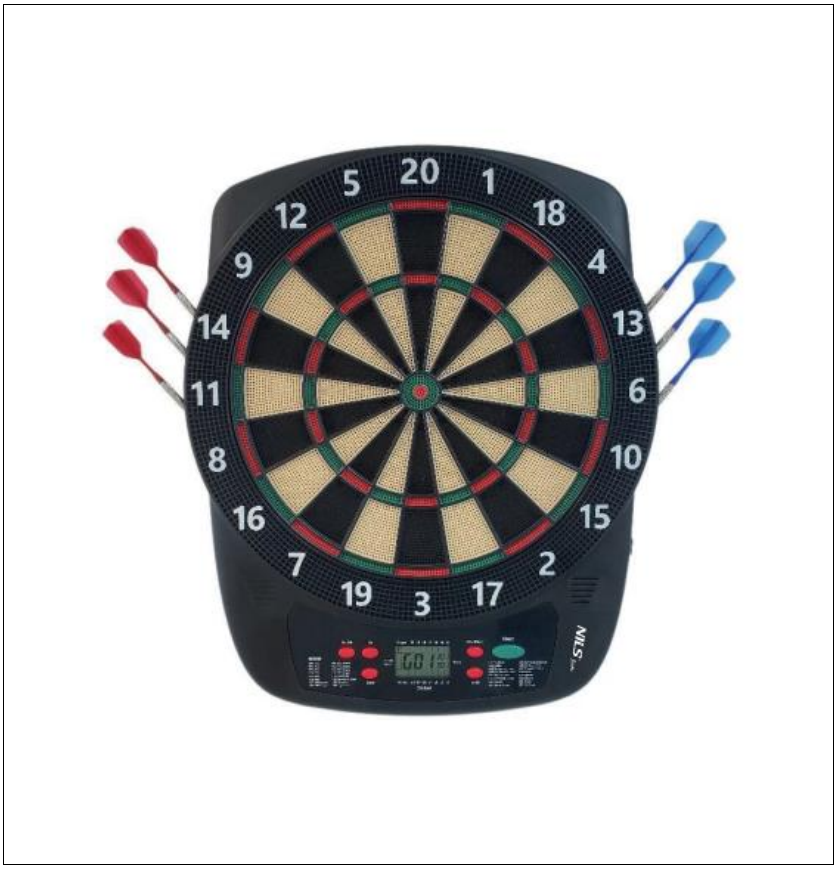
NILS® fun

TDE03



PL	INSTRUKCJA
EN	USER MANUAL
CZ	NÁVOD
DE	GEBRAUCHSANLEITUNG

Dziękujemy za zakup tej elektronicznej gry w rzutki. Jej skomputeryzowany system punktacji sprawia, że gra jest łatwa i przyjemna. Dzięki 32 wbudowanym grom i ponad 590 opcjom/wariacjom do wyboru, zarówno początkujący, jak i bardziej zaawansowani gracze znajdą gry odpowiednie dla siebie. Jednocześnie może grać do 8 graczy. Przed rozpoczęciem gry należy zapoznać się z instrukcją i zachować ją na przyszłość.

MONTAŻ

Tarcza do rzutek powinna być zawieszona na haku ściennym, a oko byka powinno znajdować się na wysokości 172,72 cm (68") nad podłogą. Rzutki powinny być rzucane z odległości około 244 cm (96 cali), więc upewnij się, że przed tablicą znajduje się około 3 m (10 stóp) wolnej przestrzeni.

Umieść dwa znaczniki na wybranych słupkach ściennych 192,3 cm (75,71") nad podłogą, a drugi na wysokości 153,2 cm (60,32"). Wkręć dwie śruby w znaczniki odniesienia, aż łby śrub będą wystawać około 1/2" ze ściany.

Wyrównaj otwory montażowe z tyłu gry z łbami śrub, a następnie zamontuj grę. Konieczne może być wyregulowanie śrub do momentu, aż plansza będzie ściśle przylegać do ściany. Po zamontowaniu planszy oko byka powinno znajdować się na wysokości 172,72 cm (68") nad podłogą.

INSTALACJA ZASILANIA

Tarcza do rzutek jest zasilana 3 bateriami 1,5 V AA (LR6). Komorę baterii można otworzyć od tyłu, aby zainstalować baterie. Aby oszczędzać baterie, ta tarcza została wyposażona w tryb automatycznego wyłączania. Jeśli tarcza nie jest używana, wyłączy się automatycznie po 30 minutach.

OSTRZEŻENIE!

- Baterie powinny być wymieniane przez osobę dorosłą.
- Baterie jednorazowe nie mogą być ładowane.
- Baterie wielokrotnego ładowania należy wyjąć z zabawki przed ich naładowaniem.
- Baterie wielokrotnego ładowania mogą być ładowane wyłącznie pod nadzorem osoby dorosłej.
- Nie wolno mieszać różnych typów baterii ani baterii nowych i używanych.
- Należy stosować wyłącznie baterie tego samego lub równoważnego typu, co zalecane.
- Baterie należy wkładać z zachowaniem prawidłowej biegunowości.
- Wyczerpane baterie należy wyjąć z zabawki.
- Nie wolno zwierać zacisków zasilania.
- Baterii nie wolno wrzucać do ognia, wody ani innych śmieci.

Urządzenie może być również zasilane za pomocą adaptera AC do 5V DC, 1000 miliamperów (minimum), z polaryzacją wtyczki DC skonfigurowaną jako dodatnia (+) na zewnątrz i ujemna (-) w środku. Aby podłączyć adapter, podłącz wtyczkę DC do gniazda zasilania DC, a wtyczkę AC do gniazdka elektrycznego.

OSTRZEŻENIE!

Podczas użytkowania: upewnić się, że kabel połączeniowy nie stwarza ryzyka potknięcia lub innego zagrożenia.

Po użyciu tarczy do rzutek: wyłącz zasilanie sieciowe i odłącz adapter od sieci i tarczy do rzutek.

Nigdy nie pozostawiaj adaptera podłączonego do tarczy, gdy nie jest ona używana.

Nieużywany adapter należy bezpiecznie schować.

WAŻNA UWAGA

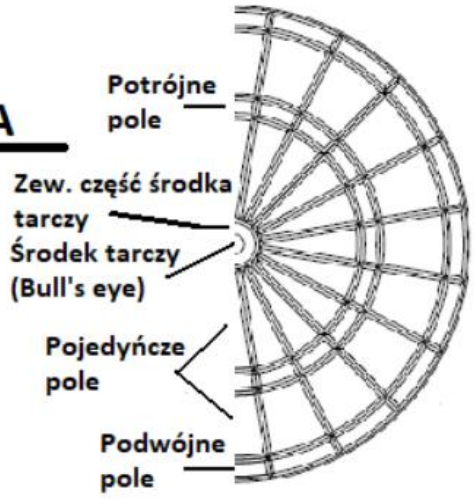
1. Podczas transportu lub w trakcie normalnej gry możliwe jest tymczasowe zablokowanie segmentów punktacji tej planszy, co skutkuje zamrożeniem segmentu. W takim przypadku wynik zablokowanego segmentu zostanie policzony i wyświetlony po zmianie gracza. W przypadku wystąpienia tego błędu należy wykonać następujące czynności:
   - Znajdź zablokowany segment.
   - Naciśnij mocno na zablokowany segment, aż się odblokuje i stanie się luźny. Po odblokowaniu segmentów błąd powinien zniknąć, a tablica powinna działać normalnie.

2. Ta gra jest przeznaczona tylko do użytku lżejszych strzałek do gry w darty i zaleca się korzystanie ze strzałek dołączonych do zestawu. Nie próbuj używać strzałek do gry w darty ze stalowymi końcówkami ani dłuższych strzałek do gry w darty (maksymalna długość 2,5 cm) ani cięższych strzałek (maksymalna waga strzałki wynosi 12 g), ponieważ spowoduje to uszkodzenie tablicy.
3. Wymagany jest czas reakcji elektroniczny i mechaniczny między rzutami. Jeśli dwa rzuty nastąpią zbyt blisko siebie, wyjmij drugą strzałkę i ponownie rzuć, aby poprawnie zapisać swój wynik.
4. W środowisku z szybkimi przepięciami elektrycznymi gra w rzutki może nie działać prawidłowo i wymagać resetowania.

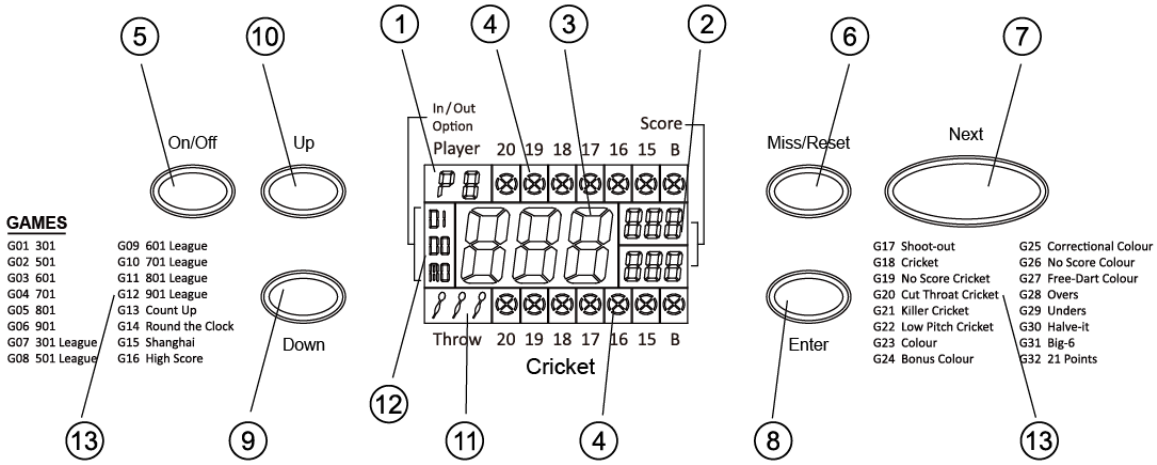
5. Jest to gra dla dorosłych, która zawiera funkcjonalne ostre końce. Dzieci powinny grać tylko pod nadzorem osoby dorosłej.
6. Przed użyciem proszę zdjąć folię ochronną (jeśli jest).

PUNTKACJA

POLE	PUNKTACJA
Pojedyńcze pole	Wynik x1
Podwójne pole	Wynik x2
Potrójne pole	Wynik x3
Środek tarczy (Bull's eye)	25 x1
Zewnętrzna część środka tarczy	25 x2



OPERATION MANUAL



1	Wyświetlacz liczby graczy	8	Przycisk Enter
2	Tymczasowy wyświetlacz wyniku	9	Przycisk Down
3	Wyświetlacz wyniku gracza	10	Przycisk Up
4	Wyświetlacz Cricket	11	Wskaźnik rzutu w darty
5	Przycisk Włącz/Wyłącz	12	Dwukrotnie w/w, wskaźnik Master Out
6	Przycisk Miss/Reset	13	Główny wyświetlacz wyniku
7	Przycisk Następny		

1. Naciśnij przycisk Włącz/Wyłącz, aby włączyć grę, a wyświetlacz zostanie podświetlony dźwiękiem powitalnym. Po wyłączeniu dźwięku wyświetlacze gracza i wyniku pokażą odpowiednio “G01” i “301”.
2. Naciśnij przyciski Up lub Down, aby wybrać grę. Wybór jest pokazywany na wyświetlaczu gracza i wyniku. Następnie naciśnij przycisk Enter, aby potwierdzić wybór.

WYBÓR GRY

Gra	Opis	Wyświetlacz	Liczba wariantów	Liczba graczy
G01	301	301	6/ 12	1-8
G02	501	501	6/ 12	1-8
G03	601	601	6/ 12	1-8
G04	701	701	6/ 12	1-8
G05	801	801	6/ 12	1-8
G06	901	901	6/ 12	1-8
G07	301 League	3L1	6/ 48	1-8
G08	501 League	5L1	6/ 48	1-8
G09	601 League	6L1	6/ 48	1-8
G10	701 League	7L1	6/ 48	1-8
G11	801 League	8L1	6/ 48	1-8
G12	901 League	9L1	6/ 48	1-8
G13	Count Up	CUP	9 / 18	1-8
G14	Round the Clock	rCL	12	1-8
G15	Shanghai	SHi	4	1-8
G16	High-Score	HiS	12 / 24	1-8
G17	Shoot Out	S-0	19	1-8
G18	Cricket	Cri	3 / 6	1-8

G19	No Score Cricket	NSc	3 / 6	1-8
G20	Cut Throat Cricket	CUc	3 / 6	1-8
G21	Killer Cricket	LLc	3 / 6	2-8
G22	Low Pitch Cricket	LPc	3 / 6	1-8
G23	Color	CL2	5	1-8
G24	Bonus Color	bC2	5	1-8
G25	Correctional Color	CC2	5	1-8
G26	No Score Color	NC2	5	2-8
G27	Free Dart Color	FdC	4	1-8
G28	Overs	orS	19 / 38	2-8
G29	Unders	Und	19 / 38	2-8
G30	Halve-It	HAL	1 / 2	1-8
G31	Big-6	biG	19	2-8
G32	21 Points	21P	7	1-8

3. Naciśnij przyciski Up lub Down, aby wybrać opcję i naciśnij przycisk Enter, aby potwierdzić wybór.
4. Naciśnij przyciski Up lub Down, aby wybrać liczbę graczy. Jest łącznie 9 wyborów graczy od trybu 1 gracza do trybu 8 graczy plus tryb gracza komputerowego. Naciśnij przycisk Enter, aby potwierdzić wybór i rozpocząć grę. Dla więcej niż 2 graczy niektórzy gracze będą dzielić wyświetlacz wyniku gracza.
5. Jeśli wybrana i potwierdzona przez Ciebie opcja jest w trybie gracza komputerowego, będziesz grał przeciwko komputerowi. Naciśnij przyciski Up lub Down, aby wybrać poziomy gracza komputerowego i naciśnij przycisk Enter, aby rozpocząć grę. Pięć poziomów gracza komputerowego to:
    - C-1: Początkujący
    - C-2: Średnio-zaawansowany
    - C-3: Zaawansowany
    - C-4: Ekspert
    - C-5: Profesjonalista
6. W przypadku gry z opcjami bull 25/50 i 50/50 można nacisnąć przyciski Up lub Down, aby wybrać i nacisnąć przycisk Enter, aby potwierdzić wybór. 25/50 (zewnętrzny bull to 25, a wewnętrzny bull to 50) i 50/50 (zarówno wewnętrzny, jak i zewnętrzny bull to 50).
7. Podczas gry, gdy komputer ogłasza “NEXT”, nacisk na segmenty nie aktywuje tablicy do gry w darty. Gracz musi usunąć wszystkie strzałki i nacisnąć przycisk Next dla rundy następnego

gracza. Tablica do gry w darty automatycznie przełączy się na następnego gracza, jeśli nie była grana przez około 10 sekund po ogłoszeniu “NEXT”.

8. Naciśnij przycisk Miss, aby uzyskać wynik 0 i zapisać jedną strzałkę, gdy strzałka trafi w WEB catcher lub całkowicie minie tablicę podczas gry.
9. Jeśli chcesz zresetować grę, naciśnij przycisk Reset i przytrzymaj go przez 2 sekundy.
10. W trakcie gry możesz nacisnąć przycisk Enter, aby sprawdzić wyniki innych graczy.
11. Naciśnij i przytrzymaj przycisk Włącz/Wyłącz przez 3 sekundy, aby wyłączyć grę. W celu oszczędzania energii tablica jest wyposażona w funkcję automatycznego wyłączania zasilania. Jeśli gra nie była grana przez 30 minut, gra automatycznie się wyłączy.

OPCJE I ZASADY GRY

G01 - G06: 301 - 901 (z opcją Single In/Single Out, Double In/Single Out, Single In/Double Out, Double In/Double Out, 25/50 i 50/50 Bull) Punkty będą odejmowane za każdą strzałkę z 301/501/601/701/801/901 punktów odpowiednio. Pierwszy gracz, który osiągnie dokładnie 0, zostanie zwycięzcą. Gdy gracz przekroczy wymaganą liczbę punktów do osiągnięcia dokładnie zera, tura jest “bust” i wynik powraca do tego, co było przed turą.

L01 (Single In + Single Out): Wszystkie ikony wskazujące będą wyłączone podczas gry. Punktacja zaczyna się i kończy, gdy zostanie trafiona dowolna liczba. Gracz może zakończyć grę trafieniem w dowolną liczbę, która zmniejsza wynik dokładnie do zera.

L02 (Double In + Single Out): Ikona DI będzie włączona podczas gry. Punktacja zaczyna się, gdy zostanie trafiona liczba w pierścieniu podwójnym lub podwójnym bull’s eye. Żaden wynik nie będzie liczony, dopóki nie zostanie spełniony ten warunek.

L03 (Single In + Double Out): Ikona DO będzie włączona podczas gry. Gracz może zakończyć grę trafieniem w liczbę w pierścieniu podwójnym lub podwójnym bull’s eye, która zmniejsza wynik dokładnie do zera. Gdy gracz przekroczy wymaganą liczbę punktów do osiągnięcia dokładnie zera lub “1”, tura jest “bust” i wynik powraca do tego, co było przed turą (Pozostały wynik “1” również jest “bust”, ponieważ nie ma możliwości przyniesienia go do zera za pomocą podwójnego trafienia).

L04 (Double In + Double Out): Obie ikony DI i DO będą włączone podczas gry. Punktacja zaczyna się, gdy zostanie trafiona liczba w pierścieniu podwójnym lub podwójnym bull’s eye i kończy się, gdy zostanie trafione pierścień podwójny lub podwójny bull’s eye, który zmniejsza wynik dokładnie do zera.

L05 (Single In + Master Out): Ikona MO będzie włączona podczas gry. Gracz może zakończyć grę trafieniem w liczbę w pierścieniu podwójnym lub potrójnym lub podwójnym bull’s eye, która zmniejsza wynik dokładnie do zera.

L06 (Double In + Master Out): Obie ikony DI i MO będą włączone podczas gry. Punktacja zaczyna się, gdy zostanie trafiona liczba w pierścieniu podwójnym lub potrójnym lub podwójnym bull's eye i kończy się, gdy zostanie trafiony pierścień podwójny lub potrójny lub podwójny bull's eye, który zmniejsza wynik dokładnie do zera.

Z opcją wyboru 50/50 bull (zarówno wewnętrznego, jak i zewnętrznego bull wynosi 50) lub 25/50 bull (wewnętrzny bull wynosi 50, a zewnętrzny bull wynosi 25), można wybrać łącznie 12 wariantów dla każdej gry. Aby uczynić gry bardziej przyjemnymi, gra wyświetli również ranking i ppd (punkt na rzut) dla każdego gracza.

G07 - G12: LIGA 301 - 901 (Z opcją Single In/Single Out, Double In/Single Out, Single In/Double Out, Double In/Double Out, 25/50 & 50/50 Bull) Podobnie jak w grze 301, ale tutaj drużyny grają przeciwko sobie. Wszyscy gracze o numerach nieparzystych będą w jednej drużynie, podczas gdy gracze o numerach parzystych będą w drugiej drużynie. Wynik drużyny, który jest dzielony przez wszystkich graczy drużyny, zostanie odjęty za każdym razem od punktów 301/501/601/701/801/901. Jeśli jedna z drużyn osiągnie dokładnie 0 punktów, ta drużyna wygrała. Oprócz wariantów gry 301 ta gra pozwala również na wybór następujących 4 różnych członków zespołu. Opcje: 2-C, 3-C, 4-C, Cyb 2-C: 2 graczy w każdej drużynie 3-C: 3 graczy w każdej drużynie 4-C: 4 graczy w każdej drużynie Cyb: 1 gracz vs gracz komputerowy

G13: COUNT UP (Z opcją 100, 200, 300,…900, 25/50 & 50/50 Bull) Celem jest pokonanie innych graczy poprzez j osiągnięcie ustalonego wyniku jako pierwszy. Wynik będzie sumowany za każdym rzutem i pierwszy gracz, który osiągnie lub przekroczy ustawione punkty, zostanie zwycięzcą. Opcje punktowe to odpowiednio: 100, 200, 300…900.

G14: ROUND THE CLOCK (Z opcją 105,110,115,120,205,210,215,220,305,310,315,320) Uderzaj w ścisłej kolejności od 1 do 5 do momentu osiągnięcia liczby 5,10,15 lub 20 za pomocą prostych lub podwójnych rzutów zależnie od poziomu wykonania. Pierwszy gracz który trafi ostatnią liczbę jest zwycięzcą. Gracze rozpoczynają swoją kolejną turę od następnej poprawnej liczby w sekwencji. Komputer wyświetli numer którego gracz musi trafić.

105,110,115,120: Ostatnia liczba to odpowiednio 5,10,15,20 niezależnie od tego, czy jest pojedyncza, podwójna czy potrójna.
205,210,215,220: Ostatnia liczba to odpowiednio 5,10,15,20 i tylko podwójna liczba jest prawidłowa.
305,310,315,320: Ostatnia liczba to odpowiednio 5,10,15,20 i tylko potrójna jest prawidłowa.

G15: SHANGHAI (Z opcją L01, L05, L10, L15) Każdy gracz musi przejść wokół planszy, aby zdobyć punkty od 1 do 20 i potem środek tarczy. Rzuć dartem dla każdej liczby i gracz, który zdobędzie najwięcej punktów wygrywa. Komputer wyświetli numer którego gracz musi trafić.

Każdy gracz może zdobyć punkty na dowolnych poprawnych segmentach (pojedynczy X 1, podwójny X 2, potrójny X 3) i wybory są zróżnicowane następująco:

- L01: gra zaczyna się od segmentu 1
- L05: gra zaczyna się od segmentu 5
- L10: gra zaczyna się od segmentu 10
- L15: gra zaczyna się od segmentu 15

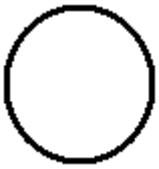
G16: HIGH-SCORE (Z opcją H03, H04, H05…H14, 25/50 & 50/50 Bull) Każdy gracz musi zdobyć najwięcej punktów w 3, 4, 5… lub 14 rundach (każda runda składa się z 3 rzutów), aby wygrać. Podwójne i potrójne liczą się jako odpowiednio 2X i 3X wynik tego segmentu. Wyświetlacz cricket będzie liczył ile rund rozegrałeś. H03, H04, H05 … H14 reprezentują odpowiednio 3, 4, 5 … 14 rund.

G17: SHOOT OUT (Z opcją -03, -04, -05,…-19,-20,-21) Komputer losowo wyświetli numer dla gracza do trafienia. Jeden punkt zostanie odjęty za każde poprawne trafienie. Pierwszy gracz który osiągnie zero od początkowego znaku wygrywa. Jeśli gracz nie trafi w tarczę w ciągu 10 sekund, rzut jest uważany za nietrafiony i tarcza automatycznie zmieni się na inny losowy numer dla gracza do trafienia w następnym rzucie. -03,-04,-05…-21 reprezentują początkowe znaki odpowiednio: 3,4,5…21.

G18: CRICKET (Z opcją C00,C20,C25,25/50 & 50/50 Bull)

1. Gra w krykieta będzie używała tylko liczby od 15 do 20 i środek tarczy. Wszystkie prawidłowe trafienia zostaną potwierdzone i wyświetlone na ekranie krykieta.
2. Kiedy numer zostanie trafiony trzy razy przez gracza, jest on “otwarty” (numer zamknięty i otwarty do zdobycia punktów) dla tego gracza i każde kolejne trafienie będzie punktowane.
3. Kiedy numer zostanie trafiony trzy razy przez wszystkich graczy, ten numer jest “zamknięty” i żaden gracz nie może już zdobyć na nim punktów.
4. Gracz który “otworzył” numer może kontynuować zdobywanie punktów na tym numerze, dopóki nie zostanie “zamknięty”.
5. Gracz wygrywa grę, gdy jako pierwszy “zamknie” wszystkie numery i ma równe lub większe wyniki niż inni gracze. Jednak jeśli gracze mają tyle samo punktów lub nie mają punktów, pierwszy gracz który “zamknie” wszystkie numery wygrywa.
6. Jeśli gracz jako pierwszy “zamknie” wszystkie numery, ale ma mniejszą liczbę punktów niż inni gracze, zdobywanie punktów kontynuuje się na “otwartych” numerach. Jeśli ten gracz nie zdobędzie najwięcej punktów do czasu gdy inny gracz “zamknie”, gracz z najwyższą liczbą punktów zostanie zwycięzcą.

Opcja	Opis
C00	Uderz w liczby ‘otwarte’ 15-20 i środek tarczy w dowolnej kolejności.
C20	Uderz w liczbę ‘otwartą’ 20 jako pierwszą, a następnie w kolejności ‘otwarte’ liczby 19,18,17,16,15 i środek tarczy.
C25	Uderz w środek tarczy jako pierwszy, a następnie w kolejności ‘otwarte’ liczby 15, 16, 17, 18, 19 i 20.

	Jeden raz	Dwa razy	Otwarty	Zamknięty
Znak				

Uwaga:

a. Pojedynczy segment: liczy się jeden raz Podwójny segment: liczy się dwa razy Potrójny segment: liczy się trzy razy

b. Segment zostanie “otwarty”, jeśli zostanie trafiony więcej niż trzy razy. Będzie “zamknięty”, jeśli wszyscy gracze “otworzą” ten sam segment.

G19: NO SCORE CRICKET (Z opcją 000, 020, 025, 25/50 & 50/50 Bull) Gra jest podobna do gry w krykieta Z WYJĄTKIEM braku zdobytych punktów. Zwycięzcą jest gracz, który jako pierwszy “zamknie” wszystkie punkty.

Opcja	Opis
000	Uderz w liczby ‘otwarte’ 15-20 i środek tarczy w dowolnej kolejności.
020	Uderz w liczbę ‘otwartą’ 20 jako pierwszą, a następnie w kolejności ‘otwarte’ liczby 19,18,17,16,15 i środek tarczy.
025	Uderz w środek tarczy jako pierwszy, a następnie w kolejności ‘otwarte’ liczby 15, 16, 17, 18, 19 i 20.

G20: CUT THROAT CRICKET (Z opcją 00C, 20C, 25C, 25/50 & 50/50 Bull) Podobne podstawowe zasady jak w grze w krykieta Z WYJĄTKIEM dodawania punktów do wyników przeciwnika po rozpoczęciu zdobywania punktów. Gracz, który jako pierwszy “zamknie” wszystkie segmenty z najmniejszą liczbą punktów, wygrywa. Ta wariacja pozwala graczom na zdobycie punktów dla swoich przeciwników, pogrążając ich w jeszcze większej przepaści.

Opcja	Opis
00C	Uderz w liczby ‘otwarte’ 15-20 i środek tarczy w dowolnej kolejności.
20C	Uderz w liczbę ‘otwartą’ 20 jako pierwszą, a następnie w kolejności ‘otwarte’ liczby 19,18,17,16,15 i środek tarczy.

25C	Uderz w środek tarczy jako pierwszy, a następnie w kolejności ‘otwarte’ liczby 15, 16, 17, 18, 19 i 20.

G21: KILLER CRICKET (Z opcją H00, H20, H25, 25/50 & 50/50 Bull) Gra jest podobna do gry w krykieta bez punktów Z WYJĄTKIEM tego, że gdy “zamkniesz” numer, a twoi przeciwnicy nie, możesz wyeliminować oznaczenia przeciwnika trafiając ponownie w ten sam numer. Zwycięzcą jest gracz, który “zamknie” wszystkie numery.

Opcja	**Opis**
H00	Uderz w liczby ‘otwarte’ 15-20 i środek tarczy w dowolnej kolejności.
H20	Uderz w liczbę ‘otwartą’ 20 jako pierwszą, a następnie w kolejności ‘otwarte’ liczby 19,18,17,16,15 i środek tarczy.
H25	Uderz w środek tarczy jako pierwszy, a następnie w kolejności ‘otwarte’ liczby 15, 16, 17, 18, 19 i 20.

G22: LOW PITCH CRICKET (Z opcją E00, E20, E25, 25/50 & 50/50 Bull) Gra jest podobna do gry w krykieta. Z WYJĄTKIEM tego, że numery do trafienia są zmienione z “15 do 20 i środek tarczy” na “1 do 6 i środek tarczy”.

Opcja	**Opis**
E00	Uderz w liczby ‘otwarte’ 1-6 i środek tarczy w dowolnej kolejności.
E20	Uderz w liczbę ‘otwartą’ 6 jako pierwszą, a następnie w kolejności ‘otwarte’ liczby 5,4,3,2,1 i środek tarczy.
E25	Uderz w środek tarczy jako pierwszy, a następnie w kolejności ‘otwarte’ liczby 1,2,3,4,5,6.

G23: COLOR (Z opcją 100, 200, 300, 400, 500) Aby rozpocząć tę grę, gracz 1 musi rzucić jednym dartem, aby określić który kolor (#20 kolor lub #1 kolor) ma trafić. Jeśli gracz 1 trafi w środek tarczy tym rzutem, musi rzucić ponownie, aby zdecydować o kolorze. Wszyscy gracze o numerach nieparzystych będą w tym samym kolorze co gracz 1, podczas gdy gracze o numerach parzystych będą w innym kolorze. Podwójne i potrójne segmenty uważane są za ten sam kolor co pojedynczy segment. Każdy gracz próbuje trafić swój cel koloru, aby dodać punkty lub przekroczyć całkowite wyniki (które muszą zostać ustalone i ustawione w opcjach gry na początku gry: 100, 200, 300, 400 lub 500). Jeśli gracz rzuca dartem w kolor przeciwnika, to znak nie jest liczony. Środek tarczy liczy się do całkowitej liczby punktów. Pierwszy gracz osiągający ustalony końcowy wynik wygrywa. 100, 200…500 reprezentują odpowiednio wyniki: 100 punktów, 200 punktów…500 punktów.

G24: BONUS COLOR (Z opcją 100, 200, 300, 400, 500) Ta gra jest podobna do gry w kolor z następującym WYJĄTKIEM: Jeśli gracz rzuca dartem w kolor przeciwnika, wszyscy gracze w tym kolorze otrzymają dodane punkty do swoich całkowitych wyników. 100, 200…500 reprezentują odpowiednio wyniki: 100 punktów, 200 punktów…500 punktów.

G25: CORRECTIONAL COLOR (Z opcją 100, 200, 300, 400, 500) Ta gra jest podobna do gry w kolor z następującym WYJĄTKIEM: Jeśli gracz rzuca dartem w kolor przeciwnika, te punkty są odejmowane od całkowitej liczby punktów tego gracza. 100, 200…500 reprezentują odpowiednio wyniki: 100 punktów, 200 punktów…500 punktów.

G26: NO SCORE COLOR (Z opcją 003, 004, 005, 006, 007) Ta gra jest podobna do gry w kolor Z WYJĄTKIEM tego, że każdy gracz próbuje trafić swój cel koloru, aby zdobyć jeden znak. Jeśli gracz rzuca dartem w kolor przeciwnika lub trafia poza tarczę, jeden znak jest odejmowany od całkowitej liczby znaków tego gracza i traci swoją turę. (Środek tarczy liczy się do całkowitej liczby jego znaków.) Zwycięzcą będzie jedyny gracz z pozostałymi znakami. 003, 004…007 reprezentują odpowiednio 3 znaki, 4 znaki…7 znaków.

G27: FREE DART COLOR (Z opcją 005, 010, 015, 020) Ta gra jest podobna do gry w kolor Z WYJĄTKIEM tego, że każdy gracz próbuje trafić swój cel koloru, aby zdobyć jak najwyższe punkty. Jeśli gracz rzuca dartem w kolor przeciwnika, nie liczy się to do całkowitej liczby punktów. (Środek tarczy liczy się do całkowitej liczby jego punktów.) Gracz z najwyższą całkowitą liczbą punktów po rzucie wszystkich dartów jest zwycięzcą. 005, 010, 015 i 020 reprezentują odpowiednio 5 rzutów dartem, 10 rzutów dartem, 15 rzutów dartem i 20 rzutów dartem. Wyświetlacz cricket będzie odliczał ile rzutów dartem zostało ci pozostało.

G28: OVERS (Z opcją O03, O04, O05…O20,O21,25/50 & 50/50 Bull) Gracze muszą na zmianę rzucać trzema dartami. Jeśli wynik gracza jest mniejszy niż wynik poprzedniego gracza, jedno światło cricket zostanie wyłączone co oznacza że traci jedno życie. Przed każdym rzutem w każdej rundzie wyświetlany jest celowy wynik (pierwszy cel jest losowo przypisywany przez komputer). Gracz zostanie wyeliminowany z gry gdy straci wszystkie swoje życia. Ostatni pozostający gracz jest zwycięzcą. O03 -O21 reprezentuje od 3 do 21 życia. Wyświetlacz cricket będzie odliczał ile życia ci zostało.

G29: UNDERS (Z opcją U03, U04, U05…U20,U21,25/50 & 50/50 Bull) Ta gra jest grana tak samo jak gra Overs z następującym WYJĄTKIEM.

1. Celowy wynik to najniższy wynik dla każdej kolejki.
2. Nietrafiony dart powinien być liczony jako 60 przez naciśnięcie przycisku Miss. U03-U21 reprezentuje od 3 do 21 życia. Wyświetlacz cricket będzie odliczał ile życia ci zostało.

G30: HALVE-IT (Z opcją 25/50 & 50/50 Bull) W tej grze jest 12 rund po trzy rzuty dartem w każdej rundzie. Celem jest zdobycie jak największej liczby punktów z wyznaczonych numerów. Wyznaczone numery dla każdej rundy to:

Runda	12	13	14	D	15	16	17	T	18	19	20	B	Wynik
Gracz													

D: Podwójny T: Potrójny B: Środek tarczy

Punkty są zdobywane tylko wtedy, gdy dart trafi w wyznaczony obszar. Wszystkie trafienia są punktowane zgodnie z wartością. Jeśli wszystkie trzy rzuty gracza nie trafią w wyznaczony obszar, jego całkowita liczba punktów zostanie zmniejszona o połowę. Gracz z najwyższą liczbą punktów na końcu jest zwycięzcą.

G31: BIG-6 (Z opcją b03, b04, b05…b20,b21) Pierwszym celem do trafienia w tej grze jest pojedyncza szóstka. Gracz 1 musi trafić szóstkę w ciągu trzech rzutów, aby “uratować” swoje życie. Po trafieniu aktualnego celu następny rzut ustali cel przeciwnika. Jeśli gracz 1 nie trafi w aktualny cel w ciągu 2 rzutów, straci szansę na ustalenie następnego celu dla gracza 2. Gracz 2 będzie rzucał do nowego celu wygenerowanego losowo przez komputer. Single, double i triple są oddzielnymi celami tej gry. Celem gry jest zmuszenie przeciwnika do utraty życia poprzez wybieranie trudnych celów do trafienia takich jak “podwójny środek tarczy” lub “potrójne 20”. Ostatni gracz z pozostałym życiem jest zwycięzcą. b03 do b21 reprezentuje odpowiednio od 3 do 21 życia. Liczba pozostałych żyć jest pokazywana na wyświetlaczu cricket.

G32: 21 PUNKTÓW (z opcją 005, 006, 007, 008, 009, 010, 011)

Celem tej gry jest zdobycie jak największej liczby punktów. Gracz może zdobyć jeden punkt na dwa sposoby:

1. Uzyska 21 punktów dokładnie w ciągu 3 rzutów lub
2. Ma najwięcej punktów do 21 punktów (jeśli nikt nie zdobędzie 21 punktów w tej rundzie).

Gracz "odpada", gdy jego wynik przekroczy 21 punktów i nie może on uzyskać oceny. Po zakończeniu gry wygrywa gracz z największą liczbą punktów.

005, 006, 007..... 011 oznaczają odpowiednio 5 rund, 6 rund, 7 rund..... 11 rund. Wyświetlacz krykieta będzie odliczał, ile rund pozostało do końca.

IMPORTER: **ABISAL SP. Z O.O.**
UL. ŚW. ELŻBIETY 6, 41-905 BYTOM, POLSKA
PRODUKT: **TDE03**
NILS FUN
CE

Thank you for purchasing this electronic dart game. Its computerized scoring system makes game playing easy and enjoyable. With 32 built-in games and over 590 options/variations to choose from, both beginners and more advanced players will find games to suit them. Up to 8 players can play at one time. Please read the instructions before playing and be sure to save them for future reference.

MOUNTING (PHYSICAL INSTALLATION)

The dartboard should be hung on a wall hook, with the bull's eye 172.72cm (68") above the floor. Darts are supposed to be thrown from a distance of about 244cm (96"), so be sure there is about 3m (10') of open floor space in front of the board.

Place two marks on the selected wall studs 192.3 cm (75.71”) above the floor, another at 153.2 cm (60.32”). Screw two screws into the reference marks until the screw heads are protruding about 1/2” from the wall.

Line up the mounting holes on the back of the game with the screw heads, then mount the game. It may be necessary to adjust the screws until the board fits snugly against the wall. After the board is mounted, the bull's eye should be 172.72cm (68") above the floor.

POWER INSTALLATION

The dartboard is designed to be powered by 3 x 1.5v AA (LR6) batteries. The battery compartment can be opened from the back to install the batteries. To conserve batteries, this dartboard is equipped with an auto power-off mode. If the dartboard is not being used, it will automatically turn off after 30 minutes.

WARNING!

- Batteries should be replaced by an adult.
- Non-rechargeable batteries are not to be recharged.
- Rechargeable batteries are to be removed from the toy before being charged.
- Rechargeable batteries are only to be charged under adult supervision.
- Different types of batteries or new and used batteries are not to be mixed.
- Only batteries of the same or equivalent types as recommended are to be used.
- Batteries are to be inserted with the correct polarity.
- Exhausted batteries are to be removed from the toy.
- The supply terminals are not to be short-circuited.
- Do not dispose of in fire, in water or the general rubbish.

It can be also powered by an AC to 5V DC, 1,000 milliamp (minimum) adapter, with the DC plug polarity configured as positive (+) outside, and negative (-) center. To connect by adapter, plug the DC plug insert into the DC power jack and the AC plug into an electrical outlet.

WARNING!

- **During use:** ensure the connecting cable does not present a tripping or other hazard.
- **After using the dartboard:** switch off the power at the mains and unplug the adapter from the mains and dartboard.
- **Never leave the adapter connected to the dartboard when not in use.**
- **Stow the adapter safely when not in use.**

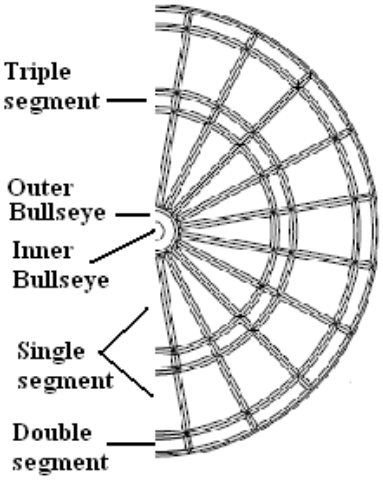
IMPORTANT NOTE

7. During shipping or in the course of normal play it is possible for scoring segments of this board to become temporarily jammed, resulting in a frozen segment. If this occurs, the score of stuck segment will be counted and displayed when player change. Take the following steps when this error appears:
    - ◆ Find the stuck segment.
    - ◆ Press firmly down on the stuck segment until it breaks free and loose. Once stuck segments are loosened, the error should be gone and the board should continue to operate normally.

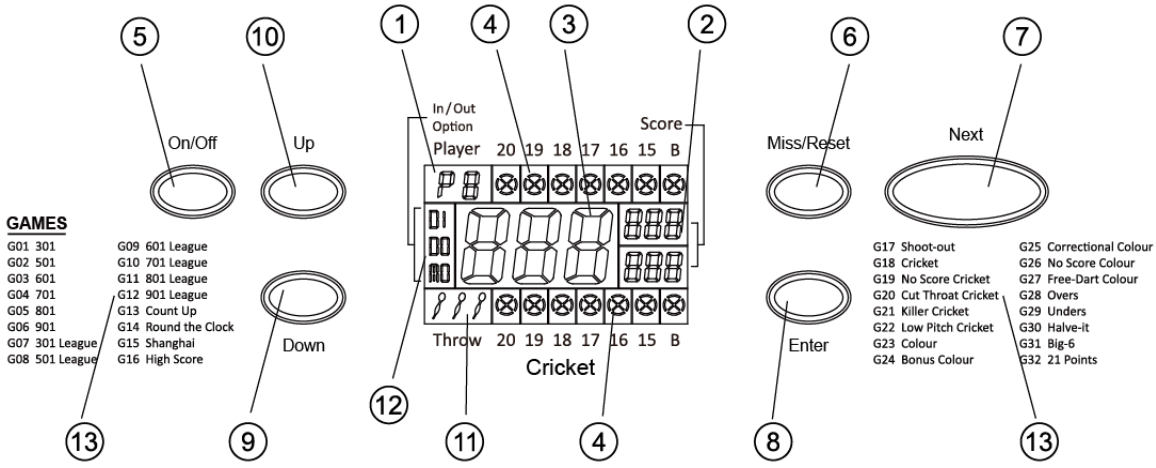
8. This game is designed only for use of lighter soft tip darts and highly recommended to use with darts as provided in the package. Do not attempt to use steel tip darts, or longer soft tip darts (maximum length 2.5cm), or heavier darts (maximum weight of dart is 12g) at any time as these will cause damage to the board.
9. Electronic and mechanical reaction time is required between shots. If two shots occur too close together, pull out second dart and re-throw to properly record your score.
10. Under the environment with electrical fast transient the dart game may malfunction and require use to reset the dart game.
11. This is an adult game which includes functional sharp point. Children should only play under adult supervision.
12. Please peel off the protective film (if any) at the display area before use.

CALCULATING POINTS

Segment	Scoring rule
Single segment	Score x 1
Double segment	Score x 2
Triple segment	Score x 3
Outer Bullseye	25 X 1
Inner Bullseye	25 x 2



OPERATION MANUAL



1	Player number display	8	Enter button
2	Temporary Score display	9	Down button
3	Main Score display	10	Up button
4	Cricket display	11	Dart throw indicator
5	On/Off button	12	Double in/out, Master out indicator
6	Miss / Reset button	13	Game list
7	Next button		

1. Press the *On/Off* button to turn on game and the display will light up with a welcoming sound. When the sound goes off, the player display and score display will show “G01” and “301” respectively.
2. Press the *Up* or *Down* buttons to select games. The selection is shown on the player and score displays. Then press the *Enter* button to confirm the selection.

GAME SELECTION

Game	Description	Display	No. of Option / Variations	No. of Players
G01	301	301	6/ 12	1-8
G02	501	501	6/ 12	1-8
G03	601	601	6/ 12	1-8
G04	701	701	6/ 12	1-8
G05	801	801	6/ 12	1-8
G06	901	901	6/ 12	1-8
G07	301 League	3L1	6/ 48	1-8
G08	501 League	5L1	6/ 48	1-8
G09	601 League	6L1	6/ 48	1-8
G10	701 League	7L1	6/ 48	1-8
G11	801 League	8L1	6/ 48	1-8
G12	901 League	9L1	6/ 48	1-8
G13	Count Up	CUP	9 / 18	1-8
G14	Round the Clock	rCL	12	1-8
G15	Shanghai	SHi	4	1-8
G16	High-Score	HiS	12 / 24	1-8
G17	Shoot Out	S-0	19	1-8
G18	Cricket	Cri	3 / 6	1-8
G19	No Score Cricket	NSc	3 / 6	1-8
G20	Cut Throat Cricket	CUc	3 / 6	1-8
G21	Killer Cricket	LLc	3 / 6	2-8
G22	Low Pitch Cricket	LPc	3 / 6	1-8
G23	Color	CL2	5	1-8
G24	Bonus Color	bC2	5	1-8
G25	Correctional Color	CC2	5	1-8
G26	No Score Color	NC2	5	2-8
G27	Free Dart Color	FdC	4	1-8
G28	Overs	orS	19 / 38	2-8
G29	Unders	Und	19 / 38	2-8
G30	Halve-It	HAL	1 / 2	1-8

G31	Big-6	biG	19	2-8
G32	21 Points	21P	7	1-8

3. Press the *Up* or *Down* buttons to select option and press the *Enter* button to confirm the selection.
4. Press the *Up* or *Down* buttons to select number of players. There are total 9 selections of players from 1 player mode to 8 players mode plus a computer player mode. Press the *Enter* button to confirm the selection and start the game. For more than 2 players, some players will share the player score display.
5. If the option you selected and confirmed is at computer player mode, you will play against the computer. Press the *Up* or *Down* buttons to select the levels of the computer player and press the *Enter* button to start the game. The five levels of computer player are as follow:
    1. C-1: Beginner
    2. C-2: Intermediate
    3. C-3: Advanced
    4. C-4: Expert
    5. C-5: Professional
6. In case the game has 25/50 & 50/50 bull options, you can press the *Up* or *Down* buttons to select and press the *Enter* button to confirm the selection. 25/50 (outer bull is 25 and inner bull is 50) and 50/50 (both inner and outer bull is 50).
7. During the game, when the computer announce “NEXT”, any pressure on the segments will not activate the dartboard. The player is required to remove all the darts and press the *Next* button for the next player's round. The dartboard will automatically switch to the next player if the board has not been played for roughly 10 seconds after the “NEXT” announcement.
8. Press the *Miss* button to score 0 and record one dart when a dart hits on the WEB dart catcher or misses the board altogether during the play of the game.
9. If you want to reset the game, push the *Reset* button and hold for 2 seconds.
10. During the course of playing, you can press the *Enter* button to check the scores of other players.
11. Press and hold the *On/Off* button for 3 seconds to turn off the game. For energy saving purpose, the board is equipped with an auto power off feature. If the game has not been played for 30 minutes, the game will turn off automatically.

GAME DESCRIPTIONS & RULES

G01 – G06: 301 - 901 (With option of Single In/Single Out, Double In/Single Out, Single In/Double Out, Double In/Double Out, 25/50 & 50/50 Bull)

The score will be deducted for each dart from 301/ 501/ 601/ 701/ 801/ 901 points respectively. The first player who reaches exactly 0 will be the winner. When a player exceeds the score needed to reach exactly zero, the turn is a “bust” and the score reverts back to what it was before the turn.

L01 (Single In + Single Out): All indication icons will be off during the game.
The scoring begins and ends when any number is hit. The player can finish the game with a hit on any number that reduces the score to exactly zero.
L02 (Double In + Single Out): DI indication icon will be on during the game.
The scoring begins when a number in the double's ring or the double bull's eye is hit. No score will be counted until this condition is met.
L03 (Single In + Double Out): DO indication icon will be on during the game.
The player can finish the game with a hit on a number in the double's ring or the double bull's eye that reduces the score to exactly zero. When a player exceeds the score needed to reach exactly zero or “1”, the turn is a “bust” and the score reverts back to what it was before the turn (Remaining “1” score is also a bust, because there is no possibility to bring it to zero with a double hit)
L04 (Double In + Double Out): Both DI and DO indication icons will be on during the game.
The scoring begins when a number in the double's ring or the double bull's eye is hit and it ends when a double's ring or the double bull's eye is hit that reduces the score to exactly zero.
L05 (Single In + Master Out): MO indication icon will be on during the game.
The player can finish the game with a hit on a number in the double's or triple's ring or the double bull's eye that reduces the score to exactly zero.
L06 (Double In + Master Out): Both DI and MO indication icons will be on during the game.
The scoring begins when a number in the double's ring or the double bull’s eye is hit and it ends when a double's or triple's ring or the double bull's eye is hit that reduces the score to exactly zero.

With an option of selecting 50/50 bull (both inner and outer bull is 50) or 25/50 bull (inner bull is 50 and outer bull is 25), there are total 12 variation can be selected for each game. To make games more enjoyable, the game will also display the ranking and ppd (point per dart) for each player.

G07 – G12: 301 - 901 LEAGUE (With option of Single In/Single Out, Double In/Single Out, Single In/Double Out, Double In/Double Out , 25/50 & 50/50 Bull)

Similar to 301 Game but here the teams play against each other. All odd number players will be at one team whilst the even number players will be at another team. The team's score, which shared by all team players, will be deducted for each dart from 301/ 501/ 601/ 701/ 801/ 901 points. If one team reaches 0 exactly, this team has won. Apart from the 301 game variations, this game also allows selection of the following 4 different team members.
Options: 2-C, 3-C, 4-C, Cyb
2-C: 2 players in each team
3-C: 3 players in each team

4-C: 4 players in each team
Cyb: 1 player vs computer player

G13: COUNT UP (With option of 100, 200, 300, ….. 900, 25/50 & 50/50 Bull)

The objective is to beat the other players by being the first to reach a preset score. The score will be accumulated for each dart, the first player who reaches or goes over the set points will be the winner. The set point options are 100, 200, 300 … 900 respectively.

G14: ROUND THE CLOCK (With option of 105, 110, 115, 120, 205, 210, 215, 220, 305, 310, 315, 320)

Hit in strict order of 1, 2, 3 …until 5, 10, 15 or 20 are reached with straight, double or triple shots depending on the performance level. The first player to hit the final number is the winner. Players start their next turn with the next correct number in the sequence. The computer will display the number that the player has to hit.

105,110,115,120: The last number is 5,10,15,20 respectively regardless of single, double or triple.
205,210,215,220: The last number is 5,10,15,20 respectively and only double is valid.
305,310,315,320: The last number is 5,10,15,20 respectively and only triple is valid.

G15: SHANGHAI (With option of L01, L05, L10, L15)

Each player has to proceed around the board to score from 1 through 20 and then the bull's eye. Throw a dart for each number and the player who gets the highest scores wins. The computer will display the number that the player has to hit. Each player can score on any correct segments (single X 1, Double X 2, Triple X 3) and selections are varied as follows:

L01: the game starts from segment 1
L05: the game starts from segment 5
L10: the game starts from segment 10
L15: the game starts from segment 15

G16: HIGH-SCORE (With option of H03, H04, H05……H14, 25/50 & 50/50 Bull)

Each player has to rack up the most points in 3, 4, 5…or 14 rounds (each round 3 darts) to win. Doubles and triples count as 2X and 3X that segment's score respectively. The cricket display will count how many rounds you have played.
H03, H04, H05 ….. H14 represent 3, 4, 5….. 14 rounds respectively

G17: SHOOT OUT (With option of -03, -04, -05, …….. -19, -20, -21)

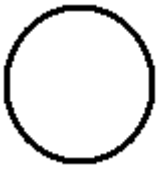
The computer will randomly display a number for the player to hit. One mark will be deducted for each correct hit. The first player who reaches zero from the starting mark wins. If a player does not

hit the dartboard within 10 seconds, the dart is regarded as a miss and the dartboard will automatically change to another random number for the player to hit for the next dart.
-03, -04, -05 ….. -21 represent the starting marks 3, 4, 5….. 21 respectively.

G18: CRICKET (With option of C00, C20, C25, 25/50 & 50/50 Bull)

1. The Cricket game will only use the number 15-20 & bull's eye. All valid hits will be confirmed & displayed by the cricket display.
2. When a number has been hit 3 times by a player, it is then 'opened' (number closed and opened for scoring) to that player and any further hits will score points as thrown.
3. Once a number has been hit 3 times by all players, that number is then 'closed' and can no longer be scored upon by any player.
4. A player who has 'opened' a number can continue to score on that number until it becomes 'closed'.
5. A player wins the game when he/she first 'closed' all the numbers and has equal or greater scores than the other players. However if players are tied on points, or have no points, the first player to 'close' all numbers wins.
6. And if a player has 'closed' all numbers first, but is behind on points, scoring continues on 'opened' numbers. If that player has not accumulated the highest points by the time another player 'closed', the player with the highest points will be the winner.

Option	**Description**
C00	Hit and 'open' numbers 15-20 and bull's eye in any order.
C20	Hit and 'open' the number 20 first, then in order 'open' numbers 19,18,17,16,15 and bull's eye
C25	Hit and 'open' bull's eye first, then in order 'open' numbers 15, 16, 17, 18, 19 and 20.

Cricket	One time	Two times	Open	Close
Sign				

Note:

a. Single segment : Count one time
   Double segment : Count two times
   Triple segment : Count three times
b. The segment will be 'opened' if already hit more than three times. It will be 'closed' if all players 'opened' the same segment.

G19: NO SCORE CRICKET (With option of 000, 020, 025, 25/50 & 50/50 Bull)

The game is similar to the Cricket game EXCEPT no score is made. The winner is the player who first 'closed' all the points.

Option	Description
000	Hit and 'open' numbers 15-20 and bull's eye in any order.
020	Hit and 'open' the number 20 first, then in order 'open' numbers 19,18,17,16,15 and bull's eye
025	Hit and 'open' bull's eye first, then in order 'open' numbers 15, 16, 17, 18, 19 and 20.

G20: CUT THROAT CRICKET (With option of 00C, 20C, 25C, 25/50 & 50/50 Bull)

Similar basic rules as the Cricket game EXCEPT points are added to your opponent's scores once scoring begins. The player who first 'closed' all segments with the fewest scores wins. This variation enables players to rack up scores for their opponents, digging them into a deeper hole.

Option	Description
00C	Hit and 'open' numbers 15-20 and bull's eye in any order.
20C	Hit and 'open' the number 20 first, then in order 'open' numbers 19,18,17,16,15 and bull's eye
25C	Hit and 'open' bull's eye first, then in order 'open' numbers 15,16,17,18,19 and 20.

G21: KILLER CRICKET (With option of H00, H20, H25, 25/50 & 50/50 Bull)

The game is similar to the No Score Cricket game EXCEPT when you 'closed' a number, and your opponents do not, you can eliminate opponent's marking by hitting the same number again. The winner is the player who 'closed' all the numbers.

Option	Description
H00	Hit and 'open' numbers 15-20 and bull's eye in any order.
H20	Hit and 'open' the number 20 first, then in order 'open' numbers 19,18,17,16,15 and bull's eye
H25	Hit and 'open' bull's eye first, then in order 'open' numbers 15,16,17,18,19 and 20.

G22: LOW PITCH CRICKET (With option of E00, E20, E25, 25/50 & 50/50 Bull)

The game is similar to the Cricket game. EXCEPT the numbers to be shot are changed from “15 to 20 and bull's eye” to “1 to 6 and bull's eye”.

Option	Description
E00	Hit and 'open' numbers 1-6 and bull's eye in any order.
E20	Hit and 'open' the number 6 first, then in order 'open' numbers 5, 4, 3, 2, 1 and bull's eye.
E25	Hit and 'open' bull's eye first, then in order 'open' numbers 1, 2, 3, 4, 5 and 6.

G23: COLOR (With option of 100, 200, 300, 400, 500)

To begin this game, player 1 must throw one dart to determine which color (#20 color or #1 color) to shoot at. If player 1 hits a bull's eye with this dart, he/she must throw again to decide the color. All odd number players will be at the same color as player 1 whilst the even number players will be at another color. The double and triple segments are considered to have the same color as the single segment. Each player then tries to hit his/her color target in order to add up to or go over the total scores (which must be decided on and set up in Game Options at the beginning of the game: 100, 200, 300, 400 or 500). If a player throws a dart in an opponent's color, then the mark does not count. The bull's eye does count towards your total scores. The first player reaching the preset final score wins.
100, 200…….500 represent 100 scores, 200 scores…….. 500 scores respectively.

G24: BONUS COLOR (With option of 100, 200, 300, 400, 500)

This game is similar to the Color game with the following EXCEPTION. If a player throws a dart in an opponent's color, all players in this color will get the points added towards their total scores.
100, 200…….500 represent 100 scores, 200 scores…….. 500 scores respectively.

G25: CORRECTIONAL COLOR (With option of 100, 200, 300, 400, 500)

This game is similar to the Color game with the following EXCEPTION. If a player throws a dart in an opponent's color, those points are deducted from this player's total scores.
100, 200…….500 represent 100 scores, 200 scores…….. 500 scores respectively.

G26: NO SCORE COLOR (With option of 003, 004, 005, 006, 007)

This game is similar to the Color game with the following EXCEPTION. Each player tries to hit his/her color target to make one mark. If a player throws a dart in an opponent's color or hit out of the dartboard, one mark is deducted from this player's total marks and he/she loses his/her turn. (The bull's eye does count towards his/her total marks.) The winner will be the only player with marks remaining.
003, 004…. 007 represent 3 marks, 4 marks…. 7 marks respectively.

G27: FREE DART COLOR (With option of 005, 010, 015, 020)

This game is similar to the Color game with the following EXCEPTION. Each player tries to hit his/her color target to gain the highest possible scores. If a player throws a dart in an opponent's color, it does not count towards the total scores. (The bull's eye does count towards his/her total score.) The player with the highest total scores after all the darts are thrown is the winner.
005, 010, 015 and 020 represent 5 darts, 10 darts, 15 darts and 20 darts respectively. The cricket display will count down how many darts you have left.

G28: OVERS (With option of O03, O04, O05……..O20, O21, 25/50 & 50/50 Bull)

The players have to take turns to throw 3 darts. If a player's score is less than the previous player's

score, one cricket light will turn off which means he/she loses one life. Before each player shoots in each round, the player score display show the target score (the first target is randomly assigned by the computer). A player will be out of the game when all his/her lives are gone. The last surviving player is the winner.

O03 –O21 represents 3 lives to 21 lives. The cricket display will count down how many lives you have left.

G29: UNDERS (With option of U03, U04, U05……..U20, U21, 25/50 & 50/50 Bull)

This game is played the same as the Overs game with the following EXCEPTION.

1. The target score is the lowest score for each turn.
2. A missed dart should be counted as 60 by pressing the *Miss* button.

U03-U21 represents 3 lives to 21 lives. The cricket display will count down how many lives you have left.

G30: HALVE-IT (With option of 25/50 & 50/50 Bull)

There are 12 rounds of three darts each in this game. The objective is to score as many points of the designated numbers as possible. The designated numbers for each round are:

Round	12	13	14	D	15	16	17	T	18	19	20	B	Total
Player													

D: Double T: Triple B: Bull

Scoring occurs when the dart hits the designated area only. All hits are scored at face value. Should all three of a player's darts miss the designated target area, his/her total scores to those points is cut in half. The player with the highest scores at the end is the winner.

G31: BIG-6 (With option of b03, b04, b05……..b20, b21)

Single 6 is the first target to hit when the game begins. Within the three throws, player 1 must hit a 6 to “save” his/her life. After the current target is hit, the next dart thrown will determine the opponent's target. If player 1 fails to hit the current target within 2 darts, he/she will lose the chance to determine the next target for player 2. Player 2 will shoot for a new target generated by computer randomly. Singles, doubles and triples are all separate targets for this game.

The object of the game is to force your opponent into losing lives by selecting tough targets for your opponent to hit such as “double bull's eye” or “triple 20”. The last player with a life left is the winner.

b03 to b21 represents 3 to 21 lives respectively. The number of lives left is shown on the cricket display.

G32: 21 POINTS (With option of 005, 006, 007, 008, 009, 010, 011)

The object of this game is to get the most marks. A player can get one mark in two ways:

3. Gets 21 points exactly within 3 darts, or
4. Has the highest points up to 21 points (if no one gets 21 points in this round)

The player will “bust” when a score is over 21 points and the player cannot get a mark.

After the game is over, the player with the most marks wins the game.

005, 006, 007….. 011 represent 5 rounds, 6 rounds, 7 rounds….. 11 rounds respectively. The cricket display will count down how many rounds you have left.

IMPORTER: **ABISAL SP. Z O.O.**
UL. ŚW. ELŻBIETY 6, 41-905 BYTOM, POLAND
PRODUCT: **TDE03**
NILS FUN
CE

Děkujeme vám za zakoupení této elektronické šipkové hry. Její počítačový systém bodování usnadňuje a zpříjemňuje hraní. Díky 32 vestavěným hrám a více než 590 možnostem/variantám na výběr si na své přijdou jak začátečníci, tak pokročilejší hráči. Najednou může hrát až 8 hráčů. Před hraním si prosím přečtěte návod a nezapomeňte si jej uložit pro budoucí použití.

MONTÁŽ

Šipky by měly být zavěšeny na háku na stěně, přičemž terč by měl být ve výšce 172,72 cm nad podlahou. Šipky se mají házet ze vzdálenosti asi 244 cm (96"), takže se ujistěte, že před deskou je asi 3 m volného prostoru na podlaze.

Umístěte dvě značky na vybrané stěnové sloupky ve výšce 192,3 cm (75,71") nad podlahou a další ve výšce 153,2 cm (60,32"). Do referenčních značek zašroubujte dva šrouby tak, aby hlavy šroubů vyčnívaly asi 1/2" ze zdi.

Zarovnejte montážní otvory na zadní straně hry s hlavami šroubů a poté hru namontujte. Možná bude nutné šrouby upravit, aby hra těsně přiléhala ke stěně. Po namontování desky by mělo být oko býka ve výšce 172,72 cm (68") nad podlahou.

INSTALACE NAPÁJENÍ

Šipky jsou určeny k napájení pomocí 3 baterií AA (LR6) 1,5 V. Přihrádku na baterie lze otevřít zezadu a baterie do ní vložit. Pro úsporu baterií je tento dartboard vybaven režimem automatického vypnutí. Pokud se šipky nepoužívají, po 30 minutách se automaticky vypnou.

VAROVÁNÍ!

- Baterie by měly vyměňovat dospělé osoby.
- Neregulované baterie nelze dobíjet.
- Před nabíjením je nutné z hračky vyjmout dobíjecí baterie.
- Nabíjecí baterie by měly být nabíjeny pouze pod dohledem dospělé osoby.
- Nesmí se kombinovat různé typy baterií nebo nové a použité baterie.
- Používejte pouze baterie stejného nebo ekvivalentního typu, jak je doporučeno.
- Baterie musí být vloženy se správnou polaritou.
- Vybité baterie je nutné vyjmout
- Napájecí svorky by neměly být zkratovány.
- Nevhazujte do ohně, vody nebo běžného odpadu.

Může být také napájen adaptérem AC na 5 V DC, minimálně 1 000 miliampér, s polaritou zástrčky DC nastavenou jako kladná (+) vnější a záporná (-) střední. Chcete-li se připojit pomocí adaptéru, zasuňte zástrčku stejnosměrné zástrčky do konektoru stejnosměrného napájení a zástrčku střídavého napájení do elektrické zásuvky.

VAROVÁNÍ!

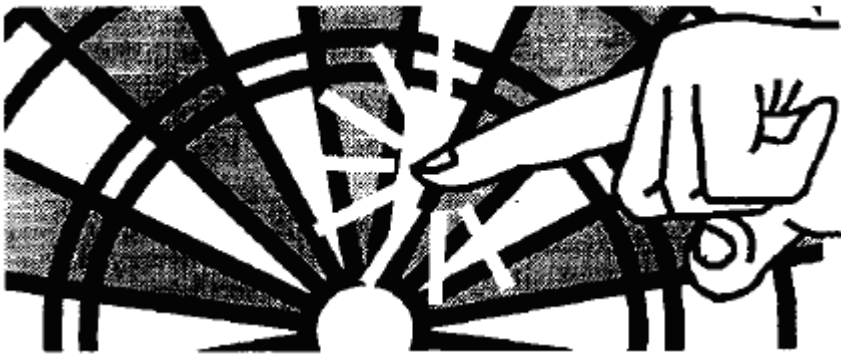
- **Během používání:** zajistěte, aby přívodní kabel nepředstavoval nebezpečí zakopnutí nebo jiné nebezpečí..
- **Po použití šipek:** vypněte napájení v elektrické síti a odpojte adaptér od sítě a šipek.
- **Nikdy nenechávejte adaptér připojený k šipkám, pokud je nepoužíváte.**
- **Pokud adaptér nepoužíváte, bezpečně jej uložte.**

Důležité poznámky

1. Během přepravy nebo během normální hry je možné dočasně zmrazit bodované segmenty této desky, což má za následek zmrazení segmentů. Pokud k tomu dojde, skóre zablokovaného segmentu se započítá a zobrazí během výměny hráče. Při zobrazení této chyby postupujte podle následujících kroků:

• Najděte zablokovaný segment.

• Pevně zatlačte na zamčený segment, dokud se neuvolní a neuvolní. Jakmile jsou segmenty odemčeny, chyba by měla zmizet a pole by mělo fungovat normálně.



2. Tato hra je určena pouze pro použití s lehčími šipkami a doporučuje se používat šipky, které jsou součástí sady. Nikdy se nepokoušejte používat šipky s ocelovou špičkou nebo delší šipky (maximální délka 2,5 cm) nebo těžší šipky (maximální váha šipky 12 g), protože by došlo k poškození desky.

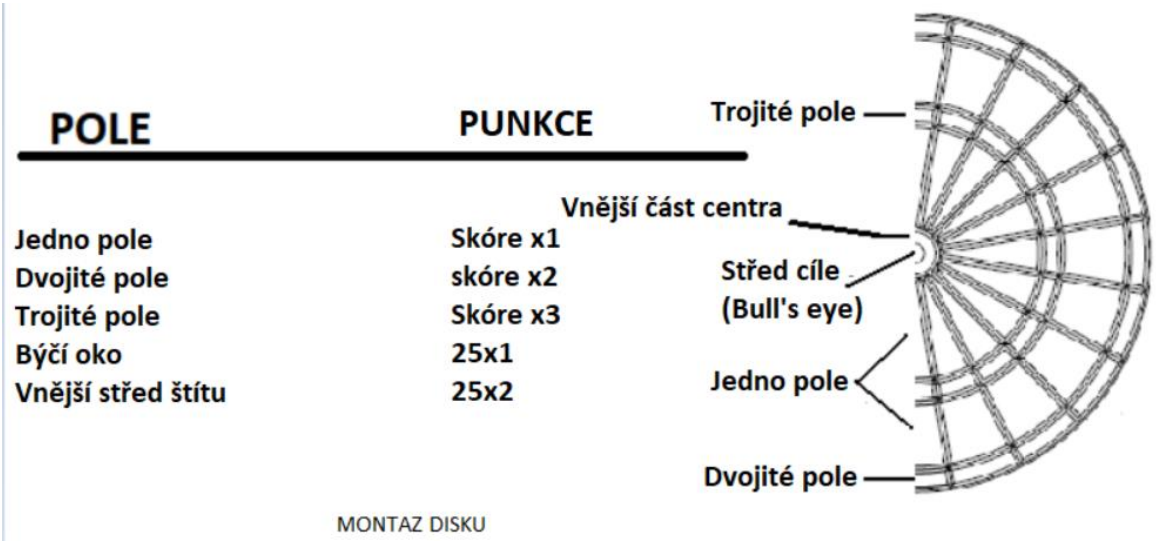
3. Jsou vyžadovány elektronické a mechanické doby odezvy mezi hody. Pokud se dva hody odehrají příliš blízko u sebe, vyjměte druhou šipku a házejte znovu, abyste správně zaznamenali své skóre.

4. V prostředí s rychlými elektrickými rázy nemusí šipková hra fungovat správně a může být nutné ji resetovat.

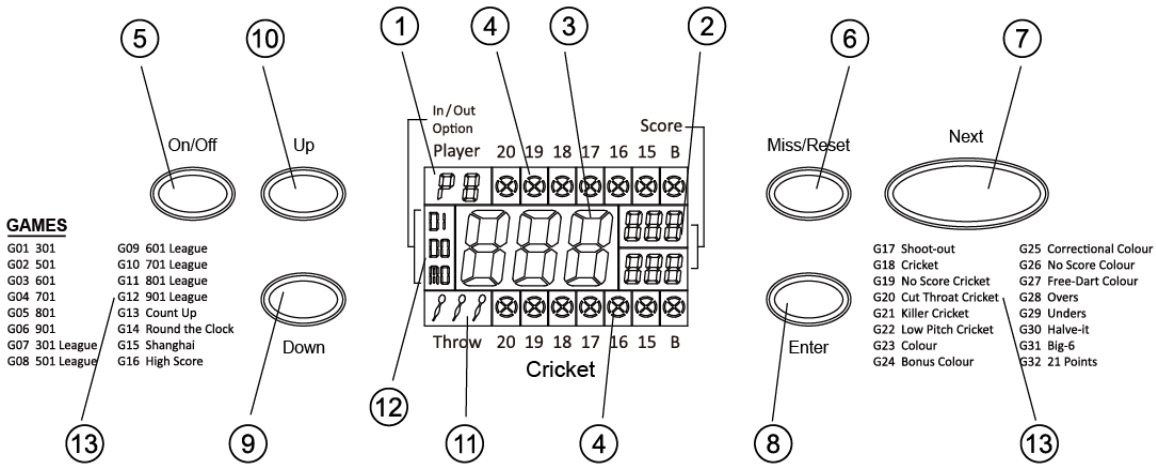
5. Toto je hra pro dospělé, která obsahuje funkční ostré konce. Děti by si měly hrát pouze pod dohledem dospělých.

6. Před použitím odstraňte ochrannou fólii (pokud existuje).

PUNKCE



UŽIVATELSKÝ MANUÁL



1	Zobrazení počtu hráčů	8	Tlačítko Enter
2	Dočasné zobrazení výsledku	9	Tlačítko dolů
3	Zobrazení skóre hráče Tlačítko	10	nahoru
4	Displej Cricket	11	Indikátor hodu šipky
5	Tlačítko zapnutí/vypnutí	12	Dvakrát vstup/výstup, indikátor hlavního výstupu
6	Tlačítko Miss/Reset	13	Zobrazení hlavního výsledku
7	Tlačítko Další		

1. Stisknutím tlačítka On/Off zapněte hru a displej se rozsvítí uvítacím zvukem. Když je zvuk vypnutý, na displeji přehrávače a skóre se zobrazí „G01“ a „301“.
2. Stisknutím tlačítka Nahoru nebo Dolů vyberte hru. Volba se zobrazí na displeji přehrávače a skóre. Poté stiskněte Enter pro potvrzení výběru.

VÝBĚR HRY

Hra	Popis	Zobrazit	Počet variant	Počet hráčů
G01	301	301	6/ 12	1-8
G02	501	501	6/ 12	1-8
G03	601	601	6/ 12	1-8
G04	701	701	6/ 12	1-8
G05	801	801	6/ 12	1-8
G06	901	901	6/ 12	1-8
G07	301 League	3L1	6/ 48	1-8
G08	501 League	5L1	6/ 48	1-8
G09	601 League	6L1	6/ 48	1-8
G10	701 League	7L1	6/ 48	1-8
G11	801 League	8L1	6/ 48	1-8
G12	901 League	9L1	6/ 48	1-8
G13	Count Up	CUP	9 / 18	1-8
G14	Round the Clock	rCL	12	1-8
G15	Shanghai	SHi	4	1-8
G16	High-Score	HiS	12 / 24	1-8
G17	Shoot Out	S-0	19	1-8
G18	Cricket	Cri	3 / 6	1-8
G19	No Score Cricket	NSc	3 / 6	1-8
G20	Cut Throat Cricket	CUc	3 / 6	1-8
G21	Killer Cricket	LLc	3 / 6	2-8
G22	Low Pitch Cricket	LPc	3 / 6	1-8
G23	Color	CL2	5	1-8
G24	Bonus Color	bC2	5	1-8
G25	Correctional Color	CC2	5	1-8
G26	No Score Color	NC2	5	2-8
G27	Free Dart Color	FdC	4	1-8
G28	Overs	orS	19 / 38	2-8
G29	Unders	Und	19 / 38	2-8
G30	Halve-It	HAL	1 / 2	1-8

G31	Big-6	biG	19	2-8
G32	21 Points	21P	7	1-8

3. Stisknutím tlačítka Nahoru nebo Dolů vyberte možnost a stisknutím tlačítka Enter svůj výběr potvrďte.
4. Stisknutím tlačítka Nahoru nebo Dolů vyberte počet hráčů. K dispozici je celkem 9 možností hráčů od režimu 1 hráče až po režim 8 hráčů plus režim počítačového hráče. Stiskněte Enter pro potvrzení výběru a spuštění hry. Pro více než 2 hráče budou někteří hráči sdílet zobrazení skóre hráče.
5. Pokud je vámi vybraná a potvrzená možnost v režimu počítačového hráče, budete hrát proti počítači. Stisknutím tlačítka Nahoru nebo Dolů vyberte úrovně počítačových hráčů a stisknutím tlačítka Enter spusťte hru. Pět úrovní počítačového přehrávače je:
• C-1: Začátečník
• C-2: Střední
• C-3: Pokročilé
• C-4: Expert
• C-5: Profesionální
6. Pro 25/50 a 50/50 bull games můžete stisknout tlačítka Nahoru nebo Dolů pro výběr a stisknout tlačítko Enter pro potvrzení vašeho výběru. 25/50 (vnější býk je 25 a vnitřní býk je 50) a 50/50 (vnitřní i vnější býk je 50).
7. Když během hry počítač oznámí „DALŠÍ“, stisknutí segmentů neaktivuje šipku. Hráč musí odstranit všechny šipky a stisknout tlačítko Další pro další kolo hráče. Terč se automaticky přepne na dalšího hráče, pokud nebyl hrán přibližně 10 sekund po oznámení „NEXT“.
8. Stiskněte tlačítko Miss pro dosažení 0 a uložení jedné šipky, když šipka během hry zasáhne webový lapač nebo úplně mine hrací plochu.
9. Pokud chcete hru resetovat, stiskněte tlačítko Reset a podržte ho 2 sekundy.
10. Během hry můžete stisknutím tlačítka Enter zkontrolovat skóre ostatních hráčů.
11. Stisknutím a podržením tlačítka On/Off po dobu 3 sekund hru vypnete. Pro úsporu energie je deska vybavena funkcí automatického vypnutí. Pokud se hra nehraje 30 minut, hra se automaticky vypne.

POPISY A PRAVIDLA HRY

G01 - G06: 301 - 901 (s Single In/Single Out, Double In/Single Out, Single In/Double Out, Double In/Double Out, 25/50 a 50/50 Bull) Body budou odečteny za každou šipku z 301/501/601/701/801/901 bodů. Vítězem se stane hráč, který jako první dosáhne přesně 0. Když hráč překročí požadovaný počet bodů, aby dosáhl přesně nuly, tah je "bust" a skóre se vrátí na to, co bylo před tahem.
L01 (Single In + Single Out): Všechny ikony indikátorů budou během hry deaktivovány.

Bodování začíná a končí, když je zasaženo jakékoli číslo. Hráč může ukončit hru úderem libovolného čísla, které sníží skóre přesně na nulu.

L02 (Double In + Single Out): Během hry bude svítit ikona DI. Bodování začíná, když je zasaženo číslo ve dvojitém prstenu nebo dvojitém terči. Dokud nebude tato podmínka splněna, nebude se počítat žádné skóre.

L03 (Single In + Double Out): Během hry bude svítit ikona DO. Hráč může ukončit hru úderem čísla do dvojitého prstenu nebo dvojitého oka, čímž se skóre sníží přesně na nulu. Když hráč překročí požadovaný počet bodů, aby dosáhl přesně nuly nebo "1", tah je "propad" a skóre se vrátí na to, co bylo před tahem (zbývající "1" skóre je také "propad", protože neexistuje způsob, jak ji dostat na nulu dvojitým zásahem).

L04 (Double In + Double Out): Během hry budou svítit ikony DI i DO. Bodování začíná, když je zasaženo číslo v dvojitém nebo dvojitém prstenu, a končí, když je zasaženo dvojité nebo dvojité prstence, což snižuje skóre přesně na nulu.

L05 (Single In + Master Out): Během hry bude svítit ikona MO. Hráč může ukončit hru úderem čísla ve dvojitém nebo trojitém prstenu nebo dvojitém býčím oku, čímž se skóre sníží přesně na nulu.

L06 (Double In + Master Out): Během hry budou svítit ikony DI i MO. Bodování začíná, když je zasaženo číslo v Double nebo Triple Ring nebo Double Bull's Eye, a končí, když je zasaženo Double nebo Triple Ring nebo Double Bull's Eye, což snižuje skóre přesně na nulu.

S možností výběru býka 50/50 (vnitřní i vnější býk je 50) nebo 25/50 býka (vnitřní býk je 50 a vnější býk je 25) lze pro každou hru vybrat celkem 12 variant. Aby byly hry příjemnější, bude hra také zobrazovat hodnocení a ppd (bod za hod) pro každého hráče.

G07 - G12: LEAGUE 301 - 901 (s Single In/Single Out, Double In/Single Out, Single In/Double Out, Double In/Double Out, 25/50 & 50/50 Bull) Podobně jako ve hře 301, ale zde týmy hrají proti sobě. Všichni hráči s lichým číslem budou v jednom týmu, zatímco hráči se sudým číslem budou ve druhém týmu. Týmové skóre, které je sdíleno všemi hráči týmu, bude pokaždé odečteno od 301/501/601/701/801/901 bodů. Pokud jeden tým dosáhne přesně 0 bodů, tento tým vyhrál. Kromě variant hry 301 vám tato hra také umožňuje vybrat si následující 4 různé členy týmu. Možnosti: 2-C, 3-C, 4-C, Cyb 2-C: 2 hráči za tým 3-C: 3 hráči za tým 4-C: 4 hráči za tým Cyb: 1 hráč vs AI.

G13: COUNT UP (s možnostmi 100, 200, 300,…900, 25/50 & 50/50 Bull) Cílem je porazit ostatní hráče tím, že jako první dosáhnete pevného skóre. Skóre se sčítá s každým hodem a první hráč, který dosáhne nebo překročí stanovené body, se stane vítězem. Možnosti bodů jsou: 100, 200, 300…900.

G14: ROUND THE CLOCK (S možností 105, 110, 115, 120, 205, 210, 215, 220, 305, 310, 315, 320) Hit v přesném pořadí od 1 do 5, dokud nedosáhnete 5, 10 nebo 15 s jednoduchými nebo dvojitými hody v závislosti na vaší úrovni výkonu. Vítězí hráč, který jako první trefí poslední číslo. Hráči začínají další kolo s dalším správným číslem v pořadí. Počítač zobrazí číslo, které musí hráč zasáhnout.

105,110,115,120: Poslední číslo je 5,10,15,20 bez ohledu na to, zda je jednoduché, dvojité nebo trojité.
205,210,215,220: Poslední číslo je 5,10,15,20, přičemž platí pouze dvojnásobek.
305,310,315,320: Poslední číslo je 5,10,15,20 a platí pouze trojice.

G15: SHANGHAI (S možností L01, L05, L10, L15) Každý hráč musí obejít hrací plochu, aby získal body 1 až 20 a poté střed terče. Hoďte šipku pro každé číslo a vyhrává hráč s nejvíce body. Počítač zobrazí číslo, které musí hráč zasáhnout. Každý hráč může skórovat v libovolných platných segmentech (Jednoduché X 1, Dvojité X 2, Trojité X 3) a možnosti jsou rozlišeny následovně:

• L01: hra začíná od segmentu 1
• L05: hra začíná od segmentu 5
• L10: hra začíná od segmentu 10
• L15: hra začíná od segmentu 15

G16: VYSOKÉ SKÓRE (s možností H03, H04, H05…H14, 25/50 & 50/50 Bull) Každý hráč musí získat nejvíce bodů ve 3, 4, 5… nebo 14 kolech (každé kolo se skládá ze 3 hodů) , vyhrát. Dvojité a trojnásobné se pro daný segment počítají jako 2X a 3X. Kriketový displej bude počítat, kolik kol jste odehráli. H03, H04, H05 ... H14 představují 3, 4, 5 ... 14 kol.

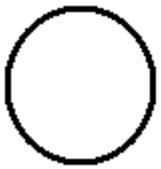
G17: SHOOT OUT (S volbou -03, -04, -05,…-19,-20,-21) Počítač náhodně zobrazí číslo, které má hráč zasáhnout. Za každý správný zásah se odečte jeden bod. Vyhrává hráč, který jako první dosáhne nuly ze startovní značky. Pokud hráč mine cíl do 10 sekund, hod se považuje za minulé a cíl se automaticky změní na jiné náhodné číslo, které hráč zasáhne při dalším hodu.
-03,-04,-05…-21 představují počáteční znaky 3,4,5…21.

G18: KRIKET (s možností C00, C20, C25, 25/50 & 50/50 Bull)

1. Kriketová hra bude používat pouze čísla 15 až 20 a střed hrací plochy.
2. Když hráč zasáhne číslo třikrát, je pro tohoto hráče „otevřené“ (číslo je zavřené a otevřené pro bodování) a každý následující zásah bude bodován.
3. Když všichni hráči zasáhnou číslo třikrát, je toto číslo "uzavřeno" a žádný hráč na něm nemůže získat další body.
4. Hráč, který "otevřel" číslo, může pokračovat v získávání bodů na tomto čísle, dokud není "zavřeno".
5. Hráč vyhrává hru, když jako první „uzavře“ všechna čísla a má stejné nebo vyšší skóre než ostatní hráči. Pokud jsou však hráči nerozhodní nebo nemají žádné body, vyhrává hráč, který jako první „uzavře“ všechna čísla.
6. Pokud hráč jako první „uzavře“ všechna čísla, ale má méně bodů než ostatní hráči, bodování pokračuje na „otevřených“ číslech. Pokud tento hráč nezíská nejvíce bodů v době, kdy se jiný hráč „zavře“, vítězem se stane hráč s nejvíce body.

Volba	**Popis**
C00	Zasáhněte otevřená čísla 15-20 a střed terče v libovolném pořadí.

C20	Nejprve zasáhněte „otevřené“ číslo 20, poté „otevřená“ čísla 19, 18, 17, 16, 15 a střed terče.
C25	Nejprve udeřte do středu ciferníku, následují otevřená čísla 15, 16, 17, 18, 19 a 20 v pořadí.

	JEDNOU	DVAKRÁT	OTEVŘENO	ZAVŘENO
PODEPSAT				

Pozornost:

a. Single Segment: počítá se jednou Double Segment: počítá se dvakrát Triple Segment: počítá se třikrát

b. Segment bude „otevřen“, pokud bude zasažen více než třikrát. Bude „zavřeno“, pokud všichni hráči „otevřou“ stejný segment.

G19: BEZ SKÓRE KRIKET (s možnostmi 000, 020, 025, 25/50 & 50/50 Bull) Hra je podobná kriketu S VÝJIMKOU bez skóre. Vítězem se stává hráč, který jako první „uzavře“ všechny body.

G19: BEZ SKÓRE KRIKET (s možnostmi 000, 020, 025, 25/50 & 50/50 Bull) Hra je podobná kriketu S VÝJIMKOU bez skóre. Vítězem se stává hráč, který jako první „uzavře“ všechny body.

Možnosti	**Popis**
000	Zasáhněte otevřená čísla 15-20 a střed terče v libovolném pořadí.
020	Nejprve zasáhněte „otevřené“ číslo 20, poté „otevřená“ čísla 19, 18, 17, 16, 15 a střed terče.
025	Nejprve udeřte do středu ciferníku, následují otevřená čísla 15, 16, 17, 18, 19 a 20 v pořadí.

G20: CUT THROAT CRICKET (s možnostmi 00C, 20C, 25C, 25/50 & 50/50 Bull) Podobná základní pravidla jako Cricket KROMĚ přidávání bodů do soupeřova skóre poté, co začnete skórovat. Vyhrává hráč, který jako první „uzavře“ všechny segmenty s nejmenším počtem bodů. Tato variace umožňuje hráčům získávat body pro své soupeře a vrhat je do ještě větší propasti.

Možnosti	**Popis**
00C	Zasáhněte otevřená čísla 15-20 a střed terče v libovolném pořadí.
20C	Nejprve zasáhněte „otevřené“ číslo 20, poté „otevřená“ čísla 19, 18, 17, 16, 15 a střed terče.
25C	Nejprve udeřte do středu ciferníku, následují otevřená čísla 15, 16, 17, 18, 19 a 20 v pořadí.

G21: KILLER CRICKET (s možností H00, H20, H25, 25/50 & 50/50 Bull) Hra je podobná kriketu bez bodů S VÝJIMKOU, že když „zavřete“ číslo a vaši soupeři to neudělají, můžete eliminovat známky soupeře tím, že znovu zasáhne stejné číslo. Vyhrává hráč, který „uzavře“ všechna čísla.

Možnosti	**Popis**
H00	Zasáhněte otevřená čísla 15-20 a střed terče v libovolném pořadí.
H20	Nejprve zasáhněte „otevřené“ číslo 20, poté „otevřená“ čísla 19, 18, 17, 16, 15 a střed terče.
H25	Nejprve udeřte do středu ciferníku, následují otevřená čísla 15, 16, 17, 18, 19 a 20.

G22: LOW PITCH CRICKET (s možností E00, E20, E25, 25/50 & 50/50 Bull) Hra je podobná kriketu. KROMĚ, že se čísla zásahů změní z „15 na 20 a střed cíle“ na „1 až 6 a střed cíle“.

Možnosti	**Popis**
E00	Zasáhněte otevřená čísla 1-6 a střed terče v libovolném pořadí.
E20	Nejprve zasáhněte „otevřené“ číslo 6, poté „otevřená“ čísla 5,4,3,2,1 a střed terče.
E25	Nejprve udeřte do středu ciferníku, následují otevřená čísla 1,2,3,4,5,6 v pořadí.

G23: COLOR (S možností 100, 200, 300, 400, 500) Pro zahájení této hry musí hráč 1 hodit jednu šipku, aby určil, jakou barvu (barvu #20 nebo barvu #1) zasáhnout. Pokud hráč 1 tímto hodem zasáhne střed terče, musí hodit znovu, aby rozhodl o barvě. Všichni hráči s lichým číslem budou mít stejnou barvu jako hráč 1, zatímco hráči se sudým číslem budou mít jinou barvu. Dvojité a trojité segmenty jsou považovány za stejnou barvu jako jeden segment. Každý hráč se snaží zasáhnout svůj barevný cíl, aby přidal body nebo překonal celkové skóre (které musí být pevně dané a nastaveno v možnostech hry na začátku hry: 100, 200, 300, 400 nebo 500). Pokud hráč šipkuje soupeřovu barvu, známka se nezapočítává. Střed terče se započítává do celkového počtu bodů. Vyhrává hráč, který jako první dosáhne konečného skóre. 100, 200…500 představuje 100 bodů, 200 bodů…500 bodů.

G24: BONUSOVÁ BARVA (s možností 100, 200, 300, 400, 500) Tato hra je podobná hře s barvami s následující VÝJIMKOU. Pokud hráč šipkuje soupeřovu barvu, všichni hráči této barvy obdrží body přičtené k jejich celkovému skóre. 100, 200…500 představuje 100 bodů, 200 bodů…500 bodů.

G25: OPRAVNÁ BARVA (s možností 100, 200, 300, 400, 500) Tato hra je podobná hře s barvami s následující VÝJIMKOU. Pokud hráč šipkuje barvu soupeře, tyto body se odečítají od celkového počtu bodů tohoto hráče. 100, 200…500 představuje 100 bodů, 200 bodů…500 bodů.

G26: BARVA BEZ SKÓRE (s možností 003, 004, 005, 006, 007) Tato hra je podobná hře s barvami S VÝJIMKOU, že se každý hráč snaží zasáhnout svůj barevný cíl, aby získal jednu známku. Pokud hráč šipkuje soupeřovu barvu nebo spadne z hrací plochy, odečte se jedna známka od celkových známek tohoto hráče a hráč prohraje svůj tah. (Střed terče se započítává do jeho

celkového počtu známek.) Vítězem se stane jediný hráč se zbývajícími známkami. 003, 004…007 představují 3 znaky, 4 znaky…7 znaků.

G27: FREE COLOR DART (s možností 005, 010, 015, 020) Tato hra je podobná hře s barvami S VÝJIMKOU, že se každý hráč snaží zasáhnout svůj barevný cíl, aby dosáhl co nejvyššího skóre. Pokud hráč hodí šipku v soupeřově barvě, nezapočítává se to do celkového skóre. (Do celkového skóre se započítává střed terče.) Vítězem se stává hráč s nejvyšším celkovým skóre po odhození všech šipek. 005, 010, 015 a 020 představují 5 šipek, 10 šipek, 15 šipek a 20 šipek. Kriketový displej bude odpočítávat, kolik šipek vám zbývá.

G28: OVERS (S možností O03, O04, O05…O20, O21, 25/50 & 50/50 Bull) Hráči se musí střídat v házení tří šipek. Pokud je skóre hráče nižší než skóre předchozího hráče, jedno kriketové světlo se vypne, což znamená, že ztratí jeden život. Cílové skóre se zobrazí před každým hodem v každém kole (první cíl je náhodně přidělen počítačem). Hráč bude vyřazen ze hry, když ztratí všechny své životy. Poslední zbývající hráč je vítěz. O03 -O21 představuje 3 až 21 životů. Kriketový displej bude odpočítávat, kolik životů vám zbývá.

G29: UNDERS (S možností U03, U04, U05…U20, U21, 25/50 & 50/50 Bull) Tato hra se hraje stejně jako hra Overs s následující VÝJIMKOU.

1. Cílové skóre je nejnižší skóre pro každé kolo.
2. Vynechaná šipka by měla být započítána jako 60 stisknutím tlačítka Miss. U03-U21 představuje 3 až 21 životů. Kriketový displej bude odpočítávat, kolik životů vám zbývá.

G30: HALVE-IT (s možnostmi 25/50 & 50/50 Bull) Tato hra má 12 kol se třemi šipkami v každém kole. Cílem je získat co nejvíce bodů z určených čísel. Určená čísla pro každé kolo jsou:

Kolo	12	13	14	D	15	16	17	T	18	19	20	B	Výsledek
Hráč													

D: Dvojité T: Trojité B: Střed terče

Body se získávají pouze tehdy, když šipka zasáhne určenou oblast. Všechny zásahy jsou hodnoceny podle hodnoty. Pokud všechny tři hody hráče minuly určenou oblast, jejich celkové skóre se sníží na polovinu. Vítězem se stává hráč s nejvyšším počtem bodů na konci.

G31: BIG-6 (s možností b03, b04, b05…b20,b21) Prvním terčem v této hře je jediná šestka. Hráč 1 musí zasáhnout šestku do tří hodů, aby si „zachránil“ život. Po zasažení aktuálního cíle určí další hod soupeřův cíl. Pokud hráč 1 minul aktuální cíl během 2 hodů, ztratí šanci nastavit další cíl hráče 2. Hráč 2 bude házet na nový počítač vygenerovaný cíl. Dvouhra, čtyřhra a trojice jsou v této hře samostatné cíle. Cílem hry je donutit vašeho soupeře ke ztrátě života výběrem obtížných cílů, které zasáhnete, jako je „dvojitý středový cíl“ nebo „triple 20“. Poslední hráč, kterému zbývá život, je vítěz. b03 až b21 představují 3 až 21 životů. Počet zbývajících životů je zobrazen na kriketovém displeji.

G32: 21 POINTS (S možností 005, 006, 007, 008, 009, 010, 011)

Cílem této hry je získat co nejvíce bodů. Hráč může získat jednu známku dvěma způsoby:

1. Získá 21 bodů přesně během 3 šipek, nebo
2. Má nejvyšší počet bodů do 21 bodů (pokud v tomto kole nikdo nezíská 21 bodů).
Hráč "vypadne", pokud je skóre vyšší než 21 bodů a hráč nemůže získat známku.
Po skončení hry vyhrává hráč, který má nejvíce známek.

005, 006, 007..... 011 představuje 5 kol, 6 kol, 7 kol..... respektive 11 kol. Na displeji kriketu se odpočítává, kolik kol vám ještě zbývá.

IMPORTÉR: **ABISAL SP. Z O.O.**
UL. ŚW. ELŻBIETY 6, 41-905 BYTOM, POLAND
PRODUKT: **TDE03**
NILS FUN
Distributor: ABISTORE SPORT s.r.o., U Cihelny 230/3, Hlučín, 748 01, Czech Republik
CE

Vielen Dank, dass Sie sich für dieses elektronische Dartspiel entschieden haben. Sein computergestütztes Punktesystem macht das Spielen einfach und unterhaltsam. Mit 32 eingebauten Spielen und über 590 Optionen/Variationen zur Auswahl finden sowohl Anfänger als auch fortgeschrittene Spieler passende Spiele. Bis zu 8 Spieler können gleichzeitig spielen. Bitte lesen Sie die Anleitung vor dem Spielen und bewahren Sie sie zum späteren Nachschlagen auf.

MONTAGE

Die Dartscheibe sollte an einem Wandhaken aufgehängt werden, wobei sich das Bull's Eye 172,72 cm über dem Boden befinden sollte. Die Dartpfeile sollen aus einer Entfernung von etwa 244 cm geworfen werden, daher sollte vor dem Board eine freie Fläche von etwa 3 m vorhanden sein.

Setzen Sie zwei Markierungen auf die ausgewählten Wandständer 192,3 cm (75,71") über dem Boden, eine weitere bei 153,2 cm (60,32"). Schrauben Sie zwei Schrauben in die Markierungen, bis die Schraubenköpfe etwa 1/2" aus der Wand herausragen.

Richten Sie die Befestigungslöcher auf der Rückseite des Spiels mit den Schraubenköpfen aus, und montieren Sie das Spiel dann. Möglicherweise müssen die Schrauben nachgezogen werden, bis das Brett fest an der Wand sitzt.
Nach der Montage des Spielbretts sollte sich das Bullauge 172,72 cm (68") über dem Boden befinden.

STROMINSTALLATION

Die Dartscheibe ist für den Betrieb mit 3 x 1,5 V AA (LR6) Batterien ausgelegt. Das Batteriefach kann von hinten geöffnet werden, um die Batterien einzulegen. Um die Batterien zu schonen, ist diese Dartscheibe mit einer automatischen Abschaltfunktion ausgestattet. Wenn die Dartscheibe nicht benutzt wird, schaltet sie sich nach 30 Minuten automatisch ab.

WARNUNG!

- Batterien sollten von Erwachsenen ausgetauscht werden.
- Ungeregelte Batterien sind nicht wiederaufladbar.
- Wiederaufladbare Batterien müssen vor dem Laden aus dem Spielzeug entfernt werden.
- Wiederaufladbare Batterien sollten nur unter Aufsicht eines Erwachsenen aufgeladen werden.
- Verschiedene Batterietypen oder neue und gebrauchte Batterien dürfen nicht gemischt werden.
- Verwenden Sie nur Batterien des gleichen oder eines gleichwertigen Typs wie empfohlen.
- Batterien müssen mit der richtigen Polarität eingelegt werden.
- Erschöpfte Batterien müssen entfernt werden
- Leistungsklemmen dürfen nicht kurzgeschlossen werden.
- Nicht im Feuer, im Wasser oder im Restmüll entsorgen.

Es kann auch über einen Wechselstrom-zu-5V-Gleichstrom-Adapter mit mindestens 1.000 Milliampere betrieben werden, wobei die Polarität des Gleichstromsteckers als positiv (+) außen und negativ (-) in der Mitte konfiguriert ist. Zum Anschließen des Adapters stecken Sie den Gleichstromstecker in die Gleichstrombuchse und den Wechselstromstecker in eine Steckdose.

WARNUNG!

Während des Gebrauchs: Achten Sie darauf, dass das Verbindungskabel keine Stolper- oder sonstige Gefahr darstellt.

Nach dem Gebrauch der Dartscheibe: Schalten Sie den Strom am Netz ab und ziehen Sie den Adapter vom Netz und der Dartscheibe ab.

Lassen Sie den Adapter niemals an der Dartscheibe angeschlossen, wenn Sie ihn nicht benutzen.

Verstauen Sie den Adapter sicher, wenn er nicht benutzt wird.

IMPORTANT NOTE

Wichtige Notizen:

1. Während des Transports oder während des normalen Spiels ist es möglich, die Wertungssegmente dieses Bretts vorübergehend einzufrieren, was zu einem Einfrieren der Segmente führt. In diesem Fall wird beim Spielerwechsel der Punktestand des gesperrten Segments gezählt und angezeigt. Führen Sie die folgenden Schritte aus, wenn diese Fehlermeldung angezeigt wird:

• Finden Sie ein blockiertes Segment.

• Drücken Sie fest auf das verriegelte Segment, bis es entriegelt und gelöst wird. Sobald die Segmente entsperrt sind, sollte der Fehler verschwinden und das Array sollte normal funktionieren.

2. Dieses Spiel ist nur für die Verwendung mit leichteren Darts gedacht und es wird empfohlen, die im Kit enthaltenen Darts zu verwenden. Versuchen Sie niemals, Darts mit Stahlspitze oder längere Darts (maximale Länge 2,5 cm) oder schwerere Darts (maximales Dartgewicht 12 g) zu verwenden, da dies das Board beschädigen würde.

3. Elektronische und mechanische Reaktionszeiten zwischen den Würfen sind erforderlich. Wenn zwei Würfe zu nah beieinander stattfinden, entfernen Sie den zweiten Pfeil und werfen Sie erneut,

um Ihre Punktzahl korrekt aufzuzeichnen.

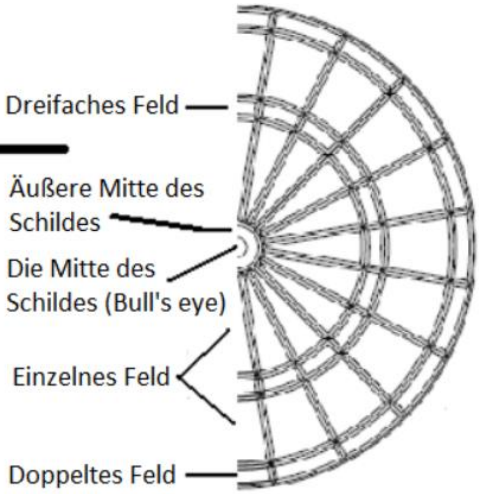
4. In einer Umgebung mit schnellen elektrischen Überspannungen funktioniert das Dartspiel möglicherweise nicht richtig und muss möglicherweise zurückgesetzt werden.

5. Dies ist ein Spiel für Erwachsene, das funktionelle scharfe Enden enthält. Kinder sollten nur unter Aufsicht eines Erwachsenen spielen.

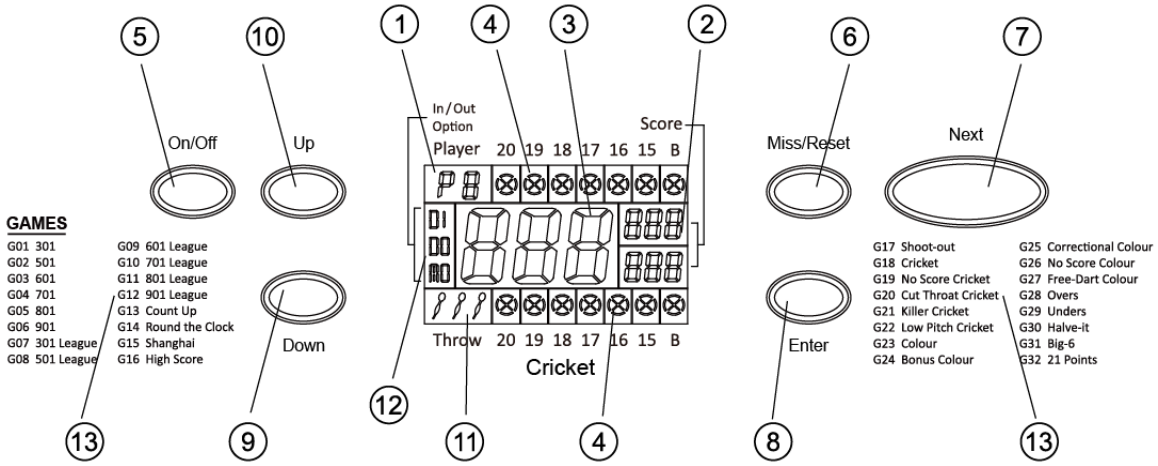
6. Bitte entfernen Sie vor dem Gebrauch die Schutzfolie (falls vorhanden).

BERECHNUNG VON PUNKTEN

SCHILDFELD	PUNKTE
Einzelnes Feld	Punkte x1
Doppeltes Feld	Punkte x2
Dreifaches Feld	Punkte x3
Volltreffer	25x1
Äußere Mitte des Schildes	25x2



BENUTZERHANDBUCH



1	Anzeige der Spieleranzahl	8	Eingabetaste
2	Temporäre Ergebnisanzeige	9	Abwärtstaste
3	Spieler-Punktzahlanzeige	10	Aufwärtstaste
4	Cricket-Anzeige	11	Dart-Wurfanzeige
5	Ein-/Aus-Taste	12	Zweifacher Ein-/Ausgang, Master-Out-Anzeige
6	Miss/Reset-Taste	13	Hauptergebnisanzeige
7	Schaltfläche „Weiter“		

1. Drücken Sie die Ein-/Aus-Taste, um das Spiel einzuschalten. Das Display wird mit einem Begrüßungston beleuchtet. Bei ausgeschaltetem Ton zeigen die Spieler- und Punkteanzeigen jeweils „G01“ und „301“ an.
2. Drücken Sie die Auf- oder Ab-Taste, um ein Spiel auszuwählen. Die Wahl wird auf der Spieler- und Punkteanzeige angezeigt. Drücken Sie dann die Eingabetaste, um Ihre Auswahl zu bestätigen.

SPIELWAHL

Spiel	Beschreibung	Anzeige	Anzahl der Varianten	Anzahl der Spieler
G01	301	301	6/ 12	1-8
G02	501	501	6/ 12	1-8
G03	601	601	6/ 12	1-8
G04	701	701	6/ 12	1-8
G05	801	801	6/ 12	1-8
G06	901	901	6/ 12	1-8
G07	301 League	3L1	6/ 48	1-8
G08	501 League	5L1	6/ 48	1-8
G09	601 League	6L1	6/ 48	1-8
G10	701 League	7L1	6/ 48	1-8
G11	801 League	8L1	6/ 48	1-8
G12	901 League	9L1	6/ 48	1-8
G13	Count Up	CUP	9 / 18	1-8
G14	Round the Clock	rCL	12	1-8
G15	Shanghai	SHi	4	1-8
G16	High-Score	HiS	12 / 24	1-8
G17	Shoot Out	S-0	19	1-8
G18	Cricket	Cri	3 / 6	1-8
G19	No Score Cricket	NSc	3 / 6	1-8
G20	Cut Throat	CUc	3 / 6	1-8

	Cricket			
G21	Killer Cricket	LLc	3 / 6	2-8
G22	Low Pitch Cricket	LPc	3 / 6	1-8
G23	Color	CL2	5	1-8
G24	Bonus Color	bC2	5	1-8
G25	Correctional Color	CC2	5	1-8
G26	No Score Color	NC2	5	2-8
G27	Free Dart Color	FdC	4	1-8
G28	Overs	orS	19 / 38	2-8
G29	Unders	Und	19 / 38	2-8
G30	Halve-It	HAL	1 / 2	1-8
G31	Big-6	biG	19	2-8
G32	21 Points	21P	7	1-8

3. Drücken Sie die Auf- oder Ab-Taste, um eine Option auszuwählen, und drücken Sie die Eingabetaste, um Ihre Auswahl zu bestätigen.
4. Drücken Sie die Auf- oder Ab-Taste, um die Anzahl der Spieler auszuwählen. Es gibt insgesamt 9 Spieleroptionen vom 1-Spieler-Modus bis zum 8-Spieler-Modus sowie einen Computerspielermodus. Drücken Sie die Eingabetaste, um Ihre Auswahl zu bestätigen und das Spiel zu starten. Bei mehr als 2 Spielern teilen sich einige Spieler die Spielerpunktanzeige.
5. Wenn sich die von Ihnen ausgewählte und bestätigte Option im Computerspielermodus befindet, spielen Sie gegen den Computer. Drücken Sie die Auf- oder Ab-Tasten, um die Level der Computerspieler auszuwählen, und drücken Sie die Eingabetaste, um das Spiel zu starten. Die fünf Level des Computerspielers sind:
• C-1: Anfänger
• C-2: Mittelstufe
• C-3: Fortgeschritten
• C-4: Experte
• C-5: Professionell
6. Für 25/50- und 50/50-Bullenspiele können Sie zur Auswahl die Auf- oder Ab-Taste drücken und die Eingabetaste drücken, um Ihre Auswahl zu bestätigen. 25/50 (äußerer Bulle ist 25 und innerer Bulle ist 50) und 50/50 (sowohl innerer als auch äußerer Bulle sind 50).
7. Wenn der Computer während des Spiels „NEXT“ ansagt, wird die Dartscheibe durch Drücken der Segmente nicht aktiviert. Der Spieler muss alle Pfeile entfernen und für die Runde des nächsten Spielers die Schaltfläche „Weiter“ drücken. Die Dartscheibe schaltet automatisch auf den nächsten Spieler um, wenn etwa 10 Sekunden nach der „NEXT“-Ansage nicht gespielt wurde.
8. Drücken Sie die Miss-Taste, um 0 Punkte zu erzielen und einen Pfeil zu speichern, wenn der

Pfeil den WEB-Fänger trifft oder das Spielfeld während des Spiels vollständig verfehlt.
9. Wenn Sie das Spiel zurücksetzen möchten, drücken Sie die Reset-Taste und halten Sie sie 2 Sekunden lang gedrückt.
10. Während des Spiels können Sie die Eingabetaste drücken, um die Punkte anderer Spieler zu überprüfen.
11. Halten Sie die Ein/Aus-Taste 3 Sekunden lang gedrückt, um das Spiel auszuschalten. Um Energie zu sparen, ist das Board mit einer automatischen Abschaltfunktion ausgestattet. Wenn das Spiel 30 Minuten lang nicht gespielt wurde, wird das Spiel automatisch beendet.

SPIELBESCHREIBUNGEN UND REGELN

G01 - G06: 301 - 901 (mit Single In/Single Out, Double In/Single Out, Single In/Double Out, Double In/Double Out, 25/50 und 50/50 Bull) Für jeden Pfeil werden Punkte abgezogen 301/501/601/701/801/901 Punkte. Der erste Spieler, der genau 0 erreicht, ist der Gewinner. Wenn ein Spieler die erforderliche Punktzahl überschreitet, um genau Null zu erreichen, ist die Runde „Bust“ und der Punktestand wird auf den Stand vor der Runde zurückgesetzt.
L01 (Single In + Single Out): Alle Anzeigesymbole werden während des Spiels deaktiviert. Die Wertung beginnt und endet, wenn eine beliebige Zahl getroffen wird. Der Spieler kann das Spiel beenden, indem er eine beliebige Zahl trifft, die den Punktestand auf genau Null reduziert.
L02 (Double In + Single Out): Das DI-Symbol leuchtet während des Spiels. Die Wertung beginnt, wenn eine Zahl in einem Doppelring oder Doppel-Volltreffer getroffen wird. Bis diese Bedingung erfüllt ist, werden keine Punkte gewertet.
L03 (Single In + Double Out): Das DO-Symbol wird während des Spiels angezeigt. Der Spieler kann das Spiel beenden, indem er eine Zahl im Doppelring oder Doppel-Volltreffer trifft, wodurch die Punktzahl auf genau Null sinkt. Wenn ein Spieler die erforderliche Anzahl an Punkten überschreitet, um genau Null oder „1“ zu erreichen, ist die Runde „Bust“ und die Punktzahl kehrt zu dem Wert vor der Runde zurück (die verbleibende Punktzahl von „1“ ist ebenfalls „Bust“, da es keine gibt). Möglichkeit, es mit einem Doppelschlag auf Null zu bringen).
L04 (Double In + Double Out): Sowohl das DI- als auch das DO-Symbol werden während des Spiels angezeigt. Die Wertung beginnt, wenn eine Zahl in einem doppelten oder doppelten Bull's-Eye-Ring getroffen wird, und endet, wenn ein doppelter oder doppelter Bull's-Eye-Ring getroffen wird, wodurch die Punktzahl auf genau Null reduziert wird.
L05 (Single In + Master Out): Das MO-Symbol leuchtet während des Spiels. Der Spieler kann das Spiel beenden, indem er eine Zahl in einem Doppel- oder Dreifachring oder Doppel-Volltreffer trifft, wodurch die Punktzahl auf genau Null sinkt.
L06 (Double In + Master Out): Während des Spiels sind sowohl DI- als auch MO-Symbole eingeschaltet. Die Wertung beginnt, wenn eine Zahl in einem Double- oder Triple-Ring oder Double-Bull's-Eye getroffen wird, und endet, wenn ein Double- oder Triple-Ring oder Double-Bull's-Eye getroffen wird, was die Punktzahl auf genau Null reduziert.

Mit der Option zwischen 50/50 Bull (sowohl innerer als auch äußerer Bulle sind 50) oder 25/50 Bull (innerer Bulle ist 50 und äußerer Bulle ist 25) können insgesamt 12 Varianten für jedes Spiel ausgewählt werden. Um die Spiele unterhaltsamer zu gestalten, zeigt das Spiel auch die Rangliste und den PPD (Punkt pro Wurf) für jeden Spieler an.

G07 – G12: LEAGUE 301 – 901 (mit Single In/Single Out, Double In/Single Out, Single In/Double Out, Double In/Double Out, 25/50 & 50/50 Bull) Ähnlich wie Spiel 301, aber hier Die Mannschaften spielen gegeneinander. Alle Spieler mit ungeraden Nummern sind in einem Team, während Spieler mit geraden Nummern im anderen Team sind. Von den 301/501/601/701/801/901 Punkten wird jedes Mal der von allen Teamspielern geteilte Teamwert abgezogen. Erreicht eines der Teams genau 0 Punkte, hat dieses Team gewonnen. Zusätzlich zu den Varianten des Spiels 301 können Sie bei diesem Spiel auch die folgenden 4 verschiedenen Teammitglieder auswählen. Optionen: 2-C, 3-C, 4-C, Cyb 2-C: 2 Spieler pro Team 3-C: 3 Spieler pro Team 4-C: 4 Spieler pro Team Cyb: 1 Spieler gegen KI

G13: AUFZÄHLEN (mit den Optionen 100, 200, 300, ... 900, 25/50 und 50/50 Bull) Das Ziel besteht darin, die anderen Spieler zu schlagen, indem man als Erster eine festgelegte Punktzahl erreicht. Die Punktzahl wird bei jedem Wurf addiert und der erste Spieler, der die vorgegebenen Punkte erreicht oder überschreitet, ist der Gewinner. Die Punktoptionen sind jeweils: 100, 200, 300…900.

G14: RUND UM DIE UHR (Mit Option 105, 110, 115, 120, 205, 210, 215, 220, 305, 310, 315, 320) Schlagen Sie in strenger Reihenfolge von 1 bis 5, bis Sie 5, 10, 15 oder 20 erreichen Je nach Leistungsniveau mit einfachen oder doppelten Würfen. Der erste Spieler, der die letzte Zahl trifft, ist der Gewinner. Die Spieler beginnen ihren nächsten Zug mit der nächsten richtigen Zahl in der Reihenfolge. Der Computer zeigt die Zahl an, die der Spieler treffen muss.

105,110,115,120: Die letzte Zahl ist jeweils 5,10,15,20, unabhängig davon, ob es sich um eine einfache, doppelte oder dreifache Zahl handelt.
205,210,215,220: Die letzte Zahl ist jeweils 5,10,15,20 und nur Double ist gültig.
305,310,315,320: Die letzte Zahl ist jeweils 5,10,15,20 und nur das Dreifache ist gültig.

G15: SHANGHAI (Mit Option L01, L05, L10, L15) Jeder Spieler muss um das Spielbrett herumgehen, um die Punkte 1 bis 20 zu erzielen, und dann um die Mitte des Ziels. Werfen Sie für jede Zahl einen Pfeil und der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Der Computer zeigt die Zahl an, die der Spieler treffen muss. Jeder Spieler kann in jedem gültigen Segment punkten (Single X 1, Double X 2, Triple X 3) und die Auswahlmöglichkeiten sind wie folgt differenziert:

- L01: Das Spiel beginnt mit Segment 1
- L05: Das Spiel beginnt mit Segment 5
- L10: Das Spiel beginnt mit Segment 10
- L15: Das Spiel beginnt ab Segment 15

G16: HIGH-SCORE (Mit Option H03, H04, H05…H14, 25/50 & 50/50 Bull) Jeder Spieler

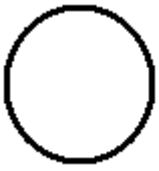
muss die meisten Punkte in 3, 4, 5… oder 14 Runden erzielen (jede Runde besteht aus 3 Würfen) , gewinnen. Doubles und Triples zählen für dieses Segment als 2X bzw. 3X. Die Cricket-Anzeige zählt, wie viele Runden Sie gespielt haben. H03, H04, H05 ... H14 repräsentieren jeweils 3, 4, 5 ... 14 Runden.

G17: SHOOT OUT (Mit Option -03, -04, -05,…-19,-20,-21) Der Computer zeigt zufällig eine Zahl an, die der Spieler treffen muss. Für jeden richtigen Treffer wird ein Punkt abgezogen. Der erste Spieler, der von der Startmarke aus die Null erreicht, gewinnt. Wenn der Spieler das Ziel innerhalb von 10 Sekunden verfehlt, gilt der Wurf als Fehlschlag und das Ziel ändert sich automatisch in eine andere Zufallszahl, die der Spieler beim nächsten Wurf treffen kann.
-03,-04,-05…-21 repräsentieren jeweils die Anfangszeichen 3,4,5…21.

G18: CRICKET (mit Option C00, C20, C25, 25/50 und 50/50 Bull)

1. Beim Cricketspiel werden nur die Zahlen 15 bis 20 und die Mitte des Spielbretts verwendet.
2. Wenn eine Zahl dreimal von einem Spieler getroffen wird, ist sie für diesen Spieler „offen“ (geschlossen und offen für Punkte) und jeder weitere Treffer wird gewertet.
3. Wenn eine Zahl dreimal von allen Spielern getroffen wird, ist diese Zahl „geschlossen“ und kein Spieler kann mehr Punkte darauf erzielen.
4. Der Spieler, der eine Zahl „geöffnet“ hat, kann weiterhin Punkte für diese Zahl erzielen, bis sie „geschlossen“ wird.
5. Der Spieler gewinnt das Spiel, wenn er als Erster alle Zahlen „abschließt“ und eine gleiche oder höhere Punktzahl als die anderen Spieler hat. Wenn die Spieler jedoch unentschieden sind oder keine Punkte haben, gewinnt der Spieler, der als erster alle Zahlen „abschließt“.
6. Wenn ein Spieler als Erster alle Zahlen „schließt“, aber weniger Punkte als die anderen Spieler hat, wird mit den „offenen“ Zahlen weiter gewertet. Wenn dieser Spieler nicht die meisten Punkte erzielt, wenn ein anderer Spieler „schließt“, ist der Spieler mit den meisten Punkten der Gewinner.

Möglichkeit	**Beschreibung**
C00	Treffen Sie die offenen Zahlen 15–20 und die Mitte des Ziels in beliebiger Reihenfolge.
C20	Treffen Sie zuerst die „offene“ Zahl 20, gefolgt von den „offenen“ Zahlen 19, 18, 17, 16, 15 und der Mitte des Ziels.
C25	Tippen Sie zuerst auf die Mitte des Zifferblatts und anschließend auf die offenen Zahlen 15, 16, 17, 18, 19 und 20.

	Einmal	Zweimal	Offen	Geschlossen
Zeichen				

Aufmerksamkeit:

a. Einzelsegment: zählt einmal. Doppelsegment: zählt zweimal. Dreifachsegment: zählt dreimal

b. Ein Segment wird „geöffnet“, wenn es mehr als dreimal getroffen wird. Es wird „geschlossen“, wenn alle Spieler dasselbe Segment „öffnen“.

G19: NO SCORE CRICKET (Mit den Optionen 000, 020, 025, 25/50 und 50/50 Bull) Das Spiel ähnelt Cricket, AUSSER dass es keine Punkte gibt. Der Gewinner ist der erste Spieler, der alle Punkte „abschließt“.

Möglichkeit	**Beschreibung**
000	Treffen Sie die offenen Zahlen 15–20 und die Mitte des Ziels in beliebiger Reihenfolge.
020	Treffen Sie zuerst die „offene“ Zahl 20, gefolgt von den „offenen“ Zahlen 19, 18, 17, 16, 15 und der Mitte des Ziels.
025	Tippen Sie zuerst auf die Mitte des Zifferblatts und anschließend auf die offenen Zahlen 15, 16, 17, 18, 19 und 20.

G20: CUT THROAT CRICKET (mit Option 00C, 20C, 25C, 25/50 und 50/50 Bull) Ähnliche Grundregeln wie Cricket, AUSSER das Hinzufügen von Punkten zum Punktestand Ihres Gegners, nachdem Sie mit der Wertung begonnen haben. Der erste Spieler, der alle Segmente mit den wenigsten Punkten „schließt“, gewinnt. Diese Variante ermöglicht es den Spielern, Punkte für ihre Gegner zu sammeln und sie so in einen noch größeren Abgrund zu stürzen.

Möglichkeit	**Beschreibung**
00C	Treffen Sie die offenen Zahlen 15–20 und die Mitte des Ziels in beliebiger Reihenfolge.
20C	Treffen Sie zuerst die „offene“ Zahl 20, gefolgt von den „offenen“ Zahlen 19, 18, 17, 16, 15 und der Mitte des Ziels.
25C	Tippen Sie zuerst auf die Mitte des Zifferblatts und anschließend auf die offenen Zahlen 15, 16, 17, 18, 19 und 20.

G21: KILLER CRICKET (Mit Option H00, H20, H25, 25/50 und 50/50 Bull) Das Spiel ähnelt Cricket ohne Punkte, AUSSER dass Sie die Markierungen eliminieren können, wenn Sie eine Zahl „schließen“ und Ihre Gegner dies nicht tun Gegner, indem er die gleiche Zahl noch einmal trifft. Der Gewinner ist der Spieler, der alle Zahlen „schließt“.

Möglichkeit	Beschreibung
H00	Treffen Sie die offenen Zahlen 15–20 und die Mitte des Ziels in beliebiger Reihenfolge.
H20	Treffen Sie zuerst die „offene“ Zahl 20, gefolgt von den „offenen“ Zahlen 19, 18, 17, 16, 15 und der Mitte des Ziels.
H25	Tippen Sie zuerst auf die Mitte des Zifferblatts und anschließend auf die offenen Zahlen 15, 16, 17, 18, 19 und 20.

G22: LOW PITCH CRICKET (mit Option E00, E20, E25, 25/50 und 50/50 Bull) Das Spiel ähnelt Cricket. AUSSER, dass die Trefferzahlen von „15 bis 20 und der Mitte des Ziels“ in „1 bis 6 und der Mitte des Ziels“ geändert werden.

Möglichkeit	Beschreibung
E00	Treffen Sie die offenen Zahlen 1–6 und die Mitte des Ziels in beliebiger Reihenfolge.
E20	Treffen Sie zuerst die „offene“ Zahl 6, gefolgt von den „offenen“ Zahlen 5,4,3,2,1 und der Mitte des Ziels.
E25	Tippen Sie zuerst auf die Mitte des Zifferblatts und anschließend auf die offenen Zahlen 1,2,3,4,5,6.

G23: FARBE (mit Option 100, 200, 300, 400, 500) Um dieses Spiel zu starten, muss Spieler 1 einen Pfeil werfen, um zu bestimmen, welche Farbe (Farbe Nr. 20 oder Farbe Nr. 1) getroffen werden soll. Wenn Spieler 1 mit diesem Wurf die Mitte des Ziels trifft, muss er erneut würfeln, um die Farbe zu bestimmen. Alle Spieler mit ungeraden Nummern haben die gleiche Farbe wie Spieler 1, während Spieler mit geraden Nummern eine andere Farbe haben. Doppelte und dreifache Segmente haben die gleiche Farbe wie ein einzelnes Segment. Jeder Spieler versucht, sein Farbziel zu erreichen, um Punkte hinzuzufügen oder die Gesamtpunktzahl zu übertreffen (die zu Beginn des Spiels festgelegt und in den Spieloptionen festgelegt werden muss: 100, 200, 300, 400 oder 500). Wenn ein Spieler die Farbe eines Gegners schießt, wird die Markierung nicht gezählt. Die Mitte der Zielscheibe zählt für die Gesamtpunktzahl. Der erste Spieler, der das Endergebnis erreicht, gewinnt. 100, 200…500 stehen für 100 Punkte, 200 Punkte…500 Punkte.

G24: BONUSFARBE (Mit Option 100, 200, 300, 400, 500) Dieses Spiel ähnelt dem Farbspiel mit der folgenden AUSNAHME. Wenn ein Spieler mit der Farbe eines Gegners schießt, erhalten alle Spieler dieser Farbe Punkte, die zu ihrer Gesamtpunktzahl addiert werden. 100, 200…500 stehen für 100 Punkte, 200 Punkte…500 Punkte.

G25: KORREKTURFARBE (Mit Option 100, 200, 300, 400, 500) Dieses Spiel ähnelt dem Farbspiel mit der folgenden AUSNAHME. Wenn ein Spieler in der Farbe eines Gegners schießt, werden diese Punkte von der Gesamtpunktzahl dieses Spielers abgezogen. 100, 200…500 stehen für 100 Punkte, 200 Punkte…500 Punkte.

G26: KEINE PUNKT-FARBE (Mit Option 003, 004, 005, 006, 007) Dieses Spiel ähnelt dem Farbspiel, AUSSER dass jeder Spieler versucht, sein Farbziel zu treffen, um eine Markierung zu

erhalten. Wenn ein Spieler einen Pfeil in der Farbe eines Gegners wirft oder das Spielfeld verlässt, wird eine Punktzahl von der Gesamtpunktzahl dieses Spielers abgezogen und er verliert seinen Zug. (Die Mitte der Zielscheibe zählt für die Gesamtzahl der Punkte.) Der Gewinner ist der einzige Spieler mit verbleibenden Punkten. 003, 004…007 stehen für 3 Zeichen, …7 Zeichen.

G27: KOSTENLOSER FARBDART (mit Option 005, 010, 015, 020) Dieses Spiel ähnelt dem Farbspiel, AUSSER dass jeder Spieler versucht, sein Farbziel zu treffen, um so viele Punkte wie möglich zu erzielen. Wenn ein Spieler einen Pfeil in der Farbe eines Gegners wirft, zählt dies nicht für die Gesamtpunktzahl. (Die Mitte der Dartscheibe zählt für die Gesamtpunktzahl.) Der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl, nachdem er alle Darts geworfen hat, ist der Gewinner. 005, 010, 015 und 020 stehen für 5 Darts, 10 Darts, 15 Darts bzw. 20 Darts. Die Cricket-Anzeige zählt herunter, wie viele Darts Sie noch übrig haben.

G28: OVERS (Mit Option O03, O04, O05…O20,O21,25/50 & 50/50 Bull) Die Spieler müssen abwechselnd drei Darts werfen. Wenn die Punktzahl eines Spielers niedriger ist als die des vorherigen Spielers, wird ein Cricket-Licht ausgeschaltet, was bedeutet, dass er ein Leben verliert. Vor jedem Wurf in jeder Runde wird eine Zielpunktzahl angezeigt (das erste Ziel wird vom Computer zufällig zugewiesen). Ein Spieler wird aus dem Spiel ausgeschlossen, wenn er alle seine Leben verliert. Der letzte verbleibende Spieler ist der Gewinner. O03 -O21 repräsentiert 3 bis 21 Leben. Die Cricket-Anzeige zählt herunter, wie viele Leben Sie noch haben.

G29: UNDERS (mit Option U03, U04, U05…U20, U21, 25/50 und 50/50 Bull) Dieses Spiel wird genauso gespielt wie das Overs-Spiel mit der folgenden AUSNAHME.

1. Zielpunktzahl ist die niedrigste Punktzahl für jede Runde.
2. Ein verpasster Dart sollte durch Drücken der Miss-Taste als 60 gewertet werden. U03-U21 repräsentiert 3 bis 21 Leben. Die Cricket-Anzeige zählt herunter, wie viele Leben Sie noch haben.

G30: HALVE-IT (mit 25/50- und 50/50-Bull-Optionen) Es gibt 12 Runden in diesem Spiel mit drei Darts pro Runde. Ziel ist es, mit den vorgegebenen Zahlen möglichst viele Punkte zu erzielen. Die festgelegten Nummern für jede Runde sind:

Runden	12	13	14	D	15	16	17	T	18	19	20	B	Ergebnis
Spieler													

D: Doppelt T: Dreifach B: Mitte des Ziels

Punkte werden nur dann erzielt, wenn der Pfeil den vorgesehenen Bereich trifft. Alle Treffer werden nach Wert gewertet. Wenn alle drei Würfe eines Spielers den vorgesehenen Bereich verfehlen, wird sein Gesamtergebnis halbiert. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl ist am Ende Sieger.

G31: BIG-6 (Mit Option b03, b04, b05…b20,b21) Das erste Ziel, das in diesem Spiel getroffen wird, ist eine einzelne Sechs. Spieler 1 muss innerhalb von drei Würfen eine Sechs treffen, um sein Leben zu „retten“. Nachdem das aktuelle Ziel getroffen wurde, wird beim nächsten Wurf das Ziel des Gegners bestimmt. Wenn Spieler 1 das aktuelle Ziel innerhalb von 2 Würfen verfehlt, verliert er oder sie die Chance, das nächste Ziel von Spieler 2 zu setzen. Spieler 2 wirft auf ein

neues computergeneriertes Ziel. Einzel-, Doppel- und Dreifach-Ziele sind in diesem Spiel separate Ziele. Das Ziel des Spiels besteht darin, Ihren Gegner dazu zu zwingen, ein Leben zu verlieren, indem Sie schwierig zu treffende Ziele wie „Double Bullseye“ oder „Triple 20“ auswählen. Der letzte Spieler, der noch ein Leben übrig hat, ist der Gewinner. b03 bis b21 repräsentieren jeweils 3 bis 21 Leben.

G32: 21 POINTS (Mit Option auf 005, 006, 007, 008, 009, 010, 011)

Das Ziel dieses Spiels ist es, die meisten Punkte zu bekommen. Ein Spieler kann auf zwei Arten eine Markierung erhalten:
1. Erzielt genau 21 Punkte innerhalb von 3 Darts, oder
2. Er hat die höchste Punktzahl bis zu 21 Punkten (wenn niemand in dieser Runde 21 Punkte erreicht).
Der Spieler ist "Pleite", wenn er mehr als 21 Punkte erreicht und keine Markierung erhält.
Nach Beendigung des Spiels gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

005, 006, 007..... 011 stehen für 5 Runden, 6 Runden, 7 Runden..... bzw. 11 Runden. Auf der Cricket-Anzeige wird die Anzahl der verbleibenden Runden heruntergezählt.

IMPORTER: **ABISAL SP. Z O.O.**
UL. ŚW. ELŻBIETY 6, 41-905 BYTOM, POLEN
PRODUKT: **TDE03**
NILS FUN
CE

PL: Oznakowanie sprzętu symbolem przekreślonego kontenera na odpady informuje o zakazie umieszczania zużytego sprzętu elektrycznego i elektronicznego wraz z innymi odpadami. Zgodnie z Dyrektywą WEEE
o sposobie gospodarowania zużytymi odpadami elektrycznymi i elektronicznymi, dla tego typu sprzętu należy stosować oddzielne sposoby utylizacji.
Użytkownik, który zamierza pozbyć się tego produktu, zobowiązany jest do oddania go do punktu zbierania zużytego sprzętu elektrycznego i elektronicznego, dzięki czemu przyczynia się do ponownego użycia, recyklingu, bądź odzysku, a tym samym do ochrony środowiska naturalnego. W tym celu należy skontaktować się z punktem w którym urządzenie zostało nabyte, lub z przedstawicielami władz lokalnych. Składniki niebezpieczne zawarte w sprzęcie elektronicznym mogą powodować długo utrzymujące się niekorzystne zmiany w środowisku naturalnym, jak również działać szkodliwie na zdrowie ludzi.

EN: Marking the equipment with a symbol of a crossed-out waste container informs about prohibition of placing used electrical and electronic equipment with other household waste. According to the WEEE Directive on used electrical and electronic waste management, separate disposal methods must be applied for this type of equipment. A user, who intends to dispose this product, is required to deliver it to a collection point for used electrical and electronic equipment in order to contribute to reuse, recycling, or recovery and consequently, to protect the environment. To do this, contact the point where the device was purchased or local government officials. Hazardous components contained in the electronic equipment can cause long-lasting adverse changes in the environment, as well as have a harmful effect on human health.

CZ: Označení zařízení symbolem přeškrtnutého kontejneru na odpad informuje o zákazu ukládání použitých elektrických a elektronických zařízení společně s ostatním odpadem. Podle směrnice WEEE o nakládání s použitým elektrickým a elektronickým odpadem je nutné pro tento typ zařízení používat oddělené metody likvidace.
Uživatel, který hodlá tento výrobek zlikvidovat, je povinen jej odevzdat na sběrném místě pro použitá elektrická a elektronická zařízení, čímž přispěje k opětovnému použití, recyklaci nebo zpracování na druhotné suroviny, a tím přispěje k ochraně životního prostředí. Za tímto účelem se obraťte na místo, kde byl spotřebič zakoupen, nebo na místní úřad. Nebezpečné složky obsažené v elektronických zařízeních mohou způsobit dlouhodobé nepříznivé změny v životním prostředí a také mít škodlivý vliv na lidské zdraví.

DE: Die Kennzeichnung von Geräten mit einem durchgestrichenen Abfallbehälter weist darauf hin, dass das Produkt vom normalen Haushaltsabfall getrennt gesammelt und entsorgt werden muss. Nach der WEEE-Richtlinie über Elektro- und Elektronik-Altgeräte muss man diese Art der Geräte getrennt entsorgen. Der Nutzer, der dieses Gerät entsorgen will, ist dazu verpflichtet, es an die Sammelstelle für Elektro- und Elektronik-Altgeräte zurückzugeben, was zur Wiederverwendung, zum Recycling oder zur Verwertung und damit zum Schutz der Umwelt beiträgt. Wenden Sie sich dazu bitte an Ihren Händler oder

an die örtlichen Behörden. Gefährliche Komponenten in elektronischen Geräten können zu dauerhaften nachteiligen Veränderungen der Umwelt und zu schädlichen Auswirkungen auf die menschliche Gesundheit führen.

KARTA GWARANCYJNA

Nazwa artykułu:……

Kod EAN:……

Data sprzedaży:……

WARUNKI GWARANCJI:

Sprzedawca w imieniu Gwaranta udziela gwarancji na terytorium RP na okres 24 miesięcy od daty sprzedaży.

Gwarancja będzie respektowana przez sklep lub serwis po przedstawieniu przez klienta:

- czytelnie i poprawnie wypełnionej karty gwarancyjnej z pieczątką sprzedaży oraz podpisem sprzedawcy,

- ważnego dowodu zakupu sprzętu z datą sprzedaży / rachunku, reklamowanego towaru.

Ewentualne wady i uszkodzenia ujawniane w okresie gwarancyjnym będą naprawiane bezpłatnie w terminie nie dłuższym niż 21 dni od daty dostarczenia towaru do serwisu.

W przypadku konieczności sprowadzenia części z importu okres naprawy może się wydłużyć o czas niezbędny do ich sprowadzenia jednak nie dłużej niż o 90 dni.

Gwarancją nie są objęte:

- uszkodzenia mechaniczne i wywołane nimi wady,

- uszkodzenia i wady wynikłe wskutek niewłaściwego z przeznaczeniem użytkowania i przechowywania,

- niewłaściwy montaż i konserwacja,

- uszkodzenia i zużycie takich elementów jak: linki, paski, elementy gumowe, pedały, uchwyty z gąbki, kółka, łożyska

Gwarancja traci ważność w przypadku:

- upływu terminu ważności,

- samodzielnych napraw,

- nieprzestrzegania zasad prawidłowej eksploatacji.

Produkt oddany do naprawy powinien być kompletny i czysty. W przypadku stwierdzenia braków serwis ma prawo odmówić przyjęcia do naprawy. W przypadku dostarczenia brudnego produktu serwis może odmówić jego przyjęcia lub też na koszt klienta za jego pisemną zgodą dokonać czyszczenia.

Gwarancją nie są objęte czynności związane z montażem, konserwacją, które zgodnie z instrukcją obsługi użytkownik zobowiązany jest wykonać we własnym zakresie.

Gwarant informuje również, że prowadzi serwis pogwarancyjny.

Towar powinien być zabezpieczony do wysyłki.

11 W celu skorzystania z gwarancji, przestrzegaj procedury zamieszonej na stronie internetowej:

https://serwis.abisal.pl/

W przypadku braku zgodności rzeczy sprzedanej z umową kupującemu z mocy prawa przysługują środki ochrony prawnej ze strony i na koszt sprzedawcy. Gwarancja nie ma wpływu na te środki ochrony prawnej.

SPRZĘT NIE JEST PRZEZNACZONY DO UŻYTKU W CELACH REHABILITACYJNYCH I TERAPEUTYCZNYCH.

ADNOTACJE O PRZEBIEGU NAPRAW

Lp.	Data zgłoszenia	Data wydania	Przebieg napraw	Podpis odbierającego (sklep, właściciel)

GUARANTEE CARD

Article name:……

EAN code:……

Date of sale: ……..

GUARANTEE TERMS:

The Seller provides guarantee on behalf of the Guarantor within the territory of the Republic of Poland for the period of 24 months from the date of sale: electric power assisted booster 24 months, charger 6 months.

The Guarantee will be recognised by the shop or service centre after the client provides:

- clearly and correctly filled-in guarantee card with the sale stamp and the seller's signature
- valid purchase confirmation for the equipment including the date of sale / bill, complained product.

Possible defects and damages revealed during the guarantee period shall be remedied free of charge within not more than 21 days from the delivery of the product to the shop or service.

Should it be necessary to import some components, the guarantee term can be extended by the period required to import such part, however such period shall not be longer than 90 days.

The guarantee does not cover:

- mechanical damages and subsequent defects,
- damages and defects resulting from incorrect storage and usage of the equipment against its purpose,
- incorrect assembly and maintenance,
- damages and consumption of such elements as: cables, straps, rubber parts, pedals, sponge grips, wheels, bearings, etc.

The guarantee expires in the event of:

- expiry of the validity term,
- self-repairs,
- failure to follow the rules of correct operation.

The product handed over for repair should be complete and clean. If some parts are missing, the service is entitled to refuse to accept the product for repair. The service may refuse to accept a dirty product or clean in on the client's expense after the client's written permit.

The guarantee does not cover activities related to assembly, maintenance, which, according to the instruction, the user is obliged to perform themselves.

The Guarantor also informs that they offer post-guarantee service.

The product should be provided in its original packaging and should be secured for shipment.

To exercise the guarantee follow the procedure posted on the website: https://serwis.abisal.pl/

In case of non-conformity of the sold thing with the contract, the buyer is entitled by law to legal remedies from and at the expense of the seller. The guarantee does not affect such remedies.

THE EQUIPMENT IS NOT INTENDED FOR REHABILITATION AND THERAPY

NOTES ON THE COURSE OF REPAIRS

Item	Date of notificacion	Date of provision	Course of repairs	Signature of the recipient (shop, owner)

GARANTIEKARTE

Artikelname:.....

EAN-Code:.....

Verkaufsdatum:.....

GARANTIEBEDINGUNGEN:

Der Verkäufer gewährt im Namen des Garanten eine Garantie für 24 Monate nach dem Verkaufsdatum auf dem Hoheitsgebiet der Republik Polen: Roller 24 Monate, Akku 6 Monate.

Die Garantie wird von dem Laden oder dem Service nach Vorlage:

- der leserlich und korrekt ausgefüllten Garantiekarte mit Verkaufsstempel und Unterschrift des Verkäufers,
- eines gültigen Kaufnachweises für das Gerät mit dem Verkaufsdatum / Rechnung, der beanstandeten Ware durch den Kunden

Während der Garantiezeit festgestellte Mängel und Schäden werden innerhalb von 21 Tagen nach dem Datum der Lieferung an den Laden oder den Service kostenlos repariert.

Falls es erforderlich ist, importierte Ersatzteile einzuführen, kann die Gewährleistungsfrist um die Zeit, die erforderlich ist, um den Import durchzuführen, jedoch nicht länger als 90 Tage verlängert werden.

Die Garantie umfasst nicht:

- mechanische Schäden und die durch Schäden verursachten Mängel,
- Schäden und Mängel infolge unsachgemäßer Verwendung und Lagerung,
- falsche Montage und Wartung,
- Beschädigung und Verschleiß von Elementen wie: Kabeln, Riemen, Gummielementen, Pedalen, Schwammhaltern, Rädern, Lagern

Die Garantie erlischt:

- nach Ablauf der Haltbarkeit,
- bei freiwilligen Reparaturen,
- Nichteinhaltung der Regeln für den ordnungsgemäßen Betrieb.

Das zu reparierende Produkt sollte vollständig und sauber sein. Bei Feststellung von Mängeln ist der Service, die Annahme zur Reparatur zu verweigern. Im Falle der Lieferung eines verschmutzten Produkts kann der Service die Annahme verweigern oder auf Kosten des Kunden mit seiner schriftlichen Genehmigung die Reinigung durchführen.

Die Garantie erstreckt sich nicht auf Tätigkeiten im Zusammenhang mit Montage und Wartung, zu deren Durchführung der Benutzer gemäß der Bedienungsanleitung selbst verpflichtet ist.

Der Garant teilt ferner mit, dass er einen Nachgarantieservice durchführt.

Das Produkt sollte sich in der Originalverpackung befinden und für den Versand gesichert sein.

Um die Garantie zu beanspruchen, folgen Sie dem Reklamationsverfahren auf der Website: https://serwis.abisal.pl/

Im Falle der Nichtübereinstimmung des verkauften Gegenstandes mit dem Vertrag stehen dem Käufer Rechtsbehelfe auf Kosten des Verkäufers zu. Die Garantie beeinflusst diese Rechtsbehelfe nicht.

DAS GERÄT IST NICHT ZUR VERWENDUNG ZUR REHABILITATION UND THERAPEUTISCHEN ZWECKEN BESTIMMT

VERMERKE ÜBER DEN VERLAUF DER REPARATUREN

Lfd. Nr.	Datum der Anmeldung	Datum der Ausgabe	Verlauf der Reparaturen	Unterschrift des Empfängers (Laden, Eigentümer)

ZÁRUČNÍ LIST

Název produktu:……

EAN kód:……..

Datum prodeje:……..

ZÁRUČNÍ PODMÍNKY:

1.Prodávající jménem Ručitele poskytuje záruku na území Polska po dobu 24 měsíců od data prodeje: skútr 24 měsíců, baterie po dobu 6 měsíců.

2. Záruka bude respektována obchodem nebo servisem po předložení zákazníkem:

- čitelně a správně vyplněného záručního listu s razítkem a podpisem prodávajícího,

- platného doklad o koupi produktu s datem prodeje (účtu),

- reklamovaného produktu.

3. Jakékoli závady a poškození odhalené během záruční doby budou opraveny bezplatně nejdéle do 21 dnů ode dne doručení do obchodu nebo servisu.

4. Je-li třeba produkt převézt z jiné země, může být záruční lhůta prodloužena o dobu nezbytnou k jeho vrácení, nejdéle však o 90

5. Záruka se nevztahuje na:

- mechanické poškození a vady způsobené nimi,

- poškození a vady vyplývající z nesprávného použití a skladování,

- špatnou montáž a údržbu,

- poškození a opotřebení součástí které podléhají zkáze, jako jsou kabely, pásy, pryžové prvky, pedály, držáky na houby, kola, ložiska

6. Záruka zaniká, pokud:

- vyprší její platnost,

- bylo do produktu neodborně zasaženo,

- nebyla dodržena pravidla řádné údržby.

7.Produkt dodaný do opravy by měl být kompletní a čistý, v opačném případě má servis právo odmítnout přijetí produktu do opravy. V případě dodání špinavého produktu může servis odmítnout jeho přijetí do opravy, nebo na náklady zákazníka stroj vyčistit s jeho písemným svolením k čištění.

8. Záruka se nevztahuje na činnosti související s montáží a údržbou, které musí podle uživatelské příručky provádět sám uživatel.

9. Ručitel také informuje, že provozuje pozáruční servis.

10. Výrobek by měl být v původním obalu a zajištěn pro přepravu.

11.V případě reklamace zboží prosím postupujte podle návodu na webových stránkách: https://serwis.abisal.pl/

Pokud zboží neodpovídá smlouvě, má kupující ze zákona nárok na zajištění právní ochrany na náklady prodávajícího. Záruka nemá na tyto zákonné opravné prostředky vliv.

ZAŘÍZENÍ NENÍ URČENO K POUŽITÍ PRO RAHABILITAČNÍ A TERAPEUTICKÉ ÚČELY.

Č.	Datum nahlášení	Datum vydání	Průběh oprav	Podpis příjemce (obchod, majitel)

UPOZORNĚNÍ O OPRAVĚ

NOTATKI