ELECTRONIC DARTBOARD

WD-AP-500

12×

202
variants

27
game types

8
players

Sound

LED Display

AC Adapter
Included

Kolimpex s.r.o.
Provozní 5494/4
722 00 Ostrava
Czech Republic



Manual
Manuál
Priručnik
Instructiuni
Utasítás
Uputstva
Navodila
Anleitung
Instrukcje
Инструкции

WINDSON
DARTS & ACCESSORIES
www.windson.eu

EN

ELECTRONIC DARTBOARD

Congratulations on purchasing a new type electronic dartboard.
We hope you will have many hours of enjoyable use with this product.

WARNING:
This is not a child's toy. Adult supervision is required for children playing darts. Contain small parts that are not appropriate for children under 3 years old. Please read instructions carefully. Proper use of darts can avoid damage or injury.

PRODUCT INTRODUCTION
This is a high-grade electronic dartboard involved in LED displays, automatic voice scoring and 27 games / 202 variations. It can be enjoyed at most 8 players and the initial setting is 2 players.

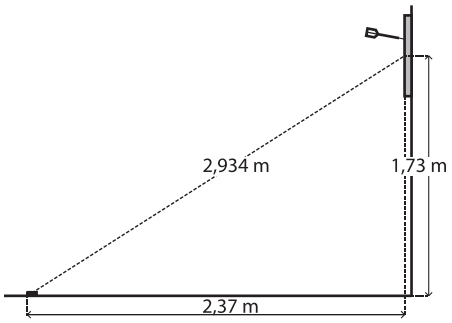
CARING FOR YOUR DARTBOARD
- Never use metal-tipped darts on the board and metal-tipped darts will seriously damage the circuit and the board itself. Please use soft-tipped darts and recommended weight for soft-tipped darts is from 8 to 12 grams.
- The dartboard must only be used with attached adapter. Using the wrong type of adapter will damage the circuit of the dartboard.
- Apply proper force and stance to throw darts. It is not necessary to throw hard for the darts to stick in the board.
- Turn off the board and disconnect it from the power supply, when not in use.
- Do not spill liquids on the board to avoid damaging the circuit.
- Avoid subjecting the dartboard to liquid or excessive moisture.
- Cleaning the dartboard with a damp cloth and/or mild detergent only. Before cleaning, disconnect the board from the power supply.
- The appliance is not to be used by persons with reduced physical, sensory or mental capabilities, or lack of experience and knowledge, unless they have been given supervision or instruction
- Children being supervised not to play with the appliance

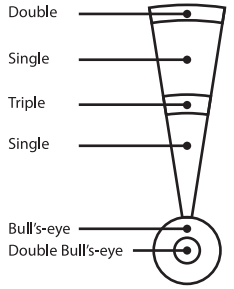
MOUNTING INSTRUCTIONS
1. Select a suitable location with about 3.00m of open space, "Toe-line" should be 2.37m (7 feet 9 1/4 inches) from the face of the board for throwing distance.
2. Hold the dartboard against the wall and the center of bullseye is 1.73m (5 feet 8 inches) from the floor. Then mark the mounting holes with a pencil.
3. Drill pilot holes where you have marked and hit the wood into the holes, then fix mounting screws on the wood.
4. Mount the dartboard securely using the mounting screws.

TIPS AND TECHNIQUES
1. A proper stance is to align your hand, elbow, shoulder, hip and foot. If you are using right hand, then turn the right side of your body facing the board. Put your weight on your right foot in the front, slightly lean forward, and balance with the left foot. If you are using left hand, then do it vice versa.
2. The throwing motion should be from your elbow out. Keep your body steady and use only your hand, wrist and forearm. Bring your forearm slightly back, and with a fluid motion throw the dart toward the board. Follow through the throw by pointing the index finger at the area that you are aiming.
3. When removing dart from the board, apply a little twist to the right while pulling the dart out will make it easier.
4. Practice. Practice. Practice! Practice makes you a better dart player.

UNIQUE SLEEP/WAKE-UP FUNCTION
This electronic dartboard is eqipped with automatic Sleep Mode. Simply plug in the AC Adaptor and then turn the board on. If the board is left inactive for more 10 minutes, the displays will shut off automatically into the sleep mode. When any button is pushed again, the game is then resumed.

SPECIAL FUNCTIONS
GAME button: Press the button to page through the on-screen game menu and select game. During the game, press the button to end the current game and return to the starting status for the game.
OPTION button: Press the button to select different variations for the games.
PLAYER/SCORE button: During the starting, use the button to set the number of players; during the game, use the button to check the score for each player.
DOUBLE button: Only for the game "G01"(see GAME INSTRUCTIONS)
HANDICAP button: Use the button to set the difficulty level of the game differently for each player. For example: 4 players play the game "G01". Player one can set the starting point 801; player two 201; player three 501; player four 301.
SOUND button: This button allows you to adjust speaker volume.There are 8 levels between sound-off and the maximum volume.
MISS button: Press the button to decrease the number of darts remained when the darts does not hit the segment.
ELIMINATE/TEAM button: During the starting, press the button to set team play; during the game, press the button to clear or resume the score of current dart.
START/NEXT button: Press the button to start a game and change to next player.
CYBERMATCH button: Press the button to play against device, totally five levels (C1–professional,C2–expert,C3-senior,C4- intermediate, C5–primary).





GAME MENU

No.	GAME	OPTION
G01	COUNT DOWN	101;201;301;401;501;601;701;801;901
G02	SIMPLE CRICKET	000;020;025
G03	SCRAM CRICKET	A00
G04	SCORE CRICKET	E00;E20;E25
G05	CUT THROAT CRICKET	C00;C20;C25
G06	DOUBLE SCORE CRICKET	d00;d20;d25
G07	SHOVE-A-PENNY CRICKET	P00;P20;P25
G08	ROUND THE CLOCK	5；10；15；20
G09	ROUND THE CLOCK-DOUBLE	205;210;215;220
G10	ROUND THE CLOCK-TRIPLE	305;310;315;320
G11	LEGS OVER	3;5;7;9;11;13;15;17;19;21
G12	LEGS UNDER	U03;U05;U07;U09;U11;U13;U15;U17;U19;U21
G13	COUNT UP	100;200;300;400;500;600;700;800;900
G14	HIGH SCORE	H03;H05;H07;H09;H11;H13;H15;H17;H19;H21
G15	SHOOT OUT	-03;-05;-07;-09;-11;-13;-15;-17;-19;-21
G16	KILLER	3;5;7;9;11;13;15;17;19;21
G17	KILLER-DOUBLE	203;205;207;209;211;213;215;217;219;221
G18	KILLER-TRIPLE	303;305;307;309;311;313;315;317;319;321
G19	ALL FIVE	51;61;71;81;91
G20	SHANGHAI	1;5;10;15
G21	SHANGHAI-DOUBLE	201;205;210;215
G22	SHANGHAI-TRIPLE	301;305;310;315
G23	GOLF	10;20;30;40;50;60;70;80;90
G24	BINGO	132;141;168;189
G25	BIG LITTLE-SIMPLE	3;5;7;9;11;13;15;17;19;21
G26	BIG LITTLE-HARD	H03;H05;H07;H09;H11;H13;H15;H17;H19;H21
G27	GOTCHA	101;201;301;401;501;601;701;801;901

GAME INSTRUCTIONS

G01 Count Down (101、201、301、401、501、601、701、801、901)
1. The game is played by subtracting each dart score from the starting point. The player who reaches exactly zero first wins the game.
2. To make the game more challenging, you may press the DOUBLE button to set additional restrictions on how to start and end the game.

Double In (101、201、301、401、501、601、701、801、901)
To start, the player must hit a double. No score will be counted until this condition is met.

Double Out (101、201、301、401、501、601、701、801、901)
To win, the player must hit a double that reduces the score to exactly zero. Reaching "1" or going past zero can be considered a BUST and the score goes back to the previous score.

Double In/Out (101、201、301、401、501、601、701、801、901)
The player must hit a double to start and end scoring of the game.

G02 Simple Cricket (000、020、025)
1. It is valid only that segments for 15,16,17,18,19,20 and bullseye are hit.
2. The player who first hits all the above segments three times is the winner.

Hit single scoring segment - count one time
Hit double scoring segment - count two times
Hit triple scoring segment - count three times

3. 000: The player can hit any segment of 15,16,17,18,19,20 and bullseye. There is no sequence for the segments.
   020: The player must hit 20 three times first, then follow with 19,18,17,16,15 and bullseye in order.
   025: The player must hit the bullseye three times first, then follow with 15,16,17,18,19 and 20 in order.
4. Each segment has three LED indicators. When it is hit once, one indicator will turn on. When all the indicators turn on, the game is over.
5. The player who turns on all the indicators first wins the game.

G03 Scram Cricket (A00 - only for two players)
1. It is valid only that segments for 15,16,17,18,19,20 and bullseye are hit.
2. The game consists of two rounds. In round one, player one tries to "close" all the above segments (hit three times in each segment: 15 to 20 and bullseye). When player one hits any scoring segments three times, that means he/she "closes" the scoring segment. Then player two does not get any points when the segment is hit.

Hit single scoring segment - count one time
Hit double scoring segment - count two times
Hit triple scoring segment - count three times

3. Player two attempts to get as many points as possible by hitting the scoring segments which player one has not yet closed. Once player one has closed all scoring segments, round one is completed.
4. In round two, the two players change their roles. Now player two tries to close all scoring segments while player one goes for points. The game is over when player two closes all segments. The player with the higher points is the winner.

G04 Score Cricket (E00、E20、E25)
1. It is valid only that segments for 15,16,17,18,19,20 and bullseye are hit.
2. E00: The player can hit any segment of 15,16,17,18,19,20 and bullseye. There is no sequence for the segments
   E20: The player must hit 20 three times first, then follow with 19,18,17,16,15 and bullseye in order
   E25: The player must hit the bullseye three times first, then follow with 15,16,17,18,19 and 20 in order
3. Each segment has three LED indicators. When it is hit once, one indicator will turn on.
4. Each scoring segment is "open" when the segment is hit three times. But the segment will be "closed" and can not be scored if all the players hit it for three times.

Hit single scoring segment: count one time;
Hit double scoring segment: count two times;
Hit triple scoring segment: count three times.

5. Each player must try to hit the scoring segment three times to let it enter into "open" status and be scored.
6. Before opponents finish three hits to open the scoring segment, the player can continue to hit the "open" scoring segment for getting higher scores.
7. After all players finish the three hits of the same scoring segment, the segment will be "closed" and can not be scored again.
8. When all players "close" all the scoring segments, the player with the highest score is the winner.

G05 Cut Throat Cricket (C00、C20、C25)
1. It is valid only that segments for 15,16,17,18,19,20 and bullseye are hit.
2. C00: The player can hit any segment of 15,16,17,18,19,20 and bullseye. There is no sequence for the segments
   C20: The player must hit 20 three times first, then follow with 19,18,17,16,15 and bullseye in order;
   C25: The player must hit the bullseye three times first, then follow with 15,16,17,18,19 and 20 in order.
3. Each segment has three LED indicators. When it is hit once, one indicator will turn on
4. Each scoring segment is "open" when the segment is hit three times. But the segment will be "closed" and can not be scored if all the players hit it for three times.

Hit single scoring segment - count one time
Hit double scoring segment - count two times
Hit triple scoring segment - count three times

5. The points scored by the current player will be added to all opponents.
6. Each player must try to hit the scoring segment three times to let it enter into "open" status and be scored.
7. Before opponents finish three hits to open the scoring segment, the player can continue to hit the "open" scoring segment for getting higher scores to the opponents.
8. After all players finish the three hits of the same scoring segment, the segment will be "closed" and can not be scored again.
9. When all players "close" all the scoring segments, the player with the lowest score is the winner.

G06 Double Score Cricket (d00、d20、d25)
1. It is valid only that segments for 15,16,17,18,19,20 and bullseye are hit.
2. d00: The player can hit any segment of 15,16,17,18,19,20 and bullseye. There is no sequence for the segments.
   d20: The player must hit 20 three times first, then follow with 19,18,17,16,15 and bullseye in order.
   d25: The player must hit the bullseye three times first, then follow with 15,16,17,18,19 and 20 in order.
3. The game is the same as the game "Score Cricket" except that the player must hit each double scoring segment first then to continue the game.

G07 Shove-A-Penny Cricket (P00、P20、P25 - at least for two players)
1. It is valid only that segments for 15,16,17,18,19,20 and bullseye are hit.
2. P00: The player can hit any segment of 15,16,17,18,19,20 and bullseye. There is no sequence for the segments.
   P20: The player must hit 20 three times first, then follow with 19,18,17,16,15 and bullseye in order.
   P25: The player must hit the bullseye three times first, then follow with 15,16,17,18,19 and 20 in order.
3. The game is similar with the game "Simple Cricket". The exceptions are as follow:
   If the current player hits the scoring segment more than three times, then the excess will be added to the next player. But after the current player hits the scoring segment three times and "closes" the segment, if the player hits the segment again, then the excess will not be added to the next player. For example: player one hits segment 16 two times and three indicators for segment 16 will turn on two. Then the player hits the triple for segment 16 and the excess two times for the player will be added to player two. Now player two can "close" segment 16 by hitting it only one time. But if the player one hits segment 16 three times, then the three indicators for the segment will turn on all and the segment will be closed. Now, if player one hits the double for the segment, then the excess two times for the player will not be added to player two.
4. The player who hits all the scoring segments three times wins the game.

G08 Round Clock (5、10、15、20)
1. Option (5、10、15、20) represents that hitting any scoring segment is valid.
2. 5: Hit the scoring segments from 1 to 5
   10: Hit the scoring segments from 1 to 10
   15: Hit the scoring segments from 1 to 15
   20: Hit the scoring segments from 1 to 20
3. The player must throw the darts to the scoring segment based on the indication of the device. If the segment is hit, the next segment will be indicated and the device will voice out "Yes"; or it will voice out "No".
4. The player who first finishes hitting all the scoring segments is the winner.

G09 Round Clock-Double (205、210、215、220)
1. Option (205、210、215、220) represents that only hitting double scoring segment is valid.
2. 205: Hit the scoring segments from 1 to 5
   210: Hit the scoring segments from 1 to 10
   215: Hit the scoring segments from 1 to 15
   220: Hit the scoring segments from 1 to 20
3. The player must throw the darts to the scoring segment based on the indication of the device. If the segment is hit, the next segment will be indicated and the device will voice out "Yes"; or it will voice out "No".
4. The player who first finishes hitting all the double scoring segments is the winner.

G10 Round Clock-Triple (305、310、315、320)
1. Option (305、310、315、320) represents that only hitting triple scoring segment is valid.
2. 305: Hit the scoring segments from 1 to 5
   310: Hit the scoring segments from 1 to 10
   315: Hit the scoring segments from 1 to 15
   320: Hit the scoring segments from 1 to 20
3. The player must throw the darts to the scoring segment based on the indication of the device. If the segment is hit, the next segment will be indicated and the device will voice out "Yes"; or it will voice out "No".
4. The player who first finishes hitting all the triple segments is the winner.

G11 Legs Over (3、5、7、9、11、13、15、17、19、21)
1. Option (3、5、7、9、11、13、15、17、19、21) represents original life value of the player.
2. Each player should try to score higher than or equal to three-dart total in a turn for the previous player (At the start, the device will indicate a benchmark score for the first player.). When a player scores less than the three-dart total for the previous player, the player will be taken away one "life".
3. In a turn, if a player does not throw the darts but directly press the START button, the player will also lose one "life".
4. When the life value for a player is zero, the player will be eliminated.
5. When only leave one player, the game is over and the player is the winner.
6. The game should be played more than two players.

G12 Legs Under (U03、U05、U07、U09、U11、U13、U15、U17、U19、U21)
1. Option (3、5、7、9、11、13、15、17、19、21) represents original life value of the player.
2. Each player should try to score less than or equal to three-dart total in a turn for the previous player (At the start, the device will indicate a benchmark score for the first player.). When a player scores higher than the three-dart total for the previous player, the player will be taken away one "life".
3. In a turn, if a player does not throw the darts but directly press the START button, the player will also lose one "life"; if press the ELIMINATE/TEAM button, the device will clear the current score for the dart and meanwhile add 60 points to the total; if press the MISS button, the device will also add 60 points.
4. When the life value for a player is zero, the player will be eliminated.
5. When only leave one player, the game is over and the player is the winner.
6. The game should be played more than two players.

G13 Count Up (100、200、300、400、500、600、700、800、900)
The score of each player will be accumulated up from zero for each hit. The first player reaching or exceeding the appointed score is the winner.

G14 Hi-Score (H03、H05、H07、H09、H11、H13、H15、H17、H19、H21)
1. All the segments are valid.
2. Option (*3、*5、*7、*9、*11、*13、*15、*17、*19、*21) represents the appointed turns for the player. One turn is for three darts.
3. After finishing the appointed turns, the player with the highest score is the winner.

G15 Shoot out (-03、-05、-07、-09、-11、-13、-15、-17、-19、-21)
1. Option (*3、*5、*7、*9、*11、*13、*15、*17、*19、*21) represents original points for the player.
2. The device will randomly indicate a number segment for throwing. The player should shoot the number segment within 10 seconds, or the shoot will be taken away. When hitting the segment, the device will voice out "Yes", or voice out "No".
3. When hitting single, double or triple for the target segment, the device will reduce one point from the total.
4. The player first reducing the original points to zero is the winner.

G16 Killer (3、5、7、9、11、13、15、17、19、21)
1. Option (3、5、7、9、11、13、15、17、19、21) represents original life value of the player.
2. When entering the game, the device will display "SEL" to hint players to select scoring number for themselves. When the first player chooses the scoring number, press the "NEXT" button for the next player to choose. All players should have different scoring number. When all the players finish choosing their own scoring number, now the game goes into normal starting status.
3. At first, the player should have to hit his/her own scoring number to attain the qualification for a "killer".
4. When becoming a killer, the player hits the scoring number for an opponent, and the opponent will lose one "life".
5. If a killer hits his/her own scoring number, the killer will lose the qualification for "killer" and also lose one "life". The player should hit his/her own scoring number again for "killer" qualification
6. The killer should try to take away "lives" from opponents by hitting their scoring number as soon as possible.
7. When target number is hit, the device will voice out "Yes"; or voice out "No".
8. When only leave one player, the game is over and the player is the winner.
9. The game should be played more than two players.

G17 Killer - Double (203、205、207、209、211、213、215、217、219、221)
1. Option (*3、*5、*7、*9、*11、*13、*15、*17、*19、*21) represents original life value of the player.
2. When entering the game, the device will display "SEL" to hint players to select scoring number for themselves. When the first player chooses the scoring number, press the "NEXT" button for the next player to choose. All players should have different scoring number. When all the players finish choosing their own scoring number, now the game goes into normal starting status.
3. At first, the player should have to hit the double for his/her own scoring number to attain the qualification for a "killer".
4. When becoming a killer, the player hits the scoring number for an opponent, and the opponent will lose one "life".
5. If a killer hits his/her own scoring number, the killer will lose the qualification for "killer" and also lose one "life". The player should hit the double for his/her own scoring number again for "killer" qualification
6. The killer should try to take away "lives" from opponents by hitting their scoring number as soon as possible.
7. When target number is hit, the device will voice out "Yes"; or voice out "No".
8. When only leave one player, the game is over and the player is the winner.
9. The game should be played more than two players.

G18 Killer - Triple (303、305、307、309、311、313、315、317、319、321)
1. Option (*3、*5、*7、*9、*11、*13、*15、*17、*19、*21) represents original life value of the player.
2. When entering the game, the device will display "SEL" to hint players to select scoring number for themselves. When the first player chooses the scoring number, press the "NEXT" button for the next player to choose. All players should have different scoring number. When all the players finish choosing their own scoring number, now the game goes into normal starting status.
3. At first, the player should have to hit the triple for his/her own scoring number to attain the qualification for a "killer".
4. When becoming a killer, the player hits the scoring number for an opponent, and the opponent will lose one "life".
5. If a killer hits his/her own scoring number, the killer will lose the qualification for "killer" and also lose one "life". The player should hit the triple for his/her own scoring number again for "killer" qualification
6. The killer should try to take away "lives" from opponents by hitting their scoring number as soon as possible.
7. When target number is hit, the device will voice out "Yes"; or voice out "No".
8. When only leave one player, the game is over and the player is the winner.
9. The game should be played more than two players.

G19 All Five (51、61、71、81、91)
One turn is for three darts. With every turn each player should have to score a total which is divisible by five. Every "five" counts as one point. For example: the player scores three, seven and ten with three darts. Since the total twenty is divisible by five fours, the player score four points (20/5=4). In addition, if the total for three darts is not divisible by five or any dart of every turn is not hit in a valid segment (missing the board or hitting in the catch ring), no points are given. Option (51、61、71、81、91) represents the appointed points for the player. The player first reaching or exceeding the appointed points is the winner.

G20 Shanghai (1、5、10、15)
1. 101: Hit any segment from one to twenty and bullseye in order
   105: Hit any segment from five to twenty and bullseye in order
   110: Hit any segment from ten to twenty and bullseye in order
   115: Hit any segment from fifteen to twenty and bullseye in order
2. Each player can only throw one dart for each number segment and turn into the next segement automatically. It will score when hit,and not score if not hit.
3. When finishing throwing the bullseye, the player with the highest score is the winner.

G21 Shanghai (201、205、210、215)
1. 201: Hit double segment from one to twenty and bullseye in order
   205: Hit double segment from five to twenty and bullseye in order
   210: Hit double segment from ten to twenty and bullseye in order
   215: Hit double segment from fifteen to twenty and bullseye in order
2. Each player can only throw one dart for each number segment and turn into the next segement automatically. It will score when hit,and not score if not hit.
3. When finishing throwing the bullseye, the player with the highest score is the winner.

G22 Shanghai (301、305、310、315)
1. 301: Hit triple segment from one to twenty in order
   305: Hit triple segment from five to twenty in order
   310: Hit triple segment from ten to twenty in order
   315: Hit triple segment from fifteen to twenty in order
2. Each player can only throw one dart for each number segment and turn into the next segement automatically. It will score when hit,and not score if not hit.
3. When finishing throwing the twenty segment, the player with the highest score is the winner.

G23 Golf (10、20、30、40、50、60、70、80、90)
1. Option (10、20、30、40、50、60、70、80、90) represents the appointed points for the player.
2. The player should hit the number segment from one to eighteen in order. Hit one at first turn, then hit two at second turn and so on. If the segment is hit, the device will voice out "Yes"; or voice out "No".
3. The player should try to get the lowest point. When missing three darts for a turn, it means a "bad dart" and counts as five points. Hitting the triple counts as one point; hitting the double counts as two points; hitting the single counts as three points. The player can use any dart of the three to finish the turn, but only use the last dart to count as the point. If the last dart for a turn misses the board, the turn will also be counted as five points.
4. The player who reaches or exceeds the appointed points will be kicked out of the game. When only leave one player, the player is the winner; or when finishing all 18 turns, the player with the lowest points is the winner.

G24 Bingo (132、141、168、189)
1. The device will display the target segment automatically. The player who first finishes hitting all specified target segments for three times wins the game. If the segment is hit, the device will voice out "Yes"; or voice out "No".
2. 132: Hit the segment with the sequence of 15,4,8,14,3
   141: Hit the segment with the sequence of 17,13,9,7,1
   168: Hit the segment with the sequence of 20,16,12,6,2
   189: Hit the segment with the sequence of 19,10,18,5,11
3. The player should hit a number segment three times to enter into the next number segment. Hitting the single segment counts as one time; the double segment two times; the triple segment three times.

G25 Big Little—Simple (3、5、7、9、11、13、15、17、19、21)
1. Option (3、5、7、9、11、13、15、17、19、21) represents the original life value for the player.
2. At the start, the device will randomly display a target number for the first player.
3. If the player hits the target with first or second dart, the player can set a new target for the next player with the next dart; if the player only hits the target with the third dart or fails to set a new effective target for the next player, the device will randomly show a new target for the next player; if the player fails to hit the target with all three darts, the player will lose one "life" and meanwhile the next player will have to throw the same target. If the target is hit, the device will voice out "Yes"; or voice out "No".
4. Hitting the single, double or triple for the target is available.
5. When the original life value for a player reaches zero, the player will be eliminated from the game. At last, when only one player stays, the game is over and the player is the winner.

G26 Big Little - Hard (H03、H05、H07、H09、H11、H13、H15、H17、H19、H21)
1. Option (*3、*5、*7、*9、*11、*13、*15、*17、*19、*21) represents the original life value for the player.
2. At the start, the device will randomly display a target number for the first player.
3. If the player hits the target with first or second dart, the player can set a new target for the next player with the next dart; if the player only hits the target with the third dart or fails to set a new effective target for the next player, the device will randomly show a new target for the next player; if the player fails to hit the target with all three darts, the player will lose one "life" and meanwhile the next player will have to throw the same target. If the target is hit, the device will voice out "Yes"; or voice out "No".
4. Only hitting the same segment for the target is available. For example, once the target is "double 15", hitting "single 15" or "triple 15" is invalid, only "double 15" valid.
5. When the original life value for a player reaches zero, the player will be eliminated from the game. At last, when only leave one player, the game is over and the player is the winner.

G27 Gotcha (101、201、301、401、501、601、701、801、901)
1. (101、201、301、401、501、601、701、801、901) are the specified points the players must reach exactly.
2. Each player begins with 0 points. The score will be added up when the segment is hit. The player who reach the specified points first is winner. If a player exceeds the specified points that player will burst and the player's score reverts to what it was before darts were thrown in that round.
3. Players can "Bomb" other players, which reduces their score to zero. This happens when the shooting player equals another player's score with any dart thrown.
   Example:
   Player 1's score is 20 Player 2's score is 50 Player 3 's score is 30 Player 4 is up.
   The first dart thrown hits the 20, Player 1gets bombed and goes to zero.
   The Second dart hits the 10 (score is now 30), Player 3 gets bombed and goes to zero.
   The third dart hits a 20 (total score is now 50) -Player 2 gets bombed and goes to zero.

Trouble shooting

No power
Make sure that the adaptor is plugged into an electric socket and that the adaptor is plugged into the connection socket on the dartboard.

No scores
Check if the game has been set to the 'Settings' mode or the 'Pause' mode.
Then check if the sensor elements or the function keys are stuck or jammed.

Stuck sensor elements or stuck function keys
During transportation and even during the normal operation of the dartboard it can happen that the sensor elements will occasionally get jammed and will no longer register a hit. In this case a warning signal will be heard, and an indicator will flash, indicating a stuck element. Gentle extraction of the dart from the element, or gently moving the element to and fro using light finger pressure will normally free the element quickly. The game can then be resumed and the scores will continue from exactly the point when they were interrupted.

Removing broken-off dart tips
Soft tips are definitely safer to use, but they do not last forever. Should a tip
break off and remainstuck in the dartboard, try to pull it out very carefully with suitable tweezers. Should a tip be broken off so short that it does not protrude
beyond the surface of the dartboard, it can also be pushed into the dartboard
through the hole. Thesoft tip cannot damage the electronics located beneath
the elements. For this operation however we strongly recommend you use thesoft tip of a dart that is in a perfect condition. Never push a short broken-off tip through the dartboard using a sharp metal
object, because a metal tip can easily cause damage to the board if it is
inserted too deeply into the dartboard. The heavier the dart, the greater the
danger of breaking the tip.

Electric current fluctuations or electro-magnetic interference
In extreme situations, when there is massive electro-magnetic interference, the electrics can fail or give false results.
Examples: In the case of severe thunder storms, extreme electric current fluctuations, low voltage or positioning the darts game too close to electric motors or near microwave ovens. To reset the normal operation of the item, pull out the mains plug and wait for several seconds before plugging it in again.
When doing this you should of course make sure that the cause of the interference is eliminated.

Maintenance, care, storage

IMPORTANT! Before cleaning with a damp cloth, remove the plug from the socket.
Clean the dartboard with a damp cloth only! The power adapter must not come into contact with moisture!
With frequent use, the front surface of the item is most likely to become soiled by handling. Clean the front surface, the keys and the screen with a damp cloth. We recommend you use a solution of water with a small amount of gentle detergent. Afterwards, wipe dry with a soft, dry cloth.
If you do not use the dartboard for some time it is a good idea to cover the item with cloth to protect it from dust.
Always store the item in a dry and clean condition and at room temperature.

ELECTRONICKÝ TERČ

CZ

Gratulujeme k zakoupení nového typu elektronického terče.
Doufáme, že si užijete spoustu hodin skvělé zábavy.

VAROVÁNÍ:
Toto není dětská hračka. Při hraní šipek musí být děti pod dozorem dospělé osoby. Obsahuje malé části, které nejsou vhodné pro děti do 3 let. Prosím, přečtěte si důkladně návod. Správné použití může zamezit rozbití nebo zranění.

PŘEDSTAVENÍ PRODUKTU
Toto je vysoce kvalitní elektronický terč s LED displeji, automatickým zvukovým oznamováním a 27 hrami / 202 variantami. Terč může používat až 8 hráčů najednou a v počátečním nastavení jsou 2 hráči.

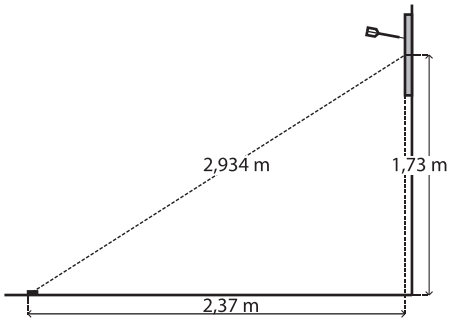
PÉČE O TERČ
- Nikdy nepoužívejte šipky s kovovými hroty. Kovové hroty závažně poškodí terč i jeho elektroniku. Prosíme, používejte pouze šipky s plastovými hroty a doporučenou hmotností od 8 do 12 gramů.
- Terč lze používat pouze s přiloženým adaptérem. Použitím jiného adaptéru poškodíte elektroniku terče.
- Používejte vhodnou sílu a postoj k házení šipek. Není nutno házet nadměrnou silou aby šipky zůstaly v terči.
- Pokud terč nepoužíváte, vypněte jej a odpojde od zdroje elektrického proudu.
- Nepolévejte terč tekutinami. Zabráníte tak poškození elektroniky.
- Vyvarujte se vystavení terče kapalinám nebo nadměrné vlhkosti.
- Terč čistěte pouze vlhkým hadříkem či jemným mycím prostředkem. Před čištěním odpojte terč od zdroje elektrického proudu.
- Produkt není určen k používání osobami s fyzickými, smyslovými nebo duševními omezeními, případně s nedostatkem zkušeností a znalostí, ¨ pokud nejsou pod dohledem zodpovědné osoby.
- Dohlédněte aby si s produktem nehrály děti bez dozoru.

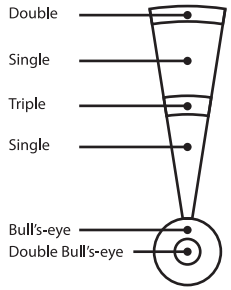
MONTÁŽNÍ INSTRUKCE
1. Vyberte vhodné umístění s volným prostorem aspoň 3m, Vzdálenost pro házení, tzv. "Toe-line" čára by měla být ve vodorovné vzdálenosti 2,37m (7 stop, 9 ¼ palce) od terče.
2. Držte terč proti zdi, střed terče (bullseye) je ve výšce 1,73m (5stop, 8 palců) od podlahy. Poté zaznačte montážní díry tužkou na zeď.
3. Vyvrtejte díry v poznačených místech, vložte hmoždinky a zašroubujte do nich upevňovací šroubky.
4. Zavěstě terč na upevňovací šroubky.

TIPY A TECHNIKY
1. Správný postoj je se zarovnanou rukou, loktem, ramenem, bokem a nohou. Pokud používáte pravou ruku, natočte tělo pravým bokem k terči. Dejte váhu na svou pravou nohu, jemně se nakloňte směrem k terči a vyvažujte levou nohou. Pokud hrajete levou rukou, udělejte to opačně než bylo psáno.
2. Vrh by měl vycházet z vašeho loktu. Držte tělo v klidu a použijte pouze svou ruku, zápěstí a předloktí. Přitáhněte lehce vaše předloktí a plynulým pohybem hoďte šipku směrem k terči. Pokračujte namířením ukazováčku na místo na které jste mířili.
3. Při vytahování šipky z terče použijte lehké kroucení doprava, pomůže vám to šipku vytáhnout.
4. Cvičit. Cvičit. Cvičit! Cvičení z vás udělá lepšího hráče.

UNIKÁTNÍ FUNKCE SPÁNKU/VZBUZENÍ
Tento elektronický terč je vybaven automatickým režimem spánku. Jednoduše připojte adaptér do zdroje proudu a poté terč zapněte. Pokud terč zůstane bez použití déle než 10 minut, automaticky přejde do režimu spánku. Při zmáčknutí jakéhokoliv tlačítka se hra obnoví do stavu před režimem spánku.

SPECIALNÍ FUNKCE
GAME tlačítko – zmáčkněte tlačítko pro procházení herního menu na obrazovce a vyberte hru. Během hry toto tlačítko zmáčkněte pro ukončení probíhající hry a základního stavu hry.
OPTION tlačítko – stiskněte toto tlačítko pro vybrání různých variant hry.
PLAYER/SCORE tlačítko – na začátku použijte toto tlačítko pro nastavení počtu hráčů; během hry pro kontrolu skóre každého hráče.
DOUBLE tlačítko – pouze pro hry typu "G01" (více v INSTRUKCÍCH KE HŘE)
HANDICAP tlačítko – Použijte tlačítko pro nastavení obtížnosti hry individuálně pro každého hráče. Např. 4 hráči hrají hru "G01". První hráč si může nastavit počáteční body na 801, druhý 201, třetí 501 a čtvrtý hráč na 301.
SOUND tlačítko – toto tlačítko umožňuje nastavit hlasitost terče. Mezi vypnutým zvukem a maximální hlasitostí je 8 stupňů nastavení.
MISS tlačítko – zmáčkněte toto tlačítko pro snížení počtu šipek, když šipka nezasáhla terč.
ELIMINATE/TEAM tlačítko – Na začátku toto tlačítko zmáčněte pro nastavení týmů; během hry zmáčkněte toto tlačítko pro vyčištění nebo obnovení skóre současné šipky.
START/NEXT tlačítko – zmáčkněte pro začátek hry a pro změnu na dalšího hráče.
CYBERMATCH tlačítko – Zmáčkněte toto tlačítko pro hru proti zařízení, celkově 5 obtížností (C1 – profesionál, C2 – expert, C3 – zkušený, C4 – průměrný, C5 – začátečník).





HERNÍ MENU

KÓD	HRA	VARIANTA
G01	COUNT DOWN	101;201;301;401;501;601;701;801;901
G02	SIMPLE CRICKET	000;020;025
G03	SCRAM CRICKET	A00
G04	SCORE CRICKET	E00;E20;E25
G05	CUT THROAT CRICKET	C00;C20;C25
G06	DOUBLE SCORE CRICKET	d00;d20;d25
G07	SHOVE-A-PENNY CRICKET	P00;P20;P25
G08	ROUND THE CLOCK	5;10;15;20
G09	ROUND THE CLOCK-DOUBLE	205;210;215;220
G10	ROUND THE CLOCK-TRIPLE	305;310;315;320
G11	LEGS OVER	3;5;7;9;11;13;15;17;19;21
G12	LEGS UNDER	U03;U05;U07;U09;U11;U13;U15;U17;U19;U21
G13	COUNT UP	100;200;300;400;500;600;700;800;900
G14	HIGH SCORE	H03;H05;H07;H09;H11;H13;H15;H17;H19;H21
G15	SHOOT OUT	-03;-05;-07;-09;-11;-13;-15;-17;-19;-21
G16	KILLER	3;5;7;9;11;13;15;17;19;21
G17	KILLER-DOUBLE	203;205;207;209;211;213;215;217;219;221
G18	KILLER-TRIPLE	303;305;307;309;311;313;315;317;319;321
G19	ALL FIVE	51;61;71;81;91
G20	SHANGHAI	1;5;10;15
G21	SHANGHAI-DOUBLE	201;205;210;215
G22	SHANGHAI-TRIPLE	301;305;310;315
G23	GOLF	10;20;30;40;50;60;70;80;90
G24	BINGO	132;141;168;189
G25	BIG LITTLE-SIMPLE	3;5;7;9;11;13;15;17;19;21
G26	BIG LITTLE-HARD	H03;H05;H07;H09;H11;H13;H15;H17;H19;H21
G27	GOTCHA	101;201;301;401;501;601;701;801;901

INSTRUKCE KE HŘE

G01 Count Down (101、201、301、401、501、601、701、801、901)
1. Ve hře jde o odečítání skóre každého hodu od původního počtu. Vyhrává hráč, který jako první dosáhne nuly
2. Aby byla hra větší výzvou, můžete zmáčknout tlačítko DOUBLE k nastavení dalších podmínek jak začít a ukončit hru.

Double In (101、201、301、401、501、601、701、801、901)
Pro start hry musí hráč zasáhnout segment "double". Dokud tento segment nezasáhne, nepočítají se mu body za další zásahy.

Double Out (101、201、301、401、501、601、701、801、901)
Aby hráč vyhrál musí zasáhnout segment "double" který sníží počet bodů přesně na nulu. Pokud by po zásahu šipkou bylo zbývající skóre "1" nebo menší než 0, bude hod brán jako BUST a skóre se vrátí na stejný počet jako na začátku kola.

Double In/Out (101、201、301、401、501、601、701、801、901)
Hráč musí začít i ukončit hru zásahem segmentu "double".

G02 Simple Cricket (000、020、025)
1. Platí zásahy pouze do segmentů 15,16,17,18,19,20 a bullseye.
2. Vyhrává hráč, který jako první zasáhne 3x všechny tyto segmenty.

Zásah jednobodového segmentu – počítá se jako jeden zásah
Zásah dvoubodového segmentu – počítá se jako dva zásahy
Zásah tříbodového segmentu – počítá se jako tři zásahy.

3. 000: Hráč může zasáhnout segmenty 15, 16, 17, 18, 19, 20 a bullseye v libovolném pořadí.
   020: Hráč musí nejprve 3x zasáhnout 20 a poté pokračovat 19, 18, 17, 16, 15 a nakonec bullseye, v tomto pořadí.
   025: Hráč musí nejprve zasáhnout 3x bullseye a pak pokračovat 15,16,17,18,19 a 20, v tomto pořadí.
4. Každý segment má tři LED indikátory. Při jednobodovém zásahu se rozsvítí jeden indikátor. Jakmile svítí všechny indikátory, končí hra.
5. Hráč, který rozsvítí všechny indikátory vyhrává hru.

G03 Scram Cricket (A00 **-** pouze pro 2 hráče)
1. Platí zásahy pouze do segmentů 15,16,17,18,19,20 a bullseye.
2. Hra se skládá ze dvou kol. V prvním kole se hráč 1 snaží "uzavřít" všechny výše vypsané segmenty (3x zasáhnout 15 až 20 a bullseye). Když hráč 1 zasáhne nějaký segment 3x, znamená to, že jej "uzavřel". Hráč 2 nezíská žádné body, pokud tento segment zasáhne.

Zásah jednobodového segmentu – počítá se jako jeden zásah
Zásah dvoubodového segmentu – počítá se jako dva zásahy
Zásah tříbodového segmentu – počítá se jako tři zásahy.

3. Hráč 2 se snaží získat co nejvíce bodů trefováním segmentů, které hráč 1 ještě neuzavřel. Jakmile Hráč 1 uzavře všechny segmenty, kolo končí.
4. Ve druhém kole si hráči vymění role. Nyní hráč 2 uzavírá segmenty a hráč 1 sbírá body. Hra končí, jakmile hráč 2 uzavře všechny segmenty. Vyhrává hráč s vyšším počtem bodů.

G04 Score Cricket (E00、E20、E25)
1. Platí zásahy pouze do segmentů 15,16,17,18,19,20 a bullseye.
2. E00——Hráč může zasáhnout segmenty 15, 16, 17, 18, 19, 20 a bullseye v libovolném pořadí.
   E20——Hráč musí nejprve 3x zasáhnout 20 a poté pokračovat 19, 18, 17, 16, 15 a nakonec bullseye, v tomto pořadí.
   E25——Hráč musí nejprve zasáhnout 3x bullseye a pak pokračovat 15,16,17,18,19 a 20 v tomto pořadí.
3. Každý segment má 3 LED indikátory. Při jednobodovém zásahu se rozsvítí jeden indikátor.
4. Každý segment je "otevřený" když je zasažen 3x, ale bude "uzavřen", jakmile je zasažen 3x všemi hráči.

Zásah jednobodového segmentu – počítá se jako jeden zásah
Zásah dvoubodového segmentu – počítá se jako dva zásahy
Zásah tříbodového segmentu – počítá se jako tři zásahy.

5. Hráči se snaží zasáhnout segment 3x, aby ho "otevřeli" a sbírali na něm body.
6. Než všichni segment zasáhnout 3x, snaží se hráči na tomto segmentu sbírat body.
7. Jakmile všichni hráči 3x zasáhnou daný segment, segment je "uzavřen" a již na něm nelze sbírat body.
8. Jakmile všichni hráči "uzavřou" všechny segmenty, vyhrává hráč s nejvyšším počtem bodů.

G05 Cut Throat Cricket (C00、C20、C25)
1. Platí zásahy pouze do segmentů 15,16,17,18,19,20 a bullseye.
2. C00——Hráč může zasáhnout segmenty 15, 16, 17, 18, 19, 20 a bullseye v libovolném pořadí.
   C20——Hráč musí nejprve 3x zasáhnout 20 a poté pokračovat 19, 18, 17, 16, 15 a nakonec bullseye, v tomto pořadí.
   C25——Hráč musí nejprve zasáhnout 3x bullseye a pak pokračovat 15,16,17,18,19 a 20 v tomto pořadí.
3. Každý segment má 3 LED indikátory. Při jednobodovém zásahu se rozsvítí jeden indikátor.
4. Každý segment je "otevřený" když je zasažen 3x. Jakmile jej zasáhnou všichni hráči 3x, tak je "uzavřen" a nelze na něm sbírat body.

Zásah jednobodového segmentu – počítá se jako jeden zásah
Zásah dvoubodového segmentu – počítá se jako dva zásahy
Zásah tříbodového segmentu – počítá se jako tři zásahy.

5. Body sbírané hráčem jsou připisovány protiháčům.
6. Hráči se snaží zasáhnout segmenty 3x, čímž je "otevřou" a připisují body.
7. Než protihráči zasáhnout 3x segment a "otevřou" jej, hráč může pokračovat v házení do "otevřeného" segmentu a ostatním připisovat body,
8. Jakmile je segment 3x zasažen všemi hráči, je "uzavřen" a nelze již na něm sbírat body.
9. Jakmile jsou "uzavřeny" všechny segmenty, hra končí a vyhrává hráč s nejmenším počtem bodů.

G06 Double Score Cricket (d00、d20、d25)
1. Platí zásahy pouze do segmentů 15,16,17,18,19,20 a bullseye.
2. d00——Hráč může zasáhnout segmenty 15, 16, 17, 18, 19, 20 a bullseye v libovolném pořadí.
   d20——Hráč musí nejprve 3x zasáhnout 20 a poté pokračovat 19, 18, 17, 16, 15 a nakonec bullseye, v tomto pořadí.
   d25——Hráč musí nejprve zasáhnout 3x bullseye a pak pokračovat 15,16,17,18,19 a 20 v tomto pořadí.
2. Hra je stejná jako "Score Cricket", ale hráč musí nejprve zasáhnout každý platný "double" segment a teprve potom může pokračovat ve hře.

G07 Shove-A-Penny Cricket (P00、P20、P25 **-** at least for two players)
1. Platí zásahy pouze do segmentů 15,16,17,18,19,20 a bullseye.
2. P00——Hráč může zasáhnout segmenty 15, 16, 17, 18, 19, 20 a bullseye v libovolném pořadí.
   P20——Hráč musí nejprve 3x zasáhnout 20 a poté pokračovat 19, 18, 17, 16, 15 a nakonec bullseye, v tomto pořadí.
   P25——Hráč musí nejprve zasáhnout 3x bullseye a pak pokračovat 15,16,17,18,19 a 20 v tomto pořadí
3. Hra je podobná "Simple Cricket". Rozdíly jsou následující:
   Když hráč zasáhne platný segment více než 3x, přebytek se přidá dalšímu hráči. Ale pokud hráč zasáhnul segment 3x a "uzavřel" jej, při dalším zásahu již nebude přebytek předán dalšímu hráči. Jako příklad: hráč 1 zasáhne segment 16 dvěma hody a nyní mu svítí dva indikátory pro segment 16. Třetím hodem zasáhne triple segment 16 a přebytek dvou zásahů bude přidán hráči 2. Nyní hráč 2 může "uzavřít" segment 16 pouze jednobodovým zásahem. Ale pokud by hráč 1 zasáhl segment 16 pouze třemi zásahy, rozsvítí se tři indikátory pro segment 16 a ten je "uzavřen". Nyní by další přebytek nebyl přidán hráči 2.
4. Vyhrává hráč, který zasáhne všechny platné segmenty 3x.

G08 Round Clock (5、10、15、20)
1. Varianty (5、10、15、20) reprezentují které segmenty jsou platné pro zásah.
2. 5: Platné segmenty 1 až 5;
   10: Platné segmenty 1 až 10;
   15: Platné segmenty 1 až 15;
   20: Platné segmenty 1 až 20.
3. Hráč musí zasahovat aktivní segmenty dle indikátoru na terči. Když je segment zasažen, rozsvítí se další segment a ozve se "Yes" nebo "No".
4. Vyhrává hráč, který jako první zasáhne všechny segmenty

G09 Round Clock-Double (205、210、215、220)
1. Varianty (205、210、215、220) reprezentují, které double segmenty jsou platné pro zásah
2. 205: Platné segmenty 1 až 5;
   210: Platné segmenty 1 až 10;
   215: Platné segmenty 1 až 15;
   220: Platné segmenty 1 až 20.
3. Hráč musí zasahovat aktivní segmenty dle indikátoru na terči. Když je segment zasažen, rozsvítí se další segment a ozve se "Yes" nebo "No".
4. Vyhrává hráč, který jako první zasáhne všechny double segmenty.

G10 Round Clock-Triple (305、310、315、320)
1. Varianty (305、310、315、320) reprezentují, které triple segmenty jsou platné pro zásah
2. 305——Platné segmenty 1 až 5;
   310——Platné segmenty 1 až 10;
   315——Platné segmenty 1 až 15;
   320——Platné segmenty 1 až 20.
3. Hráč musí zasahovat aktivní segmenty dle indikátoru na terči. Když je segment zasažen, rozsvítí se další segment a ozve se "Yes" nebo "No".
4. Vyhrává hráč, který jako první zasáhne všechny triple segmenty.

G11 Legs Over (3、5、7、9、11、13、15、17、19、21)
1. Varianty (3、5、7、9、11、13、15、17、19、21) reprezentují základní počet životů hráče.
2. Každý hráč se snaží naházet stejný nebo vyšší počet bodů za kolo jako předchozí hráč (na začátku terč sám vybere skóre pro prvního hráče). Pokud hráč hodí méně než předchozí, ztrácí jeden „život".
3. Pokud hráč ve svém kole místo hodu šipkami zmáčkne tlačítko START, také ztrácí „život".
4. Jakmile počet životů hráče klesne na 0, hráč vypadává ze hry.
5. Jakmile ve hře zůstává jeden hráč, hra končí a hráč se stává vítězem.
6. Hra se doporučuje hrát ve více než dvou hráčích.

G12 Legs Under (U03、U05、U07、U09、U11、U13、U15、U17、U19、U21)
1. Varianty (3、5、7、9、11、13、15、17、19、21) reprezentují základní počet životů hráče.
2. Každý hráč se snaží naházet stejný nebo nižší počet bodů za kolo jako předchozí hráč (na začátku terč sám vybere skóre pro prvního hráče). Pokud hráč nahází více než předchozí, ztrácí jeden "život".
3. Pokud hráč ve svém kole místo hodu šipkami zmáčkne tlačítko START, ztrácí jeden "život". Pokud zmáčkne tlačítko ELIMINATE/TEAM, zařízení vynuluje současné skóre a přidá 60 bodů, pokud zmáčkne tlačítko MISS, také přidá 60 bodů.
4. Jakmile počet životů hráče klesne na 0, hráč vypadává ze hry.
5. Jakmile ve hře zůstaná jeden hráč, hra končí a hráč se stává vítězem.
6. Hra se doporučuje hrát ve více než dvou hráčích.

G13 Count Up (100、200、300、400、500、600、700、800、900)
Hráči sbírají body, které se přičítají k počáteční nule. Vyhrává hráč, který jako první dosáhne nebo přesáhne zvolené skóre.

G14 Hi-Score (H03、H05、H07、H09、H11、H13、H15、H17、H19、H21)
1. Všechny segmenty jsou platné.
2. Varianty (*3、*5、*7、*9、*11、*13、*15、*17、*19、*21) reprezentují daný počet kol pro hráče. V každém kole má hráč 3 šipky.
3. Po odházení vybraného počtu kol vyhrává hráč s nejvyšším počtem bodů.

G15 Shoot out (**-**03、**-**05、**-**07、**-**09、**-**11、**-**13、**-**15、**-**17、**-**19、**-**21)
1. Varianty (*3、*5、*7、*9、*11、*13、*15、*17、*19、*21) reprezentují počáteční body hráče
2. Terč náhodně vybere segment pro zasažení. Hráč musí segment zásáhnout do 10 sekund, jinak mu je odebrán hod. Při zásahu se ozve "Yes nebo "No".
3. Při zásahu single, double nebo triple se odečte hráči jeden bod.
4. Vyhrává hráč, který jako první dosáhne 0 bodů.

G16 Killer (3、5、7、9、11、13、15、17、19、21)
1. Varianty (3、5、7、9、11、13、15、17、19、21) reprezentují počáteční počet životů hráče.
2. Při vstupu do hry se na terči objeví "SEL" aby si hráči vybrali své skórovací číslo. Jakmile první hráč vybere své skórovací číslo, zmáčkne tlačítko NEXT a číslo si volí další hráč. Všichni hráči by měli mít rozdílná skórovací čísla. Jakmile všichni hráči zvolí svá čísla, začíná hra.
3. Nejprve se hráč snaží zasáhnout své číslo, aby získal označení "killer".
4. Jakmile je hráč "killer", snaží se zasáhnout čísla soupeřů, čímž jim odebere jeden "život".
5. Pokud "killer" znovu zasáhne své číslo, ztrácí označení "killer" a ztrácí jeden "život". Je potřeba pak znovu zasáhnout své číslo pro získání označení "killer".
6. "Killer" se snaží zasahováním skórovacích čísel odebrat soupeřům "životy" co nejdříve.
7. Při zásahu se ozve "Yes" nebo "No".
8. Poslední hráč ve hře se stává vítězem.
9. Hra se doporučuje hrát ve více než dvou hráčích.

G17 Killer - Double (203、205、207、209、211、213、215、217、219、221)
1. Varianty (*3、*5、*7、*9、*11、*13、*15、*17、*19、*21) reprezentují počáteční počet životů hráče.
2. Při vstupu do hry se na terči objeví "SEL" aby si hráči vybrali své skórovací číslo. Jakmile první hráč vybere své skórovací číslo, zmáčkne tlačítko NEXT a číslo si volí další hráč. Všichni hráči by měli mít rozdílná skórovací čísla. Jakmile všichni hráči zvolí svá čísla, začíná hra.
3. Nejprve se hráč snaží zasáhnout double svého čísla, aby získal označení "killer".
4. Jakmile je hráč "killer", snaží se zasáhnout čísla soupeřů, čímž jim odebere jeden "život".
5. Pokud "killer" znovu zasáhne své číslo, ztrácí označení "killer" a ztrácí jeden "život". Je potřeba pak znovu zasáhnout double svého čísla pro získání označení "killer".
6. "Killer" se snaží zasahováním skórovacích čísel odebrat soupeřům "životy" co nejdříve.
7. Při zásahu se ozve "Yes" nebo "No".
8. Poslední hráč ve hře se stává vítězem.
9. Hra se doporučuje hrát ve více než dvou hráčích.

G18 Killer - Triple (303、305、307、309、311、313、315、317、319、321)
1. Varianty (*3、*5、*7、*9、*11、*13、*15、*17、*19、*21) reprezentují počáteční počet životů hráče.
2. Při vstupu do hry se na terči objeví "SEL" aby si hráči vybrali své skórovací číslo. Jakmile první hráč vybere své skórovací číslo, zmáčkne tlačítko NEXT a číslo si volí další hráč. Všichni hráči by měli mít rozdílná skórovací čísla. Jakmile všichni hráči zvolí svá čísla, začíná hra.
3. Nejprve se hráč snaží zasáhnout triple svého čísla, aby získal označení "killer".
4. Jakmile je hráč "killer", snaží se zasáhnout čísla soupeřů, čímž jim odebere jeden "život".
5. Pokud "killer" znovu zasáhne své číslo, ztrácí označení "killer" a ztrácí jeden "život". Je potřeba pak znovu zasáhnout triple svého čísla pro získání označení "killer".
6. "Killer" se snaží zasahováním skórovacích čísel odebrat soupeřům "životy" co nejdříve.
7. Při zásahu se ozve "Yes" nebo "No".
8. Poslední hráč ve hře se stává vítězem.
9. Hra se doporučuje hrát ve více než dvou hráčích

G19 All Five (51、61、71、81、91)
Jedno kolo je na 3 šipky. V každém kole se hráč snaží získat počet bodů dělitelný číslem 5. Každých "5" se pak počítá jako 1 bod. Pro příklad: hráč zasáhne 3, 7 a 10 třemi šipkami, celkem 20. Protože je 20 dělitelné 5, hráč získává 4 body (20/5=4). Pokud součet hodů není dělitelný 5 nebo nějaká šipka mine terč, hráč nezíská žádné body.
Varianty (51、61、71、81、91) reprezentují počet bodů, kterého se hráči snaží dosáhnout. Vyhrává hráč, který jako první získá vybraný počet bodů.

G20 Shanghai (1、5、10、15)
1. 101——Zasáhni jakýkoliv segment od 1 do 20 a bullseye v pořadí.
   105——Zasáhni jakýkoliv segment od 5 do 20 a bullseye v pořadí.
   110——Zasáhni jakýkoliv segment od 10 do 20 a bullseye v pořadí.
   115——Zasáhni jakýkoliv segment od 15 do 20 a bullseye v pořadí.
2. Každý hráč může hodit pouze jednou šipkou na jeden segment, poté se přepne automaticky na další segment. Pokud zasáhne správný segment, počítají se body, jinak ne.
3. Jakmile se ukončí poslední hod na bullseye, vyhrává hráč s nejvyšším počtem bodů.

G21 Shanghai (201、205、210、215)
1. 201——Zasáhni double segment od 1 do 20 a bullseye v pořadí.
   205——Zasáhni double segment od 5 do 20 a bullseye v pořadí.
   210——Zasáhni double segment od 10 do 20 a bullseye v pořadí.
   215——Zasáhni double segment od 15 do 20 a bullseye v pořadí.
2. Každý hráč může hodit pouze jednou šipkou na jeden segment, poté se přepne automaticky na další segment. Pokud zasáhne správný segment, počítají se body, jinak ne.
3. Jakmile se ukončí poslední hod na bullseye, vyhrává hráč s nejvyšším počtem bodů.

G22 Shanghai (301、305、310、315)
1. 301——Zasáhni triple segment od 1 do 20 a bullseye v pořadí.
   305——Zasáhni triple segment od 5 do 20 a bullseye v pořadí.
   310——Zasáhni triple segment od 10 do 20 a bullseye v pořadí.
   315——Zasáhni triple segment od 15 do 20 a bullseye v pořadí.
2. Každý hráč může hodit pouze jednou šipkou na jeden segment, poté se přepne automaticky na další segment. Pokud zasáhne správný segment, počítají se body, jinak ne.
3. Jakmile se ukončí poslední hod na bullseye, vyhrává hráč s nejvyšším počtem bodů.

G23 Golf (10、20、30、40、50、60、70、80、90)
1. Varianty (10、20、30、40、50、60、70、80、90) maximální počet bodů pro hráče.
2. Hráč by měl zasáhnout segmenty od 1 do 18 v pořadí. Zasáhnout 1 v prvním kole, ve druhém 2 atd. Při zásahu se ozve "Yes" nebo "No".
3. Hráč se snaží mít nejnižší počet bodů. Pokud v kole mine třemi šipkami, počítá se to jako "špatná šipka" a získává 5 bodů. Za zásah triple je 1 bod, za double 2 body a za single 3 body. Hráč může ukončit své kolo kteroukoliv ze svých tří šipek, ale vždy se počítá poslední hozená šipka. Pokud poslední šipka netrefí daný segment, hráč získává 5 bodů.
4. Hráč, který dosáhne nebo překročí vybraný počet bodů vypadává ze hry. Vyhrává buď hráč, který jako poslední zůstane ve hře, nebo v případě dohrání všech 18 kol má nejméně bodů.

G24 Bingo (132、141、168、189)
1. Terč automaticky ukazuje platné segmenty. Hráč, který jako první 3x zasáhne všechny platné segmenty, vyhrává hru. Při zásahu se ozve "Yes" nebo "No".
2. 132——Platné segmenty v sekvenci 15,4,8,14,3;
   141——Platné segmenty v sekvenci 17,13,9,7,1;
   168——Platné segmenty v sekvenci 20,16,12,6,2;
   189——Platné segmenty v sekvenci 19,10,18,5,11.
3. Hráč by měl zasáhnout segment 3x než se dostane k dalšímu číslu. Single se počítá za jeden zásah, double za dva a triple za tři zásahy.

G25 Big Little—Simple (3、5、7、9、11、13、15、17、19、21)
1. Varianty (3、5、7、9、11、13、15、17、19、21) reprezentují počáteční počet životů hráče.
2. Na začátku terč náhodně zobrazí číselný cíl pro prvního hráče.
3. Když hráč cíl zasáhne první nebo druhou šipkou, další šipkou určí cíl pro dalšího hráče. Pokud hráč svůj cíl zasáhne až třetí šipkou a nebo netrefí při výběru cíle, terč náhodně vybere cíl dalšímu hráči. Pokud hráč třemi šipkami netrefí svůj cíl, ztrácí "život" a další hráč hází na stejný cíl. Při zásahu se ozve "Yes" nebo "No".
4. Je možno zasáhnout single, double i triple.
5. Když hráči klesne počet životů na 0, vypadává ze hry. Vyhrává hráč, který zůstane ve hře jako poslední.

G26 Big Little - Hard (H03、H05、H07、H09、H11、H13、H15、H17、H19、H21)
1. Varianty (*3、*5、*7、*9、*11、*13、*15、*17、*19、*21) reprezentují počáteční počet životů hráče.
2. Na začátku terč náhodně zobrazí číselný cíl pro prvního hráče.
3. Když hráč cíl zasáhne první nebo druhou šipkou, další šipkou určí cíl pro dalšího hráče. Pokud hráč svůj cíl zasáhne až třetí šipkou a nebo netrefí při výběru cíle, terč náhodně vybere cíl dalšímu hráči. Pokud hráč třemi šipkami netrefí svůj cíl, ztrácí "život" a další hráč hází na stejný cíl. Při zásahu se ozve "Yes" nebo "No".
4. Platí pouze zásah stejného segmentu. Např. Jakmile je cílem "double 15", tak zásah single nebo triple se nepočítá.
   Pouze znovu zásah do "double 15".
5. Když hráči klesne počet životů na 0, vypadává ze hry. Vyhrává hráč, který zůstane ve hře jako poslední.

G27 Gotcha (101、201、301、401、501、601、701、801、901)
1. (101、201、301、401、501、601、701、801、901) jsou cílový počet bodů.
2. Každý hráč začíná s 0 body a přičítají se mu naházené body za kolo. Hráč, který jako první získá přesný počet bodů, vyhrává. Pokud hráč překročí počet bodů, vrátí se k počtu bodů na začátku daného kola
3. Hráč může "Bombardovat" ostatní hráče tak, že vrátí jejich skóre zpět na 0. To se stane, když házející hráč získá stejné skóre jako jiný hráč.
   Pro příklad:
   Hráč 1 má skóre 20
   Hráč 2 má skóre 50
   Hráč 3 má skóre 30
   Hráč 4 hodí první šipkou 20 – Hráč 1 je na 0.
   Druhou hodí 10 (skóre 30) – Hráč 3 je na 0.
   Třetí hodí 20 (skóre 50) – Hráč 2 je na 0.

Řešení problémů

Není proud
Zkontrolujte zda je adapter připojen ke zdoji elektrického proudu a správně zapojen do terče.

Nezapisuje skóre
Zkontrolujte, zda hra není v režimu "Nastavení" nebo "Pauza". Poté zkontrolujte zda senzory nebo klávesy nejsou zaseklé či uvízlé.

Zaseklé senzory nebo funkční klávesy
Během transportu i běžného použití se může stát, že se senzory občas zaseknou a neregistrují zásah. V tomto případě je slyšet upozornění a bliká indikátor. Jemné odstranění šipky či jemný tlak prstem a pohyb tam a zpět běžně senzory uvolní. Poté je možno vrátit se zpět ke hře do stejného momentu než došlo k zaseknutí.

Vyjmutí zlomeného hrotu
Plastové hroty jsou definitivně bezpečnější pro používání ale nevydrží věčně. Pokud dojde k ulomení hrotu a ten zůstane v terči, pokuste se jej velmi opatrně vytáhnout pomoci kleštiček.
Pokud dojde k ulomení hrotu a nelze jej kleštičkami vytáhnout, použijte další šipku (která je v perfektním stavu) a hrot protlačte skrz. Plastový hrot nijak neublíží elektronice v terči.
Nikdy neprotlačujte ulomený hrot ostrým kovovým předmětem protože kovový hrot by mohl snadno způsobit poškození, pokud by byl zasunut hluboko do terče.
Čím je šipka těžší, tím je větší šance k ulomení hrotu.

Výkyvy proudu nebo elektromagnetické rušení
V extrémních situacích díky masivnímu elektromagnetickému rušení může dojít k výpadku elektroniky nebo špatným výsledkům výpočtů.
Např.:
Při velké bouřce, extrémních výkyvech proudu, nízkém napětí či umístění terče poblíž elektromotoru či mikrovlnné trouby. Pro resetování terče odpojte adaptér od zdroje proudu a počkejte několik sekund, než ho znovu zapojíte. Než terč znovu spustíte, ujistěte se, že jste odstranili zdroj rušení.

Údržba, péče, skladování

DŮLEŽITÉ! Před čištěním vlhkým hadříkem, odpojte adaptér od terče.
Čistěte pouze vlhkým hadříkem! Adaptér se nesmí dostat do kontaktu s vlhkostí!
Častým používáním dojde pravděpodobně ke znečištění přední části terče. Očistěte povrch, tlačítka a obrazovku vlhkým hadříkem. Doporučujeme použít vodu smíchanou s malým množstvím jemného čistícího prostředku. Poté produkt vytřete do sucha měkkým suchým hadříkem.
Pokud terč nějakou dobu nepoužíváte, je vhodné jej zakrýt látkou pro ochranu před prachem.
Vždy produkt uchovávejte v suchu a čistotě za pokojové teploty.

SK

ELECTRONICKÝ TERČ

Gratulujeme k zakúpeniu nového typu elektronického terča.
Dúfame, že si užijete veľa hodín skvelej zábavy.

VAROVANIE:
Toto nie je detská hračka. Pri hraní šípok musí byť deti pod dozorom dospelej osoby. Obsahuje malé časti, ktoré nie sú vhodné pre deti do 3 rokov. Prosím, prečítajte si dôkladne návod. Správne použitie môže zamedziť rozbitie alebo zranenia.

PREDSTAVENIE PRODUKTU
Toto je vysoko kvalitný elektronický terč s LED displeji, automatickým zvukovým oznamovaním a 27 hrami / 202 variantmi. Terč môže používať až 8 hráčov naraz a v počiatočnom nastavení sú 2 hráči.

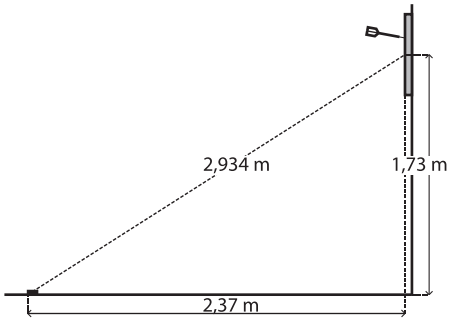
STAROSTLIVOSŤ O TERČ
- Nikdy nepoužívajte šípky s kovovými hrotmi. Kovové hroty závažne poškodí terč aj jeho elektroniku. Prosíme, používajte iba šípky s plastovými hrotmi a odporúčanú hmotnosťou od 8 do 12 gramov.
- Terč je možné používať iba s priloženým adaptérom. Použitím iného adaptéru poškodíte elektroniku terča.
- Používajte vhodnú silu a postoj k hádzanie šípok. Nie je nutné hádzať nadmernou silou aby šípky zostali v terči.
- Ak terč nepoužívate, vypnite ho a odpojde od zdroja elektrického prúdu.
- Nepolievajte terč tekutinami. Zabránite tak poškodeniu elektroniky.
- Vyvarujte sa vystavenie terče kvapalinami alebo nadmernej vlhkosti.
- Terč čistite iba vlhkou handričkou alebo jemným čistiacim prostriedkom. Pred čistením odpojte terč od zdroja elektrického prúdu.
- Produkt nie je určený na používanie osobami s fyzickými, zmyslovými alebo duševnými obmedzeniami, prípadne s nedostatkom skúseností a znalostí, pokiaľ nie sú pod dohľadom zodpovednej osoby.
- Dohliadnite aby si s produktom nehrali deti bez dozoru.

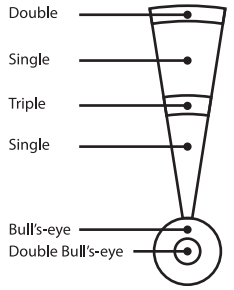
MONTÁŽNE INŠTRUKCIE
1. Vyberte vhodné umiestnenie s voľným priestorom aspoň 3m, Vzdialenosť pre hádzanie, tzv. "Toe-line" čiara by mala byť vo vodorovnej vzdialenosti 2,37 (7 stôp, 9 ¼ palca) od terča.
2. Držte terč proti múru, stred terča (bullseye) je vo výške 1,73 m (5stop, 8 palcov) od podlahy. Potom zaznačte montážne diery ceruzkou na stenu.
3. Vyvŕtajte diery v poznačených miestach, vložte hmoždinky a zaskrutkujte do nich upevňovacie skrutky.
4. Zaveste terč na upevňovacie skrutky.

TIPY A TECHNIKY
1. Správny postoj je so zarovnanú rukou, lakťom, ramenom, bokom a nôh. Ak používate pravú ruku, natočte telo pravým bokom k terču. Dajte váhu na svoju pravú nohu, jemne sa nakloňte smerom k terču a Vyvažujte ľavou nohou. Ak hráte ľavou rukou, urobte to opačne ako bolo napísané.
2. Vrh by mal vychádzať z vášho lakťa. Držte telo v pokoji a použite iba svoju ruku, zápästie a predlaktie. Pritiahnite ľahko vaše predlaktia a plynulým pohybom hoďte šípku smerom k terču. Pokračujte namierením ukazováka na miesto na ktoré ste mierili.
3. Pri vyťahovaní šípky z terča použite ľahkej krútenie doprava, pomôže vám to šípku vytiahnuť.
4. Cvičiť. Cvičiť. Cvičiť! Cvičenie z vás urobí lepšieho hráča.

UNIKÁTNE FUNKCIE SPÁNKU / VZBUDENIE
Tento elektronický terč je vybavený automatickým režimom spánku. Jednoducho pripojte adaptér do zdroja prúdu a potom terč zapnite. Ak terč zostane bez použitia dlhšie ako 10 minút, automaticky prejde do režimu spánku. Pri stlačení akéhokoľvek tlačidla sa hra obnoví do stavu pred režimom spánku.

SPECIALNÍ FUNKCE
GAME tlačidlo - stlačte tlačidlo pre prechádzanie herného menu na obrazovke a vyberte hru. Počas hry toto tlačidlo stlačte pre ukončenie prebiehajúcej hry a základného stavu hry.
OPTION tlačidlo - stlačte toto tlačidlo pre vybranie rôznych variantov hry.
PLAYER / SCORE tlačidlo - na začiatku použite toto tlačidlo pre nastavenie počtu hráčov; počas hry na kontrolu skóre každého hráča.
DOUBLE tlačidlo - iba pre hry typu "G01" (viac v inštrukcie ku HRE)
HANDICAP tlačidlo - Použite tlačidlo pre nastavenie obtiažnosti hry individuálne pre každého hráča. Napr. 4 hráči hrajú hru "G01". Prvý hráč si môže nastaviť počiatočné body na 801, druhý 201, tretí 501 a štvrtý hráč na 301.
SOUND tlačidlo - toto tlačidlo umožňuje nastaviť hlasitosť terča. Medzi vypnutým zvukom a maximálna hlasitosťou je 8 stupňov nastavenia.
MISS tlačidlo - stlačte toto tlačidlo pre zníženie počtu šípok, keď šípka nezasiahla terč.
Eliminate / TEAM tlačidlo - Na začiatku toto tlačidlo zmáčnête pre nastavenie tímov; počas hry stlačte toto tlačítko pre vyčistenie alebo obnovenie skóre súčasnej šípky.
START / NEXT tlačidlo - stlačte pre začiatok hry a pre zmenu na ďalšieho hráča.
CYBERMATCH tlačidlo - Stlačte toto tlačidlo pre hru proti zariadení, celkovo 5 obtiažnosťou (C1 - profesionál, C2 - expert, C3 - skúsený, C4 - priemerný, C5 - začiatočník).





HERNÍ MENU

KÓD	HRA	VARIANTA
G01	COUNT DOWN	101;201;301;401;501;601;701;801;901
G02	SIMPLE CRICKET	000;020;025
G03	SCRAM CRICKET	A00
G04	SCORE CRICKET	E00;E20;E25
G05	CUT THROAT CRICKET	C00;C20;C25
G06	DOUBLE SCORE CRICKET	d00;d20;d25
G07	SHOVE-A-PENNY CRICKET	P00;P20;P25
G08	ROUND THE CLOCK	5;10;15;20
G09	ROUND THE CLOCK-DOUBLE	205;210;215;220
G10	ROUND THE CLOCK-TRIPLE	305;310;315;320
G11	LEGS OVER	3;5;7;9;11;13;15;17;19;21
G12	LEGS UNDER	U03;U05;U07;U09;U11;U13;U15;U17;U19;U21
G13	COUNT UP	100;200;300;400;500;600;700;800;900
G14	HIGH SCORE	H03;H05;H07;H09;H11;H13;H15;H17;H19;H21
G15	SHOOT OUT	-03;-05;-07;-09;-11;-13;-15;-17;-19;-21
G16	KILLER	3;5;7;9;11;13;15;17;19;21
G17	KILLER-DOUBLE	203;205;207;209;211;213;215;217;219;221
G18	KILLER-TRIPLE	303;305;307;309;311;313;315;317;319;321
G19	ALL FIVE	51;61;71;81;91
G20	SHANGHAI	1;5;10;15
G21	SHANGHAI-DOUBLE	201;205;210;215
G22	SHANGHAI-TRIPLE	301;305;310;315
G23	GOLF	10;20;30;40;50;60;70;80;90
G24	BINGO	132;141;168;189
G25	BIG LITTLE-SIMPLE	3;5;7;9;11;13;15;17;19;21
G26	BIG LITTLE-HARD	H03;H05;H07;H09;H11;H13;H15;H17;H19;H21
G27	GOTCHA	101;201;301;401;501;601;701;801;901

INŠTRUKCIE KE HRE

G01 Count Down (101、201、301、401、501、601、701、801、901)
1. V hre ide o odčítanie skóre každého hodu od pôvodného počtu. Vyhráva hráč, ktorý ako prvý dosiahne nulu.
2. Aby bola hra väčšou výzvou, môžete stlačiť tlačidlo DOUBLE na nastavenie ďalších podmienok ako začať a ukončiť hru.

Double In (101、201、301、401、501、601、701、801、901)
Pre štart hry musí hráč zasiahnuť segment "double". Kým tento segment nezasiahne, nepočítajú sa mu body za ďalšiu zásahy.

Double Out（101、201、301、401、501、601、701、801、901）
Aby hráč vyhral musí zasiahnuť segment "double" ktorý zníži počet bodov presne na nulu. Ak by po zásahu šípkou bolo zostávajúce skóre "1" alebo menšie ako 0, bude hod braný ako BUST a skóre sa vráti na rovnaký počet ako na začiatku kola.

Double In/Out（101、201、301、401、501、601、701、801、901）
Hráč musí začať aj ukončiť hru zásahom segmentu "double".

G02 Simple Cricket (000、020、025)
1. Platí zásahy iba do segmentov 15,16,17,18,19,20 a bullseye.
2. Vyhráva hráč, ktorý ako prvý zasiahne 3x všetky tieto segmenty.

Zásah jednobodového segmentu **-** počíta sa ako jeden zásah
Zásah dvojbodového segmentu **-** počíta sa ako dva zásahy
Zásah trojbodového segmentu **-** počíta sa ako tri zásahy.

3. 000**--** Hráč môže zasiahnuť segmenty 15, 16, 17, 18, 19, 20 a bullseye v ľubovoľnom poradí.
   020 **-** Hráč musí najprv 3x zasiahnuť 20 a potom pokračovať 19, 18, 17, 16, 15 a nakoniec bullseye, v tomto poradí.
   025 **-** Hráč musí najprv zasiahnuť 3x bullseye a potom pokračovať 15,16,17,18,19 a 20, v tomto poradí.
4. Každý segment má tri LED indikátory. Pri jednobodové zásahu sa rozsvieti jeden indikátor. Akonáhle svietia všetky indikátory, končí hra.
5. Hráč, ktorý rozsvietia všetky indikátory vyhráva hru.

G03 Scram Cricket (A00 **-** pouze pro 2 hráče)
1. Platí zásahy iba do segmentov 15,16,17,18,19,20 a bullseye.
2. Hra sa skladá z dvoch kôl. V prvom kole sa hráč 1 snaží "uzavrieť" všetky vyššie vypísané segmenty (3x zasiahnuť 15 až 20 a bullseye).
   Keď hráč 1 zasiahne nejaký segment 3x, znamená to, že ho "uzavrel". Hráč 2 nezíska žiadne body, ak tento segment zasiahne.

Zásah jednobodového segmentu **-** počíta sa ako jeden zásah
Zásah dvojbodového segmentu **-** počíta sa ako dva zásahy
Zásah trojbodového segmentu **-** počíta sa ako tri zásahy.

3. Hráč 2 sa snažia získať čo najviac bodov triafaním segmentov, ktoré hráč 1 ešte neuzavrel. Akonáhle Hráč 1 uzavrie všetky segmenty, kolo končí.
4. V druhom kole si hráči vymenia role. Teraz hráč 2 uzatvára segmenty a hráč 1 zbiera body. Hra končí, keď hráč 2 uzavrie všetky segmenty.
   Vyhráva hráč s vyšším počtom bodov.

G04 Score Cricket (E00、E20、E25)
1. Platí zásahy iba do segmentov 15,16,17,18,19,20 a bullseye.
2. E00 **-** Hráč môže zasiahnuť segmenty 15, 16, 17, 18, 19, 20 a bullseye v ľubovoľnom poradí.
   E20 **-** Hráč musí najprv 3x zasiahnuť 20 a potom pokračovať 19, 18, 17, 16, 15 a nakoniec bullseye, v tomto poradí.
   E25 **-** Hráč musí najprv zasiahnuť 3x bullseye a potom pokračovať 15,16,17,18,19 a 20 v tomto poradí.
3. Každý segment má 3 LED indikátory. Pri jednobodové zásahu sa rozsvieti jeden indikátor.
4. Každý segment je "otvorený" keď je zasiahnutý 3x, ale bude "uzavretý", akonáhle je zasiahnutý 3x všetkými hráčmi.

Zásah jednobodového segmentu **-** počíta sa ako jeden zásah
Zásah dvojbodového segmentu **-** počíta sa ako dva zásahy
Zásah trojbodového segmentu **-** počíta sa ako tri zásahy.

5. Hráči sa snažia zasiahnuť segment 3x, aby ho "otvorili" a zbierali na ňom body.
6. Než všetci segment zasiahnu 3x, snažia sa hráči na tomto segmente zbierať body.
7. Keď všetci hráči 3x zasiahnu daný segment, segment je "uzavretý" a už na ňom nemožno zbierať body.
8. Keď všetci hráči "uizavřou" všetky segmenty, vyhráva hráč s najvyšším počtom bodov.

G05 Cut Throat Cricket (C00、C20、C25)
1. Platí zásahy iba do segmentov 15,16,17,18,19,20 a bullseye.
2. C00 **-** Hráč môže zasiahnuť segmenty 15, 16, 17, 18, 19, 20 a bullseye v ľubovoľnom poradí.
   C20 **-** Hráč musí najprv 3x zasiahnuť 20 a potom pokračovať 19, 18, 17, 16, 15 a nakoniec bullseye, v tomto poradí.
   C25 **-** Hráč musí najprv zasiahnuť 3x bullseye a potom pokračovať 15,16,17,18,19 a 20 v tomto poradí.
3. Každý segment má 3 LED indikátory. Pri jednobodové zásahu sa rozsvieti jeden indikátor.
4. Každý segment je "otvorený" keď je zasiahnutý 3x. Akonáhle ho zasiahnu všetci hráči 3x, tak je "uzavretý" a nemožno na ňom zbierať body.

Zásah jednobodového segmentu **-** počíta sa ako jeden zásah
Zásah dvojbodového segmentu **-** počíta sa ako dva zásahy
Zásah trojbodového segmentu **-** počíta sa ako tri zásahy.

5. Body zbierané hráčom sú pripisované protihráčům.
6. Hráči sa snažia zasiahnuť segmenty 3x, čím je "otvoria" a pripisujú body.
7. Než protihráči zasiahnuť 3x segment a "otvoria" ho, hráč môže pokračovať v hádzaní do "otvoreného" segmentu a ostatným pripisovať body,
8. Akonáhle je segment 3x zasiahnutý všetkými hráčmi, je "uzavretý" a nemožno už na ňom zbierať body .
9. Akonáhle sú "uzavreté" všetky segmenty, hra končí a vyhráva hráč s najmenším počtom bodov.

G06 Double Score Cricket (d00、d20、d25)
1. Platí zásahy iba do segmentov 15,16,17,18,19,20 a bullseye.
2. d00 **-** Hráč môže zasiahnuť segmenty 15, 16, 17, 18, 19, 20 a bullseye v ľubovoľnom poradí.
   d20 **-** Hráč musí najprv 3x zasiahnuť 20 a potom pokračovať 19, 18, 17, 16, 15 a nakoniec bullseye, v tomto poradí.
   d25 **-** Hráč musí najprv zasiahnuť 3x bullseye a potom pokračovať 15,16,17,18,19 a 20 v tomto poradí.
3. Hra je rovnaká ako "Score Cricket", ale hráč musí najprv zasiahnuť každý platný "double" segment a až potom môže pokračovať v hre.

G07 Shove-A-Penny Cricket (P00、P20、P25 **-** at least for two players)
1. Platí zásahy iba do segmentov 15,16,17,18,19,20 a bullseye.
2. P00 **-** Hráč môže zasiahnuť segmenty 15, 16, 17, 18, 19, 20 a bullseye v ľubovoľnom poradí.
   P20 **-** Hráč musí najprv 3x zasiahnuť 20 a potom pokračovať 19, 18, 17, 16, 15 a nakoniec bullseye, v tomto poradí.
   P25 **-** Hráč musí najprv zasiahnuť 3x bullseye a potom pokračovať 15,16,17,18,19 a 20 v tomto poradí
3. Hra je podobná "Simple Cricket". Rozdiely sú nasledovné:
   Keď hráč zasiahne platný segment viac ako 3x, prebytok sa pridá ďalšiemu hráčovi. Ale ak hráč zasiahol segment 3x a "uzavrel" ho, pri ďalšom zásahu už nebude prebytok odovzdaný ďalšiemu hráčovi. Ako príklad: hráč 1 zasiahne segment 16 dvoma hody a teraz mu svietia dva indikátory pre segment 16. Tretím hodom zasiahne triple segment 16 a prebytok dvoch zásahov bude pridaný hráči 2. Teraz hráč 2 môže "uzavrieť" segment 16 iba jednobodovým zásahom. Ale ak by hráč 1 zasiahol segment 16 iba tromi zásahmi, rozsvieti sa tri indikátory pre segment 16 a ten je "uzavretý". Teraz by ďalší prebytok nebol pridaný hráči 2
4. Vyhráva hráč, ktorý zasiahne všetky platné segmenty 3x.

G08 Round Clock (5、10、15、20)
1. Varianty (5,10,15,20) reprezentujú ktoré segmenty sú platné pre zásah.
2. 5 **-** Existujúce segmenty 1 až 5;
   10 **-** Platné segmenty 1 až 10;
   15 **-** Platné segmenty 1 až 15;
   20 **-** Platné segmenty 1 až 20.
3. Hráč musí zasahovať aktívne segmenty podľa indikátora na terči. Keď je segment zasiahnutý, rozsvieti sa ďalší segment a ozve sa "Yes" alebo "No".
4. Vyhráva hráč, ktorý ako prvý zasiahne všetky segmenty.

G09 Round Clock-Double (205、210、215、220)
1. Varianty (205,210,215,220) reprezentujú, ktoré double segmenty sú platné pre zásah
2. 205 **-** Existujúce segmenty 1 až 5;
   210 **-** Existujúce segmenty 1 až 10;
   215 **-** Existujúce segmenty 1 až 15;
   220 **-** Existujúce segmenty 1 až 20.
3. Hráč musí zasahovať aktívne segmenty podľa indikátora na terči. Keď je segment zasiahnutý, rozsvieti sa ďalší segment a ozve sa "Yes" alebo "No".
4. Vyhráva hráč, ktorý ako prvý zasiahne všetky double segmenty.

G10 Round Clock-Triple (305、310、315、320)
1. Varianty (305,310,315,320) reprezentujú, ktoré triple segmenty sú platné pre zásah
2. 305 **-** Existujúce segmenty 1 až 5;
   310 **-** Existujúce segmenty 1 až 10;
   315 **-** Existujúce segmenty 1 až 15;
   320 **-** Existujúce segmenty 1 až 20.
3. Hráč musí zasahovať aktívne segmenty podľa indikátora na terči. Keď je segment zasiahnutý, rozsvieti sa ďalší segment a ozve sa "Yes" alebo "No".
4. Vyhráva hráč, ktorý ako prvý zasiahne všetky triple segmenty.

G11 Legs Over (3、5、7、9、11、13、15、17、19、21)
1. Varianty (3,5,7,9,11,13,15,17,19,21) reprezentujú základné počet životov hráča.
2. Každý hráč sa snaží nahádzať rovnaký alebo vyšší počet bodov za bicykel ako predchádzajúci hráč (na začiatku terč sám vyberie skóre pre prvého hráča). Ak hráč hodí menej ako predchádzajúce, stráca jeden "život".
3. Ak hráč vo svojom kole miesto hodu šípkami stlačí tlačidlo START, tiež stráca "život".
4. Keď počet životov hráča klesne na 0, hráč vypadáva z hry.
5. Keď v hre zostáva jeden hráč, hra končí a hráč sa stáva víťazom.
6. Hra sa odporúča hrať vo viac ako dvoch hráčoch.

G12 Legs Under (U03、U05、U07、U09、U11、U13、U15、U17、U19、U21)
1. Varianty (3,5,7,9,11,13,15,17,19,21) reprezentujú základné počet životov hráča.
2. Každý hráč sa snaží nahádzať rovnaký alebo nižší počet bodov za bicykel ako predchádzajúci hráč (na začiatku terč sám vyberie skóre pre prvého hráča). Ak hráč nahádže viac ako predchádzajúce, stráca jeden "život".
3. Ak hráč vo svojom kole miesto hodu šípkami stlačí tlačidlo START, stráca jeden "život". Ak stlačí tlačítko Eliminate / TEAM, zariadenie vynuluje súčasné skóre a pridá 60 bodov, ak stlačí tlačidlo MISS, tiež pridá 60 bodov.
4. Keď počet životov hráča klesne na 0, hráč vypadáva z hry.
5. Keď v hre zostaneme jeden hráč, hra končí a hráč sa stáva víťazom.
6. Hra sa odporúča hrať vo viac ako dvoch hráčoch.

G13 Count Up (100、200、300、400、500、600、700、800、900)
Hráči zbierajú body, ktoré sa pripočítajú k počiatočnej nule. Vyhráva hráč, ktorý ako prvý dosiahne alebo presiahne zvolenej skóre.

G14 Hi-Score (H03、H05、H07、H09、H11、H13、H15、H17、H19、H21)
1. Všetky segmenty sú platné.
2. Varianty (* 3, * 5, * 7, * 9, * 11, * 13, * 15, * 17, * 19, * 21) reprezentujú daný počet kôl pre hráčov. V každom kole má hráč 3 šípky.
3. Po odhádzané vybraného počtu kôl vyhráva hráč s najvyšším počtom bodov.

G15 Shoot out (-03、-05、-07、-09、-11、-13、-15、-17、-19、-21)
1. Varianty (* 3, * 5, * 7, * 9, * 11, * 13, * 15, * 17, * 19, * 21) reprezentujú počiatočné body hráča
2. Terč náhodne vyberie segment pre zasiahnutie. Hráč musí segment zasiahnuť do 10 sekúnd, inak mu je odobratý hod. Pri zásahu sa ozve "Yes alebo" No ".
3. Pri zásahu single, double alebo triple sa odpočíta hráči jeden bod.
4. Vyhráva hráč, ktorý ako prvý dosiahne 0 bodov.

G16 Killer (3、5、7、9、11、13、15、17、19、21)
1. Varianty (3,5,7,9,11,13,15,17,19,21) reprezentujú počiatočný počet životov hráča.
2. Pri vstupe do hry sa na terči objaví "SEL" aby si hráči vybrali svoje skórovacej číslo. Akonáhle prvý hráč vyberie svoje skórovacej číslo, stlačí tlačidlo NEXT a číslo si volí ďalší hráč. Všetci hráči by mali mať rozdielne skórovacej čísla. Akonáhle všetci hráči zvolia svoje čísla, začína hra.
3. Najprv sa hráč snaží zasiahnuť svoje číslo, aby získal označenie "killer".
4. Akonáhle je hráč "killer", snaží sa zasiahnuť čísla súperov, čím im odoberie jeden "život".
5. Ak "killer" znovu zasiahne svoje číslo, stráca označenie "killer" a stráca jeden "život". Je potreba potom znova zasiahnuť svoje číslo pre získanie označenia "killer".
6. "Killer" sa snaží zasahovaním skórovacích čísel odobrať súperom "životy" čo najskôr.
7. Pri zásahu sa ozve "Yes" alebo "No".
8. Posledný hráč v hre sa stáva víťazom.
9. Hra sa odporúča hrať vo viac ako dvoch hráčoch.

G17 Killer - Double (203、205、207、209、211、213、215、217、219、221)
1. Varianty (* 3, * 5, * 7, * 9, * 11, * 13, * 15, * 17, * 19, * 21) reprezentujú počiatočný počet životov hráča.
2. Pri vstupe do hry sa na terči objaví "SEL" aby si hráči vybrali svoje skórovacej číslo. Akonáhle prvý hráč vyberie svoje skórovacej číslo, stlačí tlačidlo NEXT a číslo si volí ďalší hráč. Všetci hráči by mali mať rozdielne skórovacej čísla. Akonáhle všetci hráči zvolia svoje čísla, začína hra.
3. Najprv sa hráč snaží zasiahnuť double svojho čísla, aby získal označenie "killer".
4. Akonáhle je hráč "killer", snaží sa zasiahnuť čísla súperov, čím im odoberie jeden " život".
5. Ak "killer" znovu zasiahne svoje číslo, stráca označenie "killer" a stráca jeden "život". Je potreba potom znova zasiahnuť double svojho čísla na získanie označenia "killer".
6. "Killer" sa snaží zasahovaním skórovacích čísel odobrať súperom "životy" čo najskôr.
7. Pri zásahu sa ozve "Yes" alebo "No".
8. Posledný hráč v hre sa stáva víťazom.
9. Hra sa odporúča hrať vo viac ako dvoch hráčoch.

G18 Killer - Triple (303、305、307、309、311、313、315、317、319、321)
1. Varianty (* 3, * 5, * 7, * 9, * 11, * 13, * 15, * 17, * 19, * 21) reprezentujú počiatočný počet životov hráča.
2. Pri vstupe do hry sa na terči objaví "SEL" aby si hráči vybrali svoje skórovacej číslo. Akonáhle prvý hráč vyberie svoje skórovacej číslo, stlačí tlačidlo NEXT a číslo si volí ďalší hráč. Všetci hráči by mali mať rozdielne skórovacej čísla. Akonáhle všetci hráči zvolia svoje čísla, začína hra.
3. Najprv sa hráč snaží zasiahnuť triple svojho čísla, aby získal označenie "killer".
4. Akonáhle je hráč "killer", snaží sa zasiahnuť čísla súperov, čím im odoberie jeden "život".
5. Ak "killer" znovu zasiahne svoje číslo, stráca označenie "killer" a stráca jeden "život". Je potreba potom znova zasiahnuť triple svojho čísla na získanie označenia "killer".
6. "Killer" sa snaží zasahovaním skórovacích čísel odobrať súperom "životy" čo najskôr.
7. Pri zásahu sa ozve "Yes" alebo "No".
8. Posledný hráč v hre sa stáva víťazom.
9. Hra sa odporúča hrať vo viac ako dvoch hráčoch

G19 All Five (51、61、71、81、91)
Jedno koleso je na 3 šípky. V každom kole sa hráč snaží získať počet bodov deliteľný číslom 5. Každých "5" sa potom počíta ako 1 bod. Pre príklad: hráč zasiahne 3, 7 a 10 troma šípkami, celkom 20. Pretože je 20 deliteľné 5, hráč získava 4 body (20/5=4). Ak súčet hodov nie je deliteľný 5 alebo nejaká šípka minie terč, hráč nezíska žiadne body.
Varianty (51,61,71,81,91) reprezentujú počet bodov, ktorého sa hráči snažia dosiahnuť. Vyhráva hráč, ktorý ako prvý získa vybraný počet bodov

G20 Shanghai (1、5、10、15)
1. 101 **-** Zasiahni akýkoľvek segment od 1 do 20 a bullseye v poradí.
   105 **-** Zasiahni akýkoľvek segment od 5 do 20 a bullseye v poradí.
   110 **-** Zasiahni akýkoľvek segment od 10 do 20 a bullseye v poradí.
   115 **-** Zasiahni akýkoľvek segment od 15 do 20 a bullseye v poradí.
2. Každý hráč môže hodiť iba raz šípkou na jeden segment, potom sa prepne automaticky na ďalší segment. Ak zasiahne správny segment, počítajú sa body, inak nie.
3. Keď sa ukončí posledný hod na bullseye, vyhráva hráč s najvyšším počtom bodov.

G21 Shanghai (201、205、210、215)
1. 201 **-** Zasiahni double segment od 1 do 20 a bullseye v poradí.
   205 **-** Zasiahni double segment od 5 do 20 a bullseye v poradí.
   210 **-** Zasiahni double segment od 10 do 20 a bullseye v poradí.
   215 **-** Zasiahni double segment od 15 do 20 a bullseye v poradí.
2. Každý hráč môže hodiť iba raz šípkou na jeden segment, potom sa prepne automaticky na ďalší segment. Ak zasiahne správny segment, počítajú sa body, inak nie.
3. Keď sa ukončí posledný hod na bullseye, vyhráva hráč s najvyšším počtom bodov.

G22 Shanghai (301、305、310、315)
1. 301 **-** Zasiahni triple segment od 1 do 20 a bullseye v poradí.
   305 **-** Zasiahni triple segment od 5 do 20 a bullseye v poradí.
   310 **-** Zasiahni triple segment od 10 do 20 a bullseye v poradí.
   315 **-** Zasiahni triple segment od 15 do 20 a bullseye v poradí.
2. Každý hráč môže hodiť iba raz šípkou na jeden segment, potom sa prepne automaticky na ďalší segment. Ak zasiahne správny segment, počítajú sa body, inak nie.
3. Keď sa ukončí posledný hod na bullseye, vyhráva hráč s najvyšším počtom bodov.

G23 Golf (10、20、30、40、50、60、70、80、90)
1. Varianty (10,20,30,40,50,60,70,80,90) maximálny počet bodov pre hráča.
2. Hráč by mal zasiahnuť segmenty od 1 do 18 v poradí. Zasiahnuť 1 v prvom kole, v druhom 2 atď. Pri zásahu sa ozve "Yes" alebo "No".
3. Hráč sa snaží mať najnižší počet bodov. Ak v kole minie tromi šípkami, počíta sa to ako "zlá šípka" a získava 5 bodov. Za zásah triple je 1 bod, za double 2 body a za single 3 body. Hráč môže ukončiť svoje kolo ktorúkoľvek zo svojich troch šípok, ale vždy sa počíta posledná hodená šípka. Ak posledný šípka netrafí daný segment, hráč získava 5 bodov.
4. Hráč, ktorý dosiahne alebo prekročí vybraný počet bodov vypadáva z hry. Vyhráva buď hráč, ktorý ako posledný zostane v hre, alebo v prípade dohraní všetkých 18 kôl má najmenej bodov.

G24 Bingo (132、141、168、189)
1. Terč automaticky ukazuje platné segmenty. Hráč, ktorý ako prvý 3x zasiahne všetky platné segmenty, vyhráva hru. Pri zásahu sa ozve "Yes" alebo "No".
2. 132 **-** Existujúce segmenty v sekvencii 15,4,8,14,3;
   141 **-** Existujúce segmenty v sekvencii 17,13,9,7,1;
   168 **-** Existujúce segmenty v sekvencii 20,16,12,6,2;
   189 **-** Existujúce segmenty v sekvencii 19,10,18,5,11.
3. Hráč by mal zasiahnuť segment 3x než sa dostane k ďalšiemu číslu. Single sa počíta za jeden zásah, double za dva a triple za tri zásahy.

G25 Big Little—Simple (3、5、7、9、11、13、15、17、19、21)
1. Varianty (3,5,7,9,11,13,15,17,19,21) reprezentujú počiatočný počet životov hráča.
2. Na začiatku terč náhodne zobrazí číselný cieľ pre prvého hráča.
3. Keď hráč cieľ zasiahne prvú alebo druhú šípkou, ďalšie šípkou určí cieľ pre ďalšieho hráča. Pokiaľ hráč svoj cieľ zasiahne až tretí šípkou a alebo netrafí pri výbere cieľa, terč náhodne vyberie cieľ ďalšiemu hráčovi. Pokiaľ hráč tromi šípkami netrafí svoj cieľ, stráca "život" a ďalší hráč hádže na rovnaký cieľ. Pri zásahu sa ozve "Yes" alebo "No".
4. Je možné zasiahnuť single, double aj triple.
5. Keď hráči klesne počet životov na 0, vypadáva z hry. Vyhráva hráč, ktorý zostane v hre ako posledný.

G26 Big Little - Hard (H03、H05、H07、H09、H11、H13、H15、H17、H19、H21)
1. Varianty (* 3, * 5, * 7, * 9, * 11, * 13, * 15, * 17, * 19, * 21) reprezentujú počiatočný počet životov hráča.
2. Na začiatku terč náhodne zobrazí číselný cieľ pre prvého hráča.
3. Keď hráč cieľ zasiahne prvú alebo druhú šípkou, ďalšie šípkou určí cieľ pre ďalšieho hráča. Pokiaľ hráč svoj cieľ zasiahne až tretí šípkou a alebo netrafí pri výbere cieľa, terč náhodne vyberie cieľ ďalšiemu hráčovi. Pokiaľ hráč tromi šípkami netrafí svoj cieľ, stráca "život" a ďalší hráč hádže na rovnaký cieľ. Pri zásahu sa ozve "Yes" alebo "No".
4. Platí iba zásah rovnakého segmentu. Napr. Akonáhle je cieľom "double 15", tak zásah single alebo triple sa nepočíta. Iba znovu zásah do "double 15".
5. Keď hráči klesne počet životov na 0, vypadáva z hry. Vyhráva hráč, ktorý zostane v hre ako posledný.

G27 Gotcha (101、201、301、401、501、601、701、801、901)
1. (101,201,301,401,501,601,701,801,901) sú cieľový počet bodov.
2. Každý hráč začína s 0 bodmi a pripočítajú sa mu nahádzané body za bicykel. Hráč, ktorý ako prvý získa presný počet bodov, vyhráva. Pokiaľ hráč prekročí počet bodov, vráti sa k počtu bodov na začiatku daného kola
3. Hráč môže "Bombardovať" ostatných hráčov tak, že vráti ich skóre späť na 0. To sa stane, keď hádžuci hráč získa rovnaké skóre ako iný hráč.
   Pre príklad:
   Hráč 1 má skóre 20
   Hráč 2 má skóre 50
   Hráč 3 má skóre 30
   Hráč 4 hodí prvý šípkou 20 **-** Hráč 1 je na 0.
   Druhou hodí 10 (skóre 30) **-** Hráč 3 je na 0.
   Tretia hodí 20 (skóre 50) **-** Hráč 2 je na 0.

Riešenie problémov

Nie je prúd
Skontrolujte či je adaptér pripojený ku zdoj elektrického prúdu a správne zapojený do terča.

Nezapisuje skóre
Skontrolujte, či hra nie je v režime "Nastavenia" alebo "Pauza". Potom skontrolujte či senzory alebo klávesy nie sú zaseknuté či uviaznuté.

Zaseknuté senzory alebo funkčné klávesy
Počas transportu aj bežného použitia sa môže stať, že sa senzory občas zaseknú a neregistrujú zásah. V tomto prípade je počuť upozornenia a bliká indikátor. Jemné odstránenie šípky či jemný tlak prstom a pohyb tam a späť bežne senzory uvoľní. Potom je možné vrátiť sa späť k hre do rovnakého momentu než došlo k zaseknutiu.

Vybratie zlomeného hrotu
Plastové hroty sú definitívne bezpečnejšie pre používanie ale nevydrží večne. Pokiaľ dôjde k odlomeniu hrotu a ten zostane v terči, pokúste sa ho veľmi opatrne vytiahnuť pomôcť kliešťikov.
Pokiaľ dôjde k odlomeniu hrotu a nemožno ho kliešťikmi vytiahnuť, použite ďalšie šípku (ktorá je v perfektnom stave) a hrot pretlačte skrz.
Plastový hrot nijak neubliži elektronike v terči.
Nikdy nepretláčajte odlomený hrot ostrým kovovým predmetom pretože kovový hrot by mohol ľahko spôsobiť poškodenie, ak by bol zasunutý hlboko do terča.
Čím je šípka ťažšia, tým je väčšia šanca k ulomenie hrotu.

Výkyvy prúdu alebo elektromagnetické rušenie
V extrémnych situáciách vďaka masívnemu elektromagnetickému rušeniu môže dôjsť k výpadku elektroniky alebo zlým výsledkom výpočtov. napr .: Pri veľkej búrke, extrémnych výkyvoch prúdu, nízkom napätí či umiestnenie terča blízkosti elektromotora či mikrovlnnej rúry.
Pre resetovanie terče odpojte adaptér od zdroja prúdu a počkajte niekoľko sekúnd, než ho znovu zapojíte. Pred terč znova spustíte, uistite sa, že ste odstránili zdroj rušenia.

Údržba, starostlivosť, skladovanie

DÔLEŽITÉ! Pred čistením vlhkou handričkou, odpojte adaptér od terča.
Čistite iba vlhkou handričkou! Adaptér sa nesmie dostať do kontaktu s vlhkosťou!
Častým používaním dôjde pravdepodobne k znečisteniu prednej časti terča. Očistite povrch, tlačidlá a obrazovku vlhkou handričkou.
Odporúčame použiť vodu zmiešanú s malým množstvom jemného čistiaceho prostriedku. Potom produkt vytrite dosucha mäkkou suchou handričkou.
Pokiaľ terč nejakú dobu nepoužívate, je vhodné ho zakryť látkou pre ochranu pred prachom.
Vždy produkt uchovávajte v suchu a čistote za izbovej teploty.

ELEKTRONSKA PIKADO PLOČA

HR

Čestitamo vam na kupnji nove vrste elektroničke mete.
Nadamo se da ćete uživati u puno sati odlične zabave.

UPOZORENJE:
Ovo nije igračka. Prilikom igranja pikado djeca moraju biti pod nadzorom odrasle osobe. Sadrži male dijelove koji nisu prikladni za djecu mlađu od 3 godine. Molimo pažljivo pročitajte upute. Pravilna uporaba može spriječiti lom ili ozljedu.

PREZENTACIJA PROIZVODA
Ovo je visokokvalitetna elektronička meta s LED zaslonom, automatskom zvučnom obavijesti i 27 igrica / 202 varijante. Metu može koristiti do 8 igrača odjednom, a 2 igrača su u početnoj postavi.

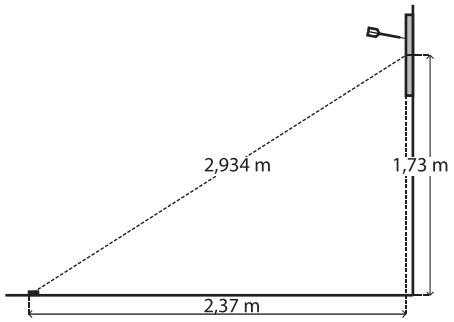
CILJNA NJEGA
- Nikada nemojte koristiti strelice s metalnim vrhovima. Metalni šiljci ozbiljno će oštetiti metu i njezinu elektroniku. Molimo koristite samo strelice s plastičnim vrhovima i preporučenom težinom od 8 do 12 grama.
- Meta se može koristiti samo s priloženim adapterom. Korištenje drugog adaptera oštetit će elektroniku mete.
- Koristite odgovarajuću silu i stav za bacanje strelica. Nije potrebno bacati pretjeranu silu da bi strelice zadržale u meti.
- Kada ne koristite metu, isključite je i izvucite utikač.
- Nemojte zalijevati metu tekućinama. To će spriječiti oštećenje elektronike.
- Izbjegavajte izlaganje mete tekućinama ili prekomjernoj vlazi.
- Očistite metu samo vlažnom krpom ili blagim deterdžentom. Prije čišćenja odvojite metu od napajanja.
- Proizvod nije namijenjen osobama s fizičkim, osjetilnim ili mentalnim ograničenjima, ili nedostatkom iskustva i znanja, osim ako su pod nadzorom odgovorne osobe.
- Pazite da se djeca ne igraju s proizvodom bez nadzora.

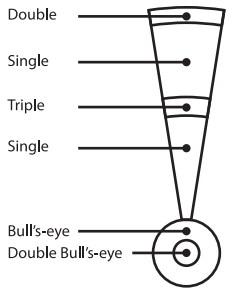
UPUTE ZA SASTAVLJANJE
1. Odaberite prikladno mjesto sa slobodnim prostorom od najmanje 3 m. Linija prstiju treba biti na vodoravnoj udaljenosti od 2,37 m (7 stopa, 9 ¼ inča) od mete.
2. Držite metu uza zid, središte mete (bullseye) je 1,73 m (5 stopa, 8 inča) od poda. Zatim označite montažne rupe olovkom na zidu.
3. Izbušite rupe na označenim mjestima, umetnite tiple i uvrnite pričvrsne vijke.
4. Objesite metu na pričvrsne vijke.

SAVJETI I TEHNIKE
1. Pravilno držanje je s poravnatim rukama, laktom, ramenom, kukom i nogama. Ako koristite desnu ruku, okrenite tijelo desnom stranom prema meti. Stavite uteg na desnu nogu, lagano se nagnite prema meti i balansirajte lijevom nogom. Ako igrate lijevom rukom, učinite suprotno od onoga što je napisano.
2. Leglo bi trebalo doći iz vašeg lakta. Držite tijelo mirno i koristite samo šaku, zapešće i podlakticu. Lagano povucite podlaktice i glatkim pokretom bacite strijelu prema meti. Nastavite pokazivati kažiprstom kamo ste ciljali.
3. Kada izvlačite strelicu iz mete, upotrijebite lagani zaokret udesno kako biste pomogli izvući strelicu.
4. Vježbajte. Praksa. Praksa! Vježbanje će vas učiniti boljim igračem.

JEDINSTVENA FUNKCIJA SPAVANJA/BUĐENJA
Ova elektronička meta opremljena je automatskim načinom mirovanja. Jednostavno uključite adapter u izvor napajanja, a zatim uključite metu. Ako cilj ostane neiskorišten dulje od 10 minuta, automatski će prijeći u stanje mirovanja. Kada pritisnete bilo koju tipku, igra se vraća u stanje prije spavanja.

POSEBNE FUNKCIJE
1. Gumb GAME - pritisnite gumb za pomicanje kroz izbornik igre na ekranu i odabir igre. Tijekom igre pritisnite ovu tipku za završetak trenutne igre i osnovno stanje igre.
2. Gumb OPCIJA - pritisnite ovaj gumb za odabir različitih varijanti igre.
3. Gumb PLAYER / SCORE - na početku koristite ovaj gumb za podešavanje broja igrača; tijekom igre provjeriti rezultat svakog igrača.
4. Gumb DOUBLE - samo za igre tipa "G01" (više u UPUTAMA ZA IGRU)
5. Tipka HANDICAP - Koristite tipku za podešavanje težine igre pojedinačno za svakog igrača. Npr. 4 igrača igraju igru "G01". Prvi igrač može postaviti početne točke na 801, drugi na 201, treći na 501, a četvrti na na 301.
6. Gumb SOUND - ovaj gumb vam omogućuje podešavanje glasnoće mete. Postoji 8 razina podešavanja između isključivanja zvuka i maksimalne glasnoće.
7. Gumb MISS - pritisnite ovu tipku za smanjenje broja strelica kada strelica nije pogodila metu.
8. Gumb ELIMINATE / TEAM - Na početku pritisnite ovaj gumb za postavljanje timova; tijekom igre, pritisnite ovaj gumb za brisanje ili poništavanje trenutnog rezultata strelice.
9. Gumb START / NEXT - pritisnite za početak igre i za promjenu na drugog igrača.
10. Gumb CYBERMATCH - Pritisnite ovu tipku za igru protiv uređaja, ukupno 5 poteškoća (C1 **-** profesionalni, C2 **-** stručnjak, C3 **-** iskusan, C4 **-** prosječan, C5 **-** početnik).





IZBORNIK IGRE

No.	IGRA	VARIJANTA
G01	COUNT DOWN	101;201;301;401;501;601;701;801;901
G02	SIMPLE CRICKET	000;020;025
G03	SCRAM CRICKET	A00
G04	SCORE CRICKET	E00;E20;E25
G05	CUT THROAT CRICKET	C00;C20;C25
G06	DOUBLE SCORE CRICKET	d00;d20;d25
G07	SHOVE-A-PENNY CRICKET	P00;P20;P25
G08	ROUND THE CLOCK	5;10;15;20
G09	ROUND THE CLOCK-DOUBLE	205;210;215;220
G10	ROUND THE CLOCK-TRIPLE	305;310;315;320
G11	LEGS OVER	3;5;7;9;11;13;15;17;19;21
G12	LEGS UNDER	U03;U05;U07;U09;U11;U13;U15;U17;U19;U21
G13	COUNT UP	100;200;300;400;500;600;700;800;900
G14	HIGH SCORE	H03;H05;H07;H09;H11;H13;H15;H17;H19;H21
G15	SHOOT OUT	-03;-05;-07;-09;-11;-13;-15;-17;-19;-21
G16	KILLER	3;5;7;9;11;13;15;17;19;21
G17	KILLER-DOUBLE	203;205;207;209;211;213;215;217;219;221
G18	KILLER-TRIPLE	303;305;307;309;311;313;315;317;319;321
G19	ALL FIVE	51;61;71;81;91
G20	SHANGHAI	1;5;10;15
G21	SHANGHAI-DOUBLE	201;205;210;215
G22	SHANGHAI-TRIPLE	301;305;310;315
G23	GOLF	10;20;30;40;50;60;70;80;90
G24	BINGO	132;141;168;189
G25	BIG LITTLE-SIMPLE	3;5;7;9;11;13;15;17;19;21
G26	BIG LITTLE-HARD	H03;H05;H07;H09;H11;H13;H15;H17;H19;H21
G27	GOTCHA	101;201;301;401;501;601;701;801;901

UPUTE ZA IGRU

G01 Count Down (101、201、301、401、501、601、701、801、901)
1. U igri se radi o oduzimanju rezultata svakog bacanja od izvornog broja. Pobjednik je igrač koji prvi dosegne nulu.
2. Kako biste igru učinili izazovnijom, možete pritisnuti tipku DOUBLE da postavite druge uvjete za početak i završetak igre.
Double In (101、201、301、401、501、601、701、801、901) **-** Da bi započeo igru, igrač mora pogoditi "double" segment. Dok ovaj segment ne pogodi, za daljnje pogotke ne dodjeljuju se bodovi.
Double Out (101、201、301、401、501、601、701、801、901) **-** Da bi pobijedio, igrač mora pogoditi "double" segment koji smanjuje broj bodova na točno nulu. Ako je nakon udarca strelice preostali rezultat "1" ili manji od 0, bacanje će se uzeti kao BUST i rezultat će se vratiti na isti broj kao na početku runde.
Double In / Out (101、201、301、401、501、601、701、801、901) **-** Igrač mora započeti i završiti igru pritiskom na segment "double".

G02 Simple Cricket (000、020、025)
1. Intervencije se odnose samo na segmente 15,16,17,18,19,20 i bullseye.
2. Pobjednik je igrač koji prvi pogodi sve ove segmente 3 puta.
Pogodak segmenta od jednog boda **-** računa se kao jedan pogodak
Pogodak segmenta od dva poena **-** računa se kao dva pogotka
Pogodak segmenta za tri boda **-** računa se kao tri pogotka.
3. 000—— Igrač može pogoditi segmente 15, 16, 17, 18, 19, 20 i bullseye bilo kojim redoslijedom.
020 —— Igrač prvo mora pogoditi 20 3 puta, a zatim nastaviti 19, 18, 17, 16, 15 i na kraju bullseye.
025 —— Igrač prvo mora pogoditi 3 bullseya, a zatim nastaviti 15, 16, 17, 18, 19 i 20, redom.
4. Svaki segment ima tri LED indikatora. Jedan indikator svijetli tijekom pogotka u jednom bodu. Kada svi indikatori svijetle, igra završava.
5. Igrač koji upali sve indikatore pobjeđuje u igri.

G03 Scram Cricket (A00 **-** samo za dva igrača)
1. Intervencije se odnose samo na segmente 15,16,17,18,19,20 i bullseye.
2. Igra se sastoji od dva kruga. U prvom krugu, igrač 1 pokušava "zatvoriti" sve gore navedene segmente (pogoditi 15 do 20 i 3 puta udariti). Kada igrač 1 pogodi segment 3 puta, to znači da ga je "zatvorio". Igrač 2 neće dobiti bodove ako ovaj segment pogodi.
Pogodak segmenta od jednog boda **-** računa se kao jedan pogodak
Pogodak segmenta od dva poena **-** računa se kao dva pogotka
Pogodak segmenta za tri boda **-** računa se kao tri pogotka.
3. Igrač 2 pokušava osvojiti što više bodova pogađajući segmente koje igrač 1 još nije zatvorio. Kada igrač 1 zatvori sve segmente, runda završava.
4. U drugom kolu igrači razmjenjuju uloge. Sada igrač 2 zatvara segmente, a igrač 1 skuplja bodove. Igra završava kada igrač 2 zatvori sve segmente. Igrač s većim brojem bodova pobjeđuje.

G04 Score Cricket (E00、E20、E25)
1. Intervencije se odnose samo na segmente 15,16,17,18,19,20 i bullseye.
2. E00 —— Igrač može pogoditi segmente 15, 16, 17, 18, 19, 20 i bullseye bilo kojim redoslijedom.
E20 —— Igrač prvo mora pogoditi 20 3 puta, a zatim nastaviti 19, 18, 17, 16, 15 i na kraju bullseye, redom.
E25 —— Igrač prvo mora pogoditi 3 bullseya, a zatim nastaviti 15, 16, 17, 18, 19 i 20 redom.
3. Svaki segment ima 3 LED indikatora. Jedan indikator svijetli tijekom pogotka u jednom bodu.
4. Svaki segment je "otvoren" kada se udari 3 puta, ali će biti "zatvoren" kada ga svi igrači pogode 3 puta.
Pogodak segmenta od jednog boda **-** računa se kao jedan pogodak
Pogodak segmenta od dva poena **-** računa se kao dva pogotka
Pogodak segmenta za tri boda **-** računa se kao tri pogotka.
5. Igrači pokušavaju pogoditi segment 3 puta kako bi ga "otvorili" i skupili bodove na njemu.
6. Prije nego što svi segmenti pogode 3 puta, igrači na ovom segmentu pokušavaju prikupiti bodove.
7. Čim svi igrači pogode segment 3 puta, segment se "zatvara" i na njemu se više ne mogu skupljati bodovi.
8. Nakon što svi igrači "zatvore" sve segmente, pobjeđuje igrač s najvećim brojem bodova.

G05 Cut Throat Cricket (C00、C20、C25)
1. Intervencije se odnose samo na segmente 15,16,17,18,19,20 i bullseye.
2. C00 —— Igrač može pogoditi segmente 15, 16, 17, 18, 19, 20 i bullseye bilo kojim redoslijedom.
C20 —— Igrač prvo mora pogoditi 20 3 puta, a zatim nastaviti 19, 18, 17, 16, 15 i na kraju bullseye.
C25 —— Igrač prvo mora pogoditi 3 bullseya, a zatim nastaviti 15, 16, 17, 18, 19 i 20 redom.
3. Svaki segment ima 3 LED indikatora. Jedan indikator svijetli tijekom pogotka u jednom bodu.
4. Svaki segment je "otvoren" kada se udari 3 puta. Čim ga svi igrači pogode 3 puta, on je "zatvoren" i na njemu se ne mogu skupljati bodovi.
Pogodak segmenta od jednog boda **-** računa se kao jedan pogodak
Pogodak segmenta od dva poena **-** računa se kao dva pogotka
Pogodak segmenta za tri boda **-** računa se kao tri pogotka.
5. Bodovi koje je igrač prikupio dodjeljuju se protivnicima.
6. Igrači pokušavaju pogoditi segmente 3 puta i tako ih "otvoriti" i postići bodove.
7. Prije nego što protivnici pogode segment 3 puta i "otvore" ga, igrač može nastaviti bacati u "otvoreni" segment i dodijeliti bodove ostalima,
8. Nakon što svi igrači pogode segment 3 puta, on se "zatvara" i na njemu se više ne mogu skupljati bodovi.
9. Nakon što su svi segmenti "zatvoreni", igra završava i igrač s najmanje bodova pobjeđuje.

G06 Double Score Cricket (d00、d20、d25)
1. Intervencije se odnose samo na segmente 15,16,17,18,19,20 i bullseye.
2. d00 —— Igrač može pogoditi segmente 15, 16, 17, 18, 19, 20 i bullseye bilo kojim redoslijedom.
   d20 —— Igrač prvo mora pogoditi 20 3 puta, a zatim nastaviti 19, 18, 17, 16, 15 i na kraju bullseye.
   d25 —— Igrač prvo mora pogoditi 3x bullsey-a, a zatim nastaviti 15, 16, 17, 18, 19 i 20 redom.
3. Igra je ista kao i "Score Cricket", ali igrač mora prvo pogoditi svaki valjani "double" segment prije nego što može nastaviti igru.

G07 Shove-A-Penny Cricket (P00、P20、P25 **-** samo za dva igrača)
1. Intervencije se odnose samo na segmente 15,16,17,18,19,20 i bullseye.
2. P00 —— Igrač može pogoditi segmente 15, 16, 17, 18, 19, 20 i bullseye bilo kojim redoslijedom.
   P20 —— Igrač prvo mora pogoditi 20 3 puta, a zatim nastaviti 19, 18, 17, 16, 15 i na kraju bullseye.
   P25 —— Igrač prvo mora pogoditi 3 bullseya, a zatim nastaviti 15, 16, 17, 18, 19 i 20 redom.
3. Igra je slična igri "Simple Cricket". Razlike su sljedeće:
Kada igrač pogodi valjani segment više od 3 puta, višak se dodaje sljedećem igraču. Ali ako igrač pogodi segment 3 puta i "zatvori" ga, višak se više neće prenositi na sljedećeg igrača. Kao primjer: igrač 1 pogađa segment 16 s dva bacanja i sada svijetli dva indikatora za segment 16. Treće bacanje pogađa trostruki segment 16 i višak od dva pogotka se dodaje igraču 2. Sada igrač 2 može "zatvoriti" segment 16 s pogodio samo jedan bod. Ali ako igrač 1 pogodi segment 16 sa samo tri pogotka, svijetle tri indikatora za segment 16 i on je "zatvoren". Sada se igraču 2 više neće dodavati višak.
4. Pobjednik je igrač koji pogodi sve važeće segmente 3 puta.

G08 Round Clock (5、10、15、20)
1. Varijante (5、10、15、20) predstavljaju koji segmenti vrijede za intervenciju.
2. 5 —— Važeći segmenti 1 do 5;
   10 —— Važeći segmenti 1 do 10;
   15 —— Važeći segmenti 1 do 15;
   20 —— Važeći segmenti 1 do 20.
3. Igrač mora pogoditi aktivne segmente prema indikatoru na meti. Kada se pogodi segment, svijetli sljedeći segment i čuje se "Yes" ili "No".
4. Pobjednik je igrač koji prvi pogodi sve segmente.

G09 Round Clock-Double (205、210、215、220)
1. Varijante (205、210、215、220) predstavljaju koji dvostruki segmenti vrijede za intervenciju
2. 205 —— Važeći segmenti 1 do 5;
   210 —— Važeći segmenti 1 do 10;
   215 —— Važeći segmenti 1 do 15;
   220 —— Važeći segmenti 1 do 20.
3. Igrač mora pogoditi aktivne segmente prema indikatoru na meti. Kada se pogodi segment, svijetli sljedeći segment i čuje se "Yes" ili "No".
4. Pobjednik je igrač koji prvi pogodi sve dvostruke segmente.

G10 Round Clock-Triple (305、310、315、320)
1. Varijante (305-310-315-320) predstavljaju koji trostruki segmenti vrijede za pogodak
2. 305 —— Važeći segmenti 1 do 5;
   310 —— Važeći segmenti 1 do 10;
   315 —— Važeći segmenti 1 do 15;
   320 —— Važeći segmenti 1 do 20.
3. Igrač mora pogoditi aktivne segmente prema indikatoru na meti. Kada se pogodi segment, svijetli sljedeći segment i čuje se "Yes" ili "No".
4. Pobjednik je igrač koji prvi pogodi sve trostruke segmente.

G11 Legs Over (3、5、7、9、11、13、15、17、19、21)
1. Varijante（3、5、7、9、11、13、15、17、19、21）predstavljaju osnovni broj života igrača.
2. Svaki igrač pokušava baciti isti ili veći broj bodova po rundi kao prethodni igrač (na početku meta bira rezultat za prvog igrača). Ako igrač baca manje od prethodnog, gubi jedan "život".
3. Ako igrač pritisne tipku START umjesto da baca strelice u svom redu, također gubi "život".
4. Čim život igrača padne na 0, igrač ispada iz igre.
5. Čim jedan igrač ostane u igri, igra završava i igrač postaje pobjednik.
6. Igru se preporučuje da igra više od dva igrača.

G12 Legs Under (U03、U05、U07、U09、U11、U13、U15、U17、U19、U21)
1. Varijante（3、5、7、9、11、13、15、17、19、21）predstavljaju osnovni broj života igrača.
2. Svaki igrač pokušava baciti isti ili manji broj bodova po rundi kao prethodni igrač (na početku meta bira rezultat za prvog igrača). Ako igrač baci više od prethodnog, gubi jedan "život".
3. Ako igrač pritisne tipku START umjesto da baca strelice u svom redu, gubi jedan "život". Ako pritisne tipku ELIMINATI / TIM, uređaj resetira trenutni rezultat i dodaje 60 bodova; ako pritisne tipku MISS, također dodaje 60 bodova.
4. Čim život igrača padne na 0, igrač ispada iz igre.
5. Čim jedan igrač ostane u igri, igra završava i igrač postaje pobjednik.
6. Igru se preporučuje da igra više od dva igrača.

G13 Count Up (100、200、300、400、500、600、700、800、900)
Igrači skupljaju bodove koji se dodaju početnoj nuli. Pobjednik je igrač koji prvi postigne ili premaši odabrani rezultat.

G14 Hi-Score (H03、H05、H07、H09、H11、H13、H15、H17、H19、H21)
1. Svi segmenti su valjani.
2. Varijante (* 3 、* 5 、* 7 、* 9 、* 11 、* 13 、* 15 、* 17 、* 19 、* 21) predstavljaju zadani broj rundi za igrača. U svakoj rundi igrač ima 3 strelice.
3. Nakon odbacivanja odabranog broja rundi, igrač s najvećim brojem bodova pobjeđuje.

G15 Shoot out (-03、-05、-07、-09、-11、-13、-15、-17、-19、-21)
1. Varijante (* 3 、* 5 、* 7 、* 9 、* 11 、* 13 、* 15 、* 17 、* 19 、* 21) predstavljaju igračeve početne točke
2. Cilj nasumično odabire segment koji će pogoditi. Igrač mora pogoditi segment unutar 10 sekundi, inače će mu se bacanje oduzeti. Pri udaru će se oglasiti "Yes" ili "No".
3. U jednom, dvostrukom ili trostrukom pogotku, igraču se oduzima jedan bod.
4. Pobjednik je igrač koji prvi postigne 0 bodova.

G16 Killer (3、5、7、9、11、13、15、17、19、21)
1. Varijante（3、5、7、9、11、13、15、17、19、21）predstavljaju početni broj života igrača.
2. Prilikom ulaska u igru, na meti će se pojaviti "SEL" kako bi igrači odabrali svoj bodovni broj. Čim prvi igrač odabere svoj rezultat, on pritisne tipku NEXT i broj bira sljedeći igrač. Svi igrači trebaju imati različite bodovne brojeve. Nakon što svi igrači odaberu svoje brojeve, igra počinje.
3. Prvo, igrač pokušava pogoditi svoj broj kako bi dobio oznaku "ubojica".
4. Nakon što je igrač "ubojica", pokušava pogoditi protivničke brojeve, oduzimajući mu jedan "život".
5. Ako "ubojica" ponovno pogodi svoj broj, gubi oznaku "ubojica" i gubi jedan "život". Zatim morate ponovno pritisnuti svoj broj da biste dobili oznaku "ubojica".
6. "Ubojica" pokušava oduzeti "živote" protivnicima što je prije moguće pogađajući bodovne brojeve.
7. "Yes" ili "No" će se čuti tijekom intervencije.
8. Posljednji igrač u igri postaje pobjednik.
9. Igru se preporučuje da igra više od dva igrača.

G17 Killer - Double (203、205、207、209、211、213、215、217、219、221)
1. Varijante（* 3 、* 5 、* 7 、* 9 、* 11 、* 13 、* 15 、* 17 、* 19 、* 21) predstavljaju početni život igrača.
2. Prilikom ulaska u igru, na meti će se pojaviti "SEL" kako bi igrači odabrali svoj bodovni broj. Čim prvi igrač odabere svoj rezultat, on pritisne tipku NEXT i broj bira sljedeći igrač. Svi igrači trebaju imati različite bodovne brojeve. Nakon što svi igrači odaberu svoje brojeve, igra počinje.
3. Prvo, igrač pokušava udvostručiti svoj broj kako bi dobio oznaku "ubojica".
4. Nakon što je igrač "ubojica", pokušava pogoditi protivničke brojeve, oduzimajući mu jedan "život".
5. Ako "ubojica" ponovno pogodi svoj broj, gubi oznaku "ubojica" i gubi jedan "život". Zatim morate dvaput pritisnuti svoj broj da biste dobili oznaku "ubojica".
6. "Ubojica" pokušava oduzeti "živote" protivnicima što je prije moguće pogađajući bodovne brojeve.
7. "Yes" ili "No" će se čuti tijekom intervencije.
8. Posljednji igrač u igri postaje pobjednik.
9. Igru se preporučuje da igra više od dva igrača.

G18 Killer - Triple (303、305、307、309、311、313、315、317、319、321)
1. Varijante（* 3 、* 5 、* 7 、* 9 、* 11 、* 13 、* 15 、* 17 、* 19 、* 21) predstavljaju početni život igrača.
2. Prilikom ulaska u igru, na meti će se pojaviti "SEL" kako bi igrači odabrali svoj bodovni broj. Čim prvi igrač odabere svoj rezultat, on pritisne tipku NEXT i broj bira sljedeći igrač. Svi igrači trebaju imati različite bodovne brojeve. Nakon što svi igrači odaberu svoje brojeve, igra počinje.
3. Prvo, igrač pokušava pogoditi trojku svog broja kako bi dobio oznaku "ubojica".
4. Nakon što je igrač "ubojica", pokušava pogoditi protivničke brojeve, oduzimajući mu jedan "život".
5. Ako "ubojica" ponovno pogodi svoj broj, gubi oznaku "ubojica" i gubi jedan "život". Zatim je potrebno ponovno pogoditi trojku svog broja da biste dobili oznaku "ubojica".
6. "Ubojica" pokušava oduzeti "živote" protivnicima što je prije moguće pogađajući bodovne brojeve.
7. "Yes" ili "No"e se čuti tijekom intervencije.
8. Posljednji igrač u igri postaje pobjednik.
9. Igru se preporučuje da igra više od dva igrača

G19 All Five (51、61、71、81、91)
Jedna runda je za 3 strelice. U svakoj rundi igrač pokušava dobiti broj bodova djeljiv s 5. Svakih "5" tada se računa kao 1 bod. Na primjer: igrač pogađa 3, 7 i 10 s tri strelice, ukupno 20. Budući da je 20 djeljivo s 5, igrač dobiva 4 boda (4 * 5 = 20). Ako zbroj bacanja nije djeljiv s 5 ili strijela promaši metu, igrač neće dobiti bodove.
Varijante (51、61、71、81、91) predstavljaju broj bodova koje igrači pokušavaju postići. Pobjednik je igrač koji prvi dobije odabrani broj bodova.

G20 Shanghai (1、5、10、15)
1. 101 —— Pogodite bilo koji segment od 1 do 20 i po redu.
   105 —— Pogodite bilo koji segment od 5 do 20 i naizmjence.
   110 —— Pogodite bilo koji segment od 10 do 20 i naizmjence.
   115 —— Pogodite bilo koji segment od 15 do 20 i naizmjence.
2. Svaki igrač može baciti samo jednu strelicu po segmentu, a zatim se automatski prebaciti na sljedeći segment. Ako pogodi pravi segment, bodovi se broje, inače ne.
3. Čim se završi zadnje bacanje mecima, pobjeđuje igrač s najvećim brojem bodova.

G21 Shanghai (201、205、210、215)
1. 201 —— Pogodi dvostruki segment od 1 do 20 i metak po redu.
   205 —— Pogodi dvostruki segment od 5 do 20 i metak po redu.
   210 —— Pogodi dvostruki segment od 10 do 20 i metak po redu.
   215 —— Pogodi dvostruki segment od 15 do 20 i metak po redu.
2. Svaki igrač može baciti samo jednu strelicu po segmentu, a zatim se automatski prebaciti na sljedeći segment. Ako pogodi pravi segment, bodovi se broje, inače ne.
3. Čim se završi zadnje bacanje mecima, pobjeđuje igrač s najvećim brojem bodova.

G22 Shanghai (301、305、310、315)
1. 301 —— Pogodi trostruki segment od 1 do 20 i metak po redu.
   305 —— Pogodi trostruki segment od 5 do 20 i metak po redu.
   310 —— Pogodi trostruki segment od 10 do 20 i metak po redu.
   315 —— Pogodi trostruki segment od 15 do 20 i zauzvrat metak.
2. Svaki igrač može baciti samo jednu strelicu po segmentu, a zatim se automatski prebaciti na sljedeći segment. Ako pogodi pravi segment, bodovi se broje, inače ne.
3. Čim se završi zadnje bacanje mecima, pobjeđuje igrač s najvećim brojem bodova.

G23 Golf (10、20、30、40、50、60、70、80、90)
1. Varijante (10、20、30、40、50、60、70、80、90) maksimalni broj bodova za igrače.
2. Igrač bi trebao pogoditi segmente od 1 do 18 redom. Pogodi 1 u prvom krugu, 2 u drugom, itd. Kada se pogodi, oglasit će se "Yes" ili "No".
3. Igrač pokušava imati najmanji broj bodova. Ako promaši tri strelice u rundi, to se računa kao "loša strelica" i dobiva 5 bodova. Postoji 1 bod za trostruki pogodak, 2 boda za dvostruki i 3 boda za pojedinačni pogodak. Igrač može završiti svoj red s bilo kojom od svoje tri strelice, ali posljednja bačena strelica uvijek se računa. Ako posljednja strelica ne pogodi segment, igrač dobiva 5 bodova.
4. Igrač koji dosegne ili premaši odabrani broj bodova ispada iz igre. Ili posljednji igrač koji ostane u igri pobjeđuje ili ima najmanje bodova ako završi svih 18 rundi.

G24 Bingo (132、141、168、189)
1. Cilj automatski prikazuje važeće segmente. Igrač koji prvi pogodi sve važeće segmente 3 puta pobjeđuje u igri. "Yes" ili "No" će se oglasiti kada se udari.
2. 132 —— Važeći segmenti u nizu 15,4,8,14,3;
   141 —— Važeći segmenti u nizu 17,13,9,7,1;
   168 —— Važeći segmenti u nizu 20,16,12,6,2;
   189 —— Važeći segmenti u nizu 19,10,18,5,11.
3. Igrač bi trebao pogoditi segment 3 puta prije nego što dosegne sljedeći broj. Pojedinačno se računa za jedan pogodak, dvostruko za dva i trostruko za tri pogotka.

G25 Big Little—Simple (3、5、7、9、11、13、15、17、19、21)
1. Varijante (3、5、7、9、11、13、15、17、19、21) predstavljaju početni broj života igrača.
2. Na početku, meta nasumično prikazuje numeričku metu za prvog igrača.
3. Kada igrač pogodi metu prvom ili drugom strelicom, sljedeća strelica određuje metu sljedećem igraču. Ako igrač pogodi svoju metu trećom strelicom ili ne pogodi metu, meta nasumično odabire metu za sljedećeg igrača. Ako igrač ne pogodi svoju metu s tri strelice, gubi "život" i drugi igrač baca istu metu. "Yes" ili "No" će se oglasiti kada se udari.
4. Moguće je pogoditi jednostruko, dvostruko i trostruko.
5. Kada igrač smanji broj života na 0, gubi igru. Igrač koji ostane zadnji u igri pobjeđuje.

G26 Big Little - Hard (H03、H05、H07、H09、H11、H13、H15、H17、H19、H21)
1. Varijante (* 3、* 5、* 7、* 9、* 11、* 13、* 15、* 17、* 19、* 21) predstavljaju početni život igrača.
2. Na početku, meta nasumično prikazuje numeričku metu za prvog igrača.
3. Kada igrač pogodi metu prvom ili drugom strelicom, sljedeća strelica određuje metu sljedećem igraču. Ako igrač pogodi svoju metu trećom strelicom ili ne pogodi metu, meta nasumično odabire metu za sljedećeg igrača. Ako igrač ne pogodi svoju metu s tri strelice, gubi "život" i drugi igrač baca istu metu. "Yes" ili "No" će se oglasiti kada se udari.
4. Primjenjuje se samo intervencija istog segmenta. Npr. Jednom kada je meta "double 15", jedan ili trostruki pogodak se ne računa. Samo ponovno pogodite "dvostrukih 15".
5. Kada igrač smanji broj života na 0, gubi igru. Igrač koji ostane zadnji u igri pobjeđuje.

G27 Gotcha (101、201、301、401、501、601、701、801、901)
1. (101、201、301、401、501、601、701、801、901) su ciljni broj bodova.
2. Svaki igrač počinje s 0 bodova i dobiva bodove za rundu. Pobjeđuje onaj igrač koji prvi dobije točan broj bodova. Ako igrač premaši broj bodova, vraća se na broj bodova na početku runde
3. Igrač može "bombirati" druge igrače vraćajući njihov rezultat na 0. To se događa kada igrač koji baca dobije isti rezultat kao drugi igrač.
Na primjer:
Igrač 1 postiže 20
Igrač 2 postiže 50
Igrač 3 ima ocjenu 30
Igrač 4 baca prvu strelicu 20 - Igrač 1 je na 0.
Drugo bacanje 10 (rezultat 30) - Igrač 3 je na 0.
Treći baca 20 (rezultat 50) - Igrač 2 je na 0.

Rješavanje problema

Nema struje
Provjerite je li adapter priključen i ispravno spojen na cilj.

Ne bilježi rezultate
Provjerite da igra nije u načinu "Setup" ili "Pause". Zatim provjerite da senzori ili tipke nisu zaglavljeni ili zaglavljeni.

Zaglavljeni senzori ili funkcijske tipke
Tokom transporta i uobičajene upotrebe, senzori se mogu povremeno zaglaviti i ne pokazuju pogodak. U ovom slučaju čuje se upozorenje i indikator trepće. Lagano skidanje strelice ili lagani pritisak prstom te pomak napred-nazad će normalno osloboditi senzore. Tada je moguće vratiti se u igru na onaj trenutak pre nego što je došlo do zaglavljivanja.

Uklanjanje slomljenog vrha
Plastični vrhovi su sigurno sigurniji za korištenje, ali neće trajati vječno. Ako se vrh slomi i ostane u meti, pokušajte ga vrlo pažljivo izvući uz pomoć kliješta.
Ako se vrh slomi i ne može se izvući kliještima, upotrijebite drugu strelicu (koja je u savršenom stanju) i gurnite vrh. Plastični vrh neće oštetiti elektroniku u meti.
Nikada nemojte gurati slomljeni vrh kroz oštar metalni predmet jer bi metalni vrh lako mogao oštetiti ako se umetne duboko u metu.
Što je strijela teža, to je veća šansa da se vrh slomi.

Fluktuacije struje ili elektromagnetske smetnje
U ekstremnim situacijama, zbog velikih elektromagnetskih smetnji, može doći do kvara elektronike ili loših rezultata proračuna.
Npr.:
Tijekom velike oluje, ekstremnih fluktuacija struje, niskog napona ili postavljanja mete blizu elektromotora ili mikrovalne pećnice. Da biste resetirali cilj, odspojite adapter iz napajanja i pričekajte nekoliko sekundi prije nego što ga ponovno spojite. Obavezno uklonite izvor smetnji prije ponovnog pokretanja mete.

Održavanje, njega, skladištenje

VAŽNO! Prije čišćenja vlažnom krpom, odvojite adapter od mete.
Čistite samo vlažnom krpom! Adapter ne smije doći u dodir s vlagom!
Česta uporaba vjerojatno će kontaminirati prednji dio mete. Očistite površinu, tipke i zaslon vlažnom krpom. Preporučujemo korištenje vode pomiješane s malom količinom blagog deterdženta. Zatim obrišite proizvod suhom mekom suhom krpom.
Ako metu ne koristite neko vrijeme, preporučljivo je pokriti je krpom za zaštitu od prašine.
Proizvod uvijek držite suhim i čistim na sobnoj temperaturi.

RO

ȚINTA ELECTRONICĂ

Vă felicităm pentru cumpărarea acestui nou tip de tablă de darts cu țintă electronică.
Sperăm că vă veți bucura un mare număr de ore de relaxare și divertisment excelent.

AVERTISMENT:
Aceasta nu este o jucărie pentru copii. În timpul jocului cu săgeți trebuie ca copiii să fie sub supravegherea unei persoane adulte.
Conține obiecte mici care nu se recomandă copiilor sub 3 ani. Vă rugăm să citiți cu atenție manualul de instrucțiuni.
Utilizând corecte jocul puteți să evitați distrugere sau accident.

PREZENTAREA PRODUSULUI
Această tablă de darts cu țintă electronică este de calitate superioară cu displayul LED, cu înregistrarea sonoră automată și cu 27 de jocuri / 202 de variante. Tabla de darts poate fi utilizată de către 8 jucători concomitent și la setarea inițială sunt 2 jucători.

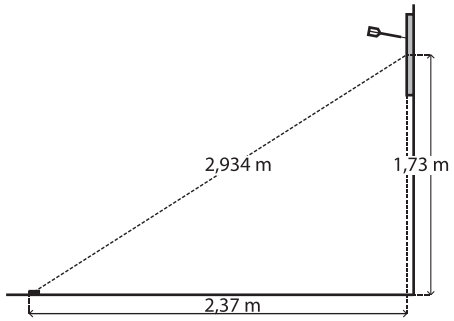
ÎNGRIJIREA TABLEI DE ȚINTĂ
- Niciodată nu folosiți săgețile cu vârfuri metalice. Vârfurile metalice deteriorează grav tabla de darts și partea ei electronică. Vă rugăm să utilizați numai săgețile cu vârfuri din plastic și cu greutatea recomandată de la 8 până la 12 grame.
- Tabla de darts se poate folosi numai cu adaptorul atașat. Utilizând oricare alt adaptor duce la deteriorarea părții electronice a tablei de săgeți.
- Utilizați forța potrivită precum și poziția corpului la aruncarea săgeților. Nu este necesar să se arunce cu o forță excesivă ca săgețile să rămână pe țintă.
- În cazul în care nu folosiți tabla de darts atunci stingeți-o și deconectați-o de la sursă de curent electric.
- A nu se stropi tabla de darts cu lichide. Astfel preveniți deteriorarea electronicii.
- A se evita expunerea tablei de darts lichidelor sau umidității excesive.
- Tabla de darts se curăță numai cu o cârpă umedă și cu un detergent fin. Înainte de curățare deconectați tabla de darts de sursă de curent electric.
- Produsul nu este destinat utilizării de către persoane cu limitări fizice, senzoriale sau mentale, eventual lipsite de experiență sau cunoștințe dacă nu sunt sub supravegherea unei persoane responsabile.
- Asigurați ca să nu se joace cu produsul copiii nesupravegheați.

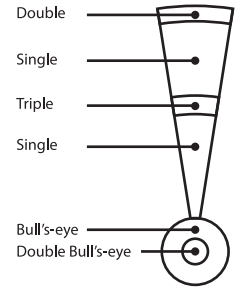
INSTRUCȚIUNI DE MONTARE
1. Alegeți o amplasare potrivită cu spațiul liber de cel puțin 3m, Distanța de aruncare , așa numită "Toe-line" linia ar trebui să fie orizontală la 2,37m (7 picioare, 9 ¼ țoli) față de țintă.
2. Puneți tabla de darts contra zidului, centrul țintei (bullseye) este fixat la exact 1,73 m (5 picioare, 8 țoli) de la podea. Pe urmă începeți să marcați cu creionul pe zid orificiile de montare.
3. Sfredeliți găurile în locuri marcate, puneți dibluri și înșurubați în ele șuruburile de fixare.
4. Agățați tabla de darts pe șuruburi de fixare.

TIPURI ȘI TEHNICI
1. Poziția corectă este cu o mână aplatizată, cot, umăr, șold și picior. Dacă folosiți mâna dreaptă atunci rotiți corpul cu partea laterală dreapta spre țintă. Treceți greutatea corpului pe piciorul drept, aplecați-vă ușor spre țintă și echilibrați cu piciorul stâng. În cazul în care jucați cu mâna stângă faceți acest lucru invers decât s-a descris.
2. Aruncarea ar trebui să iasă de la cotul dumneavoastră. Țineți corpul în liniște și folosiți numai mâna, încheietura mânii și antebrațul dumneavoastră. Trageți ușor antebrațul și într-o mișcare continuă aruncați săgeata înspre țintă. Continuați să îndreptați degetul arătător spre punctul în care ați țintit.
3. La scoaterea săgeții de la țintă utilizați o ușoară rotire în dreapta, vă ajută la scoaterea șipcii.
4. Antrenați. Antrenați. Antrenați! Antrenamentul vă face un jucător mai bun.

FUNCȚIILE UNICE DE SOMN/DEȘTEPTARE
Această țintă electronică este echipată cu un regim automat de repaus. Pur și simplu deconectați adaptorul de sursă și pe urmă ținta porniți. În cazul că ținta rămâne neutilizată mai mult de 10 minute atunci în mod automat trece în regim de repaus. Apăsând orice tastă jocul se reînnoiește în starea de dinaintea regimului de repaus.

FUNCȚII SPECIALE
Tasta GAME – apăsați tasta pentru parcurgerea meniului de joc pe ecran și selectați jocul. În timpul jocului apăsați această tastă pentru terminarea jocului în desfășurare și treceți în starea de bază a jocului.
Tasta OPTION – apăsați această tastă pentru selectarea diverselor variante de joc.
Tasta PLAYER/SCORE – la început folosiți această tastă pentru setarea numărului de jucători; în timpul jocului pentru controlul scorului fiecărui jucător.
Tasta DOUBLE – numai pentru jocurile de tip "G01" (mai mult aflați în INSTRUCȚIUNI DE JOC)
Tasta HANDICAP – Utilizați această tastă pentru setarea dificultății jocului individual pentru fiecare jucător. De ex. 4 jucători joacă jocul "G01". Primul jucător își poate seta numărul inițial de puncte la 801, al doilea 201, al treilea 501 iar al patrulea la 301.
Tasta SOUND – această tastă permite setarea intensității volumului sonor la tablă de darts. Între sonor oprit și intensitatea maximă a volumului sunt 8 trepte de setare.
Tasta MISS – apăsați această tastă pentru reducerea numărului de săgeți când săgeata nu a nimerit ținta.
Tasta ELIMINATE/TEAM – Apăsați această tastă la început pentru setarea echipei; în timpul jocului apăsați această tastă pentru anularea sau reînnoirea scorului săgeții actuale.
Tasta START/NEXT – apăsați pentru începerea jocului și pentru trecerea jocului la următorul jucător.
Tasta CYBERMATCH – Apăsați această tastă pentru a juca împotriva aparatului, în total există 5 trepte de dificultate (C1 – profesionist, C2 – expert, C3 – cu experiență C4 – intermediar, C5 – începător).





MENIU DE JOC

COD	JOC	VARIANTĂ
G01	COUNT DOWN	101;201;301;401;501;601;701;801;901
G02	SIMPLE CRICKET	000;020;025
G03	SCRAM CRICKET	A00
G04	SCORE CRICKET	E00;E20;E25
G05	CUT THROAT CRICKET	C00;C20;C25
G06	DOUBLE SCORE CRICKET	d00;d20;d25
G07	SHOVE-A-PENNY CRICKET	P00;P20;P25
G08	ROUND THE CLOCK	5;10;15;20
G09	ROUND THE CLOCK-DOUBLE	205;210;215;220
G10	ROUND THE CLOCK-TRIPLE	305;310;315;320
G11	LEGS OVER	3;5;7;9;11;13;15;17;19;21
G12	LEGS UNDER	U03;U05;U07;U09;U11;U13;U15;U17;U19;U21
G13	COUNT UP	100;200;300;400;500;600;700;800;900
G14	HIGH SCORE	H03;H05;H07;H09;H11;H13;H15;H17;H19;H21
G15	SHOOT OUT	-03;-05;-07;-09;-11;-13;-15;-17;-19;-21
G16	KILLER	3;5;7;9;11;13;15;17;19;21
G17	KILLER-DOUBLE	203;205;207;209;211;213;215;217;219;221
G18	KILLER-TRIPLE	303;305;307;309;311;313;315;317;319;321
G19	ALL FIVE	51;61;71;81;91
G20	SHANGHAI	1;5;10;15
G21	SHANGHAI-DOUBLE	201;205;210;215
G22	SHANGHAI-TRIPLE	301;305;310;315
G23	GOLF	10;20;30;40;50;60;70;80;90
G24	BINGO	132;141;168;189
G25	BIG LITTLE-SIMPLE	3;5;7;9;11;13;15;17;19;21
G26	BIG LITTLE-HARD	H03;H05;H07;H09;H11;H13;H15;H17;H19;H21
G27	GOTCHA	101;201;301;401;501;601;701;801;901

INSTRUCȚIUNI DE JOC

G01 Count Down (101、201、301、401、501、601、701、801、901)
1. În acest joc este vorba de scădere a scorului la fiecare săgeată de la numărul inițial. Câștigă acel jucător care ca primul ajunge la zero.
2. Ca jocul să fie mai interesant puteți să apăsați tasta DOUBLE pentru setarea altor condiții cum să începeți și cum să terminați jocul.

Double In (101、201、301、401、501、601、701、801、901)
Pentru startul jocului jucătorul trebuie să nimerească segmentul "double". Dacă nu nimerește acest segment nu i se numără punctele pentru alte nimeriri.

Double Out（101、201、301、401、501、601、701、801、901）
Ca jucătorul să câștige atunci trebuie să nimerească segmentul "double" care scade numărul de puncte exact la zero. Dacă după nimerire cu săgeată ar rămâne scorul "1" sau mai mic de 0, aruncarea va fi luată drept BUST iar scorul se întoarce la același număr de puncte ca la începutul rundei.

Double In/Out（101、201、301、401、501、601、701、801、901）
Jucătorul trebuie să înceapă și să termine jocul nimerind segmentul "double".

G02 Simple Cricket (000、020、025)
1. Sunt valabile numai lovirile în segmentele 15,16,17,18,19, 20 și bullseye.
2. Jocul se compune din două runde. La prima rundă jucătorul 1 încearcă să "închidă" toate segmentele descrise mai sus (de 3 ori să lovească 15 până la 20 și bullseye). Când jucătorul 1 nimerește vreun segment de 3 ori atunci acest lucru înseamnă că l-a "închis". Jucătorul 2 nu obține nici un punct dacă acest segment nu lovește.

Lovirea țintei în segmentul de un punct – se socotește ca o lovire a țintei
Lovirea țintei în segmentul de două puncte – se socotește ca două loviri ale țintei
Lovirea țintei în segmentul de trei puncte – se socotește ca trei loviri ale țintei.

3. Jucătorul 2 încearcă să obțină cât mai multe puncte nimerind segmentele care jucătorul 1 încă nu a închis. Dacă jucătorul 1 închide toate segmentele atunci runda se termină.
4. În a doua rundă jucătorii își schimbă rolurile. Acum jucătorul 2 închide segmentele iar jucătorul 1 culege puncte. Jocul se termină când jucătorul 2 închide toate segmentele. Câștigă jucătorul care obține cele mai multe puncte.

G03 Scram Cricket (A00 **-** numai pentru doi jucători)
1. Sunt valabile numai lovirile în segmentele 15,16,17,18,19,20 și bullseye.
2. E00—— Jucătorul poate să lovească segmentele 15, 16, 17, 18, 19, 20 și bullseye în orice ordine.
   E20—— Jucătorul trebuie întâi să nimerească de 3 ori 20 și pe urmă să continue cu 19, 18, 17, 16, 15 și la final bullseye, în această ordine.
   E25—— Jucătorul trebuie întâi să nimerească de 3 ori bullseye și pe urmă să continue cu 15,16,17,18,19 a 20 în această ordine.
3. Fiecare segment are 3 indicatoare LED. La orice lovire de un punct se aprinde un indicator.
4. Fiecare segment este "deschis" atunci când este lovit de 3x dar va fi "închis" îndată de va fi lovit de 3 ori de toți jucătorii.

Lovirea țintei în segmentul de un punct – se socotește ca o lovire
Lovirea țintei în segmentul de două puncte – se socotește ca două loviri
Lovirea țintei în segmentul de trei puncte – se socotește ca trei loviri.

5. Jucătorii se străduiesc să lovească segmentul de 3 ori ca să-l "deschidă" și să culeagă la el puncte.
6. Până când toți lovesc segmentul de 3 ori jucătorii se străduiesc să culeagă puncte la acest segment.
7. După ce toți jucătorii nimeresc de 3 ori segmentul respectiv apoi segmentul este "închis" și nu se mai pot obține puncte la el.
8. Cum toți jucătorii "închid" toate segmentele atunci câștigă acel jucător care obține cel mai mare număr de puncte.

G04 Score Cricket (E00、E20、E25)
1. Sunt valabile numai lovirile în segmentele 15,16,17,18,19,20 și bullseye.
2. C00—— Jucătorul poate să lovească segmentele 15, 16, 17, 18, 19, 20 și bullseye în orice ordine.
   C20—— Jucătorul întâi trebuie să nimerească de 3 ori 20 și pe urmă să continue cu 19, 18, 17, 16, 15 la final cu bullseye, în această ordine.
   C25—— Jucătorul întâi trebuie să nimerească de 3 ori bullseye și pe urmă să continue cu 15,16,17,18,19 și 20 în această ordine.
3. Fiecare segment are 3 indicatoare LED. La orice lovire de un punct se aprinde un indicator.
4. Fiecare segment este "deschis" când este nimerit de 3x. După ce îl nimeresc toți jucătorii de 3 ori atunci este "închis" și nu se mai pot culege la el puncte.

Lovirea țintei în segmentul de un punct – se socotește ca o lovire
Lovirea țintei în segmentul de două puncte – se socotește ca două loviri
Lovirea țintei în segmentul de trei puncte – se socotește ca trei loviri.

5. Punctele culese de jucător sunt adăugate la adversari de joc.
6. Jucătorii se străduiesc să lovească segmentele de 3 ori și cu asta le "închid" și se atribuie puncte.
7. Până când adversarii de joc nimeresc de 3 ori segmentul și îl "deschid" atunci jucătorul poate să continue în aruncare în segmentul "deschis" și celorlalți să se înscriu puncte,
8. Cum segmentul este nimerit de 3 ori de toți jucătorii atunci este "închis" și nu se mai pot obține puncte la el.
9. După ce sunt "închise" toate segmentele jocul se termină și câștigă acel jucător care are numărul cel mai mic de puncte.

G05 Cut Throat Cricket (C00、C20、C25)
1. Sunt valabile numai lovirile în segmentele 15,16,17,18,19,20 și bullseye.
2. C00—— Jucătorul poate să lovească segmentele 15, 16, 17, 18, 19, 20 și bullseye în orice ordine.
   C20—— Jucătorul întâi trebuie să nimerească de 3 ori 20 și pe urmă să continue cu 19, 18, 17, 16, 15 la final cu bullseye, în această ordine.
   C25—— Jucătorul întâi trebuie să nimerească de 3 ori bullseye și pe urmă să continue cu 15,16,17,18,19 și 20 în această ordine.
3. Fiecare segment are 3 indicatoare LED. La orice lovire de un punct se aprinde un indicator.
4. Fiecare segment este "deschis" când este nimerit de 3x. După ce îl nimeresc toți jucătorii de 3 ori atunci este "închis" și nu se mai pot culege la el puncte.

Lovirea țintei în segmentul de un punct – se socotește ca o lovire
Lovirea țintei în segmentul de două puncte – se socotește ca două loviri
Lovirea țintei în segmentul de trei puncte – se socotește ca trei loviri.

5. Punctele culese de jucător sunt adăugate la adversari de joc.
6. Jucătorii se străduiesc să lovească segmentele de 3 ori și cu asta le "închid" și se atribuie puncte.
7. Până când adversarii de joc nimeresc de 3 ori segmentul și îl "deschid" atunci jucătorul poate să continue în aruncare în segmentul "deschis" și celorlalți să se înscriu puncte,
8. Cum segmentul este nimerit de 3 ori de toți jucătorii atunci este "închis" și nu se mai pot obține puncte la el.
9. După ce sunt "închise" toate segmentele jocul se termină și câștigă acel jucător care are numărul cel mai mic de puncte.

G06 Double Score Cricket (d00、d20、d25)
1. Sunt valabile numai lovirile în segmentele 15,16,17,18,19,20 și bullseye.
2. d00—— Jucătorul poate să lovească segmentele 15, 16, 17, 18, 19, 20 și bullseye în orice ordine.
   d20—— Jucătorul trebuie întâi să nimerească de 3 ori 20 și pe urmă să continue cu 19, 18, 17, 16, 15 și la final cu bullseye, în această ordine.
   d25—— Jucătorul trebuie întâi să nimerească de 3 ori bullseye și pe urmă să continue cu 15,16,17,18,19 și 20 în această ordine.
3. Jocul este identic cu "Score Cricket" dar jucătorul trebuie întâi să lovească fiecare "double" segment valabil și pe urmă poate să continue jocul.

G07 Shove-A-Penny Cricket (P00、P20、P25 **-** numai pentru doi jucători)
1. Sunt valabile numai lovirile în segmentele 15,16,17,18,19,20 și bullseye.
2. P00—— Jucătorul poate să lovească segmentele 15, 16, 17, 18, 19, 20 și bullseye în orice ordine.
   P20—— Jucătorul trebuie întâi să lovească de 3 ori 20 și pe urmă să continue cu 19, 18, 17, 16, 15 și la final cu bullseye, în această ordine.
   P25—— Jucătorul trebuie întâi să lovească de 3 ori bullseye și apoi să continue cu 15,16,17,18,19 și 20 în această ordine.
3. Jocul este similar cu "Simple Cricket". Diferențele sunt următoare:
   Când jucătorul lovește segmentul valabil de mai multe ori de 3 atunci surplusul se atribuie jucătorului următor. Dar în cazul în care jucătorul a lovit segmentul de 3 ori și l-a "încheiat" la următoarea lovire atunci nu i se mai atribuie acel surplus jucătorului următor. Spre exemplu: jucătorul 1 nimerește segmentul 16 cu două puncte și acum îi luminează două indicatoare pentru segmentul 16. Cu a treia aruncare triple segmentul 16 și surplusul de două loviri va fi atribuit jucătorului 2. Acum jucătorul 2 poate "închide" segmentul 16 numai cu o lovire de un punct. Dar dacă jucătorul 1 ar lovi segmentul 16 numai cu trei loviri, se aprind trei indicatori pentru segmentul 16 și acela este "închis". În acest caz surplusul nu ar fi atribuit jucătorului 2.
4. Câștigă jucătorul care nimerește toate segmentele valabile de 3 ori.

G08 Round Clock (5、10、15、20)
1. Variantele (5、10、15、20) reprezintă segmentele care sunt valabile pentru lovire a țintei.
2. 5—— Segmentele valabile 1 până la 5;
   10—— Segmentele valabile 1 până la 10;
   15—— Segmentele valabile 1 până la 15;
   20—— Segmentele valabile 1 până la 20.
3. Jucătorul trebuie să lovească segmentele active în funcție de indicator de pe tablă de săgeți. Când segmentul este lovit atunci se aprinde un alt segment și se aude "Yes" sau "No".
4. Câștigă jucătorul care primul nimerește toate segmentele.

G09 Round Clock-Double (205、210、215、220)
1. Variantele (205、210、215、220) reprezintă segmentele double care sunt valabile pentru lovire a țintei
2. 205—— Segmentele valabile 1 până la 5;
   210—— Segmentele valabile 1 până la 10;
   215—— Segmentele valabile 1 până la 15;
   220—— Segmentele valabile 1 până la 20.
3. Jucătorul trebuie să nimerească segmentele active în funcție de indicator pe tablă de țintă. Când segmentul este lovit atunci se aprinde un alt segment și se aude "Yes" sau "No".
4. Câștigă acel jucător care ca primul lovește toate segmentele double.

G10 Round Clock-Triple (305、310、315、320)
1. Variantele (305、310、315、320) reprezintă segmentele triple care sunt valabile pentru lovirea țintei
2. 305—— Segmentele valabile 1 până la 5;
   310—— Segmentele valabile 1 până la 10;
   315—— Segmentele valabile 1 până la 15;
   320—— Segmentele valabile 1 până la 20.
3. Jucătorul trebuie să nimerească segmentele active în funcție de indicator pe tablă de țintă. Când segmentul este lovit atunci se aprinde un alt segment și se aude "Yes" sau "No".
4. Câștigă jucătorul care primul nimerește toate segmentele triple.

G11 Legs Over (3、5、7、9、11、13、15、17、19、21)
1. Variantele (3、5、7、9、11、13、15、17、19、21) reprezintă numărul principal de vieți ale jucătorului.
2. Fiecare jucător încearcă să înscrie același număr sau mai mare de puncte pentru rundă decât jucătorul precedent (la început tabla de țintă selectează scorul pentru primul jucător). Dacă jucătorul lovește mai puține puncte decât cel precedent atunci pierde o „viață".
3. Dacă jucătorul în cadrul rundei sale în loc de a arunca săgeți apasă tasta START, de asemenea pierde o „viață".
4. Îndată ce numărul de vieți ale jucătorului scade la 0 atunci jucătorul iese din joc.
5. Îndată ce în joc rămâne un singur jucător jocul se încheie și jucătorul devine învingător.
6. Este recomandat ca jocul să joace mai mult de doi jucători.

G12 Legs Under (U03、U05、U07、U09、U11、U13、U15、U17、U19、U21)
1. Variantele (3、5、7、9、11、13、15、17、19、21) reprezintă numărul principal de vieți ale jucătorului.
2. Fiecare jucător încearcă să înscrie același număr sau mai mare de puncte pentru rundă decât jucătorul precedent (la început tabla de țintă selectează scorul pentru primul jucător). Dacă jucătorul lovește mai multe puncte decât cel precedent atunci pierde o "viață".
3. Dacă jucătorul în cadrul rundei sale în loc de a arunca săgeți apasă tasta START, de asemenea pierde o „viață". Dacă apasă tasta ELIMINATE/TEAM, instalația se aduce la zero scorul actual și adaugă 60 de puncte dacă apasă tasta MISS, la fel adaugă 60 de puncte.
4. Îndată ce numărul de vieți ale jucătorului scade la 0 atunci jucătorul iese din joc.
5. Îndată ce în joc rămâne un singur jucător jocul se încheie și jucătorul devine învingător.
6. Este recomandat ca jocul să joace mai mult de doi jucători.

G13 Count Up (100、200、300、400、500、600、700、800、900)
Jucătorii colectează puncte care sunt adăugate la zero inițial. Câștigă jucătorul care ca primul obține sau depășește scorul selectat.

G14 Hi-Score (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)
1. Toate segmentele sunt valabile.
2. Variantele (*3, *5, *7, *9, *11, *13, *15, *17, *19, *21) reprezintă numărul dat de runde pentru jucători. La fiecare rundă jucătorul are 3 săgeți.
3. După aruncarea numărului de runde selectat câștigă jucătorul care a obținut cel mai mare număr de puncte.

G15 Shoot out (-03, -05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19, -21)
1. Variantele (*3, *5, *7, *9, *11, *13, *15, *17, *19, *21) reprezintă numărul inițial de puncte ale jucătorului.
2. Tabla de darts selectează segmentul pentru lovire. Jucătorul trebuie să nimerească segmentul respectiv în timp de 10 secunde altfel i se scade o aruncare. În caz de lovire se aude "Yes sau "No".
3. În caz de lovire a single, double sau triple jucătorului i se scade un punct.
4. Câștică acel jucător care primul atinge 0 puncte.

G16 Killer (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)
1. Variantele (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) reprezintă numărul inițial de vieți ale jucătorului.
2. La intrare în joc pe tablă de darts apare "SEL" ca jucătorii să-și aleagă numărul său de scor. După ce primul jucător își alege numărul său de scor apasă tasta NEXT și selectează numărul următorul jucător. Toți jucătorii ar trebui să aibă numere de scor diferite. Jocul începe după ce toți jucătorii și-au selectat numerele sale.
3. Întâi jucătorul încearcă să lovească numărul său să primească marcajul "killer".
4. După ce jucătorul devine "killer" atunci încearcă să lovească numerele adversarilor de joc să le ia o "viață".
5. În cazul în care "killer" lovește din nou numărul său pierde marcajul "killer" și pierde o "viață". Prin urmare este necesar ca din nou să nimerească numărul său pentru a obține marcajul "killer".
6. "Killer" încearcă în urma lovirii numerelor de scor să le ia "viețile" adversarilor de joc cât mai curând posibil.
7. În cazul lovirii se aude "Yes" sau "No".
8. Câștigă acel jucător care rămâne ultimul.
9. Este recomandat ca jocul să joace mai mult de doi jucători.

G17 Killer - Double (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)
1. Variantele (*3, *5, *7, *9, *11, *13, *15, *17, *19, *21) reprezintă numărul inițial de vieți ale jucătorului.
2. La intrare în joc apare pe tablă de darts "SEL" ca jucătorii să-și aleagă numărul lor de scor. După ce primul jucător își alege numărul apasă tasta NEXT și numărul își alege următorul jucător. Toți jucătorii ar trebui să aibă diferite numere de scor.
   Jocul începe îndată ce toți jucătorii au numerele sale.
3. Întâi jucătorul încearcă să lovească double-ul numărului său ca să obțină marcajul "killer".
4. După ce jucătorul devine "killer", încearcă să lovească numerele adversarilor de joc și astfel le scade o "viață".
5. În cazul când "killer-ul" din nou nimerește numărul său atunci pierde marcajul "killer" și pierde și o "viață". Este necesar ca el din nou să lovească double-ul numărului său pentru a reobține marcajul "killer".
6. "Killer-ul" încearcă în urma lovirii numerelor de scor să ia adversarilor de joc "viețile" cât mai curând se poate.
7. La lovire se aude "Yes" sau "No".
8. Ultimul jucător de joc devine învingător.
9. Se recomandă ca jocul să joace mai mult de doi jucători.

G18 Killer - Triple (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)
1. Variantele (*3, *5, *7, *9, *11, *13, *15, *17, *19, *21) reprezintă numărul inițial de vieți ale jucătorului.
2. La intrare în joc apare pe tablă de darts "SEL" ca jucătorii să-și aleagă numărul lor de scor. După ce primul jucător își alege numărul apasă tasta NEXT și numărul își alege următorul jucător. Toți jucătorii ar trebui să aibă diferite numere de scor.
   Jocul începe îndată ce toți jucătorii au numerele.
3. Întâi jucătorul încearcă să lovească triple-ul numărului său ca să obțină marcajul "killer".
4. După ce jucătorul devine "killer", încearcă să lovească numerele partenerilor de joc și astfel le scade o "viață".
5. În cazul când "killer-ul" din nou nimerește numărul său atunci pierde marcajul "killer" și pierde și o "viață". Este necesar ca el din nou să lovească triple-ul numărului său pentru a reobține marcajul "killer".
6. "Killer-ul" încearcă în urma lovirii numerelor de scor să ia adversarilor de joc "viețile" cât mai curând se poate.
7. La lovire se aude "Yes" sau "No".
8. Ultimul jucător de joc devine învingător.
9. Se recomandă ca jocul să joace mai mult de doi jucători.

G19 All Five (51, 61, 71, 81, 91)
O rundă a jocului este pe 3 săgeți. În fiecare rundă, jucătorul încearcă să obțină numărul de puncte divizibil cu numărul 5. Fiecare "5" este numărat apoi ca 1 punct. Spre exemplu: Jucătorul lovește 3, 7 și 10 cu trei săgeți, în total 20. Pentru că 20 este divizibil cu 5 jucătorul obține 4 puncte (20/5=4). În cazul înc are suma de puncte nu este divizibilă cu 5 sau vreo săgeată nu nimerește ținta atunci jucătorul nu obține nici un punct.
Variantele (51, 61, 71, 81, 91) reprezintă numărul de puncte care jucătorii se străduiesc să obțină. Câștigă jucătorul care primul obține numărul de puncte selectat.

G20 Shanghai (1, 5, 10, 15)
1. 101—— Lovește orice segment de la 1 până la 20 și bullseye în ordine.
   105—— Lovește orice de la segment de la 5 până la 20 și bullseye în ordine.
   110—— Lovește orice de la segment de la 10 până la 20 și bullseye în ordine.
   115—— Lovește orice de la segment de la 15 până la 20 și bullseye în ordine.
2. Fiecare jucător poate să arunce numai o singură săgeată pe un segment pe urmă se comută automat pe segmentul următor. Dacă lovește segmentul corect atunci se înscriu punctele altfel nu.
3. După ce termină ultima aruncare pe bullseye atunci câștigă acel jucător care a obținut cel mai mare număr de puncte.

G21 Shanghai (201, 205, 210, 215)
1. 201—— Lovește segmentul double de la 1 până la 20 și bullseye în ordine.
   205—— Lovește segmentul double de 5 până la 20 și bullseye în ordine.
   210—— Lovește segmentul double de la 10 până la 20 și bullseye în ordine.
   215—— Lovește segmentul double de la 15 până la 20 și bullseye în ordine.
2. Fiecare jucător poate să arunce numai o singură săgeată pe un segment pe urmă se comută automat pe segmentul următor. Dacă lovește segmentul corect atunci se înscriu punctele altfel nu.
3. După ce termină ultima aruncare pe bullseye atunci câștigă acel jucător care a obținut cel mai mare număr de puncte.

G22 Shanghai (301, 305, 310, 315)
1. 301—— Lovește segmentul double de la 1 până la 20 și bullseye în ordine.
   305—— Lovește segmentul double de la 5 până la 20 și bullseye în ordine.
   310—— Lovește segmentul double de la 10 până la 20 și bullseye în ordine.
   315—— Lovește segmentul double de la 15 până la 0 și bullseye în ordine.
2. Fiecare jucător poate să arunce numai o singură săgeată pe un segment pe urmă se comută automat pe segmentul următor. Dacă lovește segmentul corect atunci se înscriu punctele altfel nu.
3. După ce termină ultima aruncare pe bullseye atunci câștigă acel jucător care a obținut cel mai mare număr de puncte.

G23 Golf (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)
1. Variantele (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90) numărul maxim de puncte pentru jucători.
2. Jucătorul ar trebui să lovească segmentele de la 1 până la 18 în ordine. Să lovească 1 în prima rundă de joc, în a doua 2 etc. În caz de lovire a țintei se aude "Yes" sau "No".
3. Jucătorul se străduiește să obțină cel mai mic număr de puncte. În cazul în care într-o rundă nu nimerește ținta cu trei săgeți atunci aceasta se numără ca o "săgeată greșită" și obține 5 puncte. La lovirea triple-ului obține 1 punct, a double-ului 2 puncte iar pentru single 3 puncte. Jucătorul poate termina runda sa cu oricare din cele trei săgeți ale sale dar întotdeauna se socotește ultima săgeată aruncată. Dacă ultima săgeată aruncată nu nimerește segmentul respectiv atunci jucătorul obține 5 puncte.
4. Jucătorul care obține sau depășește numărul de puncte selectate iese din joc. Câștigă fie acel jucător care ca ultimul rămâne la joc sau în cazul care a parcurs toate cele 18 runde are numărul cel mai mic de puncte.

G24 Bingo (132, 141, 168, 189)
1. Tabla de darts arată automat segmentele valabile. Jucătorul care ca primul lovește ținta de 3 ori toate segmentele valabile câștigă jocul. În cazul lovirii țintei se aude "Yes" sau "No".
2. 132—— Segmentele valabile la secvența 15,4,8,14,3;
   141—— Segmentele valabile la secvența 17,13,9,7,1;
   168—— Segmentele valabile la secvența 20,16,12,6,2;
   189—— Segmentele valabile la secvența 19,10,18,5,11.
3. Jucătorul ar trebui să nimerească segmentul de 3 ori înainte de a ajunge la numărul următor. Single-ul se numără ca o lovire a țintei, double-ul ca două loviri iar triple-ul ca trei loviri a țintei.

G25 Big Little—Simple (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)
1. Variantele (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) reprezintă numărul inițial de vieți ale jucătorului.
2. La început, tabla de darts va afișa aleatoriu o țintă numerică pentru primul jucător.
3. Când jucătorul nimerește ținta cu prima sau a doua săgeată cu următoarea săgeată determină ținta pentru următorul jucător. În cazul în care jucătorul nimerește ținta sa numai cu a treia săgeată aruncată sau nu nimerește la selectarea țintei ținta atunci tabla de darts selectează aleatoriu ținta pentru jucătorul următor. În cazul când jurătorul nu nimerește ținta sa cu cele trei săgeți atunci pierde o "viață" și următorul jucător aruncă pe aceeași țintă. În caz de lovire se aude "Yes" sau "No".
4. Este posibil să fie lovite single, double și triple.
5. Dacă jucătorului scade numărul de vieți la 0 atunci iese din joc. Jocul câștigă acel jucător care rămâne ultimul la joc.

G26 Big Little - Hard (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)
1. Variantele (*3, *5, *7, *9, *11, *13, *15, *17, *19, *21) reprezintă numărul de vieți ale jucătorului.
2. La început tabla de darts afișează aleatoriu o țintă numerică pentru primul jucător.
3. Când jucătorul nimerește ținta cu prima sau a doua săgeată cu următoarea săgeată determină ținta pentru următorul jucător. În cazul în care jucătorul nimerește ținta sa numai cu a treia săgeată aruncată sau nu nimerește la selectarea țintei ținta atunci tabla de darts selectează aleatoriu ținta pentru jucătorul următor. În cazul când jurătorul nu nimerește ținta sa cu cele trei săgeți atunci pierde o "viață" și următorul jucător aruncă pe aceeași țintă. În caz de lovire se aude "Yes" sau "No".
4. Sunt valabile numai loviriile în segmentul identic. De ex. dacă ținta este "double 15", atunci lovirea single sau triple nu se socotește. Doar din nou lovira în "double 15".
5. Dacă jucătorului scade numărul de vieți la 0 atunci iese din joc. Jocul câștigă acel jucător care rămâne ultimul la joc.

G27 Gotcha (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)
1. (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901) prezintă numărul țintă al punctelor.
2. Fiecare jucător începe cu 0 puncte și i se numără numai punctele obținute prin aruncare pe rundă. Câștigă acel jucător care ca primul obține numărul exact de puncte. În cazul în care jucătorul a depășit numărul de puncte atunci se întoarce la numărul de puncte de la începutul rundei respective.
3. Jucătorul îi poate "Bombarda" pe ceilalți jucători în așa fel încât scorul lor să dea înapoi la 0. Acest lucru se întâmplă în cazul înc are jucătorul care aruncă obține scorul identic ca un alt jucător.
   Spre exemplu:
   Jucătorul 1 are scorul 20
   Jucătorul 2 are scorul 50
   Jucătorul 3 are scorul 30
   Jucătorul 4 aruncă cu prima săgeată 20 – Jucătorul 1 este la 0.
   Cu a doua aruncă 10 (scorul 30) – Jucătorul 3 este la 0.
   Cu a treia aruncă 20 (scorul 50) – Jucătorul 2 este la 0.

Soluționarea problemelor

Nu este curent electric
Verificați dacă adaptorul este racordat la sursă de curent electric și dacă este corect conectat în tabla de darts.

Nu se înregistrează scorul
Verificați dacă jocul nu este în regim de "Setare" sau de "Repaus". Pe urmă verificați dacă senzorii sau tastele nu sunt înțepenite sau blocate.

Senzorii înțepeniți sau tastele funcționale blocate
În timpul transportului precum și în timpul utilizării curente se poate întâmpla că senzorii câteodată înțepenesc și nu înregistrează lovirea țintei. În acest caz se aude avertismentul și luminează intermitent indicatorul. O ușoară îndepărtare a săgeții sau o apăsare fină cu degetul și mișcarea înainte și înapoi de obicei senzorii eliberează. Pe urmă este posibil să se întoarcă la joc în același moment în care s-a produs înțepenire.

Scoaterea vârfului rupt
Vârfurile din plastic sunt cu siguranță mai sigure pentru utilizare însă nu durează pentru totdeauna. Dacă se întâmplă și se rupe vârful și acela rămâne în tablă de darts atunci încercați să-l scoateți cu o mare grijă cu ajutorul cleștii.
În cazul că se rupe vârful și nu se poate scoate cu cleștii atunci folosiți o altă săgeată (care este într-o stare perfectă) și împingeți vârful prin tablă. Vârful din plastic nu afectează în nici un fel electronicii din tablă de darts.
Niciodată nu împingeți vârful rupt cu un obiect metalic pentru că un astfel de vârf din metal ar putea să cauzeze uşor deteriorare în cazul în care ar fi introdus prea adânc în tablă de darts.
Cu cât este săgeată mai grea cu atât mai mari sunt șansă să i se rupă vârful.

Oscilațiile curentului electric sau interferențe electromagnetice
În cazul situațiilor extreme datorită interferenței electromagnetice masive se poate produce întreruperea electronicii sau se pot calcula rezultatele greșit.
De ex.:
În cazul unei furtuni, unor oscilații extreme de curent electric, în caz de joasă tensiune sau amplasare tablei de darts în apropierea unui electromotor sau unui cuptor cu microunde. Pentru resetarea tablei de darts deconectați adaptorul de sursă de curent și așteptați câteva secunde înainte să o conectați din nou. Înainte de repornire a tablei de darts, asigurați-vă dacă ați eliminat sursa de interferență.

Întreținere, îngrijire, depozitare

IMPORTANT! Înainte de curățare cu o cârpă uşor umezită deconectați adaptorul de tablă de darts.
Curățați numai cu o cârpă uşor umezită! Adaptorul nu trebuie să intre în contact cu umiditate!
În urma utilizării frecvente probabil se va murdări partea din față a tablei de darts. Curățați suprafața, tastele și ecranul cu o cârpă uşor umezită. Recomandăm să se utilizeze apă amestecată cu o mică cantitate de detergent fin. Pe urmă ștergeți produsul cu o cârpă moale și uscată.

ELEKTRONIKUS CÉLTÁBLA

HU

Gratulálunk az új típusú elektronikus darts céltábla megvásárolásához.
Reméljük, hogy kellemes szórakoznak.

FIGYELMEZTETÉS:
Ez nem gyerekeknek való játék. Gyerekek csak állandó felnőtti felügyelet mellett játszhatnak. Apró részecskéket tartalmaz, melyek nem alkalmasak 3 év alatti gyermekek számára. Kérem, figyelmesen olvassák el a használati utasítást. A megfelelő használattal megelőzhet jük a játék megrongálódását vagy személyi sérülés okozását.

TERMÉK BEMUTATÁSA
Ez egy kiváló minőségű LED képernyős elektronikus céltábla, automatikus hangfelvétellel, és 27 játékkal/202 változatban. A céltáblát egyszerre 8 játékos használhatja, eredeti állapotban 2 játékosra van beállítva.

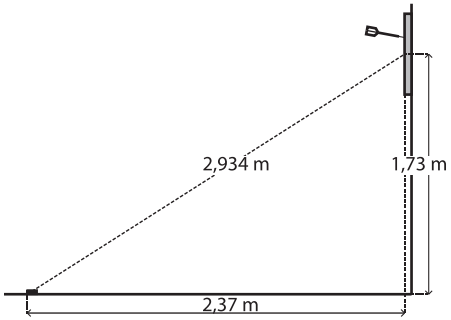
A CÉLTÁBLA GONDOZÁSA
Soha ne használjon fémhegyű nyilakat. A fémhegyek súlyosan megrongálják a táblát és az elektronikát is. Csak 8 - 12 g ajánlott súlyú, műanyaghegyű nyilakat használjanak.
A táblát csak a mellékelt adapterrel lehet használni. Más adapter használatával a tábla elektronikáját megrongálhatja.
A nyilakat megfelelő erővel és állásból dobja. Nem kell túlzott erővel dobni, ahhoz, hogy a nyíl a táblában maradjon.
Ha a táblát nem használja kapcsolja ki és kapcsolja le az áramforrásról.
A táblát folyadékkal ne öntse le. Megakadályozza az elektronika megrongálását.
Ne tegye ki a táblát folyadék hatásának vagy túlzott nedvességnek.
A táblát csak nedves anyaggal, esetleg enyhe tisztítószerrel töröljük le. A táblát tisztítás előtt kapcsoljuk le az áramforrásról.
A terméket fizikai, érzékszervi vagy szellemi korlátozásokkal rendelkező személyek, esetlegesen tapasztalattal és ismeretekkel nem rendelkező személyek nem használhatják, ha nincsenek felelős személy felügyelete alatt.
Figyeljenek arra, hogy a gyerekek felügyelet nélkül a játékkal ne játszanak.

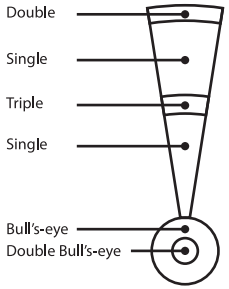
SZERELÉSI UTASÍTÁS
1. Válasszák ki a megfelelő helyet, ahol legalább 3 m szabad tér áll rendelkezésre. A dobáshoz a távolság, az úgynv. "Toe-line" vonal a táblától 2,37 m (7 láb, 9 ¼ hüvelyk) vízszintes távolságra legyen.
2. Tartsa a táblát a fallal szemben, a tábla középe (bullseye) a padlótól 1,73 m (5 láb, 8 hüvelyk) magasságban legyen. Ezután jelölje be a szerelési lyukakat egy ceruzával a falon.
3. Furja ki a lyukakat a megjelölt helyen, tegye be e tiplit és csavarozza bele a rögzítő csavarokat.
4. Akassza fel a táblát a rögzítő csavarokra.

TIPPEK ÉS TECHNIKÁK
1. A helyes pozíció az, ahol a kéz a könyök a váll a csípő és a lábszár összhangban van. Amennyiben jobb kezét használja, a testét jobb csípőből fordítsa a tábla felé. A testsúlyt helyezze a jobb lábára, kicsit dőljön előre a tábla felé és a bal lábával tartsa az egyensúlyt. Amennyiben bal kézzel játszik, csinálja az előbbiekben leirtakat fordítva.
2. A dobás a könyökből kell, hogy induljon. A testét tartsa nyugalomban, csak a kezét, csuklóját és az alsókarát használja. Az alsókarját gyengén húzza maga felé, és a nyilat egyenletes mozdulattal dobja a tábla felé. Folytassa a mozdulatot kinyújtott mutatóujjal arra a hely felé, ahová célzott.
3. Hogy a nyilat könnyebben ki tudjuk húzni a táblából, gyengén fordítsuk el jobbra.
4. Gyakorolni. Gyakorolni. Gyakorolni! A gyakorlás csinál Önből jobb játékost.

KÜLÖNLEGES FUNKCIÓ ALVÓ ÁLLAPOT/ ÉBREDÉS
Ez az elektronikus tábla automatikus alvó rendszerrel van ellátva. Egyszerűen kapcsolja le az adaptert az áramforrásról, majd ezután a táblát kapcsolja be. Amennyiben a táblát 10 percen túl nem használja, automatikusan átáll alvó módba. Bármelyik gomb megnyomása után a játék felébred az alvó állapot előtti állapotba.

SPECIÁLIS FUNKCIÓ
GAME gomb -nyomja meg a gombot a játék menű böngészéséhez a képernyőn és válassza ki a játékot. A játék közben nyomja meg ezt a gombot a játék és a játék alapállapotának a befejezéséhez.
OPTION gomb - nyomja meg ezt a gombot a különböző játékváltozatok kiválasztásához.
PLAYER/SCORE gomb - az elején ezt a gombot a játékosok számának a beállításához használja; a játék során a játékosok pontszámának az ellenőrzéséhez.
DOUBLE gomb - csak a "G01" típusú játékhoz (többet a „A JÁTÉK SZABÁLYAI" fejezetben)
HANDICAP gomb - A gomb segítségével állítsa be a játék nehézségét minden egyes játékos számára. Például 4 játékos játsza a "G01" játékot. Az első játékos beállíthatja a kezdő pontszámot 801-re, a második 201-re a harmadik 501-re a negyedik játékos 301-re.
SOUND gomb - ez a gomb lehetővé teszi a tábla hangerejének beállítását. A kikapcsolt hangerő és a maximális hangerő között 8 fokozat van.
MISS gomb - nyomja meg ezt a gombot a nyilak számának csökkentéséhez, ha a nyíl nem érte el a célt.
ELIMINATE/TEAM gomb - Kezdetben nyomja meg ezt a gombot a csapatok felállításához; a játék közben nyomja meg ezt a gombot a pontszám törléséhez vagy visszaállításához.
START/NEXT gomb - nyomja meg a gombot, a játék elindításához, és a következő játékosra váltáshoz.
CYBERMATCH gomb - Nyomja meg ezt a gombot az eszköz elleni játékhoz, összesen 5 nehézségi fok, (C1 - professzionális, C2 - expert, C3 - tapasztalt, C4 - átlagos, C5 - kezdő)





JÁTÉK MENÜ

KÓD	JÁTÉK	VÁLTOZAT
G01	COUNT DOWN	101;201;301;401;501;601;701;801;901
G02	SIMPLE CRICKET	000;020;025
G03	SCRAM CRICKET	A00
G04	SCORE CRICKET	E00;E20;E25
G05	CUT THROAT CRICKET	C00;C20;C25
G06	DOUBLE SCORE CRICKET	d00;d20;d25
G07	SHOVE-A-PENNY CRICKET	P00;P20;P25
G08	ROUND THE CLOCK	5;10;15;20
G09	ROUND THE CLOCK-DOUBLE	205;210;215;220
G10	ROUND THE CLOCK-TRIPLE	305;310;315;320
G11	LEGS OVER	3;5;7;9;11;13;15;17;19;21
G12	LEGS UNDER	U03;U05;U07;U09;U11;U13;U15;U17;U19;U21
G13	COUNT UP	100;200;300;400;500;600;700;800;900
G14	HIGH SCORE	H03;H05;H07;H09;H11;H13;H15;H17;H19;H21
G15	SHOOT OUT	-03;-05;-07;-09;-11;-13;-15;-17;-19;-21
G16	KILLER	3;5;7;9;11;13;15;17;19;21
G17	KILLER-DOUBLE	203;205;207;209;211;213;215;217;219;221
G18	KILLER-TRIPLE	303;305;307;309;311;313;315;317;319;321
G19	ALL FIVE	51;61;71;81;91
G20	SHANGHAI	1;5;10;15
G21	SHANGHAI-DOUBLE	201;205;210;215
G22	SHANGHAI-TRIPLE	301;305;310;315
G23	GOLF	10;20;30;40;50;60;70;80;90
G24	BINGO	132;141;168;189
G25	BIG LITTLE-SIMPLE	3;5;7;9;11;13;15;17;19;21
G26	BIG LITTLE-HARD	H03;H05;H07;H09;H11;H13;H15;H17;H19;H21
G27	GOTCHA	101;201;301;401;501;601;701;801;901

JÁTÉK SZABÁLYAI

G01 Count Down (101、201、301、401、501、601、701、801、901)
1. A játékban az eredeti állapotból vonjuk ki a nyilak pontszámát. Az a játékos nyer, aki legelőször éri el a 0.
2. Hogy a játék nagyobb kihívás legyen, nyomjuk meg a DOUBLE gombot a játék indítására és befejezésére vonatkozó további feltételek beállításához.
   Double In (101、201、301、401、501、601、701、801、901)— A játék elindításához a játékosnak el kell találnia a "double" szegmenst. Amíg ezt a szegmens nem találja el, a további találatok pontszámát nem számolják neki.
   Double Out (101、201、301、401、501、601、701、801、901)— Hogy a játékos nyerjen, el kell találnia a "double" szegmenst, ami csökkenti a pontszámot pontosan nullára. Amennyiben nyíl találata után a fennmaradó pontszám "1" vagy kevesebb, mint 0 a dobást úgy veszik, mint BUST, és a pontszám visszaáll ugyanannyi pontra, mint amennyi a játék elején volt.
   Double In/Out (101、201、301、401、501、601、701、801、901)— A játékosnak a játékot kezdeni és befejezni a "dupla" szegmens eltalálásával kell.

G02 Simple Cricket (000、020、025)
1. Csak a 15,16,17,18,19,20 a bullseye szegmensbe találat érvényes .
2. Az a játékos nyer, aki legelőször 3x találja el mind a három szegmenset.
Egypontos szegmens találata - egy találatnak számít.
Kétpontos szegmens találata - két találatnak számít.
Hárompontos szegmens találata - három találatnak számít.
3. 000—— a játékos bármilyen sorrendben a 15, 16, 17, 18, 19, 20 a bullseye szegmenseket találhatja el.
   020—— a játékos először 3x el kell találnia 20, ezután folytatni 19, 18, 17, 16, 15 és végül bullseye, ebben a sorrendben.
   025—— játékos először 3x el kell találnia bullseye, ezután folytatni 15,16,17,18,19 a 20, ebben a sorrendben.
4. Minden szegmensnek 3 LED kijelző van. Egypontos találatnál egy kijelző világít. Amikor minden kijelző világít vége a játéknak.
5. A játékos, aki mindegyik kijelző kivilágítja nyert.

G03 Scram Cricket (A00 - csak két játékos számára)
1. Csak a 15,16,17,18,19,20 és a bullseye szegmensbe találat érvényes.
2. A játék két körből áll. Az első körben az 1 játékos igyekszik "bezárni" a fent kiírt szegmenseket (3x eltalálni a 15 - 20 és bullseye). Amikor az 1 játékos 3x eltalálja valamelyik szegmenset, azt jelenti, hogy azt "bezárta". A 2 játékos nem szerez pontot addig, amíg ezt a szegmenset nem találja el.
Egypontos szegmens találata - egy találatnak számít.
Kétpontos szegmens találata - két találatnak számít.
Hárompontos szegmens találata - három találatnak számít.
3. A 2 játékos igyekszik minél több pontot szerezni azokba a szegmensekbe való találattal, amelyet az 1 játékos még nem zárt be. Amikor az 1 játékos bezárja mindegyik szegmenset, a kör véget ér.
4. A második körben a játékosok szerepet cserélnek. Most a 2 játékos zárja a szegmenseket és az 1 játékos gyűjti a pontokat. Amikor az 2 játékos bezárja mindegyik szegmenset, a kör véget ér. A kisebb pontszámmal rendelkező játékos nyer.

G04 Score Cricket (E00、E20、E25)
1. Csak a 15,16,17,18,19,20 és a bullseye szegmensekbe találat érvényes.
2. E00—— a játékos bármilyen sorrendben a 15, 16, 17, 18, 19, 20 a bullseye szegmenseket találhatja el.
   E20—— a játékos először 3x el kell találnia 20, ezután folytatni 19, 18, 17, 16, 15 és végül bullseye, ebben a sorrendben.
   E25—— játékos először 3x el kell találnia bullseye, ezután folytatni 15,16,17,18,19 a 20, ebben a sorrendben.
3. Minden szegmensnek 3 LED kijelző van. Egypontos találatnál egy kijelző világít.
4. Mindegyik szegmens "nyitva van" amikor 3x találtak el, de "zárva lesz" mihelyt mindegyik játékos 3x eltalálja.
Egypontos szegmens találata - egy találatnak számít.
Kétpontos szegmens találata - két találatnak számít.
Hárompontos szegmens találata - három találatnak számít.
5. A játékosok igyekeznek a szegmenset 3x eltalálni, és pontot gyűjteni benne.
6. Amíg mindenki el nem találja a szegmenset 3x, igyekeznek a játékosok ebben a szegmensben pontokat gyűjteni.
7. Amikor az adott szegmenset mindegyik játékos eltalálta 3x, a szegmens "zárva van", tovább pontot benne gyűjteni nem lehet.
8. Amikor mindegyik játékos "bezárja" a szegmenseket, legnagyobb pontszámmal rendelkező játékos nyer.

G05 Cut Throat Cricket (C00、C20、C25)
1. Csak a 15,16,17,18,19,20 és a bullseye szegmensekbe találat érvényes.
2. C00—— a játékos bármilyen sorrendben a 15, 16, 17, 18, 19, 20 a bullseye szegmenseket találhatja el.
   C20—— a játékosnak először 3x el kell találnia 20, ezután folytatni 19, 18, 17, 16, 15 és végül bullseye, ebben a sorrendben.
   C25—— játékosnak először 3x el kell találnia bullseye, ezután folytatni 15,16,17,18,19 a 20, ebben a sorrendben.
3. Minden szegmensnek 3 LED kijelző van. Egypontos találatnál egy kijelző világít.
4. Mindegyik szegmens "nyitva van" amikor 3x találtak el. Mihelyt mindegyik játékos eltalálta 3x a szegmenset, az "bezár", tovább pontot gyűjteni benne nem lehet.
Egypontos szegmens találata - egy találatnak számít.
Kétpontos szegmens találata - két találatnak számít.
Hárompontos szegmens találata - három találatnak számít.
5. A játékos által gyűjtött pontokat az ellenfél játékosainak írják jóvá.
6. A játékosok igyekeznek a szegmenseket 3x eltalálni, amelyek ezzel "megnyílnak" és pontot gyűjtenek.
7. Míg az ellenfél játékosi 3x eltalálják a szegmenset és "megnyitják" azt, a játékos folytathatja a dobást a "nyitott" szegmensbe és a többieknek jóváírni a pontokat.
8. Mihelyt a szegmenset mindegyik játékos 3x eltalálta, az "bezár" és pontokat gyűjteni benne tovább nem lehet.
9. Amikor mindegyik játékos "bezárja" a szegmenseket, a játéknak vége van, és a legkevesebb pontszámmal rendelkező játékos nyer.

G06 Double Score Cricket (d00、d20、d25)
1. Csak a 15,16,17,18,19,20 és a bullseye szegmensekbe találat érvényes.
2. d00—— a játékos bármilyen sorrendben a 15, 16, 17, 18, 19, 20 a bullseye szegmenseket találhatja el.
   d20—— a játékosnak először 3x el kell találnia 20, ezután folytatni 19, 18, 17, 16, 15 és végül bullseye, ebben a sorrendben.
   d25—— játékosnak először 3x el kell találnia bullseye, ezután folytatni 15,16,17,18,19 a 20, ebben a sorrendben.
3. A játék ugyanaz, mint a "Score Cricket", de játékosnak el5ször el kell találnia minden érvényes "double" szegmenset, és csak azután folytathatja a játékot.

G07 Shove-A-Penny Cricket (P00、P20、P25 **-** csak két játékos számára)
1. Csak a 15,16,17,18,19,20 és a bullseye szegmensekbe találat érvényes.
2. P00—— a játékos bármilyen sorrendben a 15, 16, 17, 18, 19, 20 a bullseye szegmenseket találhatja el.
   P20—— a játékosnak először 3x el kell találnia 20, ezután folytatni 19, 18, 17, 16, 15 és végül bullseye, ebben a sorrendben.
   P25—— játékosnak először 3x el kell találnia bullseye, ezután folytatni 15,16,17,18,19 a 20, ebben a sorrendben.
3. A játék hasonló, mint a "Simple Cricket". Az eltérések a következők:
   Amikor a játékos többször, mint 3x találja el az érvényes szegmenset, a többlet hozzáadódik a következő játékos eredményéhez. De ha a játékos 3x találja el a szegmenset és "bezárja" azt, a következő találatnál a többlet nem lesz hozzáadva a következő játékos eredményéhez. Mint például: 1 játékos két dobással eltalálja a 16 szegmenset és most két kijelző világít a 16 szegmensre. Harmadik dobással eltalálja a triple 16 szegmenset és a két találat többletét a 2 játékos javára írják jóvá. Most a 2 játékos "zárhatja" be a 16 szegmenset egypontos találattal. De ha az 1 játékos árom találattal találja el a 16 szegmenset, felgyullad három kijelző indikátor a 16 szegmensre, és az "zárva" van. Most a többlet a 2 játékos javára nem lenne jóvá írva.
4. Az a játékos nyer, aki az összes érvényes szegmenset 3x eltalálja.

G08 Round Clock (5、10、15、20)
1. Az (5、10、15、20) változatok azokat a szegmenseket képviselik, melyek érvényesek a találatra.
2. 5——Érvényes szegmensek 1 **-** 5;
   10——Érvényes szegmensek 1 **-** 10;
   15——Érvényes szegmensek 1 **-** 15;
   20——Érvényes szegmensek 1 **-** 20;
3. A játékosnak a táblán lévő indikátor szerint az aktív szegmenseket kell eltalálnia. Amikor a szegmenset eltalálták, kivilágít a következő szegmens és felhangzik a "Yes" vagy "No".
4. Az a játékos nyer, aki elsőként találja el mindegyik szegmenset.

G09 Round Clock-Double (205、210、215、220)
1. A（205、210、215、220）változatok azokat a szegmenseket képviselik, melyek érvényesek a találatra.
2. 205——Érvényes szegmensek 1 **-** 5;
   210——Érvényes szegmensek 1 **-** 10;
   215——Érvényes szegmensek 1 **-** 15;
   220——Érvényes szegmensek 1 **-** 20;
3. A játékosnak a táblán lévő indikátor szerint az aktív szegmenseket kell eltalálnia. Amikor a szegmenset eltalálták, kivilágít a következő szegmens és felhangzik a "Yes" vagy "No".
4. Az a játékos nyer, aki elsőként találja el a double szegmenset.

G10 Round Clock-Triple (305、310、315、320)
1. Az (305、310、315、320) változatok azokat a szegmenseket képviselik, melyek érvényesek a találatra.
2. 305——Érvényes szegmensek 1 **-** 5;
   310——Érvényes szegmensek 1 **-** 10;
   315——Érvényes szegmensek 1 **-** 15;
   320——Érvényes szegmensek 1 **-** 20;
3. A játékosnak a táblán lévő indikátor szerint az aktív szegmenseket kell eltalálnia. Amikor a szegmenset eltalálták, kivilágít a következő szegmens és felhangzik a "Yes" vagy "No".
4. Az a játékos nyer, aki elsőként találja el a triple szegmenset.

G11 Legs Over (3、5、7、9、11、13、15、17、19、21)
1. A（3、5、7、9、11、13、15、17、19、21）változatok a játékosok életének alapszámát képviselik.
2. Mindegyik játékos igyekszik a játékban azonos vagy több pontot dobni, mint az előző játékos (az elején a tábla az első játékosnak maga választja ki a pontszámot). Amennyiben a játékos kevesebb pontot dob, mint az előző, elveszít egy "életet".
3. Ha a játékos az ő játékában a dobás helyett megnyomja a START gombot, szintén elveszít egy "életet".
4. Mihelyt az játékos életeinek száma 0 **-** ra csökken, kiesik a játékból.
5. Mihelyt csak egy játékos marad a játékban, a játék véget ér, és ez a játékos a nyertes.
6. Javasoljuk, hogy a játékot több, mint két játékos játssza.

G12 Legs Under (U03、U05、U07、U09、U11、U13、U15、U17、U19、U21)
1. A（3、5、7、9、11、13、15、17、19、21）változatok a játékosok életének alapszámát képviselik.
2. Mindegyik játékos igyekszik a játékban azonos vagy kevesebb pontot dobni, mint az előző játékos (az elején a tábla az első játékosnak maga választja ki a pontszámot). Amennyiben a játékos több pontot dob, mint az előző, elveszít egy "életet".
3. Ha a játékos az ő játékában a dobás helyett megnyomja a START gombot, szintén elveszít egy "életet". Amennyiben megnyomja a ELIMINATE/TEAM gombot a berendezés lenullázza a jelelegi pontokat és hozzáad 60 pontot, amennyiben megnyomja a MISS gombot úgyszintén hozzáad 60 pontot.
4. Mihelyt az játékos életeinek száma 0 **-** ra csökken, kiesik a játékból.
5. Mihelyt csak egy játékos marad a játékban, a játék véget ér, és ez a játékos a nyertes.
6. Javasoljuk, hogy a játékot több, mint két játékos játsza.

G13 Count Up (100、200、300、400、500、600、700、800、900)
A játékosok pontokat gyűjtenek, amelyeket 0**-**hoz adják hozzá. Az a játékos nyer, aki legelőször éri el vagy lépi át a meghatározott pontokat.

G14 Hi-Score (H03、H05、H07、H09、H11、H13、H15、H17、H19、H21)
1. Mindegyik szegmens érvényes.
2. A (*3、*5、*7、*9、*11、*13、*15、*17、*19、*21) a játékosok játékait képviseli. Mindegyik játékban a játékosoknak 3 nyiluk van.
3. A meghatározott számú játék lejátszása után a legnagyobb pontszámmal rendelkező játékos nyer.

G15 Shoot out (-03、-05、-07、-09、-11、-13、-15、-17、-19、-21)
1. A (*3、*5、*7、*9、*11、*13、*15、*17、*19、*21) a játékosok kezdő pontjait képviseli.
2. A tábla véletlenszerűen kiválasztja az eltalálandó szegmenset. A játékosnak a szegmenset 10 másodpercen belül el kell találnia, különben elveszik tőle a dobást. A találatkor felhangzik a "Yes vagy "No".
3. A single, double vagy triple találatakor a játéknak levonnak egy pontot.
4. Az a játékos nyer, aki legelőször éri el a 0 pontot.

G16 Killer (3、5、7、9、11、13、15、17、19、21)
1. A（3、5、7、9、11、13、15、17、19、21）változatok a játékosok életének alapszámát képviselik.
2. A játékba lépéskor a táblán megjelenik a "SEL", hogy a játékosok kiválasszák a pontszámokat. Mihelyt az első játékos kiválassza a pontszámot, megnyomja a NEXT gombot és a következő játékos választ pontszámot. Minden játéknak különböző pontozási számmal kell rendelkeznie. Mihelyt a játékosok kiválasztják a pontszámukat, kezdődik a játék.
3. Először a játékos igyekszik eltalálni a saját számát, hogy elnyerje a "killer" megjelölést.
4. Mihelyt a játékos "killer", igyekszik eltalálni az ellenfél számát, amivel elvesz tőle egy "életet".
5. Amennyiben a "killer" ismét eltalálja a saját számát, elveszti a "killer" megjelölést, és elveszít egy "életet". Újra el kell találni a saját számát, hogy elnyerje a "killer" megjelölést.
6. "Killer" igyekszik a pontszámának elérésével minél előbb elvenni az ellenfél "életet".
7. A találatkor felhangzik a "Yes vagy "No".
8. Az utolsó játékos a győztes.
9. Javasoljuk, hogy a játékot több, mint két játékos játssza.

G17 Killer - Double (203、205、207、209、211、213、215、217、219、221)
1. A（3、5、7、9、11、13、15、17、19、21）változatok a játékosok életének alapszámát képviselik.
2. A játékba lépéskor a táblán megjelenik a "SEL", hogy a játékosok kiválasszák a pontszámokat. Mihelyt az első játékos kiválassza a pontszámát, megnyomja a NEXT gombot és a következő játékos választ pontszámot. Minden játéknak különböző pontozási számmal kell rendelkeznie. Mihelyt a játékosok kiválasztják a pontszámukat, kezdődik a játék.
3. Először a játékos igyekszik eltalálni a double saját számát, hogy elnyerje a "killer" megjelölést.
4. Mihelyt a játékos "killer", igyekszik eltalálni az ellenfél számát, amivel elvesz tőle egy "életet".
5. Amennyiben a "killer" ismét eltalálja a saját számát, elveszti a "killer" megjelölést, és elveszít egy "életet". Újra el kell találnia a double saját számát, hogy elnyerje a "killer" megjelölést.
6. "Killer" igyekszik a pontszámának elérésével minél előbb elvenni az ellenfél "életet".
7. A találatkor felhangzik a "Yes vagy "No".
8. Az utolsó játékos a győztes.
9. Javasoljuk, hogy a játékot több, mint két játékos játssza.

G18 Killer - Triple (303、305、307、309、311、313、315、317、319、321)
1. A（3、5、7、9、11、13、15、17、19、21）változatok a játékosok életének alapszámát képviselik.
2. A játékba lépéskor a táblán megjelenik a "SEL", hogy a játékosok kiválasszák a saját pontszámukat. Mihelyt az első játékos kiválassza a pontszámát, megnyomja a NEXT gombot és a következő játékos választ pontszámot. Minden játéknak különböző pontozási számmal kell rendelkeznie. Mihelyt a játékosok kiválasztják a pontszámukat, kezdődik a játék.
3. Először a játékos igyekszik eltalálni a triple saját számát, hogy elnyerje a "killer" megjelölést.
4. Mihelyt a játékos "killer", igyekszik eltalálni az ellenfél számát, amivel elvesz tőle egy "életet".
5. Amennyiben a "killer" ismét eltalálja a saját számát, elveszti a "killer" megjelölést, és elveszít egy "életet". Újra el kell találnia a doutriple ble saját számát, hogy elnyerje a "killer" megjelölést.
6. "Killer" igyekszik a pontszámának elérésével minél előbb elvenni az ellenfél "életet".
7. A találatkor felhangzik a "Yes vagy "No".
8. A játékban az utolsó játékos a győztes.
9. Javasoljuk, hogy a játékot több, mint két játékos játssza.

G19 All Five (51、61、71、81、91)
Egy játék 3 nyillal. A játékos mindegyik játékban igyekeznek 5**-**tel osztható pontszámot szerezni. Minden "5" egy pontnak számít. Például: a játékos eltalálja a 3,7 és 10 három nyillal, összesen 20. Mivel 20 osztható 5**-**tel, a játékos 4 pontot szerez (20/5=4) Amennyiben a pontszám nem osztható 5**-**tel, vagy a nyíl nem találja el a táblát, a játékos nem szerez pontot.
Az (51、61、71、81、91) az a pontszámokat képviselik, amelyeket a játékosok el akar érni. Az a játékos nyer, aki legelőször éri el a meghatározott pontszámot.

G20 Shanghai (1、5、10、15)
1. 101——Találd el bármelyik szegmenset 1 **-**20 és bullseye a sorrendben.
   105——Találd el bármelyik szegmenset 5 **-** 20 és bullseye a sorrendben.
   110——Találd el bármelyik szegmenset 10 **-** 20 és bullseye a sorrendben.
   115——Találd el bármelyik szegmenset 15 **-** 20 és bullseye a sorrendben.
2. Mindegyik játékos egy szegmensre csak egy nyillal dobhat, ezután automatikusan átvált a következő szegmensre. Amennyiben a helyes szegmenset találja el, beszámítják a pontokat, különben nem.
3. Mihelyt vége az utolsó dobásnak a bullseye**-**ra, a legmagasabb pontszámmal rendelkező játékos nyer.

G21 Shanghai (201、205、210、215)
1. 201——Találd el double szegmenset 1 - 20 és bullseye a sorrendben.
   205——Találd el double szegmenset 5 - 20 és bullseye a sorrendben.
   210——Találd el double szegmenset 10 - 20 és bullseye a sorrendben.
   215——Találd el double szegmenset 15 - 20 és bullseye a sorrendben.
2. Mindegyik játékos egy szegmensre csak egy nyillal dobhat, ezután automatikusan átvált a következő szegmensre. Amennyiben a helyes szegmenset találja el, beszámítják a pontokat, különben nem.
3. Mihelyt vége az utolsó dobásnak a bullseye-ra, a legmagasabb pontszámmal rendelkező játékos nyer.

G22 Shanghai (301、305、310、315)
1. 301——Találd el triple szegmenset 1 - 20 és bullseye a sorrendben.
   305——Találd el triple szegmenset 5 - 20 és bullseye a sorrendben.
   310——Találd el triple szegmenset 10 - 20 és bullseye a sorrendben.
   315——Találd el triple szegmenset 15 - 20 és bullseye a sorrendben.
2. Mindegyik játékos egy szegmensre csak egy nyillal dobhat, ezután automatikusan átvált a következő szegmensre. Amennyiben a helyes szegmenset találja el, beszámítják a pontokat, különben nem.
3. Mihelyt vége az utolsó dobásnak a bullseye-ra, a legnagyobb pontszámmal rendelkező játékos nyer.

G23 Golf (10、20、30、40、50、60、70、80、90)
1. A (10、20、30、40、50、60、70、80、90) változat a játékosok maximális pontszámát képviselik.
2. A játékosnak az 1 - 18 szegmenset kell eltalálnia ebben a sorrendben. Eltalálni az 1 az első játékban, a másodikban 2 stb. A találatkor felhangzik a "Yes vagy "No".
3. A játékos igyekszik a legalacsonyabb pontszámot elérni. Ha a játékban három nyillal nem találja el a táblát, "rossz nyilnak" számít és 5 pontot kap. A triple találatért 1 pont, a double találatért 2 pont, és a single találatért 3 pont jár. A játékos a játékot befejezheti a három nyíl bármelyikével, de mindig az utolsó dobott nyíl számít. Ha az utolsó nyíl nem találja el az adott szegmenset, a játékos 5 pontot kap.
4. A játékos, aki nem találja el, vagy túllépi a kiválasztott pontszámot kiesik a játékból. Vagy az a játékos nyer, aki utolsóként marad a játékban, vagy a 18 játék lejátszása után a legkevesebb pontja van.

G24 Bingo (132、141、168、189)
1. A tábla automatikusan mutatja az érvényes szegmenseket. Az a játékos nyer, aki elsőként találja el 3x mindegyik szegmenset. A találatkor felhangzik a "Yes vagy "No".
2. 132——Érvényes szegmensek a 15,4,8,14,3; szekvenciában
   141——Érvényes szegmensek a 17,13,9,7,1; szekvenciában
   168——Érvényes szegmensek a 20,16,12,6,2; szekvenciában
   189——Érvényes szegmensek a 19,10,18,5,11 szekvenciában.
3. A játokosnak 3x kell eltalálnia a szegmenset, hogy a következő számhoz léphessen. Single egy találatnak, double két találatnak, triple három találatnak számít.

G25 Big Little—Simple (3、5、7、9、11、13、15、17、19、21)
1. A (3、5、7、9、11、13、15、17、19、21) változatok a játékosok életének alapszámát képviselik.
2. Az elején a tábla véletlenszerűen ábrázolja az első játékos célszámát.
3. Ha a játékos eltalálja a célt az első, vagy a második nyillal, a következő nyillal meghatározza a következő játékos célját. Amennyiben a játékos a saját célját csak a harmadik nyillal találja el, vagy nem talál bele a kiválasztott célba, a tábla véletlenszerűen kiválasztja a következő játékos célját. Amennyiben a játékos a saját célját három nyillal nem találja el, elveszti az "életét", a következő játékos azonos célra dob. A találatkor felhangzik a "Yes vagy "No".
4. El lehet találni a single, double és triple.
5. Ha a játékos pontja 0 alá csökken, kiesik a játékból. Az a játékos nyer, aki utolsónak marad a játékban.

G26 Big Little - Hard (H03、H05、H07、H09、H11、H13、H15、H17、H19、H21)
1. A (3、5、7、9、11、13、15、17、19、21) változatok a játékosok életének alapszámát képviselik.
2. Az elején a tábla véletlenszerűen ábrázolja az első játékos célszámát.
3. Ha a játékos eltalálja a célt az első, vagy a második nyillal, a következő nyillal meghatározza a következő játékos célját. Amennyiben a játékos a saját célját csak a harmadik nyillal találja el, vagy nem talál bele a kiválasztott célba, a tábla véletlenszerűen kiválasztja a következő játékos célját. Amennyiben a játékos a saját célját három nyillal nem találja el, elveszti az "életét", a következő játékos azonos célra dob. A találatkor felhangzik a "Yes vagy "No".
4. Csak azonos szegmensek találata érvényes. Például: Amennyiben a cél "double 15", a single vagy triple találat nem számít. Csak ismét a "double 15" találat.
5. Ha a játékos élete 0 alá csökken, kiesik a játékból. Az a játékos nyer, aki utolsónak marad a játékban.

G27 Gotcha (101、201、301、401、501、601、701、801、901)
1. cél pontszámok (101、201、301、401、501、601、701、801、901)
2. Mindegyik játékos 0 ponttal kezd és ehhez adják hozzá a játékban dobott pontokat. Az a játékos nyer, aki legelőször szerzi meg a meghatáro zott pontszámot nyer. Ha a játékos túllépi a pontszámot, visszatér az adott játék elején lévő pontszámhoz.
3. A játékos "Bombázhatja" a többi játékost úgy, hogy visszaadja a pontszámaikat 0-ra. Ez akkor történik meg, ha a dobó játékos ugyanannyi pontot szerez, mint bármelyik más játékos.
   Például:
   Az 1 játékosnak 20 pontja van.
   Az 2 játékosnak 50 pontja van.
   Az 3 játékosnak 30 pontja van.
   A 4 játékos az első nyillal dob 20-at - Az 1 játékos 0 van.
   Másodikkal 10 dob (pontszám 30) - A 3 játékos 0 van.
   Harmadikkal 20 dob (pontszám 50) - A 2 játékos 0 van.

A problémák megoldása

Nincs áram
Ellenőrizze, hogy az adapter csatlakoztatva van az áramforráshoz és helyesen van bekötve a táblába.

Nem jegyzi fel a pontokat.
Ellenőrizze, hogy a játék nem a "Beállítások" vagy "Szünet" rezsimben va-e?. Ezután ellenőrizze, hogy a szenzorok vagy a billentyűzet nem ragadtak-e vagy akadtak-e be.

Beakadt szenzorok vagy funkciós billentyűzetek
Szállítás és használat közben előfordulhat, hogy a szenzorok néha beragadnak és nem érzékelik a találatoz. Ebben az esetben a figyelmeztetést lehet hallani és villog a kijelző. A nyilak óvatos eltávolítása vagy ujjal kis nyomást gyakorolni és mozgatni oda vissza általában a szenzort feloldja. Ezután vissza lehet térni a játékhoz a beragadás előtti azonos helyzetbe.

Az eltört hegy kivétele
A műanyag hegyekek használata biztonságosabb, de nem tartanak örökké. Ha a hegy letörik és bennragad a táblában, próbálják meg nagyon óvatosan kis fogóval kihúzni.
Ha a hegy betörik és fogóval nem lehet kihúzni, használjunk egy másik tökéletes állapotban lévő nyilat, és azzal nyomjuk át a másik oldalra. A műanyag hegy a táblát nem rongálja meg.
A letört hegyet soha ne nyomjuk éles fémtárggyal át, mert a fémhegy könnyen megrongálhatja a táblát, ha abba mélyen nyomódott be.
Minél nehezebb a nyíl, annál nagyobb az esélye annak, hogy a hegy eltörik.

Áramkimaradás vagy elektromágneses interferencia
Extrém helyzetekben, a masszív elektromágneses interferenciának köszönhetően előfordulhat az elektronika kimaradása vagy az eredmény hibás kiszámolása.
Például:
Nagy vihar vagy extrém áramingadozáskor, alacsony feszültség esetében, elektromotor vagy mikróhullámú sütő közelében. Reszeteléskor a táblát kapcsolja le az áramról, és várjon pár pillanatot amíg újraindítja. Mielőtt a táblát újra elindítja, győződjön meg, hogy az interferencia forrását eltávolította.

Karbantartás, gondoskodás, tárolás

FONTOS FIGYELMEZTETÉS: Nedves ruhával való tisztítás előtt a táblát kapcsolja le az adapterről.
A táblát csak nedves anyaggal tisztítsuk. Az adapter nem szabad nedves helyen tárolni.
Gyakori használat során valószínű, hogy a tábla eleje piszkos lesz. A felületet, a gombokat és a képernyőt nedves törlőkendővel tisztítsa meg.
Javasoljuk, hogy a vízbe kis mennyiségű, gyenge tisztítószert keverjen. Ezután a terméket puha ruhával törölje szárazra.
Amennyiben a táblát hosszabb ideig nem használja, javasoljuk, hogy ruhával fedje le, hogy ne porosodjon.
A terméket mindig száraz, tiszta helyen, szobahőmérsékleten tároljuk.

SRB

ELEKTRONSKA PIKADO TABLA

Čestitamo na kupovini nove vrste elektronske pikado table.
Nadamo se da ćete mnogo sati uživati u sjajnoj zabavi.

UPOZORENJE:
Ovo nije dečija igračka. Kada igraju pikado, decu mora nadgledati odrasla osoba. Sadrži sitne delove koji nisu pogodni za decu mlađu od 3 godine. Molimo da pažljivo pročitate uputstvo. Pravilna upotreba može sprečiti lomljenje ili povrede.

PREZENTACIJA PROIZVODA
Ovo je elektronska pikado tabla visokog kvaliteta sa LED displejem, automatskim zvučnim obaveštavanjem i 27 igara / 202 varijante. Tablu može koristiti do 8 igrača odjednom, a u početnom podešavanju su 2 igrača.

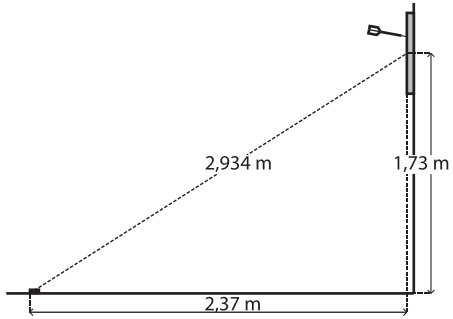
BRIGA ZA PIKADO TABLU
- Nikada ne koristite strelice sa metalnim vrhovima. Metalni vrhovi će jako oštetiti tablu i njenu elektroniku. Koristite samo strelice sa plastičnim vrhovima i preporučenom težinom od 8 do 12 grama.
- Tabla se može koristiti samo sa priloženim adapterom. Korišćenje drugog adaptera oštetiće elektroniku table.
- Koristite odgovaraću snagu i poziciju za bacanje strelica. Nije neophodno bacati prekomernom snagom da bi se strelice zadržale na tabli.
- Ako ne koristite tablu, isključite je i iskopčajte iz izvora električne energije.
- Nemojte tablu prskati tekućinom. Ovim ćete sprečiti oštećenje elektronike.
- Izbegavajte izlaganje table tečnostima ili prekomernoj vlazi.
- Tablu čistite samo vlažnom krpom ili blagim deterdžentom. Pre čišćenja isključite tablu i iskopčajte iz izvora električne energije.
- Proizvod nije namenjen za upotrebu licima sa fizičkim, osetilnim ili mentalnim ograničenjima ili sa nedostatkom iskustva i znanja, osim ako nisu pod nadzorom odgovorne osobe.
- Pazite da se deca ne igraju proizvodom bez nadzora.

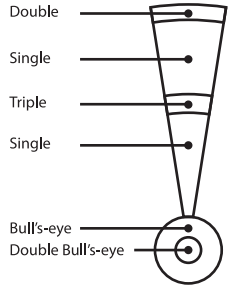
UPUTSTVO ZA MONTAŽU
1. Odaberite pogodno mesto sa slobodnim prostorom od barem 3m, udaljenost za bacanja, tzv. linija za bacanje treba da bude na horizontalnoj udaljenosti od 2,37 m (7 stopa, 9 ¼ inča) od table .
2. Stavite tablu uza zid, centar table (bulseye) je 1,73 m (5 stopa, 8 inča) od poda. Zatim obeležite olovkom na zidu rupe za pričvršćivanje.
3. Izbušite rupe na označenim mestima, umetnite tiplove i uvrnite u njih šaraf za pričvršćivanje.
4. Okačite tablu na šarafe za pričvršćivanje.

SAVETI I TEHNIKE
1. Ispravno držanje tela je sa poravnanom rukom, laktom, ramenom, kukom i nogom. Ako koristite desnu ruku, okrenite telo bočno prema tabli. Prenesite težinu na desnu nogu, lagano se nagnite prema tabli i izravnavajte levom nogom. Ako igrate levom rukom, uradite suprotno od onoga što je napisano.
2. Bacanje treba da polazi iz vašeg lakta. Držite telo mirno i koristite samo ruku, zglob i podlakticu. Lagano privucite svoju podlakticu i laganim pokretom bacite strelu ka tabli. Kažiprstom nastavite da pokazujete tamo gde ste ciljali.
3. Kada izvlačite strelicu iz table, radite to laganim okretanjem udesno, to će da vam pomogne da izvučete strelicu.
4. Vežbajte. Vežbajte. Vežbajte! Vežbanje će od vas napraviti boljeg igrača.

JEDINSTVENA FUNKCIJA USPAVLJIVANJA / BUDJENJA
Ova elektronska tabla je opremljena automatskim režimom uspavljivanja. Jednostavno priključite adapter u izvor napajanja, a zatim uključite tablu. Ako tabla ne bude korištena duže od 10 minuta, automatski prelazi u režim sna. Kada pritisnete bilo koje dugme, igra se vraća u stanje pre uspavljivanja.

POSEBNE FUNKCIJE
Taster GAME – pritisnite taster da biste prolazili meni igre na ekranu i izabrali igru. Tokom igre pritisnite ovaj taster da biste završili trenutnu igru i osnovno stanje igre.
Taster OPTION – pritisnite ovaj taster da biste izabrali različite varijante igre.
Taster PLAYER/SCORE – u početku koristite ovaj taster za podešavanje broja igrača; tokom igre da proverite rezultat svakog igrača.
Taster DOUBLE – samo za igre tipa"G01" (više u UPUTSTVU ZA IGRE)
Taster HANDICAP – pomoću tastera podesite težinu igre pojedinačno za svakog igrača. na primer. 4 igrača igraju igru „G01". Prvi igrač može postaviti početne poene na 801, drugi 201, treći 501 i četvrti igrač na 301.
Taster SOUND – ovaj taster vam omogućava podešavanje jačine zvuka table. Postoji 8 nivoa podešavanja od tihog do maksimalne jačine zvuka.
Taster MISS – pritisnite ovaj taster da biste smanjili broj strelica kada strelica nije pogodila tablu.
Taster ELIMINATE/TEAM – na početku pritisnite ovaj taster da biste postavili timove; tokom igre pritisnite ovo dugme da biste obrisali ili resetovali rezultat trenutne igre pikado.
Taster START/NEXT pritisnite ovaj taster za početak igre i za promenu na drugog igrača.
Taster CYBERMATCH – pritisnite ovaj taster za igru protiv uređaja, ima ukupno 5 nivoa težine (C1 - profesionalni, C2 - ekspert, C3 - iskusni, C4 - prosečni, C5 - početnik).





SPISAK IGARA

No.	IGRA	VARIJANTA
G01	COUNT DOWN	101;201;301;401;501;601;701;801;901
G02	SIMPLE CRICKET	000;020;025
G03	SCRAM CRICKET	A00
G04	SCORE CRICKET	E00;E20;E25
G05	CUT THROAT CRICKET	C00;C20;C25
G06	DOUBLE SCORE CRICKET	d00;d20;d25
G07	SHOVE-A-PENNY CRICKET	P00;P20;P25
G08	ROUND THE CLOCK	5;10;15;20
G09	ROUND THE CLOCK-DOUBLE	205;210;215;220
G10	ROUND THE CLOCK-TRIPLE	305;310;315;320
G11	LEGS OVER	3;5;7;9;11;13;15;17;19;21
G12	LEGS UNDER	U03;U05;U07;U09;U11;U13;U15;U17;U19;U21
G13	COUNT UP	100;200;300;400;500;600;700;800;900
G14	HIGH SCORE	H03;H05;H07;H09;H11;H13;H15;H17;H19;H21
G15	SHOOT OUT	-03;-05;-07;-09;-11;-13;-15;-17;-19;-21
G16	KILLER	3;5;7;9;11;13;15;17;19;21
G17	KILLER-DOUBLE	203;205;207;209;211;213;215;217;219;221
G18	KILLER-TRIPLE	303;305;307;309;311;313;315;317;319;321
G19	ALL FIVE	51;61;71;81;91
G20	SHANGHAI	1;5;10;15
G21	SHANGHAI-DOUBLE	201;205;210;215
G22	SHANGHAI-TRIPLE	301;305;310;315
G23	GOLF	10;20;30;40;50;60;70;80;90
G24	BINGO	132;141;168;189
G25	BIG LITTLE-SIMPLE	3;5;7;9;11;13;15;17;19;21
G26	BIG LITTLE-HARD	H03;H05;H07;H09;H11;H13;H15;H17;H19;H21
G27	GOTCHA	101;201;301;401;501;601;701;801;901

UPUTSTVO ZA IGRU

G01 Count Down (101、201、301、401、501、601、701、801、901)
1. U igri se radi o oduzimanju rezultata svakog bacanja od početnog broja. Pobednik je igrač koji prvi stigne do nule.
2. Da biste igru učinili izazovnijom, možete pritisnuti dugme DOUBLE da biste odredili druge uslove za početak i završetak igre.
Double In (101、201、301、401、501、601、701、801、901)— Da bi započeo igru, igrač mora da pogodi segment "double". Dok ovaj segment ne pogodi, ne računaju se poeni za dalje pogotke.
Double Out (101、201、301、401、501、601、701、801、901) — Da bi pobedio, igrač mora da pogodi segment "double" koji smanjuje broj poena tačno na nulu. Ako bi nakon pogotka strelicom preostao rezultat „1" ili manji od 0, bacanje će se računati kao BUST i rezultat će se vratiti na isti broj kao na početku runde.
Double In/Out (101、201、301、401、501、601、701、801、901) — Igrač mora započeti i završiti igru pogotkom u segment "double".

G02 Simple Cricket (000、020、025)
1. Važi samo pogoci u segmente 15,16,17,18,19,20 i bullseye.
2. Pobednik je igrač koji kao prvi pogodi sve ove segmente 3 puta.
Pogodak segmenta za jedan poen - računa se kao jedan pogodak
Pogodak segmenta za dva poena - računa se kao dva pogotka
Pogodak segmenta za tri poena - računa se kao tri pogotka.
3. 000—— Igrač može pogoditi segmente 15, 16, 17, 18, 19, 20 i bullseye u bilo kom redosledu.
020—— Igrač prvo mora tri puta da pogodi 20 a zatim da nastavi 19, 18, 17, 16, 15 i na kraju bullseye, ovim redosledom.
025—— Igrač prvo mora tri puta da pogodi bullseye a zatim da nastavi 15,16,17,18,19 i 20, ovim redosledom.
4. Svaki segment ima tri LED indikatora. Kod pogotka za jedan poen upali se jedan indikator. Kada se upale svi indikatori, igra se završava.
5. Igrač koji upali sve indikatore pobeđuje u igri.

G03 Scram Cricket (A00 - samo za dva igrača)
1. Važe samo pogoci u segmente 15,16,17,18,19,20 i bullseye.
2. Igra se sastoji od dve runde. U prvoj rundi igrač 1 pokušava da „zatvori" sve gore navedene segmente (3 puta pogoditi od 15 do 20 i bullseye). Kada igrač 1 pogodi neki segment 3 puta, to znači da ga je „zatvorio". Igrač 2 neće osvojiti nijedan poen ako ovaj segment pogodi.
Pogodak segmenta za jedan poen - računa se kao jedan pogodak
Pogodak segmenta za dva poena - računa se kao dva pogotka
Pogodak segmenta za tri poena - računa se kao tri pogotka.
3. Igrač 2 pokušava da dobije što više poena pogocima u segmente koje Igrač 1 još uvek nije zatvorio. Čim igrač 1 zatvori sve segmente, runda se završava.
4. U drugom krugu igrači zamenjuju uloge. Sada igrač 2 zatvara segmente, a igrač 1 skuplja poene. Igra se završava kada igrač 2 zatvori sve segmente. Pobeđuje igrač sa većim brojem poena.

G04 Score Cricket (E00、E20、E25)
1. Važe samo pogoci u segmente 15,16,17,18,19,20 i bullseye.
2. E00——Igrač može da pogodi segmente 15, 16, 17, 18, 19, 20 i bullseye bilo kojim redosledom.
E20——Igrač mora prvo tri puta pogoditi 20 zatim nastaviti 19, 18, 17, 16, 15 i na kraju bullseye, u ovom redosledu.
E25——Igrač mora prvo tri puta pogoditi bullseye zatím nastaviti 15,16,17,18,19 i 20 u ovom redosledu.
3. Svaki segment ima tri LED indikatora. Pogotkom segmenta za jedan poen, upali se jedan indikator.
4. Svaki segment je "otvoren" kada je pogođen 3 puta, ali će biti „zatvoren" kada ga svi igrači pogode 3 puta.
Pogodak segmenta za jedan poen - računa se kao jedan pogodak
Pogodak segmenta za dva poena - računa se kao dva pogotka
Pogodak segmenta za tri poena - računa se kao tri pogotka.
5. Igrači pokušavaju da pogode segment 3 puta da bi ga „otvorili" i na njemu sakupili poene.
6. Pre nego što svi segmenti budu pogođeni 3 puta, igrači u ovom segmentu pokušavaju da sakupe poene.
7. Čim svi igrači pogode segment 3 puta, segment je „zatvoren" i na njemu se više ne mogu sakupljati poeni.
8. Čim svi igrači "zatvore" sve segmente,pobeđuje igrač sa najvećim brojem poena.

G05 Cut Throat Cricket (C00、C20、C25)
1. Važe samo pogoci u segmente 15,16,17,18,19,20 i bullseye.
2. C00——Igrač može pogoditi 15, 16, 17, 18, 19, 20 i bullseye bilo kojim redosledom.
C20——Igrač mora prvo tri puta pogoditi 20 zatim nastaviti 19, 18, 17, 16, 15 i na kraju bullseye, u ovom redosledu.
C25——Igrač mora prvo 3 puta pogoditi bullseye a zatim nastaviti 15,16,17,18,19 i 20 u ovom redosledu.
3. Svaki segment ima 3 LED indikatora. U slučaju pogotka za jedan poen, upali se jedan indikator.
4. Svaki segment je „otvoren" kada je pogođen 3 puta. Čim ga svi igrači pogode 3 puta, on je „zatvoren" i na njemu se ne mogu sakupljati poeni.
Pogodak segmenta za jedan poen - računa se kao jedan pogodak
Pogodak segmenta za dva poena - računa se kao dva pogotka
Pogodak segmenta za tri poena - računa se kao tri pogotka.
5. Poeni koje igrač prikupi pripisuju se protivnicima.
6. Igrači pokušavaju da pogode segmente 3 puta, čime ih „otvore" i pripisuju poene.
7. Pre nego što protivnici 3 puta pogode segment i „otvore ga", igrač može da nastavi da baca u „otvoreni" segment i osvaja poene za ostale,
8. Čim su svi igrači 3 p pogodili segment, on je „zatvoren" i na njemu se više ne mogu sakupljati poeni.
9. Čim su svi segmenti „zatvoreni", igra se završava i igrač sa najmanjim brojem poena pobeđuje.

G06 Double Score Cricket (d00、d20、d25)
1. Važe samo pogoci u segmente 15,16,17,18,19,20 i bullseye.
2. d00——Igrač može pogoditi 15, 16, 17, 18, 19, 20 i bullseye bilo kojim redosledom.
d20—— Igrač mora prvo tri puta pogoditi 20 a zatim nastaviti 19, 18, 17, 16, 15 i na kraju bullseye, u ovom redosledu.
d25—— Igrač mora prvo 3 puta pogoditi bullseye a zatim nastaviti 15,16,17,18,19 i 20 u ovom redosledu.
3. Igra je ista kao "Score Cricket ali igrač mora prvo da pogodi svaki važeći segment "double" i tek tada može da nastavi da igra.

G07 Shove-A-Penny Cricket (P00、P20、P25 - samo za dva igrača)
1. Važe samo pogoci u segmente 15,16,17,18,19,20 i bullseye.
2. P00—— Igrač može pogoditi segmente 15, 16, 17, 18, 19, 20 i bullseye bilo kojim redosledom.
P20—— Igrač mora prvo tri puta pogoditi 20 a zatim nastaviti 19, 18, 17, 16, 15 i na kraju bullseye, u ovom redosledu.
P25—— Igrač mora prvo 3 puta pogoditi bullseye i zatim nastaviti 15,16,17,18,19 i 20 u ovom redosledu
3. Igra je slična "Simple Cricket". Razlike su sledeće:
Kada igrač pogodi važeći segment više od 3 puta, višak se dodaje drugom igraču. Ali ako igrač 3 puta pogodi segment i „zatvori" ga, višak se više neće prenositi na sledećeg igrača. Kao primer: igrač 1 pogodi segment 16 sa dva bacanja i sada se upale dva indikatora za segment 16. Trećim bacanjem pogodi triple segment 16 a višak od dva pogotka dodaje se igraču 2. Sada igrač 2 može da zatvori segment 16 samo pogotkom za jedan poen. Ali ako igrač 1 pogodi segment 16 sa samo tri pogotka, upaliće se tri indikatora za segment 16 i on je „zatvoren". Sledeći višak se više ne bi dodao igraču 2.
4. Pobednik je igrač koji 3 puta pogodi sve važeće segmente.

G08 Round Clock (5、10、15、20)
1. Varijante (5、10、15、20) pokazuju koji segmenti važe za pogodak.
2. 5——Važeći segmenti 1 do 5;
10——Važeći segmenti 1 do 10;
15——Važeći segmenti 1 do 15;
20——Važeći segmenti 1 do 20.
3. Igrač mora pogoditi aktivne segmente prema indikatoru na tabli. Kada je segment pogođen, upali se sledeći segment i čuje se "Yes" ili "No".
4. Pobednik je igrač koji kao prvi pogodi sve segmente.

G09 Round Clock-Double (205、210、215、220)
1. Varijante (205、210、215、220) pokazuju koji double segmenti važe za pogodak.
2. 205——Važeći segmenti 1 do 5;
210——Važeći segmenti 1 do 10;
215——Važeći segmenti 1 do 15;
220——Važeći segmenti 1 do 20.
3. Igrač mora gađati aktivne segmente prema indikatoru na tabli. Kada je pogođen segment, upali se sledeći segment i čuje se "Yes" ili "No".
4. Pobednik je igrač koji kao prvi pogodi sve double segmente.

G10 Round Clock-Triple (305、310、315、320)
1. Varijante (305、310、315、320) pokazuju koji triple segmenti važe za pogodak.
2. 305——Važeći segmenti 1 do 5;
310——Važeći segmenti 1 do 10;
315——Važeći segmenti 1 do 15;
320——Važeći segmenti 1 do 20.
3. Igrač mora gađati aktivne segmente prema indikatoru na tabli. Kada je segment pogođen, , upali se sledeći segment i čuje se "Yes" ili "No"
4. Pobednik je igrač koji kao prvi pogodi sve triple segmente.

G11 Legs Over (3、5、7、9、11、13、15、17、19、21)
1. Varijante (3、5、7、9、11、13、15、17、19、21) pokazuju osnovni broj života igrača.
2. Svaki igrač pokušava da ubaci isti ili veći broj poena u rundi kao i prethodni igrač (na početku tabla sama bira rezultat za prvog igrača). Ako igrač baci manje nego prethodni, gubi jedan „život".
3. Ako igrač u svojoj rundi umesto da baca strelice pritiska taster START, on takođe gubi „život".
4. Čim broj života igrača padne na 0, igrač ispada iz igre.
5. Čim u igri ostane samo jedan igrač, igra se završava i igrač postaje pobednik.
6. Preporučuje se da igru igra više od dva igrača.

G12 Legs Under (U03、U05、U07、U09、U11、U13、U15、U17、U19、U21)
1. Varijante (3、5、7、9、11、13、15、17、19、21) pokazuju osnovni broj života igrača.
2. Svaki igrač pokušava da ubaci isti ili veći broj poena u rundi kao i prethodni igrač (na početku tabla sama bira rezultat za prvog igrača). Ako igrač baci više od prethodnog, gubi jedan „život".
3. Ako igrač u svojoj rundi umesto da baca strelice pritiska taster START, gubi jedan „život". Ako pritisnite taster ELIMINATE/TEAM, uređaj resetuje trenutni rezultat i dodaje 60 poena, ako pritisne taster MISS, takođe dodaje 60 poena.
4. Čim broj života igrača padne na 0, igrač ispada iz igre.
5. Čim u igri ostane samo jedan igrač, igra se završava i igrač postaje pobednik.
6. Preporučuje se da igru igra više od dva igrača.

G13 Count Up (100、200、300、400、500、600、700、800、900)
Igrači sakupljaju poene koji se dodaju početnoj nuli. Pobednik je igrač koji prvi postigne ili premaši izabrani rezultat.

G14 Hi-Score (H03、H05、H07、H09、H11、H13、H15、H17、H19、H21)
1. Svi segmenti su važeći.
2. Varijante (*3、*5、*7、*9、*11、*13、*15、*17、*19、*21) pokazuju odabrani broj rundi za igrača. U svakoj rundi igrač ima 3 strelice.
3. Nakon bacanja izabranog broja rundi, pobeđuje igrač sa najvećim brojem poena.

G15 Shoot out (-03、-05、-07、-09、-11、-13、-15、-17、-19、-21)
1. Varijante (*3、*5、*7、*9、*11、*13、*15、*17、*19、*21) pokazuju početne poene igrača
2. Tabla nasumično bira segment koji treba pogoditi. Igrač mora pogoditi segment u roku od 10 sekundi, u suprotnom se oduzima bacanje. Kada se pogodi, čuće se "Yes ili "No".
3. U slučaju pogotka single, double ili triple igraču se oduzima jedan poen.
4. Pobednik je igrač koji prvi osvoji 0 poena.

G16 Killer (3、5、7、9、11、13、15、17、19、21)
1. Varijante (3、5、7、9、11、13、15、17、19、21) pokazuju početni broj života igrača.
2. Prilikom ulaska u igru, na tabli će se pojaviti "SEL" da bi igrači mogli da izaberu svoj segment bodovanja. Čim prvi igrač odabere svoj segment bodovanja, pritisne taster NEXT a broj bira sledeći igrač. Svaki igrač bi trebao da ima drugačiji segment bodovanja. Kada svaki igrač odabere svoj broj, igra počinje.
3. Prvo igrač pokušava da pogodi svoj broj da bi dobio oznaku "killer".
4. Čim igrač postane "killer", pokušava da pogodi protivničke brojeve, oduzimajući im po jedan „život".
5. Ako "killer" ponovo pogodi svoj broj, gubi oznaku "killer" i gubi jedan „život". Zatim morate ponovo da pogodite svoj broj da biste dobili oznaku "killer".
6. "Killer" pokušava pogocima segmenata bodovanja da što pre oduzme protivnicima „živote".
7. Kada se pogodi, čuće se "Yes" ili "No".
8. Poslednji igrač u igri postaje pobednik.
9. Preporučuje se da u igri sudeluje više od dva igrača.

G17 Killer - Double (203、205、207、209、211、213、215、217、219、221)
1. Varijante (*3、*5、*7、*9、*11、*13、*15、*17、*19、*21) pokazuju početni broj života igrača.
2. Prilikom ulaska u igru, na tabli će se pojaviti "SEL" da bi igrači mogli da izaberu svoj segment bodovanja. Čim prvi igrač odabere svoj segment bodovanja, pritisne taster NEXT a broj bira sledeći igrač. Svaki igrač bi trebao da ima drugačiji segment bodovanja. Kada svaki igrač odabere svoj broj, igra počinje.
3. Prvo igrač pokušava da pogodi double svog broja da bi dobio oznaku "killer".
4. Čim igrač postane "killer", pokušava da pogodi protivničke brojeve, oduzimajući im po jedan „život".
5. Ako "killer" ponovo pogodi svoj broj, gubi oznaku "killer" i gubi jedan „život". Zatim morate ponovo da pogodite double svog broja da biste dobili oznaku "killer".
6. "Killer" pokušava pogocima segmenata bodovanja da što pre protivnicima oduzme „živote"".
7. Kada se pogodi, čuće se "Yes" ili "No".
8. Poslednji igrač u igri postaje pobednik.
9. Preporučuje se da u igri sudeluje više od dva igrača.

G18 Killer - Triple (303、305、307、309、311、313、315、317、319、321)
1. Varijante (*3、*5、*7、*9、*11、*13、*15、*17、*19、*21) pokazuju osnovni broj života igrača.
2. Prilikom ulaska u igru, na tabli će se pojaviti "SEL" da bi igrači mogli da izaberu svoj segment bodovanja. Čim prvi igrač odabere svoj segment bodovanja, pritisne taster NEXT i broj bira sledeći igrač. Svaki igrač bi trebao da ima drugačiji segment bodovanja. Kada svaki igrač odabere svoj broj, igra počinje.
3. Prvo, igrač pokušava da pogodi triple svog broja da bi dobio oznaku "killer".
4. Čim igrač postane "killer", pokušava da pogodi protivničke brojeve oduzimajući im „živote".
5. Ako "killer" ponovo pogodi svoj broj, gubi oznaku "killer" i gubi jedan „život". Zatim morate ponovo da pogoditi triple svog broja da biste dobili oznaku "killer".
6. "Killer" pokušava pogoditi segment bodovanja, kako bi što pre oduzeo "živote" protivnicima.
7. Kada se pogodi, čuće se "Yes" ili "No".
8. Poslednji igrač u igri postaje pobednik.
9. Preporučuje se da u igri sudeluje više od dva igrača.

G19 All Five (51、61、71、81、91)
Jedna runda je sa 3 strelice. U svakoj rundi igrač pokušava da dobije broj poena deljiv sa 5. Svaka „5" se tada računa kao 1 poen. Na primer: igrač pogađa 3, 7 i 10 sa tri strelice, ukupno 20. Jer 20 je deljivo sa 5, igrač dobija 4 poena (4 * 5 = 20). Ako zbroj bacanja nije deljiv sa 5 ili strelica promaši cilj, igrač neće dobiti nijedan poen.
Varijante (51、61、71、81、91) pokazuju broj poena koje igrači pokušavaju da postignu. Pobednik je igrač koji prvi dobije izabrani broj poena.

G20 Shanghai (1、5、10、15)
1. 101——Pogodi bilo koji segment od 1 do 20 i bullseye po redu.
   105——Pogodi bilo koji segment od 5 do 20 i bullseye po redu.
   110——Pogodi bilo koji segment od 10 do 20 i bullseye po redu.
   115——Pogodi bilo koji segment od 15 do 20 i bullseye po redu.
2. Svaki igrač može baciti samo jednu strelicu na segment, a zatim se automatski prebaci na sledeći segment. Ako pogodi pravi segment, računaju se poeni, u suprotnom ne.
3. Čim se završi poslednje bacanje na bullseye, igrač sa najvećim brojem poena pobeđuje.

G21 Shanghai (201、205、210、215)
1. 201——Pogodi bilo koji segment od 1 do 20 i bullseye po redu.
   205——Pogodi bilo koji segment od 5 do 20 i bullseye po redu.
   210——Pogodi bilo koji segment od 10 do 20 i bullseye po redu.
   215——Pogodi bilo koji segment od 15 do 20 i bullseye po redu.
2. Svaki igrač može baciti samo jednu strelicu na segment, a zatim se automatski prebaci na sledeći segment. Ako pogodi pravi segment, računaju se poeni, u suprotnom ne.
3. Čim se završi poslednje bacanje na bullseye, igrač sa najvećim brojem poena pobeđuje.

G22 Shanghai (301、305、310、315)
1. 301——Pogodi bilo koji segment od 1 do 20 i bullseye po redu.
   305——Pogodi bilo koji segment od 5 do 20 i bullseye v pořadí.
   310——Pogodi bilo koji segment od 10 do 20 i bullseye po redu.
   315——Pogodi bilo koji segment od 15 do 20 i bullseye po redu.
2. Svaki igrač može baciti samo jednu strelicu na segment, a zatim se automatski prebaci na sledeći segment. Ako pogodi pravi segment, računaju se poeni, u suprotnom ne.
3. Čim se završi poslednje bacanje na bullseye, igrač sa najvećim brojem poena pobeđuje.

G23 Golf (10、20、30、40、50、60、70、80、90)
1. Varijante (10、20、30、40、50、60、70、80、90) maksimalan broj poena za igrače.
2. Igrač treba da pogodi segmente od 1 do 18 redom. Pogodak 1 u prvoj rundi, 2 u drugoj itd. Kad pogodi čuje se "Yes" ili "No".
3. Igrač pokušava da ima najmanji broj poena. Ako u rundi promaši sa 3 strelice, to se računa kao „loša strelica" i dobija 5 poena. Za pogodak triple dobiva 1 poen, za double 2 poena i za single 3 poena. Igrač može da završi svoju rundu bilo kojom od svoje tri strelice, ali uvek se računa poslednja bačena strelica. Ako poslednja strelica ne pogodi segment, igrač dobija 5 poena.
4. Igrač koji postigne ili premaši izabrani broj poena eliminiše se iz igre. Pobednik je ili igrač koji poslednji ostane u igri ili nakon odigranih svih 18 rundi ima najmanje poena.

G24 Bingo (132、141、168、189)
1. Tabla automatski prikazuje važeće segmente. Igrač koji kao prvi 3 x pogodi sve važeće segmente pobeđuje u igri. Kad pogodi čuje se "Yes" ili "No".
2.132——Važeći segmenti u nizu 15,4,8,14,3;
   141——Važeći segmenti u nizu 17,13,9,7,1;
   168——Važeći segmenti u nizu 20,16,12,6,2;
   189——Važeći segmenti u nizu 19,10,18,5,11.
3. Igrač treba da pogodi segment 3 puta pre nego što stigne do sledećeg broja. Single se računa za jedan pogodak, double za dva a triple za tri pogotka.

G25 Big Little—Simple (3、5、7、9、11、13、15、17、19、21)
1. Varijante (3、5、7、9、11、13、15、17、19、21) pokazuju početni broj života igrača.
2. Na početku, tabla nasumično prikazuje numeričku metu za prvog igrača.
3. Kada igrač pogodi cilj prvom ili drugom strelicom, sledeća strelica određuje cilj za sledećeg igrača. Ako igrač pogodi svoju metu tek trećom strelicom ili ne pogodi metu, tabla nasumično bira metu za drugog igrača. Ako igrač ne pogodi svoju metu sa tri strelice, on gubi „život", a drugi igrač baca na istu metu. Kad pogodi čuje se "Yes" ili "No ".
4. Moguće je pogoditi single, double i triple.
5. Kada se igraču spusti broj života na 0, ispada iz igre. Pobednik je onaj igrač koji ostane poslednji u igri.

G26 Big Little - Hard (H03、H05、H07、H09、H11、H13、H15、H17、H19、H21)
1. Varijante (*3、*5、*7、*9、*11、*13、*15、*17、*19、*21) pokazuju početni broj života igrača.
2. Na početku, tabla nasumično prikazuje numeričku metu za prvog igrača.
3. Kada igrač pogodi cilj prvom ili drugom strelicom, sledeća strelica određuje cilj za sledećeg igrača. Ako igrač pogodi svoju metu tek trećom strelicom ili ne pogodi metu, tabla nasumično bira metu za drugog igrača. Ako igrač ne pogodi svoju metu ni sa tri strelice, on gubi „život", a drugi igrač baca na istu metu. Kad pogodi čuje se "Yes" ili "No ".
4. Važi samo pogodak u isti segment. Na primer. Ako je meta "double 15", onda se ne računaju pogoci single ili triple. Tek ponovni pogodak u "double 15".
5. Kada se igraču spusti broj života na 0, ispada iz igre. Pobednik je onaj igrač koji ostane poslednji u igri.

G27 Gotcha (101、201、301、401、501、601、701、801、901)
1. (101、201、301、401、501、601、701、801、901) su ciljni brojevi poena.
2. Svaki igrač počinje sa 0 poena i dodaju mu se dobiveni poeni za rundu. Pobeđuje igrač koji kao prvi postigne tačan broj poena. Ako igrač premaši broj poena, vraća se na broj poena sa početka runde
3. Igrač može da "bombarduje" druge igrače vraćajući njihov rezultat nazad na 0. To se dešava kada igrač koji baca dobije isti rezultat kao drugi igrač.
Na primer:
Igrač 1 postiže 20
Igrač 2 postiže 50
Igrač 3 postiže 30
Igrač 4 pogodi prvom strelicom 20 - Igrač 1 je na 0.
Drugo bacanje pogodi10 (rezultat 30) - Igrač 3 je na 0.
Treće bacanje pogodi 20 (rezultat 50) - Igrač 2 je na 0.

Rešavanje problema

Nema struje
Proverite da li je adapter povezan na izvor napajanja i pravilno povezan sa tablom.

Ne beleži rezultate
Proverite da igra nije u režimu „Postavljanje" ili „Pauza". Zatim proverite da senzori ili tasteri nisu zaglavljeni ili zapeli.

Zaglavljeni senzori ili funkcijski tasteri
Tokom transporta i uobičajene upotrebe, senzori se mogu povremeno zaglaviti i ne pokazuju pogodak. U ovom slučaju čuje se upozorenje i indikator trepće. Lagano skidanje strelice ili lagani pritisak prstom te pomak napred-nazad će normalno osloboditi senzore. Tada je moguće vratiti se u igru na onaj trenutak pre nego što je došlo do zaglavljivanja.

Uklanjanje slomljenog vrha
Plastični vrhovi su apsolutno sigurniji za upotrebu, ali neće trajati zauvek. Ako se vrh polomi i ostane u tabli, pokušajte da ga vrlo pažljivo izvučete pomoću klešta.
Ako se vrh slomi i ne možete ga izvući kleštima, koristite drugu strelicu (koja je u odličnom stanju) i njome progurajte vrh. Plastični vrh neće oštetiti elektroniku u tabli.
Nikada nemojte gurati slomljeni vrh oštrim metalnim predmetom, jer metalni vrh može lako da ošteti tablu ako se ugura duboko u nju.
Što je strelica teža, veća je šansa za lomljenje vrha.

Oscilacije napona ili elektromagnetne smetnje
U ekstremnim situacijama, zbog velikih elektromagnetnih smetnji, može doći do otkazivanja elektronike ili loših rezultata kod računanja.
Na primer.:
Tokom jake oluje, ekstremnih oscilacija napona, niskog napona ili postavljanja table blizu električnog motora ili mikrotalasne pećnice. Da biste resetovali tablu, isključite adapter iz napajanja i sačekajte nekoliko sekundi pre nego što ga ponovo uključite. Pre ponovnog uključenja table uklonite izvor smetnji.

Održavanje, briga, skladištenje

VAŽNO! Pre čišćenja vlažnom krpom, odvojite adapter od table.
Čistite samo vlažnom krpom! Adapter ne sme doći u dodir sa vlagom!
Česta upotreba će verovatno dovesti do prljanja prednjeg dela table. Očistite površinu, tastere i ekran vlažnom krpom. Preporučujemo upotrebu vode pomešane sa malom količinom blagog deterdženta. Zatim obrišite proizvod mekom suvom krpom.
Ako neko vreme ne koristite tablu, savetujemo da ju pokrijete zaštitnom krpom.
Uvek držite proizvod na suvom i čistom mestu na sobnoj temperaturi.

ELEKTRONSKA TARČA

SLO

Čestitamo vam ob nakupu novega tipa elektronske tarče.
Prepričani smo, da boste uživali v številnih urah odlične zabave.

SVARILO:
Izdelek ni igrača za otroke. Pri metanju pikada morajo biti otroci pod nadzorom odrasle osebe. Vsebuje majhne dele, ki niso primerni za otroke, mlajše od 3 let. Natančno preberite ta navodila. S pravilno uporabo boste učinkovito preprečili poškodbe ali materialne škode.

PREDSTAVITEV IZDELKA
Ta izdelek je elektronska tarča vrhunske kakovosti z LED zaslonom, samodejnim zvočnim obveščanjem in 27 različnimi vrstami igre / 202 različicami. Tarčo lahko uporablja do 8 igralcev hkrati, tovarniško pa je nastavljena za 2 igralca.

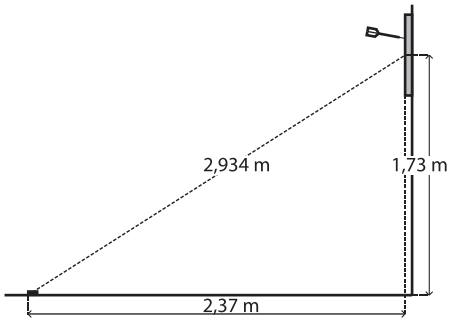
SKRB ZA TARČO
- Nikoli ne uporabljajte pikado puščic s kovinskimi konicami. Kovinske konice bi resno poškodovale tarčo in njeno elektroniko. Uporabljajte samo pikado puščice s plastičnimi konicami in priporočeno težo od 8 do 12 gramov.
- Tarčo je mogoče uporabiti samo s priloženim pretvornikom. Uporaba drugega pretvornika bi poškodovala njeno elektroniko.
- Pikado mečite z ustrezno močjo in s primerno telesno držo. Da bi pikado pravilno priletel v tarčo, ni potrebna pretirana moč.
- Kadar tarče ne uporabljate, jo izklopite in izključite iz el. omrežja.
- Ne polivajte tarče s tekočinami. S tem boste preprečili poškodbe elektronike.
- Izogibajte se izpostavljanju tarče tekočinam ali prekomerni vlagi.
- Tarčo čistite samo z vlažno krpo ali blagim detergentom. Pred čiščenjem tarčo izključite iz električnega omrežja.
- Izdelek ni namenjen za uporabo osebam s senzoričnimi ali psihofizičnimi motnjami in omejitvami. Niti osebam s pomanjkanjem izkušenj in znanja, razen če so pod nadzorom odgovorne osebe.
- Otroci se ne smejo igrati z izdelkom brez nadzora.

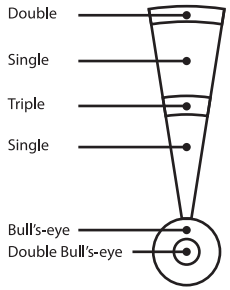
NAPOTKI ZA MONTAŽO
1. Izberite primerno mesto z najmanj 3 m prostora. Razdalja za metanje, ti. črta „Toe-line" mora biti narisana vodoravno na razdalji 2,37 m stran od tarče.
2. Tarčo namestite ob steni, središče tarče (bullseye) pa naj bo oddaljeno 1,73 m od tal. Na steno narišite mesta za montažo vijakov.
3. Na označenih mestih izvrtajte luknje, vstavite stenske vložke in vanje privijte pritrdilne vijake.
4. Tarčo obesite na vijake v steni.

NASVETI IN TEHNIKA METANJA
1. Pravilna drža je s poravnano roko, komolcem, ramenom, bokom in nogo. Če uporabljate desno roko, telo obrnite z desnim bokom proti cilju. Telesno težo prenesite na desno nogo, se malo nagnite proti tarči, ravnotežje pa uravnavajte z levo nogo. Levičarji se postavite ravno obratno.
2. Moč metanja mora izhajati od komolca. Stojte mirno. Za metanje uporabljajte samo roko, zapestje in podlaket. Rahlo povlecite podlaket in kontrolirano vrzite puščico proti tarči. Nadaljujte tako, da s kazalcem pokažete proti cilju (tarči) in vrzite.
3. Ko pikado izvlečete iz tarče, ga rahlo zasučite v desno. Lažje ga boste izvlekli ven.
4. Vadite. Vadite. Vadite! Z vajo urite spretnost.

UNIKATNA FUNKCIJA STANJA PRIPRAVLJENOSTI / PONOVNEGA VKLOPA
Ta elektronska tarča je opremljena s samodejnim načinom stanja pripravljenosti (spanja). Pretvornik preprosto priključite v omrežje in tarčo vključite. Če tarča miruje več kot 10 minut, samodejno preide v stanje pripravljenosti. Ko pritisnete katerikoli gumb, se igra vrne v stanje pred izklopom tarče.

POSEBNE FUNKCIJE
Gumb GAME - pritisnite gumb za pomikanje po meniju iger na zaslonu in izberite igro. Med igro pritisnite ta gumb, da končate sedanjo igro in da naprava preide osnovno stanje igre.
Gumb OPTION - pritisnite ta gumb, da izberete različne variante igre.
Gumb PLAYER / SCORE - s tem gumbom najprej nastavite število igralcev; med igro bo ta funkcija nadzirala rezultat vsakega igralca.
Gumb DOUBLE - samo za igre tipa „G01" (več v NAVODILIH ZA IGRO)
Gumb HANDICAP - Z gumbom nastavite težavnost igre posebej za vsakega igralca. Npr. 4 igralci igrajo igro „G01". Prvi igralec lahko izhodišča nastavi na 801, drugi 201, tretji 501, četrti igralec pa na 301.
Gumb SOUND - s tem gumbom prilagodite glasnost tarče. Obstaja 8 možnosti - od povsem izklopljene do najbolj glasne.
Gumb MISS - pritisnite ta gumb, da zmanjšate število pikado puščic, kadar puščica ne doseže tarče.
Gumb ELIMINATE / TEAM - na začetku pritisnite ta gumb, da nastavite ekipe. Med igro pritisnite ta gumb, da izbrišete ali ponastavite rezultat sedanje puščice.
Gumb START / NEXT - pritisnite, da začnete igro in preklopite na drugega igralca.
Gumb CYBERMATCH - Pritisnite ta gumb za igranje proti napravi, skupno 5 težavnostnih stopenj (C1 - profesionalec, C2 - strokovnjak, C3 - izkušen, C4 - povprečen, C5 - začetnik).





MENI IGRE

No.	IGRA	VARIANTA
G01	COUNT DOWN	101;201;301;401;501;601;701;801;901
G02	SIMPLE CRICKET	000;020;025
G03	SCRAM CRICKET	A00
G04	SCORE CRICKET	E00;E20;E25
G05	CUT THROAT CRICKET	C00;C20;C25
G06	DOUBLE SCORE CRICKET	d00;d20;d25
G07	SHOVE-A-PENNY CRICKET	P00;P20;P25
G08	ROUND THE CLOCK	5;10;15;20
G09	ROUND THE CLOCK-DOUBLE	205;210;215;220
G10	ROUND THE CLOCK-TRIPLE	305;310;315;320
G11	LEGS OVER	3;5;7;9;11;13;15;17;19;21
G12	LEGS UNDER	U03;U05;U07;U09;U11;U13;U15;U17;U19;U21
G13	COUNT UP	100;200;300;400;500;600;700;800;900
G14	HIGH SCORE	H03;H05;H07;H09;H11;H13;H15;H17;H19;H21
G15	SHOOT OUT	-03;-05;-07;-09;-11;-13;-15;-17;-19;-21
G16	KILLER	3;5;7;9;11;13;15;17;19;21
G17	KILLER-DOUBLE	203;205;207;209;211;213;215;217;219;221
G18	KILLER-TRIPLE	303;305;307;309;311;313;315;317;319;321
G19	ALL FIVE	51;61;71;81;91
G20	SHANGHAI	1;5;10;15
G21	SHANGHAI-DOUBLE	201;205;210;215
G22	SHANGHAI-TRIPLE	301;305;310;315
G23	GOLF	10;20;30;40;50;60;70;80;90
G24	BINGO	132;141;168;189
G25	BIG LITTLE-SIMPLE	3;5;7;9;11;13;15;17;19;21
G26	BIG LITTLE-HARD	H03;H05;H07;H09;H11;H13;H15;H17;H19;H21
G27	GOTCHA	101;201;301;401;501;601;701;801;901

NAVODILA ZA IGRO

G01 Count Down (101、201、301、401、501、601、701、801、901)
1. Pri igri se rezultata odšteva z vsakim metom od prvotnega števila. Zmaga tisti, ki prvi doseže ničlo.
2. Če želite da bi bila igra bolj zahtevna, lahko s pritiskom gumba DOUBLE nastavite druge pogoje za začetek in konec igre.
Double In (101、201、301、401、501、601、701、801、901) **-** Za začetek igre mora igralec zadeti segment„double". Dokler tega segmenta ne zadene, se ne prištevajo točke za nadaljnje zadetke.
Double Out（101、201、301、401、501、601、701、801、901）**-** Za zmago mora igralec zadeti„dvojni" segment, ki zmanjša število točk na nič. Če bi po zadetku s puščico bil preostali rezultat„1" ali manjši od 0, se zvitek šteje za BUST, rezultat pa se vrne na isto število kot na začetku kroga.
Double In/Out (101、201、301、401、501、601、701、801、901）**-** Igralec mora začeti in končati igro tako, da zadene„ double" segment.

G02 Simple Cricket (000、020、025)
1. Posegi veljajo samo za segmente 15,16,17,18,19,20 in »bullseye«.
2. Zmagovalec je tisti, ki kot prvi 3x zadene vse te segmente.
Zadetek v segment za eno točko – se šteje se kot en zadetek
Zadetek v segment za dve točki – se šteje kot dva zadetka
Zadetek v segment za tri točke – se šteje kot trije zadetki.
3. 000—— Igralec lahko v poljubnem vrstnem redu zadene segmente 15, 16, 17, 18, 19, 20 in »bullseye«.
020 —— Igralec mora najprej trikrat zadeti 20, nato pa nadaljevati 19, 18, 17, 16, 15 in nazadnje še »bullseye«.
025 —— Igralec mora najprej zadeti 3x »bullseye« in nato nadaljevati 15, 16, 17, 18, 19 oziroma 20.
4. Vsak segment ima tri LED indikatorje. Pri zadetku za eno točko se prižge en indikator. Ko svetijo vsi indikatorji, je igre konec.
5. Zmaga tisti, ki mu uspe prižgati vse indikatorje.

G03 Scram Cricket (A00 **-**samo za dva igralca)
1. Posegi veljajo samo za segmente 15,16,17,18,19,20 in »bullseye«.
2. V tej igri se igrata dva kroga. V prvem krogu igralec 1 poskuša„zapreti" vse zgoraj naštete segmente (3 x zadeti od 15 do 20 ter »bullseye«). Ko igralec 1 zadene določen segment 3x, to pomeni, da ga je„zaprl". Če ta segment zadene, igralec 2 ne dobi nobene točke.
Zadetek v segment za eno točko – se šteje se kot en zadetek
Zadetek v segment za dve točki – se šteje kot dva zadetka
Zadetek v segment za tri točke – se šteje kot trije zadetki.
3. Igralec 2 poskuša dobiti čim več točk, tako da skuša zadeti segmente, ki jih igralec 1 še ni zaprl. Ko igralec 1 zapre vse segmente, se krog igre konča.
4. V drugem krogu si igralca zamenjata vloge. Sedaj igralec 2 zapira segmente, igralec 1 pa zbira točke. Igra se konča, ko igralec 2 zapre vse segmente. Zmaga tisti, ki doseže višje število točk.

G04 Score Cricket (E00、E20、E25)
1. Posegi veljajo samo za segmente 15,16,17,18,19,20 in »bullseye«.
2. E00—— Igralec lahko v poljubnem vrstnem redu zadene segmente 15, 16, 17, 18, 19, 20 in »bullseye«.
E20 —— Igralec mora najprej trikrat zadeti 20, nato pa nadaljevati 19, 18, 17, 16, 15 in nazadnje še »bullseye«.
E25 —— Igralec mora najprej zadeti 3 x »bullseye« in nato nadaljevati 15, 16, 17, 18, 19 oziroma 20.
3. Vsak segment ima 3 LED indikatorje. Pri zadetku za eno točko se prižge en indikator.
4. Vsak segment je„odprt", ko ga igralec zadene 3x, vendar bo„zaprt", ko ga bodo 3x zadeli vsi igralci.
Zadetek v segment za eno točko – se šteje se kot en zadetek
Zadetek v segment za dve točki – se šteje kot dva zadetka
Zadetek v segment za tri točke – se šteje kot trije zadetki.
5. Igralci poskušajo zadeti segment 3x, da ga„odprejo" in z njim zberejo točke.
6. Preden vsi segment zadenejo 3x, igralci poskušajo v njem zbrati točke.
7. Takoj, ko vsi igralci 3x zadenejo vanj, se segment„zapre" in z njim ni več mogoče zbirati točk.
8. Ko vsi igralci„zaprejo" vse segmente, zmaga igralec z največjim številom točk.

G05 Cut Throat Cricket (C00、C20、C25)
1. Posegi veljajo samo za segmente 15,16,17,18,19,20 in »bullseye«.
2. C00—— Igralec lahko v poljubnem vrstnem redu zadene segmente 15, 16, 17, 18, 19, 20 in bullseye.
C20 —— Igralec mora najprej trikrat zadeti 20, nato pa nadaljevati 19, 18, 17, 16, 15 in nazadnje še »bullseye«.
C25 —— Igralec mora najprej zadeti 3x »bullseye« in nato nadaljevati 15, 16, 17, 18, 19 oziroma 20.
3. Vsak segment ima 3 LED indikatorje. Pri zadetku za eno točko se prižge en indikator.
4. Vsak segment se„odpre", ko ga igralci zadenejo 3x. Ko ga vsi igralci zadenejo 3x, se„zapre" in z njim ni več mogoče zbirati točk.
Zadetek v segment za eno točko – se šteje se kot en zadetek
Zadetek v segment za dve točki – se šteje kot dva zadetka
Zadetek v segment za tri točke – se šteje kot trije zadetki.
5. Točke, ki jih zbere igralec, se pripišejo nasprotnikom.
6. Igralci poskušajo segmente zadeti 3x, jih„odpreti" in doseči točke.
7. Preden nasprotniki zadenejo segment 3x in ga„odprejo", lahko igralec nadaljuje z metanjem v„odprti" segment in nabira točke,
8. Ko vsi igralci 3x zadenejo segment, se ta segment„zapre" in z njim ni več mogoče zbirati točk.
9. Ko so vsi segmenti„zaprti", se igra konča, zmaga pa tisti, ki je dosegel najmanj točk.

G06 Double Score Cricket (d00、d20、d25)
1. Posegi veljajo samo za segmente 15,16,17,18,19,20 in »bullseye«.
2. d00—— Igralec lahko v poljubnem vrstnem redu zadene segmente 15, 16, 17, 18, 19, 20 in »bullseye«.
   d20 —— Igralec mora najprej trikrat zadeti 20, nato pa nadaljevati 19, 18, 17, 16, 15 in nazadnje še »bullseye«.
   d25 —— Igralec mora najprej 3x zadeti »bullseye» in nato nadaljevati 15, 16, 17, 18, 19 oziroma 20.
3. Igra je enaka kot „Score Cricket“, vendar mora igralec najprej zadeti vsak veljaven „double“ segment, preden lahko nadaljuje z igro.

G07 Shove-A-Penny Cricket (P00、P20、P25 **-** samo za dva igralca)
1. Posegi veljajo samo za segmente 15,16,17,18,19,20 in »bullseye«.
2. P00—— Igralec lahko v poljubnem vrstnem redu zadene segmente 15, 16, 17, 18, 19, 20 in »bullseye«.
   P20 —— Igralec mora najprej 3x zadeti 20, nato pa nadaljevati 19, 18, 17, 16, 15 in nazadnje še »bullseye«.
   P25 —— Igralec mora najprej 3x zadeti »bullseye« in nato nadaljevati 15, 16, 17, 18, 19 oziroma 20.
3. Igra je podobna „Simple Cricket“. Razlike so naslednje:
Ko igralec več kot 3x zadene veljaven segment, presežek doda naslednjemu igralcu. Če pa igralec 3x zadene segment in ga „zapre“, potem presežek ne bo prenesen na naslednjega igralca. Kot primer: igralec 1 zadene segment 16 z dvema metoma in mu svetita dva indikatorja za segment 16. S tretjim metom zadene „Triple“ segment 16 in presežek dveh zadetkov doda igralcu 2. Sedaj lahko igralec 2 segment „zapre“ le z zadetkom za eno točko. Če pa igralec 1 zadene segment 16 s samo tremi zadetki, zasvetijo trije kazalniki za segment 16 in se „zapre“. Sedaj naslednji presežek ne bi bil dodan igralcu 2.
4. Zmagovalec je tisti, ki 3x zadene vse veljavne segmente.

G08 Round Clock (5、10、15、20)
1. Različice (5 、10 、15 、20) prikazujejo , kateri segmenti veljajo za zadetek.
2. 5 ——Veljavni segmenti od 1 do 5;
   10 ——Veljavni segmenti od 1 do 10;
   15 ——Veljavni segmenti od 1 do 15;
   20 ——Veljavni segmenti od 1 do 20;
3. Igralec mora zadeti aktivne segmente glede na indikator na tarči. Ko je segment zadet, se prižge naslednji segment in se tarča oglasi „Yes“ ali „No“.
4. Zmaga tisti, ki prvi zadene vse segmente.

G09 Round Clock-Double (205、210、215、220)
1. Različice (205 、210 、215 、220) prikazujejo , kateri »double« segmenti veljajo za zadetek
2. 205 ——Veljavni segmenti od 1 do 5;
   210 ——Veljavni segmenti od 1 do 10;
   215 ——Veljavni segmenti od 1 do 15;
   220 ——Veljavni segmenti od 1 do 20;
3. Igralec mora zadeti aktivne segmente glede na indikator na tarči. Ko je segment zadet, se prižge naslednji segment in se tarča oglasi „Yes“ ali „No“.
4. Zmaga tisti, ki prvi zadene vse „double“ segmente.

G10 Round Clock-Triple (305、310、315、320)
1. Različice (305 、310 、315 、320) prikazujejo , kateri „triple“ segmenti veljajo za zadetek.
2. 305 ——Veljavni segmenti od 1 do 5;
   310 ——Veljavni segmenti od 1 do 10;
   315 ——Veljavni segmenti od 1 do 15;
   320 ——Veljavni segmenti od 1 do 20;
3. Igralec mora zadeti aktivne segmente glede na indikator na tarči. Ko je segment zadet, se prižge naslednji segment in se tarča oglasi „Yes“ ali „No“.
4. Zmaga tisti, ki prvi zadene vse „triple“ segmente.

G11 Legs Over (3、5、7、9、11、13、15、17、19、21)
1. Različice (3 、5 、7 、9 、11 、13 、15 、17 、19 、21) prikazujejo začetno število življenj igralca.
2. Vsak igralec poskuša vreči enako ali večje število točk na krog kot prejšnji igralec (na začetku tarča sama določi rezultat za prvega igralca). Če igralec vrže manj kot prejšnji, izgubi eno „življenje“.
3. Če igralec v svojem krogu pritisne gumb START, namesto da bi vrgel pikado, tudi izgubi „življenje“.
4. Takoj, ko igralčevo število življenj pade na 0, igralec odhaja iz igre.
5. Takoj, ko en igralec ostane v igri, se igra konča in igralec zmaga.
6. Priporočamo, da to igro igra več kot dva igralca.

G12 Legs Under (U03、U05、U07、U09、U11、U13、U15、U17、U19、U21)
1. Različice (3 、5 、7 、9 、11 、13 、15 、17 、19 、21) prikazujejo začetno število življenj igralca.
2. Vsak igralec poskuša vreči enako ali manjše število točk na krog kot prejšnji igralec (na začetku tarča sama določi rezultat za prvega igralca). Če igralec vrže več kot prejšnji, izgubi eno „življenje“.
3. Če igralec v svojem krogu pritisne gumb START, namesto da bi vrgel pikado, izgubi eno „življenje“. Če pritisne gumb ELIMINATE/TEAM, naprava ponastavi trenutni rezultat in doda 60 točk; če pritisne gumb MISS, doda tudi 60 točk.
4. Takoj, ko igralčevo število življenj pade na 0, igralec odhaja iz igre.
5. Takoj, ko v igri ostane le en igralec, se igra konča in le ta zmaga.
6. Priporočamo, da to igro igra več kot dva igralca.

G13 Count Up (100、200、300、400、500、600、700、800、900)
Igralci zbirajo točke, ki se prištevajo začetni ničli. Zmagovalec je tisti, ki prvi doseže ali preseže izbrani rezultat.

G14 Hi-Score (H03、H05、H07、H09、H11、H13、H15、H17、H19、H21)
1. Vsi segmenti so veljavni.
2. Različice (* 3 、* 5 、* 7 、* 9 、* 11 、* 13 、* 15 、* 17 、* 19 、* 21) prikazujejo začetno število življenj igralca. V vsakem krogu ima igralec 3 puščice pikado.
3. Ko odigra izbrano število krogov zmaga tisti, ki doseže največje število točk.

G15 Shoot out (**-**03、**-**05、**-**07、**-**09、**-**11、**-**13、**-**15、**-**17、**-**19、**-**21)
1. Različice (* 3 、* 5 、* 7 、* 9 、* 11 、* 13 、* 15 、* 17 、* 19 、* 21) prikazujejo začetno število življenj igralca.
2. Tarča naključno izbere segment, ki ga je treba zadeti. Igralec mora zadeti segment v 10 sekundah, sicer izgubi možnost metanja. Ob zadetku se tarča oglasi „Yes“ ali „No“.
3. Pri „single“, „double“ ali „triple“ zadetku se igralcu odšteje ena točka.
4. Zmaga tisti, ki kot prvi doseže 0 točk.

G16 Killer (3、5、7、9、11、13、15、17、19、21)
1. Različice (3 、5 、7 、9 、11 、13 、15 、17 、19 、21) prikazujejo začetno število življenj igralca.
2. Ko vstopi v igro, se na tarči prikaže „SEL“, da lahko igralci izberejo svojo zmagovalno številko. Ko prvi igralec izbere svojo zmagovalno številko, pritisne gumb NEXT in številko izbere naslednji igralec. Vsi igralci bi morali imeti različne zmagovalne številke. Ko vsi igralci izberejo svojo številko, se igra začne.
3. Najprej igralec poskuša doseči svojo številko, da bi dobil naziv „killer“.
4. Ko igralec postane „killer“, poskuša doseči nasprotnikove številke in mu odvzeti eno „življenje“.
5. Če „killer“ ponovno zadene svojo številko, izgubi oznako „killer“ in izgubi eno „življenje“. Nato mora znova zadeti svojo številko, da bi dobil naziv „killer“.
6. „Killer“ poskuša čim prej odvzeti nasprotnikom „življenja“, s tem da čim prej doseže zmagovalne številke.
7. Ob zadetku se tarča oglasi „Yes“ ali „No“.
8. Zadnji igralec v igri postane zmagovalec.
9. Priporočamo, da to igro igra več kot dva igralca.

G17 Killer - Double (203、205、207、209、211、213、215、217、219、221)
1. Različice (* 3 、* 5 、* 7 、* 9 、* 11 、* 13 、* 15 、* 17 、* 19 、* 21) prikazujejo začetno število življenj igralca.
2. Ko vstopi v igro, se na tarči prikaže „SEL“, da lahko igralci izberejo svojo zmagovalno številko. Ko prvi igralec izbere svojo zmagovalno številko, pritisne gumb NEXT in številko izbere naslednji igralec. Vsi igralci bi morali imeti različne zmagovalne številke. Ko vsi igralci izberejo svojo številko, se igra začne.
3. Najprej igralec poskuša doseči „double“ svoje številke, da bi dobil naziv „killer“.
4. Ko igralec postane „killer“, poskuša doseči nasprotnikove številke in mu odvzeti eno „življenje“.
5. Če „killer“ ponovno zadene svojo številko, izgubi oznako „killer“ in izgubi eno „življenje“. Nato mora znova zadeti „double“ svoje številke in dobi oznako „killer“.
6. „Killer“ poskuša čim prej odvzeti nasprotnikom „življenja“, s tem da čim prej doseže zmagovalne številke.
7. Ob zadetku se tarča oglasi „Yes“ ali „No“.
8. Zadnji igralec v igri postane zmagovalec.
9. Priporočamo, da to igro igra več kot dva igralca.

G18 Killer - Triple (303、305、307、309、311、313、315、317、319、321)
1. Različice (* 3 、* 5 、* 7 、* 9 、* 11 、* 13 、* 15 、* 17 、* 19 、* 21) prikazujejo začetno število življenj igralca.
2. Ko vstopi v igro, se na tarči prikaže „SEL“, da lahko igralci izberejo svojo zmagovalno številko. Ko prvi igralec izbere svojo zmagovalno številko, pritisne gumb NEXT in številko izbere naslednji igralec. Vsi igralci bi morali imeti različne zmagovalne številke. Ko vsi igralci izberejo svojo številko, se igra začne.
3. Najprej igralec poskuša doseči „triple“ svoje številke, da bi dobil naziv „killer“.
4. Ko igralec postane „killer“, poskuša doseči nasprotnikove številke in mu odvzeti eno „življenje“.
5. Če „killer“ ponovno zadene svojo številko, izgubi oznako „killer“ in izgubi eno „življenje“. Nato mora znova zadeti „triple“ svoje številke in dobi oznako „killer“.
6. „Killer“ poskuša čim prej odvzeti nasprotnikom „življenja“, s tem da čim prej doseže zmagovalne številke.
7. Ob zadetku se tarča oglasi „Yes“ ali „No“.
8. Zadnji igralec v igri postane zmagovalec.
9. Priporočamo, da to igro igra več kot dva igralca.

G19 All Five (51、61、71、81、91)
En krog je za 3 pikado puščice. V vsakem krogu igralec poskuša dobiti število točk, deljivo s 5. Vsakih „5“ se nato šteje kot 1 točka. Primer: igralec s tremi pikadi zadene 3, 7 in 10, skupaj 20. Ker je 20 deljivo s 5, igralec dobi 4 točke (4 * 5 = 20). Če vsota metov ni deljiva s 5 ali puščica zgreši cilj, igralec ne bo dobil nobene točke.
Različice (51 、61 、71 、81 、91) prikazujejo število točk, ki jih igralci poskušajo doseči. Zmagovalec je tisti, ki prvi zbere izbrano število točk.

G20 Shanghai (1、5、10、15)
1. 101 —— Zadeni katerikoli segment od 1 do 20 in „bullseye“ po vrstnem redu.
   105 —— Zadeni katerikoli segment od 5 do 20 in „bullseye“ po vrstnem redu.
   110 —— Zadeni katerikoli segment od 10 do 20 in „bullseye“ po vrstnem redu.
   115 —— Zadeni katerikoli segment od 15 do 20 in „bullseye“ po vrstnem redu.
2. Vsak igralec lahko vrže samo en pikado v segment, ki se nato samodejno preklopi na naslednji segment. Če zadene pravilen segment, se točke prištejejo, sicer pa ne.
3. Ko vrže zadnji met zmaga tisti, ki je dosegel največje število točk.

G21 Shanghai (201、205、210、215)
1. 201 —— Zadeni „double“ segment od 1 do 20 in „bullseye“ po vrstnem redu.
   205 —— Zadeni „double“ segment od 5 do 20 in „bullseye“ po vrstnem redu.
   210 —— Zadeni „double“ segment od 10 do 20 in „bullseye“ po vrstnem redu.
   215 —— Zadeni „double“ segment od 15 do 20 in „bullseye“ po vrstnem redu.
2. Vsak igralec lahko vrže samo en pikado v segment, ki se nato samodejno preklopi na naslednji segment. Če zadene pravilen segment, se točke prištejejo, sicer pa ne.
3. Ko vrže zadnji met zmaga tisti, ki je dosegel največje število točk.

G22 Shanghai (301、305、310、315)
1. 301 —— Zadeni „triple“ segment od 1 do 20 in „bullseye“ po vrstnem redu.
   305 —— Zadeni „triple“ segment od 5 do 20 in „bullseye“ po vrstnem redu.
   310 —— Zadeni „triple“ segment od 10 do 20 in „bullseye“ po vrstnem redu.
   315 —— Zadeni „triple“ segment od 15 do 20 in „bullseye“ po vrstnem redu.
2. Vsak igralec lahko vrže samo en pikado v segment, ki se nato samodejno preklopi na naslednji segment. Če zadene pravilen segment, se točke prištejejo, sicer pa ne.
3. Ko vrže zadnji met zmaga tisti, ki je dosegel največje število točk.

G23 Golf (10、20、30、40、50、60、70、80、90)
1. Različice (10、20、 30、40、50、60、70、80、90) največje število točk za igralca.
2. Igralec mora zadeti segmente od 1 do 18 po vrstnem redu. Zadeti 1 v prvem krogu, 2 v drugem itd.. Ob zadetku se tarča oglasi „Yes“ ali „No“.
3. Igralec poskuša doseči najmanjše število točk. Če v krogu zgreši s tremi pikado puščicami, se to šteje za „slabo puščico“ in dobi 5 točk. Za „triple“ zadetek je 1 točka, za „double“ zadetek 2 točki, za „single“ zadetek pa 3 točke. Igralec lahko svoj krog konča s katerimkoli od svojih treh pikadov, vendar se vedno šteje nazadnje vržen pikado. Če zadnji pikado ne zadene segmenta, igralec dobi 5 točk.
4. Igralec, ki doseže oz. preseže izbrano število točk, odhaja iz igre. Zmagovalec je zadnji igralec v igri ali pa tisti, ki je v vseh 18 krogih dosegel najmanj točk.

G24 Bingo (132、141、168、189)
1. Tarča samodejno prikazuje veljavne segmente. Zmaga tisti, ki kot prvi 3x zadene vse veljavne segmente. Ob zadetku se tarča oglasi „Yes“ ali „No“.
2. 132 —— Veljavni segmenti v zaporedju 15,4,8,14,3;
   141 —— Veljavni segmenti v zaporedju 17,13,9,7,1;
   168 —— Veljavni segmenti v zaporedju 20,16,12,6,2;
   189 —— Veljavni segmenti v zaporedju 19,10,18,5,11.
3. Igralec mora zadeti segment 3x, preden prispe do naslednje številke. „Single“ se šteje za en zadetek, „double“ za dva in „triple“ za tri zadetke.

G25 Big Little—Simple (3、5、7、9、11、13、15、17、19、21)
1. Različice（3、5、7、9、11、13、15、17、19、21）prikazujejo začetno število življenj igralca.
2. Na začetku tarča naključno prikaže številčni cilj za prvega igralca.
3. Ko igralec s prvo ali drugo pikado zadene tarčo, z naslednjim pikadom določi cilj naslednjemu igralcu. Če igralec zadene tarčo šele s tretjo puščico ali je sploh ne zadene, tarča naključno izbere cilj za drugega igralca. Če igralec s tremi puščicami ne zadene svojega cilja, izgubi „življenje“, drugi igralec pa meče v isti cilj. Ob zadetku se tarča oglasi „Yes“ ali „No“.
4. Lahko zadene „single“, „double“ ali „triple“.
5. Ko število igralčevih življenj pade na 0, je izločen iz igre. Zmaga tisti, ki ostane zadnji v igri.

G26 Big Little - Hard (H03、H05、H07、H09、H11、H13、H15、H17、H19、H21)
1. Različice (* 3 、* 5 、* 7 、* 9 、* 11 、* 13 、* 15 、* 17 、* 19 、* 21) prikazujejo začetno število življenj igralca.
2. Na začetku tarča naključno prikaže številčni cilj za prvega igralca.
3. Ko igralec s prvo ali drugo pikado zadene tarčo, z naslednjim pikadom določi cilj naslednjemu igralcu. Če igralec zadene tarčo šele s tretjo puščico ali je sploh ne zadene, tarča naključno izbere cilj za drugega igralca. Če igralec s tremi puščicami ne zadene svojega cilja, izgubi „življenje“, drugi igralec pa meče v isti cilj. Ob zadetku se tarča oglasi „Yes“ ali „No“.
4. Velja samo zadetek v isti segment. Npr. ko je tarča „dvojno 15“, se „single“ ali „triple“ zadetek ne štejeta. Samo ponoven zadetek v „double 15“.
5. Ko število igralčevih življenj pade na 0, je izločen iz igre. Zmaga tisti, ki ostane zadnji v igri.

G27 Gotcha (101、201、301、401、501、601、701、801、901)
1. (101、201、301、401、501、601、701、801、901) je ciljno število točk.
2. Vsak igralec začne z 0 točkami in se mu štejejo točke, ki jih doseže v krogu. Zmaga tisti, ki prejme natančno število točk. Če igralec prekorači število točk, se vrne na število točk na začetku določenega kroga.
3. Igralec lahko „Bombardira“ druge igralce tako, da vrne njihov rezultat na 0. To se zgodi, ko igralec, ki meče, zadene enak rezultat kot drug igralec.
Primer:
Igralec 1 doseže rezultat 20
Igralec 2 doseže rezultat 50
Igralec 3 doseže rezultat 30
Igralec 4 vrže s prvo pikado 20 **-** Igralec 1 je na 0.
Drugi vrže 10 (rezultat 30) **-** Igralec 3 je na 0.
Tretji vrže 20 (rezultat 50) **-** Igralec 2 je na 0.

Reševanje težav

Ni toka
Prepričajte se, ali je pretvornik pravilno priključen na omrežje in na tarčo.

Ne beleži rezultatov
Prepričajte se, ali igra ni v načinu „Nastavitev“ ali „Odmor“. Nato preverite, ali senzorji oz. tipke niso zagozdene ali zataknjene.

Zataknjeni senzorji ali funkcijske tipke
Med prevozom in običajno uporabo se lahko senzorji občasno zataknejo in ne zaznajo pikada. V tem primeru se zasliši opozorilo in utripa lučka. Previdno odstranjevanje puščice ali blag pritisk s prstom oz. premikanje naprej in nazaj običajno senzorje sprosti. Nato se je mogoče vrniti v igro v istem trenutku, v katerem je prišlo do zastoja.

Odstranjevanje zlomljene konice
Plastične konice so vsekakor varnejše za uporabo, a so manj obstojne. Če se konica zlomi in ostane v tarči, jo poskusite previdno izvleči s kleščami. Če se konica zlomi in je s kleščami ni mogoče izvleči ven, uporabite drug (nepoškodovan) pikado in potisnite konico skozi. Plastična konica ne bo poškodovala elektronike v tarči.
Nikoli ne potiskajte zlomljene konice z ostrimi kovinskimi predmeti. Z njimi bi elektroniko naprave zlahka poškodovali, če bi jo potisnili pregloboko v tarčo.
Težja ko je puščica, večja je verjetnost, da se bo konica zlomila.

Nihanja toka ali elektromagnetne motnje
V ekstremnih situacijah lahko zaradi močnih elektromagnetnih motenj pride do okvare elektronike ali do napačnih rezultatov pri izračunih.
Npr.:
Pri hudi nevihti, ekstremnem nihanju toka, nizki napetosti ali če se tarča nahaja preblizu elektromotorja oz. mikrovalovne pečice. Če želite ponastaviti tarčo, izključite pretvornik iz omrežja in počakajte par sekund. Nato jo ponovno priključite. Pred ponovno priključitvijo tarče odstranite vir motenj.

Vzdrževanje, nega skladiščenje

POMEMBNO! Pred čiščenjem z vlažno krpo odklopite pretvornik iz tarče.
Čistite samo z vlažno krpo! Pretvornik ne sme priti v stik z vlago!
Pri pogosti uporabi se bo tarča najverjetneje na sprednji strani umazala. Površino, gumbe in zaslon čistite z vlažno krpo. Priporočamo uporabo vode z dodano majhno količino blagega detergenta. Nato izdelek obrišite do suhega z mehko in suho krpo.
Če cilja nekaj časa ne uporabljate, ga je priporočljivo prekriti s krpo za zaščito pred prahom.
Izdelek naj bo vedno na suhem in čistem mestu pri sobni temperaturi.

DE

Elektronische Dartscheibe

Wir gratulieren zum Kauf von einem neuen Typ der elektronischen Dartscheibe.
Wir hoffen, dass Sie damit stundenlange tolle Vergnügung erleben werden.

WARNUNG:
Es handelt sich um kein Kinderspielzeug. Beim Dartwerfen müssen Kinder unter Aufsicht eines Erwachsenen sein. Das Set enthält kleine Teile, die für Kinder bis 3 Jahre nicht geeignet sind. Lesen Sie bitte die Gebrauchanweisung sorgfältig durch. Ein richtiger Gebrauch kann den Bruch oder die Verletzung verhindern.

PRODUKTVORSTELLUNG
Es handelt sich um eine hochwertige elektronische Dartscheibe mit LED-Displays, der automatischen Tonmeldung und 27 Spielen / 202 Varianten. Die Scheibe können bis 8 Spieler auf einmal nutzen und in der Anfangseinstellung sind 2 Spieler.

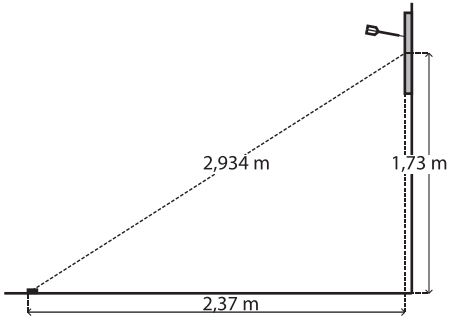
DARTSCHEIBE PFLEGE
- Verwenden Sie nie Dartpfeile mit Metallspitzen. Die Metallspitzen beschädigen die Scheibe und ihre Elektronik. Wir bitten, verwenden Sie nur Dartpfeile mit Kunststoffspitzen und dem empfohlenen Gewicht von 8 bis 12 Gramm.
- Die Scheibe kann nur mit dem mitgelieferten Adapter verwendet werden. Mit der Verwendung eines anderen Adapters beschädigen Sie die Elektronik der Scheibe.
- Nutzen Sie die geeignete Kraft und geeignete Position zum Dartwerfen. Es ist nicht nötig, mit einer übermäßigen Kraft zu werfen, damit die Darts in der Scheibe bleiben.
- Wenn Sie die Scheibe nicht nutzen, schalten Sie sie aus und trennen Sie sie von der Stromquelle ab.
- Übergießen Sie die Scheibe mit keinen Flüssigkeiten. So verhindern sie die Beschädigung der Elektronik.
- Vermeiden Sie die Aussetzung der Scheibe Flüssigkeiten oder der übermäßigen Feuchtigkeit.
- Reinigen Sie die Scheibe nur mit einem feuchten Lappen oder einem milden Waschmittel. Vor der Reinigung trennen Sie die Scheibe von der Stromquelle ab.
- Das Produkt ist nicht für die Verwendung durch Personen mit körperlichen, Sinnes- oder Geistesbehinderungen, beziehungsweise mit mangelnden Erfahrungen und Kenntnissen, sofern sie sich nicht unter Aufsicht einer verantwortlichen Person befinden.
- Achten Sie darauf, dass Kinder mit dem Produkt ohne Aufsicht nicht spielen.

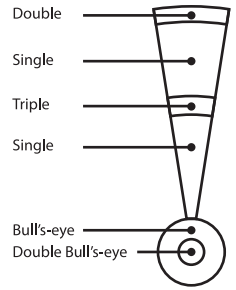
MONTAGEANWEISUNGEN
1. Wählen Sie eine geeignete Platzierung mit einem freien Raum von mindestens 3m. Die Entfernung zum Werfen, sog. Toe-line" – Linie sollte in der horizontalen Entfernung von 2,37m (7 Fuß, 9 ¼ Zoll) von der Scheibe sein.
2. Halten Sie die Scheibe gegen die Wand, der Mittelpunkt der Scheibe (Bullseye) ist in der Ebene von 1,73m (5 Fuß, 8 Zoll) vom Fußboden. Danach markieren Sie die Montagelöcher mit einem Bleistift an die Wand.
3. Bohren Sie die Löcher an den markierten Stellen, legen Sie Dübel ein und schrauben Sie drin Befestigungsschrauben.
4. Hängen Sie die Scheibe an den Befestigungsschrauben auf.

TIPPS UND TECHNIKEN
1. Die richtige Position ist mit ausgerichteten Arm, Ellbogen, Schulter, Hüfte und Bein. Wenn Sie den rechten Arm nutzen, drehen Sie den Körper mit der rechten Hüfte zur Scheibe. Übertragen Sie das Gewicht auf das rechte Bein, neigen Sie sich ein bisschen zur Scheibe und balancieren Sie es mit dem linken Bein aus. Wenn Sie mit dem linken Arm spielen, gehen Sie umgekehrt als oben geschrieben vor.
2. Der Wurf sollte von Ihrem Ellbogen ausgehen. Halten Sie den Körper in der Ruhe und verwenden Sie nur Ihre Hand, das Handgelenk und den Unterarm. Ziehen Sie Ihre Unterarme leicht heran und mit einer zügigen Bewegung werfen Sie den Dartpfeil in Richtung der Scheibe. Setzen Sie mit dem Zielen des Zeigefingers auf die Stelle fort, auf die Sie gezielt haben.
3. Beim Rausziehen des Dartpfeils aus der Scheibe drehen Sie ihn leicht nach rechts, dies hilft Ihnen, beim Rausziehen des Dartpfeils.

EINZIGARTIGE SCHLAF-/WECKFUNKTION
Diese elektronische Dartscheibe ist mit dem automatischen Schlafmodus ausgestattet. Schließen die den Adapter an die Stromquelle einfach an und danach schalten Sie die Scheibe ein. Wenn man die Scheibe länger als 10 Minuten nicht benutzt, geht das Gerät automatisch in den Schalfmodus über. Beim Drücken jeder der Tasten wird das Spiel im Modus vor dem Schlafmodus wiederhergestellt.

SONDERFUNKTIONEN
GAME Taste – drücken Sie die Taste zum Blättern im Spielmenü auf dem Bildschirm und wählen Sie das Spiel aus. Während des Spiels drücken Sie diese Taste zur Beendigung des gerade laufenden Spiels und der Grundeinstellung des Spiels.
OPTION Taste – drücken Sie diese Taste zum Wählen von verschiedenen Spielvarianten.
PLAYER/SCORE Taste – Am Anfang verwenden Sie diese Taste zur Einstellung der Spieleranzahl; während des Spiels zur Kontrolle vom Score jedes Spielers.
DOUBLE Taste – nur für Spiele vom Typ "G01" (mehr in INSTRUKTIONEN ZUM SPIEL)
HANDICAP Taste – Verwenden Sie die Taste zur Einstellung des Schwierigkeitsgrades des Spiels individuell für jeden Spieler. Z. B. 4 Spieler spielen das Spiel "G01". Der erste Spieler kann die Anfangspunkte auf 801, der zweite auf 201, der dritte auf 501 und der vierte Spieler auf 301 stellen.
SOUND Taste – diese Taste ermöglicht, die Lautstärke der Scheibe einzustellen. Zwischen dem ausgeschalteten Ton in der maximalen Lautstärke gibt es einen Bereich mit 8 Einstellungsgraden.
MISS Taste – drücken Sie diese Taste zur Senkung der Anzahl von Dartpfeilen, wenn der Dartpfeil die Scheibe nicht getroffen hat.
ELIMINATE/TEAM Taste – Am Anfang drücken Sie diese Taste für die Einstellung von Teams; während des Spiels drücken Sie diese Taste zur Nullsetzung oder Wiederherstellung vom Score des derzeitigen Dartpfeils.
START/NEXT Taste – drücken Sie zum Starten des Spiels und für den Wechsel auf den nächsten Spieler.
CYBERMATCH Taste – Drücken Sie diese Taste für das Spiel gegen die Anlage, insgesamt 5 Schwierigkeitsgrade (C1 – Profi, C2 – Experte, C3 – Erfahrener, C4 – Durchschnittlicher, C5 – Beginner).





SPIELMENÜ

No.	SPIEL	VARIANTE
G01	COUNT DOWN	101;201;301;401;501;601;701;801;901
G02	SIMPLE CRICKET	000;020;025
G03	SCRAM CRICKET	A00
G04	SCORE CRICKET	E00;E20;E25
G05	CUT THROAT CRICKET	C00;C20;C25
G06	DOUBLE SCORE CRICKET	d00;d20;d25
G07	SHOVE-A-PENNY CRICKET	P00;P20;P25
G08	ROUND THE CLOCK	5;10;15;20
G09	ROUND THE CLOCK-DOUBLE	205;210;215;220
G10	ROUND THE CLOCK-TRIPLE	305;310;315;320
G11	LEGS OVER	3;5;7;9;11;13;15;17;19;21
G12	LEGS UNDER	U03;U05;U07;U09;U11;U13;U15;U17;U19;U21
G13	COUNT UP	100;200;300;400;500;600;700;800;900
G14	HIGH SCORE	H03;H05;H07;H09;H11;H13;H15;H17;H19;H21
G15	SHOOT OUT	-03;-05;-07;-09;-11;-13;-15;-17;-19;-21
G16	KILLER	3;5;7;9;11;13;15;17;19;21
G17	KILLER-DOUBLE	203;205;207;209;211;213;215;217;219;221
G18	KILLER-TRIPLE	303;305;307;309;311;313;315;317;319;321
G19	ALL FIVE	51;61;71;81;91
G20	SHANGHAI	1;5;10;15
G21	SHANGHAI-DOUBLE	201;205;210;215
G22	SHANGHAI-TRIPLE	301;305;310;315
G23	GOLF	10;20;30;40;50;60;70;80;90
G24	BINGO	132;141;168;189
G25	BIG LITTLE-SIMPLE	3;5;7;9;11;13;15;17;19;21
G26	BIG LITTLE-HARD	H03;H05;H07;H09;H11;H13;H15;H17;H19;H21
G27	GOTCHA	101;201;301;401;501;601;701;801;901

INSTRUKTIONEN ZUM SPIEL

G01 Count Down (101、201、301、401、501、601、701、801、901)
1. Im Spiel handelt es sich um Abrechnen vom Score jedes Wurfs von der ursprünglichen Anzahl. Gewinnt derjenige Spieler, der als der erste Null erreicht.
2. Damit das Spiel zu einer größeren Herausforderung wird, können Sie die Taste DOUBLE zur Einstellung weiterer Bedingungen drücken, wie man das Spiel beginnen und beenden kann.
Double In (101、201、301、401、501、601、701、801、901)— Zum Starten des Spiels muss der Spieler das Segment "Double" treffen. Solange er dieses Segment nicht trifft, werden ihm die Punkte für die nächsten Treffer nicht angerechnet.
Double Out (101、201、301、401、501、601、701、801、901) — Um gewinnen zu können, muss der Spieler das Segment "Double" treffen, das die Punktzahl genau auf Null senkt. Falls nach dem Treffer mit Dartpfeil der restliche Score "1" oder kleiner als 0 wäre, wird der Wurf als BUST angenommen und der Score wird auf dieselbe Zahl wie am Anfang der Runde gesetzt.
Double In/Out (101、201、301、401、501、601、701、801、901) — Der Spieler muss das Spiel mit dem Treffer ins Segment "Double" beginnen sowie beenden.

G02 Simple Cricket (000、020、025)
1. Es gelten nur Treffer in die Segmente 15,16,17,18,19,20 und Bullseye.
2. Zum Gewinner wird derjenige Spieler, der als der erste 3x alle diese Segmente trifft.
Der Treffer ins Einpunktsegment – wird als ein Treffer gerechnet
Der Treffer ins Zweipunktsegment – wird als zwei Treffer gerechnet
Der Treffer ins Dreipunktsegment – wird als drei Treffer gerechnet.
3. 000—— Der Spieler kann die Segmente 15, 16, 17, 18, 19, 20 und Bullseye in einer beliebigen Reihenfolge treffen.
020——Der Spieler muss zuerst 3x 20 treffen und dann 19, 18, 17, 16, 15 und schließlich Bullseye, in dieser Reihenfolge, treffen.
025——Der Spieler muss zuerst 3x Bullseye und dann 15,16,17,18,19 und 20, in dieser Reihenfolge treffen.
4. Jedes Segment hat drei LED-Indikatoren. Bei einem Einpunkttreffer leuchtet ein Indikator. Wenn alle Indikatoren leuchten, endet das Spiel.
5. Der Spieler, der alle Indikatoren zum Leuchten bringt, gewinnt im Spiel.

G03 Scram Cricket (A00 - nur für zwei Spieler)
1. Es gelten nur die Treffer in die Segmente 15,16,17,18,19,20 und Bullseye.
2. Der Spiel besteht aus zwei Runden. In der ersten Runde bemüht sich der Spieler 1 alle oben aufgelisteten Segmente "zu schließen" (3x 15 bis 20 und Bullseye treffen). Wenn der Spieler 1 ein Segment 3x trifft, bedeutet es, dass er dieses Segment "geschlossen hat". Der Spieler 2 gewinnt keine Punkte, falls er dieses Segment trifft.
Der Treffer ins Einpunktsegment – wird als ein Treffer gerechnet
Der Treffer ins Zweipunktsegment – wird als zwei Treffer gerechnet
Der Treffer ins Dreipunktsegment – wird als drei Treffer gerechnet.
3. Der Spieler 2 bemüht sich, möglichst viele Punkte mit dem Treffen in Segmente zu gewinnen, die der Spieler 1 noch nicht geschlossen hat. Sobald der Spieler 1 aller Segmente abschließt, endet die Runde.
4. In der zweiten Runde wechseln die Spieler die Rollen. Jetzt schließt der Spieler 2 die Segmente und der Spieler 1 sammelt die Punkte. Das Spiel endet, sobald der Spieler 2 alle Segmente schließt. Zum Gewinner wird der Spieler mit der höheren Punktzahl.

G04 Score Cricket (E00、E20、E25)
1. Es gelten nur Treffer in die Segmente 15,16,17,18,19,20 und Bullseye.
2. E00——Der Spieler kann die Segmente 15, 16, 17, 18, 19, 20 und Bullseye in einer beliebigen Reihenfolge treffen.
E20——Der Spieler muss zuerst 3x 20 treffen und dann 19, 18, 17, 16, 15 und schließlich Bullseye, in dieser Reihenfolge, treffen.
E25——Der Spieler muss zuerst 3x Bullseye und dann 15,16,17,18,19 und 20, in dieser Reihenfolge treffen.
3. Jedes Segment hat 3 LED-Indikatoren. Beim Einpunkttreffer leuchtet ein Indikator.
4. Jedes Segment ist "geöffnet", wenn es 3x getroffen wurde, aber wird "geschlossen", sobald er 3x von allen Spielern getroffen wird.
Der Treffer ins Einpunktsegment – wird als ein Treffer gerechnet
Der Treffer ins Zweipunktsegment – wird als zwei Treffer gerechnet
Der Treffer ins Dreipunktsegment – wird als drei Treffer gerechnet.
5. Die Spieler bemühen sich, ein Segment 3x zu treffen, um dieses "öffnen" und dran Punkte sammeln zu können.
6. Bevor alle das jeweilige Segment 3x treffen, bemühen sich die Spieler an diesem Segment Punkte zu sammeln.
7. Sobald alle Spieler das jeweilige Segment 3x treffen, wird das Segment "geschlossen" und man kann dran keine Punkte mehr sammeln.
8. Sobald alle Spieler alle Segmente "schließen", gewinnt der Spieler mit der höchsten Punktzahl.

G05 Cut Throat Cricket (C00、C20、C25)
1. Es gelten nur die Treffer in die Segmente 15,16,17,18,19,20 und Bullseye.
2. C00——Der Spieler kann die Segmente 15, 16, 17, 18, 19, 20 und Bullseye in einer beliebigen Reihenfolge treffen.
C20——Der Spieler muss zuerst 3x 20 und danach 19, 18, 17, 16, 15 und schließlich Bullseye, in dieser Reihenfolge, treffen.
C25——Der Spieler muss zuerst 3x Bullseye und dann 15,16,17,18,19 und 20, in dieser Reihenfolge, treffen.
3. Jedes Segment hat 3 LED-Indikatoren. Bei dem Einpunkttreffer leuchtet ein Indikator.
4. Jedes Segment ist "geöffnet", wenn es 3x getroffen wird. Sobald alle Spieler das jeweilige Segment 3 x treffen, wird das Segment "geschlossen" und man kann dran keine Punkte mehr sammeln.
Der Treffer ins Einpunktsegment – wird als ein Treffer gerechnet
Der Treffer ins Zweipunktsegment – wird als zwei Treffer gerechnet
Der Treffer ins Dreipunktsegment – wird als drei Treffer gerechnet.
5. Die vom Spieler gesammelten Punkte werden den Gegenspielern zugeschrieben.
6. Die Spieler bemühen sich, die Segmente 3x zu treffen, womit sie die Segmente "öffnen" uns sie schreiben die Punkte zu.
7. Bevor die Gegenspieler das Segment 3x treffen und "öffnen", kann der Spieler mit dem Werfen ins das "geöffnete" Segment fortsetzen und den anderen die Punkte zuschreiben,
8. Sobald das Segment 3x von allen Spielern getroffen wird, wird es "geschlossen" und man kann dran keine Punkte mehr sammeln.
9. Sobald alle Segmente "geschlossen" werden, endet das Spiel und gewinnt der Spieler mit der niedrigsten Punktzahl.

G06 Double Score Cricket (d00、d20、d25)
1. Es gelten nur die Treffer in die Segmente 15,16,17,18,19,20 und Bullseye.
2. d00——Der Spieler kann die Segmente 15, 16, 17, 18, 19, 20 und Bullseye in einer beliebigen Reihenfolge treffen.
d20——Der Spieler muss zuerst 3x 20 und danach 19, 18, 17, 16, 15 und schließlich Bullseye, in dieser Reihenfolge, treffen.
d25——Der Spieler muss zuerst 3x Bullseye und dann 15,16,17,18,19 a 20 in dieser Reihenfolge treffen.
3. Das Spiel ist gleich wie "Score Cricket", aber der Spieler muss zuerst jedes gültige "Double" –Segment treffen und erst dann kann er das Spiel fortsetzen.

G07 Shove-A-Penny Cricket (P00、P20、P25 - nur für zwei Spieler)
1. Es gelten nur die Treffer in die Segmente 15,16,17,18,19,20 und Bullseye.
2. P00——Der Spieler kann die Segmente 15, 16, 17, 18, 19, 20 und Bullseye in einer beliebigen Reihenfolge treffen.
P20——Der Spieler muss zuerst 3x 20 und danach 19, 18, 17, 16, 15 und schließlich Bullseye, in dieser Reihenfolge treffen.
P25——Der Spieler muss zuerst 3x Bullseye und dann 15,16,17,18,19 und 20, in dieser Reihenfolge, treffen
3. Das Spiel ist ähnlich wie "Simple Cricket". Die Unterschiede sind folgend:
Wenn der Spieler das gültige Segment mehr als 3x trifft, wird der Überschuss dem weiteren Spieler zugeschrieben. Aber wenn der Spieler das Segment 3x getroffen und "geschlossen" hat, wird der Überschuss beim nächsten Treffer dem weiteren Spieler nicht mehr übergeben. Zum Beispiel: der Spieler 1 trifft das Segment 16 mit zwei Würfen und jetzt leuchtet ihm zwei Indikatoren für das Segment 16. Mit dem dritten Wurf trifft er das Segment 16 und der Überschuss von zwei Treffern wird dem Spieler 2 zu geschrieben. Jetzt kann der Spieler 2 das Segment 16 nut mit dem Einpunkttreffer "schließen". Aber wenn der Spieler1 das Segment 16 nur mit drei Würfen treffen würde, leuchten drei Indikatoren für das Segment 16 und dieses ist "geschlossen". Jetzt würde der weitere Überschuss dem Spieler 2 nicht zugeschrieben.
4. Zum Gewinner wird derjenige Spieler, der alle gültigen Segmente 3x trifft.

G08 Round Clock (5、10、15、20)
1. Die Varianten (5、10、15、20) präsentieren, welche Segmente für den Treffer gelten.
2. 5——Gültige Segmente 1 bis 5;
10——Gültige Segmente 1 bis 10;
15——Gültige Segmente 1 bis 15;
20——Gültige Segmente 1 bis 20.
3. Der Spieler muss aktive Segmente nach dem Indikator an der Scheibe treffen. Wenn das Segment getroffen wurde, leuchtet das nächste Segment und ertönt "Yes" oder "No".
4. Zum Gewinner wird derjenige Spieler, der als der erste alle Segmente trifft.

G09 Round Clock-Double (205、210、215、220)
1. Die Varianten (205、210、215、220) präsentieren, welche Double-Segmente für den Treffer gelten
2. 205——Gültige Segmente 1 bis 5;
210——Gültige Segmente 1 bis 10;
215——Gültige Segmente 1 bis 15;
220——Gültige Segmente 1 bis 20.
3. Der Spieler muss aktive Segmente nach dem Indikator an der Scheibe treffen. Wenn das Segment getroffen wurde, leuchtet das nächste Segment und ertönt "Yes" oder "No".
4. Zum Gewinner wird derjenige Spieler, der als der erste alle Double-Segmente trifft.

G10 Round Clock-Triple (305、310、315、320)
1. Die Varianten (305、310、315、320) präsentieren, welche Ttriple-Segmente für den Treffer gelten
2. 305——Gültige Segmente 1 bis 5;
310——Gültige Segmente 1 bis 10;
315——Gültige Segmente 1 bis 15;
320——Gültige Segmente 1 bis 20.
3. Der Spieler muss aktive Segmente nach dem Indikator an der Scheibe treffen. Wenn das Segment getroffen wurde, leuchtet das nächste Segment und ertönt "Yes" oder "No".
4. Zum Gewinner wird derjenige Spieler, der als der erste alle Triple-Segmente trifft.

G11 Legs Over (3、5、7、9、11、13、15、17、19、21)
1. Die Varianten (3、5、7、9、11、13、15、17、19、21) präsentieren die grundlegende Anzahl von Leben des Spielers.
2. Jeder Spieler bemüht sich, dieselbe oder eine höhere Punktzahl pro Runde als der vorherige Spieler zu werfen (Am Anfang wählt die Scheibe selbst den Score für den ersten Spieler aus). Wenn der Spieler weniger als der vorherige Spieler wirft, verliert er ein „Leben".
3. Wenn der Spieler in seiner Runde anstelle des Wurfs mit Pfeilen die START-Taste drückt, verliert er auch ein „Leben".
4. Sobald die Anzahl von Leben der Spieler auf 0 sinkt, fälllt der Spieler vom Spiel aus.
5. Sobald ein Spieler im Spiel bleibt, endet das Spiel und der Spieler gewinnt.
6. Es wird empfohlen, das Spiel mit mehr als zwei Spielern zu spielen.

G12 Legs Under (U03、U05、U07、U09、U11、U13、U15、U17、U19、U21)
1. Die Varianten (3、5、7、9、11、13、15、17、19、21) präsentieren die grundlegende Anzahl von Leben des Spielers.
2. Jeder Spieler bemüht sich, dieselbe oder eine niedrigere Punktzahl pro Runde als der vorherige Spieler zu werfen (Am Anfang wählt die Scheibe selbst den Score für den ersten Spieler aus). Wenn der Spieler mehr als der vorherige Spieler wirft, verliert er ein „Leben".
3. Wenn der Spieler in seiner Runde anstelle des Wurfs mit Pfeilen die START-Taste drückt, verliert er ein "Leben". Wenn die ELIMINATE/TEAM-Taste drückt, setzt die Anlage den derzeitigen Score auf Null und gibt 60 Punkte dazu, wenn er die MISS-Taste drückt, gibt er auch 60 Punkte dazu.
4. Sobald die Anzahl von Leben des Spielers auf 0 sinkt, fällt der Spieler vom Spiel aus.
5. Sobald ein Spieler im Spiel bleibt, endet das Spiel und der Spieler gewinnt.
6. Es wird empfohlen, das Spiel mit mehr als zwei Spielern zu spielen.

G13 Count Up (100、200、300、400、500、600、700、800、900)
Die Spieler sammeln Punkte, die zur Null am Anfang zugerechnet werden. Zum Gewinner wird derjenige Spieler, der als der erste den augewählten Score erreicht oder überschreitet.

G14 Hi-Score (H03、H05、H07、H09、H11、H13、H15、H17、H19、H21)
1. Alle Segmente sind gültig.
2. Die Varianten (*3、*5、*7、*9、*11、*13、*15、*17、*19、*21) präsentieren die gegebene Rundenzahl pro Spieler. Ein Spieler hat in jeder Runde je 3 Dartpfeile.
3. Nach dem Werfen der ausgewählten Rundenzahl gewinnt der Spieler mit der höchsten Punktzahl.

G15 Shoot out (-03、-05、-07、-09、-11、-13、-15、-17、-19、-21)
1. Die Varianten (*3、*5、*7、*9、*11、*13、*15、*17、*19、*21) präsentieren Anfangspunkte des Spielers
2. Die Scheibe wählt zufällig ein Segment zum Treffen. Der Spieler muss das Segment innerhalb von 10 Sekunden treffen, sonst wird ihm ein Wurf abgezogen. Beim Treffen ertönt "Yes oder "No".
3. Beim Treffen des Single-, Double- oder Triple-Segmentes wird dem Spieler ein Punkt abgezogen.
4. Zum Gewinner wird derjenige Spieler, der als der erste 0 Punkte erreicht.

G16 Killer (3、5、7、9、11、13、15、17、19、21)
1. Die Varianten (3、5、7、9、11、13、15、17、19、21) präsentieren die Anzahl von Leben des Spielers.
2. Beim Eintritt ins Spiel wird an der Scheibe "SEL" angezeigt, damit die Spieler ihre Score-Nummer wählen können. Sobald der Spieler seine Score-Nummer wählt, drückt er die NEXT-Taste und der nächste Spieler wählt die Nummer. Alle Spieler sollten unterschiedliche Score-Nummern haben. Sobald alle Spieler ihre Nummern wählen, beginnt das Spiel.
3. Zuerst bemüht sich der Spieler seine Nummer zu treffen, um die Bezeichnung "Killer" zu gewinnen.
4. Sobald der Spieler zum "Killer" wird, bemüht er sich die Nummern der Gegenspieler zu treffen, womit er ihnen ein "Leben" abzieht.
5. Wenn der "Killer" seine Nummer nochmals trifft, verliert er die Bezeichnung "Killer" und verliert ein "Leben". Es ist dann nötig, seine Nummer zur Bezeichnung "Killer" nochmals zu treffen.
6. Der "Killer" bemüht sich, mit dem Treffen von Score-Nummern seinen Gegenspielern ihre "Leben" möglichst bald abzuziehen.
7. Beim Treffer ertönt "Yes" oder "No".
8. Der letzte Spieler wird im Spiel zum Gewinner.
9. Es wird empfohlen, das Spiel mit mehr als zwei Spielern zu spielen.

G17 Killer - Double (203、205、207、209、211、213、215、217、219、221)
1. Die Varianten (*3、*5、*7、*9、*11、*13、*15、*17、*19、*21) präsentieren die Anfangszahl von Leben des Spielers.
2. Beim Eintritt ins Spiel wird an der Scheibe "SEL" angezeigt, damit die Spieler ihre Score-Nummer wählen können. Sobald der Spieler seine Score-Nummer wählt, drückt er die NEXT-Taste und der nächste Spieler wählt die Nummer. Alle Spieler sollten unterschiedliche Score-Nummern haben. Sobald alle Spieler ihre Nummern wählen, beginnt das Spiel.
3. Zuerst bemüht sich der Spieler Double seiner Nummer zu treffen, um die Bezeichnung "Killer" zu gewinnen.
4. Sobald der Spieler zum "Killer" wird, bemüht er sich die Nummern der Gegenspieler zu treffen, womit er ihnen ein "Leben" abzieht.
5. Wenn der "Killer" seine Nummer nochmals trifft, verliert er die Bezeichnung "Killer" und verliert ein "Leben". Es ist dann nötig, Double seiner Nummer zur Bezeichnung "Killer" zu treffen.
6. Der "Killer" bemüht sich, mit dem Treffen von Score-Nummern seinen Gegenspielern ihre "Leben" möglichst bald abzuziehen.
7. Beim Treffer ertönt "Yes" oder "No".
8. Der letzte Spieler wird im Spiel zum Gewinner.
9. Es wird empfohlen, das Spiel mit mehr als zwei Spielern zu spielen.

G18 Killer - Triple (303、305、307、309、311、313、315、317、319、321)
1. Die Varianten (*3、*5、*7、*9、*11、*13、*15、*17、*19、*21) präsentieren die Anfangszahl von Leben des Spielers.
2. Beim Eintritt ins Spiel wird an der Scheibe "SEL" angezeigt, damit die Spieler ihre Score-Nummer wählen können. Sobald der Spieler seine Score-Nummer wählt, drückt er die NEXT-Taste und der nächste Spieler wählt die Nummer. Alle Spieler sollten unterschiedliche Score-Nummern haben. Sobald alle Spieler ihre Nummern wählen, beginnt das Spiel.
3. Zuerst bemüht sich der Spieler Triple seiner Nummer zu treffen, um die Bezeichnung "Killer" zu gewinnen.
4. Sobald der Spieler zum "Killer" wird, bemüht er sich die Nummern der Gegenspieler zu treffen, womit er ihnen ein "Leben" abzieht.
5. Wenn der "Killer" seine Nummer nochmals trifft, verliert er die Bezeichnung "Killer" und verliert ein "Leben". Es ist dann nötig, Triple seiner Nummer zur Bezeichnung "Killer" zu treffen.
6. Der "Killer" bemüht sich, mit dem Treffen von Score-Nummern seinen Gegenspielern ihre "Leben" möglichst bald abzuziehen.
7. Beim Treffer ertönt "Yes" oder "No".
8. Der letzte Spieler wird im Spiel zum Gewinner.
9. Es wird empfohlen, das Spiel mit mehr als zwei Spielern zu spielen.

G19 All Five (51、61、71、81、91)
Eine Runde ist für 3 Dartpfeile. In jeder Runde bemüht sich der Spieler eine Punkt zahl zu gewinnen, die mit 5 dividierbar ist. Jede "5" wird dann als 1 Punkt gerechnet. Zum Beispiel: der Spieler trifft 3, 7 und 10 mit drei Pfeilen, insgesamt also 20. Da die Nummer 20 mit 5 dividierbar ist, gewinnt der Spieler 4 Punkte (4*5=20). Wenn die Punktsumme nicht mit 5 dividierbar ist, ode rein Dartpfeil die Scheibe verfehlt, gewinnt der Spieler keine Punkte.
Die Varianten (51、61、71、81、91) präsentieren die Punktzahl, die die Spieler zu erreichen haben. Zum Gewinner wird derjenige Spieler, der als der erste die ausgewählte Punktzahl gewinnt.

G20 Shanghai (1、5、10、15)
1. 101——Triff jedes beliebige Segment in der Reihenfolge von 1 bis 20 und Bullseye.
   105——Triff jedes beliebige Segment in der Reihenfolge von 5 bis 20 und Bullseye.
   110——Triff jedes beliebige Segment in der Reihenfolge von 10 bis 20 und Bullseye.
   115——Triff jedes beliebige Segment in der Reihenfolge von 15 bis 20 und Bullseye.
2. Jeder Spieler darf nur mit einem Dart auf ein Segment werfen, dann wird automatisch auf das nächste Segment umgeschaltet. Wenn er das richtige Segment trifft, werden die Punkte angerechnet, sonst nicht.
3. Sobald der letzte Wurf auf Bullseye beendet wird, gewinnt der Spieler mit der höchsten Punktzahl.

G21 Shanghai (201、205、210、215)
1. 201——Triff das Double-Segment in der Reigenfolge von 1 bis 20 und Bullseye.
   205——Triff das Double-Segment in der Reigenfolge von 5 bis 20 und Bullseye.
   210——Triff das Double-Segment in der Reigenfolge von 10 bis 20 und Bullseye.
   215——Triff das Double-Segment in der Reigenfolge von 15 bis 20 und Bullseye.
2. Jeder Spieler darf nur mit einem Dart auf ein Segment werfen, dann wird automatisch auf das nächste Segment umgeschaltet. Wenn er das richtige Segment trifft, werden die Punkte angerechnet, sonst nicht.
3. Sobald der letzte Wurf auf Bullseye beendet wird, gewinnt der Spieler mit der höchsten Punktzahl.

G22 Shanghai (301、305、310、315)
1. 301——Triff das Triple-Segment in der Reigenfolge von 1 bis 20 und Bullseye.
   305——Triff das Triple-Segment in der Reigenfolge von 5 bis 20 und Bullseye.
   310——Triff das Triple-Segment in der Reigenfolge von 10 bis 20 und Bullseye.
   315——Triff das Triple-Segment in der Reigenfolge von 15 bis 20 und Bullseye.
2. Jeder Spieler darf nur mit einem Dart auf ein Segment werfen, dann wird automatisch auf das nächste Segment umgeschaltet. Wenn er das richtige Segment trifft, werden die Punkte angerechnet, sonst nicht.
3. Sobald der letzte Wurf auf Bullseye beendet wird, gewinnt der Spieler mit der höchsten Punktzahl.

G23 Golf (10、20、30、40、50、60、70、80、90)
1. Die Varianten (10、20、30、40、50、60、70、80、90) maximale Punktzahl pro Spieler.
2. Der Spieler sollte die Segmente ind er Reihenfolge von 1 bis 18 treffen. 1 in der ersten Runde, 2 in der zweiten Runde usw. Beim Treffer ertönt "Yes" oder "No".
3. Der Spieler bemüht sich die möglichst niedrige Punktzahl zu haben. Wenn er mit drei Darts in einer Runde verfehlt, wird dies als "falscher Dartpfeil" gerechnet und er gewinnt 5 Punkte. Für den Triple-Treffer ist 1 Punkt, für den Double-Treffer 2 Punkte und für den Single-Treffer 3 Punkte. Der Spieler kann seine Runde mit jedem seiner drei Dartpfeile beenden, aber es wird jeweils der zuletzt geworfene Dartpfeil gerechnet. Falls der letzte Dartpfeil das jeweilige Segment verfehlt, gewinnt der Spieler 5 Punkte.
4. Der Spieler, der die ausgewählte Punktzahl erreicht oder überschreitet, fällt vom Spiel aus. Zum Gewinner wird entweder derjenige Spieler, der als letzter im Spiel bleibt, ode im Falle der vollendeten 18 Runden die niedrigste Punktzahl hat.

G24 Bingo (132、141、168、189)
1. Die Scheibe zeigt automatisch die gültigen Segmente. Der Spieler, der als der erste 3x alle gültigen Segmente trifft, gewinnt das Spiel. Beim Treffer ertönt "Yes" oder "No".
2. 132——Gültige Segmente in der Sequenz 15,4,8,14,3;
   141——Gültige Segmente in der Sequenz 17,13,9,7,1;
   168——Gültige Segmente in der Sequenz 20,16,12,6,2;
   189——Gültige Segmente in der Sequenz 19,10,18,5,11.
3. Der Spieler sollte das Segment 3x treffen, bevor er zur nächsten Zahl kommt. Single wird für einen Treffer gerechnet, Double für zwei Treffer und Triple für drei Treffer.

G25 Big Little—Simple (3、5、7、9、11、13、15、17、19、21)
1. Die Varianten (3、5、7、9、11、13、15、17、19、21) präsentieren die Anfangszahl von Leben des Spielers.
2. Am Anfang zeigt die Scheibe das zufällig gewählte nummerische Ziel für den ersten Spieler.
3. Wenn der Spieler das Ziel mit dem ersten oder dem zweiten Dartpfeil trifft, bestimmt er mit dem nächsten Dart das Ziel für den weiteren Spieler. Falls der Spieler sein Ziel erst mit dem dritten Dart trifft oder bei der Auswahl des Ziels verfehlt, wählt die Scheibe das Ziel für den weiteren Spieler zufällig aus. Wenn der Spieler mit drei Darts verfehlt, verliert er sein "Leben" und der nächste Spieler wirft auf dasselbe Ziel. Beim Treffer ertönt "Yes" oder "No".
4. Single-, Double sowie Triple-Treffer sind möglich.
5. Wenn die Zahl von Leben dem Spieler auf 0 sinkt, fällt er vom Spiel aus. Zum Gewinner wird derjenige Spieler, der im Spiel als letzter bleibt.

G26 Big Little - Hard (H03、H05、H07、H09、H11、H13、H15、H17、H19、H21)
1. Die Varianten (*3、*5、*7、*9、*11、*13、*15、*17、*19、*21) präsentieren die Angangszahl von Leben des Spielers.
2. Am Anfang zeigt die Scheibe das zufällig gewählte nummerische Ziel für den ersten Spieler.
3. Wenn der Spieler das Ziel mit dem ersten oder dem zweiten Dartpfeil trifft, bestimmt er mit dem nächsten Dart das Ziel für den weiteren Spieler. Falls der Spieler sein Ziel erst mit dem dritten Dart trifft oder bei der Auswahl des Ziels verfehlt, wählt die Scheibe das Ziel für den weiteren Spieler zufällig aus. Wenn der Spieler mit drei Darts verfehlt, verliert er sein "Leben" und der nächste Spieler wirft auf dasselbe Ziel. Beim Treffer ertönt "Yes" oder "No".
4. Es gilt nur der Treffer in demselben Segment. Z. B. wenn das Ziel "Double 15" ist, wird der Singel- oder Triple-Treffer nicht gerechnet. Nur wieder der Treffer in "Double 15".
5. Wenn die Zahl von Leben dem Spieler auf 0 sinkt, fällt er vom Spiel aus. Zum Gewinner wird derjenige Spieler, der im Spiel als letzter bleibt.

G27 Gotcha (101、201、301、401、501、601、701、801、901)
1. (101、201、301、401、501、601、701、801、901) sind Zielpunktzahl.
2. Jeder Spieler beginnt mit 0 Punkten und er werden ihm die geworfenen Punkte pro Runde zugerechnet. Der Spieler, der als der erste die genaue Punktzahl erreicht, wird zum Gewinner. Wenn der Spieler die Punktzahl überschreitet, kehrt er zur Punktzahl am Anfang der jeweiligen Runde zurück.
3. Der Spieler kann die anderen Spieler so "bombardieren", dass er ihren Score zurück auf 0 setzt. Dies passiert, wenn der werfende Spieler denselben Score wie ein anderer Spieler erreicht.
Zum Beispiel:
Der Spieler 1 hat den Score 20
Der Spieler 2 hat den Score 50
Der Spieler 3 hat den Score 30
Der Spieler 4 wirft mit dem ersten Dart 20 – Der Spieler 1 ist auf 0.
Mit dem zweiten Dart wirft er 10 (Score 30) – Der Spieler 3 ist auf 0.
Mit dem dritten Dart wirft er 20 (Score 50) – Der Spieler 2 ist auf 0.

Problemlösungen

Es gibt keinen Strom
Überprüfen Sie, ob der Adapter an die Stromquelle angeschlossen ist oder ob der an die Scheibe richtig angeschlossen ist.

Der Score wird nicht aufgezeichnet
Überprüfen Sie, ob sich das Spiel nicht im Modus "Einstellung" oder "Pause" befindet. Danach kontrollieren Sie alle Sensoren oder Tasten, ob sie nicht verklemmt oder gesteckt geblieben sind.

Verklemmte Sensoren oder Funktionstasten
Während des Transportes sowie der üblichen Vewendung kann es dazu kommen, dass die Sensoren ab und zu verklemmt bleiben und de Treffer nicht registrieren. In einem solchen Falle ist ein Hinweis zu hören und der Indikator blinkt. Die Sensoren kann man mit einer vorsichtigen Entfernung des Pfeils oder mit einem milden Druck des Fingers und der Hin- und Herbewegung lösen. Danach kann man zum Spiel zu demselben Moment vor der Verklemmung zurückkehren.

Entfernung der gebrochenen Spitze
Die Kunststoffspitzen sind beim Gebrauch eindeutig sicherer, aber sie halten nicht ewig aus. Falls es zum Abbrechen der Spitze kommt und diese in der Scheibe bleibt, versuchen Sie diese mit einer kleinen Zange vorsichtig herauszuziehen.
Falls es zum Abbrechen der Spitze kommt und man kann sie mit einer kleinen Zange nicht herausziehen, verwenden Sie einen weiteren Pfeil (de rim einwandfreien Zustand ist) pressen Sie die Spitze durch. Die Kundtstoffspitze kann der Elektronik in der Scheibe keinerlei schaden.
Pressen Sie die abgebrochene Spitze mit einem scharfen Metallgegenstand nie durch, weil die Metallspitze die Beschädigung leicht verursachen könnte, wenn sie tief in die Scheibe eingesteckt wäre.
Je schwerer der Dartpfeil ist, desto größer ist die Chance, dass Spitze abbricht.

Stromschwankungen oder elektromagnetische Störung
In extremen Situationen kann es dank der massiven elektromagnetischen Störung zum Ausfall der Elektronik oder falschen Berechnungsergebnissen kommen.
Z. B.:
Bei großem Gewitter, extremen Stromschwankungen, Niederspannung oder der Anbringung der Scheibe in der Näher von einem Elektromotor oder der Mikrowelle. Zum Resetieren der Scheibe trennen Sie den Adapter von der Strommquelle ab und warten Sie einige Sekunden, bevor Sie ihn wieder anschließen. Bevor Sie die Scheibe wieder starten, vergewissern Sie sich, dass Sie die Störungsquelle beseitigt haben.

Wartung, Pflege, Lagerung

WICHTIG! Vor der Reinigung mit einem feuchten Lappen trennen Sie den Adapter von der Scheibe ab.
Reinigen Sie nur mit einem feuchten Lappen! Der Adapter darf nicht in Kontakt mit der Feuchte kommen!
Mit der häufigen Verwendung kommt es wahrscheinlich zur Verunreinigung des vorderen Teils des Scheibe. Reinigen Sie die Oberfläche, Tasten und den Bildschirm mit einem feuchten Lappen. Wir empfehlen, das Wasser mit einer kleinen Menge vom milden Reinigungsmittel zu verwenden. Danach wischen Sie das Produkt mit einem weichen trocknene Lappen, bis es trocken wird.
Wenn Sie die Scheibe einige Zeit nicht verwenden, ist es geeignet, sie mit einem Stoff als Schutz vor Staub zudecken.
Bewahren Sie das Produkt immer trocken und sauber bei der Raumtemperatur auf.

Електронна мишена

BG

Поздравления за закупуването на новия тип електронна мишена.
Надяваме се да се насладите на много часове страхотно забавление.

ВНИМАНИЕ:
Не се касае за детска играчка. При боравенето със стреличките децата трябва да бъдат под надзор на възрастен. Съдържа малки части, които не са подходящи за деца под 3-годишна възраст. Моля, прочетете внимателно инструкциите за употреба. Правилната употреба може да предотврати счупване или нараняване.

ПРЕДСТАВЯНЕ НА ПРОДУКТА
Това е висококачествена електронна мишена с LED дисплей, автоматична звукова сигнализация и 27 игри / 202 варианта. На мишената може да играят до 8 играчи едновременно, а в първоначалната настройка – 2 играчи.

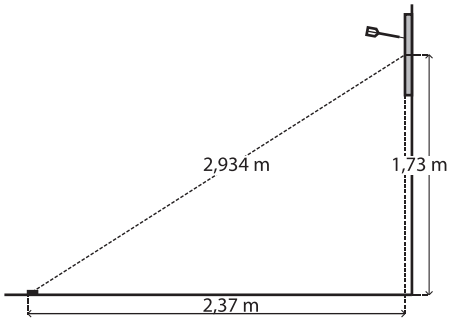
ПОДДРЪЖКА НА МИШЕНАТА
●Никога не използвайте стрелички с метални върхове. Металните върхове сериозно увреждат мишената, както и електрониката ѝ. Моля, употребявайте единствено стрелички с пластмасови върхове и с препоръчително тегло от 8 до 12 грама.
●Мишената може да се използва само с приложения адаптер. При използването на друг адаптер ще увредите електрониката на мишената.
●Употребявайте подходяща сила и позиция за хвърлянето на стреличките. Не е необходимо да се хвърлят с прекомерна сила за да попаднат в мишената.
●Ако не използвате мишената, изключете я и я извадете от ел. захранване.
●Не мокрете мишената с течности. По този начин ще предотвратите увреждане на електрониката.
●Избягвайте излагането на мишената на течности или прекомерна влага.
●Почиствайте мишената само с влажна кърпа или нежен почистващ препарат. Преди почистване, извадете мишената от ел. захранване.
●Изделието не е предназначено за употреба от лица с физически, сетивни или душевни ограничения, евентуално с недостиг на опит и знания, ако не са под надзор на отговорно лице.
●Уверете се, че децата не си играят с изделието без надзор.

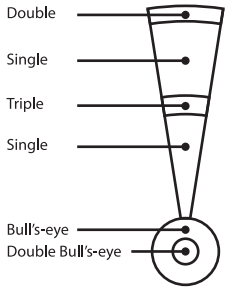
ИНСТРУКЦИИ ЗА МОНТАЖ
1. Изберете подходящо място за закачане на мишената, необходимо е пред мишената да има поне 3 м свободно пространство. Разстоянието за хвърляне, т.нар."Toe-line" линия трябва да бъде на хоризонтално разстояние 2,37м (7 фута, 9 ¼ инча) от мишената.
2. Дръжте мишената към стената, центърът на мишената (bullseye) е на височина 1,73м (5 фута, 8 инча) от пода. След това маркирайте отворите за монтаж с молив на стената.
3. Пробийте дупки в маркираните места, поставете дюбели и завинтете в тях захващащите винтове.
4. Закачете мишената върху захващащите винтове.

СЪВЕТИ И ТЕХНИКИ
1. Правилната позиция е с изправена ръка, лакът, рамо, хълбок и крак. Ако използвате дясната ръка, извъртете тялото с десния хълбок по посока към мишената. Преместете тежестта си върху десния крак, леко се наведете към мишената и балансирайте с левия крак. Ако играете с лявата ръка, направете описаното в обратната посока.
2. Хвърлянето трябва да започва от лакътя. Дръжте тялото неподвижно и използвайте само ръката си, китката и предмишницата. Задвижете леко предмишницата си и с плавно движение хвърлете стреличката по посока на мишената. Продължете, сочейки показалеца към мястото, към което сте сочили.
3. Изваждайте стреличката от мишената с леко завъртване вдясно, по този начин ще извадите стреличката по-лесно.
4. Тренирай. Тренирай. Тренирай! С тренировките ще станете по-добър играч.

УНИКАЛНА ФУНКЦИЯ СЪН/СЪБУЖДАНЕ
Тази електронна мишена е оборудвана с автоматичен режим за сън. Достатъчно е да включите адаптера в ел. мрежа и да включите мишената. Ако мишената не се използва повече от 10 мин., автоматично преминава в режим „сън". Натискайки произволен бутон, играта се възобновява в състояние преди режима „сън".

СПЕЦИАЛНИ ФУНКЦИИ
GAME бутон – натиснете бутона за разглеждане на игралното меню на екрана и изберете игра. По време на игра, натиснете този бутон за приключване на текущата игра и основното състояние на играта.
OPTION бутон – натиснете този бутон за избор на различни варианти на играта
PLAYER/SCORE бутон – в началото използвайте този бутон за настройка броя на играчи; по време на игра - за проверка на точките на всички отделни играчи.
DOUBLE бутон – само за игрите от тип "G01" (виж още в ПРАВИЛА НА ИГРИТЕ)
HANDICAP бутон – Използвайте бутона за настройка на трудността на играта, индивидуално за всеки играч. Напр. 4 играчи играят игра "G01". Първият играч може да си настрои първоначалните точки на 801, вторият на 201, третият на 501 и четвъртият на 301.
SOUND бутон – този бутон се позволява за настройка на силата на звука на мишената. Между изключения звук и максималната сила на звука има 8 нива настройка.
MISS бутон – натиснете този бутон за намаляване броя стрелички, когато стреличката не уцели мишената.
ELIMINATE/TEAM бутон – В началото, натиснете този бутон за настройка на отборите; по време на играта натиснете този бутона за нулиране или възобновяване на точките на дадената стреличка.
START/NEXT бутон – натиснете го за започване на играта и за преминаване към следващ играч.
CYBERMATCH бутон – Натиснете този бутон за игра срещу устройството, общо 5 нива на трудност (C1 – професионалист, C2 – експерт, C3 – опитен, C4 – среден, C5 – начинаещ).





СПИСЪК НА ИГРИ

No.	ИГРА	ВАРИАНТ
G01	COUNT DOWN	101;201;301;401;501;601;701;801;901
G02	SIMPLE CRICKET	000;020;025
G03	SCRAM CRICKET	A00
G04	SCORE CRICKET	E00;E20;E25
G05	CUT THROAT CRICKET	C00;C20;C25
G06	DOUBLE SCORE CRICKET	d00;d20;d25
G07	SHOVE-A-PENNY CRICKET	P00;P20;P25
G08	ROUND THE CLOCK	5;10;15;20
G09	ROUND THE CLOCK-DOUBLE	205;210;215;220
G10	ROUND THE CLOCK-TRIPLE	305;310;315;320
G11	LEGS OVER	3;5;7;9;11;13;15;17;19;21
G12	LEGS UNDER	U03;U05;U07;U09;U11;U13;U15;U17;U19;U21
G13	COUNT UP	100;200;300;400;500;600;700;800;900
G14	HIGH SCORE	H03;H05;H07;H09;H11;H13;H15;H17;H19;H21
G15	SHOOT OUT	-03;-05;-07;-09;-11;-13;-15;-17;-19;-21
G16	KILLER	3;5;7;9;11;13;15;17;19;21
G17	KILLER-DOUBLE	203;205;207;209;211;213;215;217;219;221
G18	KILLER-TRIPLE	303;305;307;309;311;313;315;317;319;321
G19	ALL FIVE	51;61;71;81;91
G20	SHANGHAI	1;5;10;15
G21	SHANGHAI-DOUBLE	201;205;210;215
G22	SHANGHAI-TRIPLE	301;305;310;315
G23	GOLF	10;20;30;40;50;60;70;80;90
G24	BINGO	132;141;168;189
G25	BIG LITTLE-SIMPLE	3;5;7;9;11;13;15;17;19;21
G26	BIG LITTLE-HARD	H03;H05;H07;H09;H11;H13;H15;H17;H19;H21
G27	GOTCHA	101;201;301;401;501;601;701;801;901

ПРАВИЛА НА ИГРИТЕ

G01 Count Down (101、201、301、401、501、601、701、801、901)
1. При играта се приспадат точки за всяко хвърляне от началните точки. Победителят е играчът, който като първи постигне нула.
2. За още по-голямо предизвикателство, можете да натиснете DOUBLE за настройка на следващи условия за започване и приключване на играта.
Double In (101、201、301、401、501、601、701、801、901)— За стартиране на играта, всеки играч трябва да уцели сектора "double". Докато не уцели този сектор, не му се брояткточки за следващите уцелвания.
Double Out (101、201、301、401、501、601、701、801、901) — За да спечели, играчът трябва да уцели сектора "double", който ще приспадне броя точки директно на нула. Ако след улучването със стреличката оставащите точки са "1" или под 0, хвърлянето се приема като BUST и точките се връщат към броя точки в началото на рунда.
Double In/Out (101、201、301、401、501、601、701、801、901) — Играчът трябва да започне и приключи играта, уцелвайки сектора "double".

G02 Simple Cricket (000、020、025)
1. Броят се само улучванията, попаднали в секторите 15,16,17,18,19,20 и bullseye.
2. Играчът, който като първи уцели 3 пъти всички тези сектори, печели.
Улучване на едноточков сектор – брои се като едно улучване
Улучване на двуточков сектор – брои се като две улучвания
Улучване на триточков сектор – брои се като три улучвания.
3. 000—— Играчът може да уцели секторите 15, 16, 17, 18, 19, 20 и bullseye в произволен ред.
020——Играчът трябва първо да уцели 3 пъти 20 и след това да продължи в стрелянето по 19, 18, 17, 16, 15 и на края bullseye, в тази последователност.
025——Играчът трябва първо да уцели 3 пъти bullseye, след което да продължи в стрелянето по 15,16,17,18,19 и 20, в тази последователност.
4. Всеки сектор има три LED индикатора. При едноточково улучване светва един индикатор. След като светнат всичките индикатори, играта приключва.
5. Играчът, който светне всички индикатори, печели играта.

G03 Scram Cricket (A00 **-** само за двама играчи)
1. Броят се само улучванията в секторите 15,16,17,18,19,20 и bullseye.
2. Играта се състои от два рунда. В първия рунд, играчът 1 се опитва да„затвори" всички посочени сектора (3 пъти да уцели от 15 до 20 и bullseye). Когато играч 1 уцели някой сектор 3 пъти, това означава, че го е„затворил". Играчът 2 не получава никакви точки, ако уцели този сектор.
Улучване на едноточков сектор – брои се като едно улучване
Улучване на двуточков сектор – брои се като две улучвания
Улучване на триточков сектор – брои се като три улучвания.
3. Играчът 2 се опитва да събере колкото се може повече точки, стреляйки по сектори, които играчът 1 още не е затворил. Щом играч 1 затвори всички сектори, рундът приключва.
4. Във втория рунд играчите си сменят ролите. Сега играч 2 затваря секторите, а играч 1 събира точки. Играта приключва когато играч 2 затвори всички сектори. Играчът с най-много точки печели.

G04 Score Cricket (E00、E20、E25)
1. Броят се само улучванията в секторите 15,16,17,18,19,20 и bullseye.
2. E00——Играчът трябва да уцели секторите 15, 16, 17, 18, 19, 20 и bullseye в произволна последователност.
E20——Играчът трябва първо да уцели 3 път 20, след което да продължи стрелянето по 19, 18, 17, 16, 15 и накрая по bullseye, в тази последователност.
E25——Играчът трябва първо да уцели 3 път bullseye, след което да продължи стрелянето по 15,16,17,18,19 и 20, в тази последователност.
3. Всеки сектор има три LED индикатора. При едноточково уцелване светва един индикатор.
4. Всеки сектор е„отворен", когато е уцелен 3 пъти, но ще се„затвори", когато е уцелен 3 пъти от всички играчи.
Улучване на едноточков сектор – брои се като едно улучване
Улучване на двуточков сектор – брои се като две улучвания
Улучване на триточков сектор – брои се като три улучвания.
5. Играчите се стремят да уцелят сектора 3 пъти, за да го„отворят" и да съберат от него точки.
6. Преди всичките играчи да уцелят сектора 3 пъти, играчите се стремят да събират от сектора точки.
7. Когато всички играчи уцелят дадения сектор 3 пъти, секторът се„затваря" и от него вече не може да се събират точки.
8. Щом всички играчи„затворят" всички сектори, побеждава играчът с най-много точки.

G05 Cut Throat Cricket (C00、C20、C25)
1. Броят се само улучванията в секторите 15,16,17,18,19,20 и bullseye.
2. C00——Играчът трябва да уцели секторите 15, 16, 17, 18, 19, 20 bullseye в произволна последователност.
C20——Играчът трябва първо да уцели 3 пъти 20, след което да продължи в стрелянето по 19, 18, 17, 16, 15 и на края в bullseye, в тази последователност.
C25——Играчът трябва първо да уцели 3 пъти bullseye, след което да продължи в стрелянето по 15,16,17,18,19 и 20 в тази последователност.
3. Всеки сектор има три LED индикатора. При едноточково улучване светва един индикатор.
4. Всеки сектор е„отворен", когато е уцелен 3 пъти. Когато е уцелен от всички играчи 3 пъти, той е„затворен" и не може да се събират от него точки.
Улучване на едноточков сектор – брои се като едно улучване
Улучване на двуточков сектор – брои се като две улучвания
Улучване на триточков сектор – брои се като три улучвания.
5. Точките, събирани от играча, се причисляват на съперниците.
6. Играчите се стремят да уцелят секторите 3 пъти, с което ги "отварят" и получават точки.
7. Докато съперниците не улучат сектора 3 пъти и го„отворят", играчът може да продължи в хвърлянето в„отворения" сектор и да причислява точки на останалите играчи.
8. Когато секторът е улучен 3 пъти от всички играчи, той е„затворен" и не може да се събират точки от него.
9. Когато са„затворени" всички сектори, печели играчът с най-малко точки.

G06 Double Score Cricket (d00、d20、d25)
1. Броят се само улучванията в секторите 15,16,17,18,19,20 и bullseye.
2. d00——Играчът може да уцели секторите 15, 16, 17, 18, 19, 20 и bullseye в произволна последователност.
   d20——Играчът трябва първо да уцели 3 пъти 20, след което да продължи в стрелянето по 19, 18, 17, 16, 15 и накрая в bullseye, в тази последователност.
   d25——Играчът трябва първо да уцели 3 пъти bullseye, след което да продължи в стрелянето по 15,16,17,18,19 и 20 в тази последователност.
3. Играта е същата като "Score Cricket", но играчът трябва първо да уце

G07 Shove-A-Penny Cricket (P00、P20、P25 **-** само за два играчи)
1. Броят се само улучванията в секторите 15,16,17,18,19,20 и bullseye.
2. P00——Играчът може да уцели секторите 15, 16, 17, 18, 19, 20 и bullseye в произволна последователност.
   P20——Играчът трябва първо да уцели 3 пъти 20 и след това да продължи в стрелянето по 19, 18, 17, 16, 15 и накрая в bullseye, в тази последователност.
   P25——Играчът трябва първо да уцели 3 пъти bullseye и след това да продължи в стрелянето по 15,16,17,18,19 и 20 в тази последователност.
3. Играта е подобна на "Simple Cricket". Разликите са следните:
Когато играчът уцели валиден сектор повече от 3 пъти, точките, които са в повече, се причисляват на следващия играч. Но ако играчът е уцелил сектора 3 пъти и го е„затворил", при следващото улучване точките, които са в повече, няма да се причислят на следващия играч.
Пример: играч 1 е уцелил сектор 16 с две хвърляния и сега му светят два индикатора в сектор 16. С третото хвърляне уцелва triple сектор 16 и превишаването от две уцелвания ще бъде причислено на играч 2. Ако обаче играч 1 е уцелил сектор 16 само с три хвърляния, светват три индикатори в сектор 16 и той е„затворен". Сега следващото превишаване няма да се причисли на играч
4. Играчът, който уцели всички три валидни сектора 3 пъти, печели.

G08 Round Clock (5、10、15、20)
1. Вариантите (5、10、15、20) представляват, кои сектори са валидни за даденото стреляне.
2. 5——Валидни сектори 1 до 5;
   10——Валидни сектори 1 до 10;
   15——Валидни сектори 1 до 15;
   20——Валидни сектори 1 до 20.
3. Играчът трябва да уцели активните сектори според индикатора на мишената. Когато секторът е уцелен, светва следващ сектор и се съобщава "Yes" или "No".
4. Играчът, който първи уцели всички сектори, печели.

G09 Round Clock-Double (205、210、215、220)
1. Вариантите（205、210、215、220）представляват, кои double сектори са валидни за даденото стреляне
2. 205——Валидни сектори 1 до 5;
   210——Валидни сектори 1 до 10;
   215——Валидни сектори 1 до 15;
   220——Валидни сектори 1 до 20.
3. Играчът трябва да уцели активните сектори според индикатора на мишената. Когато секторът е уцелен, светва следващ сектор и се съобщава "Yes" или "No".
4. Играчът, който първи уцели всички double сектори, печели.

G10 Round Clock-Triple (305、310、315、320)
1. Вариантите (305、310、315、320) представляват, кои triple сектори са валидни за даденото стреляне
2. 305——Валидни сектори 1 до 5;
   310——Валидни сектори 1 до 10;
   315——Валидни сектори 1 до 15;
   320——Валидни сектори 1 до 20.
3. Играчът трябва да улучи активните сегменти според индикатора на мишената. Когато секторът е уцелен, светва следващ сектор и се съобщава "Yes" или "No".
4. Играчът, който първи уцели всички triple сектори, печели.

G11 Legs Over (3、5、7、9、11、13、15、17、19、21)
1. Вариантите（3、5、7、9、11、13、15、17、19、21）представляват основния брой животи на играча.
2. Всеки играч се стреми да постигне същия или по-висок брой точки в рунда от предходния играч (в началото мишената сама избира точките на първия играч). Аки играчът събере по-малко точки от предходния играч, губи един „живот".
3. Ако играчът в своя рунд вместо хвърляне на стреличката натисне бутона START, също така губи „живот".
4. Когато броят животи на играча падне на 0, играчът излиза от играта.
5. Когато в играта остане един играч, играта приключва и играчът печели.
6. Препоръчително е играта да се играе от повече от двама играчи.

G12 Legs Under (U03、U05、U07、U09、U11、U13、U15、U17、U19、U21)
1. Вариантите（3、5、7、9、11、13、15、17、19、21）представляват основния брой животи на играча.
2. Всеки играч се стреми да събере същия или по-нисък брой точки в рунда от предходния играч (в началото мишената сама избира точките на първия играч). Аки играчът събере повече точки от предходния играч, губи един „живот".
3. Ако играчът натисне бутона ELIMINATE/TEAM, устройството нулира актуалните точки и добавя 60 точки, ако натисне бутона MISS, също така добавя 60 точки.
4. Когато броят животи на играча падне на 0, играчът излиза от играта.
5. Когато в играта остане един играч, играта приключва и играчът печели.
6. Препоръчително е играта да се играе от повече от двама играчи.

G13 Count Up (100、200、300、400、500、600、700、800、900)
Играчите събират точки, които се причисляват към началната нула. Печели играчът, който като първи постигне или надхвърли резултата.

G14 Hi-Score (H03、H05、H07、H09、H11、H13、H15、H17、H19、H21)
1. Всички сектори са валидни.
2. Вариантите (*3、*5、*7、*9、*11、*13、*15、*17、*19、*21) представляват съответния брой рунда за играча. Във всеки рунд играчът има 3 стрелички.
3. След хвърляне на избрания брой рундове, печели играчът с най-много точки.

G15 Shoot out (-03、-05、-07、-09、-11、-13、-15、-17、-19、-21)
1. Вариантите (*3、*5、*7、*9、*11、*13、*15、*17、*19、*21) представляват началните точки на играча
2. Мишената произволно избира сектор за целене. Играчът трябва да уцели сектора до 10 секунди, в обратен случай му се приспада точка. След стреляне се съобщава "Yes или "No".
3. При улучване на single, double или triple се приспада на играча една точка.
4. Играчът, който като първи постигне 0 точки, печели.

G16 Killer (3、5、7、9、11、13、15、17、19、21)
1. Вариантите（3、5、7、9、11、13、15、17、19、21）представляват началния брой животи на играча.
2. При влизането в играта се появява на мишената "SEL" и играчите трябва да си изберат своето число. Когато първият играч си избере своето число, натиска бутона NEXT и следващият играч си избира своето число. Всички играчи трябва да имат различни числа. След като всички играчи си изберат своето число, играта започва.
3. Най-напред играчът се опитва да уцели своето число, за да получи определението "killer".
4. Когато играчът е "killer", стреми се да уцели числата на съперниците, с което им взима по един „живот".
5. Ако "killer-ът" отново уцели своето число, губи определението "killer" и губи едни „живот". След това е необходимо отново да уцели числото си, за да получи определението "killer".
6. "Killer-ът" се стреми, стреляйки по номерата на съперниците, да им вземе „животите", а то колкото се може по-бързо.
7. След стреляне се съобщава "Yes" или "No".
8. Играчът, който остане последен в играта, печели.
9. Препоръчително е играта да се играе от повече от двама играчи.

G17 Killer - Double (203、205、207、209、211、213、215、217、219、221)
1. Вариантите (*3、*5、*7、*9、*11、*13、*15、*17、*19、*21) представляват началния брой животи на играча.
2. При влизането в играта се появява на мишената "SEL" и играчите трябва да си изберат своето число. Когато първият играч си избере своето число, натиска бутона NEXT и следващият играч си избира своето число. Всички играчи трябва да имат различни числа. След като всички играчи си изберат своето число, играта започва.
3. Най-напред играчът се стреми да уцели double на числото си, за да получи определението "killer".
4. Когато играчът стане "killer", стреми се да уцели числото на съперниците, с което им взима по един „живот".
5. Ако "killer-ът" отново уцели числото си, губи определението "killer" и губи един „живот". След това е отново необходимо да уцели double на числото си за да получи определението "killer".
6. "Killer-ът" се стреми, стреляйки по числата на съперниците, да им отнема „животите", а то колкото се може по-бързо.
7. След стреляне се съобщава "Yes" или "No".
8. Играчът, който последен остане в играта, печели.
9. Препоръчително е играта да се играе от повече от двама играчи.

G18 Killer - Triple (303、305、307、309、311、313、315、317、319、321)
1. Вариантите（*3、*5、*7、*9、*11、*13、*15、*17、*19、*21）представляват началния брой животи на играча.
2. При влизането в играта се появява на мишената "SEL" и играчите трябва да си изберат своето число. Когато първият играч си избере своето число, натиска бутона NEXT и следващият играч си избира своето число. Всички играчи трябва да имат различни числа. След като всички играчи си изберат своето число, играта започва.
3. Най-напред играчът се стреми да уцели triple на числото си, за да получи определението "killer".
4. Когато играчът стане "killer", стреми се да уцели числото на съперниците, с което им взима по един „живот".
5. Ако "killer-ът" отново уцели числото си, губи определението "killer" и губи един „живот". След това е отново необходимо да уцели triple на числото си за да получи определението "killer".
6. Killer-ът" се стреми, стреляйки по числата на съперниците, да им отнема „животите", а то колкото се може по-бързо.
7. След стреляне се съобщава "Yes" или "No".
8. Играчът, който последен остане в играта, печели.
9. Препоръчително е играта да се играе от повече от двама играчи.

G19 All Five (51、61、71、81、91)
Един рунд е с по 3 стрели. Във всеки рунд, играчът се стреми да събере брой точки, делими на 5. За всеки "5" се получава по 1 точка.
Пример: играчът е уцелил 3, 7 и 10 с три стрели, общо 20. Тъй като 20 е делимо на 5, играчът получава 4 точки (4*5=20). Ако броят хвърляния не е делим на 5 или някоя стреличка не попадне в мишената, играчът не получава никакви точки.
Вариантите (51、61、71、81、91) представляват брой точки, които играчите се стремят да постигнат. Играчът, който като първи събере избрания брой точки, печели..

G20 Shanghai (1、5、10、15)
1. 101——Улучи произволен сектор от 1 до 20 и bullseye по ред.
   105——Улучи произволен сектор от 5 do 20 и bullseye по ред.
   110——Улучи произволен сектор от 10 do 20 и bullseye по ред.
   115——Улучи произволен сектор от 15 do 20 и bullseye по ред.
2. Всеки играч може да хвърля само с една стреличка в един сектор, след което се превключва автоматично към следващия сектор. Ако уцели правилния сектор, получава точки, в обратен случай остава без точки.
3. След като се приключи последното стреляне по bullseye, побеждава играчът с най-много точки.

G21 Shanghai (201、205、210、215)
1. 201——Улучи double произволен сектор от 1 до 20 и bullseye по ред.
   205——Улучи double произволен сектор от 5 do 20 и bullseye по ред.
   210——Улучи double произволен сектор от 10 do 20 и bullseye по ред.
   215——Улучи double произволен сектор от 15 do 20 и bullseye по ред.
2. Всеки играч може да хвърля само с една стреличка в един сектор, след което се превключва автоматично към следващия сектор. Ако уцели правилния сектор, получава точки, в обратен случай остава без точки.
3. След като се приключи последното стреляне по bullseye, побеждава играчът с най-много точки.

G22 Shanghai (301、305、310、315)
1. 301——Улучи triple произволен сектор от 1 до 20 и bullseye по ред.
   305——Улучи triple произволен сектор от 5 до 20 и bullseye по ред.
   310——Улучи triple segment произволен сектор от 10 до 20 и bullseye по ред.
   315——Улучи triple segment произволен сектор от 15 до 20 и bullseye по ред.
2. Всеки играч може да хвърля само с една стреличка в един сектор, след което се превключва автоматично към следващия сектор. Ако уцели правилния сектор, получава точки, в обратен случай остава без точки.
3. След като се приключи последното стреляне по bullseye, побеждава играчът с най-много точки.

G23 Golf (10、20、30、40、50、60、70、80、90)
1. Вариантите (10、20、30、40、50、60、70、80、90) представляват максималния брой точки за играча.
2. Играчът трябва да уцели секторите от 1 до 18 по ред. Да уцели 1 в първия рунд, във втория 2 и т.н.. При улучване се съобщава "Yes" или "No".
3. Играчът се стреми да постигне най-ниския брой точки. Ако в рунда не уцели с три стрелички, брои се като „лоша стрела" и получава 5 точки. За улучване на triple се получава 1 точка, за double 2 точки и за single 3 точки. Играчът може да приключи рунда с която и да е била една от неговите три стрели, но винаги се отчита последната хвърлена стреличка. Ако последната стреличка не уцели съответния сектор, играчът получава 5 точки.
4. Играчът, който постигне или надмине избрания брой точки, излиза от играта. Печели или играчът, който последен остава в играта, или след приключването на всички 18 рунда има най-малко точки.

G24 Bingo (132、141、168、189)
1. Мишената автоматично показва валидните сектори. Играчът, който първи 3 пъти улучи всички валидни сектори, печели играта. При улучване се съобщава "Yes" или "No".
2. 132——Валидни сектори в последователност 15,4,8,14,3;
   141——Валидни сектори в последователност 17,13,9,7,1;
   168——Валидни сектори в последователност 20,16,12,6,2;
   189——Валидни сектори в последователност 19,10,18,5,11.
3. Играчът трябва да улучи сектора 3 пъти преди да премине към следващото число. Single се брои за едно улучване, double за две и triple за три улучвания.

G25 Big Little—Simple (3、5、7、9、11、13、15、17、19、21)
1. Вариантите (3、5、7、9、11、13、15、17、19、21) представляват началния брой животи на играча.
2. В началото, мишената произволно показва номера, който първият играч трябва да уцели.
3. Всеки играч уцелва целта с първата или втората стреличка, със следващата стреличка определя целта за следващия играч. Ако играчът уцели целта си едва с третата стреличка или не уцели мишената за избор на целта, мишената произволно избира целта за следващия играч. Ако играчът с три стрелички не уцели целта си, губи „живот". След стреляне се съобщава "Yes" или "No".
4. Може да се уцели single, double и triple.
5. Когато животът на играча падне на 0, излиза от играта. Играчът, който като последен остане в играта, печели.

G26 Big Little - Hard (H03、H05、H07、H09、H11、H13、H15、H17、H19、H21)
1. Вариантите (*3、*5、*7、*9、*11、*13、*15、*17、*19、*21) представляват началния брой на животи на играча.
2. В началото, мишената произволно показва номера, който първият играч трябва да уцели.
3. Всеки играч уцелва целта с първата или втората стреличка, със следващата стреличка определя целта за следващия играч. Ако играчът уцели целта си едва с третата стреличка или не уцели мишената за избор на целта, мишената произволно избира целта за следващия играч. Ако играчът с три стрелички не уцели целта си, губи „живот". След стреляне се съобщава "Yes" или "No".
4. Брои се само улучването на същия сектор. Напр. Ако целта е "double 15", улучването на single или triple не се брои. Само отново улучване на "double 15".
5. Когато животът на играча падне на 0, излиза от играта. Играчът, който като последен остане в играта, печели.

G27 Gotcha (101、201、301、401、501、601、701、801、901)
1. (101、201、301、401、501、601、701、801、901) са целеви брой точки.
2. Всички играч започва с 0 точки и му се броят улучените точки в рунда. Играчът, който като първи получи точния брой точки, печели. Ако играчът надхвърли броя точки, връща се към броя точки в началото на дадения рунд.
3. Играчът може да "Бомбардира" останалите играчи така, че връща техния резултат обратно на 0. Това се случва, когато стрелящият играч постигне същия резултат като друг играч.
Пример:
Играч 1 има резултат 20
Играч 2 има резултат 50
Играч 3 има резултат 30
Играч 4 улучва със стреличката 20 – Играч 1 пада на 0.
С втората улучва 10 (резултат 30) – Играч 3 пада на 0.
С третата улучва 20 (резултат 50) – Играч 2 пада на 0.

Решаване на проблеми

Липсва захранване
Уверете се, че адаптерът е включен в ел. контакт и е правилно свързан към мишената.

Не изписва резултат
Проверете, дали играта не е в режим "Настройка" или "Пауза". След това проверете, дали датчиците или бутоните не са засечени или заседнали.

Датчиците или функционалните клавиши са заседнали или блокирани
По време на транспортиране и по време на нормална работа, датчиците може понякога да блокират и да не отчитат попадане в мишената. В този случай ще чуете предупредителен сигнал и индикаторът ще мига. Внимателно издърпайте стреличката или внимателно завъртете елемента с нежно натискане на пръста, което обичайно освобождава датчика. След това можете да се върнете към играта в момента преди блокирането.

Премахване на счупени стрелички
Пластмасовите върхове са със сигурност по-безопасни, но не издържат вечно. Ако се счупят и останат в мишената, опитайте се да ги извадите внимателно с помощта на малки клещи.
Ако върхът се счупи и не може да се извади с клещи, използвайте друга стреличка (която е в отлично състояние) и избутайте върха да падне назад през отвора. Пластмасовият връх не може да повреди електрониката в мишената.
Никога не избутвайте счупения връх с остър метален предмет, защото металният връх може лесно да причини увреждане, ако е вкаран дълбоко в мишената.
Колкото по-тежка е стреличката, толкова по-голяма е опасността върхът да се счупи.

Колебания на тока или електромагнитни смущения
При екстремни ситуации, поради масивни електромагнитни смущения може електрониката да не работи или изчислението на резултатите да е грешно.
Напр.:
По време на голяма буря, екстремни колебания на ел. ток, ниско напрежение или поставяне на мишената в близост до електродвигател или микровълнова печка. За ресетиране на мишената, извадете адаптера от ел. мрежа и изчакайте няколко секунди преди отново да го свържете. Преди да включите мишената, уверете се, че сте премахнали източника на смущение.

Поддръжка, грижа и съхраняване

ВАЖНО! Преди почистване с влажна кърпа, извадете адаптера от мишената.
Почиствайте само с влажна кърпа! Адаптерът не трябва да влиза в контакт с влага!
При честа употреба, най-вероятно ще се замърси предната част на мишената. Почистете повърхността, бутоните и екрана с влажна кърпа. Препоръчваме използване на вода смесена с малко количество почистващ препарат. След това избършете изделието със суха кърпа.
Ако не използвате мишената по-дълго време, добре е да я прикриете с плат за да се защити от събирането на прах.
Съхранявайте изделието винаги на сухо и чисто на стайна температура.

PL

TARCZA ELEKTRONICZNA

Gratulujemy do zakupu nowego typu tarczy elektronicznej.
Mamy nadzieję, że będziesz cieszyć się mnóstwem godzin wspaniałej rozrywki.

OSTRZEŻENIE:
To nie jest zabawka. Podczas gry w darta dzieci muszą być nadzorowane przez osobę dorosłą. Zawiera małe części, które nie są bezpieczne dla dzieci poniżej 3 roku życia. Przeczytaj uważnie instrukcję. Właściwe użycie może zapobiec uszkodzeniu lub zranieniu.

O PRODUKCIE
Jest to wysokiej jakości tarcza elektroniczna do darta z wyświetlaczem LED, automatycznym powiadomieniem dźwiękowym i 27 grami / 202 wariantami. Tarcza może użyć maksymalnie 8 graczy naraz, a początkowe ustawienie to 2 gracze.

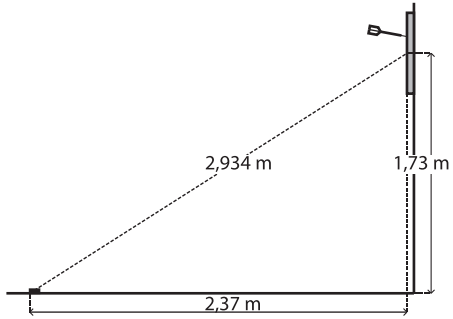
DBANIE O TARCZE
- Nigdy nie używaj strzałek z metalowymi końcówkami. Metalowe końcówki poważnie uszkadzają tarcze i jej elektronikę. Należy używać wyłącznie strzałek z plastikowymi końcówkami o zalecanej wadze od 8 do 12 gramów.
- Tarcza może być używana tylko z dostarczonym adapterem. Użycie innego adaptera spowoduje uszkodzenie docelowej elektroniki.
- Użyj odpowiedniej siły i postawy, aby rzucić strzałkami. Nie trzeba używać nadmiernej siły, aby strzałki pozostały w tarczy.
- Jeśli nie używasz tarczy, wyłącz ją i odłącz od źródła zasilania.
- Nie myj tarczy za pomocą płynów. Zapobiega to uszkodzeniu elektroniki.
- Unikaj narażania tarczy na działanie płynów lub nadmiernej wilgoci.
- Czyść tarczę tylko wilgotną ściereczką lub łagodnym detergentem. Przed czyszczeniem odłącz tarcze od źródła zasilania.
- Produkt nie jest przeznaczony do użytku przez osoby z ograniczeniami fizycznymi, sensorycznymi lub psychicznymi lub z brakiem doświadczenia i wiedzy, o ile nie jest nadzorowany przez osobę odpowiedzialną.
- Upewnij się, że dzieci nie bawią się produktem bez nadzoru.

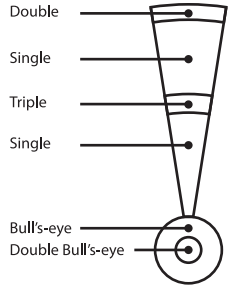
MONTAŻ
1. Wybierz odpowiednie położenie z wolną przestrzenią co najmniej 3 m. Odległość rzutu, tak zwana linia "Toe-line" powinna znajdować się w odległości poziomej 2,37 m (7 stóp, 9 ¼ palca) od tarczy.
2. Przytrzymaj tarczę przeciw ścianie, środek tarczy znajduje się 1,73 m (5 stóp, 8 cali) od podłogi. Następnie zaznacz otwory montażowe ołówkiem na ścianie.
3. Wywierć otwory w zaznaczonych miejscach, włóż kołki i wkręć śruby montażowe.
4. Zamocuj tarczę na śrubach mocujących.

RADY I TECHNIKI
1. Odpowiednia postawa to dłoń, łokieć, ramię, biodro i noga w jednej linii. Jeśli używasz prawej ręki, obróć ciało prawą stroną do tarczy. Połóż ciężar na prawej nodze, delikatnie przechyl się w kierunku tarczy i zrównoważ lewą nogą. Jeśli grasz lewą ręką, zrób to odwrotnie.
2. Rzut powinien wychodzić z łokcia. Zachowaj spokój i używaj tylko dłoni, nadgarstka i przedramienia. Delikatnie przyciągnij przedramię i rzuć strałkę w kierunku celu płynnym ruchem. Kontynuuj palcem wskazującym do miejsca, do którego celowałeś.
3. Pociągając strzałkę z tarczy, użyj niewielkiego skrętu w prawo, aby pomóc pociągnąć strzałkę.
4. Ćwicz. Ćwicz. Ćwicz! Ćwiczenie uczyni cię lepszym graczem.

FUNKCJE SLEEP / WAKE UP
Ta elektroniczna tarcza jest wyposażona w automatyczny tryb uśpienia. Wystarczy podłączyć adapter do źródła zasilania, a następnie włączyć tarczę. Jeśli tarcza pozostaje nieużywany przez ponad 10 minut, automatycznie przechodzi w tryb uśpienia. Po naciśnięciu dowolnego przycisku gra wznawia się przed trybem uśpienia.

FUNKCJE SPECJALNE
Przycisk GAME - naciśnij przycisk, aby przewinąć menu gry na ekranie i wybrać grę. W trakcie gry naciśnij ten przycisk, aby zakończyć trwającą grę I włączyć podstawowy stan gry.
Przycisk OPTION - Naciśnij ten przycisk, aby wybrać różne warianty gry.
PLAYER / SCORE - użyj tego przycisku, aby ustawić liczbę graczy na początku; aby sprawdzić wynik każdego gracza podczas gry.
Przycisk DOUBLE - tylko dla gier "G01" (więcej w "INSTRUKCJI DO GIER")
Przycisk HANDICAP - Za pomocą przycisku ustaw indywidualną trudność gry dla każdego gracza. Na przykład 4 graczy gra "G01". Pierwszy gracz może ustawić punkty początkowe na 801, drugi 201, trzeci 501 i czwarty na 301.
Przycisk SOUND - ten przycisk umożliwia regulację głośności tarczy. Pomiędzy wyłączeniem dźwięku i maksymalną głośnością jest 8 ustawień.
Przycisk MISS - Naciśnij ten przycisk, aby zmniejszyć liczbę strzałek, gdy strzałka nie trafi w cel.
ELIMINATE / TEAM button - Na początku prcicisnij, aby ustawić drużyny; W trakcie gry naciśnij ten przycisk, aby wyczyścić lub przywrócić bieżący wynik strzałki.
Przycisk START / NEXT - naciśnij, aby rozpocząć grę i przejść do następnego gracza.
Przycisk CYBERMATCH - Naciśnij ten przycisk, aby grać przeciwko urządzeniu, na ogół 5 poziomów trudności (C1 - profesjonalny, C2 - ekspert, C3 - doświadczony, C4 - średnia, C5 - początkujący).





MENU GRY

KOD	GRA	WARIANTA
G01	COUNT DOWN	101;201;301;401;501;601;701;801;901
G02	SIMPLE CRICKET	000;020;025
G03	SCRAM CRICKET	A00
G04	SCORE CRICKET	E00;E20;E25
G05	CUT THROAT CRICKET	C00;C20;C25
G06	DOUBLE SCORE CRICKET	d00;d20;d25
G07	SHOVE-A-PENNY CRICKET	P00;P20;P25
G08	ROUND THE CLOCK	5;10;15;20
G09	ROUND THE CLOCK-DOUBLE	205;210;215;220
G10	ROUND THE CLOCK-TRIPLE	305;310;315;320
G11	LEGS OVER	3;5;7;9;11;13;15;17;19;21
G12	LEGS UNDER	U03;U05;U07;U09;U11;U13;U15;U17;U19;U21
G13	COUNT UP	100;200;300;400;500;600;700;800;900
G14	HIGH SCORE	H03;H05;H07;H09;H11;H13;H15;H17;H19;H21
G15	SHOOT OUT	-03;-05;-07;-09;-11;-13;-15;-17;-19;-21
G16	KILLER	3;5;7;9;11;13;15;17;19;21
G17	KILLER-DOUBLE	203;205;207;209;211;213;215;217;219;221
G18	KILLER-TRIPLE	303;305;307;309;311;313;315;317;319;321
G19	ALL FIVE	51;61;71;81;91
G20	SHANGHAI	1;5;10;15
G21	SHANGHAI-DOUBLE	201;205;210;215
G22	SHANGHAI-TRIPLE	301;305;310;315
G23	GOLF	10;20;30;40;50;60;70;80;90
G24	BINGO	132;141;168;189
G25	BIG LITTLE-SIMPLE	3;5;7;9;11;13;15;17;19;21
G26	BIG LITTLE-HARD	H03;H05;H07;H09;H11;H13;H15;H17;H19;H21
G27	GOTCHA	101;201;301;401;501;601;701;801;901

INSTRUKCJE DO GIER

G01 Count Down (101、201、301、401、501、601、701、801、901)
1. Gra polega na odjęciu wyniku każdego rzutu od pierwotnego numeru. Gracz, który pierwszy osiągnie zero wygrywa.
2. Aby gra była trudniejsza, możesz nacisnąć przycisk DOUBLE, aby ustawić inne warunki rozpoczęcia i zakończenia gry.

Double In (101、201、301、401、501、601、701、801、901)
Aby rozpocząć grę, gracz musi trafić w "DOUBLE" segment. Dopóki ten segment nie trafi, punkty nie są liczone do dalszych interwencji.

Double Out（101、201、301、401、501、601、701、801、901）
Aby wygrać, gracz musi trafić w "podwójny" segment, który zmniejsza wynik do zera. Jeśli wynik jest "1" lub mniejszy niż 0 po strzale, rzut zostanie potraktowany jako BUST, a wynik powróci do tego samego numeru, co na początku rundy.

Double In/Out（101、201、301、401、501、601、701、801、901）
Gracz musi rozpocząć i zakończyć grę przez "podwójny" segment.

G02 Simple Cricket (000、020、025)
1. Interwencje dotyczą tylko segmentów 15,16,17,18,19,20 oraz bullseye.
2. Gracz, który jako pierwszy trafi trzy z tych segmentów, wygrywa.

Trafienie segmentu jednopunktowego - liczone jako jedno trafienie
Trafienie segmentu dwupunktowego - liczone jako dwie interwencje
Trafienie segmentu trzypunktowego - liczone jako trzy trafienia.

3. 000-- Gracz może uderzać w segmenty 15, 16, 17, 18, 19, 20 i bullseye w dowolnej kolejności.
   020 - Gracz musi najpierw uderzyć 3 razy 20, a następnie kontynuować 19, 18, 17, 16, 15 i ewentualnie pokonać, w tej kolejności.
   025 - Gracz musi najpierw trafić w bullseye 3x, a następnie kontynuować 15.16,17,18,19 i 20 w tej kolejności.
4. Każdy segment ma trzy diody LED. Jeden wskaźnik zapala się w jednopunktowej akcji. Kiedy wszystkie wskaźniki są zapalone, gra się kończy.
5. Gracz, który zapala wszystkie światła, wygrywa.

G03 Scram Cricket (A00 - pouze pro 2 hráče)
1. Interwencje dotyczą tylko segmentów 15,16,17,18,19,20 oraz bullseye.
2. Gra składa się z dwóch rund. W pierwszej rundzie gracz 1 próbuje "zamknąć" wszystkie wyżej wymienione segmenty (3x trafienie 15-20 i bullseye). Kiedy gracz trafi na segment 3 razy, oznacza to, że "zamknął" go. Gracz 2 nie zdobędzie żadnych punktów, jeśli ten segment zostanie trafiony. Gracz, który jako pierwszy trafi trzy z tych segmentów, wygrywa.

Trafienie segmentu jednopunktowego - liczone jako jedno trafienie
Trafienie segmentu dwupunktowego - liczone jako dwie interwencje
Trafienie segmentu trzypunktowego - liczone jako trzy trafienia.

4. Gracz 2 próbuje zdobyć jak najwięcej punktów, trafianiem segmentów, których Gracz 1 jeszcze nie zamknął. Gdy gracz 1 zamknie wszystkie segmenty, runda się kończy.
5. W drugiej rundzie gracze zmieniają swoje role. Teraz gracz 2 zamyka segmenty, a gracz 1 zbiera punkty. Gra kończy się, gdy gracz 2 zamknie wszystkie segmenty. Gracz z wyższym wynikiem wygrywa.

G04 Score Cricket (E00、E20、E25)
1. Interwencje dotyczą tylko segmentów 15,16,17,18,19,20 oraz bullseye.
2. E00 - Gracz może trafić segmenty 15, 16, 17, 18, 19, 20 i bullseye w dowolnej kolejności.
   E20 - Gracz musi najpierw trafić 3 razy 20, a następnie kontynuować 19, 18, 17, 16, 15 i ewentualnie pokonać, w tej kolejności.
   E25 - Gracz musi najpierw trafić w tarczę 3x, a następnie kontynuować 15.16,17,18,19 i 20 w tej kolejności.
3. Każdy segment ma 3 diody LED. Jeden wskaźnik zapala się w jednopunktowej akcji.
4. Każdy segment jest "otwarty" po 3 uderzeniach, ale zostanie "zamknięty", gdy zostanie trafiony 3x przez wszystkich graczy.

Trafienie segmentu jednopunktowego - liczone jako jedno trafienie
Trafienie segmentu dwupunktowego - liczone jako dwie interwencje
Trafienie segmentu trzypunktowego - liczone jako trzy trafienia.

5. Gracze próbują trafić segment 3x, aby go "otworzyć" i zbierać punkty.
6. Zanim wszystcy trafią segment 3x, gracze w tym segmencie starają się zbierać punkty.
7. Gdy wszyscy gracze trafią do segmentu trzy razy, segment jest "zamknięty" i nie można już z niego zbierać punkty.
8. Gdy wszyscy gracze zakończą zdobywanie wszystkich segmentów, wygrywa gracz z największą liczbą punktów.

G05 Cut Throat Cricket (C00、C20、C25)
1. Interwencje dotyczą tylko segmentów 15,16,17,18,19,20 oraz bullseye.
2. C00 - Gracz może trafić segmenty 15, 16, 17, 18, 19, 20 i bullseye w dowolnej kolejności.
   C20 - Gracz musi najpierw trafić 3 razy 20, a następnie kontynuować 19, 18, 17, 16, 15 i na koniec traffic bullseye, w tej kolejności.
   C25 - Gracz musi najpierw trafić w bullseye 3x, a następnie kontynuować 15.16,17,18,19 i 20 w tej kolejności.
3. Każdy segment ma 3 diody LED. Jeden wskaźnik zapala się w jednopunktowej akcji.
4. Każdy segment jest "otwarty" po trzykrotnym trafieniu. Jak tylko wszyscy gracze trafią 3 razy, jest on "zamknięty" i nikt nie może zbierać punktów.

Trafienie segmentu jednopunktowego - liczone jako jedno trafienie
Trafienie segmentu dwupunktowego - liczone jako dwie interwencje
Trafienie segmentu trzypunktowego - liczone jako trzy trafienia.

5. Punkty zebrane przez gracza są przypisywane przeciwnikom.
6. Gracze próbują trzy razy trafić segmenty, aby "otworzyć" i dodać punkty.
7. Zanim przeciwnik trafi segment 3x i "otworzy" go, gracz może dalej rzucać do segmentu "otwartego" i przypisać pozostałe punkty.
8. Po trafieniu segmentu przez wszystkich graczy, jest on "zamknięty" i nie można już zbierać punktów.
9. Gdy wszystkie segmenty zostaną "zamknięte", gra się kończy, a gracz z najmniejszą liczbą punktów wygrywa.

G06 Double Score Cricket (d00、d20、d25)
1. Interwencje dotyczą tylko segmentów 15,16,17,18,19,20 oraz bullseye.
2. d00 - Gracz może trafić segmenty 15, 16, 17, 18, 19, 20 i bullseye w dowolnej kolejności.
   d20 - Gracz musi najpierw trafić 3 razy 20, a następnie kontynuować 19, 18, 17, 16, 15 i bullseye, w tej kolejności.
   d25 - Gracz musi najpierw trafić w tarczę 3x, a następnie kontynuować 15.16,17,18,19 i 20 w tej kolejności.
3. Gra jest taka sama jak "Score Cricket", ale gracz musi najpierw trafić każdy poprawny "DOUBLE" segment i dopiero wtedy kontynuować grę.

G07 Shove-A-Penny Cricket (P00、P20、P25 - at least for two players)
1. Interwencje dotyczą tylko segmentów 15,16,17,18,19,20 oraz bullseye.
2. P00 - Gracz może trafić segmenty 15, 16, 17, 18, 19, 20 i bullseye w dowolnej kolejności.
   P20 - Gracz musi najpierw trafić 3 razy 20, a następnie kontynuować 19, 18, 17, 16, 15 i bullseye, w tej kolejności.
   P25 - Gracz musi najpierw trafić w tarczę 3x, a następnie kontynuować 15.16,17,18,19 i 20 w tej kolejności
3. Gra jest podobna do "Simple Cricket". Różnice są następujące:

Kiedy gracz osiągnie poprawny segment więcej niż 3 razy, nadwyżka zostanie dodana do następnego gracza. Ale jeśli gracz uderzył w segment 3x i "zamknął" go, nadwyżka nie będzie już przekazywana następnemu graczowi. Jako przykład: 1 gracz trafi dwa razy segment 16 i teraz zapalił dwa wskaźniki dla segmentu 16. Trzeci rzut triple 16 segmentu, a nadwyżka zostanie dodana dwa trafienia graczy 2. Teraz, gracz 2 może „zamknąć" Jedynym jednopunktowym trafieniem segmentu 16. Jeśli jednak gracz 1 trafił w segment 16 trzema rzutami, wskaźnik dla segmentu 16 rozświeca się i zostanie "zamknięty". Teraz dodatkowa nadwyżka nie zostanie dodana do gracza 2.

4. Gracz, który trafi wszystkie poprawne segment 3x, wygrywa.

G08 Round Clock (5、10、15、20)
1. Warianty (5, 10, 15, 20) określają, które segmenty są możliwe do interwencji.
2. 5 - możliwe segmenty od 1 do 5;
   10 - możliwe segmenty od 1 do 10;
   15 - możliwe segmenty od 1 do 15;
   20 - możliwe segmenty od 1 do 20.
3. Gracz musi trafić aktywne segmenty zgodnie ze wzkaznikiem tarczy. Gdy segment zostanie trafiony, zapali się inny segment i usłyszysz "Yes" lub "No".
4. Gracz, który jako pierwszy trafi wszystkie segmenty, wygrywa.

G09 Round Clock-Double (205、210、215、220)
1. Warianty (205,210,215,220) oznaczają, które podwójne segmenty są możliwe do interwencji
2. 205 - możliwe segmenty od 1 do 5;
   210 - możliwe segmenty od 1 do 10;
   215 - możliwe segmenty od 1 do 15;
   220 - możliwe segmenty od 1 do 20.
3. Gracz musi trafić aktywne segmenty zgodnie ze wzkaznikiem tarczy. Gdy segment zostanie trafiony, zapali się inny segment i usłyszysz "Yes" lub "No".
4. Wygrywa gracz, który jako pierwszy trafia wszystkie podwójne segmenty.

G10 Round Clock-Triple (305、310、315、320)
1. Warianty (305,310,315,320) oznaczają, które potrójne segmenty są możliwe do interwencji
2. 305 - możliwe segmenty od 1 do 5;
   310 - możliwe segmenty od 1 do 10;
   315 - możliwe segmenty od 1 do 15;
   320 - możliwe segmenty od 1 do 20.
3. Gracz musi trafić aktywne segmenty zgodnie ze wzkaznikiem tarczy. Gdy segment zostanie trafiony, zapali się inny segment i usłyszysz "Yes" lub "No".
4. Wygrywa gracz, który jako pierwszy trafia wszystkie potrójne segmenty.

G11 Legs Over (3、5、7、9、11、13、15、17、19、21)
1. Warianty (3,5,7,9,11,13,15,17,19,21) reprezentują podstawową liczbę życia graczy.
2. Każdy z graczy stara się trafiać taką samą lub wyższą liczbę punktów na rundę, co poprzedni gracz (na początku tarcza wybiera wynik dla pierwszego gracza). Jeśli gracz rzuca mniej niż poprzedni, traci jedno "życie".
3. Jeśli gracz w swojej rundzie, zamiast rzucać strzałkami, naciska przycisk START, traci również "życie".
4. Gdy liczba życia spadnie do zera, gracz wycofuje się z gry.
5. Gdy tylko jeden gracz pozostanie w grze, gra się kończy, a gracz zostaje zwycięzcą.
6. Zaleca się grać w więcej niż dwóch graczy.

G12 Legs Under (U03、U05、U07、U09、U11、U13、U15、U17、U19、U21)
1. Warianty (3,5,7,9,11,13,15,17,19,21) reprezentują podstawową liczbę życia graczy.
2. Każdy z graczy stara się trafiać taką samą lub miższą liczbę punktów na rundę,co poprzedni gracz (na początku cel wybiera wynik dla pierwszego gracza). Jeśli gracz rzuci więcej niż poprzedni, traci jedno "życie".
3. Jeśli gracz w swojej rundzie, zamiast rzucać strzałkami, naciśnie przycisk START, traci jedno "życie". Jeśli zostanie naciśnięty przycisk ELIMINATE / tEAM, urządzenie zresetuje bieżący wynik i doda 60 punktów, jeśli naciśnie przycisk MISS, a także doda 60 punktów.
4. Gdy życia graczy spadnie do zera, gracz wycofuje się z gry.
5. Gdy tylko jeden gracz pozostanie w grze, gra się kończy, a gracz zostaje zwycięzcą.
6. Zaleca się grać w więcej niż dwóch graczy.

G13 Count Up (100、200、300、400、500、600、700、800、900)
Gracze zbierają punkty, które są dodawane do początkowego zera. Gracz, który pierwszy osiągnie lub przekroczy wybrany wynik, wygrywa.

G14 Hi-Score (H03、H05、H07、H09、H11、H13、H15、H17、H19、H21)
1. Wszystkie segmenty są możliwe do interwencji.
2. Warianty (* 3, * 5, * 7, * 9, * 11, * 13, * 15, * 17, * 19, * 21) reprezentują określoną liczbę rund dla gracza. Każdy gracz ma 3 strzałki w każdej rundzie.
3. Po zakończeniu wybranej liczbie rund wygrywa gracz z największą liczbą punktów.

G15 Shoot out (-03、-05、-07、-09、-11、-13、-15、-17、-19、-21)
1. Warianty (* 3, * 5, * 7, * 9, * 11, * 13, * 15, * 17, * 19, * 21) reprezentują punkty początkowe gracza
2. Tarcza losowo wybiera segment trafień. Gracz musi trafić segment w ciągu 10 sekund, w przeciwnym razie rzut zostanie usunięty. "Yes" lub " No" będzie słyszalny po trafieniu.
3. Po trafieniu single, double lub triple odejmie się jeden punkt od aktualnego wyniku gracza.
4. Wygrywa gracz, który jako pierwszy osiągnie 0 punktów.

G16 Killer (3、5、7、9、11、13、15、17、19、21)
1. Warianty (3,5,7,7,11,13,15,17,19,21) reprezentują początkową liczbę życia graczy.
2. Po wejściu do gry na tarczy pojawi się "SEL", aby wybrać swój numer punktacji. Gdy pierwszy gracz wybierze swój numer punktacji, naciska przycisk NEXT i numer jest wybierany przez następnego gracza. Wszyscy gracze powinni mieć różne numery punktacji. Gdy wszyscy gracze wybiorą swoje liczby, rozpoczyna się gra.
3. Najpierw gracz próbuje trafić swój numer, aby uzyskać oznaczenie "killer".
4. Gdy gracz jest "killer", próbuje uderzyć w liczbę swoich przeciwników, odbierając jedno "życie".
5. Jeśli "killer" trafi ponownie swój numer, traci nazwę "killer" i traci jedno "życie". Musi ponownie aktywować swój numer, aby uzyskać oznaczenie "killer".
6. "Killer" próbuje odbierać punkty życia przeciwników tak szybko, jak to możliwe.
7. Po trafieniu jest słychać "Yes" lub "No".
8. Ostatni gracz w grze zostaje zwycięzcą.
9. Zaleca się grć w więcej niż dwóch graczy.

G17 Killer - Double (203、205、207、209、211、213、215、217、219、221)
1. Warianty (* 3, * 5, * 7, * 9, * 11, * 13, * 15, * 17, * 19, * 21) reprezentują początkową liczbę życia graczy.
2. Po wejściu do gry na tarczy pojawi się "SEL", aby wybrać swój numer punktacji. Gdy pierwszy gracz wybierze swój numer punktacji, naciska przycisk NEXT i numer jest wybierany przez następnego gracza. Wszyscy gracze powinni mieć różne
3. Najpierw gracz próbuje trafić double swojego numera punktacji, aby uzyskać oznaczenie "killer".
4. Gdy gracz jest "killer", próbuje uderzyć w liczbę swoich przeciwników, odbierając jedno "życie".
5. Jeśli "killer" trafi ponownie swój numer, traci nazwę "killer" i traci jedno "życie". Musi ponownie aktywować swój numer, aby uzyskać oznaczenie "killer".
6. "Killer" próbuje odbierać punkty życia przeciwników tak szybko, jak to możliwe.
7. Po trafieniu jest słychać "Yes" lub "No".
8. Ostatni gracz w grze zostaje zwycięzcą.
9. Zaleca się grć w więcej niż dwóch graczy.

G18 Killer - Triple (303、305、307、309、311、313、315、317、319、321)
1. Warianty (* 3, * 5, * 7, * 9, * 11, * 13, * 15, * 17, * 19, * 21) reprezentują początkową liczbę życia graczy.
2. Po wejściu do gry na tarczy pojawi się "SEL", aby wybrać swój numer punktacji. Gdy pierwszy gracz wybierze swój numer punktacji, naciska przycisk NEXT i numer jest wybierany przez następnego gracza. Wszyscy gracze powinni mieć różne
3. Najpierw gracz próbuje trafić triple swojego numera punktacji, aby uzyskać oznaczenie "killer".
4. Gdy gracz jest "killer", próbuje uderzyć w liczbę swoich przeciwników, odbierając jedno "życie".
5. Jeśli "killer" trafi ponownie swój numer, traci nazwę "killer" i traci jedno "życie". Musi ponownie aktywować swój numer, aby uzyskać oznaczenie "killer".
6. "Killer" próbuje odbierać punkty życia przeciwników tak szybko, jak to możliwe.
7. Po trafieniu jest słychać "Yes" lub "No".
8. Ostatni gracz w grze zostaje zwycięzcą.
9. Zaleca się grć w więcej niż dwóch graczy.

G19 All Five (51、61、71、81、91)
Jedna runda jest na 3 strzałki. W każdej rundzie gracz próbuje uzyskać liczbę punktów podzielnych przez liczbę 5. Każde "5" jest następnie liczone jako 1 punkt. Na przykład, gracz trafia 3, 7 i 10 z trzema strzałkami, łącznie 20. Ponieważ 20 jest podzielna 5, gracz otrzymuje 4 punkty (20/5=4). Jeśli suma rzutów nie jest podzielna 5 lub strzałka nie rafi tarcze, gracz nie zdobędzie punktów.
Warianty (51,61,71,81,91) reprezentują liczbę punktów, do których gracze próbują dotrzeć. Gracz, który jako pierwszy zdobędzie wybraną liczbę punktów, wygrywa.

G20 Shanghai (1、5、10、15)
1. 101 - Traf w dowolny segment od 1 do 20 i bullseye po kolei.
   105 - Traf w dowolny segment od 5 do 20 i bullseye po kolei.
   110 - Traf w dowolny segment od 10 do 20 i bullseye po kolei.
   115 - Traf w dowolny segment od 15 do 20 i bullseye po kolei.
2. Każdy gracz może rzucić tylko jedną strzałkę na jednym segmencie, a następnie automatycznie przejść do następnego segmentu. Jeśli trafi właściwy segment, punkty są liczone, w przeciwnym razie nie.
3. Po zakończeniu ostatniego rzutu na bullseye wygrywa gracz z największą liczbą punktów.

G21 Shanghai (201、205、210、215)
1. 201 - Traf w double segment od 1 do 20 i bullseye po kolei.
   205 - Traf w double segment od 5 do 20 i bullseye po kolei.
   210 - Traf w double segment od 10 do 20 i bullseye po kolei.
   215 - Traf w double segment od 15 do 20 i bullseye po kolei.
2. Każdy gracz może rzucić tylko jedną strzałkę na jednym segmencie, a następnie automatycznie przejść do następnego segmentu. Jeśli trafi właściwy segment, punkty są liczone, w przeciwnym razie nie.
3. Po zakończeniu ostatniego rzutu na bullseye wygrywa gracz z największą liczbą punktów.

G22 Shanghai (301、305、310、315)
1. 301 - Traf w triple segment od 1 do 20 i bullseye po kolei.
   305 - Traf w triple segment od 5 do 20 i bullseye po kolei.
   310 - Traf w triple segment od 10 do 20 i bullseye po kolei.
   315 - Traf w triple segment od 15 do 20 i bullseye po kolei.
2. Każdy gracz może rzucić tylko jedną strzałkę na jednym segmencie, a następnie automatycznie przejść do następnego segmentu. Jeśli trafi właściwy segment, punkty są liczone, w przeciwnym razie nie.
3. Po zakończeniu ostatniego rzutu na bullseye wygrywa gracz z największą liczbą punktów.

G23 Golf (10、20、30、40、50、60、70、80、90)
1. Warianty (10, 20, 30, 40, 50, 60, 80, 90) maksymalne punkty dla gracza.
2. Gracz powinien trafić w segmenty od 1 do 18 po kolei. Trafienie 1 w pierwszej rundzie, w drugiej 2 itd. Po trafieniu słychać "Yes" lub "No".
3. Gracz próbuje uzyskać najniższą liczbę punktów. Jeśli w rundzie z trzema strzałkami nie trafi liczy się jako "zła strzałka" i dostaje 5 punktów. Dla trafienia triple jest 1 punkt, dla double 2 punkty i dla single 3 punkty. Gracz może zakończyć swoją rundę w dowolnej ze swoich trzech rzutów, ale ostatnia strzałka jest zawsze liczona. Jeśli ostatnia strzałka nie trafi danego segmentu, gracz otrzymuje 5 punktów.
4. Gracz, który osiągnie lub przekroczy wybraną liczbę punktów, zostanie wyeliminowany z gry. Wygrywa gracz, który ostatni pozostaje w grze, lub w przypadku wszystkich 18 rund ma najmniej punktów.

G24 Bingo (132、141、168、189)
1. Tarcza automatycznie pokazuje możliwe segment dotrafienia. Gracz, który jako pierwszy 3x trafi we wszystkie możliwe segmenty, wygrywa grę. Po trafieniu słychać "Yes" lub "No".
2. 132 - możliwe segmenty w sekwencji 15,4,8,14,3;
   141 – możliwe segmenty w sekwencji 17,13,9,7,1;
   168 - możliwe segmenty w sekwencji 20, 16, 12, 6, 2;
   189 - możliwe segmenty w sekwencji 19,10,18,5,11.
3. Gracz powinien trafić segment 3x przed osiągnięciem następnego numeru. Single liczy się za jedno trafienie, double za dwa i triple za trzy trafienia.

G25 Big Little—Simple (3、5、7、9、11、13、15、17、19、21)
1. Warianty (3,5,7,9,11,13,15,17,19,21) reprezentują początkową liczbę życia graczy.
2. Na początku tarcza będzie losowo wyświetlała numeryczny cel dla pierwszego gracza.
3. Każdy gracz trafi cel pierwszą lub drugą strzałką, następna strzałka określa cel dla następnego gracza. Jeśli gracz osiągnie swój cel przez trzecią strzałkę lub nie trafi wogóle, tarcza losowo wybiera cel do następnego gracza. Jeśli gracz nie trafi swojego celu trzema strzałami, traci "życie", a inny gracz rzuca w ten sam cel. Po trafieniu słychać "Yes" lub "No".
4. Możliwe jest traffic single, double lub triple.
5. Kiedy gracz zmniejszy liczbę życia do 0, znika z gry. Gracz, który zostaje w grze jako ostatni, wygrywa.

G26 Big Little - Hard (H03、H05、H07、H09、H11、H13、H15、H17、H19、H21)
1. Warianty (3,5,7,9,11,13,15,17,19,21) reprezentują początkową liczbę życia graczy.
2. Na początku tarcza będzie losowo wyświetlała numeryczny cel dla pierwszego gracza.
3. Każdy gracz trafi cel pierwszą lub drugą strzałką, następna strzałka określa cel dla następnego gracza. Jeśli gracz osiągnie swój cel przez trzecią strzałkę lub nie trafi wogóle, tarcza losowo wybiera cel do następnego gracza. Jeśli gracz nie trafi swojego celu trzema strzałami, traci "życie", a inny gracz rzuca w ten sam cel. Po trafieniu słychać "Yes" lub "No".
4. Możliwe jest traffic tylko ten sam segment. Na przykład: Jeśli jest celem “double 15” tak trafienie single albo triple się nie liczy. Liczy się tylko trafienie znów do double 15.
5. Kiedy gracz zmniejszy liczbę życia do 0, znika z gry. Gracz, który zostaje w grze jako ostatni, wygrywa.

G27 Gotcha (101、201、301、401、501、601、701、801、901)
1. (101,201,301,401,501,601,701,801,901) to celowa liczba punktów.
2. Każdy gracz zaczyna od 0 punktów i doliczone są mu punkty, któe trafił w trakcie rundy. Gracz, który jako pierwszy zdobędzie dokładną liczbę punktów, wygrywa. Jeśli gracz przekroczy liczbę punktów, powróci do liczby punktów na początku rundy.
3. Gracz może "bombardować" innych graczy, zwracając ich wynik z powrotem do 0. Dzieje się tak, gdy gracz, uzyska ten sam wynik co inny gracz.
   Na przykład:
   Gracz 1 ma wynik 20 punktów
   Gracz 2 ma wynik 50 punktów
   Gracz 3 ma wynik 30 punktów
   Gracz 4 rzuca pierwszą strzałką 20 - Gracz 1 ma 0.
   Drugą rzuca 10 (wynik 30) - Gracz 3 ma 0.
   Trzecią rzut 20 (Wynik 50) - Gracz 2 ma 0.

Rozwiązywanie problemów

Nie ma prądu
Sprawdź, czy adapter jest podłączony do gniazdka elektrycznego i prawidłowo podłączony do tarczy.

Nie notuje wyniku
Sprawdź, czy gra nie znajduje się w trybie "Setup" lub "Pause". Następnie upewnij się, że czujniki lub przyciski nie są zablokowane.

Zablokowane sensory lub przyciski funkcyjne
Podczas transportu i normalnego użytkowania czujniki mogą czasami zacinać się i nie zapisują trafienia. W takim przypadku usłyszysz ostrzeżenie i wskaźnik zacznie migać. Delikatne usunięcie strzałki lub delikatnego nacisku palcem i poruszanie się w tył I w przód zwykle zwalnia czujniki. Wtedy możliwy jest powrót do gry w tym samym momencie, w którym się segment zablokował.

Usuwanie wyłamanego grotu
Plastikowe groty są zdecydowanie bezpieczniejsze w użyciu, ale nie mogą być wiecznie. Jeśli grot złamie się i pozostanie w tarczy, spróbuj ostrożnie pociągnąć go za pomocą szczypiec.
Jeśli grot się załamał i nie można jej wyciągnąć za pomocą szczypiec, użyj następnej strzałki (która jest w idealnym stanie) i przepchnij grot.
Plastikowy grot nie zaszkodzi elektronice w tarczy.
Nigdy nie rozbijaj złamanego grotu ostrym metalowym przedmiotem, ponieważ metalowy grot mógłby łatwo spowodować uszkodzenie, gdyby został wepchnięty głęboko w tarcze.
Im cięższa strzałka, tym większe szanse na zerwanie grotu.

Aktualne fluktuacje lub zakłócenia elektromagnetyczne
W ekstremalnych sytuacjach, ze względu na ogromne zakłócenia elektromagnetyczne, może wystąpić awaria elektroniki lub złe wyniki obliczeń.
Na przykład:
W przypadku silnych burz, ekstremalnych fluktuacji prądu, niskiego napięcia lub lokalizacji tarczy w pobliżu silnika elektrycznego lub kuchenki mikrofalowej. Aby zresetować cel, odłącz adapter od źródła zasilania i odczekaj kilka sekund, aby go ponownie podłączyć. Przed ponownym uruchomieniem upewnij się, że usunąłeś źródło zakłóceń.

Pielęgnacja, przechowywanie

WAŻNE! Przed czyszczeniem wilgotną szmatką odłącz adapter od tarczy.
Czyść tylko wilgotną ściereczką! Adapter nie może stykać się z wilgocią!
Częste używanie może spowodować zabrudzenie przedniej części tarczy. Oczyść powierzchnię, przyciski i ekran wilgotną ściereczką. Zalecamy stosowanie wody zmieszanej z niewielką ilością łagodnego detergentu. Następnie wytrzyj urządzenie do sucha miękką, suchą ściereczką.
Jeśli nie używasz tarczy przez jakiś czas, należy ją przykryć szmatką aby się do niej niedostał proch.
Zawsze przechowuj produkt w suchym i czystym miejscu w temperaturze pokojowej.