



Modell: 3858

Elektronikus Dartstábla

Használati Útmutató

IMPORTÁLTA: PL OCIOTRENDS, S.L.C/XIXONA, 19
APDO.424 (Utca és postafiók szám) 03420 CASTALLA
(ALICANTE) (Irányítószám és város) SPANYOLORSZÁG

■ Figyelmeztetés

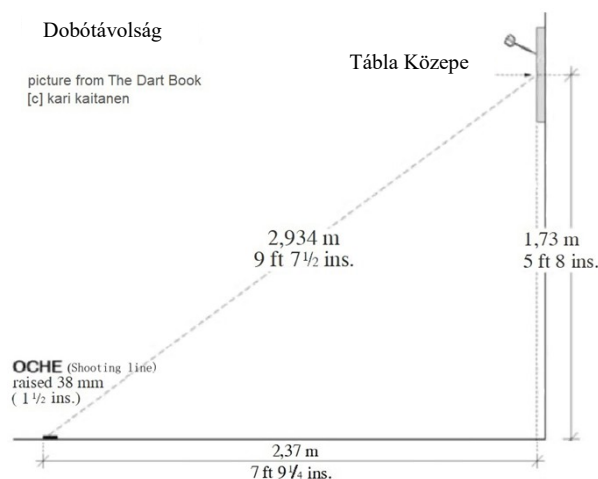
1. Az elektronikus dartstábla NEM játék. Az összeszerelést felnőttnek kell végeznie.
2. A darts nyilak sérülést okozhatnak. A gyermekek csak felnőtt felügyelete mellett használhatják a dartstáblát.

■ Leírás

- 1 db LCD kijelző.
- Összesen 18 játéktípus és 159 izgalmas játékvariáció.
- Egyidejűleg legfeljebb 8 játékos használhatja.
- 3 db AA 1,5V-os elemmel működik.
- Energiatakarékos üzemmód: Ha a dartstábla több mint 30 percig használaton kívül van, a kijelző és a külső egységek automatikusan kikapcsolnak, és a készülék alvó üzemmódba lép.

■ Üzembe helyezés

- Válassz olyan helyet a dartstábla felfüggesztéséhez, ahol a tábla előtt körülbelül **3 méternyi szabad hely** áll rendelkezésre.
- Rögzítsd a dartstáblát, és ellenőrizd, hogy a padló és a **tábla középpontja (Bull's Eye)** közötti magasság pontosan **1,73 méter** legyen.
- A dobóvonalnak (**Toe-line**) a dartstábla síkjától mérve **2,37 méterre** kell lennie.
- Helyezd be a 3 darab AA típusú elemet, és már élvezheted is az izgalmas játékokat.
- A dartstáblát **stabil falra** kell rögzíteni, és ügyelj rá, hogy a hátoldalon lévő csavarok a felszerelés után ne legyenek hozzáférhetőek.



■ Pontozási szabályok

Szektor	Eredmény
Egyszeres mező	Egyszeres érték
Dupla mező	Kétszeres érték
Tripla mező	Háromszoros érték
Külső középpont	25 pont
Belső középpont	Dupla 25 pont (50 pont)

■ Gombok funkciói

- **POWER:** Nyomd meg a „POWER” gombot a bekapcsoláshoz. Egy hangjelzés után a készülék normál működési állapotba lép.
- **GAME:** A „GAME” gombbal választhatod ki a játékokat (**G01–G18**). Ez a gomb a játékból való kilépésre és a kezdőállapotba való visszatérésre is szolgál.
- **OPTION:** Az „OPTION” gombbal a kiválasztott játékon belüli alváltozatokat (szinteket vagy variációkat) állíthatod be.
- **PLAYER:** A játék megkezdése előtt ezzel választhatod ki a játékosok számát. Az alapértelmezett beállítás 2 játékos.
- **DOUBLE IN/OUT:** Ez a gomb kizárólag a **G02** játéknál használatos. A részleteket lásd a játékmenet leírásánál

(ez a „duplával be- és kiszállás” funkció).

- **START/NEXT:** Ezzel a gombbal indíthatod el a játékot, vagy válthatsz a következő játékosra a dobások után.

■ Hangjelzések jelentése

- „Laser” – Ez a hang jelzi, ha egyszeres (Single) mezőt találtál el.
- „Double” – Ez a hang jelzi, ha dupla (Double) mezőt találtál el.
- „Triple” – Ez a hang jelzi, ha tripla (Triple) mezőt találtál el.
- „Score” – Pontszerzést jelző hang.
- „Close” – Azt jelzi, hogy egy adott szám (szektor) bezárult (ez főleg a *Cricket* játéknál fontos).
- „Open” – Azt jelzi, hogy egy adott szám (szektor) megnyílt.
- „Too High” – Azt jelzi, hogy a pontok levonásra kerültek (például besokallás esetén).
- „Winner” – Győzelmi hang: az első helyezett megvan.
- „Bull’s-Eye” – Jelez, ha sikerült eltalálni a tábla közepét.
- „Next/Player” – Azt jelzi, hogy a következő játékos jön, miután az előző eldobta mind a három nyílát.
- „Ye” – Jelez, ha sikerült eltalálni a célzott szektort.
- „Sorry” – Jelez, ha nem sikerült eltalálni a célzott szektort.

■ Játékszabályok

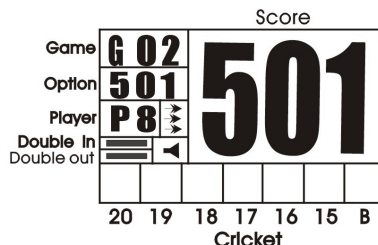
G01: Count-Up (Felfelé számlálás) (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)

Minden játékos pontjai összeadódnak az eltalált szektorok értéke alapján. Az a játékos nyer, aki először eléri vagy túllépi a játék elején kiválasztott összpontszámot.

G02: Count-Down (Visszaszámlálás) (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

Minden játékos a választott pontszámról (pl. 301) indul. Minden találat után a dobott pontértéket le kell vonni a maradék pontszámból. Az a játékos nyer, aki pontosan nullára csökkenti a pontszámát. Speciális beállítások: A „DOUBLE IN/OUT” gombbal különböző módokat választhatsz:

- Double In: A pontok levonása csak akkor kezdődik el, ha először egy duplát dobasz.
- Double Out: A játékot csak úgy fejezheted be, ha az utolsó dobásod egy dupla szektor, amivel pontosan nullára érsz.



- **Double In** (Dupla be): Amikor ez látható az LCD kijelzőn, a pontlevonás csak akkor kezdődik el, ha sikerül egy dupla szektort eltalálnod. Amíg nincs meg a dupla, minden dobásod 0 pontot ér.
- **Double Out** (Dupla ki): Amikor ez látható, a játékot kizárólag egy dupla szektossal lehet befejezni (úgy, hogy a pontszámod pontosan 0 legyen).
 - **Besokallás** (Burst): Ha a pontszámod 1-re vagy 0 alá csökken (és nem duplával értél nullára), akkor „besokalltál”. Ekkor az adott körben elért pontjaid elvesznek, és visszaállsz a kör eleji pontszámadra.
- **Double In/Out:** Ez a legnehezebb mód. A játékot duplával kell elkezdni és duplával is kell befejezni. A besokallás szabálya itt is érvényes.

G03: Round the Clock (Óra körbe) (5, 10, 15, 20)

Ez a játék a pontosság gyakorlására szolgál. A lényege, hogy sorrendben kell eltalálnod a számokat.

1. A választott szám (5, 10, 15 vagy 20): Azt határozza meg, hogy meddig kell eljutnod.
 - "5": 1-től 5-ig kell eltalálni a számokat sorban.
 - "20": 1-től 20-ig kell végigmenni a táblán.
2. Játékmenet: Mindig azt a szektort kell eltalálnod, amit a gép jelez.
 - Ha eltalálsz a soron következő számot, a gép azt mondja: "Ye", és továbblép a következő számra.

- Ha elvéted, a gép azt mondja: "Sorry", és addig kell próbálkoznod az adott számmal, amíg el nem találsz.

G04: Round Clock-Double (Óra körbe – Duplákkal) (205, 210, 215, 220)

A játék menete megegyezik a G03-as (Round the Clock) játékkal, de van egy nehezítés: Csak a dupla szektorok (a legkülső gyűrű) eltalálása számít érvényes találatnak. A számok (205-220) itt is azt jelzik, hogy meddig kell eljutni a táblán (pl. a 210-es módban 1-től 10-ig kell minden szám dupláját eltalálni sorrendben).

G05: Round Clock-Triple (Óra körbe – Triplákkal) (305, 310, 315, 320)

Ugyanaz, mint az előző, de itt kizárólag a tripla szektorok (a középső gyűrű) eltalálása érvényes.

G06: Simple Cricket (Egyszerű Cricket) (000, 020, 025)

1. Csak akkor érvényes, ha a 15,16,17,18,19,20 vagy a középpont (bull's-eye) kerül eltalálásra.
2. Az a játékos a győztes, aki a fenti számok mindegyikét először találja el háromszor.

Egyszeres szektor eltalálása - egyszer számít

Dupla szektor eltalálása - kétszer számít

Tripla szektor eltalálása - háromszor számít

3. "000" – A játékos bármelyik szektort eltalálhatja a 15,16,17,18,19,20 és a középpont közül. Ezeknél a szektoroknál nincs sorrendi prioritás.

4. "020" - A játékosnak először a 20-ast kell háromszor eltalálnia, majd sorrendben a 19, 18, 17, 16, 15 és a középpont következik.

5. "025"—A játékosnak először a középpontot kell háromszor eltalálnia, majd sorrendben a 15, 16, 17, 18, 19, 20 következik.

G07 Score Cricket (E00, E20, E25)

1. Csak akkor érvényes, ha a 15,16,17,18,19,20 vagy a középpont (bull's-eye) kerül eltalálásra.

2. A játékosnak el kell találnia az összes fenti számot.

Egyszeres szektor eltalálása - egyszer számít

Dupla szektor eltalálása - kétszer számít

Tripla szektor eltalálása - háromszor számít

3. "E00" - A játékos bármelyik szektort eltalálhatja a 15,16,17,18,19,20 és a középpont közül. Ezeknél a szektoroknál nincs sorrendi prioritás.

4. "E20" - A játékosnak először a 20-ast kell háromszor eltalálnia, majd sorrendben a 19, 18, 17, 16, 15 és a középpont következik.

5. "E25" - A játékosnak először a középpontot kell háromszor eltalálnia, majd sorrendben a 15, 16, 17, 18, 19, 20 következik.

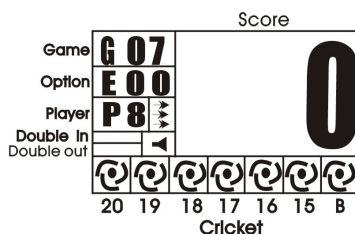
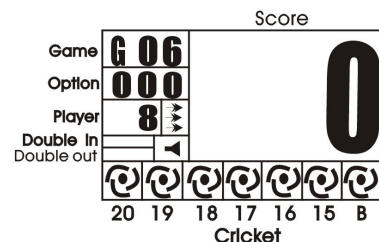
6. Minden szektorhoz három "(" jelzés tartozik. Ha egyszer eltalálják, egy "(" kigyullad.

7. Ha a játékos 3-szor eltalált egy szektort, az „megnyílik” számára a pontszerzésre, de „bezárul” és nem érhető el érte pont, ha már az összes játékos eltalálta azt 3-szor.

8. Minden játékosnak törekednie kell arra, hogy minél többször eltalálja a szektort, amíg az „nyitott” állapotban van.

9. Miután egy szektort az összes játékos eltalált háromszor, az bezárul. A játékosoknak a dartstábla által jelzett másik szektort kell eltalálniuk a pontszerzéshez.

10. Az a játékos a győztes, aki a legmagasabb pontszámot szerzi, miután az összes szektor bezárult. (Lásd az alábbi képet.)



G08 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25)

1. Csak akkor érvényes, ha a 15,16,17,18,19,20 vagy a középpont (bull's-eye) kerül eltalálásra.
2. A játékosnak mindent meg kell tennie, hogy eltalálja az összes fenti számot.

Hit single scoring segment - egyszer számít

Hit double scoring segment - kétszer számít

Hit triple scoring segment - háromszor számít

3、"C00" - A játékos bármelyik szektort eltalálhatja a 15,16,17,18,19,20 és a középpont közül. Ezeknél a szektoroknál nincs prioritás.

4、"C20" - A játékosnak először a 20-ast kell háromszor eltalálnia, majd sorrendben a 19, 18, 17, 16, 15 és a középpont következnek.

5、"C25" - A játékosnak először a középpontot kell háromszor eltalálnia, majd sorrendben a 15, 16, 17, 18, 19, 20 következnek.

6、Minden szektorhoz három „ (” jelzés tartozik. Ha egyszer eltalálják, egy „ (” kigyullad.

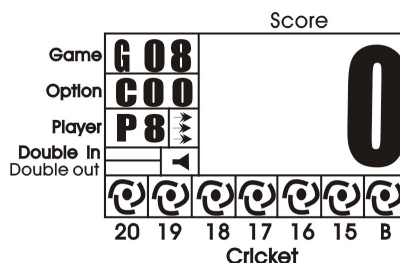
7、Ha a játékos 3-szor eltalált egy szektort, az megnyílik számára a pontszerzésre, de lezárul és nem kaphat érte pontot, ha már az összes játékos eltalálta azt 3-szor.

8、Az aktuális játékos által szerzett pontok hozzáadódnak az összes ellenfél pontszámához.

9、Minden játékosnak törekednie kell arra, hogy minél többször eltalálja a szektort, amíg az „nyitott” állapotban van.

10、Miután egy szektort az összes játékos eltalált háromszor, az bezárul. A játékosoknak egy másik, a tábla által jelzett szektort kell eltalálniuk, hogy az ellenfelek pontot kapjanak.

11、Az a játékos a győztes, aki a legalacsonyabb pontszámot szerzi, miután az összes szektor bezárult. (Lásd az alábbi képet.)



G09 Golf (10、20、30、40、50、60、70、80、90)

1、(10、20、30、40、50、60、70、80、90) választható pontszámként. A játékosnak 1-től 18-ig sorrendben kell eltalálnia a szektorokat. (1-es az első körben, 2-es a másodikban, és így tovább). Ha a szektort eltalálja, a gép azt mondja "Ye", egyébként "Sorry". A találat után a következő szektort jelzi ki a gép.

2、A játékosnak a lehető legalacsonyabb pontszámot kell elérnie. Ha egy körben mindhárom nyíl mellé megy, az "rossz dobás" és a játékos 5 pontot kap. Ha tripla szektort talál el, a játékos 1 pontot kap (Eagle dart). Ha dupla szektort talál el, a játékos 2 pontot kap (Bird dart). Ha egyszeres szektort talál el, a játékos 3 pontot kap. A játékos bármelyik nyílnál befejezheti a kört, de csak az utolsó nyíl számít a pontozásnál.

3、Ha a játékos az első nyíllal egyszeres szektort talál és 3 pontot kap, dönthet úgy, hogy továbblép a következő körre. Ha alacsonyabb pontszámot akar, folytathatja a dobást. De ha a másik 2 nyíl mellé megy, végül 5 pontot fog kapni.

4、Aki eléri a választott pontszámot, kiesik a játékból. Ha már csak egy játékos maradt, ő a győztes. Vagy ha mind a 18 kör véget ért, a legalacsonyabb pontszámú játékos a győztes.

G10 Bingo (132、141、168、189)

1、A számok megjelennek a képernyőn, az a győztes, aki először találja el az összes számot 3-szor. Ha a szektort eltalálja, a gép azt mondja "Ye", egyébként "Sorry". A találat után a következő szektort jelzi ki.

2、132---A következő sorrendet kell eltalálni: 15, 4, 8, 14, 3 szektorok.

3、141---A következő sorrendet kell eltalálni: 17, 13, 9, 7, 1 szektorok.

4、168---A következő sorrendet kell eltalálni: 20, 16, 12, 6, 2 szektorok.

5、189---A következő sorrendet kell eltalálni: 19, 10, 18, 5, 11 szektorok.

6、A játékosnak egy számot háromszor kell eltalálnia, mielőtt a következőre lépne.

Egyszeres szektor eltalálása - egyszer számít.

Dupla szektor eltalálása - kétszer számít.

Tripla szektor eltalálása - háromszor számít.

G11 Big Little—Simple (3、5、7、9、11、13、15、17、19、21)

1、Az opciók (3、5、7、9、11、13、15、17、19、21) a játékos eredeti életszámát jelentik.

2. Minden játékos alap életszámmal kezd. Amikor elfogy az élet, a játékos kiesik. Az első játékosnak egy véletlenszerűen megadott számot kell eltalálnia.
3. Ha az első vagy második nyíllal eltalálja a célt, a játékos a megmaradt nyilaival új célt állíthat fel a következő játékosnak. Ha csak a harmadik nyíllal talál be, nem állíthat fel új célt, a gép ad újat véletlenszerűen. Ha három nyílból sem talál be, egy életet veszít, és a következő játékos jön. Találatnál "Ye", hiba esetén "Sorry" hallható.
4. Bármely rész (egyszeres, dupla, tripla) eltalálása érvényes a célszámon belül.
5. Ha már csak egy játékosnak van élete, a játéknak vége és ő a győztes.

G12 Big Little - Hard (H03、H05、H07...H21)

1. Az opciók a játékos eredeti életszámát jelentik.
2. Csak akkor érvényes, ha a célszám pontosan ugyanazon részét (egyszeres, dupla, tripla) találja el a játékos.
3. Minden egyéb funkció megegyezik a G11-gyel.

G13 Killer (3、5、7、9、11、13、15、17、19、21)

1. Az opciók a játékos eredeti életszámát jelentik.
2. Belépéskor a kijelzőn a „SEL” (Választás) felirat villog. Az első eltalált szektor lesz a játékos saját száma, majd a „NEXT” gombbal a következő játékos választ. Miután mindenki választott, kezdődik a játék.
3. A játékosnak először el kell találnia a saját számát, hogy "gyilkos" (Killer) lehessen.
4. Ha egy játékos számát eltalálja egy ellenfél, aki már "gyilkos", a játékos egy életet veszít.
5. Ha egy "gyilkos" véletlenül újra a saját számát találja el, elveszíti a "gyilkos" rangot és egy életet is.
6. A gyilkos célja az ellenfelek életének elvétele az ő számaik eltalálásával.
7. Találatnál "Ye", hiba esetén "Sorry" hallható.
8. Bármely szektor (egyszeres, dupla, tripla) eltalálása érvényes a "gyilkos" rang megszerzéséhez.
9. Ha már csak egy játékosnak van élete, ő a győztes.
10. A játékot legalább 2 játékosnak kell játszania.

G14 Killer -Double (203、205...221)

1. Az opciók a játékos eredeti életszámát jelentik.
2. A játékos csak akkor válhat "gyilkossá", ha a saját számának a DUPLA szektorát találja el.
3. Minden egyéb funkció megegyezik a G13-mal.

G15 Killer-Triple (303、305...321)

1. Az opciók a játékos eredeti életszámát jelentik.
2. A játékos csak akkor válhat "gyilkossá", ha a saját számának a TRIPLA szektorát találja el.
3. Minden egyéb funkció megegyezik a G13-mal.

G16 Shoot Out (H03、H05...H21)

1. Az opciók a játékos eredeti életszámát jelentik.
2. A gép véletlenszerűen ad egy számot. A játékosnak 10 másodpercen belül el kell találnia, különben nem érvényes. Találatnál "Ye", hiba esetén "Sorry". Találat után új számot kap.
3. Minden találat a célponton (egyszeres, dupla, tripla) egy életet von le.
4. Az a győztes, akinek az életei először fogynak el 0-ra.

G17 Legs over(3、5、7...21)

1. Az opciók a játékos eredeti életszámát jelentik.
2. Kezdekör a gép ad egy pontszámot, az első játékosnak ennél többet kell dobnia három nyíllal. Ha kevesebbet dob, veszít egy életet.
3. A következő játékosnak mindig az előző játékos által elért pontszámánál többet kell dobnia. Ha kevesebbet dob, egy életet veszít.
4. Nem szabad „törölni” a pontot. Ha a játékos dobás nélkül nyomja meg a START gombot, vagy egyáltalán nem talál a táblára, életet veszít.
5. Ha elfogy az élet, a játékos kiesik, amit hangjelzés jelez.
6. Ha csak egy játékos marad, ő a győztes.

7、A játékot legalább 2 játékosnak kell játszania.

G18 Legs Under (U03、U05...U21)

1、Az opciók a játékos eredeti életszámát jelentik.

2、Kezdekor a gép ad egy pontszámot, az első játékosnak ennél KEVESEBBET kell dobnia három nyíllal. Ha többet dob, veszít egy életet.

3、A 0 pont nem megengedett. Ha valaki háromszor mellédob (0 pont), egy életet veszít, és a pontszám marad az eredeti.

4、A játékosnak kevesebbet kell dobnia, mint az előző játékos körének pontszáma. Ha többet dob, életet veszít.

5、A pontok törlése nem megengedett. START gomb közvetlen megnyomása vagy hiba esetén életvesztés jár.

6-8、A kiesés és győzelem feltételei megegyeznek a G17-tel.

■ A csomag tartalma

- 6 db Puha hegyű dart nyíl
- 6 db Tartalék puha hegy
- Használati útmutató
- Színes doboz

■ HIBAELHÁRÍTÁS

● Nincs áram

Ellenőrizze, hogy az elemek megfelelően vannak-e behelyezve, vagy hogy az elemek töltöttsége nem alacsony-e, esetleg lemerültek-e.

● A játék nem számolja a pontokat

Ellenőrizze, hogy a játék nem beállítási (setup) módban van-e, vagy nincs-e várakozásra (hold) állítva. Nyomja meg a START/NEXT gombot, hogy elindul-e a játék. Azt is ellenőrizheti, hogy valamelyik pontszerző szektor vagy funkciógomb nem ragadt-e be.

● Beragadt szektor vagy gomb

A szállítás során vagy a normál játék közben előfordulhat, hogy a pontszerző szektorok ideiglenesen beragadnak. Ha ilyen helyzet előfordul, az automatikus pontszámítás leáll. A nyíl óvatos eltávolításával vagy a szektor ujjával történő megmozgatásával kiszabadíthatja a szektort. A játék ezután folytatható, és a pontozási funkciók visszaállnak a normál kerékvágásba.

● Törött hegyek eltávolítása

A műanyag hegy biztonságosabb, de nem tart örökké; eltörhet és a táblában maradhat. Ha ez történik, próbálja meg óvatosan kihúzni egy fogóval. Ne feledje: minél nehezebb a műanyag hegyű nyíl, annál nagyobb az esélye, hogy a hegy elhajlik vagy eltörik.

● Tápellátási vagy elektromágneses interferencia

Elektromágneses interferencia esetén a dartstábla elektronikája rendellenesen viselkedhet, vagy leállhat a működése. (Például: erős vihar, túlfeszültség, hálózati feszültségesés, vagy elektromos motor, illetve mikrohullámú sütő túl közeli jelenléte.) A játék normál működésének visszaállításához vegye ki az elemeket néhány másodpercre, majd helyezze vissza őket. Ügyeljen arra is, hogy eltávolítsa az interferenciát okozó forrást.