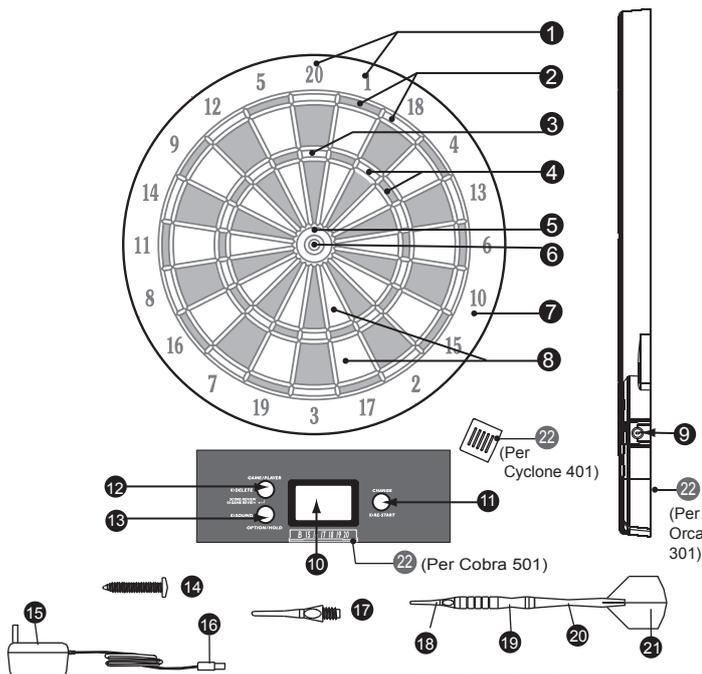


FISICO DESCRIZIONE



Contenuto: 6 frecce

- | | |
|--------------------------------------|-------------------------------------|
| 1 Numeri dei segmenti | 12 Pulsante GAME/PLAYER (II>DELETE) |
| 2 Doppio anello (x2) | 13 Botón OPTION/HOLD (II>SOUND) |
| 3 Triplo punteggio top 20 (60 punti) | 14 Viti (2 pezzi) |
| 4 Triplo anello (X3) | 15 Adattatore (optional) |
| 5 Centro esterno (25 punti) | 16 Spina |
| 6 Centro interno (50 punti) | 17 Puntali (20 pezzi) |
| 7 Zona esterna (0 punti) | 18 Puntale morbido |
| 8 Anello singolo (x1) | 19 Impugnatura |
| 9 Jack adattatore | 20 Asta |
| 10 Visualizzazione punteggio (SCORE) | 21 Coda |
| 11 Pulsante CHANGE (II> RE-START) | 22 Batterie opure |

ISTRUZIONI DI IMPOSTAZIONE RAPIDA

1. Posizionare 3 batterie AA nel vano batterie oppure collegare l'adattatore ad una presa di corrente ed inserire lo spinotto nel connettore sulla destra del bersaglio.
2. Premere qualsiasi tasto per interrompere l'auto-scansione di prova del display a cristalli liquidi.
3. Premere il tasto Game per selezionare una serie di giochi ed il tasto Option per selezionare l'opzione di gioco desiderata.
4. Premere il tasto Change per confermare il gioco e l'opzione impostata e passare alla successiva videata di impostazione.
5. Premere il tasto Player per selezionare l'opzione IN singola, doppia o tripla, premere il tasto Change per confermare l'opzione IN; premere il tasto Player per selezionare l'opzione OUT singola, doppia o tripla ed infine premere il tasto Change per confermare le opzioni OUT per i soli giochi '01.
6. Premere il tasto Player per selezionare il numero di giocatori, da 1 a 8, oppure 2 squadre.
7. Premere il tasto Change per dare inizio alla partita.
8. Premere il tasto Change dopo ciascun turno per cambiare giocatore.
9. Tenere premuto il tasto II> RE-START per 2 secondi per iniziare una nuova partita.
10. Spegnimento automatico dopo circa 10 minuti con memoria del punteggio.

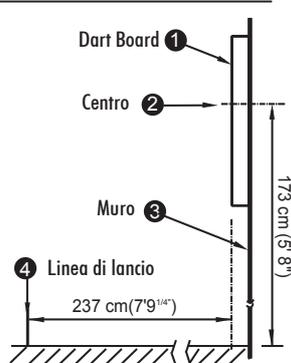
NOTA DI SICUREZZA

1. Il presente tirassegno va usato solamente con frecce dalla punta morbida; frecce dalla punta in acciaio ne rovinerebbero il pannello.
2. Il tirassegno è un gioco per adulti e contiene parti appuntite. I bambini dovrebbero pertanto giocarvi solo sotto la supervisione di un adulto.
3. Giocare sempre con prudenza, non tirare mai una freccia senza essersi prima accertati che la zona di gioco sia libera.
4. Questo gioco contiene parti di piccole dimensioni. Tenere lontano dalla portata dei bambini di età inferiore ai 3 anni.
5. Questo dispositivo può essere alimentato a batteria o con un trasformatore; il trasformatore optional deve avere un'uscita da 9V CC/100mA. (230V AC - 9V /100mA DC ⊖ - ⊕)
6. Il trasformatore incluso (optional) non è un giocattolo.
7. Pulizia: Usare un panno asciutto o leggermente umido per pulire il bersaglio.
Non utilizzare acqua o detersivi chimici per pulire il prodotto.
Staccare dalla presa di corrente prima della pulizia.
8. Conservare questo manuale per eventuali riferimenti futuri.

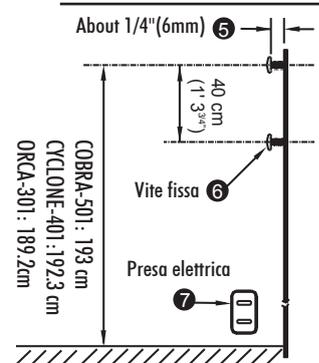
INSTALLAZIONE

1. Scegliere una posizione che rispetti gli standard internazionali relativi all'altezza e alla distanza, come indicato in figura, e assicuratevi che la lunghezza del cavo sia sufficiente per collegare il tirassegno con una presa elettrica.
2. Posizioni fisse delle viti: (Fare riferimento alla figura)
Eseguire il foro per la vite superiore all'altezza di 193 cm dal pavimento per COBRA-501.
Eseguire il foro per la vite superiore all'altezza di 192.3 cm dal pavimento per CYCLONE-401.
Eseguire il foro per la vite superiore all'altezza di 189.2 cm dal pavimento per ORCA-301.
Ed eseguire il foro per la vite inferiore a 40 cm in verticale sotto la vite superiore.
3. Fissare il tirassegno sulle due viti. Accertarsi che il pannello sia stato appeso stabilmente.
4. La distanza che va dalla fessura delle viti al muro non dovrebbe essere superiore agli 8 mm per evitare danni al circuito interno e per consentire di fissare stabilmente il pannello.

STANDARD INTERNAZIONALE



POSIZIONI Fisse DELLE VITI



FUNZIONAMENTO DEI TASTI

Il bersaglio ha 3 tasti con le seguenti funzionalità:

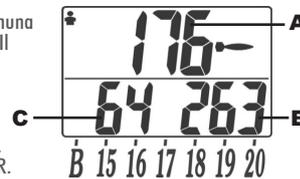
Tasten	Spiel einstellen	Spiel spielen
CHANGE	Einstellung bestätigen.	Zum nächsten Spieler wechseln.
II > RE-START	-	Ein neues Spiel starten
GAME/PLAYER	Spiel/Spieler-Optionen.	-
Score Review	-	Automatisches verschieben der Spielerergebnisse.
II > Game Review	-	II > Spielanzzeige.
II > DELETE	-	Löschen des Ergebnisses des aktuellen Pfeils.
OPTION/HOLD	Double/Triple In/Out	Sperren/entsperren der Dartscheibe.
II > SOUND	Ton ein/aus.	Ton ein/aus.

Hinweise:

- Ohnell > : Die Taste drücken.
- II > Game REVIEW: Die Taste nach Ergebnisanzeige halten.
- Mit II > : 3 Sekunden lang drücken und halten.

DISPLAY A CRISTALLI LIQUIDI:

Il display a cristalli liquidi è suddiviso in 3 parti, ognuna delle quali ha significati diversi per i diversi giochi. Il simbolo "##" significa un numero di punti, vite o segni.

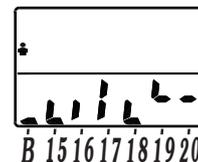


- A.1.** ## : Punteggio del giocatore di turno.
 2. -##- : Numero bersaglio del giocatore di turno.
 3. L o H ## : Punteggio leader per OVER e UNDER.
 4. Pit# o bAt# : Il turno del lanciatore o del battitore.
 5. P#F# o t#F# : P4F1 significa che il Giocatore 4 vince la partita. "t" sta per Team (squadra).
- B.1.** -##- : Il numero bersaglio del giocatore di turno.
 2. r-# : Il numero (#) di giri (r).
 3. db or bE (Soccer) : Insegna al giocatore a colpire il cerchio doppio o il Bull's-Eye del gioco Soccer.
 4. ##dt (per il Free) : Freccette rimanenti.
- C.1.** ## : Punteggio del giocatore successivo.
 2. -##- : Numero bersaglio del giocatore successivo.
 3. #L : Vite del giocatore di turno (segni).
 4. I# e #P : Indicazione dei corridoi sulle basi, "I#" per la 1a base, "P#" per la 2a base e "I#" per la 3a base, e i giocatori rimanenti della squadra del battitore.

B+C:

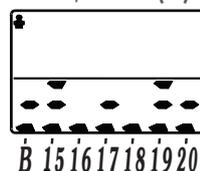
1. SCORE CRICKET & CUT-THROAT CRICKET:

- La condizione di chiusura di ciascun numero del giocatore di turno è visualizzata sulle righe inferiori del display.
- Il segno centrale si illumina ad indicare che il giocatore di turno non ha alcuna freccetta sul numero.
- I 3 segni inferiori indicano la condizione di chiusura attuale.
- Il segno superiore sinistro si illumina ad indicare che il giocatore ha finalmente chiuso il numero.
- Il segno superiore si illumina ad indicare che il numero è stato chiuso da tutti gli altri giocatori ed il giocatore di turno non otterrà punti da questo numero dopo averlo chiuso.



2. NO SCORE CRICKET, SCRAM (7t):

- : Un segno
- = : 2 segni.
- ≡ : 3 segni.



3. SCRAM 21 Target:

