



Használati útmutató Highscore elektronikus dartstábla

Rend. sz. 2108947

Rendeltetészerű használat

Az elektronikus dartstábla felnőttek játékául szolgál, és 12 nyílal szállítjuk. A dartstábla 27 különböző játékra és 216 játékváltozatra alkalmazható. Játékként legfeljebb 8 játékost támogat. A dartstáblát falra kell erősíteni. A tápáramellátást 4 db AA-típusú 1,5 V-os elem (az elem nem része a szállításnak) vagy az együtt szállított hálózati tápegység adja.

A készüléket csak zárt térben szabad használni, tehát a szabadban nem. Feltétlenül el kell kerülni, hogy a készülékre nedvesség kerüljön, pl. a fürdőszobában vagy hasonló helyeken.

Biztonsági és engedélyezési okokból tilos a készüléket átalakítani és/vagy módosítani. A készülék károsodhat, ha a megadottól eltérő célokra használja. Ezen kívül a szakszerűtlen kezelés tűz, stb. veszélyét is előidézhetheti. Figyelmesen olvassa el és őrizze meg a használati útmutatót. Ha a készüléket továbbadja másoknak, csak a használati útmutatóval együtt tegye.

A készülék megfelel a nemzeti és az európai törvényi követelményeknek. Az összes előforduló cégnev és készüléknevezés a mindenkori tulajdonos márkanéve. Minden jog fenntartva.

A szállítás tartalma

- dartstábla
- 12 db nyíl (24 db hegy, 12 db test, 12 db szár, 12 db toll)
- rögzítőcsavar
- hálózati tápegység
- használati útmutató



Aktuális használati útmutatók

Töltse le az aktuális használati útmutatókat a következő web-oldalról: www.conrad.com/download, vagy szkennelje be az ott megjelenített QR-kódot. Kövesse a web-oldal útmutatásait.

A szimbólumok magyarázata



A háromszögbe foglalt villám szimbólum akkor jelenik meg, ha az egészséget fenyegető veszély, például áramütés.



A háromszögbe foglalt felkiáltójel olyan fontos tudnivalókra utal az útmutatóban, amelyeket okvetlenül figyelembe kell venni és be kell tartani.

A nyíl szimbólum mellett további tanácsokat és kezelési tudnivalókat olvashat.

Biztonsági tudnivalók



Figyelmesen olvassa el a használati útmutatót, és különösen a biztonsági előírásokat tartsa be. Ha nem tartja be az ebben a használati útmutatóban szereplő biztonsági, és a szakszerű használatra vonatkozó előírásokat, az ebből eredő személyi sérülésekért vagy anyagi károkért nem vállalunk felelősséget. Ezen kívül ilyen esetekben érvényét veszíti a szavatosság és a garancia is.

a) Általános tudnivalók

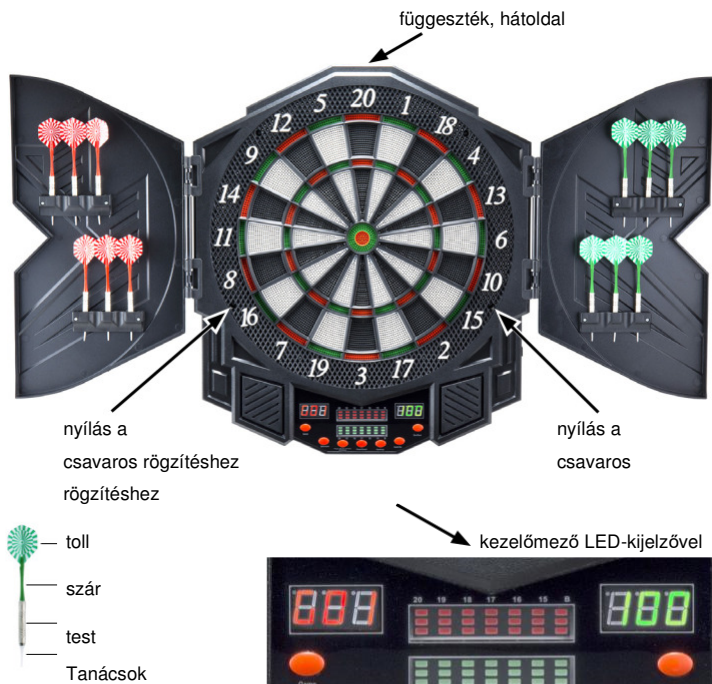
- Ez a játék nem gyerekek számára készült. Tartsa távol a készüléket gyermekektől és háziállatoktól.
- Ne hagyja a csomagolóanyagokat szanaszét heverni, mert a kisgyerekek játékszerek tekinthetik, ami számukra veszélyes lehet.
- Óvja a készüléket szélsőséges hőmérséklettől, közvetlen napsütéstől, erős rázkódásoktól, magas páratartalomtól, nedvességtől, éghető gázoktól, gőzöktől és oldószerektől.
- Ne tegye ki a készüléket mechanikai igénybevételnek.
- Ha a biztonságos használat már nem lehetséges, állítsa le a készüléket, és védje meg a véletlen használatától. A biztonságos használat már nem garantálható, ha a készüléknek
 - látható sérülései vannak,
 - már nem működik rendeltetészerűen,
 - hosszabb időn keresztül kedvezőtlen környezeti körülmények között tárolták, vagy
 - súlyos szállítási igénybevételnek volt kitéve.
- Kezelje óvatosan a készüléket. Lökés, ütés, vagy már kis magasságból való leejtés következtében is megsérülhet.

- Ne használjon acélhegyű nyilat. Az acélhegyű nyilak károsíthatják a dartstáblát és az elektronikát.
- Ne dobjon túl erősen. Ennek következtében eltörhetnek a műanyaghegyek és károsodhat a dartstábla.
- Ne rakja a játékot villanymotor, mágnes vagy mikrohullámú sütő közvetlen közelébe. Az elektromágneses hullámok zavarhatják az elektronika működését.
- A készülék használatakor figyeljen arra, hogy elegendő légáramlás legyen biztosítva. Ne fedje le a készüléket!
- A hálózati dugaszalj legyen a készülék közelében, könnyen hozzáférhető helyen.
- A tápáramellátásra csak az együtt szállított hálózati tápegységet szabad alkalmazni.
- A hálózati tápegység számára feszültségforrásként csak a közüzemi elektromos hálózat egy szabványos dugaszoló aljzata használható. Ellenőrizze a hálózati tápegység csatlakoztatása előtt, hogy a rajta feltüntetett feszültség azonos-e a helyi hálózat feszültségével.
- A hálózati tápegységet nem szabad nedves kézzel bedugaszolni vagy kihúzni.
- A hálózati tápegységet ne húzza ki a vezetékénél fogva a konnektorból, hanem fogja meg magán a készüléken az erre szolgáló fogófelületet a kihúzáshoz.
- A tápegység elhelyezésekor a vezetékeket ne nyomja össze, ne törje meg, vagy éles peremek ne sértsék meg.
- Úgy fektesse le a kábeleket, hogy senki se botolhasson meg és ne akadhasson el bennük. Sérülésveszély áll fenn.
- Biztonsági okokból zivatar esetén mindig húzza ki a hálózati tápegységet a konnektorból.
- Ha a hálózati tápegység láthatóan sérült, ne érintse meg, mert életveszélyes áramütés érheti! Először áramtalanítsa azt a dugaszaljat, amelyre a hálózati tápegység csatlakoztatva van (a hozzátartozó kismegszakító lekapcsolása, vagy a biztosíték kicsavarása által), majd az áramvédő kapcsolót is kapcsolja le, hogy a dugaszalj mindegyik pólusa le legyen választva a hálózatról. Csak ezután húzza ki a hálózati tápegységet a hálózati dugaszaljból. A meghibásodott hálózati tápegységet környezetbarát módon távolítsa el, ne használja többé. Cserélje ki azonos konstrukciójú hálózati tápegységre.
- Ne öntsön ki folyadékokat a készülék felett, ill. ne rakjon semmilyen folyadékot tartalmazó edényt a készülék mellé. Ha mégis folyadék kerülne a készülék belsejébe, azonnal áramtalanítsa a hozzá tartozó hálózati dugaszaljat(pl. a kismegszakító lekapcsolásával), majd húzza ki a hálózati dugót a dugaljból. Ezután a készüléket nem szabad tovább használni, el kell vinni egy szakszervizbe.
- Ne használja azonnal a készüléket, ha hideg helyről meleg helyiségbe vitte. A közben keletkező kondenzvíz bizonyos körülmények között tönkreteheti a készüléket. Ezen kívül a hálózati tápegységnél az elektromos áramütés kockázata miatt életveszély áll fenn! Hagyja, hogy a készülék először vegye fel a szobahőmérsékletet, mielőtt csatlakoztatná és használná. A körülményektől függően ez több óra hosszat is eltarthat.
- Forduljon szakemberhez, ha kétségei támadnak a készülék működésével, biztonságosságával vagy csatlakoztatásával kapcsolatban.
- A karbantartási, beállítási és javítási munkákat kizárólag szakemberrel vagy egy szakműhellyel végeztesse.
- Ha még lenne olyan kérdése, amelyre ebben a használati útmutatóban nem talál választ, forduljon a műszaki ügyfélszolgálatunkhoz vagy más szakemberhez.

b) Elemek

- Az elemek berakásakor ügyeljen a helyes polarításra.
- Vegye ki az elemeket, ha a készüléket hosszabb ideig nem használja a kifolyt elem által okozott károk elkerülésére. A kifolyt vagy sérült elemek a bőrrel érintkezve marási sérülést okozhatnak. Ha sérült elemeket kell kézbe venni, viseljen védőkesztyűt.
- Az elemeket úgy tárolja, hogy gyerekek ne tudjanak hozzájuk férni. Ne hagyja szanaszét heverni az elemeket, mert a gyerekek vagy háziállatok lenyelhetik őket.
- Az összes elemet egyidejűleg cserélje. Régi és új elemek keverése a készülékben az elemek kifolyásához, és ez által a készülék károsodásához vezethet.
- Az elemeket ne szedje szét, ne zárja rövidre, és semmi esetre se dobja tűzbe! Ne próbáljon feltölteni nem feltölthető elemeket. Robbanásveszély!

Kezelőszervek



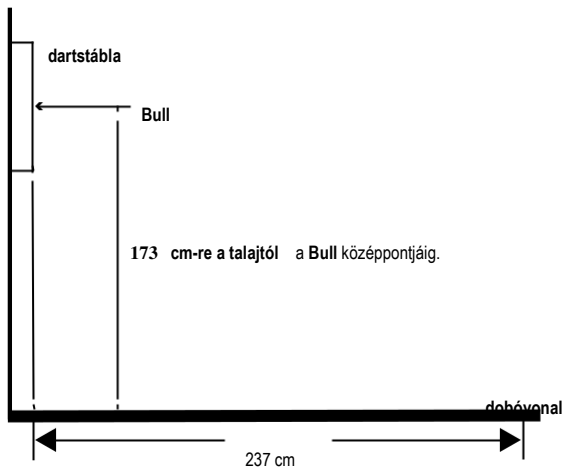
A hely kiválasztása

A dartstábla felakasztására olyan helyet válasszon, ahol legalább 3 méter szabad terület van a dartstábla előtt. A dobóvonal (a cipőorr vonala) 2,37 méterre van a dartstábla előlapjától. Az ajtók kinyitásához legalább 1 méter széles helyre van szükség.

Ezt a dartstáblát 4 db AA-típusú 1,5 V-os elem (az elemek nem része a szállításnak) vagy az együtt szállított hálózati tápegység táplálja. A hálózati tápegység használata esetén az elemtartó nem kap feszültséget. Amikor a hálózati tápegységet alkalmazza, dugja be a hálózati tápegység kerek dugóját a dartstábla oldalán lévő csatlakozóhüvelybe. Gondoljon arra, hogy a felszerelési hely közelében legyen egy dugaszalj is. Ellenőrizze ezt a felszerelés elkezdése előtt.

Rakja be az elemeket, mielőtt a dartstáblát felszerelné a falra. Lásd „Elemek berakása/cseréje” c. fejezet.

Válasszon egy falat, és szerelje fel rá a dartstáblát. Jelölje be előzőleg a furatok helyét a falra. A felső csavarra akassza fel a dartstáblát. Utána bejelölheti az alsó furatok helyét. Használjon vízmértéket, hogy a dartstábla függőleges helyzetben legyen. Az alsó csavarok vízszintbe kerüljenek. Figyeljen arra, hogy a dartstábla szorosan felkötődjön a falra. A dartstáblán a Bull szektornak 1,73 m-re kell lennie a talajtól. Lásd ábra.



Az elemek berakása/cseréje

- Vegye le a hátlapon lévő elemtartó fedelét. Csavarja ki az elemtartó fedél csavarját egy keresztornyú csavarhúzóval.
- Rakjon be négy AA-méretű 1,5 V-os elemet az elemtartóba. Vegye figyelembe az elemtartóban látható pólusjelöléseket (+/-). Berakáskor felhangzik egy hangjel.
- Zárja le az elemtartót a csavarral.

→ Cserélje ki az elemeket, ha a dartstábla már nem kezelhető, vagy legritkábban évente egyszer. Elemállapot-jelzés nincs

A nyomógombok ismertetése

gomb	leírás
Game	Játék kiválasztása G01-től G27-ig. Ez a gomb szolgál a játék elhagyására is, és egy játék közben a főmenübe való átlépéshez.
Option/Score	Alkategória kiválasztása, pl. a Score 100, 200 vagy az Option 3, 5, 7. Ezzel lehet megjeleníteni a mindenkori játékos pillanatnyi eredményét is.
Player/Cyber&Team /	A játékosok és a csapatok számának a kiválasztása. A nehézségi fok kiválasztása a Cyber-játékban (játékmód: C1 - profi, C2 - haladó, C3 - tapasztalt, C4 - 2. kezdő fokozat, C5 - 1. kezdő fokozat).
Eliminate	A nyíldobás eltávolítása egy játék közben. Nyomja meg a gombot a bekapcsoláshoz. Tartsa nyomva a gombot kb. 2 másodpercig a kikapcsoláshoz. Használat közben addig nyomogassa a
Power/Sound	gombot, amíg be nem állította a kívánt hangerőt. A beállítások sorrendje: Off (ki), 1 = halk, 2, 3, 4, 5, 6, 7 = hangos. Ha ezt a gombot megnyomja a játék során, beállíthatja az utolsó játékos alkategóriáját. Ehhez nyomja meg a Player gombot (a következő játékoknak nincs
hendikep	„hendikep” funkciója: G11, 14, 16, 17 és 18). Ezzel állítja be a nehézségi fokot és az egyéb opciókat. Lásd külön leírást. Ez a gomb csak a G02 játékhoz áll rendelkezésre. Lásd a játék útmutatóját.

Double/Miss

Akkor is alkalmazzuk, ha egy nyíldobás nem történt meg.

Start/Next

A játék elindítása, vagy váltás a következő játékosra.

A bemozdások ismertetése

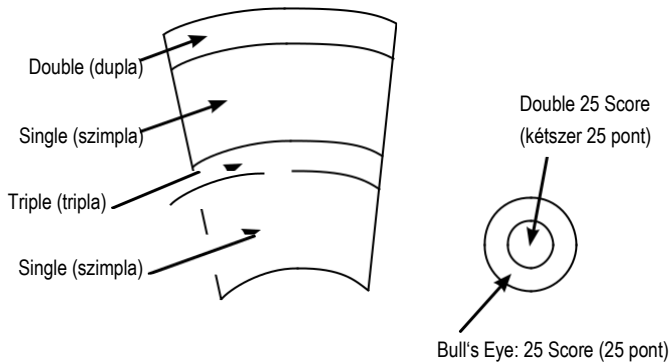
bemozdás vagy hangjel	leírás
egy	1
kettő	2
három	3
négy	4
öt	5
hat	6
hét	7
nyolc	8
kilenc	9
tíz	10
tizenegy	11
tizenkettő	12
tizenhárom	13
tizennégy	14
tizenöt	15
tizenhat	16
tizenhét	17
tizennyolc	18
tizenkilenc	19
húsz	20
Pro	C1 virtuális játékos - profi
Advance	C2 virtuális játékos - haladó
Intermediate	C3 virtuális játékos - tapasztalt
Novice	C4 virtuális játékos - 2. kezdő fokozat
Beginner	C5 virtuális játékos - 1. kezdő fokozat
Bull's Eye	Találat a Bull szektorba
Bust	A cél/megadott találat elhibázva
Close	Zárt terület (némelyik játékváltozatban)
Cyber match	Számítógépes játék beállítása
Double	Dupla be/ki beállítása Találat dupla szektorba
Game over	Játék befejezve
In	Játékfüggő „In” bemozdás
Master	Dupla- vagy tripla beállítás
Open	Nyitott terület (némelyik játékváltozatban)
Out	Játékfüggő „Out” bemozdás
Player	A következő játékos felszólítása, vagy a játékosok számának a megadása.
Players	A játékosok számának a megadása. A játékos felszólítása a nyílak eltávolítására, hogy a következő
Remove darts	játékos kerülhessen sorra.

bemondás vagy hangjel	leírás
Score	Játékfüggő „Score” bemondás
Teams	Játékfüggő „Team” bemondás
Throw darts	Játékos felszólítása nyíldobásra.
Triple	Találat triplaszektorba.
Volume	Hangerőt be kell állítania.
Winner	Az első győztes meghatározva.
	Érvényes dobás. Véletlenszerűen generált
You are good	játékbeindítás
„Lost sound” hangjel	Nyíl leesett „Bounce out”
„Bull’s Eye” hangjel	Találat a Bull szektorba
„Valid throw” hangjel	Érvényes dobás jele
„Laser” hangjel	Egy dobás jele
„Schlüssel” hangjel	Nyomógombhang
„Throw locked” hangjel	Dobás zárva
„Start” hangjel	A játék startjele
„Power on 1” hangjel	Dartstábla be van kapcsolva
„Power on 2” hangjel	Dartstábla be van kapcsolva
„Ou” hangjel	Játékfüggő bemondás: A Killer nyilat dobott.

→ Egy bemondás vagy egy hangjel közben világítanak a LED-oszlopok a hangerő jelzésére.

Találati szabály

Szektor jelölése



Fontos tudnivalók

• A következő lehetőségek állnak rendelkezésre:

Normál beállítás: 1 - 8 játékos

Cyber-játék: 1 játékos a számítógép ellen (5 nehézségi fok állítható be).

Csapatjáték: 2 2 ellen, max. 4 4 ellen.

- Ezzel a táblával 12 össze nem szerelt nyilat szállítunk. Szereljen össze annyi nyilat, amennyire az adott játékhoz szükség van. 12 cserehegy is van.
- Forgassa meg egy kicsit a nyilat, amikor kihúzza a dartstáblából. Így egyszerűbb kivenni a nyilat a dartstáblából, és a hegyek tovább tartanak.
- A dartstábla kijelzője és elektronikája kb. 10 perc készenléti üzem után, aktivitás hiánya esetén automatikusan kikapcsolódik.
- Kiváló minőségű alkáli-típusú elemmel a dartstábla kb. 48 óra hosszat működik. Az elem üzemeltartama a környezeti körülményektől, pl. a hőmérséklettől is függ.
- A hendikep beállítása: Miután beállította a játékot és az Option/Score-t, nyomja meg a hendikepgombot. Az alapbeállításban a 2. játékos van a hendikepre beállítva. A **hendikep** gomb ismételt megnyomás által állíthatja be a nehézségi fokot (a hendikepet). A **Player** gombbal vált át a következő játékosra. A beállítás után nyomja meg a **Start** gombot a játék megkezdéséhez. A következő játékokban nem működik a „hendikep” funkció: G11, 14, 16, 17 és 18.

Játékútmutató:

Általános szabály: Ha egynél több játékos versenyez, és csak egy játékos marad a végén, a játék befejeződik. A rangsor kiszámításra kerül.

27 játék áll rendelkezésre 216 játékváltozatban.

G01 Count-Up

Score (pontszám): 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900

Játékos: 1 - 8

- Az egyes játékosok pontjai összegződnek, amíg el nem éri a beállított összpontszámot.
- Az a játékos nyer, aki elsőnek éri el az összpontszámot vagy annál többet.

G02 Count-Down

Score: 101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901

Játékos: 1 - 8

- Az egyes játékosok pontjai levonásra kerülnek a beállított összpontszámból.
- Az a játékos nyer, aki elsőnek éri el pontosan a 0-át.
- Ha egy játékos elhibázza a 0-át, mert túl nagy pontszámot talált el, megszólal a „too high” (túl nagy) bemondás.
- A játék különböző változatokban játszható. 6 lehetőség közül választhat. Nyomja meg a **Double/Miss** gombot.

A kijelzés **Std - Standard**

- Standard szabályok, nincs külön előírás. A

kijelzés **Din - Double in**

- Ha a „Double in” (dupla be) opciót választja, a játék csak akkor kezdődik, ha valaki etalál egy duplaszektort.

A kijelzés **Dou - Double out**

- Ha a „Double out” (dupla ki) opciót választja, a játék csak akkor fejeződik be, ha valaki etalál egy duplaszektort.
- Ha egy játékos a körében egy 1 vagy 0 pontos szektort talál el, a pont nem kerül beszámításra. Ez azt jelenti: „bust dart” (a cél/megadott találat elhibázva). A játékos az előző pontszámon marad. A következő körében meg kell próbálnia a helyes duplaszektort etalálnia ahhoz, hogy a 0-át elérje.

A kijelzés **Dio - Double in/out**

- Ha a „dupla be” és „dupla ki” opciót választotta, a játék egy duplaszektor etalálásával kezdődik el és fejeződik be, mint azt az előzőkben leírtuk.

A kijelzés **Aou - Master out Double in/out**

- Ha a választása „Master out Double in / out”, a játék egy duplaszektorttal kezdhető meg. A játék egy dupla- vagy triplaszektor etalálásával fejeződik be, mint azt az előzőkben leírtuk.

A kijelzés **DiA - Double in / Master out**

- Ha a választása „Double in / Master out”, a játék egy duplaszektorttal kezdhető meg. A játék egy dupla- vagy triplaszektorttal fejeződik be, mint azt az előzőkben leírtuk.
- Ha egynél több játékos versenyez, és csak egy játékos marad a végén, a játék befejeződik. A rangsor kiszámításra kerül.
- Ha egy játékosnak nincs több pontja 180-nál, a rendszer kiszámítja és beállítja a következő találati szektort.

G03 Round Clock

Opció: 5, 10, 15, 20

Játékos: 1 - 8

- Itt a dartstábla aktivált szektorterületét használják a pontok meghatározására.
- 5: A pontszerzéshez az 1 - 5 szektort kell sorban etalálni.
- 10: A pontszerzéshez az 1 - 10 szektort kell sorban etalálni.
- 15: A pontszerzéshez az 1 - 15 szektort kell sorban etalálni.
- 20: A pontszerzéshez az 1 - 20 szektort kell sorban etalálni.
- Ha az aktivált szektortartományt etalálják, felhangzik a „Yes” (igen) bemondás, és a kijelzőn a következő szektortartomány jelenik meg. Ha helytelen szektortartományt ér a találat, akkor a „Sorry” (sajnálom) bemondás szólal meg.
- Ha egynél több játékos versenyez, és csak egy játékos marad a végén, a játék befejeződik.

G04 Round Clock-Double

Opció: 205, 210, 215, 220

Játékos: 1 - 8

- Itt csak a dartstábla aktivált szektortartományában lévő duplaszektor vesz részt a pontszámolásban. Minden további szabályt lásd a „G03 Round Clock” játéknál.

G05 Round Clock-Triple

Opció: 305, 310, 315, 320

Játékos: 1 - 8

- Itt csak a dartstábla aktivált szektortartományában lévő triplaszektor vesz részt a pontszámolásban. Minden további szabályt lásd a „G03 Round Clock” játéknál.

G06 Simple Cricket


Opció: 000, 020, 025

Játékos: 1 - 8

- Csak a 15 - 20-ig terjedő számok, valamint a külső és a belső Bull számít.
- Az a játékos nyer, aki háromszor etalálta az összes fenti számot.
- A szimplaszektorok egyszer, a duplaszektorok kétszer, a triplaszektorok háromszor számítanak.

Egyedi beállítások


- 000: A játékos tetszőleges sorrendben etalálhatja el a 15 - 20 számot, majd utána a Bullt.

- O20: A játékosnak először a 20-at kell háromszor egymásután eltalálnia. Majd ezután a 19, 18, 17, 16, 15 számot, majd a Bullt kell háromszor-háromszor ebben a sorrendben eltalálnia.
- O25: A játékosnak először a Bullt kell háromszor egymásután eltalálnia. Majd ezután a 15, 16, 17, 18, 19, 20 számot kell háromszor-háromszor ebben a sorrendben eltalálnia.
- Mindegyik szektornak három „” jelzője van. Minden egyes találatnál láthatóvá válik egy jelző.
- Mihelyt valamelyik játékosnál az összes jelző látható, a játék befejeződik. Ez a játékos a győztes.

G07 Score Cricket

Opció: E00, E20, E25


Játékos: 1 - 8

- Csak a 15 - 20 szám, továbbá a Bull számít.
- A játékosnak a fenti számokat kell eltalálnia. A szimpla-, a dupla- és a triplaszektorok a találati szabálynak megfelelően egyszer, kétszer, ill. háromszor számítanak.
- E00: A játékos ezeknek a számoknak bármelyik szektorát vagy a Bullt találhatják el. Nincs előírt sorrend.
- E20: A játékosnak először a 20-at kell háromszor egymásután eltalálnia, majd ezután a 19, 18, 17, 16, 15 számot, majd a Bullt ebben a sorrendben.
- E25: A játékosnak először a Bullt kell háromszor egymásután eltalálnia, majd ezután a 15, 16, 17, 18, 19, 20 számot ebben a sorrendben.
- Mindegyik találati számnak három „” jelzője van. Minden egyes találatnál láthatóvá válik egy jelző.
- Mihelyt valamelyik játékosnál az összes jelző látható, ez a találati szám ennek a játékosnak a további találati számára nyitva van.
- A találati szám bezáródik, mielőtt egy másik játékos háromszor eltalálta.
- A többi játékosnak meg kell próbálnia a nyitott találati számot eltalálnia, hogy minél előbb bezáródjon.
- Ha a találati szám bezáródik, ez a játékos már nem tudja eltalálni. Most egy másik találati számot kell eltalálnia.
- Miután az összes találati szám bezáródott, a legnagyobb összpontszámmal rendelkező játékos lesz a győztes.

G08 Cut Throat Cricket

Opció: C00, C20, C25

Játékos: 1 - 8

- A játékosnak el kell találnia a 15 - 20-ig terjedő számokat, valamint a Bullt. Az a játékos nyer, aki háromszor eltalálta az összes fenti számot.
- Az egyszeres, a kétszeres és a háromszoros értékű találati szabály kerül alkalmazásra.
- C00: A játékos ezeknek a számoknak bármelyik szektorát vagy a Bullt eltalálhatja. Nincs sorrend.
- C20: A játékosnak először a 20-at kell háromszor egymásután eltalálnia, majd ezután a 19, 18, 17, 16, 15 számot, majd a Bullt ebben a sorrendben.
- C25: A játékosnak először a Bullt kell háromszor egymásután eltalálnia, majd ezután a 15, 16, 17, 18, 19, 20 számot ebben a sorrendben.
- Mindegyik találati számnak három „” jelzője van. Minden egyes találatnál láthatóvá válik egy jelző.
- Mihelyt valamelyik játékosnál az összes jelző látható, ez a találati szám ennek a játékosnak a további találati számára nyitva van.
- A találati szám bezáródik, mielőtt egy másik játékos háromszor eltalálta.

Ha a találati szám bezáródik, ez a játékos már nem tudja eltalálni.

- A többi játékosnak meg kell próbálnia a nyitott találati számot eltalálnia, hogy minél előbb bezáródjon. A nyitott találati számon a játékos által elért pontok az ellenfelekhez kerülnek.
- Most egy másik találati számot kell eltalálni.
- Miután az összes találati szám bezáródott, a legkisebb találati számmal rendelkező játékos lesz a győztes.

G09 Double Score Cricket

Opció: d00, d20, d25


Játékos: 1 - 8

- A találati tartomány megnyitásához a játékosnak egy duplaszektort kell eltalálnia.
- Minden további szabályt lásd a „G07 „Score Cricket” játék fejezetében.

G10 Shove-a-Penny Cricket

Opció: P00, P20, P25

Játékos: 2 - 8

- Úgy kell játszani, mint a „G07 „Score Cricket” játékot. Csak a 15 - 20 szám, továbbá a Bull számít.
- A játékosnak a fenti számokat kell háromszor eltalálnia. Mindegyik találati számnak egy „” jelzője van. A szimpla-, a dupla- és a triplaszektorok a találati szabálynak megfelelően egyszer, kétszer, ill. háromszor számítanak.
- Ha egy játékosnak egy számon 3-nál több találat van, a felesleges találat a következő játékoshoz kerül át.
- A győztes az a játékos, aki az összes számon elérte a 3 találatot.
- P00: A játékos ezeknek a számoknak bármelyik szektorát vagy a Bullt eltalálhatja. Nincs sorrend.
- P20: A játékosnak először a 20-at kell háromszor egymásután eltalálnia, majd ezután a 19, 18, 17, 16, 15 számot, majd a Bullt ebben a sorrendben.

- P25: A játékosnak először a Bullt kell háromszor egymásután eltalálnia, majd ezután a 15, 16, 17, 18, 19, 20 számot ebben a sorrendben.

- Minden további szabályt lásd a „G07 „Cricket” játéknál.

G11 Scram Cricket

Opció: A00

Játékos: 2

- A játék 2 körből áll. Az első körben a játékosnak el kell találnia a 15 - 20-ig terjedő számokat, valamint a Bullt, míg a másik játékos megpróbálja a lehető legtöbb találatot elérni, amíg a számok nyitva vannak.

- Az 1. kör akkor fejeződik be, amikor már az összes szám zárva van.

- A 2. kört fordított sorrendben kell játszani.

- A legmagasabb eredményt elérő játékos lesz a győztes.

G012 Golf

Score: 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90

Játékos: 1 - 8

- Ki kell választani valamelyik fenti pontszámot (Score). Ha valamelyik játékos eléri ezt a pontszámot, kiesik a játékból.
- A játékosnak el kell találnia az 1 - 18 találati számot ebben a sorrendben. Először az 1-et, majd a 2-t stb. Miután eltalálta a helyes találati számot, a kijelzőn a következő találati szám jelenik meg.
- A játékosnak meg kell próbálnia a legalacsonyabb végeredményt elérnie. Minden körben 3 nyilat dobhatnak.
- Ha egy játékos a 3 nyíllal eltéveszti a célt, ez a „Bad Dart” (rossz dobás). A játékos 5 pontot kap.
- Ha a triplaszektort találja el, csak 1 pontot kap („Eagle Dart”).
- Ha a duplaszektort találja el, csak 2 pontot („Bird Dart”).
- Ha a szimplaszektort találja el, csak 3 pontot kap.
- A játékos bármilyen dobást választhat a kör befejezésére, azonban mindig az utolsó dobást használja a rendszer az eredmény meghatározására. Ha a játékos az első dobásával egy szimplaszektorba talál, 3 pontot kap. A játékos eldöntheti, hogy elvégzi-e a következő dobást, hogy alacsonyabb pontszámot kapjon. Ha azonban a következő két dobással elhibázza a célt, a játékos 5 pontot kap.
- Az a játékos, aki eléri a kiválasztott pontszámot, kiesik a játékból. Az utolsó maradt játékos a győztes. Ha mind a 8 találati számon végigjutva több játékos is még bennmarad, a legalacsonyabb pontszámot elérő játékos a győztes.

G13 Bingo

Opció: 132, 141, 168, 189

Játékos: 1 - 8

- 132: A játékosnak el kell találnia a 5, 4, 8, 14, 3 találati számot ebben a sorrendben.
- 141: A játékosnak el kell találnia a 17, 13, 9, 7, 1 találati számot ebben a sorrendben.
- 168: A játékosnak el kell találnia a 20, 16, 12, 6, 2 találati számot ebben a sorrendben.
- 189: A játékosnak el kell találnia a 19, 10, 18, 5, 11 találati számot ebben a sorrendben.
- A szimpla-, a dupla- és a triplaszektorok a találati szabálynak megfelelően egyszer, kétszer, ill. háromszor számítanak. A játékosnak a találati számot háromszor kell eltalálnia. Ezután válthat a következő találati számmra. Ha a játékos egyszer betalál a triplaszektorba, átválthat a következő találati számmra. Az aktuális találati szám véletlenszerű sorrendben jelenik meg a kijelzőn.

- A győztes az a játékos, aki az összes találati számot háromszor eltalálta.

G14 High Score

Opció: H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21

Játékos: 1 - 8

- Ebben a játékban tetszőleges szektorra lehet dobni. A szimpla-, a dupla- és a triplaszektorok a találati szabálynak megfelelően egyszer, kétszer, ill. háromszor számítanak.
- Az opció a játszható körök számát jelöli, pl. H03 = 3 kör.
- Miután az összes kör befejeződött, a legnagyobb pontszámot elérő játékos lesz a győztes.

G15 All Five

Score: 31, 41, 51, 61, 71, 81, 91

Játékos: 1 - 8

- Az egész darts táblát használjuk ehhez a játékhoz (mindegyik szegmens aktív). A játékosoknak körönként 3 nyíllal ötten osztható összeredményt kell elérniük. Minden ötösért egy pontot kap a játékos. Példa: 2, 8, 5 = 15. Mivel 15 osztható 5-tel, a játékos 3 pontot kap.
- A szimpla-, a dupla- és a triplaszektorok a találati szabálynak megfelelően egyszer, kétszer, ill. háromszor számítanak.

- Ha egy játékos olyan összpontszámot dob, amely nem osztható 5-tel, nem kap pontot.
- Az a játékos a győztes, aki elsőként éri el a kiválasztott eredményt (pl. B. 31).
- Ha a harmadik nyíl elkerüli a dartstáblát, bár az első kettő öttel osztható számot eredményezett, az adott játékos nem kap pontot. Ez a szabály megakadályozza azt, hogy a játékos szándékosan a tábla mellé dobjon, hogy ne veszélyeztesse az öttel osztható számot.
- A következő játékosra való váltáshoz meg kell nyomni a **Next** gombot.

G16 Shanghai

Opció: 101, 105, 110, 115

Játékos: 1 - 8

- A játékosnak el kell találnia a kiválasztott opció számait, továbbá a Bullt.
- 101: A játékosnak el kell találnia a számokat 1-től 20-ig, vagy a Bullt.
- 105: A játékosnak el kell találnia a számokat 5-től 20-ig, vagy a Bullt.
- 110: A játékosnak el kell találnia a számokat 10-től 20-ig, vagy a Bullt.
- 115: A játékosnak el kell találnia a számokat 15-től 20-ig, vagy a Bullt.
- Egy szektorra csak 1 nyilat dobhatnak. Ha a játékos eltalálja a célszektort, megkapja a pontot. A dobás után automatikusan változik célszektor.
- Ha az összes célszektorra dobtak már, és mindegyik játékos befejezte a dobást, a legnagyobb pontszámot gyűjtő játékos lesz a győztes.

G17 Forty one

Score: 40

Játékos: 1 - 8

- A beállított pontszám 40. A következő sorrendben kell eltalálni a célszektorokat: 20, 19, 18, 17, 16, 15, Bull, 41.
- Mindegyik körben a játékosoknak ugyanarra a célszektorra kell dobniuk.
- A célszektort eltaláló játékos megkapja a normál pontot. Ha egy játékos elhibázza a célszektort, az adott szektor pontjainak a felét kapja.
- Végül a 41-es számot 3 nyíllal kell elérni, pl. 20, 20, 1. Ha ez nem sikerül, feleződik a pontszám.
- Miután az összes kör befejeződött, a legnagyobb pontszámot elérő játékos lesz a győztes.

G18 Double down

Score: d40

Játékos: 1 - 8

- A beállított pontszám 40. Ezt a játékot a G17 Forty one játékhoz hasonlóan játésszák, csak a következő sorrenddel:
 - 15 és 16 duplaszektor, 17 és 18 triplaszektor, 19, 20, Bull.
- Mindegyik körben a játékosoknak ugyanarra a célszektorra kell dobniuk.

- A célszektort eltaláló játékos megkapja a normál pontot. Ha egy játékos elhibázza a célszektort, az adott szektor pontjainak a felét kapja.
- Miután az összes kör befejeződött, a legnagyobb pontszámot elérő játékos lesz a győztes.

G19 Gotcha

Score: 101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901

Játékos: 1 - 8

- Az egyes játékosok pontjai összegződnek, amíg el nem érik a beállított összpontszámot.
- A pontos összpontszámot elsőnek elérő játékos nyer.
- Ha a játékos túllépi az összpontszámot, felhangzik a „Bust” bemozdás, és az elért pontok törölődnek.
- Ha a következő dobásnál a játékos ugyanazt a számot találja el, mint az előző játékos, felhangzik a „Gotcha” bemozdás. A játékos pontszáma 0-ra áll vissza.

G20 Big Little - Simple

Opció: 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21

Játékos: 2 - 8

- Minden játékos kap egy bizonyos életet (lásd opció) értékéért. Ha már nincs több élete, kiesik a játékból.
- Az első játékos nyitott dartstáblát kap, és bármilyen célra dobhat. A következő játékosnak el kell találnia ezt a találati számot.
- Ha a célt az első vagy a második nyíldobással eltalálja, akkor a játékos dönthet a következő játékos számára új találati számról úgy, hogy a harmadik nyíllal egy bizonyos számot célózzon meg. Ha a célt csak a harmadik nyíllal találja el, nem tud dönteni egy új találati számról. Az új találati számot ekkor a következő játékos véletlenszerűen kapja meg.

- Ha játékos a célt nem tudja három nyíllal eltalálni, elveszít egy pontot az élete értékéből. A célt most a következő játékosnak kell eltalálnia.
- Az aktuális találati számon belül bármelyik tartományra (szimpla-, dupla- vagy triplaszektor) lehet dobni.

- A győztes az életei alapján utolsónak maradt játékos lesz.

G21 Big Little - Hard

Opció: H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21

Játékos: 2 - 8

- Minden játékos kap egy bizonyos életet (lásd opció) számértékként. Ha már nincs több élete, kiesik a játékból.
- A kijelzett találati számot (szimpla-, dupla- vagy triplaszektor) el kell találnia.
- Minden további játékszabályt lásd a „G20 Big Little - Simple” játéknál.

G22 Killer

Opció: 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21

Játékos: 2 - 8

- Minden játékos kap egy bizonyos életet (lásd opció) számértékként.

- Ha már nincs több élete, kiesik a játékból.
- A játékos 2-nél több játékosnak kell játszania. A játék elindításakor a kijelzőn megjelenik a „SEL” (kiválasztani, *angolul* select) kiírás. A játékosnak ki kell választania saját magának egy találati számot. Az első eltalált szám a játékoshoz rendelődik.
- Nyomja meg ezután a **Next** gombot, hogy a következő játékos kiválaszthassa a találati számát. Miután az összes játékos kiválasztotta a találati számát, elkezdődhet a játék.
- Az első cél "gyilkossá" (Killer) válni, ez úgy történik, hogy ki-ki eltalálja a saját találati számát (szimpla-, dupla- vagy triplaszektor). Amennyiben egy játékos egyszer eltalálta a saját találati számát, akkor a fennmaradó játék alatt "Killer" marad.
- A „Killer”-nek meg kell próbálnia eltalálni az ellenfelek találati számát, hogy az adott ellenfél életeit eggyel csökkentse.
- Ezután a játékos célja az, hogy az ellenfelet "meggyilkolja" úgy, hogy az ellenfele találati szektorába dobál mindaddig, amíg el nem fogy annak az összes élete.
- Ha a „Killer” saját találati számát találja el, diszkvalifikálja magát mint „Killer”-t, és egy 1 ponttal csökkenti saját életeit.
- Az utolsó életben maradó játékos lesz a győztes.

G23 Killer - Duple

Opció: 203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221

Játékos: 2 - 8

- Minden játékos kap egy bizonyos életet (lásd opció) számértékként.

- Ha már nincs több élete, kiesik a játékból.
- Az első cél "gyilkossá" válni, ez úgy történik, hogy ki-ki eltalálja a saját találati számának a duplaszektorát.
- Minden további játékszabályt lásd a „G22 Killer” játéknál.

G24 Killer - Triple

Opció: 303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321

Játékos: 2 - 8

- Minden játékos kap egy bizonyos életet (lásd opció) számértékként.

- Ha már nincs több élete, kiesik a játékból.
- Az első cél "gyilkossá" válni, ez úgy történik, hogy ki-ki eltalálja a saját találati számának a triplaszektorát.
- Minden további játékszabályt lásd a „G22 Killer” játéknál.

G25 Shoot Out

Opció: H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21

Játékos: 1 - 8

- Minden játékos kap egy bizonyos életet (lásd opció) számértékként.
- A kijelzőn megjelenik egy véletlenszerű találati szám a játékos számára. A játékosnak meg kell próbálnia 10 másodpercen belül eltalálni ezt a számot. Különben érvénytelen a dobás.
- Minden egyes találatnál az életek száma egy 1 ponttal csökken. Miután eltalálta a helyes találati számot, a kijelzőn megjelenik a következő találati szám a következő játékos számára.
- Az a játékos lesz a győztes, akinek az életszáma először csökken 0-ra.

G26 Legs over

Opció: 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21

Játékos: 2 - 8

- Minden játékos kap egy bizonyos élelet (lásd opció) számértékként.

- A játékot 2-nél több játékosnak kell játszania.
- A szükséges pontszám (Score) véletlenszerűen van megadva. Az első játékosnak 3 nyíllal a megkövetelt pontszámánál nagyobb pontszámot kell elérnie. Ha ez nem sikerül, életeiből 1 pont levonásra kerül.
- A következő játékosnak 3 nyíllal az előző játékosnál nagyobb pontszámot kell elérnie. Ha ez nem sikerül, életeiből 1 pont levonásra kerül.
- A játékosoknak nem szabad törölniük az eredményüket. Ha egy játékos megnyomja a **Start** gombot, vagy nem találja el a dartstáblát, az ő életeiből is 1 pont levonásra kerül.
- Ha már nincs több élete, kiesik a játékból. Egy hangjel szólal meg emlékeztetőül.
- A győztes az életei alapján utolsónak maradt játékos lesz.

G27 Legs Under

Opció: U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21

Játékos: 2 - 8

- Minden játékos kap egy bizonyos életet (lásd opció) számértékként.

- A játékot 2-nél több játékosnak kell játszania.
- A szükséges pontszám (Score) véletlenszerűen van megadva. Az első játékosnak 3 nyíllal a megkövetelt pontszámánál kisebb pontszámot kell elérnie. Ha magasabbra kerül, életeiből 1 pont levonásra kerül.
- A 0 pont nem megengedett. Ha a játékos háromszor elhibázza a dartstáblát, és 0 pontot ér el, életeiből 1 pont levonásra kerül.
- A következő játékosnak 3 nyíllal az előző játékos pontszámánál kisebb pontszámot kell elérnie. Ha ez nem sikerül, életeiből 1 pont levonásra kerül.
- A játékosoknak nem szabad törölniük az eredményüket. Ha egy játékos megnyomja a **Start** gombot, vagy nem találja el a dartstáblát, az ő életeiből is 1 pont levonásra kerül.
- Ha már nincs több élete, kiesik a játékból. Egy hangjel szólal meg emlékeztetőül.
- A győztes az életei alapján utolsónak maradt játékos lesz.

Hibaelhárítás

probléma	oka és elhárítási javaslat
Nincs tápáramellátás	<ul style="list-style-type: none">Vizsgálja meg, hogy nem merült-e ki az elem, és jól van-e berakva. Ügyeljen a helyes polarításra.Vizsgálja meg, hogy a tábla össze van-e kötve a hálózati tápegységgel, és hogy a hálózati dugó megfelelő dugaszaljba van-e bedugva.
A találat nem jelenik meg a kijelzőn.	<ul style="list-style-type: none">Vizsgálja meg, hogy a játék nincs-e még beállítási üzemmódban, vagy nem lett-e leállítva.Nyomja meg a Start/Next gombot, és figyelje, hogy a játék elindul-e.Vizsgálja meg, hogy célszektorok vagy funkciógombok nincsenek-e blokkolva.
Célszektorok vagy funkciógombok blokkolva vannak.	<ul style="list-style-type: none">Szállítás közben vagy a játék folyamán előfordulhat, hogy egyes elemek rövid időre elakadnak. Ha ez megtörténik, akkor automatikusan leáll a találatkijelzés. Óvatosan szabadítsa ki a táblába dobott nyilakat, vagy mozgassa meg a szektorokat egy ujjal enyhén rázva. Normál esetben a játék ezután folytatható, és a találatkijelzés ismét normálisan működik.
Törött hegyek (nyílhegyek) cseréje	<ul style="list-style-type: none">A műanyaghegyek ugyan biztonságosabbak, mint a fémhegyek, azonban nem tartanak örökké, és emiatt időnként ki kell cserélni őket. A hegyek eltörhetnek, sőt a dartstábla szektoraiban bennekedhetnek. Ha ez megtörténik, akkor próbálja meg óvatosan kihúzni a hegyeket egy alkalmas fogóval vagy csipesszel. Minél nehezebb a nyíl, annál nagyobb az esély arra, hogy a hegyek elgörbülnek vagy letörnek.
Elektromágneses zavarok	<ul style="list-style-type: none">Ilyen zavarok következtében a dartstábla elektronikájának működése hibássá válhat, vagy leállhat. Ne használja a dartstáblát villanymotor, mágnes vagy mikrohullámú sütő közelében. Zivatar alatt is felléphetnek zavarok. Ha ez megtörténik, akkor vegye ki az elemeket az elemtartóból kb. 10 másodpercre, majd rakja vissza őket. Vagy pedig húzza ki a hálózati tápegységet kb. 10 másodpercre a dartstáblából. Győződjön meg arról is, hogy megszüntette a zavarok okát.

Ápolás és tisztítás

- Tisztítás előtt kapcsolja ki a készüléket!
- Semmiképpen se használjon agresszív tisztítószerkeket, alkoholt vagy más kémiai oldatot, mivel a készülékházat károsítják, sőt, a készülék működését is kedvezőtlenül befolyásolhatják.
- A készülék tisztítására használjon puha, szőszmentes ruhát.

Eltávolítás

a) A készülék



Az elhasznált elektronikus készülékek értékes nyersanyagok tekintendők, és nem valók a háztartási szeméthez! Az elhasznált készüléket az érvényes törvényi előírásoknak megfelelően kell eltávolítani.

Vegye ki az elemeket, és a készüléktől elkülönítve távolítsa el őket.

b) Elemek



Önt, mint végfelhasználót törvény kötelezi minden elhasznált elem és akkumulátor leadására. Tilos ezeket a háztartási szeméttel együtt eltávolítani.

A károsanyag tartalmú elemek az itt látható szimbólumokkal vannak megjelölve, amelyek a háztartási szemét útján történő eltávolítás tilalmára utalnak. A legfontosabb nehézfémek jelölései a következők: Cd=kadmium, Hg=higany, Pb=ólom (a jelölés az elemeken és akkumulátorokon, pl. a baloldalon látható szeméttartály ikon alatt található).

Az elhasznált elemeket, akkumulátorokat ingyenesen leadhatja a lakóhelye közelében található gyűjtőhelyen, szaküzleteinkben vagy minden olyan helyen, ahol elemet és akkumulátort árusítanak!

Ezzel eleget tesz törvényi kötelezettségének, és hozzájárul a környezete védelméhez.

Műszaki adatok:

a) Dartstábla

Tápáramellátás..... 9 V~, 500 mA hálózati tápegységgel

vagy 4 db 1,5 V-os, AA-típusú elemmel

Játékosok száma..... 1 - 8

Játékok/változatok száma..... 27 játék / 216 játékváltozat

Üzemi feltételek..... 0°C-tól +60°C-ig, 25 – 60 %

Tárolási feltételek..... -10°C-tól +60°C-ig, 25 – 60 %

Méretek (sz x ma x mé)..... 490 x 546 x 55 mm (becsukott állapotban)

Súly..... 2177 gramm

b) Hálózati tápegység

Bemeneti feszültség/áram..... 100 - 240 V~, 50/60 Hz, 0,3 A

Kimeneti feszültség/áram..... 9 V~, 0,5 A

- Rendszeresen vizsgálja meg a nyilatkat, hogy a részei erősen kapcsolódnak-e egymáshoz, és nem sérültek-e meg.

Ez a Conrad Electronic SE publikációja, Klaus Conrad Str. 1, D-92240 Hirschau (www.conrad.com).

Minden jog, beleértve a fordítás jogát is, fenntartva. Mindenfajta sokszorosítás, pl. fotokópia, mikrofilm, vagy elektronikus adatfeldolgozó eszközzel való terjesztés a kiadó írásbeli engedélyéhez van kötve.

Az utánnymás, kivonatos formában is, tilos. A jelen publikáció megfelel a technika aktuális állásának a nyomtatás idején.

Copyright 2019 by Conrad Electronic SE. *2108947_v1_0719_02_hk_m_de

