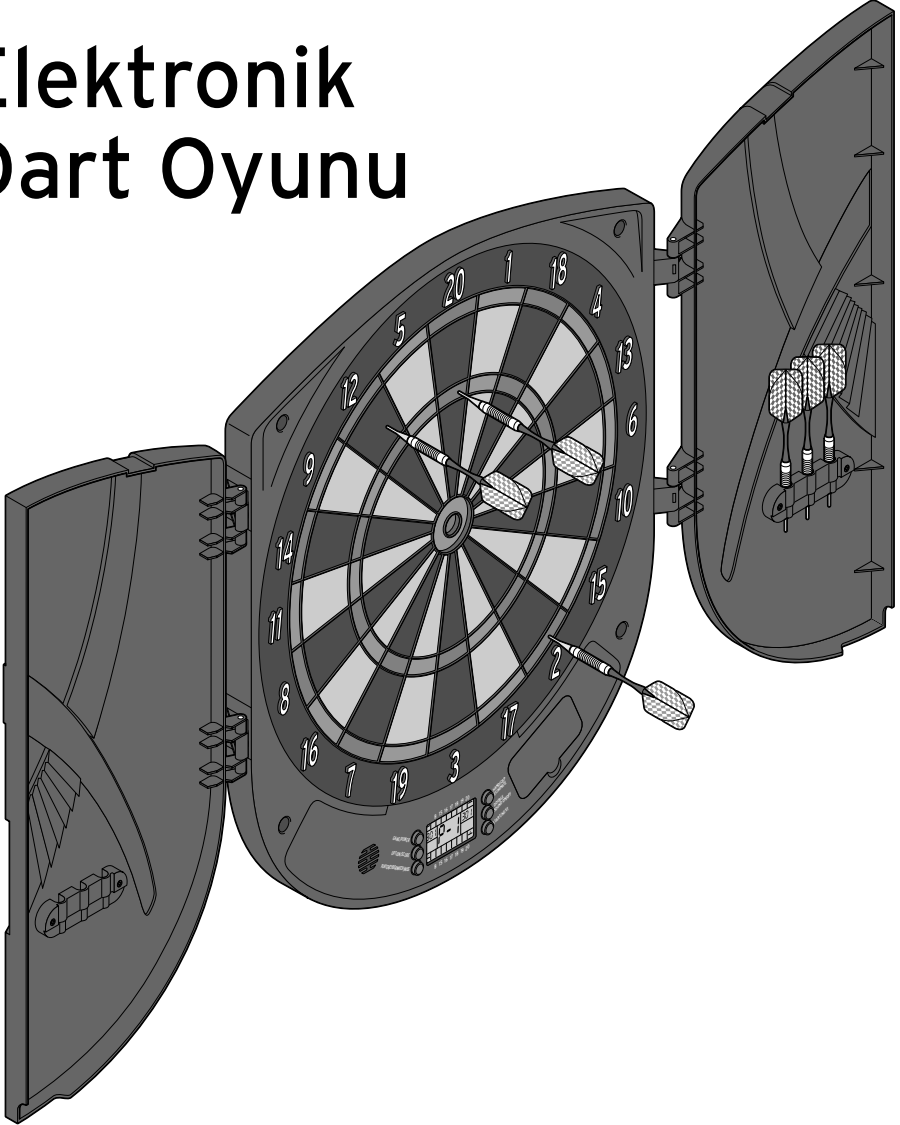




Elektronik Dart Oyunu



tr Kullanım Kılavuzu ve Garanti Bilgileri

Tchibo GmbH D-22290 Hamburg · 102139HB66XIX · 2019-06

Değerli Müşterimiz!

Partilerinizde dart eğlencesi! En fazla 8 oyuncu veya 4 takım yeni dart tahtalarında aynı zamanda oynayabilirler. Bir dizi varyasyonlu ve çeşitli oyunlu bilgisayara karşı oynanan 26 oyun, oyundan uzun süreli zevk alınmasını sağlamaktadır. Oyun İngilizce bilgilendirilerek yönetilmekte ve oyunun skorları entegre edilmiş bir ekranda gösterilmektedir. Okların oyunun içine monte edilmiş tutucuları (kilitlenebilir kapaklı), oyunda kullanılan okların az yer kaplayarak ve güvenli bir şekilde saklanmasını sağlamaktadır. Oyun esnasında bol eğlenceli vakit geçirmenizi dileriz.

Tchibo Ekibiniz



www.tchibo.com.tr/kilavuzlar

İçindekiler

3 Güvenlik uyarıları	20 G-9 - Round the clock
6 Genel bakış (ambalaj içeriği)	21 G-10 - Shoot Out
8 Çalıştırma	21 G-11 - ShangHai
8 Ambalajdan çıkarma	22 G-12 - Halve It
8 Duvar montajı	22 G-13 - High Score
9 Elektrikle veya pille çalıştırma	22 G-14 - Legs Over
10 Okların montajı	23 G-15 - Legs Under
11 Temel kullanım	23 G-16 - Big6
12 Oyunun genel akışı	23 G-17 - Score Color
13 Bilgisayara karşı oynanan oyunlar (CYBERMATCH)	24 G-18 - Bonus Color
14 Bir oyunun zorluk derecesini değiştirme (DOUBLE)	24 G-19 - Correctional Color
15 Oyunlar hakkında kısa bilgi	25 G-20 - No Score Color
16 Oyunlar ve varyasyonları	25 G-21 - Free Dart Color
16 G-1 - Count Down	25 G-22 - Shooting I
16 G-2 - Count Down Team	25 G-23 - Shooting II
17 G-3 - Count Up	26 G-24 - Shooting III
17 G-4 - Standard Cricket	26 G-25 - Shooting IV
18 G-5 - No Score Cricket	26 G-26 - Gotcha
18 G-6 - Cut Throat Cricket	27 Reset (Sıfırlama)
19 G-7 - Killer Cricket	27 Teknik bilgiler
19 G-8 - Low Pitch Cricket	27 İmha etme
	28 Garanti şartları
	28 Teknik destek

Güvenlik uyarıları



Güvenlik uyarılarını dikkatle okuyun. Kaza sonucu ortaya çıkabilecek yaralanmaları ve hasarları önlemek için ürünü yalnızca bu kullanım kılavuzunda belirtildiği şekilde kullanın.

Gerektiğinde tekrar okumak üzere bu kılavuzu saklayın. Bu ürün başkasına devredildiğinde, bu kılavuz da beraberinde verilmelidir.

Kullanım amacı

Elektronik dart tahtası evlerde kullanılmak üzere tasarlanmıştır.

Oyun salonlarında, restoranlarda ve benzeri yerlerde kullanılmaya uygun değildir.

Cihazı çok sert iklim koşullarında kullanmayın.

Elektronik cihaz kullanım kabiliyeti kısıtlı olan yetişkinler ve çocuklar için TEHLİKE

- Bu cihazı fiziksel, sezgisel veya ruhsal yetenek veya tecrübesizlik nedeniyle güvenli kullanım sağlayamayan çocuklar ve yetişkinler kullanmamalıdır. Çocuklar ürün ile oynamamalıdır ve bunun için gözetim altında tutulmalıdırlar.
- Çocuk oyuncağı değildir! Sadece erişkinlerin gözetiminde kullanılabilir. Çocukları yutulabilir küçük parçalardan ve ambalaj malzemesinden uzak tutun. Aksi takdirde boğulma tehlikesi vardır!

- Dart oklarının uçları, bu dart tahtası için çok sivri değildir. Yine de göze veya vücudun başka bölümlerine çarptıklarında yaralanmalara yol açabilir. Çocuklardan uzak tutun.

Cihazı pil ile kullanırsanız, aşağıdaki hususlara dikkat edin:

- Piller yutulduğunda hayati tehlike oluşabilir.
Bir pil yutulursa, 2 saat içerisinde ağır içsel yanmaya neden olur ve ölüme neden olabilir.
Bu nedenle hem yeni hem de eski pilleri ve ürünü çocukların erişemeyeceği bir yerde saklayın. Bir pilin yutulduğundan veya farklı bir şekilde vücudunuza girdiğinden şüpheleniyorsanız, derhal tıbbi yardım isteyin.

Yaralanma UYARISI

- Okları asla insanlara veya hayvanlara atmayın.
- Diğer oyuncular ve seyirciler her zaman oku atan kişinin arkasında durmalıdır.

Cihazı adaptör ile elektriğe bağladığınızda, aşağıdaki hususları unutmayın:

- Kabloyu takılmalara neden olmayacak şekilde yerleştirin.

Cihazı pil ile kullanırsanız, aşağıdaki hususlara dikkat edin:

- Eğer ürün içindeki pil akmışsa asla cildinize, gözlerinize ve mukoza bölgelerine temas ettirmeyin. Gerektiğinde temas eden yerleri derhal temiz suyla yıkayın ve hemen bir doktora başvurun.

Elektriğin sebep olabileceği TEHLİKELER

- Cihazı, asla suya veya başka sıvılara daldırmayın, aksi halde elektrik çarpmaya tehlikesi oluşabilir.
- Cihaza ıslak ellerle dokunmayın ve ürünü açık alanda veya çok rutubetli mekanlarda kullanmayın.
- Cihazı, sadece bağlantısı talimatlara uygun olarak yapılmış ve cihazın teknik bilgileri ile uyumlu bir şebeke gerilimine sahip olan bir prize takın.
- Her zaman için bağlantı kablosunu, elektrik adaptörünü prize sokmadan önce dart tahtasına takın. Her zaman için bağlantı kablosunu dart tahtasından çıkartmadan önce elektrik adaptörünü prizden çıkarın.
- Cihazda, elektrik adaptöründe ya da bağlantı kablosunda görünür hasarlar oluşmuşsa cihazı çalıştırmayın.
- Elektrik adaptörünü şu durumlarda prizden çıkarın:
 - ... Çalıştırma sırasında arızalar meydana geldiyse,
 - ... kullanımdan sonra ve
 - ... fırtınalı havalarda.Elektrik kablosundan değil, daima elektrik adaptörünü tutarak çekin.
- Cihazın bağlantısını tamamen elektrik beslemesinden ayırmak için, elektrik adaptörünü prizden çıkarın.
- Elektrik beslemesinin kesilmesi için adaptör kullanılıyorsa, adaptör her zaman kolay erişilebilir bir yerde olmalıdır. Kabloyu takılmalara neden olmayacak şekilde yerleştirin.

- Bağlantı kablosu bükülmemeli veya sıkışmamalıdır. Bağlantı kablosunu sıcak yüzeylerden ve keskin kenarlı cisimlerden uzak tutun.
- Üründe herhangi bir değişiklik yapmayın. Sadece ambalaj dahilindeki elektrik adaptörü ile kullanın. Cihaz veya adaptör sadece uzman bir tamirci veya Service Merkezini tarafından tamir edilmelidir veya bu hususta Müşteri Danışmanımıza başvurabilirsiniz. Usulüne uygun olmadan yapılan tamir işlemleri kullanıcı için önemli derecede tehlike oluşturabilir.

Yangın UYARISI

- Hoparlörün üzerine veya yakınına mum gibi açık alev kaynakları yerleştirmeyin.
- Cihazın üstünü gazete, masa örtüsü, perde veya benzerleri ile örtmeyin. Cihazın çevresinde en az 5 cm boşluk olmalıdır. Aksi takdirde cihaz aşırı ısınabilir.

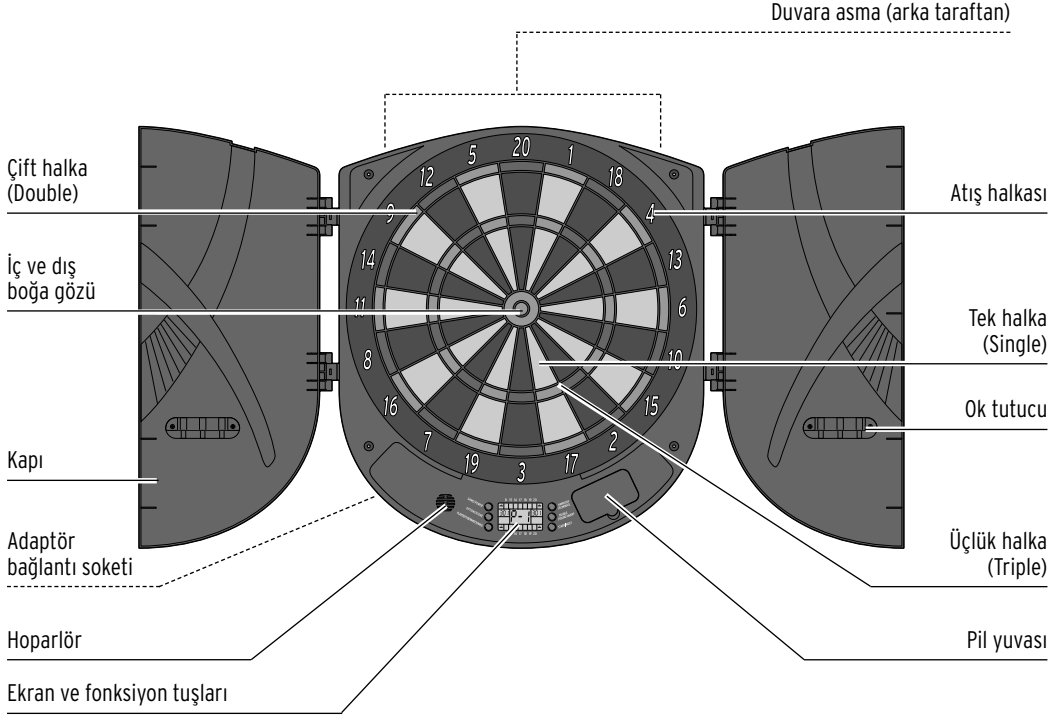
DİKKAT - Maddi hasar tehlikesi var

- Sadece bu dart tahtasına uygun ok uçları kullanın. Hiçbir zaman madeni ok uçları kullanmayın.
- Birlikte gelen okları başka dart tahtalarında veya başka oyunlarda kullanmayın. Uçları kırılabilir.
- En fazla 18 gram ağırlığında oklar kullanın.
- Okları çok sert bir şekilde atmayın. Çok sert atılan okların uçlarının kırılma veya dart tahtasını zedeleme tehlikesi vardır.
- Beraberinde verilen montaj malzemesi (vidalar ve dübeller) normal, sert duvarlara uygundur. Duvara monte etmeden önce, duvarınız için uygun montaj malzemesi hakkında bilgi alın ve gerekirse değiştirin. Deleceğiniz yerden boruların veya elektrik hatlarının geçmediğinden emin olun!
- Dart tahtasını örneğin soba gibi ısı kaynaklarından yeterli derecede uzak bir yere asın.
- Temizleme için sert kimyasallar, tahriş edici ya da aşındırıcı temizlik maddeleri kullanmayın.
- Eğer bir ok uçu veya başka bir nesne dart tahtasına takılı kalırsa ekranda hata belirtisi görünebilir. Takılı kalan nesneyi çıkardığınızda, hata mesajı ekrandan kaybolur.

Cihazı pil ile kullanırsanız, aşağıdaki hususlara dikkat edin:

- Dikkat! Piller patlayabilir ...
... yanlış takıldıysalar. Bu sebeple pilleri takarken kutuplara (+/-) dikkat edin.
... yüksek ısıya veya aşırı düşük hava basıncına maruz kaldıysalar. Ürünü sadece ılıman iklim koşullarında kullanın.
... şarj edildiğinde, bölündüğünde, ateşe atıldığında veya kısa devre yapıldığında.
- Dikkat! Yanlış bir pil tipi kullanılması durumunda patlama riski vardır. Sadece aynı veya eşdeğer pil tipini kullanın (bkz. „Teknik bilgiler“).
- Cihazı veya pilleri aşırı ısıdan koruyun (örneğin doğrudan güneş ışınları, ateş ve benzerleri).
- Pilleri, enerjisi azaldığında veya ürünü uzun süre kullanmayacaksanız üründen çıkarın. Bu şekilde pillerin akması sonucu oluşan hasarları önlemiş olursunuz.
- Tüm pilleri daima birlikte değiştirin. Eski ve yeni pilleri, farklı tiplerde, markalarda pilleri veya farklı kapasitede pilleri birlikte kullanmayın.
- Pil ve cihazdaki temas yüzeyleri, piller yerleştirilmeden temizlenmelidir. Aşırı ısınma tehlikesi!

Genel bakış (ambalaj içeriği)



Fonksiyon tuşları

GAME/POWER

Açma/Kapama tuşu /
Oyun seçimi

OPTION/SCORE

Oyun varyasyonunu
ayarlama /
Skorun görülmesi

PLAYER/CYBERMATCH/MISS

Oyuncu sayısının tespiti /
Karşı taraf olan bilgisayarı
aktif etme / Yanlış atışları
kayda alma

HANDICAP/ELIMINATE

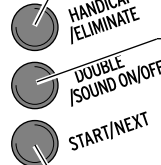
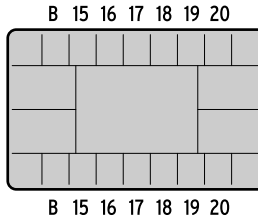
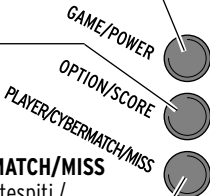
Münferit oyuncular için
zorluk derecesinin
değiştirilmesi /
son atışın silinmesi

DOUBLE/ SOUND ON/OFF

Double varyasyonları
ayarlama /
Sesi açma/kapama

START/NEXT

Oyuna başlama /
Oyuncu değiştirme



Ekran

Örn. bir bölüme 3 defa atış yapılması
gerekten oyunlarda yarar

Oyuncu 1 / Oyuncu 5
(ilgili oyuncunun sırası
geldiğinde yanıp söner)

Skor durumu

Zorluk derecesi -
HANDICAP
(başka bir zorluk derecesi
seçildiğinde sürekli yanar:
DI, DO veya DI DO)

Oyuncu 2 / Oyuncu 6 (ilgili
oyuncunun sırası geldiğinde
yanıp söner)

Oynayan oyuncunun gösterilmesi /
atış sonuçlarının gösterilmesi (puanlar)

İsabet
etmedi

1 defa
isabet etti

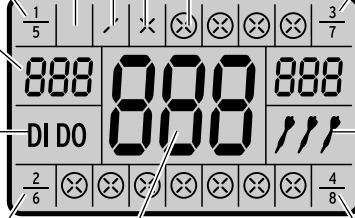
2 defa
isabet etti

3 defa
isabet etti

Oyuncu 3 / Oyuncu 7
(ilgili oyuncunun sırası
geldiğinde yanıp söner)

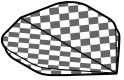
Atış sayısı

Oyuncu 4 / Oyuncu 8
(ilgili oyuncunun sırası
geldiğinde yanıp söner)

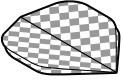


Aksesuar

Oklar için



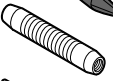
3 adet kırmızı tüy



3 adet mavi tüy



6 adet şaft



6 adet gövde parçası



24 adet ok ucu

Duvara montaj için



2 adet vida



2 adet dübel

Elektrik beslemesi için



Elektrik adaptörü

Çalıştırma

Ambalajdan çıkarma



Çocuklar için TEHLİKE - Boğulma/yutma sonucu ölüm tehlikesi

- Çocukları yutulabilir küçük parçalardan ve ambalaj malzemesinden uzak tutun. Aksi takdirde boğulma tehlikesi vardır!

- ▷ Dart tahtasını ve aksesuarları ambalajdan dikkatlice çıkartın.
- ▷ Adaptörün bağlantı kablosunu sarılı durumdan çıkararak tamamen açın.

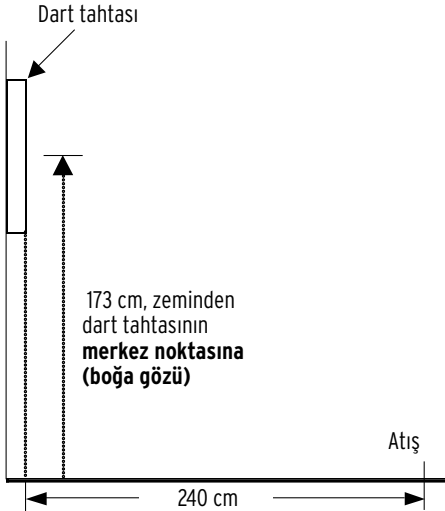
Duvar montajı

DİKKAT - Maddi hasar tehlikesi var

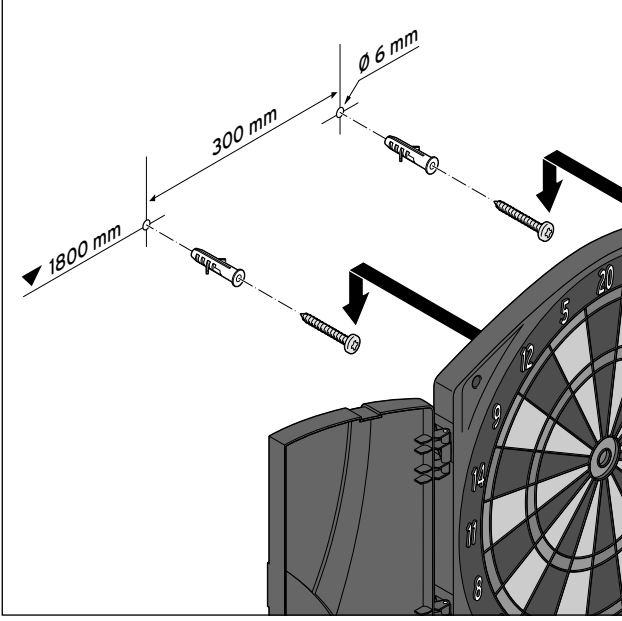
- Duvara asarken doğru monte ettiğinizden emin olun:
 - duvar ağırlığı kaldırarak kapasitede olmalı (vida başına yakl. 5 kg),
 - vidalar doğru mesafede takılmalı,
 - uygun dübel ve vida kullanılmalı.

Duvara monte etmeden önce, duvarınız için uygun montaj malzemesi hakkında uzman satıcılardan bilgi alın.

- Deleceğiniz yerden boruların veya elektrik hatlarının geçmediğinden emin olun!



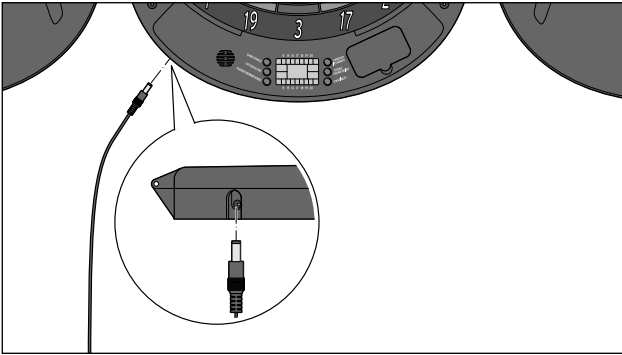
- Okların atılması için yeterli alan bulunan bir oda seçin. Atış çizgisi dart tahtasından yaklaşık 240 cm uzakta olmalıdır. Atış çizgisinin arkasında yaklaşık 125 cm'lik boş bir alan bırakın.
- Dart tahtasının merkez noktası zeminden yaklaşık 173 cm yukarıda olmalıdır.
- Dart tahtasını adaptör ile çalıştırmak istiyorsanız, tahtayı bir prizın yakınına asın.



1. Duvarda, duvara asmak için kullanacağınız matkap deliklerinin yüksekliğini ve aralarındaki mesafeyi işaretleyin.
2. Duvarda matkapla iki delik açın.
3. Dübelleri deliklere sokun ve dübellere vidaları tornavida ile takın. Vidaların kafalarını duvardan yaklaşık 1 cm dışarıda bırakın.
4. Dart tahtasını vida kafalarının üzerine takın ve dart tahtasını biraz aşağıya çekerek güvenli bir şekilde asılmasını sağlayın.

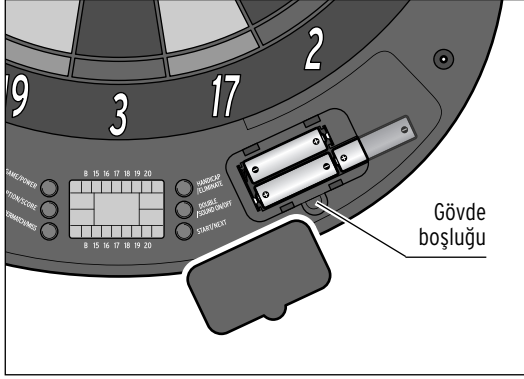
Elektrikle veya pille çalıştırma

Elektrikle çalıştırma



1. Adaptörün bağlantı fişini cihazdaki bağlantı yuvasına takın.
2. Elektrik adaptörünü, erişilmesi kolay olan bir prize takın.

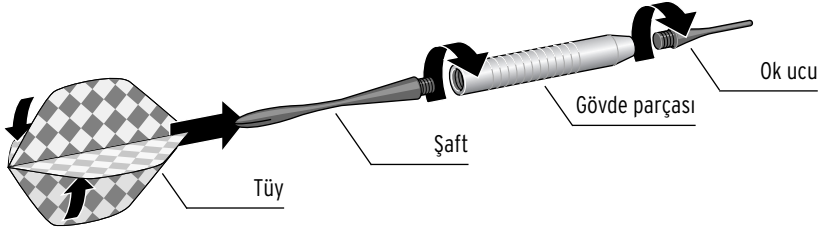
Pille çalıştırma



Piller teslimat kapsamına dahildir. Gerekli sayıyı ve tipi „Teknik bilgiler“ de bulabilirsiniz.

1. Gövde boşluğuna elinizi sokarak pil kutusu kapağını yukarıya doğru kaldırın.
2. Pilleri pil yuvasında gösterildiği şekilde takın.
3. Pil yuvası kapağını tekrar yerine koyun ve üzerine basarak kapatın. Duyulur ve hissedilir şekilde yerine oturmalıdır.

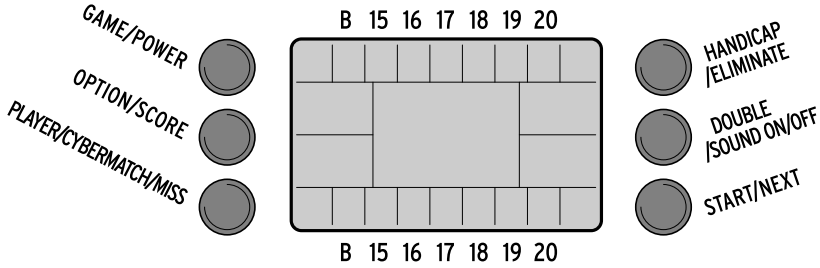
Okların montajı



1. Gövde parçasının koni şeklinde biten ucuna ok ucunu vidalayın.
2. Gövde parçasının alt ucuna şaftı vidalayın.
3. Tüyün kanatlarının her birini 90° derece açığa bükün.
4. Tüyün sivri ucunu şafttaki kertiğe iterek sokun.

Temel kullanım

Fonksiyon tuşları



GAME/POWER - Oyun seçimi / Dart tahtasını çalıştırma / Kapatma

▷ **GAME/POWER** tuşuna basın ...

- ... 1 defa kısa, dart tahtasını çalıştırmak için.
- ... gerekirse birkaç kere, farklı oyunlara geçmek için.
- ... 1 defa kısa, oynanan oyunu kapatmak için.
- ... ve yaklaşık 3 saniye basılı tutun, dart tahtasını kapatmak için.

OPTION/SCORE - Oyun varyasyonunu seçme / Skoru gösterme

▷ **OPTION/SCORE** tuşuna basın ...

- ... **oyuna başlamadan önce** birkaç kere, diğer oyun varyasyonlarını ayarlamak için.
- ... **oyun esnasında** 1 defa kısa, güncel skorun ekranda gösterilmesi için. Yaklaşık 3 saniye sonra oyun devam eder.

PLAYER/CYBERMATCH/MISS - Oyuncu sayısı / Karşı taraf olarak bilgisayar / Yanlış atış

▷ **PLAYER/CYBERMATCH/MISS** tuşuna basın ...

- ... **oyuna başlamadan önce** gerekirse birkaç defa, oyuncu sayısını **1-P**'den (1 oyuncu) ile **8-P**'ye (8 oyuncu) kadar ayarlamak veya karşı taraf olan bilgisayara karşı **C-1**'den (1 bilgisayar karşısında profesyonel) ile **C-5**'e (bilgisayar karşısında yeni başlayan) kadar oynamak için .
- ... **oyun esnasında** 1 defa kısa, bir okun isabet etmemesi ve/veya yere düşmesi halinde. Bu atış skorsuz olarak kayda geçecektir.

HANDICAP/ELIMINATE - Bir oyuncu için handicap oluşturmak / Skorları silmek

▷ **HANDICAP/ELIMINATE** tuşuna basın ...

... **Oyuna başlamadan önce** gerekirse birkaç defa, birden fazla oyuncunun zorluk derecesini/handikapını münferiden değiştirmek için (sadece seçilmiş oyunlarda mümkün, „Oyunlar hakkında kısa bilgi“ isimli tabloya bakın).

... **oyun esnasında** 1 defa kısa, oyundaki son atışın skorunu silmek için.

DOUBLE/SOUND ON/OFF - Double varyasyonu seçme / Sesi açma / kapatma

▷ **DOUBLE/SOUND ON/OFF** tuşuna basın ...

... **oyuna başlamadan önce** gerekirse birkaç defa, istenen Double varyasyonu ayarlamak için. Sadece Count Down oyunlarında (G-1, G-2) kullanılabilir.

... ve tuşu yaklaşık 3 saniye basılı tutun, sesi açmak (**SUD-ON**) veya kapatmak (**SUD OFF**) için.

START/NEXT - Oyuna başlama / Oyuncu değiştirme

▷ **START/NEXT** tuşuna basın ...

... 1 defa kısa, oyunu başlatmak için.

... 1 defa kısa, **oyun esnasında** bir sonraki oyuncuya geçmek için.

Oyunun genel akışı

1. **GAME/POWER** tuşuna basarak dart tahtasını çalıştırın.
Kısa bir melodi duyulacaktır.
2. **GAME/POWER** tuşuna istenen oyun (**G-1 ... G-26** / „Oyunlar hakkında kısa bilgi“ isimli tabloya bakınız) gösterilene kadar gerekirse birkaç defa basın.
Oyunların tanımını „Oyunlar ve Varyasyonları“ bölümünde bulabilirsiniz.
3. **OPTION/SCORE** tuşuna istenen oyun varyasyonu ve/veya istenen zorluk derecesi gösterilene kadar gerekirse birkaç defa basın.
Farklı tuşlara ilişkin bilgileri „Temel Kullanım“ bölümünde ve oyun tanımlarında bulabilirsiniz.
4. **PLAYER/CYBERMATCH/MISS** tuşuna gerektiğinde birkaç defa basarak oyuncu sayısını **1-P**'den (1 oyuncu) **8-P**'ye (8 oyuncu) kadar tespit edin.

5. Oyuna başlamak için **START/NEXT** tuşuna basın. Birinci oyuncu (**P-1**) ekranda gösterilecek ve oklarını atması istenecektir.
6. Okları atın (her seferinde 3 ok). İsabet eden oklar sesli olarak belirtilecek ve alınan skor ekranda gösterilecektir. Ekranın sağında ve solunda bulunan bilgiler, seçilen oyuna ve oyuncu sayısına bağlıdır.
Üçüncü ok atıldıktan sonra „NEXT PLAYER“ çağırısı duyulacaktır. Sıra ikinci oyuncuya gelmiştir.
7. Dart tahtasından okları çıkartın ve bundan sonra **START/NEXT** tuşuna basın. İkinci oyuncu şimdi oklarını atabilir.
8. Oyun bitene kadar 6. ila 8. adımları tekrarlayın. Bir oyuncu kazandığında „WINNER“ çağırısı duyulacaktır.
9. Dart tahtasını kapatmak için **GAME/POWER** tuşunu yaklaşık 3 saniye basılı tutun.

Bilgisayara karşı oynanan oyunlar (CYBERMATCH)

CYBERMATCH fonksiyonu ile bir oyuncu bilgisayara karşı oynayabilir. Bilgisayarın rakipleri için oyun 5 farklı oyun kapasitesine ayarlanabilir.

1. **GAME/POWER** tuşuna basarak dart tahtasını çalıştırın.
Kısa bir melodi duyulacaktır.
2. **GAME/POWER** tuşuna istenen oyun (**G-1 ... G-26** / „Oyunlar hakkında kısa bilgi“ isimli tabloya bakınız) gösterilene kadar gerekirse birkaç defa basın.
Oyunların tanımını „Oyunlar ve Varyasyonları“ bölümünde bulabilirsiniz.
3. **OPTION/SCORE** tuşuna istenen oyun varyasyonu ve/veya istenen zorluk derecesi gösterilene kadar gerekirse birkaç defa basın.
Farklı tuşlara ilişkin bilgileri „Temel Kullanım“ bölümünde ve oyun tanımlarında bulabilirsiniz.
4. **PLAYER/CYBERMATCH/MISS** tuşuna gerekirse birkaç defa basarak bilgisayara karşı **C-1'**den (bilgisayar karşısında profesyonel) ile **C-5'e** (bilgisayar karşısında yeni başlayan) olarak oynayın.

En zor oyun seviyesi:	Level 1	(C 1)	Profesyonel
	Level 2	(C 2)	İlerlemiş
	Level 3	(C 3)	Orta
	Level 4	(C 4)	Yeni Başlayan
En kolay oyun seviyesi:	Level 5	(C 5)	Oyunu Öğrenen

5. Oyuna başlamak için **START/NEXT** tuşuna basın. Birinci oyuncu (**P-1**) ekranda gösterilecek ve oklarını atması istenecektir.
6. Okları atın (her seferinde 3 ok). İsabet eden oklar sesli olarak belirtilecek ve alınan skor ekranda gösterilecektir. Ekranın sağında ve solunda bulunan bilgiler, seçilen oyuna ve oyuncu sayısına bağlıdır.
Üçüncü ok atıldıktan sonra „NEXT PLAYER“ çağırısı duyulacaktır. Sıra rakip bilgisayara oyuncuya gelmiştir.
7. Dart tahtasından okları çıkartın ve bundan sonra **START/NEXT** tuşuna basın. Rakip bilgisayar "şimdi oklarını atacaktır".
8. Rakip bilgisayar 3 okunu atana kadar bekleyin. „NEXT PLAYER“ çağırısı ve bir sinyal sesi duyulduğunda, ok atma sırası tekrar size gelmiştir.

Bir oyunun zorluk derecesini değiştirme (DOUBLE)

Double varyasyonları sadece, önceden belirlenen bir sayının 0'a indirildiği Count Down oyunlarında (G-1, G-2) kullanılabilir.

- DI** Oyun, bir çift halkaya isabetle başlamalıdır. Ancak bundan sonra puanlar indirilebilir.
- DO** 0 puana ulaşılabilmesi için çift halkaya isabet edilmelidir. Sadece 1 puan kalırsa veya 0'ın altına düşülürse, atışı yapan oyuncunun atışları değerlendirilmeyecektir.
- DI DO** Oyun, bir çift halkaya isabetle başlamalı ve sona ermelidir.

Oyunlar hakkında kısa bilgi

Numara	Ekrandaki kısaltmalar	Oyun	Oyun varyasyonları	Oyuncu sayısı	Handikap
G-1	301	Count Down	301, 501, 601, 701, 801, 901 ,999	1 - 8	Evet
G-2	C01	Count Down Team	301, 501, 601, 701, 801, 901 ,999	4 - 8	Evet
G-3	CUP	Count Up	100-900	1 - 8	Evet
G-4	cri	Standard Cricket	E00, E20, E25	1 - 8	Evet
G-5	noc	No Score Cricket	1100, 1120, 1125	1 - 8	Evet
G-6	CUT	Cut Throat Cricket	C00, C20, C25	1 - 8	Evet
G-7	PUP	Killer Cricket	H00, H20, H25	2 - 8	Evet
G-8	LPc	Low Pitch Cricket	L00, L20, L25	1 - 8	Evet
G-9	rcL	Round the Clock	105, 110, 115, 120; 205, 210, 215, 220; 305, 310, 315, 320	1 - 8	Evet
G-10	S-o	Shoot Out	-05, -07, -09 ... -21	1 - 8	Evet
G-11	SHi	ShangHai	101, 105, 110, 115	1 - 8	Hayır
G-12	HAL	Halve It	H12	1 - 8	Hayır
G-13	HiS	High Score	003 ... 014	1 - 8	Hayır
G-14	orS	Legs Over	003, 005, 007 ... 021	2 - 8	Evet
G-15	ve	Legs Under	U03, U05, U07 ... U21	2 - 8	Evet
G-16	biG	Big6	b03, b05, b07 ... b21	2 - 8	Evet
G-17	CL2	Score Color	100, 200, 300, 400, 500	1 - 8	Evet
G-18	bc2	Bonus Color	100, 200, 300, 400, 500	1 - 8	Evet
G-19	CC2	Correctional Color	100, 200, 300, 400, 500	1 - 8	Evet
G-20	nC2	No Score Color	003, 004, 005, 006, 007	2 - 8	Evet
G-21	Fdc	Free Dart Color	005, 010, 015, 020	1 - 8	Evet
G-22	S-1	Shooting I	- - -	1 - 8	Hayır
G-23	S-2	Shooting II	- - -	1 - 8	Hayır
G-24	S-3	Shooting III	- - -	1 - 8	Hayır
G-25	S-4	Shooting IV	- - -	1 - 8	Hayır
G-26	Got	Gotcha	101 ... 901	2 - 8	Evet

Oyunlar ve varyasyonları

26 programlanmış oyun arasında seçim yapılabilir, bunların bazıları örneğin zorluk derecesinin ayarlanması gibi bir dizi varyasyon içermektedir.

G-1 - Count Down

Oyun akışı:

Tüm oyuncular önceden belirlenen bir sayı ile başlarlar; isabet edilen puanlar bundan düşülür. İlk olarak 0 puana ulaşan oyuncu oyunu kazanır. Bir oyuncu 1 puana erişirse veya 0'a ulaşmak için gerekenden daha fazla puan alırsa, son puan durumuna geri döndürülür.

Örnek: Bir oyuncu için 28 puan gerekmektedir ama 10, 12 ve 18'e (yani toplamda 40 puana) isabet sağlarsa, bir sonraki sefere gene 28 puan ile başlar.

Oyun varyasyonları:

Başlama sayıları 301 / 401 / 501 / 601 / 701 / 801 / 901

▷ Oyuna başlamadan önce ...

... istenen başlangıç sayısına ulaşıncaya kadar **OPTION/SCORE** tuşuna gerekirse birkaç defa basın.

... Bir oyuncu için başlangıç sayısını değiştirmek için **HANDICAP/ELIMINATE** tuşuna

... istenen Double varyasyonunu ayarlamak için **DOUBLE/SOUND ON/OFF** tuşuna gerekirse birkaç defa basın ("Bir oyunun zorluk derecesini değiştirme (DOUBLE)") isimli bölüme bakın.

G-2 - Count Down Team

Oyun akışı:

Bu oyunda, **Count Down** oyununun çok meşhur ve sevilen bir takım oyunu varyasyonu söz konusudur. Bu oyunda her zaman iki takım birbirine karşı oynar, örneğin oyuncu 1 ve oyuncu 3 oyuncu 2 ve oyuncu 4'e karşı.

Oyun **Count Down** oyunundaki gibi oynanır. Tüm oyuncular önceden belirlenen bir sayı ile başlarlar, isabet edilen puanlar bundan düşülür. İlk olarak 0 puana ulaşan oyuncunun takımı oyunu kazanır.

0'a ulaşmak için gerekenden daha fazla puana isabet eden oyuncu, son puan durumuna geri döndürülür.

Oyun varyasyonları:

Başlama sayıları 301 / 401 / 501 / 601 / 701 / 801 / 901

▷ Oyuna başlamadan önce ...

... istenen başlangıç sayısına ulaşıncaya kadar **OPTION/SCORE** tuşuna gerekirse birkaç defa basın.

... Bir oyuncu için başlangıç sayısını değiştirmek için **HANDICAP/ELIMINATE** tuşuna basın.

... gerekirse **DOUBLE/SOUND ON/OFF** tuşuna, istenen Double varyasyonunu ayarlamak için („Bir oyunun zorluk derecesini değiştirme (DOUBLE)“ bölümüne bakın).

G-3 - Count Up

Oyun akışı:

Oklar tüm bölümlere atılır, puanlar toplanır (çift ve üçlük halkalar değerlerine uygun sayılır). Önceden ayarlanan hedef sayıya en fazla puan ile ulaşan veya geçen oyuncu oyunu kazanır.

Oyun varyasyonları:

Hedeflenen sayılar 100 / 200 / 300 / 400 / 500 / 600 / 700 / 800 / 900

▷ Oyuna başlamadan önce ...

... istenen hedef sayısına ulaşıncaya kadar **OPTION/SCORE** tuşuna gerekirse birkaç defa basın.

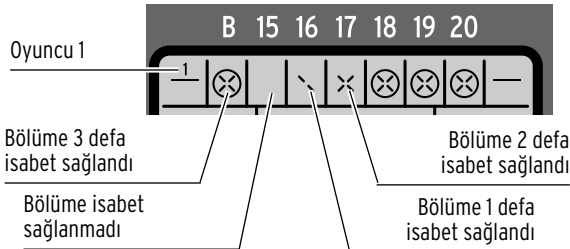
... Bir oyuncunun hedeflenen sayısını değiştirmek için **HANDICAP/ELIMINATE** tuşuna gerekirse birkaç defa basın.

G-4 - Standard Cricket

Oyun akışı:

Oklar 15, 16, 17, 18, 19, 20 ve boğa gözü bölümlerine atılır. Oyuncu her bölüme ilk olarak 3 defa isabet etmelidir, böylece bölüm açılır ve takip eden isabetlerdeki puanlar sayılır (çift ve üçlük halkalar değerlerine uygun sayılır). Diğer oyuncuların bölümü henüz açamamış oldukları durumda, oyuncu bu bölümde puan toplamaya devam edebilir. Tüm oyuncuların bir bölüme en az 3 defa isabet sağlamaları halinde, bölüm kapanır ve bundan sonra sayılmaz. Tüm bölümler kapandığında, en fazla sayısı olan oyuncu oyunu kazanır.

Oyun skoru aşağıdaki gibi gösterilecektir:



Oyun varyasyonları:

EOO / E20 / E25

▷ Oyuna başlamadan önce ...

... istenen oyun varyasyonuna ulaşıncaya kadar **OPTION/SCORE** tuşuna gerekirse birkaç defa basın.

... Bir oyuncunun oyun varyasyonunu değiştirmek için **HANDICAP/ELIMINATE** tuşuna gerekirse birkaç defa basın.

E00: Oyuncu 15, 16, 17, 18, 19, 20 ve boğa gözü bölümlerine istediği sırada isabet sağlayabilir.

E20: Her bir oyuncu ilk olarak 3 defa Bölüm 20'ye isabet sağlamalıdır ve bundan sonra 19, 18, 17, 16, 15 ve boğa gözü bölümlerine sırayla isabet ettirmelidir.

E25: Her bir oyuncu ilk olarak 3x boğa gözüne isabet sağlamalıdır ve bundan sonra 15, 16, 17, 18, 19 ve 20 bölümlerine sırayla isabet ettirmelidir.

G-5 - No Score Cricket

Oyun akışı:

Oyun **Standard Cricket** gibi oynanır, sadece puanlar sayılmaz. Oklar 15, 16, 17, 18, 19, 20 ve boğa gözü bölümlerine atılır. Bütün bölümlere en az 3 defa isabet sağlanmalıdır. Çift ve üçlük halkalar, iki kere veya üç defa isabet olarak sayılır. Bölüme yapılan ilave isabetler sayılmaz. Bütün bölümlere ilk olarak her seferinde 3 defa isabet sağlayan oyuncu oyunu kazanır.

Oyun varyasyonları:

I100 / I120 / I125

▷ Oyuna başlamadan önce ...

... istenen oyun varyasyonuna ulaşıncaya kadar **OPTION/SCORE** tuşuna gerekirse birkaç defa basın.

... Bir oyuncunun oyun varyasyonunu değiştirmek için **HANDICAP/ELIMINATE** tuşuna gerekirse birkaç defa basın. Oyunun varyasyonları **Standard Cricket** ile aynıdır.

G-6 - Cut Throat Cricket

Oyun akışı:

Oyun **Standard Cricket** gibi oynanır, sadece isabet sağlanan puanlar rakibe yazılır. Oklar 15, 16, 17, 18, 19, 20 ve boğa gözü bölümlerine atılır. Tüm bölümler kapandığında, en az sayısı olan oyuncu oyunu kazanır.

Oyun varyasyonları:

COO / C20 / C25

▷ Oyuna başlamadan önce ...

... istenen oyun varyasyonuna ulaşıncaya kadar **OPTION/SCORE** tuşuna gerekirse birkaç defa basın.

... Bir oyuncunun oyun varyasyonunu değiştirmek için **HANDICAP/ELIMINATE** tuşuna gerekirse birkaç defa basın.

Oyunun varyasyonları **Standard Cricket** ile aynıdır.

G-7 - Killer Cricket

Oyun akışı:

Oyun **No Score Cricket** gibi oynanır, ancak burada bir oyuncu rakibin isabetlerini geçersiz kılabilir. Oklar 15, 16, 17, 18, 19, 20 ve boğa gözü bölümlerine atılır. Bütün bölümlere en az 3 defa isabet sağlanmalıdır (çift ve üçlük halkalar değerlerine uygun sayılır), bundan sonra bu bölüm oyuncu için kapanmış sayılır. Oyuncu tekrar bu bölüme isabet ederse, bu bölümün açık olduğu her bir oyuncudan bir isabet düşürülecektir (sadece 1 veya 2 isabet). Tüm bölümler kapandığında, en az sayısı olan oyuncu oyunu kazanır.

Oyun varyasyonları:

HOO / H20 / H25

▷ Oyuna başlamadan önce ...

... istenen oyun varyasyonuna ulaşıncaya kadar **OPTION/SCORE** tuşuna gerekirse birkaç defa basın.

... Bir oyuncunun oyun varyasyonunu değiştirmek için **HANDICAP/ELIMINATE** tuşuna gerekirse birkaç defa basın.

Oyunun varyasyonları **Standard Cricket** ile aynıdır.

G-8 - Low Pitch Cricket

Oyun akışı:

Oyun **Standard Cricket** gibi oynanır. Oklar 1, 2, 3, 4, 5, 6 ve boğa gözü bölümlerine atılır.

Oyun varyasyonları:

LOO / L20 / L25

▷ Oyuna başlamadan önce ...

... istenen oyun varyasyonuna ulaşıncaya kadar **OPTION/SCORE** tuşuna gerekirse birkaç defa basın.

... Bir oyuncunun oyun varyasyonunu deęiřtirmek için **HANDICAP/ELIMINATE** tuřuna gerekirse birkaç defa basın.
Oyunun varyasyonları **Standard Cricket** ile aynıdır.

G-9 - Round the clock

Oyun akışı:

Her bir oyuncu, örneęin 120 oyununda, 1 ila 20 bölümlerine isabet sağlamalıdır. Her seferinde isabet edilecek olan bölüm ekranda gösterilir. Her bir oyuncunun her bir sefer için 3 oku bulunmaktadır. Doğru bölüme (tek, çift veya üçlük halka) isabet sağladığında, oku bir sonraki bölüme atabilir. Ekranda gösterilen tüm bölümlere ilk olarak isabet sağlayan oyuncu, oyunu kazanır.

Oyun varyasyonları:

105 / 110 / 115 / 120 veya 205 / 210 / 215 / 220 veya 305 / 310 / 315 / 320

▷ Oyuna başlamadan önce ...

... istenen oyun varyasyonuna ulařılıncaya kadar **OPTION/SCORE** tuřuna gerekirse birkaç defa basın.

... Bir oyuncunun oyun varyasyonunu deęiřtirmek için **HANDICAP/ELIMINATE** tuřuna gerekirse birkaç defa basın.

Tek, çift ve üçlük halkalardaki isabeti sayma:

- 105 Bölüm 1'de oyuna başlama - bölüm 5'te bitirme.
- 110 Bölüm 1'de oyuna başlama - bölüm 10'da bitirme.
- 115 Bölüm 1'de oyuna başlama - bölüm 15'te bitirme.
- 120 Bölüm 1'de oyuna başlama - bölüm 20'da bitirme.

Sadece çift halkadaki isabeti sayma:

- 205 Bölüm 1'de oyuna başlama - bölüm 5'te bitirme.
- 210 Bölüm 1'de oyuna başlama - bölüm 10'da bitirme.
- 215 Bölüm 1'de oyuna başlama - bölüm 15'te bitirme.
- 220 Bölüm 1'de oyuna başlama - bölüm 20'de bitirme.

Sadece üçlük halkadaki isabeti sayma:

- 305 Bölüm 1'de oyuna başlama - bölüm 5'te bitirme.
- 310 Bölüm 1'de oyuna başlama - bölüm 10'da bitirme.
- 315 Bölüm 1'de oyuna başlama - bölüm 15'te bitirme.
- 320 Bölüm 1'de oyuna başlama - bölüm 20'de bitirme.

G-10 - Shoot Out

Oyun akışı:

Oklar ekranda tesadüfi sırayla gösterilen bölümlere atılacaktır. Ok **10 saniye** içerisinde atılmalıdır.

Bölüme isabet eden bütün oklar sayılacaktır. Her bir isabet için (tek, çift veya üçlük halka) bir puan düşürülecektir. İlk olarak 0 puana ulaşan oyuncu, oyunu kazanır.

Oyun varyasyonları:

Başlama sayıları -05 / -07 ila -21

▷ Oyuna başlamadan önce ...

... istenen oyun varyasyonuna ulaşıncaya kadar **OPTION/SCORE** tuşuna gerekirse birkaç defa basın.

... Bir oyuncunun oyun varyasyonunu değiştirmek için **HANDICAP/ELIMINATE** tuşuna gerekirse birkaç defa basın.

G-11 - ShangHai

Oyun akışı:

Oklar, tam sırasıyla atılacaktır, örneğin 101'de bölüm 1'den 20'ye kadar. Her bir oyuncunun her bir bölüm için bir tek atışı bulunmaktadır. Doğru bölüme (tek, çift veya üçlük halka) isabet sağlandığında, puanlar sayılacaktır ve oku bir sonraki bölüme atabilecektir. Hatalı atışlarda bölüm yeniden gösterilmeyecektir, aksine 0 puan sayılacak ve sıra bir sonraki oyuncuya geçecektir. 1'den 20'ye kadar tüm bölümlere isabet sağlandığında, sıra boğa gözündedir. En fazla sayısı olan oyuncu oyunu kazanır.

Oyun varyasyonları:

101 / 105 / 110 / 115

▷ Oyuna başlamadan önce ...

... istenen oyun varyasyonuna ulaşıncaya kadar **OPTION/SCORE** tuşuna gerekirse birkaç defa basın.

101 Bölüm 1'den oyuna başlama bölüm 20'ye kadar + boğa gözü

105 Bölüm 5'ten oyuna başlama bölüm 20'ye kadar + boğa gözü

110 Bölüm 10'dan oyuna başlama bölüm 20'ye kadar + boğa gözü

115 Bölüm 15'ten oyuna başlama bölüm 20'ye kadar + boğa gözü

G-12 - Halve It

Oyun akışı:

Oklar önceden belirlenmiş bölümlere: 12, 13, 14, istenen bir çift halkaya 15, 16, 17, istenen bir üçlük halkaya 18, 19, 20 veya boğa gözüne sırayla atılır. Her bir oyuncunun her bir sefer için 3 oku vardır ve 3 okun hepsini önceden belirlenen bölüme atacaktır. Bu bölümde çift veya üçlük halkaya isabet sağlarsa, sayısı iki kere veya üç kere olarak sayılacaktır. 3 okun hiç biri ile isabet sağlanmazsa, daha önce ulaşılan puan sayısı yarıya indirilecektir. En fazla sayısı olan oyuncu oyunu kazanır.

G-13 - High Score

Oyun akışı:

Oklar tüm bölümlere arka arkaya atılır, puanlar toplanır (çift ve üçlük halkalar değerlerine uygun sayılır). Her bir oyuncunun her bir sefer için 3 oku bulunmaktadır. En fazla sayısı olan oyuncu oyunu kazanır.

Oyun varyasyonları:

Oyun devreleri 003 / 004 ila 014

▷ Oyuna başlamadan önce ...

... istenen oyun varyasyonuna ulaşıncaya kadar **OPTION/SCORE** tuşuna gerekirse birkaç defa basın.

G-14 - Legs Over

Oyun akışı:

Her bir oyuncunun belirli sayıda „can“ı vardır. Oyuncu 3 oku ile her bir seferde, rakibinin önceden 3 oku ile isabet sağladığı puana eşit veya daha fazla puan almalıdır. Bunda başarılı olursa „can“ını korur, başarılı olmazsa bir „can“ kaybeder. Bir oyuncu tüm „canlar“ını kaybettiğinde oyundan çıkar. Sonunda bir veya daha fazla „can“ı olan oyuncu, oyunu kazanır. Oyunun başında bilgisayar tarafından bir sayı belirlenir. Aşılması gereken sayı ekranda gösterilir.

Bu oyun 2'den fazla oyuncu için önerilmektedir.

Oyun varyasyonları:

„Can“ 003 / 005 ila 021

▷ Oyuna başlamadan önce ...

... istenen oyun varyasyonuna ulaşıncaya kadar **OPTION/SCORE** tuşuna gerekirse birkaç defa basın.

... Bir oyuncunun oyun varyasyonunu değiştirmek için **HANDICAP/ELIMINATE** tuşuna gerekirse birkaç defa basın.

G-15 - Legs Under

Oyun akışı:

Oyun **Legs Over** gibi oynanır, sadece her bir oyuncu rakibinin önceden isabet sağladığı puana eşit veya daha az puan almalıdır. Altında kalınması sayı ekranda gösterilir. Sonunda bir veya daha fazla „can“ı olan oyuncu, oyunu kazanır.

Oyun varyasyonları:

"Can" U03 / U05 ila U21

- ▷ Oyuna başlamadan önce ...
 - ... istenen oyun varyasyonuna ulaşıncaya kadar **OPTION/SCORE** tuşuna gerekirse birkaç defa basın.
 - ... Bir oyuncunun oyun varyasyonunu değiştirmek için **HANDICAP/ELIMINATE** tuşuna gerekirse birkaç defa basın.

G-16 - Big6

Oyun akışı:

Tek, çift ve üçlük halkalar her bir bölümde münferit bir hedef olmaktadır. Oyun tek halka 6 ile başlar. Birinci oyuncu bu hedefe 1. veya 2. oku ile isabet sağlarsa, bir sonraki oku ile kendisinden sonraki oyuncu için hedefi tespit eder (tercihen boğa gözü veya üçlük halka 20 gibi zor bir hedef seçer). 3. oku ile isabet sağladıktan sonra, bir sonraki oyuncu oklarını önceki oyuncu ile aynı hedefe atar. Üç okundan bir ile isabet sağlayamazsa, önceden verilen „can“larından birini kaybeder. Bir sonraki oyuncu da oyuna, kendisinden önceki oyuncu ile aynı hedefle başlar ve böyle devam eder. Sonuçta „hayatta kalan“ oyuncu, oyunu kazanır.

Oyun varyasyonları:

„Can" b03 / b05 ... b21

- ▷ Oyuna başlamadan önce ...
 - ... istenen oyun varyasyonuna ulaşıncaya kadar **OPTION/SCORE** tuşuna gerekirse birkaç defa basın.
 - ... Bir oyuncunun oyun varyasyonunu değiştirmek için **HANDICAP/ELIMINATE** tuşuna gerekirse birkaç defa basın.

G-17 - Score Color

Oyun akışı:

Oyuna başlamak için her bir oyuncu okunu, istediği renkteki bölüme (siyah veya beyaz) atar. Bir oyuncu boğa gözüne isabet sağlarsa, bölüm rengi yeniden seçilmelidir. Bundan sonra her bir oyuncu oklarını, seçmiş olduğu renkteki bölümlere

(boğa gözü dahil) atar. Puanlar toplanır, çift veya üçlük halkalar iki kere ve/veya üç kere sayılır. Bir oyuncu rakibinin seçtiği renkteki bölüme isabet sağlarsa, atış geçerli sayılmaz. Seçilen puana ilk olarak ulaşan ve/veya aşan oyuncu, oyunu kazanır.

Oyun varyasyonları:

Hedeflenen sayılar 100 / 200 / 300 / 400 / 500

▷ Oyuna başlamadan önce ...

... istenen oyun varyasyonuna ulaşıncaya kadar **OPTION/SCORE** tuşuna gerekirse birkaç defa basın.

... Bir oyuncunun oyun varyasyonunu değiştirmek için **HANDICAP/ELIMINATE** tuşuna gerekirse birkaç defa basın.

G-18 - Bonus Color

Oyun akışı:

Oyun **Score Color** gibi oynanır. Ancak bir oyuncu rakibinin seçtiği renkteki bir bölüme isabet sağlarsa, ulaşılan sayı rakibin sayılarına eklenir. Seçilen puana ilk olarak ulaşan ve/veya aşan oyuncu, oyunu kazanır.

Oyun varyasyonları:

Hedeflenen sayılar 100 / 200 / 300 / 400 / 500

▷ Oyuna başlamadan önce ...

... istenen oyun varyasyonuna ulaşıncaya kadar **OPTION/SCORE** tuşuna gerekirse birkaç defa basın.

... Bir oyuncunun oyun varyasyonunu değiştirmek için **HANDICAP/ELIMINATE** tuşuna gerekirse birkaç defa basın.

G-19 - Correctional Color

Oyun akışı:

Oyun **Score Color** gibi oynanır. Ancak bir oyuncu rakibinin seçtiği renkteki bir bölüme isabet sağlarsa, ulaşılan sayı kendi sayılarından düşülür. Seçilen puana ilk olarak ulaşan ve/veya aşan oyuncu, oyunu kazanır.

Oyun varyasyonları:

Hedeflenen sayılar 100 / 200 / 300 / 400 / 500

▷ Oyuna başlamadan önce ...

... istenen oyun varyasyonuna ulaşıncaya kadar **OPTION/SCORE** tuşuna gerekirse birkaç defa basın.

... Bir oyuncunun oyun varyasyonunu deęiřtirmek için **HANDICAP/ELIMINATE** tuřuna gerekirse birkaç defa basın.

G-20 - No Score Color

Oyun akıřı:

Oyuna Score Color gibi başlanır, ancak her bir oyuncunun önceden belirlenen bir sayısı vardır. Kendi seçtięi renge isabet sağlarsa, ilave bir puan alır. Rakibinin seçtięi renge isabet sağlarsa, bir puanı düşürölür. Oyunun sonunda, dięer oyuncuların hepsi 0 puanda iken hala puanı bulunan oyuncu, oyunu kazanır.

Oyun varyasyonları:

Başlama sayıları 003 / 004 / 005 / 006 / 007

▷ Oyuna başlamadan önce ...

... istenen oyun varyasyonuna ulařılıncaya kadar **OPTION/SCORE** tuřuna gerekirse birkaç defa basın.

... Bir oyuncunun oyun varyasyonunu deęiřtirmek için **HANDICAP/ELIMINATE** tuřuna gerekirse birkaç defa basın.

G-21 - Free Dart Color

Oyuna **Score Color** gibi başlanır, ancak her bir oyuncunun atıřlarının sayısı oyunun başında belirlenmiřtir. Puanlar (boęa gözü dahil) toplanır, çift ve üçlük halkalar deęerlerine uygun sayılır. Bir oyuncu rakibinin seçtięi renkteki bölüme isabet sağlarsa, atıř geçerli sayılmaz. Tüm oklar atıldıktan sonra en yüksek puana sahip oyuncu, oyunu kazanır.

Oyun varyasyonları:

Atıř sayısı 005 / 010 / 015 / 020

▷ Oyuna başlamadan önce ...

... istenen oyun varyasyonuna ulařılıncaya kadar **OPTION/SCORE** tuřuna gerekirse birkaç defa basın.

... Bir oyuncunun oyun varyasyonunu deęiřtirmek için **HANDICAP/ELIMINATE** tuřuna gerekirse birkaç defa basın.

G-22 - Shooting I

Oyun akıřı:

Her bir oyuncunun her bir sefer için 3 oku bulunmaktadır. Her bir seferde toplam sayısı en yüksek olan oyuncu, bu devreyi kazanır ve 1 puan alır. İlk olarak 7 puana ulařan oyuncu oyunu kazanır.

G-23 - Shooting II

Oyun akışı:

Her bir oyuncunun her bir sefer için 3 oku bulunmaktadır. Her bir seferde toplam sayısı en yüksek olan oyuncu, bu devreyi kazanır ve 1 puan alır. Ancak sadece 15, 16, 17, 18, 19, 20 ve boğa gözü bölümleri sayılmaktadır. İlk olarak 7 puana ulaşan oyuncu oyunu kazanır.

G-24 - Shooting III

Oyun akışı:

Her bir oyuncunun her bir sefer için 3 oku bulunmaktadır. Her bir seferde toplam sayısı en yüksek olan oyuncu, bu devreyi kazanır ve 1 puan alır. İlk olarak 4 puana ulaşan oyuncu oyunu kazanır veya oyun 7 devre devam eder ve en yüksek sayısı olan oyuncu, oyunu kazanır.

G-25 - Shooting IV

Oyun akışı:

Her bir oyuncunun her bir sefer için 3 oku bulunmaktadır. Her bir seferde toplam sayısı en yüksek olan oyuncu, bu devreyi kazanır ve 1 puan alır. Ancak sadece 15, 16, 17, 18, 19, 20 ve boğa gözü bölümleri sayılmaktadır. İlk olarak 4 puana ulaşan oyuncu oyunu kazanır veya oyun 7 devre devam eder ve en yüksek sayısı olan oyuncu, oyunu kazanır.

G-26 - Gotcha

Oyun akışı:

Her bir oyuncu oyuna 0 puan ile başlar. Oklar tüm bölümlere atılır, puanlar toplanır, çift veya üçlük halkalar iki kere ve/veya üç kere sayılır. Her bir oyuncunun her bir sefer için 3 oku bulunmaktadır. Belirlenen sayıya ilk olarak ulaşan oyuncu, oyunu kazanır. Bir oyuncu önceden belirlenen sayıyı aşarsa, son seferdeki puan durumuna döndürülür. Bir oyuncu rakibi ile aynı sayıya ulaşırsa, rakibi toplam puanları silinir ve tekrar 0'dan başlamak zorundadır.

Oyun varyasyonları:

Hedeflenen sayılar 101 / 201 / 301 / 401 / 501 / 601 / 701 / 801 / 901

▷ Oyuna başlamadan önce ...

... istenen oyun varyasyonuna ulaşıncaya kadar **OPTION/SCORE** tuşuna gerekirse birkaç defa basın.

... Bir oyuncunun oyun varyasyonunu değiştirmek için **HANDICAP/ELIMINATE** tuşuna gerekirse birkaç defa basın.

Reset (Sıfırlama)

Cihazın yakınındaki elektromanyetik dalgalar, fonksiyon kısıtlamasına neden olabilir. Cihaz doğru çalışmıyorsa, cihazı aşağıda belirtildiği şekilde sıfırlayın:

- ▷ Adaptörü prizden çekin ve bir kaç saniye bekleyin. Adaptörü tekrar prize takın ve cihazı tekrar çalıştırın.
- ▷ Pilleri cihazdan çıkartın ve bir kaç saniye bekleyin. Pilleri tekrar takın ve cihazı tekrar çalıştırın.

Teknik bilgiler

Model: 381 675

Elektrik beslemesi

Elektrik adaptörü (Model No. 5003GV0500050):

Giriş: 100-240 V ~ 50/60 Hz 0,15A

Çıkış: 5 V --- 500 mA ⊖⊕

(Sembol --- doğru akım işaretidir)

(Sembol ⊖⊕ polarite işaretidir)

Koruma sınıfı: II □

Elektrik beslemesi

Piller:

3 adet LR6(AA)/1,5V

(Pil gözündeki sembol  bir pil işaretidir)

(Pil gözündeki sembol + bir artı-kutup işaretidir)

(Pil gözündeki sembol — bir eksi-kutup işaretidir)

Ortam sıcaklığı: +10 ila +40 °C

Tchibo için özel olarak üretilmiş:

Tchibo GmbH, Überseering 18,
22297 Hamburg, Germany,
www.tchibo.com.tr

Ürün geliştirmeleri çerçevesinde
üründe teknik ve dizayn değişikliği
yapma hakkımız saklıdır.



İmha etme

Ürün ve ambalajı, tekrar kullanılabilen değerli malzemelerden üretilmiştir. Tekrar kullanım sayesinde atıklar azalır ve çevre korunur. **Ambalajı** malzeme türüne göre imha edin. Bunun için bölgenizdeki kağıt, mukavva ve hafif ambalaj toplama merkezlerinin sunduğu imkanlardan faydalanabilirsiniz.



Bu sembolle işaretlenen **cihazlar**, ev atıkları ile birlikte atılmamalıdır!

Yasalara göre atık cihazlarınızı, ev çöpünden ayrı atmak zorundasınız. Atık cihazları ücretsiz olarak geri alan toplama merkezleri hakkında bilgi için bağlı bulunduğunuz belediyeye danışabilirsiniz.



Piller ve şarjlı piller ev çöpü ile birlikte atılmamalıdır!

Yasal olarak boş pilleri ve şarjlı pilleri belediye atık toplama yerlerine ya da pil satan yerlerdeki toplama kaplarına bırakmakla yükümlüsünüz.

Bilgi

T.C. Sanayi ve Ticaret Bakanlığı tarafından yayınlanan “Sanayi Mallarının Satış Sonrası Hizmetleri Hakkında Yönetmelik” gereği ürünümüzün Garanti Belgesiyle birlikte satılma zorunluluğu bulunmamaktadır. Sadece Tchibo

Dünyasına Özel satın almış olduğunuz ürün 3 yıl boyunca Tchibo tarafından garanti kapsamına alınmıştır.

Ürününüzü iyi günlerde kullanmanız dileğiyle.
Tchibo Türkiye

Garanti şartları

1. Garanti süresi, malın teslim tarihinden itibaren başlar ve 3 yıldır.
2. Malın bütün parçaları dahil olmak üzere tamamı Firmamızın garantisi kapsamındadır.
3. Malın garanti süresi içinde arızalanması durumunda, tamirde geçen süre garanti süresine eklenir. Malın tamir süresi en fazla 20 iş günüdür. Bu süre, mala ilişkin arızanın malın servis istasyonuna, servis istasyonunun olmaması durumunda, malın satıcısı, bayii, acentası, temsilciliği, ithalatçısı veya imalatçısı-üreticisinden birisine bildirim tarihinden itibaren başlar. Malın arızasının 10 iş günü içerisinde giderilmemesi halinde, imalatçı-üretici veya ithalatçı; malın tamiri tamamlanıncaya kadar, benzer özelliklere sahip başka bir malı tüketicinin kullanımına tahsis etmek zorundadır.
4. Malın garanti süresi içerisinde, gerek malzeme ve işçilik, gerekse montaj hatalarından dolayı arızalanması halinde, işçilik masrafı, değiştirilen parça bedeli ya da başka herhangi bir ad altında hiçbir ücret talep etmeksizin tamiri yapılacaktır.
5. Tüketicinin onarım hakkını kullanmasına rağmen malın: Teslim edildiği tarihinden itibaren, belirlenen garanti süresi içinde kalmak kaydıyla, bir yıl içerisinde en az dört defa veya belirlenen garanti süresi içerisinde altı defa arızalanmasının yanı sıra, bu arızaların maldan yararlanmamayı sürekli kılması, tamiri için gereken azami sürenin aşılması, Firmanın servis istasyonunun, servis istasyonunun mevcut olmaması halinde sırayla satıcısı, bayii, acentası, temsilciliği, ithalatçısı veya imalatçı-üreticisinden birisinin düzenleyeceği raporla arızanın tamirinin mümkün bulunmadığının belirlenmesi, durumlarında, malın ücretsiz olarak değiştirilmesini, bedel iadesi veya ayıp oranında bedel indirimini talep edebilir.
6. Malın kullanma kılavuzunda yer alan hususlara aykırı kullanılmasından kaynaklanan arızalar garanti kapsamı dışındadır.

Yasal teminat hakları bu garantiden dolayı kısıtlanmaz.

Ürün numarası: 381 675

Teknik destek

Ürün ile ilgili her türlü soru ve sorunlarınız için

Tchibo Türkiye Teknik Destek Hattı



444 2 826

Tchibo Müşteri Hizmetleri çalışma saatleri hafta içi 09:00 - 19:00 saatleri arasındadır.