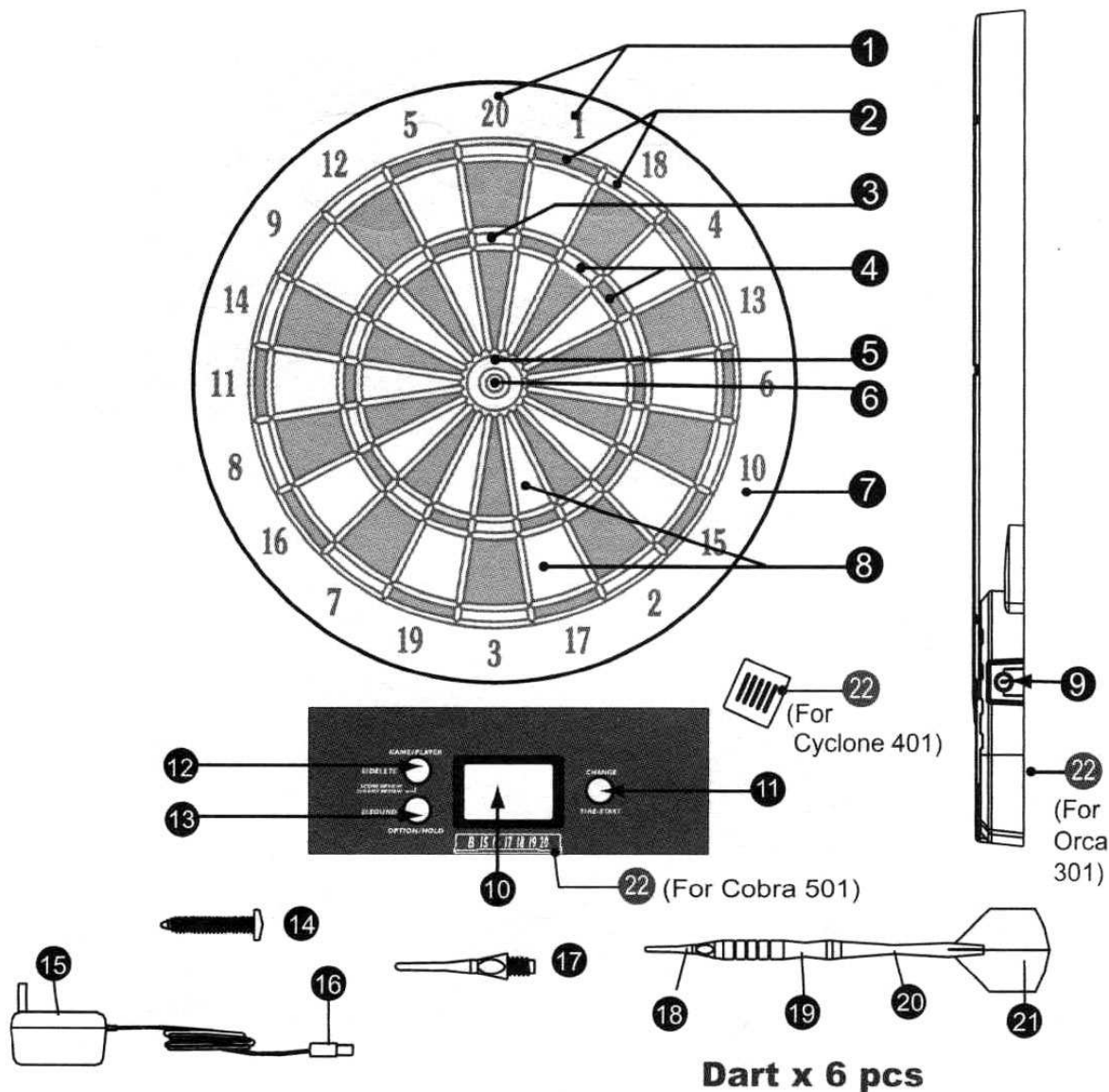


ORCA 301, CYCLONE 401.

93030, 92066

MŰANYAGHEGYŰ ELEKTRONIKUS DART JÁTÉK



1. Szektorszámok
2. Dupla gyűrű (x2)
3. Tripla 20 legmagasabb pontszám (60 pont)
4. Tripla gyűrű (x3)
5. Külső bull (25 pont)
6. Belső bull (50 pont)
7. Külső fekete gyűrű (0 pont)
8. Szimpla gyűrű (x1)
9. Tápegység aljzata

10. Pontszám kijelző
11. CHANGE (II> RE-START) gomb (Váltás – Újraindítás)
12. GAME/PLAYER (II> DELETE) gomb (Játék/Játékos - Törlés)
13. OPTION/HOLD (II> SOUND) gomb (Opciók/Felfüggesztés - Hang)
14. Csavarok 2 db
15. Tápegység (választható)
16. Dugó
17. Póthegy 40 db
18. Műanyag hegy
19. Test
20. Szár
21. Toll
22. Elemek helye

GYORS BEÁLLÍTÁSI ÚTMUTATÓ

1. Illessze a 3 db AA elemet az elemtartóba vagy a tápegységet csatlakoztassa egy elektromos falijáratba, majd a dugót illessze a dart tábla jobb oldalán található aljzatba.
2. Nyomja meg valamelyik gombot az LCD önteszt leállításához.
3. Nyomja meg a Game gombot a kívánt játéksorozat kiválasztásához, majd nyomja meg az Optiont a kívánt játékopció kiválasztásához.
4. Nyomja meg a Change gombot a játék és opció kiválasztások jóváhagyásához és a következő beállítási panelre való lapozáshoz.
5. Nyomja meg az Option gombot a szimpla, dupla vagy tripla BE opció kiválasztásához, és nyomja meg a Change gombot a BE kiválasztás jóváhagyásához. Nyomja meg az Option gombot a szimpla, dupla vagy tripla KI opció kiválasztásához, és nyomja meg a Change gombot a KI kiválasztás jóváhagyásához a '01 játékok esetén.
6. Nyomja meg a Player gombot a játékosok (1-8) és a csapatok (2) számának kiválasztásához.
7. Nyomja meg a Change gombot a játék indításához.
8. Nyomja meg a Change gombot minden egyes kör után a játékosváltáshoz.
9. Nyomja meg és tartsa lenyomva a II> RE-START gombot 2 másodpercig egy új játék újraindításához.
10. Az automatikus kikapcsolás körülbelül 10 perc üzemlen kívüli állapot után lép életbe, a pontszámokat a játék memóriája tárolja.

BIZTONSÁGI FIGYELMEZTETÉS

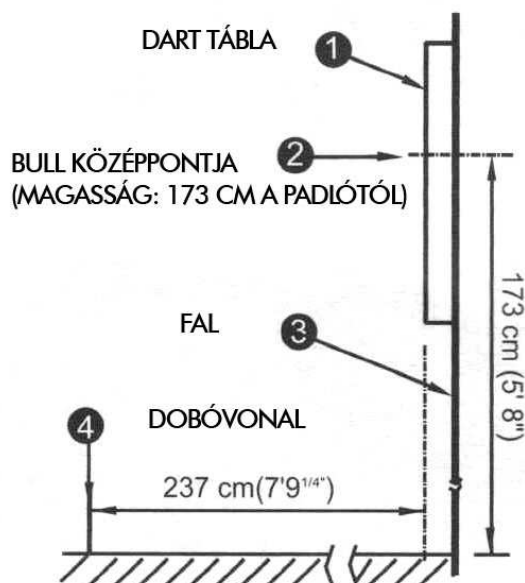
1. A játékok csakis műanyag hegyű dartokhoz lettek tervezve. Az acélhegyű dartok kárt tesznek a dart táblában.
2. A dartok funkcionális szempontból éles/hegyes hegygyel rendelkeznek. Gyermek csak szülői felügyelet mellett játszhatják a játékot.
3. Mindig figyeljen oda a játékokra; soha ne dobjon el egy dartot anélkül, hogy megbizonyosodott volna róla, hogy a játékterület szabad.
4. A szerkezet apró alkatrészekkel rendelkezik. 3 év alatti gyermekek nem játszhatnak vele.
5. Az eszköz elemekkel és tápegységgel is működtethető. A választható tápegység 9V / 100 mA kimenetet produkál. (230V AC – 9V / 100 mA DC)
6. A tartozék tápegység nem játék.

7. Tisztítás: Használjon száraz vagy enyhén nedves anyagot a dart tábla tisztításához. Ne használjon vizet vagy vegyi anyagokat a termék tisztításához. Tisztítás előtt mindig húzza ki az aljzatból.
8. Kérjük, őrizze meg ezt az útmutatót későbbi alkalmakra.

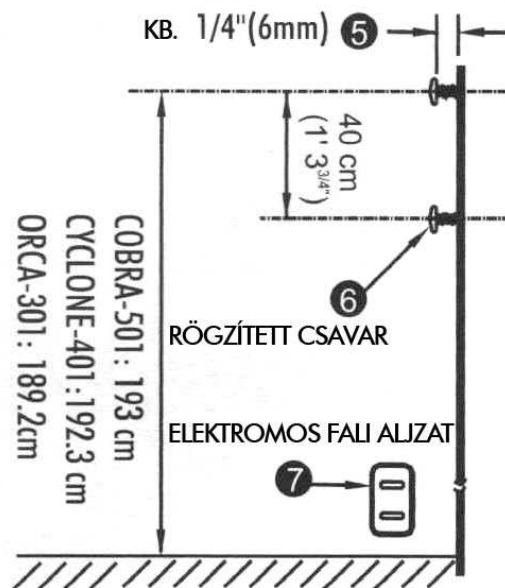
FELSZERELÉS

1. Válasszon egy megfelelő helyet, mely az ábrán bemutatott nemzetközi magassági és távolsági szabványnak megfelel, és gondoskodjon róla, hogy a tápegység kábelje elér a dart táblától a fal aljzatig.
2. A COBRA-501-hez a padlótól 193 cm magasságban fúrja ki a felső furatot. A CYCLONE-401-hez a padlótól 192,3 cm magasságban fúrja ki a felső furatot. Az alsó furatot 40 cm-rel a felső furat alatt függőleges irányban fúrja ki.
3. Akassza fel és megfelelően rögzítse a dart táblát a 2 csavarral. Húzza maga felé a dart táblát, hogy meggyőződjön róla, megfelelően rögzítette.
4. A 2 rögzített csavar max. 8 mm-re állhat ki a furatból ahhoz, hogy ne okozzon kárt a belső áramkörben és szilárdan rögzítse a dart táblát.

NEMZETKÖZI SZABVÁNY



CSAVAROK RÖGZÍTÉSI HELYE



GOMBOK MŰKÖDTETÉSE

A dart tábla a következő 3 különböző funkciójú gombbal rendelkezik.

Gombok	Játék beállítása	Játék elindítása
CHANGE II> RE-START	Beállítások jóváhagyása	Következő játékosra váltás Új játék újraindítása
GAME/PLAYER Pontszám kijelzés II> Játék kijelzés DELETE	Játék/Játékos opciók	Játékosok automata görgetése Játék kijelzése Jelenlegi dart pontszám törlése

OPTION/HOLD II> SOUND	Dupla/tripla Be/Ki Hang Be/Ki	A dart tábla felfüggesztése A hang be/kikapcsolása
--------------------------	----------------------------------	---

MEGJEGYZÉSEK:

II> nélkül: Nyomja meg a gombot

II>Játék kijelzés: Tartsa a gombot lenyomva a pontszám kijelzése után

II>: Nyomja meg és tartsa lenyomva 3 másodpercig

LCD kijelző:

Az LCD kijelző 3 területre osztható, melyek mindegyike különböző jelentést hordoz a különböző játékok esetén.

A ## jelzés pontszám, életek száma vagy jelölések száma lehet.

A.

1. ##: Aktuális játékos pontszáma
2. - ## -: Aktuális játékos célpontjának száma
3. L vagy H ##: Vezető játékos pontszáma az OVERben és UNDERben.
4. Pit# vagy bAt#: Dobó vagy ütőjátékos következik.
5. P#F# vagy t#F#: P4F1 pl. azt jelenti, a 4. Játékos nyeri a játékot. „,t”: Csapat



B.

1. - ## -: Aktuális játékos célpontjának száma
2. r-#: Kör száma.
3. db vagy bE(Foci): A játékosnak dupla gyűrűt vagy bullt kell dobni a fociban.
4. # #dt (Free-ben): fennmaradó dartok

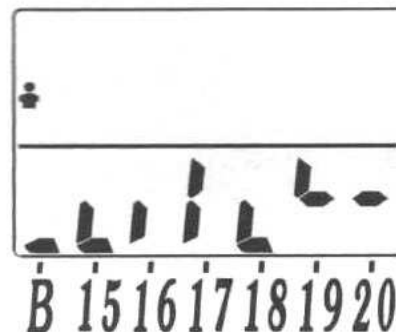
C.

1. ##: Következő játékos pontszáma
2. - ##: Következő játékos célpontjának száma
3. #L: Aktuális játékos Élete (jelölése).
4. I, és #P: A futók alappontokon való helyzete. 1. alappont 2. alappont 3. alappont, valamint az ütő csapat fennmaradó játékosai.

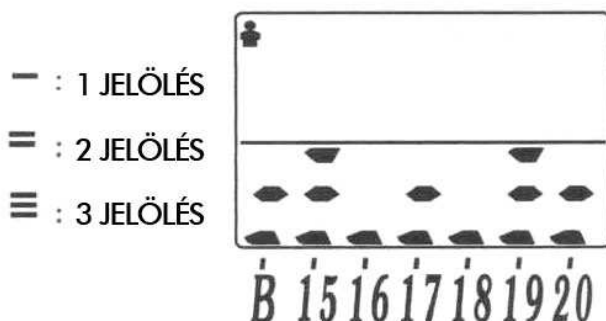
B+C.

1. SCORE CRICKET ÉS CUT-THROAT CRICKET

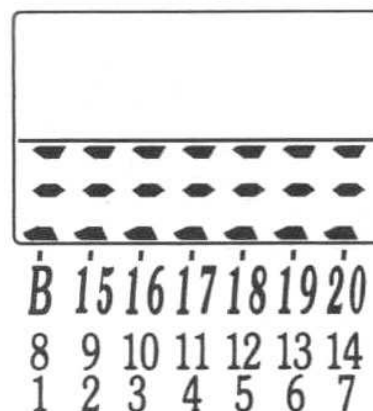
- Minden egyes játékos zárási státusza megjelenik a kijelző alsó soraiban az aktuális játékosra.
- A középső fények jelzik azt, hogy az aktuális játékosnak nincsen dartja az adott számon.
- Az alsó 3 jelölés mutatja az aktuális lezárási státuszt.
- A bal felső jelölés kigyullad, ha a játékos legalább lezárta a számot.
- A felső jelölés kigyullad, ha a szám számot minden más játékos lezárta, és a jelenlegi



2. NO SCORE CRICKET ÉS SCRAM



3. SCRAM – 21 CÉLPONTOS



JÁTÉKSZABÁLYOK

NÉHÁNY ÁLTALÁNOS DART SZABÁLY

1. Egy kör 3 dartból áll. A lepattanó vagy kihulló dartokat nem lehet újradobni. Az aktuális játékosnak ki kell vennie a dartokat a táblából.
2. A játékosok egymás után dobnak. A sorrend eldöntésére a bull-t kell eltalálni, és a bullhoz legközelebb dobó játékos kezdi a dobást.
3. A szimplák a szektor névértékét érik, a dupla (vagy tripla) gyűrűk a szektor számának dupláját (vagy tripláját), és a külső bull 25 pontot ér, míg a belső bull 50 pontot (2x 25).

'01 JÁTÉKOK: 201, 501 – 1001 (A01)

1. Minden játékos kezdő pontszámmal indul (301, 501.... 901 vagy 1001). A játék célja az, hogy a játékosok megpróbálják minden kör pontszámát levonni a kezdő pontszámból. Amikor a játékos pontosan eléri a nullát, a játék számára véget ér.
2. A kör BUST-nak (CSŐD—megjelenítése: buSt) számít, ha az adott játékos magasabb pontszámú dartot dob, mint a fennmaradó pontszám, és így nem képes pontosan elérni a nullát. Ez megállítja az aktuális kört, és a játékos pontszáma visszatér az előző körére.
3. Minden '01 játékban BE/KI variációs lehetőségek vannak:
 - a) DUPLA/TRIPLA BE
A játékosnak egy számot kell eltalálnia a dupla/tripla gyűrűn vagy a belső bullon ahhoz, hogy a játékot elkezdhesse.
 - b) DUPLA/TRIPLA BE
A játékosnak egy számot kell eltalálnia a dupla/tripla gyűrűn vagy a belső bullon ahhoz, hogy a pontszámot pontosan nullára csökkentse, és a játékot befejezhesse. Amikor a játékos pontszáma a dupla ki opció alá esik 1 ponttal, a kör csődnek számít.

HIGH SCORE (Pontszámrobbanás): 6-15 (Kör)

1. A játék célja, hogy a játékosok a legmagasabb pontszámot ériék el.

2. Először is, állítsuk be a körök számát. A dart tábla automatikusan összehasonlítja lévő játékosok eredményeit, miután az utolsó játékos is eldobta a beállított utolsó kör 3. dartját is.

COUNT-UP (C-Up – Számoló): 100-200... 900

1. Minden játékos 0 ponttal kezdi a játékot, és minden találattal hozzáad a pontszámához.
2. Az első játékos, aki eléri vagy túlmegy a beállított célpontszámon, megnyeri a játékot.

RANDOM SHOOT (Tüzelj vaktában): 6-15. (Kör)

1. A Random Shoot célja az, hogy a játékos eltalálja a dart tábla által automatikusan kiosztott szektorokat. A pontokat a következőképpen fogja számolni, amikor a játékos eltalálja a kiosztott számot:

SZEKTOR	SZIMPLA	DUPLA	TRIPLA	E25	E50
pontok	1	2	3	3	5

2. A legmagasabb pontszámmal rendelkező játékos megnyeri a játékot.

Under (Alatta): Ldr (Leader opció)

1. A játék célja az, hogy a játékosok felváltva olyan 3-dartos pontszámokat dobjanak, melyek egyenlők vagy alacsonyabbak a „Vezető pontszámánál”. Minden játékos 7 élettel indul, és az utolsó életben maradt játékos megnyeri a játékot.
2. Az ön pontszáma lesz az új vezető pontszám, és nem veszít életet, amikor pontszáma egy adott kör után egyenlő vagy alacsonyabb, mint az előző vezető pontszám. Amennyiben nem így történik, elveszít egy életet.
3. Az előző vezetőnek jogában áll kiadni egy új vezetői pontszámot és nem veszít életet, bár az új vezető pontszám magasabb, mint az előző vezető pontszám.
4. Minden egyes célt tévesztett dart 60 pontos felső ponthatárnak számít.

Under: bot: (Bottom opció)

Amennyiben az alsó opcióval játszik, a vezető is elveszít egy életet, amikor olyan pontszáma van egy körben, mely meghaladja a vezető pontszámot (saját maga pontszámát), és a vezető pontszáma a legalacsonyabb értékű marad. Csak alacsonyabb pontszámra váltható.

Over (Fölötte): Ldr (Leader opció)

1. A játék célja az, hogy a játékosok felváltva olyan 3-dartos pontszámokat dobjanak, melyek egyenlők vagy magasabbak a „Vezető pontszámánál”.
2. Minden játékos 7 élettel indul, és az utolsó életben maradt játékos megnyeri a játékot.
3. Az ön pontszáma lesz az új vezető pontszám, és nem veszít életet, amikor pontszáma egy adott kör után egyenlő vagy magasabb, mint az előző vezető pontszám. Amennyiben nem így történik, elveszít egy életet.
4. Az előző vezetőnek jogában áll kiadni egy új vezetői pontszámot és nem veszít életet, bár az új vezető pontszám alacsonyabb, mint az előző vezető pontszám.

Over: toP: (Top opció)

Amennyiben az alsó opcióval játszik, a vezető is elveszít egy életet, amikor olyan pontszáma van egy körben, mely alacsonyabb a vezető pontszámánál (saját maga pontszámát), és a vezető pontszáma mindig a legmagasabb értékű marad. A pontszám csak növelhető.

CLOCK1 (Around the Clock — Az óra körbejár): ---, -2-, -3-

1. A játék célja egyszer eltalálni sorban 1-től 20-ig, majd a bullt. Miután a játékos játék közben eltalálta az adott számot, továbbmehet a következő számra. Az a játékos nyeri a játékot, aki legelőször eléri a bullt.
2. 3 opció létezik a játékhoz:
 - a) --: Minden dupla és tripla szimplának számít.
 - b) -2-: Minden egyes játékosnak minden duplát egyszer el kell találnia.
 - c) -3-: Minden egyes játékosnak minden triplát egyszer el kell találnia.

9 LIVES (Életek): 3-9LF (élet) opcióval

1. A játékot az 1-20. szektorokon és a bullon játsszuk.
2. Minden játékos előre beállított számú élettel kezd (3-9).
3. Minden játékosnak el kell találnia a célpontnak beállított számot, egy körben egy darttal. Ha mindhárom dartja célt téveszt, a játékos elveszít egy életet.
4. Az a játékos nyer, aki utoljára életben marad.

Best Ten (A legjobb tíz): ---, -2-, -3-, -E- opcióval

1. A játék célja az, hogy a játékosok nyomon kövessék a legjobb 10 dartot egy a dart tábla által megjelenített számon.
2. Először válassza ki a ---, -2-, -3-, vagy -E- opciókat. A ---, -2-, és -3-, jelölés teljes szektort, dupla gyűrűt vagy tripla gyűrűt jelent az adott számra., melyet minden játékosnak meg kell dobnia az adott körben. A bullra is lehet dobálni az -E- opció kiválasztásával.
3. A dart tábla egy véletlenszerű számot kiválaszt a játék elején. Minden játékosnak 10 dartot kell dobnia egy körben az adott számú szektorokra.
4. A legmagasabb pontszámmal rendelkező játékos nyeri a játékot, miután minden játékos eldobta a dartját.

SCORE CRICKET (Pontszámú Cricket – SUPER CRICKET)

1. A Score Cricket lényege az, hogy minden játékos/csapat „lezárja” a számokat 15-től 20-ig, majd a bullt is. Az első csapat, mely „LEZÁRJA” az összes számot és a Bullt, és több pontja van (vagy egyenlő a többiekével), megnyeri a játékot.
2. A játékosok úgy zárnak le egy adott számot vagy a bullt, hogy 1 triplát, 1 duplát és 1 szimplát, vagy 3 szimplát dobhatnak. A külső kör szimplának számít, míg a bull belseje duplának.
3. Az adott számot „lezáró” játékos lesz a szám „gazdája” és addig szerezhet pontokat rajta, amíg az összes többi játékos is le nem zárja azt.

NO SCORE CRICKET (Cricket pontszámok nélkül)

A No Score Cricket egyszerűbb, mint a Score Cricket. A játék célja csak annyi, hogy „lezárjuk” a számokat 15-től 20-ig plusz a bullt. Az első játékos, aki lezárja a szektorokat, megnyeri a játékot. Pontszámok összehasonlítására nincsen szükség.

Cut-Throat Cricket (Hirig)

1. A játékot ugyanúgy játsszák, mint a Score Cricketet, azzal a különbséggel, hogy amikor egy játékos lezár egy számot, minden további pontszám, amit az adott szám eltalálásával kap, azon ellenfél pontszámához adódik hozzá, akinek ugyanaz a száma még nyitva áll. Az első játékos, aki lezárta minden számát, és a legalacsonyabb a pontszáma, megnyeri a játékot.
2. A Cut-Throat összes kijelzése ugyanaz, mint a Score Cricket esetében.

Halve It (Felező – HALF): 12 körös

A játékot ugyanúgy játsszák, mint a véletlenszerű Halve Itet, azzal a különbséggel, hogy a dart tábla fix számokat jelenít meg minden egyes körben, 12 körön keresztül. A számok a következők: 12, 13, 14, db, 15, 16, 17, tr, 18, 19, 20, és –bE-.

Halve It (Felező – HALF): rAn (Véletlenszerű)

1. A dart tábla véletlenszerű számokat ad ki minden kör kezdeténél automatikusan.
2. A megjelenített számok nem változnak a kör alatt. Minden játékos erre a számra dob mindhárom dartjával, ezzel növelve saját pontszámát. A duplák és triplák is számítanak.
3. Az adott játékos pontszáma automatikusan megfelelődik, ha a 3 dart legalább egyikével nem találja el a kiadott számot egy körön belül. De ha egy vagy több dart eltalálja a külső fekete gyűrűt, a játékosnak meg kell nyomnia a CHANGE gombot, és a pontszám feleződik.
4. A dart tábla véletlenszerű számot ad ki minden körben, és a játék addig folytatódik, amíg az utolsó játékos is eldobta 3. dartját a 7. körben.

Follow the Leader (Kövesd a vezető): Ldr (Leader opció)

1. A játék célja az, hogy eltaláljunk egy „Célszámot” (célpontot), melyet a „vezető” határoz meg. A szimplák, duplák és triplák itt különböző célpontoknak számítanak.
2. Minden játékos 7 élettel indul, és az utolsó életben maradó játékos nyeri a játékot.
3. A vezető kiválasztása és a játék elkezdése:
 - a) A dart tábla megjelenít egy véletlenszerű számot első célpont gyanánt.
 - b) Minden játékos rádobja a dartját sorban, amíg egyikük el nem találja a véletlenszerűen választott számot és ő lesz az első vezető.
4. A játékos tovább dob a célpontra és legalább egy darttal el kell találnia a körön belül. Egyébként elveszít egy életet.
5. Amennyiben ön eltalálja a célpontot, ön lesz a vezető és nem veszíti el egy életét, és új célpontot kell meghatározni azáltal, hogy a területre dartot dob.
6. Az előző vezetőnek jogában áll újra meghatározni az új vezető célpontját és nem veszít életet, annak ellenére, hogy az új vezető célpontjának száma különbözik az előző vezető pontszámától.
7. A dart tábla automatikusan az 1-3 célpontot is megjeleníti, a Change gomb megnyomása után abban az esetben, ha egy játékos eltalálja a célpontot, és ő lesz a vezető, de ez a játékos ilyenkor elveszíti a körből fennmaradt dartjait.

Follow the Leader (Kövesd a vezető): Con (Folytasd)

A játékot ugyanúgy játsszák, mint a Vezető opcióval, azzal a különbséggel, hogy a vezetőnek is el kell találnia a célpontot ha egy körön belül a játékosok egyike sem találta el, egyébként életet veszít. A játék mindig ugyanazon a célponton folytatódik, míg az egyik játékos el nem találja a célpontot. Ilyenkor lehet új célpontra váltani.

Scram (Spuri!): 21t (21 célpontos)

1. A játékban minden szám játszik: 1-20. és a bull.
2. A Pontszerző feladata az, hogy a lehető legtöbb pontot szerezze bármely szám eltalálásával. A Gátlók feladata az, hogy eltalálják minden egyes számot az 1-től a 20-ig, vagy a bullt, bármikor, bármilyen sorrendben.
3. A Pontszerző köre akkor ér véget, amikor minden számot kitöröltek.
4. A legmagasabb pontszámú játékos nyeri a játékot.

Scram Cricket: 7t (7 célpontos)

1. A játékot ugyanúgy kell játszani, mint a Scramet, azzal a kivétellel, hogy a Cricket számait használja (15-20 és bull). Mindegyiket háromszor kell eltalálni a kitörléséhez.
2. A Gátlók úgy tudnak egy adott számot kitörölni, hogy 1 triplát, 1 duplát és 1 szimplát, vagy 3 szimplát dobnak. A külső bull szimplának, a belső duplának számít.

Soccer (Foci): 6-15rd (6-15 körös)

1. A játék célja, hogy a játékosok megszerezzék a labdát úgy bull dobásával először, azután, hogy gólt rúgnak bármilyen dupla szektor eltalálásával kivéve a belső bullt. Annyi gólt rúgnak amennyit lehetséges ahhoz, hogy magas pontszámot gyűjtsenek.
2. A játékos bármilyen dupla szektort dobhatnak ahhoz, hogy pontokat szerezzenek, amíg egy másik játékos nem szerzi meg a labdát a bull megdobásával. Minden dupla szektor találat egy pontot ér.
3. A legtöbb ponttal rendelkező játékos nyeri meg a játékot.

Free (Szabadjáték)

1. Ez a játék lehetővé teszi, hogy a játékosok 10, 20 vagy 30 dartot dobjanak körönként, és hogy a legmagasabb pontokat szerezzék.
2. Minden szám játszik, a bull is, és a duplák és triplák is számítanak.
3. A legnagyobb pontszámmal rendelkező játékos nyeri a játékot.

HIBAEZHÁRÍTÁS

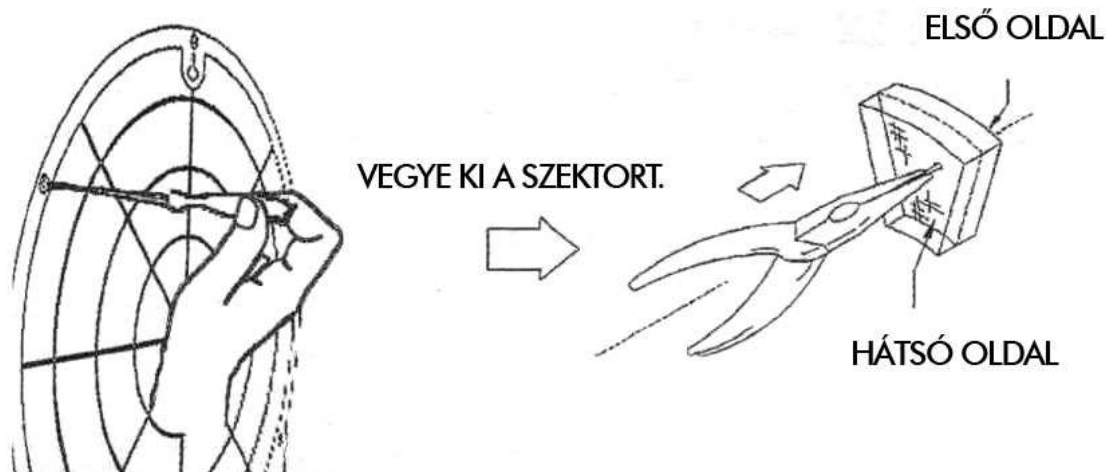
Ellenőrizze le a következőket, mielőtt az egységet a szervizbe vinné.

PROBLÉMÁK	LEELLENŐRIZENDŐ EGYSÉGEK	HIBAEZHÁRÍTÁS
Nincsen áram és nem működik a kijelző.	A dugó megfelelően van az aljzatba illesztve, és a tápegység a fali aljzatba illesztve?	Csatlakoztassa újra.
Szabálytalan működés		Húzza ki a dugót az aljzataból, és várjon 2 mp-et. Azután csatlakoztassa újra.
A „Stuc” szót jeleníti meg, és kimondja, hogy „Stuck” (beragadt).		Vegye ki a dartokat a dart táblából.
Törött dart hegyek		Nyissa ki csavarhúzóval a dart tábla alsó borítását, nyomja ki a törött hegyeket a célszektor hátsó feléből. Soha ne próbálja megbontani az áramköröket (lásd alábbi ábra).

Csavarozza ki a dart tábla alsó rekeszét, és nyissa ki.

Vegye ki a szektort.

Fogja meg a törött hegyet egy csípőfogóval, azután tolja ki a hegyet a hátsó oldal felől az első oldal felé.



A nem újratölthető akkumulátorokat ne töltsé újra.
Az újratölthető akkumulátorokat ki kell venni a dart játékból újratöltés előtt.
Az újratölthető akkumulátorokat mindig szülői felügyelet mellett kell újratölteni.
Ne keverjük a különböző típusú elemeket vagy az új és régi elemeket.
Csak ugyanolyan vagy egymásnak megfelelő típusú elemeket használjunk.
Az elemeket a megfelelő polaritással helyezzük be.
A lemerült elemeket ki kell venni a dart játékból.
A tápegységeket ne zárjuk rövidre.

Csak műanyaghegyű dartokat használjon! Az acélhegyű dartok kárt tesznek a dart táblában.
3 éven aluli gyermekek számára nem megfelelő, mivel olyan apró alkatrészeket tartalmaz,
melyek könnyen lenyelhetők vagy belélegezhetők. Kérjük, tartsa meg ezt az útmutatót
későbbi esetekre.

Környezetvédelmi figyelmeztetés

Az eldobott elektromos eszközök újrahasznosíthatóak, ezért ne dobjuk őket a háztartási szemétkébe! Kérjük, támogassa erőforrásaink megőrzését és a környezet védelmét azáltal, hogy ezt az eszközt elviszi egy begyűjtő központba (amennyiben létezik ilyen).

Forgalmazó:

Novo-Parts Kft.
1158 Budapest, Késmárk u.32.
Tel: 06 1 410-6479, 417-3468
Fax: 06 1 410-0438
novopart@novoparts.hu
www.novoparts.hu