

WD WORKER

BENUTZERHANDBUCH - DE IN 7846 WORKER WJ300 Elektronisches Dartspiel



INHALT

Einleitende Informationen.....	3
Warnung	3
Produktinformationen	3
Montageanleitungen	3
Punkte.....	4
Tasten	4
Tonsignalisierung	5,6
Spielregeln.....	7,8,9,10,11,12,13,14,15,16
Zubehör	16
Probleme lösen.....	16,17
Umweltschutz.....	17
Garantiebedingungen und Reklamationen.....	18,19

Einleitende Informationen

Warnung

- Es ist kein Spielzeug für Kinder. Kinder sollten das Produkt nur unter Aufsicht von erwachsenen Personen verwenden.
- Schalten Sie das Produkt nach jedem Gebrauch aus und ziehen Sie den Netzstecker.
- Das Produkt erfüllt die folgenden Normen: EN 61000-6-3: 2007 + A1: 2011 und EN 61000-6-1: 2007

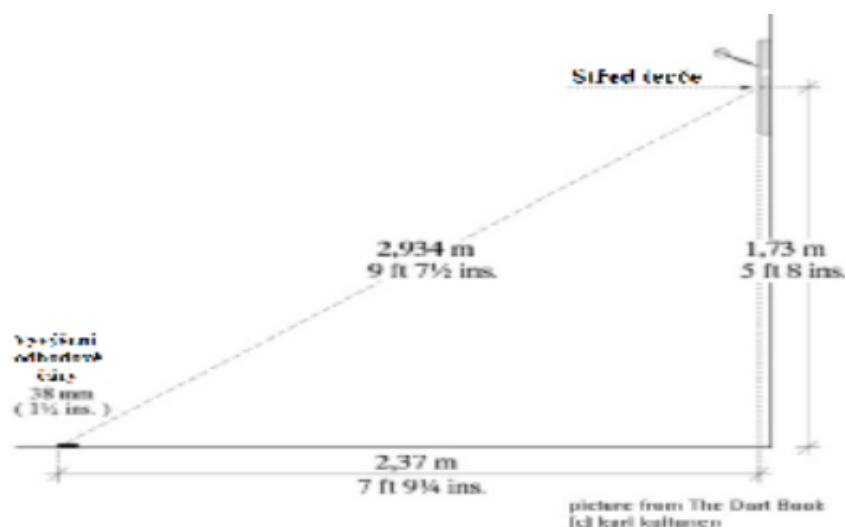
Produktinformationen

- Das Board ist mit einer siebenstelligen LED-Anzeige ausgestattet, die 27 Spielmodi und 216 Spielvarianten ermöglicht.
- Es ist für fortgeschrittene Benutzer geeignet (1-8 Spieler, Standardeinstellung: 2 Spieler).
- Nach jedem Wurf wird die Punktzahl automatisch in den Speicher des Computers geschrieben.
- Das Paket enthält ein Netzteil: 9V / 350-500mA.
- Im Leerlauf muss die Ausgangsspannung weniger als 14 V (DC) betragen. Leerlaufausgangsspannung: <14V (DC)
- Nach zehn Minuten Inaktivität wechselt das Board in den Energiesparmodus. Um es wieder einzuschalten, drücken Sie eine beliebige Taste oder werfen Sie einen Pfeil auf das Board.

Montageanleitung

Suchen Sie sich einen Platz mit einer ebenen Fläche und viel freiem Platz (mindestens 3 m). Der Abstand der Wurflinie vom Ziel sollte 2,37 m betragen und die Mitte des Ziels sollte in einer Höhe von 1,73 m aufgehängt werden. (siehe Bild unten)

OPTIMALER ENTFERNUNG DES ZIELS VON DER ZEICHNUNGSLINIE



Punkte

Bereich	Punkte	
Einzelpunktfeld / Single	Ergebnis x 1	
Doppelpunktfeld / Double	Ergebnis x 2	
Dreifachpunktfeld / Triple	Ergebnis x 3	
Die Kante der Mitte des Ziels / Single Bullseye	25 x 1	
Die Mitte des Ziels / Double Bullseye	25 x 2	

Tasten

Game	Auswahl des Spielmodus (G01-G27). Stoppen des Spiels und Rückkehr zum Hauptmenü.
Option/Score	Auswahl einer Spielmodus Variante. Während des Spiels wird die Schaltfläche verwendet, um die Punktzahl des aktuellen Spielers anzuzeigen.
Player&Cyber&Team/Eliminate	Wahl des Spielers / Team. Wenn eine Person gegen den Computer spielt, wählen Sie mit der Taste im Hauptmenü den Schwierigkeitsgrad (C1-am schwersten, C2-mittel, C3-leicht). Während des Spiels kann diese Taste verwendet werden, um ein Wurf zu überspringen.
Power/Sound	Taste zum Einstellen der Lautstärke von akustischen Signalen (Einstellbereich: 8 Stufen, Standardlautstärke: 5, Anzeige über Skala auf der LED-Anzeige). Halten Sie die Taste 2 Sekunden lang gedrückt, um die Dartscheibe auszuschalten. Und zum Einschalten der Dartscheibe.
Handicap	Aktivierung der Handicap-Funktion: Drücken Sie die Taste und wählen Sie mit der Player-Taste einen Player aus. Diese Funktion ist nicht in allen Spielmodi verfügbar.
Double/Miss	Die Doppelfunktion kann nur im Spielmodus "G02" verwendet werden. (siehe Kapitel "Spielregeln"). Taste nach Anzeige eines Wurfs außerhalb des Dartscheibes
Start/Next	Taste, um das Spiel zu starten und zum nächsten Spieler zu gelangen.

Tonsignalisierung

Bezeichnung	Name	Eigenschaften	Signalisierungsart
1	One	Nummer 1	einfach
2	Two	Nummer 2	einfach
3	Three	Nummer 3	einfach
4	Four	Nummer 4	einfach
5	Five	Nummer 5	einfach
6	Six	Nummer 6	einfach
7	Seven	Nummer 7	einfach
8	Eight	Nummer 8	einfach
9	Nine	Nummer 9	einfach
10	Ten	Nummer 10	einfach
11	Eleven	Nummer 11	einfach
12	Twelve	Nummer 12	einfach
13	Thirteen	Nummer 13	einfach
14	Fourteen	Nummer 14	einfach
15	Fifteen	Nummer 15	einfach
16	Sixteen	Nummer 16	einfach
17	Seventeen	Nummer 17	einfach
18	Eighteen	Nummer 18	einfach
19	Nineteen	Nummer 19	einfach
20	Twenty	Nummer 20	einfach
21	Profi	Virtueller Player C1 - Professional	einfach
22	Advance	Virtueller Spieler C2 - hoher Schwierigkeitsgrad	einfach
23	Intermediate	Virtueller Spieler C3 - mittlerer Schwierigkeitsgrad	einfach
24	Novice	Virtueller Spieler C4 - geringer Schwierigkeitsgrad	einfach
25	Beginner	Virtueller Spieler C5 - Anfänger	einfach
26	Bulls Eye	In die Mitte des Dartscheibe	einfach
27	Burst	Spiel abgeschlossen	einfach
28	Close	Nahfeldaufnahme (nur in einigen Modi)	einfach
29	Cyber Match	Spiel gegen den Computer	Roboter
30	Double	Double In / Double Out-Funktion, trifft das Double-Feld	einfach
31	Game Over	Spiel ist beendet	einfach
32	In	"In" -Funktion (nur in einigen Modi)	einfach
33	Master	Doppel- / Dreifachfunktionseinstellung	einfach
34	Open	Offenes Feld (nur in einigen Modi)	einfach
35	Out	"Out" -Funktion (nur in einigen Modi)	einfach
36	Player	Festlegen der Reihenfolge der Spieler / Aufforderung des nächsten Spielers	einfach
37	Players	Festlegen der Reihenfolge der Spieler	einfach

38	Remove Darts	Fordert die Spieler auf, die Pfeile zu entfernen und zum nächsten Spieler zu wechseln	einfach
39	Score	Wurf in das Wertungsfeld	einfach
40	Teams	Anfrage für ein neues Team	einfach
41	Throw Darts	"Wurf" Herausforderung	einfach
42	Triple	Dreifacher Feldschuss	einfach
43	Volume	Lautstärkeanzeige	einfach
44	Winner	Bekanntgabe des Gesamtsiegers des Spiels	einfach
45	Your Are Good	Treffer in einem gut bewerteten Feld (zufällig erzeugter Ton)	einfach
46	Lost Sound	Der Pfeil prallte ab	Sound-Effekt
47	Bull's Eye	Er trifft die Mitte des Ziels	Sound-Effekt
48	Valid Throw	Wurf in das Wertungsfeld	Sound-Effekt
49	Laser	Wurfanzeige	Sound-Effekt
50	Key Sound	Tastenton	Sound-Effekt
51	Throw Locked	Werfen ist beendet	Sound-Effekt
52	Start Sound	Start des Spiels	Sound-Effekt
53	Power On 1	Dartscheibe einschalten (Hinweis: Die Signalisierung kann durch Drücken einer beliebigen Taste gestoppt werden)	Sound-Effekt
54	Power On 2	Dartscheibe einschalten (Hinweis: Die Signalisierung kann durch Drücken einer beliebigen Taste gestoppt werden)	Sound-Effekt
55	Out	"Killer" -Funktion	einfach

* LED-Lautstärkeanzeige: Die aktuelle Lautstärke wird während des akustischen Signals angezeigt.

Spiel regeln

Allgemeine Informationen: Wenn das Spiel mit mehr als einen Spieler gespielt wird, wird das Gesamtergebnis des Spiels angezeigt, sobald der letzte Spieler seinen letzten Wurf getätigt hat.

SPIELMODUS	EIGENSCHAFTEN (Spielmodus Varianten sind in Klammern angegeben)
G01 Count Up	(100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900) Jedem Spieler wird eine Punktzahl gutgeschrieben. Der Gewinner ist derjenige, der zuerst den eingestellten Wert erreicht oder überschreitet.
G02 Count Down	(101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901) <ol style="list-style-type: none"> Nach einem gültigen Wurf wird die Punktzahl abgezogen. Als erster gewinnt der, der 0 erreicht hat. "Zu hoch": Wenn der Spieler die eingestellte Punktzahl überschreitet (0 unterschreitet). Dieser Wurf zählt nicht. Der letzte Stand wird angezeigt. Der Spieler kann Double / Miss drücken und eine von 6 Optionen auswählen: "Std": Standardmodus "Din": Double In: Um das Spiel zu starten, muss der Spieler zuerst ein Double treffen. "Dou": Double Out: Um das Spiel zu beenden, muss der Spieler ein Double Feld treffen. Wenn die Punktzahl des Spielers 0 erreicht, ertönt ein Signal „burst“ "Dio": Double In / Out: Um das Spiel zu starten und zu beenden, müssen Sie jeweils ein Double Feld treffen. Wenn die Punktzahl eines Spielers 0 erreicht, ertönt das "Burst" - Signal. "Aou": Master out Double In / Out: Um das Spiel zu starten, muss der Spieler ein Double Feld treffen. Um das Spiel zu beenden, muss das Feld Doppel oder Dreifach getroffen werden. Wenn die Punktzahl des Spielers 0 erreicht, ertönt das "Burst". "Dia": Double In / Master Out: Der Spieler muss ein Double treffen, um das Spiel zu starten und ein Triple-Feld treffen, um das Spiel zu beenden. Wenn die Punktzahl des Spielers 0 erreicht, ertönt das "Burst" -Signal. <ol style="list-style-type: none"> Wenn mehr als ein Spieler am Spiel teilnimmt, gewinnt der Spieler, der zuerst die Bedingungen des Spiels erfüllt. Wenn ein Spieler eine Punktzahl von weniger als 180 hat und könnte in der nächsten Runde gewinnen, bestimmt das System automatisch welches Feld als nächstes getroffen werden muss.
G03 Round Clock	(5, 10, 15, 20) <ol style="list-style-type: none"> (5, 10, 15, 20) - Angabe des Spielmodus "5": es müssen die Felder 1-5 nacheinander getroffen werden.

	<p>bei "10" müssen die Felder 1-10 nacheinander getroffen werden usw. (Modus 15 und 20).</p> <p>3. Der Spieler versucht, das Ziel zu treffen, welches auf dem Display angezeigt wird. Wenn der Spieler trifft, ertönt ein Signal und der nächste Zielbereich wird angezeigt. Wenn der Spieler den Pfeil nicht in das Ziel trifft, ertönt ein "Sorry" Ton.</p> <p>4. Wenn mehr als ein Spieler am Spiel teilnehmen, gewinnt der Spieler, der zuerst die Bedingungen des Spiels erfüllt hat.</p>
G04 Round Clock Double	<p>(205, 210, 215, 220)</p> <p>1. (205, 210, 215, 220) - Zielbereiche sind die Double Felder (Regeln sind die gleichen wie in G03)</p>
G05 Round Clock Triple	<p>(305, 310, 315, 320)</p> <p>1. (305, 310, 315, 320) – Zielbereiche sind Triple Felder (die Regeln sind die gleichen wie in G03).</p>
G06 Simple Cricket	<p>(000, 020, 025)</p> <p>1. Der Wurf ist nur gültig, wenn der Spieler die Felder 15, 16, 17, 18, 19, 20 trifft oder die Mitte des Ziels.</p> <p>2. Der Gewinner ist der Spieler, der zuerst alle oben genannten Zielbereiche dreimal trifft. Treffer im Feld Single = 1x Treffer Treffer im Feld Double= 2x Treffer Treffer im Feld Triple = 3x Treffer</p> <p>3. "000": Der Spieler kann die Felder 15, 16, 17, 18, 19, 20 und die Mitte des Ziels in beliebiger Reihenfolge treffen. "020": Der Spieler muss zuerst dreimal Feld 20 und dann die Felder in der Reihenfolge 19, 18, 17, 16, 15, und als letztes die Mitte des Ziels treffen. "025": Der Spieler muss zuerst dreimal die Mitte des Ziels treffen und dann die Reihenfolge 15, 16, 18, 18, 19 und als letztes 3mal die 20.</p> <p>4. Die zu treffenden Felder werden auf dem Display angezeigt. Wenn ein richtiges Feld getroffen wird, verschwindet ein Punkt. Das Spiel endet, sobald kein Ball mehr auf dem Display zu sehen ist.</p> <p>5. Wenn mehr als ein Spieler am Spiel teilnehmen, gewinnt der Spieler, der zuerst die Bedingungen des Spiels erfüllt.</p>
G07 Score Cricket	<p>(E00, E20, E25)</p> <p>1. Der Wurf ist nur gültig, wenn der Spieler die Felder 15, 16, 17, 18, 19, 20 oder die Mitte des Boards trifft.</p> <p>2. Der Gewinner ist der Spieler, der zuerst alle oben genannten Zielbereiche dreimal trifft. Treffer im Feld Single = 1x Treffer Treffer im Feld Double= 2x Treffer Treffer im Feld Triple = 3x Treffer</p> <p>3. "000": Der Spieler kann die Felder 15, 16, 17, 18, 19, 20 und die Mitte des Ziels in beliebiger Reihenfolge treffen.</p>

	<p>"020": Der Spieler muss zuerst dreimal Feld 20 und dann die Felder in der Reihenfolge 19, 18, 17, 16, 15 und als letztes Bulls Eye treffen. "025": Der Spieler muss zuerst dreimal die Mitte des Ziels und dann in der Reihenfolge 15, 16, 18, 18, 19, 20 treffen. Um Punkte zu bekommen:</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Der Spieler muss zuerst ein Feld mit 3 Treffern "öffnen". Das Feld "schließt", wenn alle Spieler das Feld dreimal getroffen haben. 5. Um ein Feld zu öffnen, muss der Spieler ihn zuerst dreimal treffen - nur bei den nächsten Treffern in dieses Feld werden die Punkte gutgeschrieben. 6. Um die Punktzahl zu erhöhen, können die Spieler so lange wie möglich auf das geöffnete Spielfeld werfen, bis alle Spieler es 3 Mal getroffen haben und somit "geschlossen" wird. 7. Wenn ein Feld von allen Spielern geschlossen wurde, wird es nicht mehr gewertet und die Spieler können mit den anderen "offenen" Felder die Punkte erhöhen. 8. Der Gewinner ist derjenige, der alle oben genannten Felder mit der höchsten Punktzahl schließt, oder derjenige, der nach dem Schließen aller Bereiche die meisten Punkte hat.
<p>G08 Cut Throat Cricket</p>	<p>(C00, C20, C25)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Der Wurf ist nur gültig, wenn der Spieler die Felder 15,16,17, 8,19,20 oder das Bulls Eye trifft. 2. Der Gewinner ist der Spieler, der zuerst alle oben genannten Zielbereiche dreimal trifft. Treffer im Feld Single = 1x Treffer Treffer im Feld Double= 2x Treffer Treffer im Feld Triple = 3x Treffer 3. "000": Der Spieler kann die Felder 15, 16, 17, 18, 19, 20 und die Mitte des Ziels in beliebiger Reihenfolge treffen. "020": Der Spieler muss zuerst dreimal Feld 20 und dann Felder in der Reihenfolge 19, 18, 17, 16, 15, und die Mitte des Ziels treffen. "025": Der Spieler muss zuerst dreimal die Mitte des Ziels treffen und dann in der Reihenfolge 15, 16, 18, 18, 19, 20. 4. Der Spieler muss zuerst jedes Feld mit 3 Treffern "öffnen". Das Feld „schließt“, wenn alle Spieler es dreimal getroffen haben. 5. Punkte, die der aktuelle Spieler gesammelt hat, werden allen Teilnehmern des Spiels hinzugefügt. 6. Um einen Wertungsbereich zu öffnen, muss der Spieler ihn zuerst dreimal treffen - Nur bei den nächsten Würfeln in diesem Feld werden die Punkte gutgeschrieben. 7. Um die Punktzahl zu erhöhen, kann der Spieler so lange auf das Spielfeld werfen bis alle Spieler es 3 Mal getroffen haben. 8. Wenn ein Abschnitt von allen Spielern geschlossen wird, wird er nicht mehr gewertet.

	<p>und die Spieler müssen einen weiteren Wertungsbereich eröffnen.</p> <p>9. Der Gewinner ist derjenige, der alle oben genannten Punktebereiche mit der höchsten Punktzahl schließt, oder derjenige, der nach dem Schließen aller Bereiche die meisten Punkte hat.</p>
G09 Double Score Cricket	<p>(D00, D20, D25)</p> <p>1. Um ein Feld zu eröffnen, muss der Spieler zuerst das Double Feld treffen.</p> <p>2. Die anderen Regeln sind die gleichen wie bei Score Cricket.</p>
G10 Shove-A-Penny Cricket	<p>(P00, P20, P25)</p> <p>Die Regeln sind ähnlich wie bei Cricket, es gelten die 15 - 20 und das Bulls Eye. Ein Spieler kann erst zum nächsten Feld wechseln, nachdem er in einem Feld 3 Punkte gesammelt hat. Die Felder Single stehen für 1 Punkt, Double für 2 Punkte und Triple für 3 Punkte. Wenn ein Spieler jedoch mehr als 3 Punkte in einem Feld erzielt, werden die überschüssigen Punkte dem nächsten Gegner hinzugefügt. Der Gewinner ist derjenige, der in allen erzielten Feldern zuerst 3 Punkte erhalten hat.</p> <p>(Hinweis: Für das Spiel sind mindestens 2 Spieler erforderlich.)</p> <p>1. Es werden nur die Feldern 15, 16, 17, 18, 19, 20 und das Bulls Eye gewertet</p> <p>2. Der Gewinner ist der Spieler, der zuerst alle oben genannten Zielbereiche dreimal trifft. Treffer im Feld Single = 1x Treffer Treffer im Feld Double= 2x Treffer Treffer im Feld Triple = 3x Treffer</p> <p>3. "C00": Der Spieler kann die Feldern 15, 16, 17, 18, 19, 20 und das Bulls Eye in beliebiger Reihenfolge treffen. "C20": Der Spieler muss zuerst dreimal Feld 20 und dann die Felder 19,18,17,16,15 und Bulls Eye treffen. "C25": Der Spieler muss zuerst dreimal die Mitte des Ziels treffen und dann vorrücken in der Reihenfolge 15, 16, 17, 18, 19, 20.</p> <p>4. Jedes Zielfeld wird auf dem Display als ein Cricket Ball angezeigt. Nach einem erfolgreichen Wurf verschwindet der Punkt (siehe Simple Cricket)</p> <p>5. Der Gewinner ist der Spieler, der zuerst alle Bälle ausgeschaltet hat.</p>
G11 Scram Cricket	<p>(A00)</p> <p>Eine Variante des Cricketspiels. Das Spiel besteht aus 2 Runden. In der ersten Runde muss Spieler Nr. 1 die Felder 15 bis 20 und Bulls Eye werfen und schließen, während Spieler Nr. 2 versucht, durch die noch offenen Felder so viele Punkte wie möglich zu erzielen. Runde 1 endet, wenn alle Felde geschlossen sind. In Runde 2 tauschen die Spieler die Rollen. Der Gewinner ist der Spieler mit der höheren Punktzahl.</p> <p>1. Das Spiel besteht aus 2 Runden und ist nur für 2 Spieler gedacht.</p>

	<p>2. Am Ende der zweiten Runde gewinnt der Spieler mit der höheren Punktzahl.</p>
<p>G12 Golf</p>	<p>(10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90) 1. (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90) - Auswahl der Zielpunktzahl.</p> <p>2. Der Spieler muss die Felder in der Reihenfolge 1 - 18 treffen. (In der ersten Runde Feld 1 in der zweite Runde Feld 2 usw.) Wenn der Wurf erfolgreich ist, zeigt das Display das nächste Feld an und es ertönt ein Piepton "Ja". Wenn der Wurf fehlschlägt, ertönt Signal „Sorry“</p> <p>3. Der Spieler sollte versuchen, eine niedrigst mögliche Punktzahl zu erzielen. Wenn ein Spieler in einer Runde keinen der 3 Pfeile trifft, wird er als "Baddart" bezeichnet und erhält 5 Punkte. Wenn ein Spieler das Triple-Punkte-Feld trifft, erhält er 1 Punkt (sogenannter "Adlerpfeil"). Für einen Wurf im Wertungsfeld Double erhält 2 Punkte (sogenannter "Vogelpfeil"). Für eine erzielte Feld Single erhält der Spieler 3 Punkte.</p> <p>4. Sie können einen der 3 Pfeile verwenden, um die Runde abzuschließen, aber nur die Punktzahl, die beim letzten Versuch geworfen wurde, zählt. Wenn Sie beim ersten Versuch das Feld Single treffen und 3 Punkte erhalten, können Sie entscheiden, ob Sie beim nächsten Versuch erneut werfen möchten oder nicht, um weniger Punkte zu erhalten.</p> <p>5. Wenn die Zielpunktzahl erreicht ist, wird der Spieler vom Spiel ausgeschlossen. Der Gewinner ist der Spieler, der als letzter im Spiel bleibt. Wenn nach Abschluss aller 18 Runden mehr Spieler im Spiel bleiben, gewinnt derjenige mit der niedrigsten Punktzahl.</p>
<p>G13 Bingo</p>	<p>(132, 141, 168, 189)</p> <p>1. Die Felder werden zufällig ausgewählt und der Gewinner ist der Spieler, der alle Felder dreimal zuerst trifft. Wenn der Wurf erfolgreich ist, zeigt das Display den nächsten Punktebereich an und es ertönt ein "Ja" Piepton. Wenn der Wurf fehlschlägt ertönt das "Sorry" Signal.</p> <p>2. "132": Die Reihenfolge der bewerteten Felder ist wie folgt: 15, 4, 8, 14, 3</p> <p>3. "141": Die Reihenfolge der bewerteten Abschnitte ist wie folgt: 17, 13, 9, 7, 1.</p> <p>4. "168": Die Reihenfolge der bewerteten Abschnitte ist wie folgt: 20, 16, 12, 6, 2</p> <p>5. "189": Die Reihenfolge der bewerteten Abschnitte ist wie folgt: 19, 10, 18, 5, 11.</p> <p>6. Der Spieler muss in der angegebenen Reihenfolge der Felder fortfahren. Er muss zuerst das Feld mit 3 erfolgreichen Würfeln schließen. Und nur dann kann er zum nächsten Feld gehen und dort weiter werfen. Treffer im Feld Single = 1x Treffer</p>

	<p>Treffer im Feld Double= 2x Treffer Treffer im Feld Triple = 3x Treffer</p>
G14 HI-Score	<p>(H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21) 1.Der Wurf ist gültig, wenn Sie ein beliebiges Feld treffen. 2.(03, 05,..., 21) = Gesamtzahl der Runden. In jeder Runde wirft der Spieler dreimal. 3.Treffer im Feld Single = Nummer des Felder x 1 Treffer im Feld Double = Nummer des Felder x 2 Treffer im Feld Triple = Nummer des Felder x 3 4.Der Gewinner ist derjenige, der nach allen Runden die höchste Punktzahl hat.</p>
G 15 All Five	<p>(31, 41, 51, 61, 71, 81, 91) In jeder Runde muss der Spieler eine durch 5 teilbare Punktzahl sammeln. Beispiel: Wenn ein Spieler die Felder 2, 8, 5 wirft, beträgt die Summe 15 und der Spieler erhält 3 Punkte, weil $15/5 = 3$. Der Gewinner ist der Spieler der die Zielpunktzahl erreicht: (31/41/51/61/71/81/91). Der Spieler bekommt keine Punkte:</p> <ol style="list-style-type: none"> Wenn die Summe aller 3 Würfe nicht durch 5 teilbar ist. Wenn ein Spieler die Punktzahl mit dem 3. Pfeil "verdirbt" - obwohl die Summe der Punkte für die ersten beiden Würfe durch 5 teilbar waren. Wenn ein Spieler einen Pfeil nicht auf das Board trifft oder den Wurf verpasst - Drücken Sie in diesem Fall die Schaltfläche Weiter, damit der nächste Spieler werfen kann.
G16 ShangHai	<p>(101, 105, 110, 115) "101": Bereich der Bewertungsfelder 1-20, Mitte "105": Bereich der Bewertungsfelder 5-20, Mitte "110": Bereich der Bewertungsfelder 10-20, Mitte "115": Bereich der Bewertungsfelder 15-20, Mitte 1. Der Feld wird nur einmal geworfen. Nach einem erfolgreichen Wurf öffnet sich automatisch das nächste Feld. Der Spieler erhält für jeden Wurf einen Punkt. 2. Wenn Sie alle Pfeile geworfen sind oder alle Felder getroffen sind, wird das Ergebnis des Spiels angezeigt.</p>
G17 Forty one	<p>(040) 1. Die anfängliche Punktzahl beträgt 40, die Reihenfolge der bewerteten Felder ist wie folgt: 20.19, 18, 17, 16, 15, Mitte In jeder Runde werfen die Spieler in das gleiche Feld.</p>

	<p>2. Ein Treffer eines erzielten Felder gilt als erfolgreicher Wurf. Wenn Spieler außerhalb eines Punktfelds oder Ziels werfen, reduzieren sich ihre Punktzahl um die Hälfte.</p> <p>3. "41": Jedes Feld wird gewertet, aber die Summe der Punkte in 3 Würfeln muss der Zahl 41 entsprechen. Andernfalls wird die Punktzahl halbiert. Wenn ein Spieler das Ziel nicht trifft, kann er in der aktuellen Runde nicht mehr werfen und seine Punktzahl wird halbiert.</p> <p>4. Nach Abschluss aller Runden gewinnt der Spieler mit der höchsten Punktzahl.</p>
G18 Double Down	<p>(D40)</p> <p>1. Die Standardpunktzahl ist 40, die Reihenfolge der Punkte ist wie folgt: 15, 16, beliebig doppelt, 17, 18, beliebig dreifach, 19, 20, Mitte. In jeder Runde werfen die Spieler das gleiche Feld.</p> <p>2. Die Wertung ist Standard, aber wenn ein Spieler nicht alle 3 Pfeile im Punktebereich trifft oder der Wurf fehlschlägt, wird seine Punktzahl halbiert.</p> <p>3. Nach Abschluss aller Runden gewinnt der Spieler mit der höchsten Punktzahl</p>
G19 Gotcha	<p>(101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)</p> <p>1. (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901) - Zielauswahl Ergebnis.</p> <p>2. Die Standardpunktzahl aller Spieler ist 0. Punkte werden nach und nach hinzugefügt und der Spieler, der zuerst die Zielpunktzahl erreicht, gewinnt. Wenn ein Spieler die Zielpunktzahl überschreitet, ertönt ein "Burst" -Ton und die Punktzahl wird zurückgesetzt.</p> <p>3. Wenn ein Spieler dieselbe Punktzahl wie der letzte Spieler mit einem Wurf wirft, ertönt ein "Gotcha" -Signal und die Punktzahl dieses Spielers wird zurückgesetzt.</p>
G20 Big Little-Simple	<p>(3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)</p> <p>1. (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) - Anzahl der Spielerleben</p> <p>2. Die Spieler beginnen mit einer bestimmten Anzahl von Leben. Wenn ein Spieler alle Leben verliert, wird er vom Spiel ausgeschlossen. Der erste Werfer muss ein zufällig generiertes Feld treffen.</p> <p>3. Wenn der erste oder zweite Pfeil ein Bewertungsfeld trifft, zeigt der dritte Pfeil möglicherweise ein neues Bewertungsfeld an. Wenn ein Spieler alle 3 Pfeile in einem Punktfeld trifft oder kein neues Feld ermittelt wird, spielt der nächste Spieler nach ihm erneut auf ein automatisch generierten Feld. Wenn ein Spieler in keinem der drei Versuche das Feld erreicht, verliert er den Punkt und sein Feld ist das Ziel für den nächsten Spieler. Wenn der Wurf erfolgreich ist, ertönt ein "Ja" -Ton, andernfalls ein "Sorry" -Ton.</p>

	<p>4. Es spielt keine Rolle, ob Sie im Bewertungsbereich das Feld Single, Double oder Triple treffen.</p> <p>5. Wenn nur noch ein Spieler am Leben ist, ist er der Gewinner.</p> <p>6. Das Spiel erfordert mehr als einen Spieler.</p>
G21 Big Little - Hard	<p>(H3, H5, H7, H9, H11, H13, H15, H17, H19, H21)</p> <p>1.(H3, H5, H7, H9, H11, H13, H15, H17, H19, H21) - Anzahl der Leben des Spielers</p> <p>2. Der Wurf ist nur bei einem Treffer desselben erzielten Feldes gültig.</p> <p>3. Die anderen Regeln sind die gleichen wie in G20.</p>
G22 Killer	<p>(3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)</p> <p>1.(3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) - Anzahl der Spielerleben</p> <p>2. Nach dem Start erscheint die Meldung "SEL" auf dem Display und der Spieler wählt das Zielpunktefeld selbst durch Werfen aus. Das Feld, das er beim ersten Wurf trifft, ist sein gewertetes Feld. Dann muss er mit der Taste Next zum nächsten Spieler wechseln (er wählt auf den gleichen Weg sein Feld aus). Das Spiel beginnt, sobald alle Spieler ihr Feld ausgewählt haben.</p> <p>3. Sobald alle Spieler ihre Felder ausgewählt haben, können sie beginnen, Punkte zu werfen. Ein Spieler kann erst nach einem erfolgreichen Wurf in sein Punktefeld zum "Killer" werden.</p> <p>4. Wenn dann ein Killer das Feld eines Gegners trifft, verliert der Gegner ein Leben. Die Anzahl der Leben der Spieler wird auf dem Display angezeigt.</p> <p>5. Wenn ein Spieler ein Killer ist und sein eigenes Feld trifft, verliert er ein Leben.</p> <p>6. Der Killer sollte versuchen, die Felder der Gegner zu treffen und dem Gegner so viele Leben wie möglich zu nehmen.</p> <p>7. Wenn der Wurf erfolgreich ist, sieht der Spieler eine weitere Punktzahl Feld und ein akustisches Signal "Ja" ertönt, andernfalls ertönt ein "Sorry" -Signal.</p> <p>8. Varianten 203/205/207/209/211/213/215/217/219/221. Ein Spieler kann zum Killer werden, nachdem er sein Feld auf dem Doppelfeld getroffen hat.</p> <p>9. Wenn nur noch ein Spieler am Leben ist, geschieht dies automatisch als der Gewinner des ganzen Spiels.</p> <p>10. Das Spiel ist für zwei oder mehr Spieler ausgelegt.</p>
G23 Killer Double	<p>(203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)</p> <p>1.(203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) - Anzahl der Spielerleben.</p> <p>2. Varianten 203/205/207/209/211/213/215/217/219/221.</p>

	<p>Ein Spieler kann zum Killer werden, nachdem er sein Feld als Double getroffen hat.</p> <p>3. Die Regeln sind die gleichen wie in G22.</p>
G24 Killer Triple	<p>(303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)</p> <p>1. (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) - Anzahl der Spielerleben.</p> <p>2. Varianten 303/305/307/309/311/313/315/317/319/321. Ein Spieler kann zum Killer werden, nachdem er in seinen Feld das Triple getroffen hat.</p> <p>3. Die Regeln sind die gleichen wie in G22.</p>
G25 Shoot Out	<p>(H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)</p> <p>1.(H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21) – Anzahl der Spielerleben</p> <p>2. Die Punktzahl wird zufällig generiert und muss vom Spieler innerhalb von 10 Sekunden getroffen werden, sonst gilt der Wurf als erfolglos.</p> <p>Wenn der Wurf erfolgreich ist, sieht der Spieler ein weiteres Bewertungsfeld auf dem Display und es ertönt das "Ja" Tonsignal. Andernfalls ertönt das "Sorry" Signal.</p> <p>3. Der Treffer des Zielfeld wird immer als ein Punkt gezählt (unabhängig vom Wurf im Feld Single / Double / Triple).</p> <p>4. Der Gewinner ist der Spieler, der zuletzt am Leben bleibt.</p>
G26 Legs over	<p>(3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)</p> <p>1.(3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) - Anzahl der Spielerleben</p> <p>2. In jeder Runde muss der Spieler mindestens drei Punkte mehr erzielen als der Gegner vor ihm. Sonst verliert er ein Leben. Der Gewinner ist der Spieler, der zuletzt am Leben bleibt.</p> <p>3. Wenn Sie einen Wurf verpassen und außerhalb des Ziels werfen, erhält der Spieler automatisch 0 Punkte.</p> <p>4. Der Spieler muss alle drei Würfe ausführen und darf die Taste Start/Next nicht benutzen, um zum nächsten Spieler zu wechseln. In diesem Fall verliert er auch ein Leben</p> <p>5. Wenn ein Spieler alle Leben verliert, ertönt ein akustisches Signal und der Spieler wird automatisch vom Spiel ausgeschlossen.</p> <p>6. Der Gewinner ist der Spieler, der zuletzt am Leben bleibt.</p> <p>7. Das Spiel ist für zwei oder mehr Spieler ausgelegt.</p>

<p>G27 Legs Under</p>	<p>(U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21) 1.(U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21) Anzahl der Spielerleben 2. Der Unterschied zu G26 besteht darin, dass der Spieler weniger Punkte erzielen muss als der Gegner vor ihm. Ein Spieler verliert sein Leben, wenn er in drei Würfeln mehr Punkte erhält als der Spieler vor ihm. Der Gewinner ist der Spieler, der zuletzt am Leben bleibt. 3. Wenn Sie einen Wurf verpassen und außerhalb des Boards werfen, erhält der Spieler automatisch für diesen Wurf 60 Punkte. 4. Der Spieler muss alle drei Würfe ausführen und darf die Taste Start/Next nicht benutzen, um zum nächsten Spieler zu wechseln. In diesem Fall verliert er auch ein Leben 5. Wenn ein Spieler alle Leben verliert, ertönt ein akustisches Signal und der Spieler wird automatisch vom Spiel ausgeschlossen. 6. Der Gewinner ist der Spieler, der zuletzt am Leben bleibt. 7. Das Spiel ist für zwei oder mehr Spieler ausgelegt.</p>
------------------------------	--

Zubehör

- 12 Pfeile: Messingkörper, Kunststoffspitze
- 12 Kunststoffspitzen
- Benutzerhandbuch
- Adapter
- Pfeilabdeckung

Probleme lösen

Die Dartscheibe kann nicht eingeschaltet werden

Überprüfen Sie, ob das Netzteil richtig angeschlossen ist, und überprüfen Sie den Batteriezustand.

Es werden keine Punkte zugeschrieben

Punkte werden nicht gutgeschrieben :

Versuchen Sie die, die Start / Next-Taste zu drücken. Überprüfen Sie, ob eine der Tasten oder Felder eingedrückt sind.

Ein Feld steckt fest

Während des Transports oder bei normalem Gebrauch können sich eine oder mehrere Felder beim Drücken verklemmen und bleiben in gedrückter Position.

In diesem Fall wird die Punktzahl nicht mehr hinzugefügt.

Versuchen Sie während des Spiels vorsichtig den Pfeil heraus zu ziehen und dann das Feld mit den Händen zu lockern.

Nachdem Sie das Kontrollkästchen deaktiviert haben, können Sie weiterspielen.

Die Spitze des Pfeils bog sich in das Ziel

Kunststoffspitzen sind relativ sicher, haben aber eine begrenzte Lebensdauer. Wenn sich die Spitze verbiegt und im Ziel stecken bleibt, entfernen Sie sie mit einer Zange.

Denken Sie daran, dass je schwerer die von Ihnen verwendeten Pfeile sind, desto größer die Wahrscheinlichkeit ist, dass sich die Spitze verbiegt oder bricht.

Fehler durch elektromagnetische Störungen

Wenn das Ziel durch ein elektromagnetisches Feld gestört wird, funktioniert es möglicherweise nicht richtig oder funktioniert nicht mehr vollständig. (Das Ziel kann z. B. durch starken Sturm, Netzüberspannung, schwankende Stromspannung, zu geringen Abstand zu einem Elektromotor oder Mikrowellenherd beeinflusst werden.)

Damit das Ziel wieder richtig funktioniert, ziehen Sie das Netzteil für einige Sekunden heraus und schließen Sie es dann wieder an. Entfernen Sie gegebenenfalls alle Geräte aus dem näheren Bereich, die elektromagnetische Störungen verursachen können.

UMWELTSCHUTZ

Entsorgen Sie das Produkt am Ende seiner Lebensdauer oder wenn eine weitere Reparatur wirtschaftlich nachteilig wäre, gemäß den örtlichen Vorschriften und auf umweltfreundliche Weise. Bringen Sie das Produkt zur nächstgelegenen Sammelstelle.

Wenn Sie es ordnungsgemäß entsorgen, tragen Sie zur Erhaltung wertvoller natürlicher Ressourcen bei und verhindern negative Auswirkungen auf die Umwelt oder auf die menschliche Gesundheit. Wenn Sie sich nicht sicher sind, wenden Sie sich an die vor Ort zuständigen Behörden, um Verstöße und nachfolgende Sanktionen zu vermeiden.

Werfen Sie die Batterien nicht mit dem normalen Hausmüll weg, sondern geben Sie sie an einer offiziellen Sammelstelle zum Recycling ab.

Garantiebedingungen und Reklamationen

Allgemeine Bestimmungen und Definitionen

Diese Garantiebedingungen und das Reklamationsverfahren regeln die Bedingungen und den Umfang der gewährten Garantie vom Verkäufer auf die an den Käufer gelieferte Ware.

Sowie das Verfahren zur Bearbeitung von Ansprüchen des Käufers an die gelieferte Ware.

Die Gewährleistungsbedingungen und das Reklamationsverfahren unterliegen den einschlägigen Bestimmungen des Gesetzes Nr. 89/2012 Slg. des Bürgerlichen Gesetzbuchs und des Gesetzes Nr. 634/1992 Slg., zum Verbraucherschutz in der geänderten Fassung. Auch in Bezug auf diese Garantiebedingungen und im Beschwerdeverfahren nicht erwähnt.

Verkäufer ist SEVEN SPORT s.r.o. mit Sitz in Strakonická 1151 / 2c, Prag 150 00, IČ: 26847264, eingetragen im Handelsregister des Landgerichts in Prag, Abschnitt C, Beilage 116888

Aufgrund der geltenden gesetzlichen Bestimmungen wird zwischen einem Käufer, der Verbraucher ist, und einem Käufer, der kein Verbraucher ist, unterschieden.

"Käufer-Verbraucher" oder einfach "Verbraucher" ist eine Person, die beim Abschluss und bei der Ausführung eines Vertrags nicht im Rahmen ihres Handels oder Geschäfts handelt.

"Ein Käufer, der kein 'Verbraucher' ist, ist ein Unternehmer, der Produkte kauft oder Dienstleistungen nutzt für seine Geschäftszwecke.
Dieser Käufer unterliegt dem für ihn geltenden Rahmenkaufvertrag und den Geschäftsbedingungen.

Diese Garantiebedingungen und das Reklamationsverfahren sind Bestandteil jedes zwischen dem Verkäufer und dem Käufer geschlossenen Kaufvertrags.

Die Garantiebedingungen und das Reklamationsverfahren sind gültig und bindend, sofern die Parteien im Kaufvertrag oder in einem Nachtrag zu diesem Vertrag oder einer anderen schriftlichen Vereinbarung nichts anderes vereinbart haben.

Garantiebedingungen

Garantiezeit

Der Verkäufer gewährt dem Käufer eine Garantie für die Qualität der Ware für einen Zeitraum von 24 Monaten. Sofern auf der Rechnung für die Ware, dem Lieferschein oder einem anderen Dokument für die Ware ist keine andere vom Verkäufer angegebene Garantiezeit angegeben ist. Die gesetzliche Dauer der dem Verbraucher gewährten Garantie bleibt davon unberührt.

Durch die Gewährleistung der Qualität übernimmt der Verkäufer die Verpflichtung, dass die gelieferte Ware für einen bestimmten Zeitraum für den üblichen oder vertraglichen Zweck geeignet ist und die üblichen oder vereinbarten Eigenschaften behält.

Die Garantiebedingungen gelten nicht für Mängel, die verursacht werden durch:

- durch das Verschulden des Benutzers, dh Beschädigung des Produkts durch unprofessionelle Montage und Behandlung.
- unsachgemäße Wartung
- mechanischer Schaden
- Verschleiß von Teilen bei normalem Gebrauch (z. B. Gummi- und Kunststoffteile, bewegliche Teile)
- ein unvermeidliches Ereignis, eine Naturkatastrophe
- unprofessionelle Interventionen
- unsachgemäße Handhabung oder unsachgemäße Platzierung aufgrund niedriger oder hoher Temperatur, Wassereinwirkung, unverhältnismäßiger Druck und Stöße, absichtlich verändertes Design, Form oder Abmessungen

Reklamationsverfahren

Verfahren zur Geltendmachung eines Warenmangels

Der Käufer ist verpflichtet, die vom Verkäufer gelieferte Ware so bald wie möglich nach seiner Lieferung nach einer Beschädigung der Ware zu prüfen. Die Inspektion muss vom Käufer so durchgeführt werden, dass alle Mängel festgestellt werden, die bei einer angemessenen professionellen Inspektion festgestellt werden können.

Bei der Reklamation ist der Käufer verpflichtet, auf Verlangen des Verkäufers den Kauf und die Begründung der Reklamation durch Rechnung oder Lieferschein mit der Seriennummer oder den gleichen Unterlagen ohne Seriennummer nachzuweisen. Wenn der Käufer mit diesen Unterlagen die Rechtmäßigkeit der Beschwerde nicht nachweist, hat der Verkäufer das Recht, die Beschwerde abzulehnen.

Wenn der Käufer einen Mangel meldet, der nicht durch die Garantie abgedeckt ist (z. B. wurden die Garantiebedingungen nicht erfüllt, der Mangel wurde versehentlich gemeldet usw.), ist der Verkäufer berechtigt, die vollständige Erstattung der Kosten zu verlangen, die im Zusammenhang mit der Beseitigung des vom Käufer gemeldeten Mangels entstehen. In

diesem Fall basiert die Berechnung des Service-Eingriffs auf der gültigen Preisliste der Arbeitsleistung und der Transportkosten.

Wenn der Verkäufer (durch Testen) feststellt, dass das beanspruchte Produkt nicht fehlerhaft ist, gilt der Anspruch als ungerechtfertigt. Der Verkäufer behält sich das Recht vor, die Zahlung von Kosten zu verlangen, die im Zusammenhang mit einer ungerechtfertigten Beschwerde anfallen.

Beschwert sich der Käufer über Mängel an der von der Garantie abgedeckten Ware gemäß den gültigen Garantiebedingungen des Verkäufers, so beseitigt der Verkäufer den Mangel, indem er das defekte Teil oder die defekte Ausrüstung repariert oder durch ein fehlerfreies ersetzt. Mit Zustimmung des Käufers ist der Verkäufer berechtigt, im Austausch gegen fehlerhafte Ware andere Waren voll funktionsfähig zu liefern, jedoch mindestens die gleichen oder bessere technische Parameter. Die Wahl bezüglich der Art der Bearbeitung der Beschwerde gemäß diesem Absatz liegt beim Verkäufer.

Der Verkäufer wird die Reklamation spätestens 30 Tage nach Lieferung der fehlerhaften Ware bearbeiten, es sei denn, es wird eine längere Frist vereinbart. Als Abrechnungstag gilt der Tag, an dem die reparierte oder ersetzte Ware dem Käufer übergeben wurde. Wenn der Verkäufer die Reklamation aufgrund der Art des Mangels nicht innerhalb der angegebenen Frist bearbeiten kann, wird er mit dem Käufer eine alternative Lösung vereinbaren. Wird keine solche Einigung erzielt, ist der Verkäufer verpflichtet, dem Käufer eine finanzielle Entschädigung in Form einer Gutschrift zu gewähren.

CZ
SEVEN SPORT GmbH

Sitz: Strakonická 1151 / 2c, Prag 5, 150 00, CZ
Hauptsitz: Dělnická 957, Vítkov, 749 01
Reklamation und Service: Čermenská 486, Vítkov 749 01

IČO: 2 6847264
Steuernummer: CZ26847264

Tel.: +420 556 300 970
Mail: eshop@insportline.cz
reklamace@insportline.cz
servis@insportline.cz

Web: www.inSPORTline.cz

SK
inSPORTline GmbH

Hauptsitz, Reklamation, Service: Električná 6471, Trenčín 911 01, SK

IČO: 36311723
Steuernummer: SK2020177082

Tel.: +421 (0) 326 526 701
Mail: objednavky@insportline.sk
reklamacie@insportline.sk
servis@insportline.sk

Web: www.inSPORTline.sk

Verkaufsdatum:

Stempel und Unterschrift des Verkäufers: