,19,20 and **Bull's-eye** need to be hit. There is no sequence for the hits.
2. "020" – 20 needs to be hit 3 times and then 19,18, 17, 16, 15 and **Bull's eye** in the given order.
3. "025" **Bull's-eye** needs to be hit 3 times and then 15, 16, 17, 18, 19, 20 in the given order.
4. On the display screen, segment's identifiers blink, the player who first switches off all the identifiers wins the game.
5. When a player hits the scoring segment three times, his/ her score is open. The score will be recorded if each of the players hits the scoring segment with all three darts. Points generated by the last player will be added to the opponents score.
6. Each of the players has to try to hit the scoring segment.
7. When a segment is hit three times by each of the players, it is closed. A player should hit the next indicated segment in order to make it possible for opponents to collect points.
8. The winner is the player who has the lowest number of points after all the segments have been closed.

#### **Game 09: G09 Golf (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)**

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

- if your darts fail to hit the target – you get 5 points, the so-called “**Bad dart**”,
- if you hit the **Triple** section – you get 1 point, the so-called “**Eagle dart**”,
- if you hit the **Double** section – you get 2 points, the so-called “**Bird dart**”,
- if you hit the **Single** section – you get 3 points.

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

#### **Game 10: G10 Bingo (132, 141, 168, 189)**

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

##### **VARIANTS:**

1. 132 – hit the following numbers 15, 4, 8, 14, 3 in sequence
2. 141 – hit the following numbers 17, 13, 9, 7, 1 in sequence
3. 168 – hit the following numbers 20, 16, 12, 6, 2 in sequence
4. 189 hit the following numbers 19, 10, 18, 5, 11 in sequence

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

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

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

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

#### **Game 11: G11 Big Little (Simple 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10)**

1. Each player has an original number of “lives”, when a player loses them all, he/ she is eliminated from the game. The players are supposed to hit the randomly indicated board segments. The winner is the player who remains in the game the longest.
2. If a player hits the target number with the first or the second dart, he/ she can indicate a segment of the board for the next player (so the next player has to hit the segment that the previous player has hit). If the next player

hits the indicated target three times or does not indicate a new target, the new target will be randomly indicated by the next player. If a player fails to hit the indicated target with all three darts, he/ she loses points and the next player will have to hit the same target.

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

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

The winner is the player who the longest keeps a “life”.

#### **Game 12: G12 Big Little (Hard H03, H04, H05, H06, H07, H08, H09, H10)**

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

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

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

The player who “stays alive” longest is declared the winner.

#### **Game 13: G13 Killer (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

**OPTIONS: 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21** stand for the number of the player’s “lives”.

1. After switching the game on, the display screen shows “**SEL**”, which means that the player is supposed to choose his/ her segment of game. The segment that the player hits becomes his/ her segment. Then the button “**NEXT**” needs to be pressed and the next player chooses his/ her segment. The game starts when all the players have chosen their

segment of game.

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

**Game 14: G14 Killer-Double (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)**

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

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

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

**Game 15: G15 Killer-Triple (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)**

**OPTIONS: 303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321** stand for the number of the player's "lives".

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

**Game 16: G16 Shoot Out (H03, H04, H05, H06, H07, H08, H09, H10, H11, H12, H13, H14, H15)**

1. Target number segment is selected randomly. A player has 10 seconds for a hit. Should he fail to hit during that time, he/ she loses his/ her turn.
2. Points are counted for hitting any segment of the target number segment:
3. Hit **Single** scoring segment – count x 1
4. Hit **Double** scoring segment – count x 2

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

**Game 17: G17 Legs over (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

**OPTIONS: 303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321** stand for the number of the player's "lives".

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

people.

**Game 18: G18 Legs under (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)**

**OPTIONS: U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21** stand for the number of the player's "lives".

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

**PACKAGE CONTENT:**

- 3 darts, 12 changeable endings
- instruction manual



This marking informs that this device is subject to WEEE Directive that regulates the management of waste electrical and electronic equipment. A product marked with this symbol cannot be treated as a household waste and should be utilised. For this purpose, contact the shop where the product was purchased, the representative of local authorities or the deliverer of recycling services. An appropriate wastes recycling helps to protect natural environment.

## ИНСТРУКЦИЯ ПО ЭКСПЛУАТАЦИИ

ПЕРЕД НАЧАЛОМ ИГРЫ СЛЕДУЕТ ПРОЧИТАТЬ ДАННУЮ ИНСТРУКЦИЮ И СОХРАНИТЬ ЕЕ ДЛЯ ДАЛЬНЕЙШЕГО ИСПОЛЬЗОВАНИЯ.

### ВНИМАНИЕ!

1. Дартс это не игрушка.
2. Игра предназначена для взрослых.
3. Перед тем, как приступить к игре, следует познакомиться с инструкцией обслуживания и сохранить ее для дальнейшего использования.
4. ДАННОЕ ИЗДЕЛИЕ НЕ ПРЕДНАЗНАЧЕНО ДЛЯ КОММЕРЧЕСКОГО ИСПОЛЬЗОВАНИЯ

### ИНСТРУКЦИЯ ПРИМЕНЕНИЯ БАТАРЕЕК

Перед тем, как приступить к игре, следует познакомиться со следующей инструкцией обслуживания и сохранить ее для дальнейшего использования.

Батарейки: 3x AA (1,5V); D.C

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

### ВСТАВКА БАТАРЕЕК

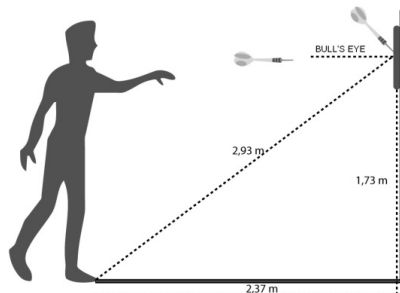
Для того, чтобы поменять батарейку, следует открутить винты в отсеке для батареек и убрать крышку. Поменяйте батарейки новыми, соблюдайте право полюсов, согласно обозначениям на отсеке для батареек.

### ВНИМАНИЕ!!!

1. Батарейки не пригодны к повторной зарядке, после их употребления следует вставлять новые.
2. Нельзя мешать разные типы батареек или новые с бывшими в употреблении.
3. Следует использовать батарейки с рекомендуемым символом или равносильные по отношению к рекомендуемым.
4. Использованные батарейки следует заменить новыми.
5. При вложении батареек следует соблюдать правила полюсов.
6. Нельзя смыкать клеммы..

### ХАРАКТЕРИСТИКА ИЗДЕЛИЯ

1. ДИСПЛЕЙ : показывает результаты / информацию об игре
2. ЧИСЛО ИГРОКОВ: 2 - 8
3. ЧИСЛО ИГР: 18 (159 видов)



### МОНТАЖ МИШЕНИ НА СТЕНЕ

Определите место, на котором свободное расстояние от дартса составит 3 метра. Повесьте его таким образом, чтобы его середина находилась на высоте 1,73м. Во время игры игрок должен находиться на расстоянии 2,37м от мишени.

### ПРАВИЛО ПОДСЧЕТА ПУНКТОВ:

#### СЕГМЕНТ РЕЗУЛЬТАТ

Single / ОДИНОЧНЫЙ СЕГМЕНТ

- СЧИТАЙ X 1

Double / ДВОЙНОЙ СЕГМЕНТ

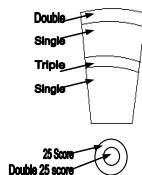
- СЧИТАЙ X 2

Triple / ТРОЙНОЙ СЕГМЕНТ

- СЧИТАЙ X 3

Bull's-eye - 25 X 1

Bull's-eye ДВОЙНОЕ - 25 X 2



### КЛАВИШИ:

1. Нажмите **“POWER”** для включения / выключения игры. Включение / выключение сигнализируется звуком.
2. Клавиша **„SOUND”** – служит для включения и выключения звуковых сигналов.
3. Клавиша **„DOUBLE”** – употребляется во время игры G02.
4. **„GAME”** – служит для выбора игры (G01 – G18).
5. Клавиша **“OPTION”** служит для выбора игры в рамках главной игры.
6. При помощи клавиши **“PLAYER”** выберите число игроков. Минимальное число игроков - 2.

7. „**ELIMINATE**” - клавиша служит для подытоживания результатов игры и их удаления.
8. **Нажмите клавишу “START/NEXT”, чтобы начать игру. Клавишу следует нажимать при смене игрока.**

#### ЗВУКОВЫЕ СИГНАЛЫ:

„**Laser**” – сигнал появляется в момент удара дротика в мишень.

„**Double**” – сигнал сообщает о попадании в поле **Double** (счет x2)

„**Triple**” – сигнал сообщает о попадании в поле **Triple** (счет x3)

„**Score**” – сигнал сообщает о получении результатов в данной игре.

„**Close**” – сигнал обозначает закрытие счетного сегмента.

„**Open**” – сигнал обозначает открытие счетного сегмента.

„**Too High**” – сигнал сообщает, что результаты подсчитывается с самого сначала.

„**Winner**” – сообщает, что игрок выиграл игру

„**Bull's-Eye**” - сигнал сообщает о попадании в поле **Bull's-Eye**. (счет 25)

„**Next/Player**” – сигнал сообщает, что игру начинает следующий игрок (после трех бросков предыдущего игрока)

„**Ye**” – сигнал сообщает о попадании в ожидаемый сектор.

„**No**” – сигнал сообщает о непопадании в ожидаемый сектор.

#### ИНСТРУКЦИЯ ВКЛЮЧЕНИЯ:

1. Нажмите **POWER**, чтобы получить дартс.
2. Нажимайте клавишу **GAMES** до того момента, когда на дисплее появится желаемая игра.
3. Нажмите клавишу **DOUBLE** (опционально), чтобы начать или закончить удвоение в качестве направления (применяемые в играх 301-901).
4. Нажмите клавишу **PLAYER**, чтобы выбрать число игроков.
5. Нажмите клавишу **START/NEXT**, чтобы начать игру.
6. Бросьте дротики.

На дисплее показывается количество доступных бросков (малые пункты вверху дисплея). После трех бросков появится сигнал, а дисплей начнет мигать. Теперь можно убрать дротики без опасения, что результат будет вдвойне насчитан во время вытягивания.

#### АВТОМАТИЧЕСКОЕ ВКЛЮЧЕНИЕ ФУНКЦИИ SLEEP.

Если дартс не будет использован в течение 50 минут, то он перейдет в состояние **SLEEP** с целью экономии батареек. На дисплее появится информация **SLEEP**. Все результаты останутся в памяти, а игру можно будет продолжать после нажатия любой клавиши.

#### СПИСОК ИГР:

Игра 1: **G01 Count Up** / СЧЕТ ВВЕРХ (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)

Цель игры – получить как можно большее число очков (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900). Выигрывает тот игрок, который первым соберет нужное число очков.

Игра 2: **G02 Count Down** / СЧЕТ ВНИЗ (101, **201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901**)

Каждый игрок начинает игру с одинаковым числом очков (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901). При каждом броске полученные очки уменьшаются. Выигрывает тот, кто быстрее придет к нулю.

#### РАЗНОВИДНОСТИ:

**Double in (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)** – обозначает, что старт игры (подсчет очков) очки начинают насчитываются только тогда, когда первое попадание отмечено в поле **Double**.

**Double out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)** – обозначает, что игра может закончиться только при попадании в соответствующее поле **Double**.

**Double in/ Double out** – обозначает, что конец и начало игры наступит по вышеуказанным правилам.

Если же так **Double In**, как и **Double out** показаны на дисплее, то это обозначает, что в игре присутствуют оба варианта, которые могут начаться и закончиться в момент попадания в сектор типа **Double**. Если результат игрока редуцируется до 1 или ниже 0, это обозначает, что „**burst dart**” и игрок не могут получить очки в данном подходе, игрок может только задержать результат предыдущего подхода.

Игра 3, 4, 5: **G03,04,05 Round Clock** / ЧАСЫ **105, 110, 115, 120** / (**205, 210, 215, 220**) / (**305, 310, 315, 320**)

1. 105, 110, 115, 120 – считаются попадания в любой сектор.
2. 205, 210, 215, 220 – считаются попадания в

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

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

- Подсчитываются только попадания в секторы 15,16,17,18,19,20 или **Bull's-eye**.
- Игрок, который первым попадет во все указанные поля, выигрывает.  
Попадание в сектор **Single** – считаем x 1  
Попадание в сектор **Double** – считаем x 2  
Попадание в сектор **Triple** – считаем x 3  
**РАЗНОВИДНОСТИ:**
  - "000" – надо попадать в секторы цифр 15,16,17,18,19,20 и **Bull's-eye**. Поочередность попаданий не имеет значения.
  - "020" – надо 3 раза попасть в 20, а далее в 19, 18, 17, 16, 15 и **Bull's eye**.
  - "025" надо 3 раза попасть **Bull's-eye**, а далее поочередно 15, 16, 17, 18, 19, 20

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

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

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

#### РАЗНОВИДНОСТИ:

- "E00" – надо попадать в любой сектор цифр 15,16,17,18,19,20 и **Bull's-eye**. Поочередность попадания не имеет значения.
- "020" – надо 3 раза попасть в 20, а далее поочередно в 19, 18, 17, 16, 15 и **Bull's eye**.
- "025" надо 3 раза попасть в **Bull's-eye**, а далее поочередно в 15, 16, 17, 18, 19, 20
- На дисплее появятся три цифры, игра заканчивается тогда, когда все три цифры будут погашены.

- На дисплее идентификатор сегмента мигает, выигрывает тот игрок, который первым погасит все идентификаторы.
- Если игрок троекратно попадет в засчитанные сегменты, то его результат остается открытым. Результат будет записан в том случае, если каждый из игроков троекратно попадет в засчитанный сегмент. Очки, выгенерированные последним игроком, будут добавлены к очкам соперников.
- Каждый игрок должен попробовать попасть в пунктированный сегмент.
- Сегмент будет закрыт в том случае, если каждый игрок попадет в него три раза. Игрок должен попасть в следующий обозначенный сегмент, чтобы дать возможность противнику собирать очки.
- Выигрывает тот игрок, который после закрытия всех сегментов получил минимальное число очков.

#### Игра 8: **G08 Cut Throat Cricket** (C00, C020, C25)

- Считаются только попадания в секторы 15,16,17,18,19,20 или **Bull's-eye**.
- Надо попасть во все указанные здесь номера:  
Попадание в сектор **Single** – считаем x 1  
Попадание в сектор **Double** – считаем x 2  
Попадание в сектор **Triple** – считаем x 3  
**РАЗНОВИДНОСТИ:**
  - "C00" – надо попадать в любой сектор цифр 15,16,17,18,19,20 и **Bull's-eye**. Поочередность попаданий не имеет значения
  - "020" – надо 3 раза попасть в 20, а далее поочередно в 19, 18, 17, 16, 15 и **Bull's eye**.
  - "025" надо 3 раза попасть **Bull's-eye**, а далее поочередно 15, 16, 17, 18, 19, 20
  - На дисплее идентификатор сегмента мигает, выигрывает игрок, который первым погасит все идентификаторы.
  - Если игрок троекратно попадет в пунктирный сегмент, то его результат будет открытым. Результат будет записан в том случае, если каждый из игроков выполнит все три броска в пунктирный сегмент. Очки, выгенерированные последним игроком переходят к очкам соперника.
  - Каждый игрок должен попробовать



- попасть в пунктирный сегмент.
- Если каждый из игроков попадет троекратно в сегмент, то он будет закрыт. Игрок должен попасть в следующий указанный сегмент, чтобы дать возможность соперникам собирать очки.
  - Выигрывает игрок, который после закрытия всех сегментов получил наименьшее число очков.

**Игра 09: G09 Golf / Golf (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)**

- 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90) – следует выбрать одну из указанных цифр в качестве результата, получение которого приведет к выпадению игрока.
- Игрок должен попасть поочередно в следующие сегменты мишени: 1-18, то есть, в первую очередь, попадает в сегмент 1, во вторую очередь – сегмент 2, и т.д. Если попадет в соответствующий сегмент, то появится сигнал „**Ye**”, если не попадет, то появится сигнал „**No**”.  
Заданием игрока является получение минимального результата. Если во время своих трех бросков:  
- не попадет ни одним дротиком, то получает 5 очков, так называемый „**Bad dart**”  
- попадет в сектор **Triple** - получает 1 очко, так называемое „**Eagle dart**”  
- попадет в сектор **Double** - получает 2 очка, так называемое „**Bird dart**”  
- попадет в сектор **Single** – получает 3 очка.

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

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

**Игра 10: G10 Bingo (132, 141, 168, 189)**

- Сектор попаданий показывается случайно. Игрок, который первым попадет в

указанный сегмент, выигрывает.

**РАЗНОВИДНОСТИ:**

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

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

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

**Игра 11: G11 Big Little (Simple/ПРОСТОЙ 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10)**

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

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

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

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

**Игра 12: G12 Big Little (Hard/ТРУДНЫЙ H03, H04, H05, H06, H07, H08, H09, H10)**

- Каждый игрок имеет базовое число „жизней”, если игрок потеряет их, то выпадает из игры. Заданием игроков является попадание в указанные секторы мишени. Выигрывает тот игрок, который дольше всего остается в игре.
- Попадание в указанную цифру во время первого или второго броска дает возможность игрокам обозначить секторы мишени для следующего игрока (то есть следующий игрок должен попасть в сектор,

в который попал предыдущий игрок). Если следующий игрок попадет в указанный сегмент три раза или не обозначит новой цели, то новая цель будет указана следующим игроком. Если игрок не попадет в указанный сегмент три раза, то теряет свои очки, а цель переходит к следующему игроку.

**Hard:** Засчитывается попадание в любой сегмент мишени. Надо попадать или в поле **Single**, или **Double**, или **Triple**.

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

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

**Игра 13: G13 Killer/УБИЙЦА (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

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

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

**Игра 14: G14 Killer-Double/ УБИЙЦА (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)**

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

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

**Игра 15: G15 Killer-Triple/УБИЙЦА (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)**

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

1. После включения игры дисплей показывает „**SEL**“ это обозначает, что игрок должен выбрать свой сектор игры. Далее следует нажать „**NEXT**“ и следующий игрок выберет свой сектор. Игра начинается в тот момент, когда все игроки выберут свои сегменты игры.
2. Если игрок попадет в свой сегмент игры, то получит прозвище „**killer**“.
3. Если „**killer**“ попадет в сектор соперника,

то соперник теряет одну „жизнь“. Игроки могут проверять свое число „жизней“ путем нажатия клавиши „SCORES“.

4. Если игрок, который получил прозвище „**killer**“, попадет в свой сегмент игры, теряет прозвище „**killer**“ и теряет одну „жизнь“.
5. Заданием игрока – „killer“ является попадание в сектор соперника и лишение их „жизней“.
6. Если игрок попадает в данный сектор, то появляется сигнал „Yes“, если не попадает, появляется сигнал „Sorry“.
7. Опции (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) обозначают, что прозвище „**killer**“ можно получить только путем попадания в поле типа **Triple**.
8. Выигрывает тот игрок, который лишит остальных игроков всех „жизней“.
9. В игре должны принимать участие минимум два человека.

Игра **16: G16 Shoot Out** / БЫСТРЫЙ БРОСОК (H03, H04, H05, H06, H07, H08, H09, H10, H11, H12, H13, H14, H15)

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

Игра **17: G17 Legs over** / РЕЗУЛЬТАТ ВВЕРХ (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

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

1. Мишень выбирает результат для игрока путем розыгрыша. Заданием первого

игрока является путем трех бросков получить лучший результат по сравнению с выгенерированном на мишени. Если игрок получит результат ниже, то теряет одну жизнь.

2. Заданием следующего игрока является получение лучшего результата по сравнению со своим предшественником. Если игрок получит меньший результат, то теряет одну жизнь.
3. Игрок не может удалить результат. Нажатие клавиши START или непападение в мишень приводит к тому, что теряется одна жизнь.
4. Игрок выбывает из игры, если потеряет все жизни. Выигрывает тот игрок, который не потеряет свои жизни.
5. В игре должны принимать участие более двух человек.

Игра **18: G18 Legs under** / РЕЗУЛЬТАТ ВНИЗ (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)

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

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

СОДЕРЖАНИЕ УПАКОВКИ:

- 3 дротика, 12 изменяемых наконечников
- инструкция обслуживания

Данный знак сообщает, что изделие подлежит Директиве WEEE, которая регулирует действия, связанные с утилизацией использованного электрооборудования. К изделиям с таким знаком нельзя относиться как к бытовому мусору, его следует утилизировать. Для этого следует обратиться в тот магазин, где Вы его купили, либо к представителям местных властей или поставщикам утилизационных услуг. Правильная утилизация отходов помогает защищать натуральную окружающую среду.



## NÁVOD K OBSLUZE

NEŽLI ZAHÁJÍME HRU JE NUTNÉ SE SEZNÁMIT S NÁVODEM K POUŽITÍ A TENTO SI PONECHAT PRO POZDĚJŠÍ POUŽITÍ.

### POZOR!

1. Terč není hračkou.
2. Hra je určena pro dospělé osoby.
3. Před zahájením hry je nutné se seznámit s návodem k obsluze a tento si ponechat k pozdějšímu využití.
4. **Terč není určený pro komeční využití**

### OBSLUHA BATERIÍ

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

**Baterie:** 3x AA (1,5V); D.C

### POZOR!!!

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

### VÝMĚNA BATERIÍ:

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

### POZOR !!!

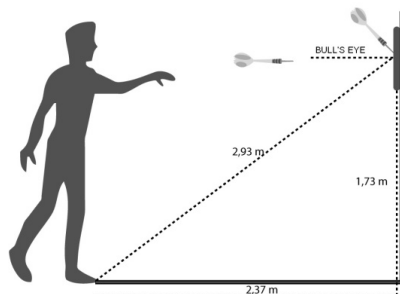
1. Baterie nelze opět nabíjet, vždy je nutné je nahradit novými.
2. Nevkládejte různé druhy baterií nebo baterie nové spolu s použitými.
3. Používejte pouze baterie s doporučeným symbolem anebo jejich ekvivalenty.
4. Vybité baterie nahradíme novými.
5. Během výměny baterií je nutné mít na zřeteli správnou polaritu.
6. Nesmí se ohýbat napájecí svorky.

### POPIS PRODUKTU

1. **DISPLEJ:** zobrazuje výsledky / informace o hře
2. **POČET HRÁČŮ:** 2-8
3. **POČET HER:** 18 (159 druhů)

### MONTÁŽ TERČE NA STĚNĚ

Určí místo, jehož vzdálenost od terče činí 3m. Zavěs tak, aby střed se nacházel ve výšce 1,73m od země. Hráč se během hry má nacházet ve vzdálenosti 2,37m od terče.



### PRAVIDLA PRO POČÍTÁNÍ BODŮ:

#### SEGMENT VÝSLEDEK

Single / SEGMENT JEDNODUCHÝ

POČÍTEJ X 1

Double / SEGMENT DVOJÍTÝ

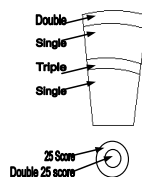
POČÍTEJ X 2

Triple / SEGMENT TROJÍTÝ

POČÍTEJ X 3

Bull's-eye - 25 X 1

Bull's-eye DVOJÍTÉ - 25 X 2



#### POPIS TLAČÍTEK:

1. Tlačítkem **"POWER"** zapnout / vypnout hru. Zapnutí / vypnutí signalizuje zvukový signál.
2. Tlačítko **"SOUND"** – zapínání a vypínání zvukových signálů.
3. Tlačítko **"DOUBLE"** – používáme během hry G02.
4. **"GAME"** – volba žádané hry (G01 – G18).
5. Tlačítko **"OPTION"** pro volbu hry v rámci hlavní hry.
6. Tlačítkem **"PLAYER"** volíme počet hráčů. Minimální počet hráčů: 2.
7. **"ELIMINATE"** – tímto tlačítkem vynulujeme a vyhodnotíme výsledky hry
8. Tlačítkem **"START/NEXT"** zahájíme hru. Toto tlačítko je nutné také stisknout během výměny hráče.

#### ZVUKOVÉ SIGNÁLY:

**"Laser"** – zvuková signalizace zásahu šipky do terče.

**"Double"** – zvuk informuje o tom, že šipka zasáhla segment **Double** (dvojnásobek)

**"Triple"** – zvuk informuje o tom, že šipka zasáhla

segment **Triple** (trojnásobek)

„**Score**” – zvuk informuje o dosaženém skóre v dané hře.

„**Close**” – zvuk signalizuje uzavření započítávaného segmentu.

„**Open**” – zvuk signalizuje otevření započítávaného segmentu.

„**Too High**” – zvuk informuje, že skóre se počítá od začátku

„**Winner**” – informuje, že hráč vyhrál hru

„**Bull's-Eye**” – zvuk informuje o zásahu do segmentu **Bull's-Eye**. (25-násobek)

„**Next/Player**” – zvuk informuje, že hru zahajuje další hráč (po třech hodech předchozího hráče)

„**Ye**” – zvuk informuje o zásahu do žádaného segmentu.

„**No**” – zvuk informuje ne netrefení se do žádaného segmentu.

### NÁVOD K ZAPÍNÁNÍ:

1. Stisknutím **POWER** zapneme terč.
2. Tlačítkem **GAMES** navolíme požadovanou hru.
3. Tlačítkem **DOUBLE** (dle volby) zahájíme nebo ukončíme dvojnásobek jako možnost (používané ve hrách 301-901).
4. Tlačítkem **PLAYER** navolíme počet hráčů.
5. Tlačítkem **START/NEXT** zahájíme hru.
6. Hoď šípkou.

Na displeji se zobrazuje počet dostupných hodů (malé body v horní části displeje). Po hosení všech tří šipek zazní zvukový signál, a displej začne blikat. Nyní lze vyndat šípky bez obavy, že během vytahování výsledek bude napočítán dvakrát.

### AUTOMATICKÉ ZAPNUTÍ FUNKCE SLEEP.

Pokud terč nebude používán 30 minut přepne se do úsporného režimu **SLEEP**, což **šetří** baterie. Na displeji se objeví hlášení **SLEEP**. Veškeré výsledky zůstanou v paměti, a ve hře bude možné pokračovat po stisknutí libovolného tlačítka.

### SEZNAM HER:

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

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

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

Každý hráč zahajuje hru s tím samým daným počtem bodů (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901). Body získané při každém hodu se

odečítají směrem dolů. Vyhrává ten hráč, který jako první dosáhne nulu.

### VARIANTY

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

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

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

Pakliže na displeji vidíme zároveň **Double in** i **Double out**, znamená to, že se hrají obě dvě verze, které mohou být zahájeny nebo ukončeny ve chvíli zásahu segmentu typu **Double**. Pokud výsledek hráče je 1 anebo méně než 0, znamená to „**burst dart**” a nemůže v tomto kole získat body, může pouze udržet výsledek z předchozího kola.

**Hra 3, 4, 5: G03,04,05 Round Clock / HODINY (105, 110, 115, 120) / (205, 210, 215, 220) / (305, 310, 315, 320)**

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

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

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

### VARIANTY:

1. "000" – je nutné zasáhnout segmenty čísel 15,16,17,18,19,20 i **Bull's-eye**. Pořadí zásahů nemá význam.
2. "020" – je nutné 3 krát zasáhnout 20, a následně za sebou 19, 18, 17, 16, 15 a

**Bull's eye.**

3. "025" je nutné 3 krát zasáhnout **Bull's-eye**, a následně za sebou 15, 16, 17, 18, 19, 20
4. Na displeji blikají identifikační světla segmentu, vyhrává ten závodník, kterému se jako prvnímu podaří zhasnout všechna světla.

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

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

**VARIANTY:**

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

**Hra 8: G08 Cut Throat Cricket (C00, C020, C25)**

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

**VARIANTY:**

1. "C00" – je nutné se trefovat do libovolných

segmentů čísel 15,16,17,18,19,20 a **Bull's-eye**. Pořadí zásahů nemá význam.

2. "020" – je nutné 3 x zasáhnout 20, a následně za sebou 19, 18, 17, 16, 15 a **Bull's-eye**.
3. "025" je nutné 3 x zasáhnout **Bull's-eye**, a následně za sebou 15, 16, 17, 18, 19, 20
4. Na displeji identifikační světla segmentu blikají, vítězí hráč, který jako první zhasne všechna identifikační světla.
5. Pokud hráč třikrát zasáhne bodovaný segment je jeho výsledek otevřený. Výsledek bude zapsán, pokud každý z hráčů provede všechny tři hody do bodovaného segmentu. Body dosažené posledním hráčem se připočítají k výsledku protihráčů.
6. Každý hráč se musí pokoušet zasáhnout bodovaný segment.
7. Jakmile segment bude zasažen třikrát každým z hráčů, znamená to, že se uzavře. Hráč by měl zasáhnout další určený segment, aby tak umožnil protivníkům sbírat body.
8. Vyhrává hráč, který po uzavření všech segmentů získal nejmenší počet bodů.

**Hra 09: G09 Golf / Golf (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)**

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

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

Pokud hráč zasáhne pole **Single** první šipkou a dostane 3 body může se rozhodnout, zda pokračuje ve hře. Pokud po takovém rozhodnutí nezasáhne žádnou ze zbylých dvou šipek, dostane

5 bodů namísto 3. Pokud některý z hráčů dosáhne skóre, které nahlásil na začátku vypadne ze hry. Jestliže žádný z hráčů nezíská nahlášené skóre po hození všech 18-tu kol, pak vyhrává ten hráč, který má nejnižší počet bodů.

#### **Hra 10: G10 Bingo (132, 141, 168, 189)**

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

#### **VARIANTY:**

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

Zásah segmentu **Single**

–

počítáme x 1

Zásah segmentu **Double**

–

počítáme x 2

Zásah segmentu **Triple**

–

počítáme x 3

#### **Hra 11: G11 Big Little (Simple/JEDNODUCHÉ 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10)**

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

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

**Simple:** Počítá se zásah libovolného segmentu terče v rámci určeného čísla. Není důležité, zda bylo zasaženo pole **Single, Double** nebo **Triple**.

**MOŽNOSTI (3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10)** – znamenají počet „životů“ daného hráče.

Vítězí ten hráč, který nejdéle setrvá při životu.

#### **Hra 12: G12 Big Little (Hard/OBTÍŽNÉ H03, H04, H05, H06, H07, H08, H09, H10)**

- Každý hráč má základní počet „životů“, jejich

ztráta znamená odpadnutí ze hry. Úkolem hráčů je zasahovat náhodně určené segmenty terče. Ten hráč, který setrvá ve hře nejdéle – vyhrává.

- Zásah určeného čísla během prvního nebo druhého hodu umožňuje hráči určit segment terče pro dalšího hráče (znamená to, že další hráč musí zasáhnout segment, který zasáhl předchozí hráč). Pokud další hráč zasáhne určený cíl třikrát anebo neurčí nový cíl, pak nový cíl bude náhodně určen dalším hráčem.

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

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

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

#### **Hra 13: G13 Killer/ZABIJÁK (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

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

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

#### **Hra 14: G14 Killer-Double/ZABIJÁK (203, 205,**

**207, 209, 211, 213, 215,  
217, 219, 221)**

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

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

**Hra 15: G15 Killer-Triple/ZABIJÁK (303, 305, 307,  
309, 311, 313, 315, 317,  
319, 321)**

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

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

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

**Hra 16: G16 Shoot Out / RYCHLÝ HOD (H03, H04,  
H05, H06, H07, H08, H09, H10, H11, H12, H13,  
H14, H15)**

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

**Hra 17: G17 Legs over / VÝSLEDEK NAHORU (3, 5,  
7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

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

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

**Hra 18: G18 Legs under / VÝSLEDEK DOLŮ (U03,  
U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)**

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

- Terč náhodně volí výsledek pro prvního hráče. Úkolem prvního hráče je, aby třemi hody dosáhl menší výsledek, nežli ten určený terčem. Větší počet bodů znamená ztrátu



jednoho života.

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

#### **OBSAH BALENÍ:**

- 3 šipky, 12 náhradních hrotů
- návod k obsluze

#### **POZOR!**

1. Dart nie je hračka
2. Hra je určená pre dospelých.
3. Pred začatím hry je potrebné oboznámiť sa s návodom na obsluhu a uchovať ho na neskoršie použitie.
4. **DART NIE JE URČENÝ PRE KOMERČNÉ ÚČELY**



Toto logo informuje o tom, že výrobek se řídí směrnici WEEE o odpadních elektrických a elektronických zařízeních. Výrobek s tímto logem nemůže být pojímán jako domácí odpad a musí být recyklován. Proto je nutné kontaktovat prodejnu, kde byl zakoupen, představitel místních úřadů anebo dodavatele recyklačních služeb. Správná recyklace odpadů pomáhá chránit životní prostředí.“

# NÁVOD NA OBSLUHU

PRED ZAČATÍM HRY JE POTREBNÉ OBOZNÁMIŤ SA S NÁVODOM NA OBSLUHU A UCHOVAŤ HO NA NESKORŠIE POUŽITIE.

## NÁVOD NA POUŽITIE BATÉRIÍ

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

**Batérie:** 3x AA (1,5V); D.C,

**POZOR!!!** Zariadenie sa nesmie zapájať do väčšieho počtu zdrojov napájania než je odporúčané.

## VÝMENA BATÉRIÍ:

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

## POZOR!!!

1. Batérie sa nehodia na opätovné nabíjanie, zakaždým ich treba vymeniť za nové.
2. Rôzne typy batérií, alebo nové batérie s použitými, by sa nemali miešať navzájom.
3. Treba používať iba batérie s odporúčaným označením alebo rovnocenné batérie.
4. Vybité batérie treba vymeniť za nové.
5. Pri výmene batérií treba dbať na zachovanie polarít.
6. Neslobodno zvierat napájacie svorky.

## OPIS VÝROBKU

1. **DISPLEJ:** ukazuje výsledky / informácie o hre
2. **POČET HRÁČOV:** 2-8
3. **POČET HIER:** 18 (159 variánt)

## MONTÁŽ DARTA NA STENU

Vyznačte miesto, na ktorom voľná vzdialenosť od darta dosahuje 3 m. Zaveste ho tak, aby sa jeho stred nachádzal vo výške 1,73 m. Počas hry sa má hráč nachádzať vo vzdialenosti 2,37 m od terča.

## PRÁVIDLÁ POČÍTANIA BODOV:

### SEGMENT VÝSLEDKOV

Single / JEDNOTLIVÝ SEGMENT

POČÍTAJTE X 1

Double / DVOJITÝ SEGMENT

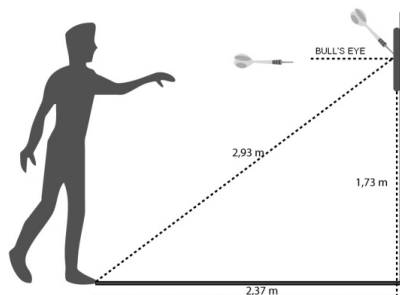
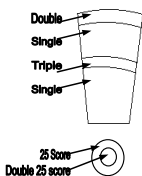
POČÍTAJTE X 2

Triple / TROJITÝ SEGMENT

POČÍTAJTE X 3

Bull's-eye 25 X 1

Bull's-eye ZDOJENÉ 25 X 2



## OPIS TLAČIDIEL:

1. Stlačte **"POWER"**, aby sa hra zapla/vypla. Zapnutie / vypnutie je oznámené zvukovým signálom.
2. Tlačidlo **"SOUND"** – slúži na zapínanie a vypínanie zvukových signálov.
3. Tlačidlo **"DOUBLE"** – používané počas hry G02.
4. **"GAME"** – slúži na výber hry (G01 – G18).
5. Tlačidlo **"OPTION"** slúži na výber hry v rámci hlavnej hry.
6. Pomocou tlačidla **"PLAYER"** zvolte počet hráčov. Minimálny počet hráčov je 2.
7. **"ELIMINATE"** - toto tlačidlo slúži na vynulovanie a zhrnutie výsledkov hry.
8. Stlačte tlačidlo **"START/NEXT"**, aby sa začala hra. Toto tlačidlo treba stláčať aj pri zmene hráča.

## ZVUKOVÉ SIGNÁLY:

**"Laser"** – zvuk, ktorý sa objaví vo chvíli, keď šípka udrie o terč.

**"Double"** – tento zvuk informuje o trafení do poľa Double (počítanie x2)

**"Triple"** - tento zvuk informuje o trafení do poľa Triple (počítanie x3)

**"Score"** – tento zvuk informuje o získaní výsledku v danej hre.

**"Close"** – zvuk znamená zatvorenie počítaného segmentu.

**"Open"** – zvuk znamená otvorenie počítaného segmentu.

**"Too High"** – tento zvuk informuje, že výsledok je počítaný od začiatku

„Winner“ – informuje, že hráč vyhral hru  
 „Bull’s-Eye“ - zvuk informuje o trafení do poľa  
 „Bull’s-Eye. (počíta sa 25)

„Next/Player“ – tento zvuk informuje, že hru  
 začína nasledujúci hráč (po troch hodoch  
 predchádzajúceho hráča)

„Yes“ – tento zvuk informuje o trafení do  
 očakávaného segmentu.

„No“ – tento zvuk informuje o netrafení do  
 očakávaného segmentu.

#### NÁVOD NA ZAPNUTIE:

1. Stlačte **POWER**, aby sa dart zapol.
2. Stlačte tlačidlo **GAMES** až do chvíle, keď sa na displeji objaví požadovaná hra.
3. Stlačte tlačidlo **DOUBLE** (voliteľne), aby ste začali alebo ukončili zdvojenie ako voľbu (používané v hrách 301-901).
4. Stlačte tlačidlo **PLAYER**, aby ste zvolili počet hráčov.
5. Stlačte tlačidlo **“START/NEXT“**, aby sa začala hra.
6. Hodte šípkou.

Na displeji sa zobrazuje počet dostupných hodov (malé body v hornej časti displeja). Po hodení všetkých troch šípok zaznie zvukový signál a displej začne blikať. Teraz možno šípky vytiahnuť bez obáv, že bude výsledok počas vyťahovania započítaný dvojmo.

#### AUTOMATICKÉ SPÚŠTANIE FUNKCIE SLEEP.

Ak dart 30 minút nebude používaný, prejde do stavu **SLEEP** kvôli šetreniu batérií. Na displeji sa objaví nápis **SLEEP**. Všetky výsledky budú zachovávané v pamäti a v hre možno pokračovať po stlačení ľubovoľného tlačidla.

#### PREHLAD HIER:

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

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

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

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

#### **VARIANTY (pomocou tlačidla DOUBLE):**

„Din“ Double in (101, 201, 301, 401, 501,

**601, 701, 801, 901)** – znamená, že štart hry (započítavania bodov) body sú počítané, iba ak je prvé trafenie do poľa **Double**.

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

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

Ak sa tak **Double in** ako aj **Double out** zobrazujú na displeji, znamená to, že sa hrajú oba varianty, ktoré môžu byť začaté alebo ukončené vo chvíli trafenia do segmentu typu **Double**. Ak je výsledok hráča zredukovaný na 1 alebo pod 0, znamená to „burst dart“ a hráč v tom kole nemôže získať body, môže iba uchovať výsledok z predchádzajúceho kola.

#### **Hra 3, 4, 5: G03,04,05 Round Clock / HODINY (105, 110, 115, 120) / (205, 210, 215, 220) / (305, 310, 315, 320)**

1. 105, 110, 115, 120 – počíta sa trafenie do ľubovoľného segmentu.
2. 205, 210, 215, 220 – počíta sa trafenie do segmentov typu **Double**.
3. 305, 310, 315, 320 – počíta sa trafenie do segmentov typu **Triple**.

Treba triafať do segmentov od 1-5 (105), 1-10 (110), od 1-15 (115) alebo od 1-20 (120). Toto pravidlo platí aj pri poliach typu **Double** a **Triple**. Vyhráva ten hráč, ktorý ako prvý trafi do terčom navrhovaných segmentov.

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

1. Počítajú sa iba trafenia do segmentov 15,16,17,18,19,20 alebo **Bull’s-eye**.
2. Hráč, ktorý ako prvý trikrát trafi do týchto polí, vyhráva.  
 Trafenie do segmentu **Single**  
 –  
 počítame x 1  
 Trafenie do segmentu **Double**  
 –  
 počítame x 2  
 Trafenie do segmentu **Triple**  
 –  
 počítame x 3

#### **VARIANTY:**

1. “000” – treba triafať do segmentov čísel 15,16,17,18,19,20 a **Bull’s-eye**. Poradie trafení nerozhoduje.
2. “020” – treba 3-krát trafiť 20, a potom

zaradom 19, 18, 17, 16, 15 a **Bull's eye**.

3. "025" treba 3-krát trafiť **Bull's-eye**, a potom zaradom 15, 16, 17, 18, 19, 20
4. Na displeji blikajú identifikátory segmentov, vyhráva súťažiaci, ktorý ako prvý pozhasína všetky identifikátory.

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

1. Počítajú sa iba trafenia do segmentov 15,16,17,18,19,20 alebo **Bull's-eye**.

2. Treba trafiť do všetkých vyššie spomenutých čísel:

Trafenia do segmentu **Single**

–

počítame x 1

Trafenia do segmentu **Double**

–

počítame x 2

Trafenia do segmentu **Triple**

–

počítame x 3

#### **VARIANTY:**

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

#### **Hra 8: G08 Cut Throat Cricket (C00, C020, C25)**

1. Počítajú sa iba trafenia do segmentov 15,16,17,18,19,20 alebo **Bull's-eye**.

2. Treba trafiť do všetkých vyššie spomenutých

čísel:

Trafenia do segmentu **Single**

–

počítame x 1

Trafenia do segmentu **Double**

–

počítame x 2

Trafenia do segmentu **Triple**

–

počítame x 3

#### **VARIANTY:**

1. "C00" – treba triať do ľubovoľných segmentov číslc 15,16,17,18,19, 20 a **Bull's-eye**. Poradie trafení nerozhoduje.
2. "C20" – treba 3-krát trafiť 20, a potom zaradom 19, 18, 17, 16, 15 a **Bull's eye**.
3. "C25" treba 3-krát trafiť **Bull's-eye**, a potom zaradom 15, 16, 17, 18, 19, 20
4. Na displeji blikajú identifikátory segmentov - vyhráva súťažiaci, ktorý ako prvý pozhasína všetky identifikátory.
5. Ak hráč trikrát trafi do bodovaného segmentu - jeho výsledok je otvorený. Výsledok bude zapísaný, ak každý hráč vykoná všetky tri hody do bodovaného segmentu. Body vygenerované posledným hráčom budú pripočítané k výsledku protivníkov.
6. Každý hráč sa musí pokúšať trafiť do bodovaného segmentu.
7. Keď je segment trikrát trafený každým z hráčov, zatvorí sa. Hráč musí trafiť nasledujúci vyznačený segment, aby umožnil protivníkovi zbieranie bodov.
8. Vyhráva hráč, ktorý po zatvorení všetkých segmentov získal najmenší počet bodov.

#### **Hra 09: G09 Golf / Golf (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)**

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

body, tzv. „**Bird dart**“

▪ trafi do segmentu **Single** - získava 3 body  
Hráč môže na zakončenie kola vybrať ktorúkoľvek z troch šípok, ale iba posledná sa počíta do výsledku. Ak hráč trafi do poľa **Single** prvou šípkou a dostane tri body, môže sa rozhodnúť, že hrá ďalej. Ak po takomto rozhodnutí netrafi žiadnou z dvoch zostávajúcich šípok, získa 5 bodov namiesto 3. Ak niektorý z hráčov získa výsledok vyhlásený na začiatku, je vylúčený z hry. Ak žiaden z hráčov nezíska vyhlásený výsledok po vykonaní všetkých 18 kôl vyhráva hráč, ktorý má najmenší počet bodov.

#### **Hra 10: G10 Bingo (132, 141, 168, 189)**

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

##### **VARIANTY:**

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

Trafenie do segmentu **Single**

–

počítame x 1

Trafenie do segmentu **Double**

–

počítame x 2

Trafenie do segmentu **Triple**

–

počítame x 3

#### **Hra 11: G11 Big Little (Simple/JEDNODUCHÉ 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10)**

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

Ak hráč netrafi do vyznačeného cieľa počas

troch hodov, stráca body a cieľ prechádza na nasledujúceho hráča.

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

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

Vítazi ten hráč, ktorý si ako posledný zachová život.

#### **Hra 12: G12 Big Little (Hard/ŤAŽKÉ H03, H04, H05, H06, H07, H08, H09, H10)**

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

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

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

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

Vítazi ten hráč, ktorý si ako posledný zachová život.

#### **Hra 13: G13 Killer/ZABIJAK (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

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

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

do svojho segmentu hry, stráca prívlastok „killer“ a stráca jeden „život“.

5. Úlohou „killera“ je triafať do segmentov protivníkov a zbavovať ich stále ďalších „životov“.
6. Keď bol daný segment trafený, ozve sa zvuk „Yes“, ak nie, ozve sa zvuk „Sorry“.
7. Možnosti (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) znamenajú, že „killer“ musí trafiť (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) krát do segmentov protivníkov, aby vyhral. Nezáleží na tom, či sú to segmenty typu Single, Double či Triple.
8. Vyhráva hráč, ktorý zbaví ostatných hráčov všetkých „životov“.
9. Hru majú hrať viac než dve osoby.

**Hra 14: G14 Killer-Double/ZABIJAK (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)**

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

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

**Hra 15: G15 Killer-Triple/ZABIJAK (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)**

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

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

**Hra 16: G16 Shoot Out / RÝCHLA STRELA (H03, H04, H05, H06, H07, H08, H09, H10, H11, H12, H13, H14, H15)**

1. Segment čísla je vyznačovaný náhodne. Na trafenie má hráč 10 sekúnd. Ak v tom čase netrafi, stráca poradie.
2. Body sú pripočítané za trafenie do ľubovoľného segmentu čísla:
3. Trafenie do segmentu **Single** - pripočítavame x 1
4. Trafenie do segmentu **Double** - pripočítavame x 2
5. Trafenie do segmentu **Triple** - pripočítavame x 3
6. Najlepšie výsledky dáva trafenie do poľa **Triple** (počítavé x 3).
7. (H03,H04,H05...H015) sú nasledujúce etapy hry. Keď sú hry ukončené, vyhráva hráč s najväčším počtom

**Hra 17: G17 Legs over / VÝSLEDOK NAHOR (3, 5, 7,**

9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

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

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

**Hra 18: G18 Legs under / VÝSLEDOK NADOL (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)**



Tento znak informuje, že výrobok podlieha pod Nariadenie WEEE, ktoré upravuje postup s opotrebovanými elektrickými a elektronickými zariadeniami. S výrobkom, ktorý má tento znak sa nesmie nakladať ako s domácim odpadom a musí byť utilizovaný. Za týmto účelom je treba kontaktovať predajňu, kde bol kúpený, predstaviteľa miestnych orgánov alebo poskytovateľa utilizačných služieb. Správna utilizácia odpadu pomáha chrániť prírodné prostredie

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

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

**OBSAH BALENIA:**

- 3 šípky, 12 vymeniteľných hrotov
- návod na použitie

## APTARNAVIMO INSTRUKCIJA

### PRIEŠ PRADEDANT ŽAIDIMĄ, REIKIA SUSIPAŽINTI SU ŽEMIAU APRAŠYTA APTARNAVIMO INSTRUKCIJA IR IŠSAUGOTI JĄ VĒLESNIAM NAUDOJIMUI.

#### DĖMESIO!

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

#### ELEMENTŲ APTARNAVIMO INSTRUKCIJA

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

**Elementai:** 3x AA (1,5V); D.C

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

#### ELEMENTŲ KEITIMAS:

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

#### DĖMESIO !!!

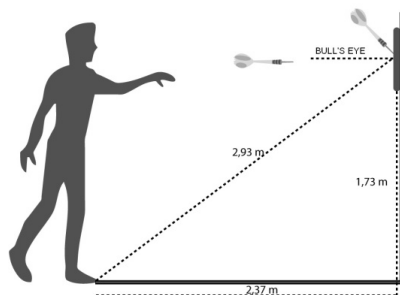
- Elementų negalima vėl įkrauti, kiekvieną kartą juos reikia pakeisti naujais.
- Negalima tarpusavyje maišyti skirtingų tipų elementų arba naujus elementus jungti su jau naudotais.
- Reikia naudoti tik rekomenduojamo simbolio elementus arba ekvivalentiškus elementus.
- Išnaudotus elementus reikia pakeisti naujais.
- Keičiant elementus, reikia nepamiršti laikytis poliarizavimo.
- Negalima sujungti maitinimo gnybtų.

#### PREKĖS APRAŠYMAS

- EKRANAS :** rodo rezultatus / informaciją apie žaidimą
- ŽAIDĖJŲ SKAIČIUS:** 2-8
- ŽAIDIMŲ SKAIČIUS:** 18 (159 atmainų)

#### SMIGINIO TVIRTINIMAS PRIE SIENOS

Raskite tokią vietą, kur laisvas atstumas nuo smiginio būtų 3m. Pakabinkite smiginį taip, kad jo centras būtų 1,73m aukštyje. Žaidimo metu žaidėjas turi stovėti 2,37m atstumu nuo taikinio.



#### TAŠKŲ SKAIČIAVIMO TAISYKLĖS:

##### SEGMENTAS REZULTATAS

Single / PAVIENIS SEGMENTAS

SKAIČIUOKITE X 1

Double / DVIGUBAS SEGMENTAS

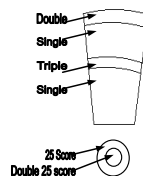
SKAIČIUOKITE X 2

Triple / TRIGUBAS SEGMENTAS

SKAIČIUOKITE X 3

Bull's-eye 25 x 1

Bull's-eye DVIGUBAS 25 x 2



#### MYGTUKŲ APRAŠYMAS:

- Paspauskite **“POWER”** norėdami įjungti / išjungti žaidimą. Įjungimas / išjungimas signalizuojamas garsiniu signalu.
- Mygtukas **„SOUND”** – skirtas įjungti ir išjungti garsinius signalus.
- Mygtukas **„DOUBLE”** – naudojamas G02 žaidimo metu.
- Mygtukas **„GAME”** – skirtas išrinkti (G01 – G18) žaidimą.
- Mygtukas **“OPTION”** - skirtas išrinkti žaidimą pagrindinio žaidimo tvarka.
- Naudodami **“PLAYER”** - mygtuką pasirinkite žaidėjų kiekį. Reikia pasirinkti bent 2 žaidėjus.
- „ELIMINATE”** - šis mygtukas skirtas nustatyti įrenginį ant nulio ir susumuoti žaidimo rezultatus.
- Paspauskite **“START/NEXT”,** mygtuką, kad pradėtų žaidimą. Naudokite šį mygtuką taip pat keisdami žaidėją.

#### GARSINIAI SIGNALAI:

**“Laser”** – signalas, kuris skelbiamas kai strėlė pataiko į taikinį.

**“Double”** – signalas skelbiamas, pataikius į lauką **Double** (skaičiavimas x2)



„Triple” - signalas skelbiamas, pataikius į lauką

**Triple** (skaičiavimas x3)

„Score” – signalas praneša apie rezultatą tam tikrame žaidime.

„Close” – signalas skelbiamas uždarius skaičiuojamą zoną.

„Open” – signalas skelbiamas atidarius skaičiuojamą zoną.

„Too High” – signalas praneša apie tai, kad rezultatas skaičiuojamas iš pradžių

„Winner” – paskelbia žaidimo laimėtoją

„Bull’s-Eye” - signalas skelbiamas, pataikius į lauką

**Bull’s-Eye.** (skaičiavimas 25)

„Next/Player” – signalas praneša, kad kitas žaidėjas pradeda žaidimą (po ankstesnio žaidėjo dviejų metų)

„Ye” – signalas skelbiamas pataikius į pageidaujamą zoną.

„No” – signalas skelbiamas nepataikius į pageidaujamą zoną.

#### ĮJUNGIMO INSTRUKCIJA:

1. Paspauskite **POWER**, kad įjungtų taikinį.
2. Spauskite **GAMES** mygtuką kol displejuje parodys pasirinktas žaidimas.
3. Paspauskite **DOUBLE** mygtuką (fakultatyviai), kad pradėtų arba baigtų dvigubėjimą kaip parinktį (naudojama žaidimuose 301-901).
4. Paspauskite **PLAYER** mygtuką, kad pasirinktų žaidėjų kiekį.
5. Paspauskite **“START/NEXT”**, mygtuką, kad pradėtų žaidimą.
6. Meskite strėlytę.

Displejuje pasirodo prieinamų metų skaičius (maži taškai displejus viršuje). Metus visas tris strėlytes skelbiamas garsinis signalas, displejus pradės mirgėti. Dabar galima paimti strėlytes nebijant, kad rezultatas bus dvigubai nuskaičiuotas ištraukimo metu.

#### AUTOMATIŠKAS SLEEP FUNKCIJOS ĮJUNGIMAS.

Nenaudojant taikinio per 30 minučių, jis persijungia į **SLEEP** režimą, siekiant taupyti bateriją. Displejuje pasirodys pranešimas **SLEEP**. Visi rezultatai saugomi atmintyje, žaidimą galima vykdyti toliau paspaudus bet kokį mygtuką.

#### ŽAIDIMŲ SĄRAŠAS:

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

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

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

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

#### ATMAINOS:

**Double in (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)** – reiškia, kad žaidimo pradžioje (taškų skaičiavimas) taškai skaičiuojami tik pataikius į zoną **Double**.

**Double out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)** – reiškia, kad žaidimą galima baigti pataikius į tinkamą zoną **Double**.

**Double in/ Double out** – reiškia, kad žaidimas baigiamas ir pradedamas pagal aukščiau minėtas taisykles.

Jeigu displejuje pasirodo ir **Double in**, ir **Double out** tai reiškia, kad žaidžiama abejais variantais, kuriuos galima pradėti arba baigti pataikius į tokią zoną kaip **Double**. Jeigu žaidėjo rezultatas sumažintas iki 1 arba žemiau 0, tai reiškia, kad „burst dart” negali nupelnyti taškų šioje eilėje, gali tik išlaikyti rezultatą iš ankstesnės eilės.

Žaidimas 3, 4, 5: G03,04,05 Round Clock / LAIKRODIS (105, 110, 115, 120) / (205, 210, 215, 220) / (305, 310, 315, 320)

1. 105, 110, 115, 120 – skaičiuojami pataikymai į bet kurį segmentą.
2. 205, 210, 215, 220 – skaičiuojami pataikymai į **Double** tipo segmentus.
3. 305, 310, 315, 320 – skaičiuojami pataikymai į **Triple** tipo segmentus.
4. Reikia pataikyti į segmentus nuo 1-5 (105), 1-10 (110), nuo 1-15 (115) arba nuo 1-20 (120). Taisyklė taip pat galioja **Double** ir **Triple** tipo laukų atveju. Laimi žaidėjas, kuris pirmas pataikys į taikinio rodomus segmentus.

##### **6 žaidimas: G06 Simple Cricket / PAPERSTASIS KRIKETAS (Simple/PAPERSTASIS 000, 020, 025)**

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

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

#### ATMAINOS:

1. "000" – reikia pataikyti į 15,16,17,18,19,20 skaičių segmentus ir **Bull's-eye**. Pataikymų eiliškumas neturi reikšmės.
2. "020" – reikia 3 kartus pataikyti į 20, o po to paeiliui į 19, 18, 17, 16, 15 ir **Bull's eye**.
3. "025" – reikia 3 kartus pataikyti į **Bull's-eye**, o po to paeiliui į 15, 16, 17, 18, 19, 20

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

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

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

#### ATMAINOS:

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

segmentus, surinks mažiausiai taškų.

#### 8 žaidimas: Cut Throat Cricket (C00, C020, C25)

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

#### ATMAINOS:

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

#### 9 žaidimas: G09 Golf / Golfas (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)

1. (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90) – reikia išsirinkti vieną iš šių skaičių kaip rezultatą, kurį pasiekus, žaidėjas yra išmetamas.
2. Žaidėjas turi paeiliui pataikyti į taikinio segmentus nuo 1-18, tai yra, pirmame rate pataiko į 1 segmentą, antrame į 2 segmentą ir t.t.) Jeigu pataikys į atitinkamą segmentą, pasigirs garsas „**YE**“, jeigu nepataikys, pasigirs garsas „**NO**“.
3. Žaidėjo užduotis yra surinkti kuo mažesią rezultatą. Jeigu per savo ratą (tris metimus):

- jam nepavyks pataikyti jokiu smigių – gauna 5 taškus, taip vadinamus „**Bad dart**“
- pataikys į **Triple** segmentą – gauna 1 tašką, taip vadinamą „**Eagle dart**“
- pataikys į **Double** segmentą – gauna 2 taškus, taip vadinamą „**Bird dart**“
- pataikys į **Single** segmentą – gauna 3 taškus

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

Jeigu žaidėjas pataikys į **Single** lauką pirmuoju smigių ir gaus trys taškus, gali priimti sprendimą, kad žaidžia toliau. Jeigu po tokio sprendimo nepataikys jokia iš dviejų likusių smigių, gaus 5 taškus vietoj 3. Jeigu kuris nors iš žaidėjų surinks žaidimo pradžioje pasirinktą rezultatą, yra išmetamas iš žaidimo. Jeigu po visų 18 ratų, nei vienas iš žaidėjų nesurinks paskelbto rezultato, laimi žaidėjas, kuris surinko mažiausiai taškų.

### 10 žaidimas: G10 Bingo (132, 141, 168, 189)

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

#### ATMAINOS:

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

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

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

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

### 11 žaidimas: G11 Big Little (Simple/PROSTE 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10)

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

kito taikinio, tuomet naują taikinį atsitiktinai paskirs kitas žaidėjas.

3. Jeigu žaidėjas nepataikys į paskirtą taikinį per tris metimus, praranda taškus, o taikinys pereina kitam žaidėjui.

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

**PASIRINKIMUI (3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10)** – reiškia duotojo žaidėjo „gyvybių“ skaičių. Laimi tas žaidėjas, kuris paskutinis išsaugos gyvybę.

### 12 žaidimas: G12 Big Little (Hard/SUNKUS H03, H04, H05, H06, H07, H08, H09, H10)

1. Kiekvienas žaidėjas turi bazinį „gyvybių“ skaičių, kai žaidėjas jas praras – iškrenta. Žaidėjų užduotis yra pataikyti į atsitiktinai paskirtus taikinio segmentus. Laimi žaidėjas, kuris žaidime išliks ilgiausiai.

2. Pataikius į paskirtą skaičių pirmojo arba antrojo metimo metu, žaidėjas gali paskirti taikinio segmentą kitam žaidėjui (o gi, kitas žaidėjas turi pataikyti į segmentą, į kurį pataikė prieš tai žaidęs žaidėjas). Jeigu kitas žaidėjas pataikys į paskirtą taikinį tris kartus arba nepaskirs kito taikinio, tuomet naują taikinį atsitiktinai paskirs kitas žaidėjas.

3. Jeigu žaidėjas nepataikys į paskirtą taikinį per tris metimus, praranda taškus, o taikinys pereina kitam žaidėjui.

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

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

Laimi tas žaidėjas, kuris paskutinis išsaugos gyvybę.

### 13 žaidimas: G13 Killer/ŽUDIKAS (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

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

1. Įjungus žaidimą, ekranas rodo „**SEL**“, kas reiškia, jog žaidėjas turi išsirinkti savo žaidimo segmentą. Segmentas, į kurį pataikys žaidėjas, tampa jo segmentu. Po to reikia paspausti „**NEXT**“ mygtuką ir kitas žaidėjas išsirenka savo segmentą. Žaidimas prasideda tuomet, kai visi žaidėjai išsirinks savo žaidimo segmentus.
2. Jeigu žaidėjas pataikys į savo žaidimo segmentą, jam suteikiama pravardė „**killer**“.
3. Jeigu „killer“ pataiko į priešininko segmentą, priešininkas praranda vieną „gyvybę“.

Žaidėjai gali patikrinti savo „gyvybių“ skaičių, paspaudus mygtuką „SCORES“.

- Jeigu žaidėjas, kuriam buvo suteikta pravardė „killer“, pataikys į savo žaidimo segmentą, tuomet praranda pravardę „killer“ ir praranda vieną „gyvybę“.
- „Killerio“ užduotis yra pataikyti į priešininkų segmentus ir atimti nuo jų viena po kitos „gyvybes“.
- Jeigu į duotąjį segmentą pataikyta, pasigirsta garsas „Yes“, jeigu ne – pasigirsta garsas „Sorry“.
- Pasirinkimai (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) reiškia, kad norėdamas laimėti, „killer“ turi pataikyti (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) kartų į priešininkų segmentus. Nėra reikšmės, ar tai yra Single, Double ar Triple tipo segmentai.
- Laimi žaidėjas, kuris nuo kitų žaidėjų atims visas „gyvybes“.
- Žaidime turi žaisti daugiau kaip du žmonės.

**14 žaidimas: G14 Killer-Double/ŽUDIKAS (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)**

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

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

**15 žaidimas: G15 Killer-Triple/ŽUDIKAS (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)**

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

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

**16 žaidimas: G16 Shoot Out / GREITAS ŠŪVIS (H03, H04, H05, H06, H07, H08, H09, H10, H11, H12, H13, H14, H15)**

- Skaičiaus segmentas paskiriamas atsitiktinai. Pataikymui žaidėjas turi 10 sekundžių. Jeigu per tą laiką nepataiko, prarandą eilę.
- Taškai yra skaičiuojami už pataikymus į bet kurį skaičiaus segmentą:  
Pataikymas į **Single** segmentą – skaičiuojame x 1  
Pataikymas į **Double** segmentą – skaičiuojame x 2  
Pataikymas į **Triple** segmentą – skaičiuojame x 3
- Geriausius rezultatus duoda pataikymas į **Triple** lauką (skaičiuojame x 3).
- (H03,H04,H05...H015) tai kiti žaidimo etapai. Jeigu žaidimai baigti, laimi daugiausia taškų surinkęs žaidėjas.

**17 žaidimas: G17 Legs over / REZULTATAS Į VIRŠŲ  
(3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

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

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

**18 žaidimas: G18 Legs under / REZULTATAS Į  
APAČIĄ (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17,  
U19, U21)**



Šis ženklas informuoja, kad produktui taikoma EEĮ atliekų direktyva dėl elektros ir elektroninės įrangos atliekų tvarkymo. Produktas turintis šį ženklą turi būti išmestas atskirai nuo buitinių atliekų ir perduotas atliekų surinkėjui. Šiuo tikslu kreipkitės į produkto pardavėją, savivaldybės teritorijos atstovą arba atliekų tvarkytoją. Tinkamas atliekų surinkimas tolimesniam perdirbimui prisideda prie aplinkos apsaugos.

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

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

**PAKUOTĖS TURINYS:**

- 3 smigiai, 12 keičiamų antgalių
- aptarnavimo instrukcija

## LIETOŠANAS INSTRUKCIJA

PIRMS SPĒLES SĀKŠANAS UZ IERĪCES JĀIZLASA INSTRUKCIJA. SAGLABĀJIET ŠO INSTRUKCIJU, LAI VARĒTU IESKATĪTIES TAJĀ ARĪ TURPMĀK

### UZMANĪBU!

1. Darts nav rotaļlieta
2. Spēle ir paredzēta pieaugušām personām.
3. Pirms spēles uzsākšanas lūdzam iepazīties ar lietošanas instrukciju un to paturēt līdz nākošai piemērošanai.
4. **Darts nav paredzēts komercdarbībai**

### BATERIJU LIETOŠANAS INSTRUKCIJA

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

**Baterijas:** 3x AA (1,5V); D.C

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

### BATERIJAS MAINĪŠANA:

Lai mainīt bateriju, lūdzam atskrūvēt baterijas vāka skrūvi, pēc tam ņemt to vāku. Pēc ņemšanas izlietotas baterijas aizstāt ar jaunām, novietojot saskaņā ar apzīmējumiem bateriju kastē - saglabāšot attiecīgu polaritāti.

#### UZMANĪBU!!!

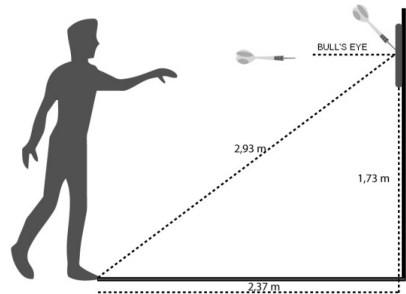
1. Baterijas nevar būt vēlreiz uzlādētās, to jāmaina uz jaunām.
2. Nedrīkst sajaukt dažādu baterijas veidu, vai jaunu ar nolietotu bateriju.
3. Lietot tikai bateriju ar rekomendēto simbolu, vai līdzīgu.
4. Nolietotu bateriju mainīt ar jaunu.
5. Mainīšot bateriju, lūdzam atcerēt par pareizu polarizāciju.
6. Nedrīkst kontaktēt elektroapgādes kontaktus.

### PRODUKTA RAKSTUROJUMS

1. **DISPLEJS:** norāda rezultātus / informāciju par spēli
2. **SPĒLĒTĀJU SKAITS:** 2-8
3. **SPĒLES SKAITS:** 18 (159 varianti)

### DARTA MONTĀŽA UZ SIENAS

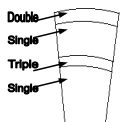
Atzīmējiet vietu, kur brīva telpa no darta dēļa ir vismaz 3 m. Pakārsiet dēli tā, lai vidus punkts būtu novietots uz augstuma 1,73 m. Spēles laikā spēlētājam jābūt novietota attālumā 2,37 m no dēļa.



### PUNKTU SKAITĪŠANAS NOTEIKUMI:

#### SEGMENTS REZULTĀTS

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



#### POGU APRAKSTS:

1. Nospiediet **„POWER”** lai ieslēgtu/izslēgtu spēli. Ieslēgšana/izslēgšana tiek signalizēta ar skaņas signālu.
2. Poga **„SOUND”** - paredzēta skaņu signālu ieslēgšanai un izslēgšanai.
3. Poga **„DOUBLE”** – lietojama spēlē G02.
4. **„GAME”** - paredzēta spēles izvēlēšanai (G01 – G18).
5. Poga **„OPTION”** paredzēta spēles izvēlēšanai galvenās spēles kārtībā.
6. Ar pogu **„PLAYER”** izvēliet spēlētāju daudzumu. Minimālais spēlētāju daudzums - 2.
7. **„ELIMINATE”**- šī poga paredzēta nullēšanai un rezultātu rezumēšanai.
8. Nospiediet pogu **„START/NEXT”**, lai sāktu spēli. Šī poga arī jānospiež mainot spēlētāju.

#### SKAŅAS SIGNĀLI:

**„Laser”** - skaņa, kas parādās kad šautriņa trāpījusi dēli.

**„Double”**- skaņa paziņo par trāpīšanu joslā **Double**(skaitīšana x2)

**„Triple”** - skaņa paziņo par trāpīšanu joslā **Triple**

(skaitīšana x3)

„**Score**”- skaņa paziņo par rezultātu attiecīgā spēlē.  
 „**Close**”- skaņa nozīmē skaitāmas joslas aizvēršanu.  
 „**Open**”- skaņa nozīmē skaitāmas joslas atvēršanu.  
 „**Too High**”- skaņa paziņo, ka rezultāts tiek skaitīts no sākuma

„**Winner**”- paziņo, ka spēlētājs uzvarēja spēli.

„**Bull’s-Eye**” - skaņa paziņo par trāpīšanu joslā **Bull’s-Eye**. (skaitīšana 25)

„**Next/Player**” - skaņa paziņo, ka spēli sāk kārtējais spēlētājs (pēc iepriekšējā spēlētāja trim metieniem )

„**Ye**” – skaņa paziņo par trāpījumu plānotā joslā.

„**No**” – skaņa paziņo par sliktu trāpījumu plānotā joslā.

### IESLĒGŠANAS INSTRUKCIJA:

1. Nospiediet **POWER**, lai ieslēgtu dartu.
2. Nospiediet pogu **GAMES**, līdz momentam, kad rādītājā parādās vēlamā spēle.
3. Nospiediet pogu **DOUBLE** (fakultatīvi) lai sāktu vai pabeigtu dubultošanu kā opcija (lietots spēlēs 301-901).
4. Nospiediet pogu **PLAYER**, lai izvēlētu spēlētāju skaitli
5. Nospiediet pogu „**START/NEXT**”, lai sāktu spēli.
6. Metiet ar šautriņu.

Rādītājā parādās pieejamu metienu daudzums (mazie punkti rādītāja augšā). Pēc mešanas ar visiem trim šautriņiem parādās skaņa signāls, un rādītājs sāks mirdzēt. Tagad var izņemt šautriņas bez bažām, ka rezultāts tiks dubulti apskaitīts izņemšanas momentā.

### AUTOMĀTISKA SLEEP FUNKCIJAS IESLĒGŠANA

Ja darts tiek lietots 30 minūtes, tas pāries režīmā **SLEEP** lai taupītu baterijas. Rādītājā parādīsies paziņojums **SLEEP**. Visi rezultāti tiek glabāti atmiņā, un spēli var turpināt nospiežot izvēlētu pogu.

### SPĒLES SARAKSTS:

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

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

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

Katrs spēlētājs sāk spēli ar vienādu punktu skaitu (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901). Pēc

katra sitienu sasniegti punkti ir atskaitīti. Spēli uzvar spēlētājs, kurš pirmais sasniegs nulli.

### VARIANTI

**Double in (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)** – nozīmē, ka spēles sākšanā (punktu skaitīšana) punkti tiek skaitīti tikai ja pirmais trāpījums ir joslā **Double**.

**Double out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)** – nozīmē, ka spēli var pabeigt tikai trāpot attiecīgā joslā **Double**.

**Double in/ Double out** – nozīmē, ka spēles sākšana un pabeigšana notiek pēc noteikumiem kā augstāk.

Ja gan **Double in** gan **Double out** parādās rādītājā tas nozīmē, ka spēle notiek abos variantos, kādus var sākt vai pabeigt momentā, kad tiek trāpīts joslā tips **Double**. Ja spēlētāja rezultāts ir samazināts līdz 1 vai zem 0 tas nozīmē ka „**burst dart**” un spēlētājs nevar iegūt punktus šajā rindā, var tikai saglabāt rezultātu no iepriekšējās rindas

**Spēle 3, 4, 5: G03,04,05 Round Clock / PULKSTENIS (105, 110, 115, 120) / (205, 210, 215, 220) / (305, 310, 315, 320)**

1. 105, 110, 115, 120 – skaitīti sitienu jebkurā segmentā.
2. 205, 210, 215, 220 – skaitīti sitienu segmentos **Double**.
3. 305, 310, 315, 320 – skaitīti sitienu segmentos **Triple**.
4. Nepieciešami sitienu segmentos no 1-5 (105), 1-10 (110), no 1-15 (115) vai no 1-20 (120). Princips svarīgs arī pie laukumiem **Double** un **Triple**. Spēli uzvar spēlētājs, kurš pirmais trāpis piedāvātajos segmentos.

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

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

1. “000” – sitienu segmentos 15,16,17,18,19,

20 un **Bull's-eye**. Sitienu kārtība nav svarīga.

2. "020" – trīs sitieni segmentā 20, pēc tam pēc kārtas segmentos 19, 18, 17, 16, 15 un **Bull's eye**.
3. "025" trīs sitieni segmentā **Bull's-eye**, pēc tam pēc kārtas 15, 16, 17, 18, 19, 20
4. Uz displeja segmenta identifikatori mirgo, spēli uzvar spēlētājs, kurš ka pirmais izslēgs visus identifikatorus.

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

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

#### VARIANTI:

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

### Spēle 8: G08 Cut Throat Cricket (C00, C020, C25)

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

#### VARIANTI:

1. "C00" – sitienu jebkurā segmentā ar numuriem 15,16,17,18,19, 20 un **Bull's-eye**. Sitienu kārtība nav svarīga.
2. "C20" – trīs sitienu segmentā 20, pēc tam pēc kārtas segmentos 19, 18, 17, 16, 15 un **Bull's eye**.
3. "C25" trīs sitienu segmentā **Bull's-eye**, pēc tam pēc kārtas 15, 16, 17, 18, 19, 20
4. Uz displeja segmenta identifikatori mirgo - spēli uzvar spēlētājs, kurš ka pirmais izslēgs visus identifikatorus.
5. Ja spēlētājs trīs reizes trāpīs punktētā segmentā - viņa rezultāts ir atvērts. Rezultāts būs ierakstīts, kad katrs no spēlētājiem trāpīs trīs reizes punktētā segmentā. Pēdēja spēlētāja punkti būs ieskaitīti pretinieku rezultātā.
6. Katram spēlētājam ir pienākums mēģināt trāpīt punktēto segmentu.
7. Kad segmentu trīs reizes trāpīs katrs no spēlētājiem, segments slēdzas. Spēlētājam ir pienākums trāpīt kārtēju noteiktu segmentu, lai pretinieki varētu vākt punktus.
8. Spēli uzvar spēlētājs, kuram pēc visu segmentu slēgšanas ir vismazāk punktu.

### Spēle 9: G09 Golf / Golfs (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)

1. (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90) – izvēlēsiet vienu numuru kā rezultātu, kura sasniegšana nozīmē spēlētāja izviesšanu no spēles.
2. Spēlētājam ir pienākums trāpīt pēc kārtas segmentus 1-18, t.n. pirmajā sitienu segmentu 1, otrajā sitienu 2 utt.) Pēc attiecīga segmenta trāpīšanas var būt dzirdēta skaņa „**YES**”, bet ja sitiens nav veiksmīgs, skaņa „**NO**”.



3. Spēlētāja uzdevums ir sasniegt viszemāko rezultātu. Gadījumā, kad savas kārtas laikā (trīs sitieni):
  - spēlētājs netrāpīs nevienu reizi - viņš saņem 5 punktus, t.s. „**Bad dart**”
  - trāpīs segmentā **Triple** - saņem 1 punktu, t.s. „**Eagle dart**”
  - trāpīs segmentā **Double** - saņem 2 punktus, t.s. „**Bird dart**”
  - trāpīs segmentā **Single** - saņem 3 punktus

Spēlētājs var izvēlēties jebkuru no trim šautriņām lai pabeigt kārtu, bet tikai pēdēja ir skaitīta rezultātam. Ja spēlētājs trāpīs laukumu **Single** ar pirmo šautriņu un saņems trīs punktus, var nolemt, ka grib spēlēt tālāk. Gadījumā, kad spēlētājs nolems spēlēt tālāk un ar nevienu no pārējām šautriņām netrāpīs attiecīgu laukumu, saņems 5 punktus. Gadījumā, kad spēlētājs sasniegs deklarētu uz spēles sākuma rezultātu, tiks izsviests no spēles. Ja neviens no spēlētājiem nesasniegs deklarētu rezultātu pēc visām 18 kārtām, spēli uzvar spēlētājs ar viszemāko punktu skaitu.

#### **Spēle 10: G10 Bingo (132, 141, 168, 189)**

Segmenti sitieniem ir norādīti nejausi. Spēlētājs, kurš kā pirmais trāpīs noteiktu segmentu, uzvar spēli.

#### **VARIANTI:**

1. 132 – sitieni pēc kārtas 15, 4, 8, 14, 3
2. 141 – sitieni pēc kārtas 17, 13, 9, 7, 1
3. 168 – sitieni pēc kārtas 20, 16, 12, 6, 2
4. 189 – sitieni pēc kārtas 19, 10, 18, 5, 11
5. Spēlētājam ir pienākums trīs reizes trāpīt attiecīgu segmentu, lai pāriet uz nākošo segmentu.

Sitieni segmentā **Single**

–

skaitīt X 1

Sitieni segmentā **Double**

–

skaitīt X 2

Sitieni segmentā **Triple**

–

skaitīt X 3

#### **Spēle 11: G11 Big Little (Simple/VIENKĀRŠS 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10)**

1. Katram spēlētājam ir bāzes „dzīves” skaits, pēc dzīves pazušanas - iziet no spēles. Spēlētājam ir pienākums trāpīt nejausi noteiktus dēļa segmentus. Spēlētājs, kurš atstās spēlē visilgāk - uzvar spēli.
2. Noteikta numura trāpīšana pirmajā vai otrajā

sitienā atļauj spēlētājam noteikt segmentu kārtējam spēlētājam (kārtējam spēlētājam ir pienākums trāpīt segmentu, kā iepriekšējais spēlētājs). Ja kārtējais spēlētājs trāpīs noteiktu mērķu trīs reizes vai nenoteiks jaunu mērķu, jaunais mērķis būs nejausi noteikts kārtējam spēlētājam.

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

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

**OPCIJAS (3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10)** – nozīmē „dzīves” skaitu attiecīgam spēlētājam. Spēli uzvar spēlētājs, kuram atstās dzīves kā pēdējam.

#### **Spēle 12: G12 Big Little (Hard/SAREŽĢĪTS H03, H04, H05, H06, H07, H08, H09, H10)**

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

**Hard:** Skaitīti ir tikai sitieni vienā pašā dēļa segmentā. Spēlētājam ir pienākums sist vai laukumā **Single, vai Double, vai Triple.**

**OPCIJAS (3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10)** – nozīmē „dzīves” skaitu attiecīgam spēlētājam. Spēli uzvar spēlētājs, kuram atstās dzīves kā pēdējam.

#### **Spēle 13: G13 Killer/SLEPKAVA (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

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

1. Pēc spēles ieslēgšanas displejs norāda „**SEL**”, kas nozīmē, ka spēlētājam ir nepieciešami izvēlēti savu spēles segmentu. Segments, kuru spēlētājs trāpīs, ir viņu segments. Pēc tam piespiediet pogu „**NEXT**” un kārtējais spēlētājs var izvēlēties savu segmentu. Spēle uzsākas pēc visu segmentu izvēlēšanas.

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

**Spēle 14: G14 Killer-Double/SLEPKAVA (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)**

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

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

- pārējiem spēlētājiem „dzīves”
9. Spēlē var spēlēt vairāk par divām personām.

**Spēle 15: G15 Killer-Triple/SLEPKAVA (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)**

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

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

**Spēle 16: G16 Shoot Out / ĀTRS SITIENS (H03, H04, H05, H06, H07, H08, H09, H10, H11, H12, H13, H14, H15)**

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

**Spēle 17: G17 Legs over / REZULTĀTS UZ AUGŠU  
(3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

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

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

**Spēle 18: G18 Legs under / REZULTĀTS UZ APAKŠU**

**(U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)**

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

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

**IEPAKOJUMA SATURS:**

- 3 šautriņas, 12 rezerves uzgaļi.
- lietošanas instrukcija



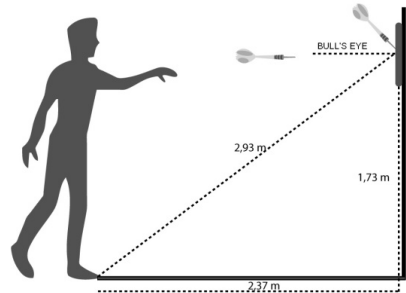
Šī zīme informē, ka produkts ir pakļauts EEIA direktīvai par elektrisko un elektronisko iekārtu un to atkritumu apsaimniekošanu. Produkts ar šo zīmi jāutilizē atsevišķi no sadzīves atkritumiem. Ar šo mērķi sazinieties ar produkta pārdevēju, vietējās pašvaldības pārstāvi vai utilizācijas pakalpojumu sniedzēju. Atkritumu utilizēšana var uzlabot vides aizsardzību.

## BEDIENUNGSANLEITUNG

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

### WICHTIG!

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



### HINWEISE BETREFFEND BATTERIEN

Vor dem Spiel ist die Bedienungsanleitung zu lesen und dann als Nachschlagewerk aufzubewahren.

**Batterie:** 3x AA (1,5V); D.C

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

### BATTERIEWECHSEL

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

### WICHTIG !!!

1. Batterien sind nicht für erneutes Aufladen geeignet, sie sind jeweils gegen neue zu ersetzen.
2. Es dürfen verschiedene Batterietypen bzw. neue mit den gebrauchten nicht vermischt werden.
3. Es sind immer empfohlene bzw. gleichwertige Batterien zu benutzen.
4. Leere Batterien sind gegen neue zu ersetzen.

5. Beim Batteriewechsel ist auf die Beibehaltung der Polarität zu achten.
6. Stromversorgungssklemmen nicht kurzschließen.

### PRODUKTBESCHREIBUNG

1. **DISPLAY:** zeigt Ergebnisse an / informiert über Spiel
2. **ANZAHL DER SPIELER:** 2 - 8
3. **ANZAHL DER SPIELE:** 18 (159 Varianten)

### MONTAGE AN DER WAND

Finden Sie eine freie Fläche mit einer Entfernung von 3 Metern zur Dartscheibe. Die Höhe bis zum Mittelpunkt der Dartscheibe soll 1,73 Meter über dem Boden betragen. Der Spieler sollte beim Spielen 2,37 Meter vor der Dartscheibe stehen.

### REGELN FÜR ZUSAMMENZÄHLEN DER PUNKTE

#### SEGMENT ERGEBNIS

Single / EINFACHES SEGMENT

gezählt einfach (x1)

Double / DOPPELTES SEGMENT

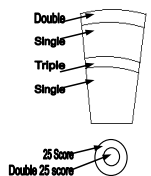
gezählt doppelt (x2)

Double / DREIFACHES SEGMENT

gezählt dreifach (x3)

Bull's-eye 25 X 1

Bull's-eye verdoppelt 25 X 2



## BESCHREIBUNG DER TASTEN

1. Drücken Sie die Taste **“POWER”**, um das Spiel ein-/auszuschalten. Einschalten/Ausschalten wird mit einem akustischen Signal bestätigt.
2. Mit der Taste **„SOUND”** werden Töne ein- und ausgeschaltet.
3. Die Taste **„DOUBLE”** wird verwendet, um die Funktion „Double” und „Master” (für G02) zu aktivieren.
4. Mit der Taste **„GAME”** kann man ein Spiel (G01 – G18) auswählen.
5. Mit der Taste **“OPTION”** kann man eine Spielvariante auswählen.
6. Mit der Taste **“PLAYER”** kann man die Anzahl der Spieler einstellen.
7. **„ELIMINATE”** – mit dieser Taste kann man die Spielergebnisse löschen oder zusammenfassen.
8. Drücken Sie die Taste **START/NEXT**, um das Spiel zu beginnen. Diese Taste ist auch zu drücken, wenn der nächste Spieler an der Reihe ist.

## AKUSTISCHE SIGNALE:

- “Laser”** ertönt, wenn ein Dartpfeil die Dartscheibe trifft
- “Double”** informiert über Treffer auf das **Double** Feld (gezählt x2)
- “Triple”** informiert über Treffer auf das **Triple** Feld (gezählt x3)
- “Score”** informiert über das erreichte Spielergebnis
- „Close”** bedeutet, dass das zu treffende Segment geschlossen wurde
- „Close”** bedeutet, dass das zu treffende Segment geöffnet wurde
- “Too High”** informiert darüber, dass das Ergebnis neu gezählt wird
- “Winner”** informiert darüber, dass der Spieler das Spiel gewonnen hat
- “Bull’s-Eye”** informiert darüber, dass das **Bull’s-Eye** Feld getroffen wurde (bewertet mit 25 Punkten)

**„Next/Player”** informiert darüber, dass der nächste Spieler das Spiel beginnt (nach 3 Würfeln des vorherigen Spielers)

**„Ye”** informiert darüber, dass das gewünschte Segment getroffen wurde

**„NO”** informiert darüber, dass das gewünschte Segment nicht getroffen wurde

## EINSCHALTEN

1. Drücken Sie die Taste **POWER**, um die Dartscheibe einzuschalten.
2. Drücken Sie solange die Taste **GAMES**, bis das gewünschte Spiel im Display erscheint.
3. Drücken Sie die Taste **DOUBLE** (optional), um zusätzliche Einstellungen für den Anfang oder das Ende des Spiels (für Spiele 301-901) vorzunehmen.
4. Drücken Sie die Taste **PLAYER**, um die Anzahl der Spieler einzugeben.
5. Drücken Sie die Taste **START/NEXT**, um das Spiel zu beginnen.
6. Werfen Sie mit einem Pfeil.

Im Display erscheint Anzahl verbleibender Treffer (kleine Punkte oben). Nach drei Würfeln ertönt ein Signal und das Display beginnt zu blinken. Jetzt kann man die Pfeile von der Scheibe entfernen, ohne zu befürchten, dass das Ergebnis zweimal gezählt wird.

## AUTOMATISCHE AKTIVIERUNG DER FUNKTION SLEEP

Wenn die Dartscheibe 30 Minuten lang nicht verwendet wird, schaltet sie automatisch in den Modus **SLEEP** um, um die Batterie zu sparen. Im Display erscheint die Meldung **SLEEP**. Alle Ergebnisse werden im Speicher aufbewahrt, und das Spiel kann man nach Betätigung einer beliebigen Taste fortsetzen.

## VERZEICHNIS ALLER SPIELE:

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

Ziel dieses Spiels besteht darin, möglichst schnell den vorgewählten

Punktstand (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900) zu erreichen. Der erste Spieler, der das vorab eingestellte Ergebnis erreicht, gewinnt das Spiel.

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

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

#### **SPIELVARIANTEN:**

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

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

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

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

### **Spiel 3, 4, 5: G03,04,05 Round Clock / Uhr (105, 110, 115, 120) / (205, 210, 215, 220) / (305, 310, 315, 320)**

1. 105, 110, 115, 120 – es zählen Treffer auf ein beliebiges Segment
2. 205, 210, 215, 220 – es zählen Treffer auf das **Double Feld**.
3. 305, 310, 315, 320 – es zählen Treffer auf

das **Triple Feld**.

4. Der Spieler muss in der Reihenfolge die Segmente 1-5 (105), 1-10 (110), 1-15 (115) oder 1-20 (120) treffen. Dies gilt auch für Felder **Double** und **Triple**. Der erste Spieler, der die von der Scheibe angezeigten Segmente trifft, gewinnt.

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

1. Dieses Spiel wird nur mit Zahlen 15,16,17,18,19,20 und **Bull's-eye** gespielt.
2. Der erste Spieler, der die o.g. Felder dreimal trifft, gewinnt.

Treffer in der einfachen Zone **Single** – wird einfach (x 1) gezählt.

Treffer in der Doppelzone **Double** – wird doppelt (x 2) gezählt.

Treffer in der Dreifachzone **Triple** – wird dreifach (x 3) gezählt.

#### **SPIELVARIANTEN:**

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

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

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

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

doppelt ( x 2) gezählt.

Treffer in der Dreifachzone **Triple** – wird dreifach (x 3) gezählt.

#### SPIELVARIANTEN:

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

#### **Spiel 8: G08 Cut Throat Cricket (C00, C020, C25)**

1. Dieses Spiel wird nur mit Zahlen

15,16,17,18,19,20 und **Bull's-eye** gespielt.

2. Es sind alle o.g. Nummern zu treffen.

Treffer in der einfachen Zone **Single** – wird einfach (x 1) gezählt.

Treffer in der Doppelzone **Double** – wird doppelt ( x 2) gezählt.

Treffer in der Dreifachzone **Triple** – wird dreifach (x 3) gezählt.

#### SPIELVARIANTEN:

1. "C00" – der Spieler muss ein beliebiges Segment von Zahlen 15,16,17,18,19,20 und **Bull's-eye** treffen. Die Reihenfolge ist beliebig.
2. "C20" – der Spieler muss dreimal 20, dann die Segmente 19, 18, 17, 16, 15 der Reihe nach und anschließend **Bull's eye** treffen.
3. "C25" - der Spieler muss dreimal **Bull's-eye** und dann die Segmente 15, 16, 17, 18, 19, 20 der Reihe nach treffen.
4. Im Display blinkt das Symbol für das jeweilige Segment. Der erste Spieler, der alle Symbole ausschaltet, gewinnt.
5. Wenn der Spieler dreimal das zu treffende Segment trifft, wird sein Ergebnis „geöffnet“. Das Ergebnis wird gespeichert, wenn jeder Spieler dreimal das zu treffende Segment trifft. Die vom letzten Spieler erreichten Punkte gehen an den Gegner.
6. Jeder Spieler muss versuchen, das zu treffende Segment zu treffen.
7. Wenn jeder Spieler das Segment dreimal trifft, wird das jeweilige Segment „geschlossen“. Der Spieler sollte das nächste vorgegebene Segment treffen, sodass die Gegner keine Punkte sammeln können.
8. Der Spieler, der alle Segmente „geschlossen“ hat und den kleinsten Punktestand erreicht hat, gewinnt.

#### **Spiel 9: G09 Golf / Golf (10, 20, 30, 40, 50, 60,**

**70, 80, 90)**

1. (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90) – es ist eine von angegebenen Zahlen auszuwählen. Sobald der Spieler die vorgewählte Zahl erreicht, muss er aus dem Spiel ausscheiden.
2. Der Spieler muss die Segmente 1-18 der Reihe nach treffen, d.h. im ersten Durchlauf trifft er das Segment 1, im zweiten das Segment 2 usw. Wenn das entsprechende Segment getroffen wird, ertönt das Signal „**YE**“, wenn ein anderes Segment getroffen wird, ertönt das Signal „**NO**“.
3. Der Spieler muss die niedrigste Punktzahl erreichen. Wenn in einem Durchlauf (3 Treffer) der Spieler
  - mit keinem Dartpfeil trifft, bekommt er 5 Punkte, das sog. „**Bad dart**“
  - das Segment **Triple** trifft, bekommt er 1 Punkt, das sog. „**Eagle dart**“
  - das Segment **Double** trifft, bekommt er 2 Punkte, das sog. „**Eagle dart**“
  - das Segment **Single** trifft, bekommt er 3 Punkte

Der Spieler kann einen beliebigen Pfeil von 3 Pfeilen auswählen, um den Durchlauf zu beenden, aber nur der letzte Pfeil wird bewertet. Wenn der Spieler das **Single** Feld mit dem ersten Pfeil trifft und 3 Punkte bekommt, kann er entscheiden, ob er weiter spielt. Wenn er dann mit keinem von verbleibenden 2 Pfeilen trifft, bekommt er 5 statt 3 Punkte. Wenn einer der Spieler das vorgegebene Ergebnis erreicht, muss er aus dem Spiel ausscheiden. Wenn nach 18 Durchläufen keiner von Spielern das vorgegebene Ergebnis erreicht, gewinnt der Spieler, welcher die geringsten Punktzahl hat.

**Spiel 10: G10 Bingo (132, 141, 168, 189)**

1. Das Segment, welches getroffen werden soll, wird automatisch angezeigt. Der erste Spieler, welcher das angezeigte Segment trifft, gewinnt das Spiel.

**SPIELVARIANTEN:**

1. 132 – Zahlen 15, 4, 8, 14, 3 der Reihe nach treffen
2. 141 – Zahlen 17, 13, 9, 7, 1 der Reihe nach treffen
3. 168 – Zahlen 20, 16, 12, 6, 2 der Reihe nach treffen
4. 189 – Zahlen 19, 10, 18, 5, 11 der Reihe nach treffen

Der Spieler muss zuerst dreimal das betreffende Segment treffen, um die weiteren Segmente treffen zu können.

Treffer in der einfachen Zone **Single** – wird einfach (x 1) gezählt.

Treffer in der Doppelzone **Double** – wird doppelt (x 2) gezählt.

Treffer in der Dreifachzone **Triple** – wird dreifach (x 3) gezählt.

**Spiel 11: G11 Big Little (Simple/Einfach 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10)**

1. Jeder Spieler bekommt eine bestimmte Anzahl an „Leben“. Der Spieler, welcher alle seinen Leben verliert, scheidet aus dem Spiel aus. Die Spieler haben die automatisch angezeigten Segmente zu treffen. Der zuletzt überlebende Spieler gewinnt das Spiel.
2. Wenn der Spieler die angezeigte Ziffer im ersten oder zweiten Durchlauf trifft, kann er ein zu treffendes Segment für den nächsten Spieler bestimmen (also der nächste Spieler muss dieses Segment treffen, welches der vorherige Spieler getroffen hat). Wenn der nächste Spieler das Ziel dreimal trifft oder kein neues Ziel bestimmt, wird das neue Ziel durch den weiteren Spieler festgelegt.

Wenn der Spieler das festgelegte Ziel mit keinem von 3 Pfeilen trifft, verliert er seine Punkte und sein Ziel geht an den nächsten Spieler.

**Simple:** Man muss ein beliebiges Segment von bestimmten Zahlen treffen. Es ist egal, ob das Feld **Single**, **Double**, oder **Triple** getroffen wird. **OPTIONEN (3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10)** bedeuten



Anzahl an „Leben“ des jeweiligen Spielers. Der zuletzt überlebende Spieler gewinnt das Spiel.

**Spiel 12: G12 Big Little (Hard/Schwierig H03, H04, H05, H06, H07, H08, H09, H10)**

1. Jeder Spieler bekommt eine bestimmte Anzahl an „Leben“. Der Spieler, welcher alle seinen Leben verliert, muss aus dem Spiel ausscheiden. Die Spieler haben die automatisch angezeigten Segmente zu treffen. Der zuletzt überlebende Spieler gewinnt das Spiel.
2. Wenn der Spieler die angezeigte Ziffer im ersten oder zweiten Durchlauf trifft, kann ein zu treffendes Segment für den nächsten Spieler bestimmen (also der nächste Spieler muss dieses Segment treffen, welches der vorherige Spieler getroffen hat). Wenn der nächste Spieler auf das Ziel dreimal trifft oder kein neues Ziel bestimmt, wird das neue Ziel durch den weiteren Spieler festgelegt.

Wenn der Spieler das festgelegte Ziel mit keinem von 3 Pfeilen trifft, verliert er seine Punkte und sein Ziel geht an den nächsten Spieler.

**Hard:** Man kann nur das gleiche Segment treffen. Man soll entweder das Feld **Single**, oder **Double**, oder **Triple** treffen.

**OPTIONEN (3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10)** bedeuten Anzahl an „Leben“ des jeweiligen Spielers. Der zuletzt überlebende Spieler gewinnt das Spiel.

**Spiel 13: G13 Killer/MÖRDER (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

**OPTIONEN: 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21** bedeuten Anzahl an „Leben“ des Spielers

1. Nach Einschalten des Spiels erscheint im Display „SEL“, was bedeutet, dass der Spieler sein eigenes Segment auswählen muss. Das von ihm getroffene Segment wird zu seinem Segment. Dann ist die Taste „NEXT“ zu drücken und der nächste Spieler

wählt sein eigenes Segment aus. Das Spiel beginnt erst dann, wenn alle Spieler eigene Segmente ausgewählt haben.

2. Wenn der Spieler sein eigenes Segment trifft, bekommt er den Titel „Killer“.
3. Wenn der Killer das Segment des Gegners trifft, verliert er ein Leben. Die Spieler können ihre Anzahl an Leben durch Drücken der Taste SCORE ablesen.
4. Wenn der Spieler, der den Titel „Killer“ hat, sein eigenes Segment trifft, verliert er den Titel „Killer“ und ein Leben.
5. Der Killer muss die Segmente der Gegner treffen, um sie zu töten.
6. Wenn das betreffende Segment getroffen wurde, ertönt das Signal YES, wenn nicht dann das Signal SORRY.
7. Optionen (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) bedeuten, dass „Killer“ (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) mal auf die Segmente der Gegner treffen muss, um zu gewinnen. Es ist egal, ob das Feld Single, Double, oder Triple getroffen wird.
8. Der zuletzt überlebende Spieler gewinnt das Spiel.
9. Das Spiel soll bei mehr als 2 Personen gespielt werden.

**Spiel 14: G14 Killer-Double/ Mörder (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)**

**OPTIONEN: 203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221** bedeuten Anzahl an „Leben“ des jeweiligen Spielers.

1. Nach Einschalten des Spiels erscheint im Display „SEL“, was bedeutet, dass der Spieler sein eigenes Segment auswählen muss. Das von ihm getroffene Segment wird zu seinem Segment. Dann ist die Taste „NEXT“ zu drücken und der nächste Spieler wählt sein eigenes Segment aus. Das Spiel beginnt erst dann, wenn alle Spieler eigene

- Segmente ausgewählt haben.
2. Wenn der Spieler sein eigenes Segment trifft, bekommt er den Titel „**Killer**“.
  3. Wenn der Killer das Segment des Gegners trifft, verliert er ein Leben. Die Spieler können ihre Anzahl an Leben durch Drücken der Taste SCORE ablesen.
  4. Wenn der Spieler, der den Titel „**Killer**“ hat, sein eigenes Segment trifft, verliert er den Titel „**Killer**“ und ein Leben.
  5. Der Killer muss die Segmente der Gegner treffen, um sie zu töten.
  6. Wenn das betreffende Segment getroffen wurde, ertönt das Signal YES, wenn nicht dann das Signal SORRY.
  7. Optionen (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) bedeuten, dass man den Titel „**Killer**“ nur durch Treffer auf das **Double** Feld bekommen kann.
  8. Der zuletzt überlebende Spieler gewinnt das Spiel.
  9. Das Spiel soll bei mehr als 2 Personen gespielt werden.

**Spiel 15: G15 Killer-Triple/Mörder (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)**

**OPTIONEN: 303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321** bedeuten Anzahl an „Leben“ des jeweiligen Spielers.

1. Nach Einschalten des Spiels erscheint im Display „**SEL**“, was bedeutet, dass der Spieler sein eigenes Segment auswählen muss. Das von ihm getroffene Segment wird zu seinem Segment. Dann ist die Taste „**NEXT**“ zu drücken und der nächste Spieler wählt sein eigenes Segment aus. Das Spiel beginnt

erst dann, wenn alle Spieler eigene Segmente ausgewählt haben.

2. Wenn der Spieler sein eigenes Segment trifft, bekommt er den Titel „**Killer**“.
3. Wenn der Killer das Segment des Gegners trifft, verliert er ein Leben. Die Spieler können ihre Anzahl an Leben durch Drücken der Taste SCORE ablesen.
4. Wenn der Spieler, der den Titel „**Killer**“ hat, sein eigenes Segment trifft, verliert er den Titel „**Killer**“ und ein Leben.
5. Der Killer muss die Segmente der Gegner treffen, um sie zu töten.
6. Wenn das betreffende Segment getroffen wurde, ertönt das Signal YES, wenn nicht dann das Signal SORRY.
7. Optionen (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) bedeuten, dass man den Titel „**Killer**“ nur durch Treffer auf das **Triple** Feld bekommen kann.
8. Der zuletzt überlebende Spieler gewinnt das Spiel.
9. Das Spiel soll bei mehr als 2 Personen gespielt werden.

**Spiel 16: G16 Shoot Out / Schneller Schuss (HO3, HO4, HO5, HO6, HO7, HO8, HO9, H10, H11, H12, H13, H14, H15)**

1. Das Segment wird automatisch angezeigt. Der Spieler hat 10 Sekunden, um das Segment zu treffen. Wenn er nicht trifft, kann er am nächsten Durchlauf nicht teilnehmen.
2. Die Punkte werden für Treffer auf ein beliebiges Zahlensegment berechnet:
3. Treffer in der einfachen Zone **Single** – wird einfach (x 1) gezählt.
4. Treffer in der Doppelzone **Double** – wird doppelt (x 2) gezählt.

5. Treffer in der Dreifachzone **Triple** – wird dreifach (x 3) gezählt.
6. Das beste Ergebnis kann man durch Treffer aufs **Triple** Feld erreichen (X 3).
7. (H03,H04,H05...H015) stellen die nächsten Runden dar. Nach Ende der Spiele gewinnt der Spieler mit dem höchsten Ergebnis.

**Spiel 17: G17 Legs over / Ergebnis nach oben (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

**OPTIONEN: 303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321** bedeuten Anzahl an „Leben“ des jeweiligen Spielers.

1. Die Scheibe gibt automatisch ein Ergebnis für den ersten Spieler vor. Der Spieler muss ein höheres Ergebnis mit 3 Würfeln als das angezeigte Ergebnis erreichen. Wenn der Spieler ein niedrigeres Ergebnis erreicht, verliert er ein Leben.
2. Der nächste Spieler muss ein höheres Ergebnis als der vorherige Spieler erreichen. Wenn der Spieler ein niedrigeres Ergebnis erreicht, verliert er ein Leben.
3. Der Spieler kann sein Ergebnis nicht löschen. Wenn man die Taste START drückt oder auf die Scheibe nicht trifft, verliert man ein Leben.
4. Der Spieler scheidet aus dem Spiel aus, wenn er alle seinen Leben verliert. Der zuletzt überlebende Spieler gewinnt das Spiel.

5. Das Spiel soll bei mehr als 2 Personen gespielt werden.

**Spiel 18: G18 Legs under / Ergebnis nach unten (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)**

**OPTIONEN: U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21** bedeuten die Anzahl an „Leben“ des Spielers.

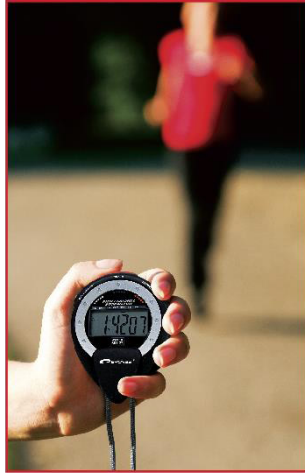
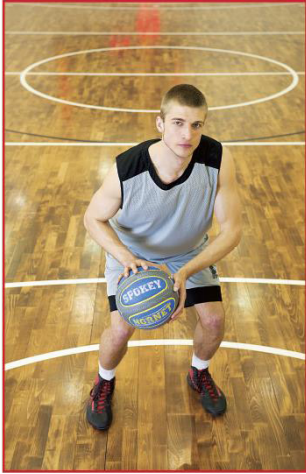
1. Die Scheibe gibt automatisch ein Ergebnis für den ersten Spieler vor. Der Spieler muss ein niedrigeres Ergebnis mit 3 Würfeln als das angezeigte Ergebnis erreichen. Wenn der Spieler ein höheres Ergebnis erreicht, verliert er ein Leben.
2. Der nächste Spieler muss ein niedrigeres Ergebnis als der vorherige Spieler erreichen. Wenn der Spieler ein höheres Ergebnis erreicht, verliert er ein Leben.
3. Der Spieler kann sein Ergebnis nicht löschen. Wenn man die Taste START drückt oder auf die Scheibe nicht trifft, verliert man ein Leben.
4. Der Spieler scheidet aus dem Spiel aus, wenn er alle seinen Leben verliert. Der zuletzt überlebende Spieler gewinnt das Spiel.
5. Dieses Spiel soll bei mehr als 2 Personen gespielt werden.

**VERPACKUNGSIHALT:**

- 3 Dartpfeile, 12 Ersatzspitzen
- Bedienungsanleitung

WWW.SPOKEY.EU

Made in P.R.C. / Pagaminta Kinijos Liaudies Respublikoje / Ražotas Kinia / Származási hely: Kína



 **SPOKEY**®

**LIVE WITH  
PASSION!**

**PL**  
**Spokey sp. z o.o.**  
ul. Woźniaka 5,  
40-389 Katowice  
biuro@spokey.pl / office@spokey.eu

**CZ**  
**Distributors:** **Spokey s.r.o.**, Sadová 618,  
738 01 Frýdek – Místek, Česká republika  
**SK**  
**Kanlux s.r.o.**, M. R. Štefánika 379/19,  
911 01 Trenčín, Slovensko