ELECTRONIC DARTBOARD

WD-AP-100A

6×

159
variants

18
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
Инструкции
Instrukcje

WINDSON
DARTS & ACCESSORIES
www.windson.eu

CZ Elektronický terč na šipky

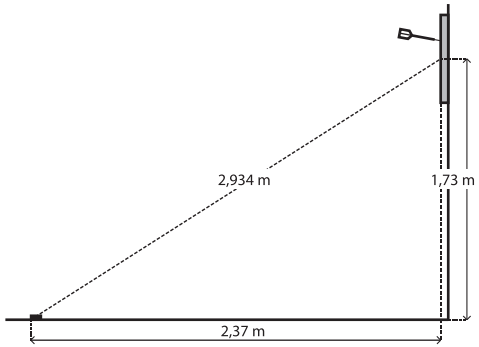
Uživatelský návod k obsluze
Model: WD-AP-100A

Upozornění
Elektronické šipky nejsou hračka.
Šipky mohou způsobit zranění. Děti by měly mít při hře dozor dospělé osoby.

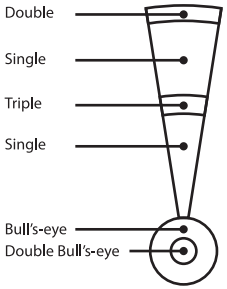
Popis
- 1 LCD displej.
- Celkem 18 her a 159 variant.
- Hra je určena pro max. 8 hráčů.
- Terč je napájen bateriemi 3 x AA 1,5 V
- Pokud je terč neaktivní více než 30 minut displej automaticky přepne do režimu spánku.

Obsah balení
6 mosazných šipek s plastovým hrotem
6 náhradních plastových hrotů
Návod k použití

Standardní instalace
Vyberte vhodné umístění pro zavěšení terče, je třeba vybrat takové místo, kde bude před terčem prostor nejméně 3 m. Umístěte terč tak, aby jeho **střed** byl ve výšce 1,73 m od země.
"Toe-line" - čára pro umístění střelce by měla být vzdálená 2,37 m od povrchu terče. Před započetím hry se ujistěte, že jsou v terči baterie (3x AA).



Bodování
"Single" - jednonásobek
"Double " - dvojnásobek
"Triple "- trojnásobek
"Bull's-eye" - 25 bodů
"Double Bull's-eye" 50 bodů

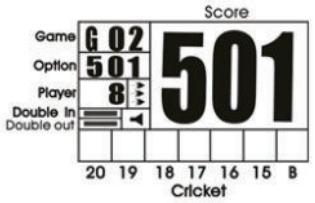


Popis tlačítek
1. Stiskněte tlačítko "POWER" a po zaznění signálu se dostanete do standardního módu.
2. Stisknutím tlačítka "GAME" vyberte typ hry (G01-G18). "GAME" tlačítko lze také použít pro ukončení hry a vrácení se zpět na začátek.
3. Tlačítko "OPTION" je možné zvolit pro výběr dílčí hry (G01 — G18)
4. Tlačítko "PLAYER" je možné použít k výběru počtu hráčů před zahájením hry, výchozí hodnota je 2.
5. Tlačítko "DOUBLE IN/OUT" se používá pouze u G02, viz. podrobnosti k této hře dále.
6. Tlačítko "START/NEXT" se používá k zahájení hry nebo přechodu na dalšího hráče.

Zvuková indikace
"Laser" zvuk představuje zásah do segmentu "Single".
"Double " zvuk představuje zásah do segmentu "Double".
"Triple" zvuk představuje zásah do segmentu "Triple".
"Score " zvuk představuje skórování.
"Close" zvuk představuje uzamčení segmentu.
"Open" zvuk představuje odemčení segmentu.
"Too High" zvuk představuje odečítání bodů.
"Winner" zvuk představuje prvního vítěze.
"Bull's-Eye " zvuk představuje zásah do "Bull´s-eye".
"Next Player" Zvuk představuje hru následujícího hráče po tom co předchozí hráč hodil tři šipky.
"Ye" zvuku představuje zásah.
"Sorry " zvuku představuje minutí.

Pravidla hry

G01 Count-Up (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)
Bodové skóre bude nastaveno na stejný počet pro každého hráče. Házením šipek hráč získává body. Hráč, který dosáhne nastaveného skóre jako první, vyhrává.



G02 Count-Down (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)
Bodové skóre bude nastaveno na stejný počet pro každého hráče. S každým hodem hráč odečte od nastaveného skóre tolik bodů, kolik naházel.
První hráč, který dosáhne "NULY" vyhrává. Hráči si mohou vybrat různé herní módy pomocí tlačítka "DOUBLE IN / OUT" (viz obrázek).

Double in (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)
Když se na displeji zobrazuje "Double in ", tak to znamená, že se body začnou počítat pouze v případě, když hráč zasáhne segment Double (dvojnásobek jakéhokoliv čísla).

Double out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)
Když se na displeji zobrazuje "Double out ", znamená to, že je hrána "Double Out " hra, která může skončit jedině tím, že hráč zasáhne segment Double. Pokud se skóre hráče sníží na 1 nebo méně, znamená to, že "praskla šipka" a hráč nemůže v tomto kole získat skóre, ale zůstane mu pouze skóre z posledního kola.

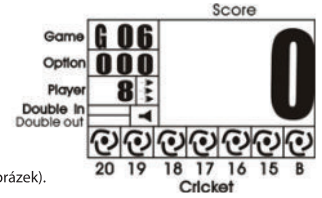
Double in / out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)
Když na LCD obrazovce svítí "Double in " a "Double out " najednou, znamená to "Double in " a "Double out " hru, která může pouze začít a končit tím, že hráč zasáhne segment Double. Pokud se skóre hráče sníží na 1 nebo méně, znamená to, že "praskla šipka" a hráč nemůže v tomto kole získat skóre, ale zůstane mu pouze skóre z posledního kola.

G03 Round Clock (5, 10, 15, 20)
1. Pro získání bodů je potřeba zasáhnout jakékoliv skórovací segmenty.
   "5" zásah skórovacích segmentů 1 až 5.
   "10" zásah skórovacích segmentů 1 až 10.
   "15" zásah skórovacích segmentů 1 až 15
   "20" zásah skórovacích segmentů 1 až 20.
2. Hráč hází šipky do zvýrazněného segmentu. Pokud hráč zasáhne správný segment, hlas terče řekne "Yes". V opačném případě řekne "Sorry". Po zasažení správného segmentu se zvýrazní další. Vyhrává hráč, který jako první zasáhne všechny skórovací segmenty.

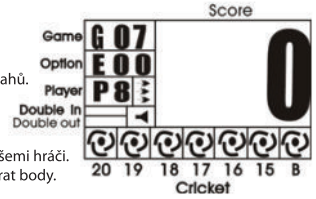
G04 Round Clock - Double (205, 210, 215, 220)
1. Pro získání bodů je potřeba zasáhnout pouze skórovací segmenty Double
   "205" zásah skórovacích segmentů 1 až 5.
   "210" zásah skórovacích segmentů 1 až 10.
   "215" zásah skórovacích segmentů 1 až 15.
   "220" zásah skórovacích segmentů 1 až 20.
2. Hráč hází šipky do zvýrazněného segmentu. Pokud hráč zasáhne správný segment, hlas terče řekne "Yes". V opačném případě řekne "Sorry". Po zasažení správného segmentu se zvýrazní další. Vyhrává hráč, který jako první zasáhne všechny skórovací segmenty.

G05 Round Clock - Triple (305, 310, 315, 320)
1. Pro získání bodů je potřeba zasáhnout pouze skórovací segmenty Triple.
   "305" zásah skórovacích segmentů 1 až 5.
   "310" zásah skórovacích segmentů 1 až 10.
   "315" zásah skórovacích segmentů 1 až 15.
   "320" zásah skórovacích segmentů 1 až 20.
2. Hráč hází šipky do zvýrazněného segmentu. Pokud hráč zasáhne správný segment, hlas terče řekne "Yes". V opačném případě řekne "Sorry". Po zasažení správného segmentu se zvýrazní další. Vyhrává hráč, který jako první zasáhne všechny skórovací segmenty.

G06 Simple Cricket (000, 020, 025)
1. Platí pouze zásah do 15, 16, 17, 18, 19, 20 nebo bull's-eye.
2. Hráč, který jako první zasáhne výše uvedené cíle třikrát, vyhrává.
   Zásah skórovacího segmentu Single - počítá se jako jeden zásah
   Zásah skórovacího segmentu Double – počítá se jako dva zásahy
   Zásah skórovacího segmentu Triple – počítá se jako tři zásahy
   "000" - hráč může zasáhnout jakýkoliv segment z 15, 16, 17, 18, 19, 20 a bull's-eye.
   Není žádná priorita zásahů.
   "020" - hráč musí zasáhnout nejprve třikrát 20, pak postupně 19, 18, 17, 16, 15 a bull's-eye.
   "025" - hráč musí zasáhnout nejprve třikrát bull's-eye, pak postupně 15, 16, 17, 18, 19, 20.
3. Každý segment má tři "(" ukazatele. Jeden zásah zobrazí jeden "(". Když svítí všechny "(", hra končí (viz obrázek).
4. Hráč, který jako první zobrazí všechna "(", je vítěz.

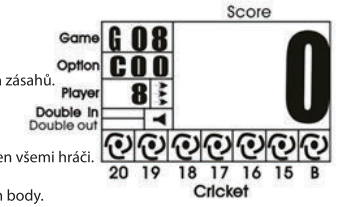


G07 Score Cricket (E00, E20, E25)



1. Platí pouze zásahy do 15, 16, 17, 18, 19, 20 nebo bull's-eye.
2. Hráč by měl zasáhnout všechna výše uvedená čísla.
   Zásah skórovacího segmentu Single - počítá se jako jeden zásah
   Zásah skórovacího segmentu Double – počítá se jako dva zásahy
   Zásah skórovacího segmentu Triple – počítá se jako tři zásahy
   "E00" - hráč může zasáhnout jakýkoliv segment z 15, 16, 17, 18, 19, 20 a bull's-eye. Není žádná priorita zásahů.
   "E20" - hráč musí zasáhnout nejprve třikrát 20, pak postupně 19, 18, 17, 16, 15 a bull's-eye.
   "E25" - hráč musí zasáhnout nejprve třikrát bull's-eye, pak postupně 15, 16, 17, 18, 19, 20.
3. Každý segment má tři "(" ukazatele. Jeden zásah zobrazí jeden "(".
4. Pokud hráč zasáhl třikrát skórovací segment, otevře se mu pro sbírání bodů, dokud není třikrát zasažen všemi hráči.
5. Ostatní hráči se snaží tento otevřený segment zasahovat co nejvíce, aby zabránili „majiteli" segmentu sbírat body.
6. Jakmile je segment třikrát zasažen všemi hráči, uzavře se. Hráči se snaží trefit další skórovací segmenty.
7. Po uzavření všech segmentů je vítězem hráč s nejvyšším počtem bodů (viz. obrázek).

G08 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25)



1. Platí pouze zásahy do 15, 16, 17, 18, 19, 20 nebo bull's-eye.
2. Hráč se snaží zasáhnout všechna výše uvedená čísla.
   Zásah skórovacího segmentu Single - počítá se jako jeden zásah
   Zásah skórovacího segmentu Double – počítá se jako dva zásahy
   Zásah skórovacího segmentu Triple – počítá se jako tři zásahy
   "C00" - hráč může zasáhnout jakýkoliv segment z 15, 16, 17, 18, 19, 20 a bull's-eye. Není žádná priorita zásahů.
   "C20" - hráč musí zasáhnout nejprve třikrát 20, pak postupně 19, 18, 17, 16, 15 a bull's-eye.
   "C25" - hráč musí zasáhnout nejprve třikrát bull's-eye, pak postupně 15, 16, 17, 18, 19, 20.
3. Každý segment má tři "(" ukazatele. Jeden zásah zobrazí jeden "(".
4. Pokud hráč zasáhl třikrát skórovací segment, otevře se mu pro sbírání bodů, dokud není třikrát zasažen všemi hráči.
5. Takto získané body jsou přičteny ostatním hráčům, kteří ještě nemají uzavřen daný segment.
6. Ostatní hráči se snaží tento otevřený segment uzavřít, aby zabránili „majiteli" segmentu připisovat jim body.
7. Jakmile je segment třikrát zasaženo všemi hráči, uzavře se. Hráči se snaží trefit další skórovací segmenty, aby mohli svým soupeřům připsat více bodů.
8. Po uzavření všech segmentů je vítězem hráč s nejnižším počtem bodů (viz. obrázek).

G09 Golf (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)

1. (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90) určuje maximální počet bodů.
   Hráč se snaží zasáhnout skórovací segmenty v pořadí od 1 do 18. V prvním kole se hází na políčko 1, v druhém na 2 atd. Pokud je zasaženo správné políčko, hlas terče řekne „Yes". V opačném případě řekne „Sorry".
2. Hráč se snaží mít co nejmenší počet bodů. Pokud v jednom kole netrefí všemi třemi šipkami, jedná se o „Bad dart" a hráči se připočte 5 bodů.
   Za zásah do Triple získá 1 bod (Eagle dart), zásahem do Double 2 body (Bird dart) a do Single 3 body. Hráč se může rozhodnout ukončit své kolo po kterémkoliv hodu, poslední hod mu bude započten.
3. Když hráč první šipkou zasáhne Single, může se rozhodnout ukončit své kolo a získá 3 body. Pokud chce snížit své skóre, může se snažit zasáhnout Double nebo Triple. Pokud však dalšími šipkami netrefí vyznačený segment, získá na konci kola 5 bodů.
4. Hráč, který dosáhne počtu bodů, které se určily na začátku, vypadává ze hry. Vítězem je hráč, který má po odehrání 18 kol nejmenší počet bodů, nebo zůstal ve hře jako poslední.

G10 Bingo (132, 141, 168, 189)

1. Čísla segmentů se zobrazí na obrazovce. Hráč, který jako první zasáhne všechny segmenty třikrát, vyhrál.
   Pokud je zasažen správný segment, hlas terče řekne „Yes". V opačném případě řekne „Sorry". Poté co je správný segment zasažen, zvýrazní se další.
   "132" – je třeba zasáhnout segmenty v následující posloupnosti: 15, 4, 8, 14, 3.
   "141" – je třeba zasáhnout segmenty v následující posloupnosti: 17, 13, 9, 7, 1.
   "168" – je třeba zasáhnout segmenty v následující posloupnosti: 20, 16, 12, 6, 2.
   "189" – je třeba zasáhnout segmenty v následující posloupnosti: 19, 10, 18, 5, 11.
2. Hráč musí nejprve zasáhnout daný segment třikrát a pak teprve může házet na další.
   Zásah skórovacího segmentu Single - počítá se jako jeden zásah
   Zásah skórovacího segmentu Double – počítá se jako dva zásahy
   Zásah skórovacího segmentu Triple – počítá se jako tři zásahy

G11 Big Little-Simple (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

1. Hodnota (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) udává základní počet životů hráče.
2. Každý hráč má na začátku hry stejný počet životů. Pokud hodnota jeho životů klesne na 0, hráč vypadává ze hry. Hráč, který začíná jako první, musí zasáhnout náhodně vybraný segment.
3. Pokud zasáhne cílový segment první nebo druhou šipkou, může zbývající šipkou určit cíl, který musí zasáhnout další hráč.
Pokud svůj cíl zasáhne až třetí šipkou, další hráč hází na náhodně vybraný segment.
Pokud hráč svůj cíl nezasáhne ani jednou šipkou, ztrácí jeden život a v házení na stejný cíl pokračuje další hráč.
Jestliže je zasažen správný segment, hlas terče řekne „Yes". V opačném případě řekne „Sorry".
4. V této hře nezáleží, zda je zásah Single, Double nebo Triple. Počítá se celá výseč.
5. Poslední hráč, kterému zbývají životy, vyhrává.

G12 Little Big-Hard (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)

1. Hodnota (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21 udává základní počet životů hráče.
2. Každý hráč má na začátku hry stejný počet životů. Pokud hodnota jeho životů klesne na 0, hráč vypadává ze hry. Hráč, který začíná jako první, musí zasáhnout náhodně vybraný segment.
3. Pokud zasáhne cílový segment první nebo druhou šipkou, může zbývající šipkou určit cíl, který musí zasáhnout další hráč.
   Pokud svůj cíl zasáhne až třetí šipkou, další hráč hází na náhodně vybraný segment. Pokud hráč svůj cíl nezasáhne ani jednou šipkou, ztrácí jeden život a v házení na stejný cíl pokračuje další hráč. Jestliže je zasažen správný segment, hlas terče řekne „Yes". V opačném případě řekne „Sorry".
4. Platí pouze zásah vybraného skórovacího segmentu (Single, Double, Triple).
5. Poslední hráč, kterému zbývají životy, vyhrává.

G13 Killer (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

1. Volba (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) udává základní počet životů hráče.
2. Při zahájení hry se na displeji ukáže nápis "SEL" (Vybrat). Hráč svým hodem určí svůj skórovací segment a stiskne tlačítko „NEXT", aby si další hráč mohl zvolit skórovací segment. Jakmile mají všichni hráči vybrán skórovací segment, začíná hra.
3. Hráč se snaží nejprve zasáhnout svůj skórovací segment, pouze jeho zasažením se z něj může stát Killer.
4. Pokud hráčův vybraný skórovací segment dostane zásah od jiného Killera, ztrácí tím hráč jeden bod života. Hráči se mohou stisknutím tlačítka „SCORE" podívat na současný stav životů.
5. Pokud je hráč Killer a zasáhne znovu svůj vlastní skórovací segment, ztrácí jeden život a přestává být Killer. Aby tuto pozici znovu získal, musí opět zasáhnout nejprve svůj skórovací segment.
6. Hráči, kteří mají pozici Killer se snaží trefit skórovací segmenty svých protihráčů.
7. Jestliže je zasažen správný segment, hlas terče řekne „Yes". V opačném případě řekne „Sorry".
8. Výběr typu hry (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) znamená, že hráč může získat pozici Killer libovolně hodnoceným zásahem svého segmentu.
9. Hráč, kterému zůstanou životy jako poslednímu, vyhrává.
10. Tato hra je vhodná pro větší počet hráčů.

G14 Killer-Double (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)

1. Volba (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) udává základní počet životů hráče.
2. Při zahájení hry se na displeji ukáže nápis "SEL" (Vybrat). Hráč svým hodem určí svůj skórovací segment a stiskne tlačítko „NEXT", aby si další hráč mohl zvolit skórovací segment. Jakmile mají všichni hráči vybrán skórovací segment, začíná hra.
3. Hráč se snaží nejprve zasáhnout svůj skórovací segment, pouze jeho zasažením se z něj může stát Killer.
4. Pokud hráčův vybraný skórovací segment dostane zásah od jiného Killera, ztrácí tím hráč jeden bod života. Hráči se mohou stisknutím tlačítka „SCORE" podívat na současný stav životů.
5. Pokud je hráč Killer a zasáhne znovu svůj vlastní skórovací segment, ztrácí jeden život a přestává být Killer. Aby tuto pozici znovu získal, musí opět zasáhnout nejprve svůj skórovací segment.
6. Hráči, kteří mají pozici Killer se snaží trefit skórovací segmenty svých protihráčů.
7. Jestliže je zasažen správný segment, hlas terče řekne „Yes". V opačném případě řekne „Sorry".
8. Výběr typu hry (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) znamená, hráč se může získat pozici Killer pouze zásahem Double svého segmentu.
9. Hráč, kterému zůstanou životy jako poslednímu, vyhrává.
10. Tato hra je vhodná pro větší počet hráčů.

G15 Killer-Triple (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)

1. Volba (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) udává základní počet životů hráče.
2. Při zahájení hry se na displeji ukáže nápis "SEL" (Vybrat). Hráč svým hodem určí svůj skórovací segment a stiskne tlačítko „NEXT", aby si další hráč mohl zvolit skórovací segment. Jakmile mají všichni hráči vybrán skórovací segment, začíná hra.
3. Hráč se snaží nejprve zasáhnout své skórovací políčko, pouze jeho zasažením se z něj může stát Killer.
4. Pokud hráčův vybraný skórovací segment dostane zásah od jiného Killera, ztrácí tím hráč jeden bod života. Hráči se mohou stisknutím tlačítka „SCORE" podívat na současný stav životů.
5. Pokud je hráč Killer a zasáhne znovu svůj vlastní skórovací segment, ztrácí jeden život a přestává být Killer. Aby tuto pozici znovu získal, musí opět zasáhnout nejprve svůj skórovací segment.
6. Hráči, kteří mají pozici Killer se snaží trefit skórovací segmenty svých protihráčů.
7. Jestliže je zasažen správný segment, hlas terče řekne „Yes". V opačném případě řekne „Sorry".
8. Výběr typu hry (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) znamená, hráč se může získat pozici Killer pouze zásahem Triple svého segmentu.
9. Hráč, kterému zůstanou životy jako poslednímu, vyhrává.
10. Tato hra je vhodná pro větší počet hráčů.

G16 Shoot Out (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)

1. Volba (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21) udává základní počet životů hráče.
2. Náhodně se zobrazují cíle, které musí hráč trefit. Segment je potřeba zasáhnout během 10 sekund, jinak zásah neplatí. Jestliže je zasažen správný segment, hlas terče řekne „Yes". V opačném případě řekne „Sorry". Jakmile je zasažen správný segment, zvýrazní se další.
3. Každý zásah, ať už Single, Double nebo Triple, sníží životy házejícího hráče o jedna.
4. Hráč, kterému počet životů klesne na 0 jako prvnímu, vyhrává.

G17 Legs Over (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

1. Volba (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) udává základní počet životů hráče.
2. Na počátku je náhodně dáno skóre, které se první hráč snaží hodem všech tří šipek překonat. Pokud se mu to nepovede, ztrácí jeden život.
3. Další hráč se snaží naházet vyšší skóre než předchozí hráč, jinak ztrácí jeden život.
4. Pokud hráč zmáčkne tlačítko „START" pro smazání skóre, nebo netrefí ani jednou šipkou terč, také ztrácí jeden život.
5. Hráč končí, pokud hodnota jeho života je 0, terč to oznámí zvukem.
6. Hráč, kterému zůstaly životy jako poslednímu, vyhrál.
7. Tato hra je vhodná pro větší počet hráčů.

G18 legs Under (UO3, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)

1. Volba (UO3, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21) udává základní počet životů hráče
2. Na počátku je náhodně dáno skóre, které se první hráč snaží hodem všech tří šipek podhodit. Pokud se mu to nepovede a získá více bodů, ztrácí jeden život.
3. Pokud hráč netrefí všemi šipkami a získá tak 0 bodů, ztrácí jeden život. Skóre zůstává jako na počátku jeho hodu.
4. Hráči se snaží podhodit skóre předchozího hráče. Pokud je součet hodů všech tří šipek vyšší, ztrácí házející hráč jeden bod života.
5. Pokud hráč vynuluje skóre a zmáčkne tlačítko „START", nebo ani jednou šipkou nezasáhne terč, také ztrácí jeden bod života.
6. Hráč končí, pokud hodnota jeho života je 0, terč to oznámí zvukem.
7. Hráč, kterému zůstaly životy jako poslednímu, vyhrál.
8. Tato hra je vhodná pro větší počet hráčů.

EN

Electronic Dartboard

User Instruction Manual
Model: WD-AP-100A

Upozornění
The electronic dartboard is NOT a toy.
Darts may cause injury. Children should be guarded by the adults when playing the dartboard.

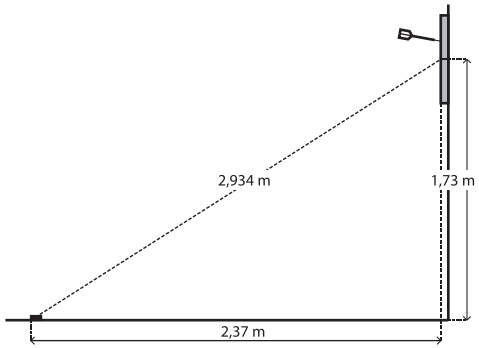
Descriptions

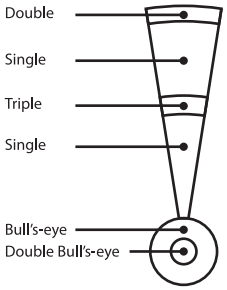
- 1 LCD displayer.
- There are total 18 styles and 159 exciting games.
- It can be enjoyed by 8 players maximum at the same time.
- Powered by 3 X AA 1.5V batteries
- If the dartboard left inactive over 30 minutes, the display and peripheries will shut off automatically then into sleeping mode.

Package Includes
6 Brass Soft Tip Darts
12 Replacement soft tips
Instruction Manual

Standard Installation
Choose a location to hang the dartboard where is about 3 meters space in front of the board. Fix the dartboard and confirm the height from the floor to **Bull's Eye** should be 1.73 meters.
The "Toe-line" should be 2.37 meters from the face of the dartboard, and be sure to load the 3x AA dry battery and then you can enjoy the exciting games.

Scoring Rule
"Single" - one base
"Double " - two bases
"Triple "- three bases
"Bull's-eye" - 25 score
"Double Bull's-eye" 50 score





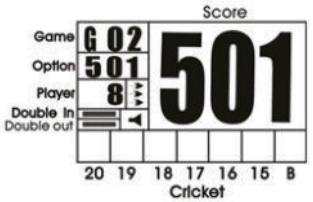
Button Definition
1. Press "POWER" button and enter normal working status after hearing a sound.
2. Use "GAME" button to choose games (G01—G18). The "GAME" button can be also used to exit game and back to beginning status.
3. The "OPTION" button can be used to choose a sub-game. (G01—G18).
4. Use "PLAYER" button to choose the number of players before playing, the default value is 2.
5. The "DOUBLE IN/OUT" button is only used for G02, please see game operating instructions for details.
6. The "START/NEXT" button is used to start a game or change to next player.

Sound Indication
"Laser" Sound represents the Single Segments was hit.
"Double" Sound represents the Double Segments was hit.
"Triple" Sound represents the Triple Segments was hit.
"Score" Sound represents the scoring.
"Close" Sound represents Scoring Segment closed.
"Open" Sound represents Scoring Segment opened.
"Too High" Sound represents the points are subtracted.
"Winner" Sound represents the first winner appears.
"Bull's-Eye" Sound represents the Bull's-Eye was hit.
"Next/Player" Sound indicates next player to play after the previous player threw three darts.
"Ye" Sound represents the target segment is hit.
"Sorry" Sound represents the target segment isn't hit.

Game rules

G01 Count-Up (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)
The score for each player will be added up the homologous points accompany the homologous segment is hit until the specified point total reached.
The one who first reaches or exceeds the specified point total is winner.

G02 Count-Down (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)
With every hit by the player, the specified point total will deduct the homologous point of the hit.
The one who first reduce the specified point total to "ZERO" is the winner.
The players can choose various game modes by using the "DOUBLE IN/OUT" button.
(See the picture.)



Double in (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)
When "Double in" is shown on the LCD screen, it means "Double In" game is played which can only start by hitting the double scoring segments.

Double out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)
When "Double out "is shown on the LCD screen, it means "Double Out" game is played which can only end by hitting the double scoring segments.
If the player's score is reduced to 1 or below 0, it means "burst dart" and the player can not get score at this turn but can only keep the score of last turn.

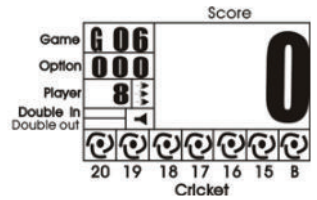
Double in/out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)
When both "Double in" and "Double out" are shown on the LCD screen, it means "Double in" and "Double out" game is played which can only start and end by hitting the double scoring segments. If the player's score is reduced to 1 or below 0, it means "burst dart" and the player can not get score at this turn but can only keep the score of last turn.

G03 Round Clock (5, 10, 15 , 20)
1, (5, 10, 15 , 20)Means hitting any scoring segment to get points.
"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.
2, The player should shoot darts to the segment based on the indication of the dartboard. If the segment is hit, the dartboard will voice out "Yes", or will voice out "Sorry". After the segment is hit, next segment will be indicated.

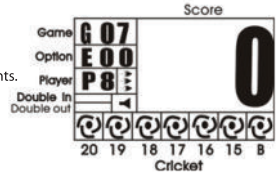
G04 Round Clock-Double (205, 210, 215 , 220)
1, (205, 210, 215 , 220) Means only hitting double scoring segment to get points.
"205" Hit the scoring segments from 1 to 5.
"210" Hit the scoring segments from 1 to 10.
"215" Hit the scoring segments from 1 to 15.
"220" Hit the scoring segments from 1 to 20.
2, The player should hit the segment based on the indication of the dartboard. If the correct segment is hit, the dartboard will voice "Yes", or will voice "Sorry". After the segment is hit, next segment will be indicated.

G05 Round Clock-Triple (305, 310, 315 , 320)
1, "305, 310, 315 , 320" Means only hitting triple scoring segment to get points.
"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.
2, The player hit the segment based on the indication of the dartboard. If the segment is hit, the dartboard will voice out "Yes", or will voice out "Sorry". After the segment is hit, next segment will be indicated.

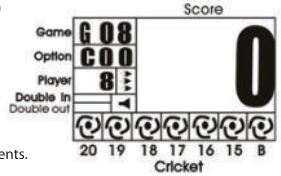
G06 Simple Cricket (000, 020, 025)
1, It is valid only when 15,16,17,18,19,20 or bull's-eye is hit.
2, The player who first hits all the above numbers three times is the winner.
Hit single scoring segment -----count once
Hit double scoring segment ----count twice
Hit triple scoring segment ---- count three times
"000" - The player can hit any segment of 15,16,17,18,19,20 and bull's-eye.
There is no priority of these segments.
"020"- The player must hit 20 three times first, then follow 19, 18, 17, 16, 15 and bull's eye in order.
"025"- The player must hit the bull's-eye three times first, then follow 15, 16, 17, 18, 19, 20 in order.
3, Every segment has three " ("indicators. When it is hit once, one " (" will be turned on.
When all the" (" are turned on, the game is over. (See the picture.)
The player who turns on all the " (" first is the winner.



G07 Score Cricket (E00, E20, E25)



1, It is valid only when 15,16,17,18,19,20 or bull's-eye is hit.
2, The player should hit all the above numbers.
Hit single scoring segment - count once
Hit double scoring segment - count twice
Hit triple scoring segment - count three times
"E00" - The player can hit any segment of 15,16,17,18,19,20 and bull's-eye. There is no priority of these segments.
"E20" - The player must hit 20 three times first, then follow 19, 18, 17, 16, 15 and bull's eye in order.
"E25" - The player must hit the bull's-eye three times first, then follow 15, 16, 17, 18, 19, 20 in order.
3, Every segment has three "(" indicators. When it is hit once, one "(" will be turned on.
4, If the player has hit the scoring segment 3 times, it will open to be hit for score for this player, but it will be closed and can not be hit for score if it has been hit for 3 times by all the players.
5, Every player must try to hit the scoring segment as possible as the player can when it is at "open" status.
6, After the segment has been hit for three times by all the players, it will be closed. The players should hit another scoring segment indicated by the dartboard for score.
7, The player who gets highest score after all the scoring segments are closed is the winner. (See the picture.)



G08 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25)
1, It is valid only when 15, 16, 17, 18, 19,20 or bull's-eye is hit.
2, The player should do best to hit all the above numbers.
Hit single scoring segment - count once
Hit double scoring segment - count twice
Hit triple scoring segment - count three times
"C00" – The player can hit any segment of 15,16,17,18,19,20 and bull's-eye. There is no priority of these segments.
"C20"—The player must hit 20 three times first, then follow 19, 18, 17, 16, 15 and bull's eye in order.
"C25"—The player must hit the bull's-eye three times first, then follow 15, 16, 17, 18, 19, 20 in order.
3, Every segment has three " (" indicators. When it is hit once, one "(" will be turned on.
4, If the player has hit the scoring segment 3 times, it will be open to be hit for score for this player, but it will be closed and can not be hit for score if it has been hit for 3 times by all the players.
5, The points made by the current player will be added to all opponents.
6, Every player must try to hit the scoring segment as possible as the player can when it is at "open" status.
7, After the segment has been hit for three times by all players, it will be closed. The players should hit another scoring segment indicated by the dartboard to let opponents get score.
8, The player who gets lowest score after all the segments are closed is the winner. (See the picture.)

G09 Golf (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)
1, (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90) can be chosen as the selected score.
The player should hit the scoring segment from 1 to 18 in order. (Hit 1 at first turn, 2 at second turn, and so on). If the segment is hit, the dartboard will voice out "Yes", or will voice out "Sorry". After the segment is hit, next segment will be indicated.
2, The player should try to get a lowest score. If three darts of a turn are missing, it means a "bad dart" and the player gets 5 points. If hitting triple scoring segment, the player gets 1 point. (Eagle dart) If hitting double scoring segment, the player gets 2 points. (Bird dart) If hitting single scoring segment, the player gets 3 points. The player can choose any of the 3 darts to finish a turn but only the last dart would be used to calculate score.
3, If the player hits the single scoring segment with first dart and gets 3 points, the player can decide to enter next turn. If wanting to get a lower score, the player can continue to hit. But if both other 2 darts are missing, the player will get 5 points finally.
4, The player who gets the selected score will be kicked out of the game. When there is only one player left, this player is the winner. Or when all the 18 turns are finished, the player with lowest score is the winner.

G10 Bingo (132, 141, 168, 189)
1, The number segments will be shown on screen, the player who hits all the number segments for 3 times first is the winner. If a segment is hit, the dartboard will voice out "Yes", or will voice out "Sorry". After the segment is hit, next segment will be indicated.
132 - Hit following sequence of 15, 4, 8, 14, 3 segments.
141- Hit following sequence of 17, 13, 9, 7, 1 segments.
168 - Hit following sequence of 20, 16, 12, 6, 2 segments
189 - Hit following sequence of 19, 10, 18, 5, 11 segments.
2, The player must hit a number segment three times and then can hit next number segment.
Hit single scoring segment - count once.
Hit double scoring segment - count twice.
Hit triple scoring segment - count three times.

G11 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) means the original life value of the player.
2, Each player has a basic life value at the beginning. When no life value left, the player is kicked out of the game. The first player must hit the number segment randomly given out.
3, If hitting the target with first or second dart, the player can build a new target with left dart for next player. If hitting the target by using up all three darts, the player cannot build new target and the target will be given out randomly for the next player. If the player can not hit the target with three darts, one life value will be lost, the target will be hit by next player. If the segment is hit, the dartboard will voice out "Yes", or will voice out "Sorry".
4, It is valid to hit any place of target number segment, no matter single, double, triple scoring segments.
5, When there is only one player who has life value, the game is over and this player is the winner.

G12 Big Little - Hard (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)
1, Option (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)means the original life value of the player.
2, Each player has a basic life value at the beginning. When no life value left, the player will be kicked out of the game. The first player must hit the number segment randomly given out.
3, If hitting target with first or second dart, the player can build a new target with left dart for next player. If hitting the target by using up all three darts, the player cannot build new target and the new target will be given out randomly for the next player. If the player can not hit the target with three darts, one life value will be lost, the target will be hit by next player. If the segment is hit, the dartboard will voice out "Yes", or will voice out "Sorry".
4, It is only valid by hitting the same scoring segment (single, double, triple) of the target number.
5, When there is only one player who has life value, the game is over and this player is the winner.

G13 Killer (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)
1, Option (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)means origination life value of the player.
2, When entering the game, the score window shows "SEL" (Select)to hint the player to choose a scoring segment for himself. The first scoring segment hit by the player is chosen to use as his segment, then press "NEXT" button to let next player to choose his scoring segment. After all the players have chosen the scoring segments, the game is beginning.
3, After all the players select their scoring segments, they starts to hit. Only after hitting the chosen scoring segment, the player can become a killer throughout the game.
4, When a player's scoring segment is hit by opponent killer, one life value will be taken out from this player. The life value can be displayed on the screen. Each player can check the life value by pressing "SCORES" button.
5, If the player has become a "killer" and hits his/her target segment again, the player will be called off the "killer" qualification and reduced one life value.
6, The killer player should work best to take out life value from opponents by hitting opponent's target segment.
7, If the segment is hit, the dartboard will voice out "Yes", or will voice out "Sorry".
8, Option (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) means the player can become a killer when hitting the selected number segment no matter it is single, double, triple scoring segment.
9, When there is only one player who has life value, the game is over and this player is the winner.
10, The game should be played by more than 2 players.

G14 Killer - Double (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)
1, Option (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)means original life value of the player.
2, When entering the game, the score window shows "SEL" (Select)to hint the player to choose a scoring segment for himself. The first scoring segment hit by the player is chosen to use as his segment, then press "NEXT" button to let next player to choose his scoring segment. After all the players have chosen the scoring segments, the game is beginning.
3, After all the players select the scoring segments, they start to hit. Only after hitting the chosen scoring segment, the player can become a killer throughout the game.
4, When a player's scoring segment is hit by opponent killer, one life value will be taken out from this player. The life value can be displayed on the screen. Each player can check the life value by pressing "SCORES" button.
5, If the player has become a "killer" and hits his/her target segment again, the player will be called off the "killer" qualification and reduced one life value.
6, The killer should work best to take out life value from opponents by hitting opponent's scoring segment.
7, If the segment is hit, the dartboard will voice out "Yes", or will voice out "Sorry".
8, Option (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) means the player can become a killer only by hitting the selected number with double scoring segment.
9, When there is only one player who has life value, the game is over and this player is the winner.
10, The game should be played by more than 2 players.

G15 Killer - Triple (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)
1, Option (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) means original life value of the player.
2, When entering the game, the score window shows "SEL" (Select) to hint the player to choose a scoring segment for himself. The first scoring segment hit by the player is chosen to use as his segment, then press "NEXT" button to let next player to choose his scoring segment. After all the players have chosen the scoring segments, the game is beginning.
3, After all the players select the scoring segments, they start to hit. Only after hitting the chosen scoring segment, the player can become a killer throughout the game.
4, When a player's scoring segment is hit by opponent killer, one life value will be taken out from this player. The life value can be displayed on the screen. Each player can check the life value by pressing "SCORES" button.
5, If the player has become a "killer" and hits his/her target segment again, the player will be called off the "killer" qualification and reduced one life value.
6, The killer should work best to take out life value from opponents by hitting opponent's scoring segment.
7, If the segment is hit, the dartboard will voice out "Yes", or will voice out "Sorry".
8, Option (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) means the player can become a killer only by hitting the selected number with triple scoring segment.
9, When there is only one player who has life value, the game is over and this player is the winner.
10, The game should be played by more than 2 players.

G16 Shoot Out (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)
1, Option (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21) means original life value of the player.
2, A number segment is randomly given out for the player to hit. The player must hit it within ten seconds, or the hit will not be valid. If the segment is hit, the dartboard will voice out "Yes", or will voice out "Sorry". After the segment is hit, next segment will be indicated.
3, Each hit at the "target" single, double or triple segment will be reduced one life value.
4, The player whose life value has been reduced to 0 first is the winner.

G17 Legs over (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)
1, Option (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) means original life value of the player.
2, At first, a score will be randomly given out and the first player should try to get higher score than it for total three darts. When the first player scores less than it, one life value is taken away from the player.
3, The player should try to get higher score than the score of previous player made in a turn. When a player scores less than the score of total three darts by the previous player, one life value is taken away from the player.
4, The players are not allowed to clear score. If the player presses the START button directly or no dart hits the segment, the player will also lose one life value.
5, The player will be eliminated when no life value left, and a sound will be given out as a reminder.
6, When there is only one player who has life value, the game is over and this player is the winner.
7, The game should be played by more than 2 players.

G18 Legs Under (UO3, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)
1, Option (UO3, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21) means original life value of the player.
2, At first, a score will be randomly given out and the first player should try to get less score than it for total three darts. When the first player scores higher than it, one life value is taken away from the player.
3, It is not permitted for 0 point. If the player misses three darts and gets 0 point, one life value is taken away from the player and the score keeps the original one.
4, The player should try to get less score than the score of previous player made in a turn. When a player scores higher than the score of total three-darts by the previous player, one life value is taken away from the player.
5, The players are not allowed to clear score. If the player presses the START button directly or no dart hits the segment, the player will also lose one life value.
6, The player will be eliminated when no life value left, and a sound will be given out as a reminder.
7, When there is only one player who has life value, the game is over and this player is the winner.
8, The game should be played by more than 2 players.

SK Elektronický terč na šípky

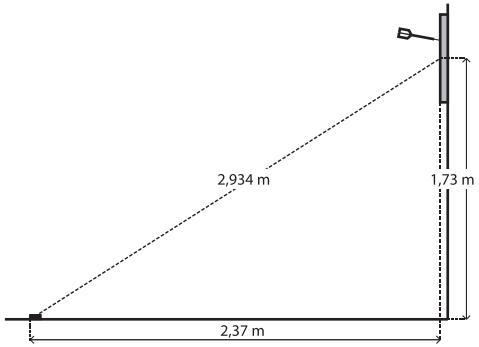
Používateľský návod na obsluhu
Model: WD-AP-100A

Upozornenie
Elektronické šípky nie sú hračka.
Šípky môžu spôsobiť zranenie. Deti by mali mať pri hre dozor dospelej osoby.

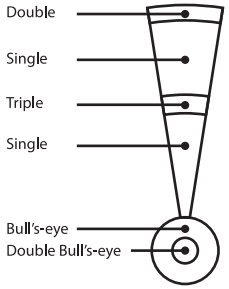
Popis
- 1 LCD displej.
- Celkom 18 hier a 159 variantov.
- Hra je určená pre max. 8 hráčov.
- Terč je napájaný batériami 3x AA 1,5 V
- Ak je terč neaktívny viac ako 30 minút, displej automaticky prepne do režimu spánku.

Obsah balenia
6 mosadzných šípok s plastovým hrotom
6 náhradných plastových hrotov
Návod na použitie

Štandardná inštalácia
Vyberte vhodné umiestnenie pre zavesenie terča, je potrebné vybrať také miesto, kde bude pred terčom priestor najmenej 3 m. Umiestnite terč tak, aby jeho **stred** bol vo výške 1,73 m od zeme.
"Toe-line" – čiara pre umiestnenie strelca by mala byť vzdialená 2,37 m od povrchu terča. Pred začatím hry sa uistite, že sú v terči batérie (3x AA).



Bodovanie
"Single" – jednonásobok
"Double" – dvojnásobok
"Triple" – trojnásobok
"Bull's-eye" – 25 bodov
"Double Bull's-eye" – 50 bodov



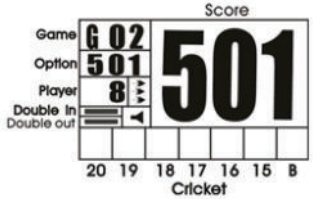
Popis tlačidiel
1. Stlačte tlačidlo "POWER" a po zaznení signálu sa dostanete do štandardného módu.
2. Stlačením tlačidla "GAME" vyberte hry (G01 – G18). "GAME" tlačidlo možno tiež použiť pre ukončenie hry a vrátenie sa späť na začiatok.
3. Tlačidlo OPTION je možné zvoliť pre výber čiastkovej hry (G01 – G18).
4. Tlačidlo PLAYER je možné použiť k výberu počtu hráčov pred začatím hry, východisková hodnota je 2.
5. Tlačidlo DOUBLE IN/OUT sa používa iba pri G02, pozri podrobnosti k tejto hre ďalej.
6. Tlačidlo START/NEXT sa používa na začatie hry alebo k prechodu na ďalšieho hráča.

Zvuková indikácia
"Laser" - zvuk predstavuje zásah do segmentu "Single".
"Double" - zvuk predstavuje zásah do segmentu "Double".
"Triple" - zvuk predstavuje zásah do segmentu "Triple".
"Score" - zvuk predstavuje skórovanie.
"Close" - zvuk predstavuje uzamknutie segmentu.
"Open" - zvuk predstavuje odomknutie segmentu.
"Too High" - zvuk predstavuje odčítanie bodov.
"Winner" - zvuk predstavuje prvého víťaza.
"Bull's-Eye" - zvuk predstavuje zásah do "Bull's-eye".
"Next Player" - zvuk predstavuje hru nasledujúceho hráča po tom, čo predchádzajúci hráč hodil tri šípky.
"Yes" - zvuk predstavuje zásah.
"Sorry" - zvuk predstavuje minutie.

Pravidlá hry

"Count-Up" G01-Up (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)
Bodové skóre bude nastavené na rovnaký počet pre každého hráča. Hádzaním šípok hráč získava body. Hráč, ktorý dosiahne nastaveného skóre ako prvý, vyhráva.

"Count-Down" G02-Down (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)
Bodové skóre bude nastavené na rovnaký počet pre každého hráča. S každým hodom hráč odpočíta od nastaveného skóre toľko bodov, koľko nahádzal. Prvý hráč, ktorý dosiahne "NULY" vyhráva.
Hráči si môžu vybrať rôzne herné módy pomocou tlačidla "DOUBLE IN/OUT" (pozri obrázok).



Double in (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)
Keď sa na displeji zobrazuje "Double in", tak to znamená, že sa body začnú počítať iba v prípade, keď hráč zasiahne segment Double (dvojnásobok akéhokoľvek čísla).

Double out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)
Keď sa na displeji zobrazuje "Double out", znamená to, že je hraná "Double Out" hra, ktorá môže skončiť jedine tým, že hráč zasiahne segment Double. Ak sa skóre hráča zníži na 1 alebo pod 0, znamená to, že "praskla šípka" a hráč nemôže dostať skóre v tomto kole, ale zostane mu iba skóre posledného kola.

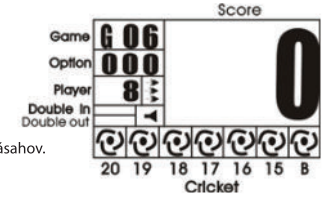
Double in/out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)
Keď na LCD obrazovke svieti "Double in" a "Double out" naraz, znamená to "Double in" a "Double out" hru, ktorá môže začať a končiť iba tým, že hráč zasiahne segment Double. Ak sa skóre hráča zníži na 1 alebo pod 0, znamená to, že "praskla šípka" a hráč nemôže dostať skóre v tomto kole, ale zostane mu iba skóre posledného kola.

G03 Round Clock (5, 10, 15, 20)
1. (5, 10, 15, 20) Pre získanie bodov je potrebné zasiahnuť akékoľvek skórovacie segmenty.
   "5" zásah skórovacích segmentov 1 až 5.
   "10" zásah skórovacích segmentov 1 až 10.
   "15" zásah skórovacích segmentov 1 až 15
   "20" zásah skórovacích segmentov 1 až 20.
2. Hráč hádže šípky do zvýrazneného segmentu. Ak hráč zasiahne správny segment, hlas terča povie "Yes". V opačnom prípade povie "Sorry". Po zasiahnutí správneho segmentu sa zvýrazní ďalší.

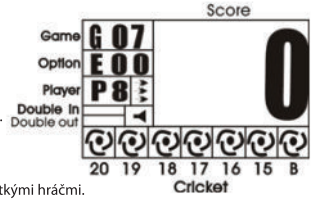
G04 Round Clock-Double (205, 210, 215, 220)
1. (205, 210, 215, 220) Pre získanie bodov je potrebné zasiahnuť iba skórovacie segmenty Double.
   "205" zásah skórovacích segmentov 1 až 5.
   "210" zásah skórovacích segmentov 1 až 10.
   "215" zásah skórovacích segmentov 1 až 15.
   "220" zásah skórovacích segmentov 1 až 20.
2. Hráč hádže šípky do zvýrazneného segmentu. Ak hráč zasiahne správny segment, hlas terča povie "Yes". V opačnom prípade povie "Sorry". Po zasiahnutí správneho segmentu sa zvýrazní ďalší.

G05 Round Clock-Triple (305, 310, 315, 320)
1. "305, 310, 315, 320" Pre získanie bodov je potrebné zasiahnuť iba skórovacie segmenty Triple.
   "305" zásah skórovacích segmentov 1 až 5.
   "310" zásah skórovacích segmentov 1 až 10.
   "315" zásah skórovacích segmentov 1 až 15.
   "320" zásah skórovacích segmentov 1 až 20.
2. Hráč hádže šípky do zvýrazneného segmentu. Ak hráč zasiahne správny segment, hlas terča povie "Yes". V opačnom prípade povie "Sorry". Po zasiahnutí správneho segmentu sa zvýrazní ďalší.

G06 Simple Cricket (000, 020, 025)
1. Platí iba zásah do 15,16,17,18,19,20 alebo bull's-eye.
2. Hráč, ktorý ako prvý zasiahne uvedené ciele trikrát, vyhráva.
   Zásah skórovacieho segmentu Single – počíta sa ako jeden zásah
   Zásah skórovacieho segmentu Double – počíta sa ako dva zásahy
   Zásah skórovacieho segmentu Triple – počíta sa ako tri zásahy
   "000" – hráč môže zasiahnuť akýkoľvek segment z 15,16,17,18,19,20 a bull's-eye. Nie je žiadna priorita zásahov.
   "020" – hráč musí zasiahnuť najprv trikrát 20, potom postupne 19, 18, 17, 16, 15 a bull's-eye.
   "025" – hráč musí zasiahnuť najprv trikrát bull's-eye, potom postupne 15, 16, 17, 18, 19, 20.
3. Každý segment má tri "(" ukazovatele. Jeden zásah zobrazí jeden "(". Keď svietia všetky "(", hra končí (pozri obrázok).
4. Hráč, ktorý ako prvý zobrazí všetky "(", je víťaz.

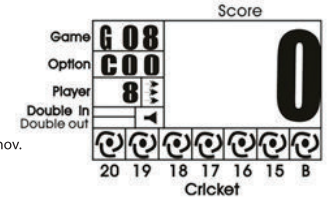


G07 Score Cricket (E00, E20, E25)



1. Platí iba zásahy do 15,16,17,18,19,20 alebo bull's-eye.
2. Hráč by mal zasiahnuť všetky vyššie uvedené čísla.
   Zásah skórovacieho segmentu Single – počíta sa ako jeden zásah
   Zásah skórovacieho segmentu Double – počíta sa ako dva zásahy
   Zásah skórovacieho segmentu Triple – počíta sa ako tri zásahy
   "E00" – hráč môže zasiahnuť akýkoľvek segment z 15,16,17,18,19,20 a bull's-eye. Nie je žiadna priorita zásahov.
   "E20" – hráč musí zasiahnuť najprv trikrát 20, potom postupne 19, 18, 17, 16, 15 a bull's-eye.
   "E25" – hráč musí zasiahnuť najprv trikrát bull's-eye, potom postupne 15, 16, 17, 18, 19, 20.
3. Každý segment má tri "(" ukazovatele. Jeden zásah zobrazí jeden "(".
4. Ak hráč zasiahol trikrát skórovací segment, otvorí sa mu pre zbieranie bodov, kým nie je trikrát zasiahnutý všetkými hráčmi.
5. Ostatní hráči sa snažia tento otvorený segment zasahovať čo najviac, aby zabránili „majiteľovi" segmentu zbierať body.
6. Len čo je segment trikrát zasiahnutý všetkými hráčmi, uzavrie sa. Hráči sa snažia trafiť ďalšie skórovacie segmenty.
7. Po uzatvorení všetkých segmentov je víťazom hráč s najvyšším počtom bodov (pozri obrázok).

G08 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25)



1. Platia iba zásahy do 15,16,17,18,19,20 alebo bull's-eye.
2. Hráč sa snaží zasiahnuť všetky vyššie uvedené čísla.
   Zásah skórovacieho segmentu Single – počíta sa ako jeden zásah
   Zásah skórovacieho segmentu Double – počíta sa ako dva zásahy
   Zásah skórovacieho segmentu Triple – počíta sa ako tri zásahy
   "C00" – hráč môže zasiahnuť akýkoľvek segment z 15,16,17,18,19,20 a bull's-eye. Nie je žiadna priorita zásahov.
   "C20" – hráč musí zasiahnuť najprv trikrát 20, potom postupne 19, 18, 17, 16, 15 a bull's-eye.
   "C25" – hráč musí zasiahnuť najprv trikrát bull's-eye, potom postupne 15, 16, 17, 18, 19, 20.
3. Každý segment má tri "(" ukazovatele. Jeden zásah zobrazí jeden "(".
4. Ak hráč zasiahol trikrát skórovací segment, otvorí sa mu pre zbieranie bodov, kým nie je trikrát zasiahnutý všetkými hráčmi
5, Takto získané body sú pripočítané ostatným hráčom, ktorí ešte nemajú uzavretý daný segment.
6. Ostatní hráči sa snažia tento otvorený segment uzavrieť, aby zabránili „majiteľovi" segmentu pripisovať im body.
7. Len čo je segment trikrát zasiahnutý všetkými hráčmi, uzavrie sa. Hráči sa snažia trafiť ďalšie skórovacie segmenty, aby mohli svojim súperom pripísať viac bodov.
8. Po uzatvorení všetkých segmentov je víťazom hráč s najnižším počtom bodov (pozri obrázok).

G09 Golf (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)

1. (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90) je vybraný maximálny počet bodov.
   Hráč sa snaží zasiahnuť skórovacie segmenty v poradí od 1 do 18. V prvom kole sa hádže na políčko 1, v druhom na 2 atď. Ak je zasiahnuté správne políčko, hlas terča povie „Yes". V opačnom prípade povie „Sorry".
2. Hráč sa snaží mať čo najmenší počet bodov. Ak v jednom kole netrafí všetkými tromi šípkami, jedná sa o „Bad Dart" a hráčovi sa pripočíta 5 bodov. Za zásah do Triple získa 1 bod (Eagle dart), zásahom do Double 2 body (Bird dart) a do Single 3 body. Hráč sa môže rozhodnúť ukončiť svoje kolo po ktoromkoľvek hode, posledný hod mu bude započítaný.
3. Keď hráč prvou šípkou zasiahne Single, môže sa rozhodnúť ukončiť svoje kolo a získa 3 body. Ak chce znížiť svoje skóre, môže sa snažiť zasiahnuť Double alebo Triple. Ak však ďalšími šípkami netrafí vyznačený segment, získa na konci kola 5 bodov.
4. Hráč, ktorý dosiahne počet bodov, ktorý sa určil na začiatku, vypadáva z hry. Víťazom je hráč, ktorý má po odohraní 18 kôl najmenší počet bodov, alebo zostal v hre ako posledný.

G10 Bingo (132, 141, 168, 189)

1. Čísla segmentov sa zobrazujú na obrazovke. Hráč, ktorý ako prvý zasiahne všetky segmenty trikrát, vyhral.
   Ak je zasiahnutý správny segment, hlas terča povie „Yes". V opačnom prípade povie „Sorry". Potom čo je správny segment zasiahnutý, zvýrazní sa ďalší.
   132 – je potrebné zasiahnuť segmenty v nasledujúcej postupnosti: 15, 4, 8, 14, 3.
   141 – je potrebné zasiahnuť segmenty v nasledujúcej postupnosti: 17, 13, 9, 7, 1.
   168 – je potrebné zasiahnuť segmenty v nasledujúcej postupnosti: 20, 16, 12, 6, 2.
   189 – je potrebné zasiahnuť segmenty v nasledujúcej postupnosti: 19, 10, 18, 5, 11.
2. Hráč musí najprv zasiahnuť daný segment trikrát a až potom môže hádzať na ďalšie.
   Zásah skórovacieho segmentu Single – počíta sa ako jeden zásah
   Zásah skórovacieho segmentu Double – počíta sa ako dva zásahy
   Zásah skórovacieho segmentu Triple – počíta sa ako tri zásahy

G11 Big Little - Simple (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

1. Hodnota (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) udáva základný počet životov hráča.
2. Každý hráč má na začiatku hry rovnaký počet životov. Ak hodnota jeho životov klesne na 0, hráč vypadáva z hry. Hráč, ktorý začína ako prvý, musí zasiahnuť náhodne vybraný segment.
3. Ak zasiahne cieľový segment prvou alebo druhou šípkou, môže zvyšnou šípkou určiť cieľ, ktorý musí zasiahnuť ďalší hráč.
   Ak svoj cieľ zasiahne až treťou šípkou, ďalší hráč hádže na náhodne vybraný segment.
   Ak hráč svoj cieľ nezasiahne ani raz šípkou, stráca jeden život a v hádzaní na rovnaký cieľ pokračuje ďalší hráč.
   Ak je zasiahnutý správny segment, hlas terča povie „Yes". V opačnom prípade povie „Sorry".
4. V tejto hre nezáleží, či je zásah Single, Double alebo Triple. Počíta sa celá výseč.
5. Posledný hráč, ktorému ostávajú životy, vyhráva.

G12 Little Big - Hard (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)

1. Hodnota (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21) udáva základný počet životov hráča.
2. Každý hráč má na začiatku hry rovnaký počet životov. Ak hodnota jeho životov klesne na 0, hráč vypadáva z hry. Hráč, ktorý začína ako prvý, musí zasiahnuť náhodne vybraný segment.
3. Ak zasiahne cieľový segment prvou alebo druhou šípkou, môže zvyšnou šípkou určiť cieľ, ktorý musí zasiahnuť ďalší hráč.
   Ak svoj cieľ zasiahne až treťou šípkou, ďalší hráč hádže na náhodne vybraný segment.
   Ak hráč svoj cieľ nezasiahne ani raz šípkou, stráca jeden život a v hádzaní na rovnaký cieľ pokračuje ďalší hráč.
   Ak je zasiahnutý správny segment, hlas terča povie „Yes". V opačnom prípade povie „Sorry".
4. Platí iba zásah vybraného skórovacieho segmentu (Single, Double, Triple).
5. Posledný hráč, ktorému ostávajú životy, vyhráva.

G13 Killer (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

1. Voľba (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) udáva základný počet životov hráča.
2. Pri začatí hry sa na displeji ukáže nápis "SEL" (Vybrať). Hráč svojím hodom určí svoj skórovací segment a stlačí tlačidlo „NEXT", aby si ďalší hráč mohol zvoliť skórovací segment. Len čo majú všetci hráči vybraný skórovací segment, začína hra.
3. Hráč sa snaží najprv zasiahnuť svoj skórovací segment, iba jeho zasiahnutím sa z neho môže stať Killer.
4. Ak hráčov vybraný skórovací segment dostane zásah od iného Killera, stráca tým hráč jeden bod života. Hráči sa môžu stlačením tlačidla „SCORE" pozrieť na súčasný stav životov.
5. Ak je hráč Killer a zasiahne znovu svoj vlastný skórovací segment, stráca jeden život a prestáva byť Killer. Aby túto pozíciu znovu získal, musí opäť zasiahnuť najprv svoj skórovací segment.
6. Hráči, ktorí majú pozíciu Killer sa snažia trafiť skórovacie segmenty svojich protihráčov.
7. Ak je zasiahnutý správny segment, hlas terča povie „Yes". V opačnom prípade povie „Sorry".
8. Výber typu hry (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) znamená, že hráč môže získať pozíciu Killer ľubovoľne hodnoteným zásahom svojho segmentu.
9. Hráč, ktorému zostanú životy ako poslednému, vyhráva.
10. Táto hra je vhodná pre väčší počet hráčov.

G14 Killer-Double (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)

1. Voľba (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) udáva základný počet životov hráča.
2. Pri začatí hry sa na displeji ukáže nápis "SEL" (Vybrať). Hráč svojím hodom určí svoj skórovací segment a stlačí tlačidlo „NEXT", aby si ďalší hráč mohol zvoliť skórovací segment. Len čo majú všetci hráči vybraný skórovací segment, začína hra.
3. Hráč sa snaží najprv zasiahnuť svoj skórovací segment, iba jeho zasiahnutím sa z neho môže stať Killer.
4. Ak hráčov vybraný skórovací segment dostane zásah od iného Killera, stráca tým hráč jeden bod života. Hráči sa môžu stlačením tlačidla „SCORE" pozrieť na súčasný stav životov.
5. Ak je hráč Killer a zasiahne znovu svoj vlastný skórovací segment, stráca jeden život a prestáva byť Killer. Aby túto pozíciu znovu získal, musí opäť zasiahnuť najprv svoj skórovací segment.
6. Hráči, ktorí majú pozíciu Killer sa snažia trafiť skórovacie segmenty svojich protihráčov.
7. Ak je zasiahnutý správny segment, hlas terča povie „Yes". V opačnom prípade povie „Sorry".
8. Výber typu hry (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) znamená, hráč môže získať pozíciu Killer iba zásahom Double svojho segmentu.
9. Hráč, ktorému zostanú životy ako poslednému, vyhráva.
10. Táto hra je vhodná pre väčší počet hráčov.

G15 Killer-Triple (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)

1. Voľba (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) udáva základný počet životov hráča.
2. Pri začatí hry sa na displeji ukáže nápis "SEL" (Vybrať). Hráč svojím hodom určí svoj skórovací segment a stlačí tlačidlo „NEXT", aby si ďalší hráč mohol zvoliť skórovací segment. Len čo majú všetci hráči vybraný skórovací segment, začína hra.
3. Hráč sa snaží najprv zasiahnuť svoje skórovacie políčko, iba jeho zasiahnutím sa z neho môže stať Killer.
4. Ak hráčov vybraný skórovací segment dostane zásah od iného Killera, stráca tým hráč jeden bod života. Hráči sa môžu stlačením tlačidla „SCORE" pozrieť na súčasný stav životov.
5. Ak je hráč Killer a zasiahne znovu svoj vlastný skórovací segment, stráca jeden život a prestáva byť Killer. Aby túto pozíciu znovu získal, musí opäť zasiahnuť najprv svoj skórovací segment.
6. Hráči, ktorí majú pozíciu Killer sa snažia trafiť skórovacie segmenty svojich protihráčov.
7. Ak je zasiahnutý správny segment, hlas terča povie „Yes". V opačnom prípade povie „Sorry".
8. Výber typu hry (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) znamená, hráč sa môže získať pozíciu Killer iba zásahom Triple svojho segmentu.
9. Hráč, ktorému zostanú životy ako poslednému, vyhráva.
10. Táto hra je vhodná pre väčší počet hráčov.

G16 Shoot Out (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)

1. Voľba (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21) udáva základný počet životov hráča.
2. Náhodne sa zobrazujú ciele, ktoré musí hráč trafiť. Segment je potreba zasiahnuť počas 10 sekúnd, inak zásah neplatí. Ak je zasiahnutý správny segment, hlas terča povie „Yes". V opačnom prípade povie „Sorry". Len čo je zasiahnutý správny segment, zvýrazní sa ďalší.
3. Každý zásah, či už Single, Double alebo Triple, zníži životy hráča vykonávajúceho hod o jeden.
4. Hráč, ktorému počet životov klesne na 0 ako prvému, vyhráva.

G17 Legs Over (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

1. Voľba (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) udáva základný počet životov hráča.
2. Na začiatku je náhodne dané skóre, ktoré sa prvý hráč snaží hodom všetkých troch šípok prekonať. Ak sa mu to nepodarí, stráca jeden život.
3. Ďalší hráč sa snaží nahádzať vyššie skóre ako predchádzajúci hráč, inak stráca jeden život.
4. Ak hráč stlačí tlačidlo „START" pre zmazanie skóre, alebo netrafí ani raz šípkou terč, tiež stráca jeden život.
5. Hráč končí, ak hodnota jeho života je 0, terč to oznámi zvukom.
6. Hráč, ktorému zostali životy ako poslednému, vyhral.
7. Táto hra je vhodná pre väčší počet hráčov.

G18 legs Under (UO3, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)

1. Voľba (UO3, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21) udáva základný počet životov hráča
2. Na začiatku je náhodne dané skóre, ktoré sa prvý hráč snaží hodom všetkých troch šípok podhodiť. Ak sa mu to nepodarí a získa viac bodov, stráca jeden život.
3. Ak hráč netrafí všetkými šípkami a získa tak 0 bodov, stráca jeden život. Skóre zostáva ako na začiatku jeho hodu.
4. Hráči sa snažia podhodiť skóre predchádzajúceho hráča. Ak je súčet hodov všetkých troch šípok vyšší, stráca hádzajúci hráč jeden bod života.
5. Ak hráč vynuluje skóre a stlačí tlačidlo „START", alebo ani raz šípkou nezasiahne terč, tiež stráca jeden bod života.
6. Hráč končí, ak hodnota jeho života je 0, terč to oznámi zvukom.
7. Hráč, ktorému zostali životy ako poslednému, vyhral.
8. Táto hra je vhodná pre väčší počet hráčov.

HR Elektronska pikado ploča

Korisnički priručnik
Model: WD-AP-100A

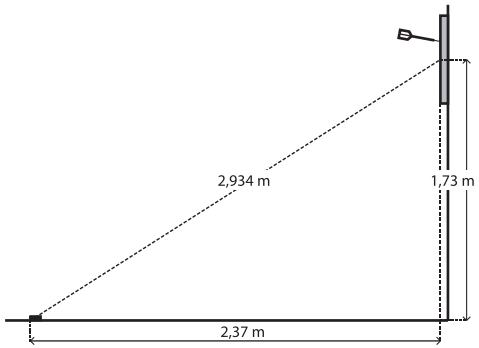
Obavijest
Elektronske pikado nisu igračka.
Strelice mogu uzrokovati ozljede. Djeca trebaju biti pod nadzorom odrasle osobe.

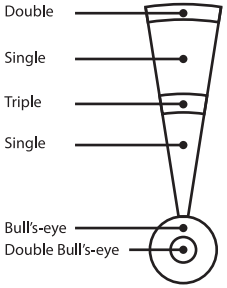
Opis
- 1 LCD zaslon.
- Ukupno 18 igara i 159 varijanti.
- Igra je dizajnirana za maksimalno 8 igrača.
- Meta se napaja 3 x AA 1,5 V baterije
- Ako je cilj neaktivan dulje od 30 minuta, zaslon automatski ulazi u stanje mirovanja.

Sadržaj paketa
6 mjedenih strijela s plastičnim vrhom
6 rezervnih plastičnih vrhova
Upute za korištenje

Standardna instalacija
Odaberite prikladno mjesto za vješanje mete, potrebno je odabrati mjesto na kojem će ispred mete biti prostora od najmanje 3 m. Postavite metu tako da joj središte bude na visini od 1,73 m od tla. .
"Toe-line" - linija za postavljanje strijelca treba biti udaljena 2,37 m od površine mete. Prije početka igre provjerite ima li u meti baterije (3x AA).

Bodovanje
"Single" - jednom
"Double " - dvostruko
"Triple "- tri puta
"Bull's-eye" - 25 bodova
"Double Bull's-eye" 50 bodova





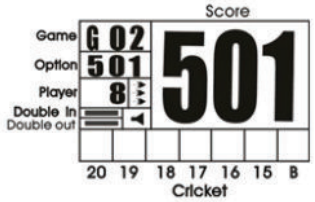
Opis gumba
1. Pritisnite tipku "POWER" i ući ćete u standardni način rada kada se oglasi signal.
2. Pritisnite gumb "GAME" za odabir vrste igre (G01-G18). Gumb "GAME" također se može koristiti za završetak igre i povratak na početak.
3. Gumb "OPCIJA" može se odabrati za odabir podigre (G01 - G18)
4. Gumb "PLAYER" može se koristiti za odabir broja igrača prije početka igre, zadana vrijednost je 2.
5. Tipka "DOUBLE IN / OUT" koristi se samo za G02, vidi. detalji o ovoj igri u nastavku.
6. Gumb "START / NEXT" koristi se za početak igre ili prelazak na drugog igrača.

Zvučna indikacija
"Laserski" zvuk je intervencija u segmentu "Single".
"Double" zvuk je intervencija u segmentu "Double".
Zvuk "Triple" je intervencija u segmentu "Triple".
Zvuk "Score" predstavlja bodovanje.
Zvuk "Zatvori" predstavlja zaključavanje segmenta.
Zvuk "Otvoreno" predstavlja otključavanje segmenta.
Zvuk "Previsoko" je oduzimanje bodova.
Zvuk "Pobjednik" predstavlja prvog pobjednika.
Zvuk "Bull's-Eye" predstavlja intervenciju u "Bull's-eye".
"Sljedeći igrač" Zvuk je igra sljedećeg igrača nakon što prethodni igrač baci tri strelice.
"Ye" zvuka predstavlja intervenciju.
Zvuk "Oprosti" predstavlja minute.

Pravila igre

G01 Count-Up (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)
Rezultat će biti postavljen na isti broj za svakog igrača. Bacanjem strelica igrač dobiva bodove.
Igrač koji prvi postigne set rezultat pobjeđuje.

G02 Count-Down (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)
Rezultat će biti postavljen na isti broj za svakog igrača. Svakim bacanjem igrač oduzima od rezultata seta onoliko poena koliko je bacio.
Prvi igrač koji dosegne "NULU" pobjeđuje. Igrači mogu odabrati različite načine igre pomoću gumba "DOUBLE IN / OUT" (vidi sliku).



Double in (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)
Kada se na zaslonu prikaže "Double in", to znači da će se bodovi brojiti samo ako kada igrač pogodi dvostruki segment (dvaput bilo koji broj).

Double out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)
Kada "Double in" i "Double out" svijetle na LCD zaslonu u isto vrijeme, to znači "Double in" i "Double out" igra koja može započeti i završiti samo kada igrač pogodi segment Double. Ako se rezultat igrača smanji na 1 ili manje, to znači da je strelica "pukla" i igrač ne može dobiti rezultat u ovoj rundi, već ostaje samo rezultat iz posljednjeg kruga.

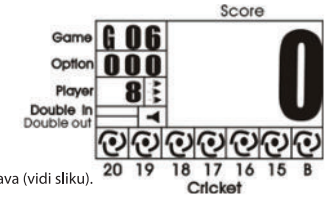
Double in / out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)
Kada "Double in" i "Double out" svijetle na LCD zaslonu u isto vrijeme, to znači "Double in" i "Double out" igra koja može započeti i završiti samo kada igrač pogodi segment Double. Ako se rezultat igrača smanji na 1 ili manje, to znači da je strelica "pukla" i igrač ne može dobiti rezultat u ovoj rundi, već ostaje samo rezultat iz posljednjeg kruga.

G03 Round Clock (5, 10, 15, 20)
1. Da biste osvojili bodove, morate pogoditi sve bodovne segmente.
   Intervencija "5" za bodovanje segmenata 1 do 5.
   Intervencija "10" za bodovanje segmenata 1 do 10.
   Intervencija "15" za bodovanje segmenata 1 do 15
   Intervencija "20" za bodovanje segmenata 1 do 20.
2. Igrač baca strelice na označeni segment. Ako igrač pogodi točan segment, glas mete će reći "Da". Inače će reći "Oprosti".
   Nakon što pogodite ispravan segment, sljedeći će biti istaknut. Pobjednik je igrač koji prvi pogodi sve bodovne segmente.

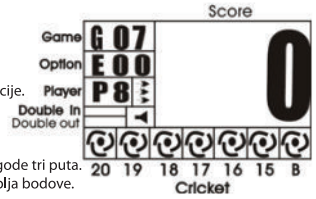
G04 Round Clock - Double (205, 210, 215, 220)
1. Za osvajanje bodova potrebno je pogoditi samo segmente s dvostrukim bodovanjem
   Intervencija "205" za bodovanje segmenata 1 do 5.
   Intervencija "210" za bodovanje segmenata 1 do 10.
   Intervencija "215" za bodovanje segmenata 1 do 15.
   Intervencija "220" za bodovanje segmenata 1 do 20.
2. Igrač baca strelice na označeni segment. Ako igrač pogodi točan segment, glas mete će reći "Da". Inače će reći "Oprosti".
   Nakon što pogodite ispravan segment, sljedeći će biti istaknut. Pobjednik je igrač koji prvi pogodi sve bodovne segmente.

G05 Round Clock - Triple (305, 310, 315, 320)
1. Za osvajanje bodova potrebno je pogoditi samo segmente s trostrukim bodovanjem.
   Intervencija "305" za bodovanje segmenata 1 do 5.
   Intervencija "310" za bodovanje segmenata 1 do 10.
   Intervencija "315" za bodovanje segmenata 1 do 15.
   Intervencija "320" za bodovanje segmenata 1 do 20.
2. Igrač baca strelice na označeni segment. Ako igrač pogodi točan segment, glas mete će reći "Da". Inače će reći "Oprosti".
   Nakon što pogodite ispravan segment, sljedeći će biti istaknut. Pobjednik je igrač koji prvi pogodi sve bodovne segmente.

G06 Simple Cricket (000, 020, 025)
1. Primjenjuju se samo pogoci na 15, 16, 17, 18, 19, 20 ili na 'bull's-eye'.
2. Igrač koji prvi tri puta pogodi gornje golove pobjeđuje.
   Bodovanje u segmentu pojedinačni pogodak - računa se kao jedan pogodak
   Dvostruki pogodak segmenta - računa se kao dva pogotka
   Trostruki pogodak segmenta - računa se kao tri pogotka
   "000" - igrač može pogoditi bilo koji segment od 15, 16, 17, 18, 19, 20 i bull's-eye.
   Nema prioriteta za intervenciju.
   "020" - igrač mora prvo pogoditi 20 tri puta, zatim 19, 18, 17, 16, 15 i bul's-eye.
   "025" - igrač mora prvo pogoditi tri puta u zoru, zatim 15, 16, 17, 18, 19, 20 uzastopno.
3. Svaki segment ima tri pokazivača "(". Jedan pogodak prikazuje jedan "(". Kada svi "(" svijetle), igra završava (vidi sliku).
4. Igrač koji prvi prikaže sve "(") je pobjednik.

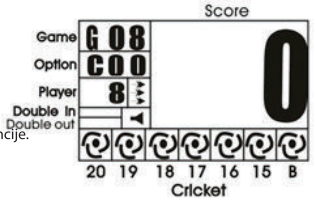


G07 Score Cricket (E00, E20, E25)



1. Primjenjuju se samo pogoci na 15, 16, 17, 18, 19, 20 ili na 'bull's-eye'.
2. Igrač bi trebao pogoditi sve gore navedene brojeve.
   Bodovanje u segmentu pojedinačni pogodak - računa se kao jedan pogodak
   Dvostruki pogodak segmenta - računa se kao dva pogotka
   Trostruki pogodak segmenta - računa se kao tri pogotka
   "E00" - igrač može pogoditi bilo koji segment od 15, 16, 17, 18, 19, 20 i bull's-eye. Nema prioriteta za intervencije.
   "E20" - igrač mora prvo pogoditi 20 tri puta, zatim 19, 18, 17, 16, 15 i bul's-eye.
   "E25" - igrač mora prvo tri puta pogoditi metak, zatim 15, 16, 17, 18, 19, 20 uzastopno.
3. Svaki segment ima tri pokazivača "(". Jedan pogodak prikazuje jedan "(").
4. Ako igrač pogodi bodovni segment tri puta, otvara mu se za prikupljanje bodova sve dok ga svi igrači ne pogode tri puta.
5. Drugi igrači pokušavaju što više ometati ovaj otvoreni segment kako bi spriječili "vlasnika" segmenta da skuplja bodove.
6. Čim svi igrači pogode segment tri puta, on se zatvara. Igrači pokušavaju pogoditi druge bodovne segmente.
7. Nakon zatvaranja svih segmenata, pobjednik je igrač s najvećim brojem bodova (vidi sliku).

G08 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25)



1. Primjenjuju se samo pogoci na 15, 16, 17, 18, 19, 20 ili na 'bull's-eye'.
2. Igrač pokušava pogoditi sve gore navedene brojeve.
   Bodovanje u segmentu pojedinačni pogodak - računa se kao jedan pogodak
   Dvostruki pogodak segmenta - računa se kao dva pogotka
   Trostruki pogodak segmenta - računa se kao tri pogotka
   "C00" - igrač može pogoditi bilo koji segment od 15, 16, 17, 18, 19, 20 i bull's-eye. Nema prioriteta za intervencije.
   "C20" - igrač mora prvo pogoditi 20 tri puta, zatim 19, 18, 17, 16, 15 i bull's-eye.
   "C25" - igrač mora prvo pogoditi tri puta u jabuku, zatim 15, 16, 17, 18, 19, 20 uzastopno.
3. Svaki segment ima tri pokazivača "(". Jedan pogodak prikazuje jedan "(").
4. Ako igrač pogodi bodovni segment tri puta, otvara mu se za prikupljanje bodova sve dok ga svi igrači ne pogode tri puta.
5. Na ovaj način zarađeni bodovi dodaju se ostalim igračima koji još nisu zatvorili segment.
6. Drugi igrači pokušavaju zatvoriti ovaj otvoreni segment kako bi spriječili "vlasnika" segmenta da postigne bodove.
7. Čim svi igrači pogode segment tri puta, on se zatvara. Igrači pokušavaju pogoditi druge bodovne segmente kako bi mogli postići više bodova za svoje protivnike.
8. Nakon zatvaranja svih segmenata, pobjednik je igrač s najmanjim brojem bodova (vidi sliku).

G09 Golf (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)
1. (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90) određuje maksimalni broj bodova.
   Igrač pokušava pogoditi bodovne segmente redom od 1 do 18. U prvom krugu baca na polje 1, u drugom 2, itd. Ako je pogoden ispravan kutiji, glas mete kaže "Da". Inače će reći "Oprosti".
2. Igrač nastoji imati što manje bodova. Ako ne pogodi sve tri strelice u jednoj rundi, to je "Loša strelica" i igraču se dodjeljuje 5 bodova.
   Za pogodak u Trojku dobiva 1 bod (Eagle strelica), za pogodak u Dvostruku 2 boda (Bird strelica) i za Pojedinačnu 3 boda. Igrač može odlučiti da završi svoj red
   nakon svakog bacanja, posljednje bacanje će mu biti pripisano.
3. Kada igrač pogodi Single s prvom strelicom, može odlučiti završiti svoju rundu i dobiti 3 boda. Ako želi sniziti svoj rezultat, može pokušati intervenirati Dvostruki ili Trostruki. Međutim, ako ostalim strelicama ne pogodi označeni segment, na kraju runde će dobiti 5 bodova.
4. Igrač koji dosegne broj bodova utvrđen na početku ispada iz igre. Pobjednik je igrač koji ima najmanji broj bodova nakon 18 kola, ili ostao u igri zadnji.

G10 Bingo (132, 141, 168, 189)
1. Na zaslonu se pojavljuju brojevi segmenata. Igrač koji prvi pogodi sve segmente tri puta pobjeđuje.
   Ako se pogodi ispravan segment, glas mete će reći "Da". Inače će reći "Oprosti". Nakon što se pogodi ispravan segment, sljedeći je označen.
   "132" - segmenti se moraju pogoditi sljedećim redoslijedom: 15, 4, 8, 14, 3.
   "141" - moraju se pogoditi segmenti u sljedećem slijedu: 17, 13, 9, 7, 1.
   "168" - moraju se pogoditi segmenti u sljedećem slijedu: 20, 16, 12, 6, 2.
   "189" - segmenti se moraju pogoditi sljedećim redoslijedom: 19, 10, 18, 5, 11.
2. Igrač mora prvo pogoditi segment tri puta prije nego što može baciti sljedeći.
   Bodovanje u segmentu pojedinačni pogodak - računa se kao jedan pogodak
   Dvostruki pogodak segmenta - računa se kao dva pogotka
   Trostruki pogodak segmenta - računa se kao tri pogotka

G11 Big Little-Simple (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)
1. Vrijednost (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) označava osnovni broj života igrača.
2. Svaki igrač ima isti broj života na početku igre. Ako vrijednost njegovih života padne na 0, igrač ispada iz igre. Igrač koji prvi započne mora pogoditi nasumično odabrani segment.
3. Ako ciljni segment pogodi prvu ili drugu strelicu, preostala strelica može odrediti metu koju sljedeći igrač mora pogoditi.
Ako pogodi svoju metu trećom strelicom, sljedeći igrač baca na nasumično odabrani segment.
Ako igrač ne pogodi svoju metu niti jednom strijelom, gubi jedan život, a drugi igrač nastavlja bacati istu metu.
Ako se pogodi ispravan segment, glas mete će reći "Da". Inače će reći "Oprosti".
4. U ovoj igri nije važno je li pogodak pojedinačni, dvostruki ili trostruki. Cijela se kriška računa.
5. Pobjeđuje posljednji igrač koji je ostao sa životom.

G12 Little Big-Hard (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)
1. Vrijednost (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21 označava osnovni broj života igrača.
2. Svaki igrač ima isti broj života na početku igre. Ako vrijednost njegovih života padne na 0, igrač ispada iz igre. Igrač koji prvi započne mora pogoditi nasumično odabrani segment.
3. Ako ciljni segment pogodi prvu ili drugu strelicu, preostala strelica može odrediti metu koju sljedeći igrač mora pogoditi.
   Ako pogodi svoju metu trećom strelicom, sljedeći igrač baca na nasumično odabrani segment. Ako igrač ne pogodi svoju metu niti jednom strijelom, gubi jedan život
   a drugi igrač nastavlja bacati u istu metu. Ako se pogodi ispravan segment, glas mete će reći "Da". Inače će reći "Oprosti".
4. Važi samo pogodak odabranog bodovnog segmenta (jedan, dvostruki, trostruki).
5. Pobjeđuje posljednji igrač koji je ostao sa životom.

G13 Killer (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)
1. Opcija (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) označava osnovni broj života igrača.
2. Kada igra počne, na zaslonu će se pojaviti "SEL". Igrač svojim bacanjem određuje svoj bodovni segment i pritišće tipku "NEXT" kako bi sljedeći igrač mogao
   odabrati bodovni segment. Nakon što svi igrači odaberu bodovni segment, igra počinje.
3. Igrač pokušava prvi pogoditi svoj bodovni segment, samo ako ga udari može postati ubojica.
4. Ako igračev odabrani bodovni segment dobije pogodak od drugog ubojice, igrač gubi jedan životni bod. Igrači mogu pritisnuti gumb "SCORE". pogledajte trenutno stanje života.
5. Ako je igrač ubojica i ponovno pogodi svoj segment, gubi jedan život i prestaje biti ubojica. Kako bi povratio ovu poziciju, mora ponovno prvi pogodite svoj bodovni segment.
6. Igrači koji imaju poziciju Killera pokušavaju pogoditi bodovne segmente svojih protivnika.
7. Ako se pogodi ispravan segment, glas mete će reći "Da". Inače će reći "Oprosti".
8. Izbor vrste igre (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) znači da igrač može dobiti poziciju Killera proizvoljno procijenjenom intervencijom svog segmenta.
9. Igrač koji živi posljednji pobjeđuje.
10. Ova igra je prikladna za veći broj igrača.

G14 Killer-Double (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)
1. Opcija (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) označava osnovni broj života igrača.
2. Kada igra počne, na zaslonu će se pojaviti "SEL". Igrač svojim bacanjem određuje svoj bodovni segment i pritišće tipku "NEXT" kako bi sljedeći igrač mogao
   odabrati bodovni segment. Nakon što svi igrači odaberu bodovni segment, igra počinje.
3. Igrač pokušava prvi pogoditi svoj bodovni segment, samo ako ga udari može postati ubojica.
4. Ako igračev odabrani bodovni segment dobije pogodak od drugog ubojice, igrač gubi jedan životni bod. Igrači mogu pritisnuti gumb "SCORE". pogledajte trenutno stanje života.
5. Ako je igrač ubojica i ponovno pogodi svoj segment, gubi jedan život i prestaje biti ubojica. Kako bi povratio ovu poziciju, mora ponovno prvi pogodite svoj bodovni segment.
6. Igrači koji imaju poziciju Killera pokušavaju pogoditi bodovne segmente svojih protivnika.
7. Ako se pogodi ispravan segment, glas mete će reći "Da". Inače će reći "Oprosti".
8. Odabir vrste igre (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) znači da igrač može dobiti poziciju ubojice samo ako pogodi dvojnika svog segmenta.
9. Igrač koji živi posljednji pobjeđuje.
10. Ova igra je prikladna za veći broj igrača.

G15 Killer-Triple (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)
1. Opcija (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) označava osnovni broj života igrača.
2. Kada igra počne, na zaslonu će se pojaviti "SEL". Igrač svojim bacanjem određuje svoj bodovni segment i pritišće tipku "NEXT" kako bi sljedeći igrač mogao
   odabrati bodovni segment. Nakon što svi igrači odaberu bodovni segment, igra počinje.
3. Igrač pokušava prvi pogoditi svoju kutiju za bodovanje, samo ako ga pogodi može postati ubojica.
4. Ako igračev odabrani bodovni segment dobije pogodak od drugog ubojice, igrač gubi jedan životni bod. Igrači mogu pritisnuti gumb "SCORE". pogledajte trenutno stanje života.
5. Ako je igrač ubojica i ponovno pogodi svoj segment, gubi jedan život i prestaje biti ubojica. Kako bi povratio ovu poziciju, mora ponovno prvi pogodite svoj bodovni segment.
6. Igrači koji imaju poziciju Killera pokušavaju pogoditi bodovne segmente svojih protivnika.
7. Ako se pogodi ispravan segment, glas mete će reći "Da". Inače će reći "Oprosti".
8. Odabir vrste igre (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) znači da igrač može dobiti poziciju ubojice samo ako pogodi trojku svog segmenta.
9. Igrač koji živi posljednji pobjeđuje.
10. Ova igra je prikladna za veći broj igrača.

G16 Shoot Out (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)
1. Opcija (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21) označava osnovni broj života igrača.
2. Nasumično se prikazuju golovi koje igrač mora postići. Segment je potrebno pogoditi unutar 10 sekundi, inače pogodak nije valjan. Ako se pogodi ispravno segmentu, glas mete kaže "Da". Inače će reći "Oprosti". Kada se pogodi ispravan segment, sljedeći će biti istaknut.
3. Svaki pogodak, bilo pojedinačni, dvostruki ili trostruki, smanjuje život bacača za jedan.
4. Igrač čiji život prvi padne na 0 pobjeđuje.

G17 Legs Over (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)
1. Opcija (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) označava osnovni broj života igrača.
2. Na početku se nasumično daje rezultat, koji prvi igrač pokušava savladati bacanjem sve tri strelice. Ako ne uspije, gubi jedan život.
3. Sljedeći igrač pokušava postići veći rezultat od prethodnog igrača, inače gubi jedan život.
4. Ako igrač pritisne tipku "START" za brisanje rezultata ili ne pogodi metu niti jednom strijelom, također gubi jedan život.
5. Igrač završava ako je vrijednost njegovog života 0, meta to najavljuje zvukom.
6. Pobijedio je igrač s posljednjim preostalim životom.
7. Ova igra je pogodna za veći broj igrača.

G18 legs Under (UO3, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)
1. Opcija (UO3, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21) označava osnovni broj života igrača
2. Na početku se nasumično daje rezultat koji prvi igrač pokušava baciti bacajući sve tri strelice. Ako ne postigne više bodova, gubi jedan život.
3. Ako igrač ne pogodi sve strelice i dobije 0 bodova, gubi jedan život. Rezultat ostaje kao na početku njegovog bacanja.
4. Igrači pokušavaju potkopati rezultat prethodnog igrača. Ako je zbroj bacanja sve tri strelice veći, igrač koji baca gubi jedan životni bod.
5. Ako igrač poništi rezultat i pritisne tipku "START" ili ne pogodi metu niti jednom strijelom, također gubi jedan životni bod.
6. Igrač završava ako je vrijednost njegovog života 0, meta to najavljuje zvukom.
7. Igrač s posljednjim preostalim životom pobjeđuje.
8. Ova igra je prikladna za veći broj igrača.

RO

Ţinta electronică pentru săgeţi

Manual de exploatare pentru utilizatori
Model: WD-AP-100A

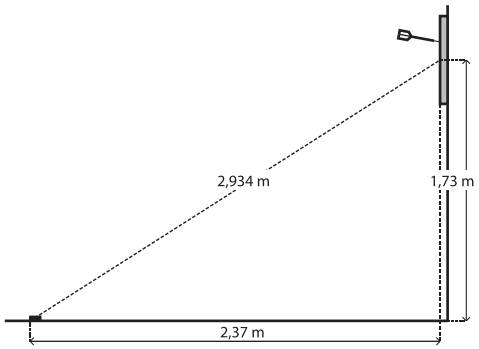
Avertisment
Săgeţile electronice nu sunt o jucărie pentru copii.
Săgeţile pot cauza traumatisme. Copiii ar trebuie să fie supravegheate de către persoane adulte.

Opis

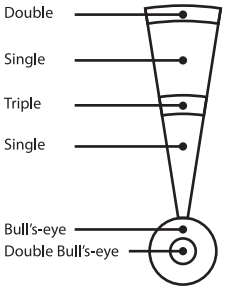
- 1 LCD display.
- În total 18 jocuri şi 159 de variante.
- Jocul este destinat pentru max. 8 jucători.
- Ţinta este alimentată cu bateriile 3 x AA 1,5 V
- Dacă ţinta este inactivă mai mult de 30 de minute display-ul trece automat în regim de somn.

Conţinutul pachetului livrat
6 săgeţi din alama cu vârf din plastic
6 vârfuri din plastic de rezervă
Manual de instrucţiuni pentru utilizare

Instalaţie standard
Alegeţi un loc potrivit pentru atârnarea ţintei, este necesar să fie ales un aşa loc unde în faţa ţintei să fie spaţiul de cel puţin de 3 m. Amplasaţi ţinta în aşa fel încât centrul ei să fie la o înălţime de 1,73 m de nivelul solului.
"Toe-line" – linie pentru locul trăgătorului ar trebui să fie la o distanţă de 2,37 m de la suprafaţa ţintei. Înainte de a începe jocul să vă asiguraţi dacă în ţinta sunt baterii (3x AA).



Punctaj
"Single" – echivalentul a unu
"Double" – echivalentul a doi
"Triple" – echivalentul a trei
"Bull's-eye" – 25 de puncte
"Double Bull's-eye" – 50 de puncte



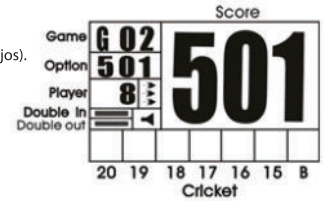
Butonul "Definition"
1. apăsaţi butonul "POWER" şi după emiterea semnalului intraţi în modul standard.
2. apăsând butonul "GAME" selectaţi jocurile (G01-G18). "GAME" butonul se poate folosi pentru terminarea jocului şi întoarcerea înapoi la început.
3.Butonul OPTION este posibil să fie selectat pentru opţiunile parţiale ale jocului (G01 — G18)
4.Butonul PLAYER este posibil să fie utilizat pentru selectarea numărului de jucători înainte de a începe jocul, valoarea iniţială este 2.
5.Butonul DOUBLE IN/OUT se foloseşte numai la G02, vezi similaritate la acest joc în continuare.
6.Butonul START/NEXT se foloseşte pentru începerea jocului sau pentru trecerea la următorul jucător.

Indicarea sonoră
"Laser" - sunetul reprezintă că a fost nimerit segmentul "Single".
"Double " - sunetul reprezintă că a fost nimerit segmentul "Double".
"Triple" - sunetul reprezintă că a fost nimerit segmentul "Triple".
"Score " - sunetul reprezintă marcarea punctului.
"Close" - sunetul reprezintă închiderea segmentului.
"Open" - sunetul reprezintă deschiderea segmentului.
"Too High" - sunetul reprezintă scăderea punctelor.
"Winner" - sunetul reprezintă primul câştigător.
"Bull's-Eye " - sunetul reprezintă că s-a nimerit "Bull´s-eye".
"Next Player" - sunetul reprezintă jocul următorului jucător după ce jucătorul precedent a aruncat trei săgeţi.
"Ye" - sunetul reprezintă că a fost nimerită ţinta.
"Sorry " - sunetul reprezintă că nu a fost nimerită ţinta.

Reguli de joc

"Count-Up" G01-Up (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)
Punctajul se va seta la acelaşi număr pentru fiecare jucător. Aruncând săgeţile jucătorul obţine puncte. Jucătorul care obţine scorul primul câştigă.

"Count-Down" G02-Down (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)
Punctajul se va seta la acelaşi număr pentru fiecare jucător. Cu fiecare aruncare jucătorul scade atâtea puncte din scorul setat câte a aruncat. Primul jucător care a ajuns la "ZERO" câştigă.
Jucătorii îşi pot alege diverse moduri de joc cu ajutorul butonului "DOUBLE IN / OUT". (vezi figura de mai jos).



Double in (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)
Când pe display se afişează "Double in ", atunci înseamnă că punctele încep să se numere numai în cazul înc are jucătorul nimereşte segmentul Double (echivalentul a doi al oricărui număr).

Double out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)
Când pe display se afişează "Double out ", atunci înseamnă faptul că este jucat jocul "Double Out " care poate să se termine numai prin faptul că jucătorul nimereşte segmentul Double. Dacă scorul jucătorului scade la 1 sau sub 0, înseamnă că "s-a rupt săgeata" şi jucătorul nu poate să obţină scorul în acest tur de joc dar îi rămâne numai scorul din ultimul tur.

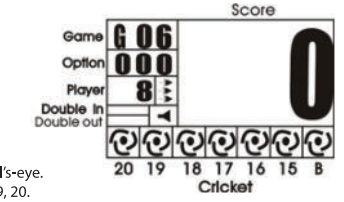
Double in/out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)
Când pe ecranul LCD luminează "Double in " şi "Double out " împreună, înseamnă că este vorba de jocul "Double in " şi "Double out " care poate să înceapă sau să termine numai prin faptul că jucătorul nimereşte segmentul Double. Dacă scorul jucătorului scade la 1 sau sub 0, înseamnă atunci că "s-a rupt săgeata" iar jucătorul nu poate să primească scorul în acest tur de joc dar îi rămâne doar scorul din ultimul tur.

G03 Round Clock (5, 10, 15, 20)
1. (5, 10, 15, 20) Pentru obţinerea punctelor este necesar să nimerească oricare segmente cu scor.
"5" s-au nimerit segmentele de scor de la 1 până la 5.
"10" s-au nimerit segmentele de scor de la 1 până la 10.
"15" s-au nimerit segmentele de scor de la 1 până la 15
"20" s-au nimerit segmentele de scor de la 1 până la 20.
2. Jucătorul aruncă săgeţile în segmentul evidenţiat. În cazul în care jucătorul nimereşte segmentul corect, vocea ţinte spune "Yes". În cazul contrar spune "Sorry". După atingerea segmentului corect se pune în evidenţă altul.

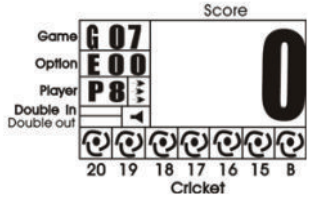
G04 Round Clock-Double (205, 210, 215, 220)
1. (205, 210, 215, 220) Pentru obţinerea punctelor este necesar să se nimerească numai segmentele cu scorul Double
„205“ s-au nimerit segmentele de scor de la 1 până la 5.
"210" s-au nimerit segmentele de scor de la 1 până la 10.
"215" s-au nimerit segmentele de scor de la 1 până la 15.
"220" s-au nimerit segmentele de scor de la 1 până la 20.
2. Jucătorul aruncă săgeţile în segmentul evidenţiat. În cazul în care jucătorul nimereşte segmentul corect, vocea ţinte spune "Yes". În cazul contrar spune "Sorry". După atingerea segmentului corect se pune în evidenţă altul.

G05 Round Clock-Triple (305, 310, 315, 320)
1. "305, 310, 315, 320" Pentru obţinerea punctelor este necesar să se nimerească numai segmentele cu scorul Triple.
"305“ s-au nimerit segmentele de scor de la 1 până la 5.
"310" s-au nimerit segmentele de scor de la 1 până la 10.
"315" s-au nimerit segmentele de scor de la 1 până la 15.
"320" s-au nimerit segmentele de scor de la 1 până la 20.
2. Jucătorul aruncă săgeţile în segmentul evidenţiat. În cazul în care jucătorul nimereşte segmentul corect, vocea ţinte spune "Yes". În cazul contrar spune "Sorry". După atingerea segmentului corect se pune în evidenţă altul.

G06 Simple Cricket (000, 020, 025)
1. Este valabil numai când se nimereşte 15,16,17,18,19,20 sau bull's-eye.
2. Jucătorul care primul nimereşte ţintele indicate mai sus de trei ori câştigă.
Nimerirea segmentului de scor Single – se socoteşte ca o nimerire
Nimerirea segmentului de scor Double – se socotesc ca două nimeriri
Nimerirea segmentului de scor Triple – se socotesc ca trei nimeriri
"000" – jucătorul poate să nimerească oricare din segmentele 15,16,17,18,19,20 şi bull's-eye.
Nu există nici o prioritate la nimeriri.
"020" – jucătorul trebuie să nimerească întâi de trei ori 20, şi pe urmă succesiv 19, 18, 17, 16, 15 şi bull's-eye.
"025" - jucătorul trebuie să nimerească întâi de trei ori bull's-eye, şi pe urmă succesiv 15, 16, 17, 18, 19, 20.
3. Fiecare segment are trei "(" indicatori . O nimerire afişează un "(". Atunci când luminează toate "(", jocul termină (vezi figura de mai jos).
4. Jucătorul care ca primul afişează toate "(", este câştigător.

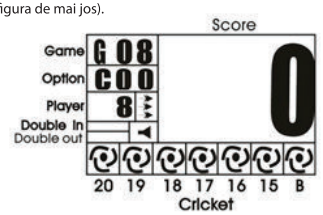


G07 Score Cricket (E00, E20, E25)



1. Sunt valabile numai nimeririle la 15,16,17,18,19,20 sau bull's-eye.
2. Jucătorul ar trebui să nimerească toate cifrele indicate mai sus.
   Nimerirea segmentului de scor Single – se socotește ca o nimerire
   Nimerirea segmentului de scor Double – se socotește ca două nimeriri
   Nimerirea segmentului de scor Triple – se socotește ca trei nimeriri
   "E00" - jucător poate să nimerească oricare din segmentele 15,16,17,18,19,20 și bull's-eye.
   Nu există nici o prioritate de nimerire.
   "E20" - jucătorul trebuie să nimerească întâi de trei ori 20, apoi succesiv 19, 18, 17, 16, 15 și bull's-eye.
   "E25" - jucătorul trebuie să nimerească întâi de trei ori bull's-eye, apoi succesiv 15, 16, 17, 18, 19, 20.
3. Fiecare segment are trei "(" indicatori. O nimerire afișează un "(".
4. Dacă jucătorul a nimerit de trei ori segmentul de scor i se deschide culegerea punctelor, până când nu este nimerit de trei ori de toți trei jucători.
5. Ceilalți jucători se străduiesc ca acest segment deschis să nimerească cât mai mult ca să împiedice „deținătorului" segmentului să culege puncte.
6. Cum este segmentul nimerit de trei ori de toți jucătorii, se închide. Jucătorii se străduiesc să nimerească alte segmente de scor.
7. După închiderea tuturor segmentelor jucătorul câștigător este acela care a obținut cele mai multe puncte (vezi figura de mai jos).

G08 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25)



1. Sunt valabile numai nimeririle în 15,16,17,18,19,20 sau bull's-eye.
2. Jucătorul se străduiește să nimerească toate cifrele indicate mai sus.
   Nimerirea în segmentul de scor Single – se numără ca o nimerire
   Nimerirea în segmentul de scor Double – se numără ca două nimeriri
   Nimerirea în segmentul de scor Triple – se numără ca trei nimeriri
   "C00" – jucătorul poate să nimerească oricare segment din 15,16,17,18,19,20 și bull's-eye.
   Nu există nici o prioritate de nimerire.
   "C20" – jucătorul trebuie să nimerească întâi de trei ori 20, pe urmă succesiv 19, 18, 17, 16, 15 și bull's-eye.
   "C25" - jucătorul trebuie să nimerească întâi de trei ori bull's-eye, pe urmă succesiv 15, 16, 17, 18, 19, 20.
3. Fiecare segment are trei "(" indicatori. O nimerire afișează un "(".
4. Dacă jucătorul a nimerit de trei ori segmentul de scor, i se deschide culegerea punctelor, până când nu este nimerit de trei ori de toți jucătorii.
5. Punctele astfel obținute sunt adăugate celorlalți jucători care încă nu au închis segmentul respectiv.
6. Ceilalți jucători se străduiesc segmentul deschis să închidă ca să-i împiedice „deținătorului" segmentului să le înscrie punctele.
7. Cum segmentul este nimerit de trei ori de toți jucătorii, se închide. Jucătorii se străduiesc să nimerească alte segmente de scor ca să poată înscrie competitorilor săi mai multe puncte.
8. După închiderea tuturor segmentelor câștigătorul este acel jucător care are cele mai puține puncte (vezi figura de mai jos).

G09 Golf (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)

1. (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90) este selectat numărul maxim de puncte.
   Jucătorul se străduiește să nimerească segmentele de scor în ordine de la 1 până la 18. În primul tur se aruncă pe câmpul 1, în al doilea pe 2 etc. Dacă este nimerit câmpul corect vocea țintei spune „Yes". În caz contrar spune „Sorry".
2. Jucătorul se străduiește să aibă cât mai puțin număr de puncte. Dacă într-un tur nu nimerește cu toate trei săgeți atunci este vorba de „Bad dart" și jucătorului i se trec în cont 5 puncte. Pentru nimerire în Triple obține 1 punct (Eagle dart), nimerind Double 2 puncte (Bird dart) și în Single 3 puncte. Jucătorul se poate decide să termine turul său după oricare aruncare, ultima aruncare i se va trece pe cont.
3. Când jucătorul cu prima săgeată nimerește Single, atunci poate să se decidă să termine turul său de joc și obține 3 puncte. Dacă vrea să mai scadă scorul său atunci poate să se străduiască să nimerească Double sau Triple. Dacă însă cu următoarele săgeți nu nimerește segmentul marcat, atunci obține la finalul turului 5 puncte.
4. Jucătorul care atinge numărul de puncte care s-au stabilit la început iese din joc. Câștigătorul este acel jucător care după ce a jucat 18 ture are cel mai mic număr de puncte sau a rămas la joc ultimul.

G10 Bingo (132, 141, 168, 189)

1. Cifrele segmentelor se afișează pe ecran. Jucătorul care ca primul nimerește toate segmentele de trei ori câștigă.
   Dacă este nimerit segmentul corect, atunci vocea spune „Yes". În caz contrar spune „Sorry". Pe urmă ce este nimerit segmentul corect, se pun în evidență altele.
   132 – este necesar să fie nimerite segmentele în următoarea succesiune: 15, 4, 8, 14, 3.
   141 – este necesar să fie nimerite segmentele în următoarea succesiune: 17, 13, 9, 7, 1.
   168 – este necesar să fie nimerite segmentele în următoarea succesiune: 20, 16, 12, 6, 2.
   189 – este necesar să fie nimerite segmentele în următoarea succesiune: 19, 10, 18, 5, 11.
2. Jucătorul trebuie întâi să nimerească segmentul respectiv de trei ori și numai apoi poate să arunce altul.
   Nimerirea segmentului de scor Single – se socotește ca o nimerire
   Nimerirea segmentului de scor Single Double – se socotește ca două nimeriri
   Nimerirea segmentului de scor Single Triple – se socotește ca trei nimeriri

G11 Big Little - Simple (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

1. Valoarea (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) reprezintă numărul de bază a vieților jucătorului.
2. Fiecare jucător are la început același număr de vieți. Dacă valoarea vieților lui scade la 0, atunci jucătorul iese din joc. Jucătorul care începe primul trebuie să nimerească segmentul ales întâmplător.
3. Dacă nimerește segmentul de țintă cu prima sau a doua săgeată atunci poate cu săgeata restantă să determine ținta care trebuie să fie atinsă de următorul jucător.
   Dacă ținta sa nu nimerește numai cu a treia săgeata atunci următorul jucător aruncă în segmentul ales întâmplător.
   Dacă jucătorul nu nimerește ținta sa cu nici o săgeată atunci pierde o viață și pe aceeași țintă aruncă următorul jucător.
   Dacă este nimerit segmentul corect, vocea țintei spune „Yes". În cazul contrar spune „Sorry".
4. La acest joc nu depinde dacă nimerirea este Single, Double sau Triple. Se numără tot sectorul.
5. Ultimul jucător căruia au mai rămas vieți câștigă.

G12 Little Big - Hard (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)

1. Valoarea (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21 indică numărul de bază a vieților unui jucător.
2. Fiecare jucător la începutul jocului are același număr de vieți. Dacă valoarea vieților lui scade la 0, atunci jucătorul iese din joc. Jucătorul care începe primul trebuie să nimerească segmentul ales întâmplător.
3. Dacă nimerește segmentul de țintă cu prima sau a doua săgeată atunci poate cu săgeata restantă să determine ținta care trebuie să fie atinsă de următorul jucător.
   Dacă ținta sa nu nimerește numai cu a treia săgeata atunci următorul jucător aruncă în segmentul ales întâmplător.
   Dacă jucătorul nu nimerește ținta sa cu nici o săgeată atunci pierde o viață și pe aceeași țintă aruncă următorul jucător.
   Dacă este nimerit segmentul corect, vocea țintei spune „Yes". În cazul contrar spune „Sorry".
4. Este valabilă numai nimerirea segmentului de scor ales (Single, Double, Triple).
5. Ultimul jucător căruia au mai rămas vieți câștigă.

G13 Killer (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

1. Selectarea (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) indică numărul de bază a vieților unui jucător.
2. La începutul jocului pe display se afișează inscripția "SEL" (Selectează). Jucătorul prin aruncarea sa determină segmentul său de scor și apasă butonul „NEXT", ca următorul jucător să-și poată selecta segmentul de scor. Cum toți jucătorii și-au selectat segmentul de scor, jocul începe.
3. Jucătorul se străduiește întâi să nimerească segmentul său de scor, numai nimerindu-l poate să devină Killer.
4. Dacă segmentul de scor selectat de jucător nimerește un alt Killer, atunci jucătorul astfel pierde o viață. Jucătorii se pot uita la situația lor actuală de vieți apăsând butonul „SCORE".
5. Dacă jucătorul Killer nimerește din nou segmentul său de scor atunci pierde o viață și nu mai este Killer. Ca să capete din nou această poziție trebuie să nimerească din nou întâi segmentul său de scor.
6. Jucătorii care au poziția de Killer se străduiesc să nimerească segmentele de scor ale competitorilor săi.
7. Dacă este nimerit segmentul corect, vocea țintei spune „Yes". În caz contrar spune „Sorry".
8. Selectarea tipului de joc (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) înseamnă că jucător nu poate să obțină poziția Killer prin nimerirea evaluată arbitrar a segmentului său.
9. Câștigă ultimul jucător căruia rămân vieți.
10. Acest joc este recomandat pentru mai mulți jucători.

G14 Killer-Double (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)

1. Selectarea (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) indică numărul de bază a vieților unui jucător.
2. La deschiderea jocului pe display se afișează inscripția "SEL" (Selectează). Jucătorul prin aruncarea sa determină segmentul său de scor și apasă butonul „NEXT", ca următorul jucător să-și poată selecta segmentul de scor. Cum toți jucătorii au segmentul de scor selectat, atunci jocul se deschide.
3. Jucătorul se străduiește întâi să nimerească segmentul său de scor, numai după nimerirea lui poate să devină din el Killer.
4. Dacă segmentul de scor selectat de jucător nimerește un alt Killer, atunci jucătorul astfel pierde o viață. Jucătorii se pot uita la situația lor actuală de vieți apăsând butonul „SCORE".
5. Dacă jucătorul Killer nimerește din nou segmentul său de scor atunci pierde o viață și nu mai este Killer. Ca să capete din nou această poziție trebuie să nimerească din nou întâi segmentul său de scor.
6. Jucătorii care au poziția de Killer se străduiesc să nimerească segmentele de scor ale competitorilor săi.
7. Dacă este nimerit segmentul corect, vocea țintei spune „Yes". În caz contrar spune „Sorry".
8. Selectarea tipului de joc (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) înseamnă că jucător poate să obțină poziția Killer numai prin nimerirea Double a segmentului său.
9. Câștigă ultimul jucător căruia rămân vieți.
10. Acest joc este recomandat pentru mai mulți jucători.

G15 Killer-Triple (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)

1. Selectarea (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) indică numărul de bază a vieților unui jucător.
2. La deschiderea jocului pe display se afișează inscripția "SEL" (Selectează). Jucătorul prin aruncarea sa determină segmentul său de scor și apasă butonul „NEXT", ca următorul jucător să-și poată selecta segmentul de scor. Cum toți jucătorii au segmentul de scor selectat, atunci jocul se deschide.
3. Jucătorul se străduiește întâi să nimerească segmentul său de scor, numai după nimerirea lui poate să devină din el Killer
4. Dacă segmentul de scor selectat de jucător nimerește un alt Killer, atunci jucătorul astfel pierde o viață. Jucătorii se pot uita la situația lor actuală de vieți apăsând butonul „SCORE".
5. Dacă jucătorul Killer nimerește din nou segmentul său de scor atunci pierde o viață și nu mai este Killer. Ca să capete din nou această poziție trebuie să nimerească din nou întâi segmentul său de scor.
6. Jucătorii care au poziția de Killer se străduiesc să nimerească segmentele de scor ale competitorilor săi.
7. Dacă este nimerit segmentul corect, vocea țintei spune „Yes". În caz contrar spune „Sorry".
8. Selectarea tipului de joc (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) înseamnă că jucător poate să obțină poziția Killer numai prin nimerirea Triple a segmentului său.
9. Câștigă ultimul jucător căruia rămân vieți.
10. Acest joc este recomandat pentru mai mulți jucători.

G16 Shoot Out (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)

1. Selectarea (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21) indică numărul de bază a vieților unui jucător.
2. Se afișează aleatoriu țintele care jucătorul trebuie să nimerească. Este necesar să nimerească segmentul în răstimp de 10 secunde, astfel nemerirea nu este valabilă. Dacă este nimerit segmentul corect, atunci vocea țintei spune „Yes". În caz contrar spune „Sorry". Atunci când este nimerit segmentul corect, se pune în evidență altul.
3. Fiecare nimerire fie Single, Double sau Triple, reduc viețile jucătorului care aruncă cu o viață.
4. Primului jucător căruia îi scade numărul de vieți la 0 câștigă.

G17 Legs Over (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

1. Selectarea (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) indică numărul de bază a vieților unui jucător.
2. La început este dat scorul întâmplător care primul jucător se străduiește să depășească prin aruncarea tuturor celor trei săgeți. În cazul că nu reușește pierde o viață.
3. Următorul jucătorul se străduiește să arunce un scor mai mare decât jucătorul precedent altfel pierde o viață.
4. Dacă jucătorul apasă butonul „START" pentru ștergerea scorului sau nu nimerește cu nici o săgeată ținta de asemenea pierde o viață.
5. Jucătorul termină dacă valoarea vieții lui este 0, ținta va anunța acest lucru cu un sunet.
6. Ultimului jucător căruia au mai rămas vieți câștigă.
7. Acest joc este recomandat pentru mai mulți jucători.

G18 Legs Under (UO3, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)

1. Selectarea (UO3, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21) indică numărul de bază a vieților unui jucător
2. La început este dat scorul întâmplător care primul jucător prin aruncare tuturor celor trei săgeți se străduiește să nimerească sub acest scor. Dacă nu va reuși și va nimeri mai multe puncte atunci pierde o viață.
3. Dacă jucătorul nu nimerește cu toate cele trei săgeți și obține astfel 0 puncte atunci pierde o viață. Scorul rămâne ca la începutul aruncării lui.
4. Jucătorii se străduiesc să arunce sub scorul jucătorului precedent. Dacă suma aruncărilor tuturor celor trei săgeți este mai mare atunci jucătorul care aruncă pierde un punct de viață.
5. Dacă jucătorul anulează scorul și apasă butonul „START", sau cu nici o săgeată nu nimerește ținta, de asemenea pierde un punct de viață.
6. Jucătorul termină atunci când valoarea vieții lui este 0, ținta va semnala acest lucru acustic.
7. Ultimului jucător căruia au mai rămas vieți câștigă.
8. Acest joc este recomandat pentru mai mulți jucători.

HU

Elektronikus dart tábla

Felhasználói kezelési utasítás
Modell: WD-AP-100A

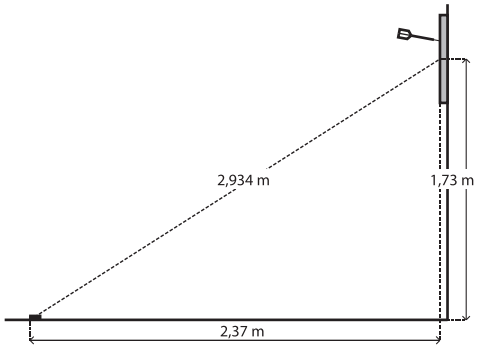
Figyelmeztetés
Az elektronikus nyíl nem játék!
A nyilak sebesülést okozhatnak. Gyermekek csak felnőtt személy felügyelete mellett játsszanak vele!

Leírás

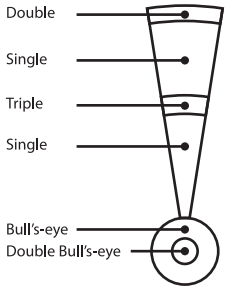
- 1 LCD kijelző
- Összesen 18 játék és 159 variáns
- A játékot max. 8 játékosra tervezték.
- A céltáblát 3 x AA 1,5 V elem táplálja
- Ha a céltábla több, mint 30 percig inaktív, a kijelző automatikusan átkapcsol készenléti módba

A csomag tartalma
6 sárgaréz nyíl műanyag heggyel
6 tartalék műanyag hegy
Használati utasítás

Standard telepítés
Válassza ki a megfelelő elhelyezést a céltábla felfüggesztéséhez, olyan helyet kell kiválasztani, ahol a céltábla előtt legalább 3 m-es szabad hely van.
Helyezze el a céltáblát úgy, hogy a középpontja a földtől 1,73 m távolságban legyen! "Toe-line" - a nyilazó elhelyezkedését mutató vonalnak 2,37 m-es távolságban kell lennie a céltábla felületétől. A játék megkezdése előtt győződjön meg róla, hogy a céltáblában vannak elemek (3x AA)!



Pontozás
"Single" - egyszeres
"Double " - kétszeres
"Triple "- háromszoros
"Bull's-eye" - 25 pont
"Double Bull's-eye" 50 pont



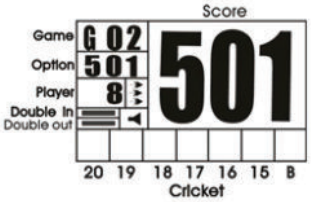
A gombok leírása
1. Nyomja le a „POWER" gombot és a jelzés felhangzása után bekerül a standard üzemmódba!
2. A "GAME" gomb lenyomásával válassza ki a játék típusát (G01-G18)! A „GAME" gombot a játék befejezéséhez és a kezdéshez való visszatéréshez is lehet használni.
3. Az OPTION gombbal is ki lehet választani szekcionált játékot (G01 - G18).
4. A PLAYER gombot lehet használni a játék megkezdése előtt a játékosok számának megválasztásához, a kiinduló érték 2.
5. A DOUBLE IN/OUT gomb csak G02 esetében használatos, lásd ehhez a játékhoz a részleteket az alábbiakban.
6. A START/NEXT gomb a játék megkezdéséhez vagy a következő játékoshoz való áttéréshez használatos.

Hangjelzés
"Laser" --- a hang a „Single" szegmensben való találatot jeleníti meg.
"Double " --- a hang a „Double" szegmensben való találatot jeleníti meg.
"Triple" --- a hang a „Triple" szegmensben való találatot jeleníti meg.
"Score " --- a hang a pontozást jeleníti meg.
"Close" --- a hang a szegmens lezárását jeleníti meg.
"Open" --- a hang a szegmens megnyitását jeleníti meg.
"Too High" --- a hang a pontok levonását jelenti.
"Winner" --- a hang az első győztest jeleníti meg.
"Bull's-Eye " --- a hang a "Bull´s-eye" eltalálását jeleníti meg.
"Next Player" --- A hang a következő játékos játékát jeleníti meg, miután az előző játékos dobott három nyilat.
"Ye" --- hangok találatot jeleznek.
"Sorry " --- hangok találat hiányát jelzik.

Játékszabály

G01 Count-Up (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)
A pontszám az egyes játékosoknál azonos számra lesz beállítva. A nyilak dobálásért a játékos pontokat kap. Az a játékos, aki elsőként eléri a beállított pontértéket, nyer.

G02 Count-Down (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)
A pontszám az egyes játékosoknál azonos számra lesz beállítva. Minden fordulóban a játékos kivon a beállított pontértékből annyi pontot, amennyit dobott. Az első játékos, aki eléri a „NULLÁT", nyer.
A játékosok különféle játékmódok közül választhatnak a „DOUBLE IN / OUT" gomb segítségével.
(Lásd az alábbi ábrát)!



Double in (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)
Amikor a kijelzőn megjelenik a "Double in", ez azt jelenti, hogy a pontok csak akkor kezdenek számítani, amikor a játékos eltalálja a Double (bármely szám kétszerese) szegmenst.

Double out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)
Amikor a kijelzőn megjelenik a "Double out", ez azt jelenti, hogy "Double Out " játék folyik, amely egyedül úgy végződhet, hogy a játékos eltalálja a Double szegmenst. Ha a játékos pontjai 1-re vagy 0 alá csökkennek, ez azt jelenti, hogy "eltört a nyíl" és a játékos nem kaphat pontokat ebben fordulóban, csak az előző kör pontjai maradnak meg neki.

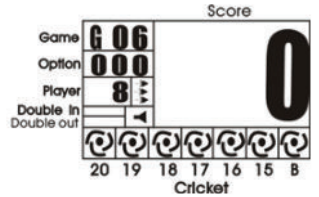
Double in / out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)
Amikor az LCD képernyőn egyszerre világít a "Double in " és a "Double out ", ez "Double in " és "Double out " játékot jelent, ami csak azzal kezdődhet vagy végződhet, hogy a játékos eltalálja a Double szegmenst. Ha a játékos pontjai 1-re vagy 0 alá csökkennek, ez azt jelenti, hogy "eltört a nyíl" és a játékos nem kaphat pontokat ebben fordulóban, csak az előző kör pontjai maradnak meg neki.

G03 Round Clock (5, 10, 15, 20)
1. Pont szerzéséhez el kell találni valamelyik pontszerző szegmenst.
"5" pontszerző szegmensek eltalálása 1-től 5-ig.
"10" pontszerző szegmensek eltalálása 1-től 10-ig.
"15" pontszerző szegmensek eltalálása 1-től 15-ig.
"20" pontszerző szegmensek eltalálása 1-től 20-ig.
2. A játékos a kiemelt szegmensbe dobálja a nyilakat. Amikor a játékos eltalálja a megfelelő szegmenst, a céltábla hangja így szól: „Yes". Ellenkező esetben így szól: „Sorry". A megfelelő szegmens eltalálása után egy következő lesz kiemelve.

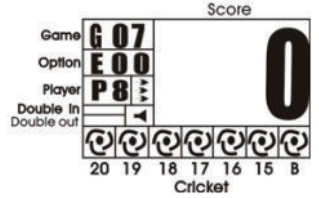
G04 Round Clock - Double (205, 210, 215, 220)
1. Pontszerzéshez csak a Double pontszerző szegmensek eltalálása szükséges
"205" pontszerző szegmensek eltalálása 1-től 5-ig.
"210" pontszerző szegmensek eltalálása 1-től 10-ig.
"215" pontszerző szegmensek eltalálása 1-től 15-ig.
"220" pontszerző szegmensek eltalálása 1-től 20-ig.
2. A játékos a kiemelt szegmensbe dobálja a nyilakat. Amikor a játékos eltalálja a megfelelő szegmenst, a céltábla hangja így szól: „Yes". Ellenkező esetben így szól: „Sorry". A megfelelő szegmens eltalálása után egy következő lesz kiemelve.

G05 Round Clock - Triple (305, 310, 315, 320)
1.Pontszerzéshez csak a Triple pontszerző szegmensek eltalálása szükséges
„305" pontszerző szegmensek eltalálása 1-től 5-ig.
„310" pontszerző szegmensek eltalálása 1-től 10-ig.
„315" pontszerző szegmensek eltalálása 1-től 15-ig.
„320" pontszerző szegmensek eltalálása 1-től 20-ig.
2. A játékos a kiemelt szegmensbe dobálja a nyilakat. Amikor a játékos eltalálja a megfelelő szegmenst, a céltábla hangja így szól: „Yes". Ellenkező esetben így szól: „Sorry". A megfelelő szegmens eltalálása után egy következő lesz kiemelve.

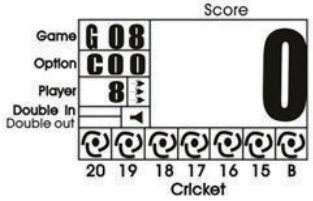
G06 Simple Cricket (000, 020, 025)
1. Csak a do 15,16,17,18,19,20 vagy bull's-eye eltalálása számít.
2. Az a játékos, aki elsőként háromszor eltalálja a felsorolt célokat, nyer.
A Single pontszerző szegmens elérése - egy találatnak számít
A Double pontszerző szegmens elérése - két találatnak számít
A Triple pontszerző szegmens elérése - három találatnak számít
"000" - a játékos eltalálhatja a 15,16,17,18,19,20 és bull's-eye szegmensek bármelyikét.
A találatoknak nincs semmilyen prioritása.
"020" - a játékosnak először háromszor el kell találnia a 20-ast, majd egymás után a 19-est, 18-ast, 17-est, 16-ost, 15-öst és a bull's-eye-t.
"025" - a játékosnak először háromszor el kell találnia a bull's-eye-t, majd egymás után a 15-öst, 16-ost, 17-est, 18-ast, 19-est és a 20-ast.
3. Minden szegmensnek három "(" mutatója van. Egy találatot egy "(" jelenít meg. Amikor az összes "(" világít, véget ér a játék (lásd az alábbi ábrát).
4. Az a játékos, akinél elsőként jelenik meg az összes "(", győzött.



G07 Score Cricket (E00, E20, E25)
1. Csak a 15, 16, 17, 18, 19, 20 és bull's-eye találatok számítanak.
2. A játékosnak el kellene találnia a fentebb felsorolt számokat.
A Single pontszerző szegmens elérése - egy találatnak számít
A Double pontszerző szegmens elérése - két találatnak számít
A Triple pontszerző szegmens elérése - három találatnak számít
"E00" - a játékos bármelyik szegmenst eltalálhatja a 15,16,17,18,19,20 és a bull's-eye közül.
A találatoknak nincs semmilyen prioritása.
"E20" - a játékosnak először háromszor el kell találnia a 20-ast, majd egymás után a 19-est, 18-ast, 17-est, 16-ost, 15-öst és a bull's-eye-t.
"E25" - a játékosnak először háromszor el kell találnia a bull's-eye-t, majd egymás után a 15-öst, 16-ost, 17-est, 18-ast, 19-est és a 20-ast.
3. Minden szegmensnek három "(" mutatója van. Egy találatot egy "(" jelenít meg.
4. Ha a játékos háromszor eltalálta a pontszerző szegmenst, megnyílik számára a pontgyűjtés, amíg mindhárom játékos háromszor nem talált.
5. A többi játékos igyekszik a lehető legtöbbször eltalálni ezt a nyitott szegmenst, hogy megakadályozzák a szegmens „tulajdonosának" pontgyűjtését.
6. Amint minden játékos háromszor eltalálta a szegmenst, az bezár. A játékosok igyekeznek további pontszerző szegmenseket eltalálni.



G08 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25)



1. Csak a 15, 16, 17, 18, 19, 20 és bull's-eye találatok számítanak.
2. A játékos igyekszik eltalálni az összes felsorolt számot.
A Single pontszerző szegmens elérése - egy találatnak számít
A Double pontszerző szegmens elérése - két találatnak számít
A Triple pontszerző szegmens elérése - három találatnak számít
„C00" - a játékos bármelyik szegmenst eltalálhatja a 15,16,17,18,19,20 és a bull's-eye közül.
A találatoknak nincs semmilyen prioritása.
"C20" - a játéknak először háromszor el kell találnia a 20-ast, majd egymás után a 19-est, 18-ast, 17-est, 16-ost, 15-öst és a bull's-eye-t.
"C25" - a játéknak először háromszor el kell találnia a bull's-eye-t, majd egymás után a 15-öst, 16-ost, 17-est, 18-ast, 19-est és a 20-ast.
3. Minden szegmensnek három "(" mutatója van. Egy találatot egy "(" jelenít meg.
4. Ha a játékos háromszor eltalálta a pontszerző szegmenst, megnyílik számára a pontgyűjtés, amíg mindhárom játékos háromszor nem talált
5, Az így szerzett pontokat más játékosoknak számítják be, akik még nem zárták le az adott szegmenst.
6. A többi játékos igyekszik lezárni ezt a nyitott szegmenst, hogy megakadályozzák a szegmens „tulajdonosának" pontgyűjtését.
7. Amint minden játékos háromszor eltalálta a szegmenst, az bezár. A játékosok megpróbálnak eltalálni más pontszerző szegmenseket, hogy további pontokat írjanak jóvá az ellenfeleiknek.
8. Az összes szegmens bezáródása után a legkisebb számú ponttal rendelkező játékos a győztes (lásd az alábbi ábrát).

G09 Golf (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)
1. (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90) maximálisan kiválasztott pontok.
A játékos igyekszik a pontszerző szegmenseket eltalálni 1-től 18-ig. Az első fordulóban az 1. mezőbe dobunk, a másodikban a 2.-ba, és így tovább. Ha a megfelelő mezőt találat éri, a céltábla hangja így szól: „Yes". Ellenkező esetben így szól: „Sorry".
2. A játékos igyekszik a legkisebb számú pontot elérni. Ha egy körben a három nyílból egy sem talál, akkor ez egy "Bad dart", és a játékosnak 5 pont kerül hozzáadásra.
A Triple eltalálásáért 1 pont jár (Eagle dart), a Double eltalálásáért 2 pont jár (Bird dart) és a Single eltalálásáért 3 pont. A játékos eldöntheti, hogy valamely dobást követően megszakítja a fordulóját, az utolsó dobás lesz neki beszámítva.
3. Amikor a játékos az első nyíllal eltalálja a Single-t, dönthet úgy, hogy befejezi a fordulóját és 3 pontot szerez. Ha csökkenteni akarja a saját pontszámát, igyekezhet eltalálni a Double-t vagy a Triple-t. Ha ugyanakkor a további nyilakkal nem találja el a kiemelt szegmenst, a forduló végén 5 pontot kap.
4. Az a játékos, aki eléri az elején meghatározott pontszámot, kiesik a játékból. Az a játékos a győztes, akinek a 18 forduló lejátszása után a legkevesebb pontja van, vagy utolsónak maradt a játékban.

G10 Bingo (132, 141, 168, 189)
1. A szegmensek számai megjelennek a képernyőn. A játékos, aki először találja el az összes szegmenst háromszor, nyert.
Ha a megfelelő szegmenst találat éri, a céltábla hangja így szól: „Yes". Ellenkező esetben így szól: „Sorry". Miután a megfelelő szegmens el lett találva, a következő kerül kiemelésre.
132 – az alábbi sorrendben kell eltalálni a szegmenseket: 15, 4, 8, 14, 3.
141 – az alábbi sorrendben kell eltalálni a szegmenseket: 17, 13, 9, 7, 1.
168 – az alábbi sorrendben kell eltalálni a szegmenseket: 20, 16, 12, 6, 2.
189 – az alábbi sorrendben kell eltalálni a szegmenseket: 19, 10, 18, 5, 11.
2. A játékosnak először el kell találnia a szegmenst háromszor, mielőtt a következőre kezdene dobálni.
A Single pontszerző szegmens elérése - egy találatnak számít
A Double pontszerző szegmens elérése - két találatnak számít
A Triple pontszerző szegmens elérése - három találatnak számít

G11 Big Little-Simple (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)
1. Az érték (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) a játékos életeinek eredeti számát jelzi.
2. A játék elején minden játékosnak azonos számú élete van. Amikor életeinek száma 0-ra csökken, a játékos kiesik a játékból. Az elsőnek induló játékosnak egy véletlenszerűen kiválasztott szegmenst kell eltalálnia.
3. Ha az első vagy a második nyíllal eltalálja a célszegmenst, a fennmaradó nyíllal meghatározhatja azt a célt, amelyet a következő játékosnak el kell találnia.
Ha a saját célját csak a harmadik nyíllal találja el, a következő játékos egy véletlenül kiválasztott szegmensre céloz.
Ha a játékos egyik nyílával sem találja el a saját célját, elveszít egy életet és a következő játékos ugyanerre a célra fog dobni.
Ha a megfelelő szegmens el lett találva, a céltábla így szól: „Yes". Ellenkező esetben így szól: „Sorry".
4. Ebben a játékban nem számít, hogy a találat Single, Double vagy Triple. A teljes szektor számít.
5. Az utolsó játékos, akinek maradtak életei, nyer.

G12 Little Big-Hard (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)
1. Az érték (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21) a játékos életeinek eredeti számát jelzi.
2. A játék elején minden játékosnak azonos számú élete van. Amikor életeinek száma 0-ra csökken, a játékos kiesik a játékból. Az elsőnek induló játékosnak egy véletlenszerűen kiválasztott szegmenst kell eltalálnia.
3. Ha az első vagy a második nyíllal eltalálja a célszegmenst, a fennmaradó nyíllal meghatározhatja azt a célt, amelyet a következő játékosnak el kell találnia.
Ha a saját célját csak a harmadik nyíllal találja el, a következő játékos egy véletlenül kiválasztott szegmensre céloz.
Ha a játékos egyik nyílával sem találja el a saját célját, elveszít egy életet és a következő játékos ugyanerre a célra fog dobni.
Ha a megfelelő szegmens el lett találva, a céltábla így szól: „Yes". Ellenkező esetben így szól: „Sorry".
4. Csak a kiválasztott pontszerző szegmens (Single, Double, Triple).
5. Az utolsó játékos, akinek maradtak életei, nyer.

G13 Killer (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)
1. A választás (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) a játékos életeinek eredeti számát jelzi.
2. A játék kezdetén a kijelzőn megjelenik a „SEL" (Kiválasztani) felirat. A játékos saját dobásával meghatározza a pontszerző szegmensét, és megnyomja a "NEXT" gombot, hogy egy másik játékos választhassa ki a pontszerző szegmensét. Amint minden játékos kiválasztotta pontszerző szegmensét, kezdődik a játék.
3. A játékos igyekszik először saját pontszerző szegmensét eltalálni, csak ennek eltalálásával válhat belőle Killer.
4. Ha a játékos kiválasztott pontszerző szegmense másik Killer által kap találatot, ezzel a játékos az életéből egy pontot veszít. A játékosok a „SCORE" gomb benyomásával nézhetik meg az életek aktuális állapotát.
5. Ha a játékos Killer, és újra saját pontszerző szegmensét találja el, elveszít egy életet és nem Killer tovább. Ahhoz, hogy újra elnyerje ezt a pozíciót, először újra el kell találnia saját pontszerző szegmensét.
6. A Killer pozíciójú játékosok igyekeznek játékos ellenfeleik pontszerző szegmenseit eltalálni.
7. Ha a megfelelő szegmens el lett találva, a céltábla így szól: „Yes". Ellenkező esetben így szól: „Sorry".
8. A játék típusának kiválasztása (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) azt jelenti, hogy a játékos csak akkor kaphat Killer pozíciót szerezhet saját szegmense eltalálásának bármilyen értékelésével.
9. Az a játékos, akinek utolsóként maradnak életei, nyer.
10. Ez a játék nagyobb számú játékos esetén alkalmas.

G14 Killer-Double (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)
1. A választás (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) a játékos életeinek eredeti számát jelzi.
2. A játék kezdetén a kijelzőn megjelenik a „SEL" (Kiválasztani) felirat. A játékos saját dobásával meghatározza a pontszerző szegmensét, és megnyomja a "NEXT" gombot, hogy egy másik játékos választhassa ki a pontszerző szegmensét. Amint minden játékos kiválasztotta pontszerző szegmensét, kezdődik a játék.
3. A játékos igyekszik először saját pontszerző szegmensét eltalálni, csak ennek eltalálásával válhat belőle Killer.
4. Ha a játékos kiválasztott pontszerző szegmense másik Killer által kap találatot, ezzel a játékos az életéből egy pontot veszít. A játékosok a „SCORE" gomb benyomásával nézhetik meg az életek aktuális állapotát.
5. Ha a játékos Killer, és újra saját pontszerző szegmensét találja el, elveszít egy életet és nem Killer tovább. Ahhoz, hogy újra elnyerje ezt a pozíciót, először újra el kell találnia saját pontszerző szegmensét.
6. A Killer pozíciójú játékosok igyekeznek játékos ellenfeleik pontszerző szegmenseit eltalálni.
7. Ha a megfelelő szegmens el lett találva, a céltábla így szól: „Yes". Ellenkező esetben így szól: „Sorry".
8. A játék típusának kiválasztása (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) azt jelenti, hogy a játékos csak akkor kaphat Killer pozíciót, ha eltalálja a szegmensének Double-ját.
9. Az a játékos, akinek utolsóként maradnak életei, nyer.
10. Ez a játék nagyobb számú játékos esetén alkalmas.

G15 Killer-Triple (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)
1. A választás (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) a játékos életeinek eredeti számát jelzi.
2. A játék kezdetén a kijelzőn megjelenik a „SEL" (Kiválasztani) felirat. A játékos saját dobásával meghatározza a pontszerző szegmensét, és megnyomja a "NEXT" gombot, hogy egy másik játékos választhassa ki a pontszerző szegmensét. Amint minden játékos kiválasztotta pontszerző szegmensét, kezdődik a játék.
3. A játékos igyekszik először saját pontszerző mezőjét eltalálni, csak ennek eltalálásával válhat belőle Killer.
4. Ha a játékos kiválasztott pontszerző szegmense másik Killer által kap találatot, ezzel a játékos az életéből egy pontot veszít. A játékosok a „SCORE" gomb benyomásával nézhetik meg az életek aktuális állapotát.
5. Ha a játékos Killer, és újra saját pontszerző szegmensét találja el, elveszít egy életet és nem Killer tovább. Ahhoz, hogy újra elnyerje ezt a pozíciót, először újra el kell találnia saját pontszerző szegmensét.
6. A Killer pozíciójú játékosok igyekeznek játékos ellenfeleik pontszerző szegmenseit eltalálni.
7. Ha a megfelelő szegmens el lett találva, a céltábla így szól: „Yes". Ellenkező esetben így szól: „Sorry".
8. A játék típusának kiválasztása (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) azt jelenti, hogy a játékos csak akkor kaphat Killer pozíciót, ha eltalálja a szegmensének Triple-jét.
9. Az a játékos, akinek utolsóként maradnak életei, nyer.
10. Ez a játék nagyobb számú játékos esetén alkalmas.

G16 Shoot Out (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)
1. A választás (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21) a játékos életeinek eredeti számát adja meg.
2. Véletlenszerűen jelennek meg a célok, amelyeket a játékosnak el kell találnia. A szegmenst 10 másodpercen belül el kell találni, ellenkező esetben a találat érvénytelen.
Ha a megfelelő szegmens el lett találva, a céltábla így szól: „Yes". Ellenkező esetben így szól: „Sorry". Amint az érvényes szegmens el lett találva, egy következő lesz kiemelve.
3. Bármilyen találat, akár Single, akár Double vagy Trple, eggyel csökkenti a játékos életeinek számát.
4. Az a játékos, akinél az életek száma 0-ra csökken, nyer.

G17 Legs Over (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)
1. A választás (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) a játékos életeinek eredeti számát jelzi.
2. A kezdetnél véletlenszerűen adnak egy pontszámot az első játékosnak, aki megpróbálja mindhárom nyilával ezt leküzdeni. Ha ez nem sikerül neki, elveszít egy életet.
3. A következő játékos megpróbál magasabb pontszámot dobni, mint az előző játékos, különben elveszít egy életet.
4. Ha a játékos megnyomja a "START" gombot, hogy törölje a pontszámot, vagy egy nyíllal sem találja el a céltáblát, akkor is elveszít egy életet.
5. A játékos akkor fejezi be a játékot, ha az életének értéke 0, a céltábla ezt hanggal jelzi.
6. Az a játékos, akinek utolsóként maradnak életei, nyert.
7. Ez a játék nagyobb számú játékos esetén alkalmas.

G18 legs Under (UO3, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)
1. A választás (UO3, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21) jelzi a játékos életeinek eredeti számát
2. A kezdetnél véletlenszerűen adnak egy pontszámot az első játékosnak, aki megpróbálja mindhárom nyilával ezt megjátszani. Ha ez nem sikerül neki és több pontot szerez, elveszít egy életet.
3. Ha a játékos nem talál minden nyilával és így 0 pontot szerez, elveszít egy életet. A pontszám ugyanannyi marad, mint a fordulója kezdetén.
4. A játékosok igyekeznek alámenni az előző játékos pontszámának. Ha a három nyíl dobásainak összege magasabb, a dobó játékos elveszít egy pontot az életéből.
5. Ha a játékos lenullázza a pontszámát és lenyomja a „START" gombot, vagy egy nyíllal sem találja el a céltáblát, szintén veszít egy pontot az életéből.
6. A játékos akkor fejezi be a játékot, ha az életének értéke 0, a céltábla ezt hanggal jelzi.
7. Az a játékos, akinek utolsóként maradnak életei, nyert.
8. Ez a játék nagyobb számú játékos esetén alkalmas.

SRB Elektronska pikado tabla

Korisnički priručnik za upravljanje
Model: WD-AP-100A

Upozorenje
Elektronski pikado nije igračka.
Strelice mogu dovesti do povrede. Deca bi trebala da budu kod igre pod nadzorom nekog odraslog.

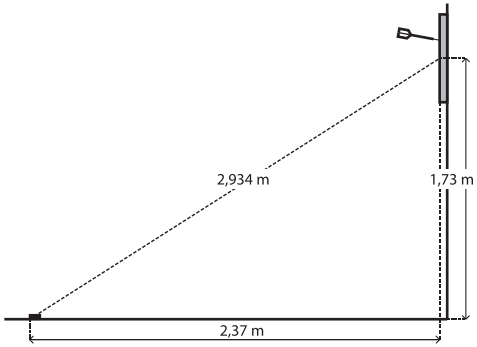
Opis

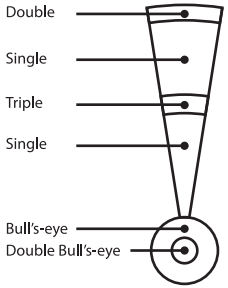
- 1 LCD ekran.
- Ukupno 18 igara i 159 varijanti.
- Igra je namenjena za maksimalno 8 igrača.
- Pikado tabla se napaja baterijama 3 x AA 1,5 V
- Ako se tabla ne koristi duže od 30 minuta, ekran automatski prelazi u režim mirovanja.

Sadržaj pakovanja
6 strelica od mesinga sa plastičnim vrhom
6 rezervnih plastičnih vrhova
Uputstvo za upotrebu

Standardna instalacija
Izaberite pogodno mesto za postavljenje table, morate odabrati mesto gde ima najmanje 3 m slobodnog prostora do table. Postavite tablu tako da njen centar bude 1,73 metra od tla. "Toe-line" - udaljenost strelca treba da bude 2.37 metara od površine table. Pre početka igre proverite da li su baterije u tabli (3x AA).

Pontozás
"Single" - jednostruko
"Double " - dvostruko
"Triple "- trostruko
"Bull's-eye" - 25 poena
"Double Bull's-eye" 50 poena





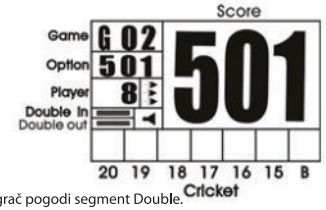
Opis tastera
1. Pritiskom na " POWER " posle zvučnog signala ulazite u standardni režim.
2. Pritiskom na"GAME" odaberite tip igre (G01-G18). Taster "GAME" se takođe može koristiti za izlazak iz igre i povratak na početak.
3. Tasterom OPTION se može odabrati pojedina igra (G01 — G18)
4. Tasterom PLAYER se može odabrati broja igrača pre početka igre, početna vrednost je 2.
5. Taster DOUBLE IN/OUT se koristi samo za G02, vidi detalje za ovu igru.
6. Taster START/NEXT se koristi za pokretanje igre ili prelazak na sledećeg igrača.

Zvučna indikacija
"Laser" --- zvuk kod pogotka u segment "Single".
"Double " --- zvuk kod pogotka u segment "Double".
"Triple" --- zvuk kod pogotka u segment "Triple".
"Score " zvuk za rezultat.
"Close" --- zvuk za zatvaranje segmenta.
"Open" --- zvuk za otvaranje segmenta.
"Too High" --- zvuk za oduzimanje bodova.
"Winner" --- zvuk za prvog pobednika.
"Bull's-Eye " --- zvuk za pogodak u "Bull´s-eye".
"Next Player" --- zvuk za igru sledećeg igrača nakon što je prethodni igrač bacio tri strelice.
"Ye" --- zvuk za pogodak.
"Sorry " --- zvuk za promašaj.

Pravila igre

G01 Count-Up (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)
Rezultat će biti zadan na isti broj za svakog igrača. Bacanjem strelica, igrač dobija poene. Igrač koji kao prvi postigne zadani rezultat, pobeđuje.

G02 Count-Down (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)
Rezultat će biti zadan na isti broj za svakog igrača. Prilikom svakog bacanja, igraču se oduzima onoliko poena koliko je bacio. Prvi igrač koji dostigne "NULE" pobeđuje. Igrači mogu da biraju različite režime igre uz pomoć tastera "DOUBLE IN / OUT".(vidi sliku ispod).



Double in (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)
Kada se prikaže na ekranu "Double in ", to znači da se poeni počinju zaračunavati, samo kada igrač pogodi segment Double (dvostruko od bilo kojeg broja).

Double out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)
Kada se prikaže na ekranu "Double out ", to znači da se igra "Double Out " igra, koja može završiti samo kada igrač pogodi segment Double.
Ako se rezultat igrača smanji na 1 ili ispod 0, to znači da je „strelica pukla" i igrač ne može da dobije ovu rundu, nego mu ostaje samo rezultat iz poslednje runde

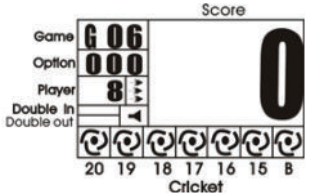
Double in / out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)
Kada se na LCD ekranu upale "Double in " i "Double out " odjedanput, znači da je to "Double in " i "Double out " igra ,koja može da započne i završi, samo ako igrač pogodi segment Double. Ako se rezultat igrača smanji na 1 ili ispod 0, to znači da je „strelica pukla" i igrač ne može da dobije ovu rundu, nego mu ostaje samo rezultat iz poslednje runde.

G03 Round Clock (5, 10, 15, 20)
1.Da biste postigli poene, morate pogoditi bilo koji segment.
"5" pogodak u segment 1 do 5.
"10" pogodak u segment 1 do 10.
"15" pogodak u segment 1 do 15
"20" pogodak u segment 1 do 20.
2. Igrač baca strelice na označeni segment. Ako igrač pogodi ispravni segment, glas sa table će reći "Yes". U suprotnom kaže "Sorry". Nakon pogotka u ispravni segment, bit će označen sledeći.

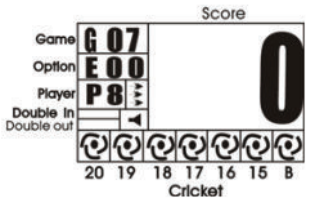
G04 Round Clock - Double (205, 210, 215, 220)
1. (205, 210, 215, 220) Da biste postigli poene, morate pogoditi samo segmente Double
„205" pogodak u segment 1 do 5.
"210" pogodak u segment 1 do 10.
"215" pogodak u segment 1 do 15.
"220" pogodak u segment 1 do 20.
2 Igrač baca strelice na označeni segment. Ako igrač pogodi ispravan segment, glas sa table će reći "Yes". U suprotnom kaže "Sorry". Nakon pogotka u ispravni segment, bit će označen sledeći.

G05 Round Clock - Triple (305, 310, 315, 320)
1. "305, 310, 315, 320" Da biste postigli poene, morate pogoditi samo segmente Triple.
"305" pogodak u segment 1 do 5.
"310" pogodak u segment 1 do 10.
"315" pogodak u segment 1 do 15.
"320" pogodak u segment 1 do 20.
2. Igrač baca strelice na označeni segment. Ako igrač pogodi ispravni segment, glas sa table će reći "Yes". U suprotnom kaže "Sorry". Nakon pogotka u ispravni segment, bit će označen sledeći.

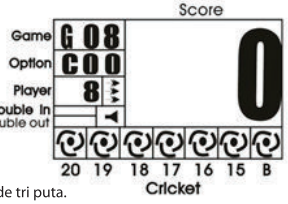
G06 Simple Cricket (000, 020, 025)
1. Važi pogodak u 15,16,17,18,19,20 ili bull's-eye.
2. Igrač koji kao prvi pogodi gore navedeni zadani cilj triput, pobeđuje.
Pogodak u segment Single – računa se kao jedan pogodak
Pogodak u segment Double – računa se kao dva pogodaka
Pogodak u segment Triple – računa se kao tri pogotka
3. "000" - igrač može pogoditi bilo koji segment od 15,16,17,18,19,20 i bull's-eye. Ne postoji prioritet za pogotke.
4. "020" - igrač mora prvo pogoditi tri puta 20, zatim postepeno 19, 18, 17, 16, 15 i bull's-eye.
5. "025" - igrač mora prvo pogoditi tri puta bull's-eye, zatim postepeno 15, 16, 17, 18, 19, 20.
6. Svaki segment ima tri "(" oznake. Jedan pogodak prikazuje jednu "(". kada svetle sve "(", igra je završena (vidi sliku dole)
7. Igrač, kojem se kao prvom prikažu sve "(", je pobednik.



G07 Score Cricket (E00, E20, E25)
1. Važe samo pogoci u 15,16,17,18,19,20 ili bull's-eye.
2. Igrač treba da pogodi sve gore navedene brojeve.
Pogodak u segment Single - računa se kao jedan pogodak
Pogodak u segment Double – računa se kao dva pogotka
Pogodak u segment Triple – računa se kao tri pogotka
"E00" - igrač može pogoditi bilo koji segment od 15,16,17,18,19,20 i bull's-eye. Ne postoji prioritet za pogotke.
"E20" - igrač mora prvo pogoditi tri puta 20, zatim postepeno 19, 18, 17, 16, 15 i bull's-eye.
"E25" - igrač mora prvo pogoditi tri puta bull's-eye, zatim postepeno 15, 16, 17, 18, 19, 20.
3. Svaki segment ima tri "(" oznake. Jedan pogodak prikaže jednu "(".
4. Ako je igrač pogodio tri puta segment bodovanja, otvara mu se za sabiranje poena, dok ga svi igrači ne pogoc
5. Drugi igrači pokušavaju zatvoriti ovaj otvoreni, da spreče „vlasnika" segmenta da skuplja poene.
6. Kada je segment pogođen tri puta od strane svih igrača, zatvoriti će se. Igrači pokušavaju pogoditi sledeće segmente.
7. Nakon zatvaranja svih segmenata, pobednik je igrač sa najvišim brojem poena (vidi sliku ispod).



G08 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25)



1. Važe samo pogoci u 15,16,17,18,19,20 ili bull's-eye.
2. Igrač treba da pogodi sve gore navedene brojeve.
Pogodak u segment Single - računa se kao jedan pogodak
Pogodak u segment Double – računa se kao dva pogotka
Pogodak u segment Triple – računa se kao tri pogotka
"C00" - igrač može pogoditi bilo koji segment od 15,16,17,18,19,20 i bull's-eye. Ne postoji prioritet za pogotke.
"C20" - igrač mora prvo pogoditi tri puta 20, zatim postepeno 19, 18, 17, 16, 15 i bull's-eye.
"C25" - igrač mora prvo pogoditi tri puta bull's-eye, zatim postepeno 15, 16, 17, 18, 19, 20.
3. Svaki segment ima tri "(" oznake. Jedan pogodak prikazuje jednu "(".
4. Ako je igrač pogodio tri puta segment bodovanja, otvara mu se za sabiranje poena, dok ga svi igrači ne pogode tri puta.
5. Poeni dobiveni na ovaj način pripisuju se drugim igračima, koji nisu još zatvorili taj segment.
6. Drugi igrači pokušavaju zatvoriti ovaj otvoreni, da spreče „vlasnika" segmenta da im dodaje poene.
7. Kada je segment pogođen tri puta od strane svih igrača, zatvoriti će se. Igrači pokušavaju pogoditi druge segmente, da mogu svojim protivnicima dodati što više poena.
8. Nakon zatvaranja svih segmenata, pobednik je igrač sa najmanjim brojem poena (vidi sliku ispod).

G09 Golf (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)
1. (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90) oduzet je maksimalni broj poena.
Igrač pokušava pogoditi bilo koji segment po redosledu od 1 do 18. U prvoj rundi se baca u polje 1, u drugoj u 2 itd. Ako je pogođeno ispravno polje, glas table će izgovoriti „Yes". U suprotnom će izgovoriti „Sorry".
2. Igrač pokušava da dobije što je moguće manje poena. Ako ne pogodi sve tri strelice u jednoj rundi, radi se o „Bad dart" i igraču će se dodati 5 poena. Kod pogotka u Triple dobiva 1 poen (Eagle dart), pogotkom u Double 2 poena (Bird dart) a u Single 3 poena. Igrač može odlučiti da okonča svoju rundu posle bilo kojeg bacanja, a zadnje bacanje će mu biti uračunato.
3. Kada igrač pogodi prvom strelicom Single, može odlučiti da okonča svoju rundu i dobiva 3 poena. Ako želi da smanji rezultat, može pokušati da pogodi Double ili Triple. Međutim, ako sledećim strelicama ne pogodi označeni segment, dobiva na kraju runde 5 poena.
4. Igrač koji postigne broj poena koji je zadan u početku, ispada iz igre. Pobednik je igrač koji ima najmanji broj poena nakon odigranih 18 rundi, ili je ostao u igri kao poslednji.

G10 Bingo (132, 141, 168, 189)
1. Brojevi segmenta se pojavljuju na ekranu. Igrač, koji je kao prvi pogodio sve segmente tri puta, pobeđuje.
Ako je pogođeno ispravno polje, glas table će izgovoriti „Yes". U suprotnom će izgovoriti „Sorry". Kada se pogodi ispravan segment, označava se sledeći.
132 – potrebno je pogoditi segmente u sledećem redosledu: 15, 4, 8, 14, 3.
141 – potrebno je pogoditi segmente u sledećem redosledu: 17, 13, 9, 7, 1.
168 – potrebno je pogoditi segmente u sledećem redosledu: 20, 16, 12, 6, 2.
189 – potrebno je pogoditi segmente u sledećem redosledu: 19, 10, 18, 5, 11.
2. Igrač mora prvo da pogodi označeni segment tri puta i onda može gađati sledeći.
Pogodak u segment Single - računa se kao jedan pogodak
Pogodak u segment Double – računa se kao dva pogotka
Pogodak u segment Triple – računa se kao tri pogotka

G11 Big Little-Simple (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)
1. Vrednost (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) označava osnovni broj igračevih života.
2. Svaki igrač ima isti broj života na početku igre. Ako vrednost njegovog života padne na 0, igrač je van igre. Igrač koji prvi započne mora pogoditi slučajno odabrani segment.
3. Ako ciljni segment pogodi prvom ili drugom strelicom, preostalom strelicom može da odredi metu koju sledeći igrač mora da pogodi.
Ako svoju metu pogodi tek trećom strelicom, sledeći igrač gađa slučajno odabrani segment.
Ako igrač ne pogodi svoju metu ni sa jednom strelom, on gubi jedan život a drugi igrač nastavlja da baca na isti cilj. Ako je pogođeno ispravno polje, glas table će izgovoriti „Yes". U suprotnom će izgovoriti „Sorry".
4. U ovoj igri nije bitno da li je pogodak Single, Double ili Triple. Računa se ceo sektor.
5. Poslednji igrač kojem su preostali životi, je pobednik.

G12 Little Big-Hard (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)
1. Vrednost (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21 označava osnovni broj igračevih života.
2. Svaki igrač ima isti broj života na početku igre. Ako vrednost njegovog života padne na 0, igrač je van igre. Igrač koji prvi započne mora pogoditi slučajno odabrani segment.
3. Ako ciljni segment pogodi prvom ili drugom strelicom, preostalom strelicom može da odredi metu koju sledeći igrač mora da pogodi.
Ako svoju metu pogodi tek trećom strelicom, sledeći igrač gađa slučajno odabrani segment.
Ako igrač ne pogodi svoj cilj ni sa jednom strelom, on gubi jedan život i drugi igrač nastavlja da baca na isti cilj. Ako je pogođeno ispravno polje, glas table će izgovoriti „Yes". U suprotnom će izgovoriti „Sorry".
4. Važi samo pogodak u odabrani segment bodovanja (Single, Double, Triple).
5. Poslednji igrač kojem ostaju životi, je pobednik.

G13 Killer (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)
1. Izbor (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) označava osnovni broj igračevih života.
2. Kada igra počne, na ekranu se prikazuje reč "SEL" (Izaberi). Igrač određuje svoj segment svojim bacanjem i pritisne taster „NEXT",da drugi igrač može odabrati segment. Kada svi igrači odaberu segment, igra počinje.
3. Igrač pokušava da prvo pogodi svoj segment bodovanja, samo ako ga pogodi može postati Killer.
4. Ako odabrani segment igrača pogodi drugi Killer, igrač gubi jedan poen života. Igrači mogu pritiskanjem tastera „SCORE" proveriti trenutno stanje života.
5. Ako je igrač Killer i ponovo pogodi svoj segment, gubi jedan život i prestaje da bude Killer. Da bi povratio ovu poziciju, mora ponovo da pogodi svoj segment.
6. Igrači koji imaju poziciju Killer pokušavaju da pogode i segmente svojih protivnika.
7. Ako je pogođen ispravni segment, glas table će izgovoriti „Yes". U suprotnom će izgovoriti „Sorry".
8. Izbor vrste igre (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) znači da igrač može dobiti poziciju Killer proizvoljno procenjenim pogotkom u svoj segment.
9. Igrač kojem ostaju životi kao zadnjem, pobeđuje.
10. Ova igra je pogodna za više igrača.

G14 Killer-Double (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)
1. Izbor (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) označava osnovni broj igračevih života.
2. Kada igra počne, na ekranu se prikazuje reč "SEL" (Izaberi). Igrač svojim bacanjem bira svoj segment bodovanja i pritisne taster „NEXT",da drugi igrač može odabrati segment. Kada svi igrači izaberu segment, igra počinje.
3. Igrač prvo pokušava da pogodi svoj segment bodovanja, samo ako ga pogodi može postati Killer.
4. Ako odabrani segment igrača pogodi drugi Killer, igrač gubi jedan poen života. Igrači mogu pritiskanjem tastera „SCORE" proveriti trenutno stanje života.
5. Ako je igrač Killer i ponovo pogodi svoj segment, gubi jedan život i prestaje da bude Killer. Da bi povratio ovu poziciju, mora ponovo da pogodi svoj segment.
6. Igrači koji imaju poziciju Killer pokušavaju da pogode segmente svojih protivnika.
7. Ako je pogođen ispravni segment, glas table će izgovoriti „Yes". U suprotnom će izgovoriti „Sorry".
8. Izbor vrste igre (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)) znači da igrač može dobiti poziciju Killer isključivo pogotkom Double na svom segmentu.
9. Igrač kojem ostaju životi kao zadnjem, pobeđuje.
10. Ova igra je pogodna za više igrača.

G15 Killer-Triple (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)
1. Izbor (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) označava osnovni broj igračevih života.
2. Kada igra počne, na ekranu se prikazuje reč "SEL" (Izaberi). Igrač svojim bacanjem bira svoj segment bodovanja i pritisne taster „NEXT",da drugi igrač može odabrati segment. Kada svi igrači odaberu segment, igra počinje.
3. Igrač prvo pokušava da pogodi svoj segment bodovanja, samo ako ga pogodi može postati Killer.
4. Ako odabrani segment igrača pogodi drugi Killer, igrač gubi jedan poen života. Igrači mogu pritiskanjem tastera „SCORE" proveriti trenutno stanje života.
5. Ako je igrač Killer i ponovo pogodi svoj segment, gubi jedan život i prestaje da bude Killer. Da bi povratio ovu poziciju, mora ponovo da pogodi svoj segment.
6. Igrači koji imaju poziciju Killer, pokušavaju da pogode segmente svojih protivnika.
7. Ako je pogođen ispravni segment, glas table će izgovoriti „Yes". U suprotnom će izgovoriti „Sorry".
8. Izbor vrste igre (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) znači da igrač može dobiti poziciju Killer isključivo pogotkom Double na svom segmentu.
9. Igrač kojem ostaju životi kao zadnjem, pobeđuje.
10. Ova igra je pogodna za više igrača.

G16 Shoot Out (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)
1. Izbor (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21) označava osnovni broj igračevih života.
2. Nasumice se pojavljuju ciljevi koje igrač mora pogoditi. Segment treba da pogodi u roku od 10 sekundi, inače pogodak ne važi. Ako je pogođen ispravni segment, glas table će izgovoriti „Yes". U suprotnom će izgovoriti „Sorry". Kada se pogodi ispravan segment, bit će označen sledeći.
3. Svaki pogodak, bez obzira da li je Single, Double ili Triple, smanjiti će broj života igrača za jedan.
4. Igraču kojem broj života padne na 0 kao prvome, pobedi.

G17 Legs Over (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)
1. Izbor (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) označava osnovni broj igračevih života.
2. Na početku se nasumice odredi rezultat, koji prvi igrač pokušava prevazići bacanjem sa sve tri strelice. Ako ne uspe, gubi jedan život.
3. Sledeći igrač pokušava da dobije bolji rezultat od prethodnog igrača, u suprotnom gubi jedan život.
4. Ako igrač pritisne taster „START" za brisanje rezultat ili ne pogodi ni jednom strelicom tablu,takođe gubi jedan život.
5. Igrač završava kada je vrednost njegovog života 0, tabla će to najaviti zvukom.
6. Igrač kojem ostaju životi kao zadnjem, pobeđuje.
7. Ova igra je pogodna za više igrača.

G18 legs Under (UO3, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)
1. Izbor (UO3, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21) označava osnovni broj igračevih života.
2. Na početku se nasumice odredi rezultat, a prvi igrač pokušava bacanjem sa sve tri strelice dobiti manji. Ako ne uspe i dobije više bodova, izgubi jedan život.
3. Ako igrač sa sve tri strelice ne pogodi i dobije 0 bodova, gubi jedan život. Rezultat ostaje kao na početku njegovog bacanja.
4. Igrači pokušavaju dobiti niži rezultat od prethodnog igrača. Ako je zbir bacanje svih triju strela veći, igrač gubi jedan poen života.
5. Ako igrač resetira rezultat i pritisne taster „START", ili niti jednom strelicom ne pogodi tablu,takođe gubi jedan poen života.
6. Igrač završava kada je vrednost njegovog života 0, tabla će to najaviti zvukom.
7. Igrač kojem ostaju životi kao zadnjem, pobeđuje.
8. Ova igra je pogodna za više igrača.

BG

Електронна мишена за

Ръководство за потребителя
Модел: WD-AP-100A

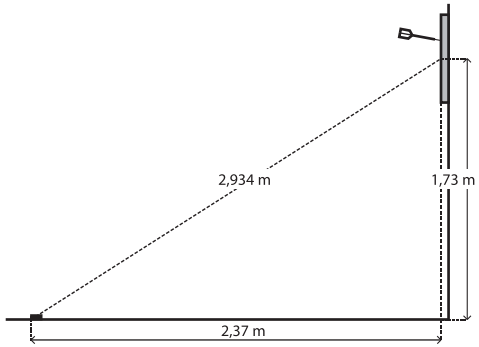
Внимание
Електронните стрелички не са играчка.
Стреличките може да причинят злополука. Децата може да играят дартс само под надзор на възрастен.

Описание

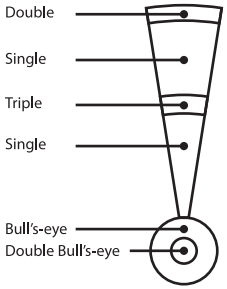
- 1 LCD дисплей.
- Общо 18 игри и 159 варианта.
- Играта е предназначена за макс. 8 играчи.
- Мишената се захранва с батерии 3 бр. AA 1,5 V
- Ако мишената не е активна повече от 30 минути, дисплеят се превключва автоматично в режим на заспиване.

Съдържание на опаковката
6 месингови стрелички с пластмасов връх
6 Резервни пластмасови върха
Ръководство за употреба

Стандартен монтаж
Изберете подходящо място за закачане на мишената, необходимо е пред мишената да има поне 3 м разстояние за играча. Поставете мишената така, че центърът ⊠ да бъде на височина 1,73 м от пода. "Toe-line" – линия, от която играчите хвърлят стреличките, трябва да е поставена на разстояние 2,37 м от основата на мишената. Преди започване на играта се уверете, че в мишената има поставени батерии (3 бр. AA).



Точкуване
"Single" - еднократно
"Double " - удвояване
"Triple "- утрояване
"Bull's-eye" - 25 точки
"Double Bull's-eye" 50 точки

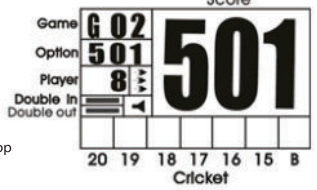


Описание на бутоните
1. Натиснете бутон "POWER" и след звуковия сигнал влизате в стандартния режим.
2. С натискането на бутона "GAME" изберете вид игра (G01-G18). "GAME" бутонът може да се използва и за приключване на играта и връщане обратно към началото.
3. Бутонът OPTION се използва за избор на подигра (G01 — G18)
4. Бутонът PLAYER служи за избор на броя играчи преди започване на играта, изходната настройка е 2.
5. Бутонът DOUBLE IN/OUT се използва само при G02, виж подробностите относно тази игра.
6. Бутонът START/NEXT служи за започване на игра или преминаване към следващ играч.

Звукова индикация
"Laser" --- звукът сигнализира попадение в сектор "Single".
"Double " --- звукът сигнализира попадение в сектор "Double".
"Triple" --- звукът сигнализира попадение в сектор "Triple".
"Score " --- звукът сигнализира точкуване.
"Close" --- звукът сигнализира заключване на сектора.
"Open" --- звукът сигнализира отключване на сектора.
"Too High" --- звукът сигнализира приспадане на точки.
"Winner" --- звукът сигнализира първия победител.
"Bull's-Eye " --- звукът сигнализира попадение в"булс ай".
"Next Player" --- звукът сигнализира реда на следващия играч, след като предходният играч е хвърлил три стрелички.
" Yes" --- звукът сигнализира попадение точно в целта.
"Sorry " --- звукът сигнализира попадение извън целта.

Правила на играта

G01 Count-Up (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)
Всички играчи трябва да постигнат първоначално определения брой точки. С хвърлянето на стреличките, играчите получават точки. Играчът, който първи постигне определения брой точки, печели.
G02 Count-Down (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)
Всички играчи трябва да постигнат първоначално определения брой точки. С всяко хвърляне, на играча се приспада от определения брой точки толкова точки, колкото е уцелил. Първият играч, който постигне "НУЛА", печели. Играчите може да си изберат различни режими на игра с помощта на бутона "DOUBLE IN / OUT". (виж фигурата по-долу).



Double in (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)
Когато на дисплея се появи "Double in ", това означава, че точките ще се броят само, ако играчът улучи сектор Double (съответното число се удвоява).

Double out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)
Когато на дисплея се появи "Double out ", това означава, че стартира играта "Double Out ", която приключва само, ако играчът улучи сектор Double. Ако точките на играча паднат на 1 точка или под 0, това означава, че "стреличката е счупена на две" и играчът не може да получи никакви точки в този рунд, като му остават само точките от последния рунд.

Double in / out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)
Когато на LCD екрана свети едновременно "Double in " и "Double out ", това означава, че стартира играта "Double in " и "Double out ", която може да започне и да свърши единствено, когато играчът улучи сектор Double. Ако точките на играча паднат на 1 или под 0, това означава, че "стреличката е счупена на две" и играчът не може да получи никакви точки в този рунд, като му остават само точките от последния рунд.

G03 Round Clock (5, 10, 15, 20)
1. (5, 10, 15, 20) За получаване на точки е необходимо да се улучи някой от секторите за точкуване.
"5" попадение в сектори с точки от 1 до 5.
"10" попадение в сектори с точки от 1 до 10.
"15" попадение в сектори с точки от 1 до 15
"20" попадение в сектори с точки от 1 до 20.
2. Играчът хвърля стреличките в обозначения сектор. Ако играчът улучи правилния сектор, гласът на мишената ще каже "Yes". В обратен случай ще произнесе "Sorry". След улучване на правилния сектор, ще се обозначи следващ.

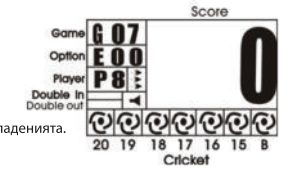
G04 Round Clock - Double (205, 210, 215, 220)
1. (205, 210, 215, 220) За получаване на точки е необходимо да се улучат само сектори с точкуване Double
„205" попадение в сектори с точки от 1 до 5.
"210" попадение в сектори с точки от 1 до 10.
"215" попадение в сектори с точки от 1 до 15.
"220" попадение в сектори с точки от 1 до 20.
2. Играчът мята стреличките в обозначения сектор. Ако играчът уцели правилния сектор, гласът на мишената ще каже "Yes". В обратен случай ще произнесе "Sorry". След уцелване на правилния сектор, ще се обозначи следващ.

G05 Round Clock - Triple (305, 310, 315, 320)
1. "305, 310, 315, 320" За получаване на точки е необходимо да се улучат само сектори за точкуване Triple.
"305" попадение в сектори с точки от 1 до 5.
"310" попадение в сектори с точки от 1 до 10.
"315" попадение в сектори с точки от 1 до 15.
"320" попадение в сектори с точки от 1 до 20.
2. Играчът хвърля стреличките в обозначения сектор. Ако играчът уцели правилния сектор, гласът на мишената ще каже "Yes". В обратен случай ще произнесе "Sorry". След улучване на правилния сектор, ще се обозначи следващ.

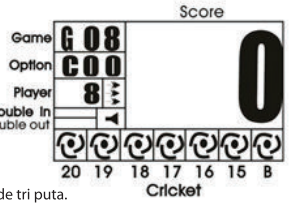
G06 Simple Cricket (000, 020, 025)
1. Броят се само попаденията в 15,16,17,18,19,20 или в bull's-eye.
2. Играчът, който първи улучи посочените по-горе цели три пъти, печели.
Попадение в сектора за точкуване Single – брои се като едно попадение
Попадение в сектора за точкуване Double – брои се като две попадения
Попадение в сектора за точкуване Triple – брои се като три попадения
3. "000" – играчът може да улучи който и да е било сектор от 15,16,17,18,19,20 и bull's-eye. Няма приоритет на попаденията.
4. "020" – играчът трябва първо да улучи три пъти 20, след това постепенно 19, 18, 17, 16, 15 и bull's-eye.
5. "025" – играчът трябва първо да улучи три пъти bull's-eye, след това постепенно 15, 16, 17, 18, 19, 20.
6. Всеки сектор има три "(" показателя. Едно попадение показва един "(". Когато светят всички "(", играта приключва (виж фигурата по-долу).
7. Играчът, който първи постигне всички "(", е победител.



G07 Score Cricket (E00, E20, E25)
1. Броят се само попаденията в 15,16,17,18,19,20 или в bull's-eye.
2. Играчът трябва да улучи всички посочени по-горе числа.
Попадение в сектора за точкуване Single – брои се като едно попадение
Попадение в сектора за точкуване Double – брои се като две попадения
Попадение в сектора за точкуване Triple – брои се като три попадения
"E00" – играчът може да улучи който и да е било сектор от 15,16,17,18,19,20 и bull's-eye. Няма приоритет на попаденията.
"E20" - играчът трябва първо да улучи три пъти 20, след това постепенно 19, 18, 17, 16, 15 и bull's-eye.
"E25" - играчът трябва първо да улучи три пъти bull's-eye, след това постепенно 15, 16, 17, 18, 19, 20.
3. Всеки сектор има три "(" показателя. Едно попадение показва един "(".
4. Ако играчът улучи три пъти сектора за точкуване, секторът ще му се отвори за събиране на точки, и ще остане отворен, докато не е улучен три пъти от всеки един играч.
5. Останалите играчи се стремят да улучат този отворен сектор колкото се може повече пъти, за да предотвратят на „собственика" на сектора да събира точки.
6. Когато секторът е три пъти улучен от всички играчи, той се затваря. Играчите се стремят да улучат следващите сектори за точкуване.
7. След затварянето на всички сектори, печели играчът с най-много точки (виж фигурата по-долу).



G08 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25)



1. Važe samo pogoci u 15,16,17,18,19,20 ili bull's-eye.
2. Igrač treba da pogodi sve gore navedene brojeve.
Pogodak u segment Single - računa se kao jedan pogodak
Pogodak u segment Double – računa se kao dva pogotka
Pogodak u segment Triple – računa se kao tri pogotka
"C00" - igrač može pogoditi bilo koji segment od 15,16,17,18,19,20 i bull's-eye. Ne postoji prioritet za pogotke.
"C20" - igrač mora prvo pogoditi tri puta 20, zatim postepeno 19, 18, 17, 16, 15 i bull's-eye.
"C25" - igrač mora prvo pogoditi tri puta bull's-eye, zatim postepeno 15, 16, 17, 18, 19, 20.
3. Svaki segment ima tri "(" oznake. Jedan pogodak prikazuje jednu "(".
4. Ako je igrač pogodio tri puta segment bodovanja, otvara mu se za sabiranje poena, dok ga svi igrači ne pogode tri puta.
5. Poeni dobiveni na ovaj način pripisuju se drugim igračima, koji nisu još zatvorili taj segment.
6. Drugi igrači pokušavaju zatvoriti ovaj otvoreni, da spreče „vlasnika" segmenta da im dodaje poene.
7. Kada je segment pogođen tri puta od strane svih igrača, zatvoriti će se. Igrači pokušavaju pogoditi druge segmente, da mogu svojim protivnicima dodati što više poena.
8. Nakon zatvaranja svih segmenata, pobednik je igrač sa najmanjim brojem poena (vidi sliku ispod).

G09 Golf (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)
1. (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90) oduzet je maksimalni broj poena.
Igrač pokušava pogoditi bilo koji segment po redosledu od 1 do 18. U prvoj rundi se baca u polje 1, u drugoj u 2 itd. Ako je pogođeno ispravno polje, glas table će izgovoriti „Yes". U suprotnom će izgovoriti „Sorry".
2. Igrač pokušava da dobije što je moguće manje poena. Ako ne pogodi sve tri strelice u jednoj rundi, radi se o „Bad dart" i igraču će se dodati 5 poena. Kod pogotka u Triple dobiva 1 poen (Eagle dart), pogotkom u Double 2 poena (Bird dart) a u Single 3 poena. Igrač može odlučiti da okonča svoju rundu posle bilo kojeg bacanja, a zadnje bacanje će mu biti uračunato.
3. Kada igrač pogodi prvom strelicom Single, može odlučiti da okonča svoju rundu i dobiva 3 poena. Ako želi da smanji rezultat, može pokušati da pogodi Double ili Triple. Međutim, ako sledećim strelicama ne pogodi označeni segment, dobiva na kraju runde 5 poena.
4. Igrač koji postigne broj poena koji je zadan u početku, ispada iz igre. Pobednik je igrač koji ima najmanji broj poena nakon odigranih 18 rundi, ili je ostao u igri kao poslednji.

G10 Bingo (132, 141, 168, 189)
1. Brojevi segmenta se pojavljuju na ekranu. Igrač, koji je kao prvi pogodio sve segmente tri puta, pobeđuje.
Ako je pogođeno ispravno polje, glas table će izgovoriti „Yes". U suprotnom će izgovoriti „Sorry". Kada se pogodi ispravan segment, označava se sledeći.
132 – potrebno je pogoditi segmente u sledećem redosledu: 15, 4, 8, 14, 3.
141 – potrebno je pogoditi segmente u sledećem redosledu: 17, 13, 9, 7, 1.
168 – potrebno je pogoditi segmente u sledećem redosledu: 20, 16, 12, 6, 2.
189 – potrebno je pogoditi segmente u sledećem redosledu: 19, 10, 18, 5, 11.
2. Igrač mora prvo da pogodi označeni segment tri puta i onda može gađati sledeći.
Pogodak u segment Single - računa se kao jedan pogodak
Pogodak u segment Double – računa se kao dva pogotka
Pogodak u segment Triple – računa se kao tri pogotka

G11 Big Little-Simple (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)
1. Vrednost (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) označava osnovni broj igračevih života.
2. Svaki igrač ima isti broj života na početku igre. Ako vrednost njegovog života padne na 0, igrač je van igre. Igrač koji prvi započne mora pogoditi slučajno odabrani segment.
3. Ako ciljni segment pogodi prvom ili drugom strelicom, preostalom strelicom može da odredi metu koju sledeći igrač mora da pogodi.
Ako svoju metu pogodi tek trećom strelicom, sledeći igrač gađa slučajno odabrani segment.
Ako igrač ne pogodi svoju metu ni sa jednom strelom, on gubi jedan život a drugi igrač nastavlja da baca na isti cilj. Ako je pogođeno ispravno polje, glas table će izgovoriti „Yes". U suprotnom će izgovoriti „Sorry".
4. U ovoj igri nije bitno da li je pogodak Single, Double ili Triple. Računa se ceo sektor.
5. Poslednji igrač kojem su preostali životi, je pobednik.

G12 Little Big-Hard (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)
1. Vrednost (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21 označava osnovni broj igračevih života.
2. Svaki igrač ima isti broj života na početku igre. Ako vrednost njegovog života padne na 0, igrač je van igre. Igrač koji prvi započne mora pogoditi slučajno odabrani segment.
3. Ako ciljni segment pogodi prvom ili drugom strelicom, preostalom strelicom može da odredi metu koju sledeći igrač mora da pogodi.
Ako svoju metu pogodi tek trećom strelicom, sledeći igrač gađa slučajno odabrani segment.
Ako igrač ne pogodi svoj cilj ni sa jednom strelom, on gubi jedan život i drugi igrač nastavlja da baca na isti cilj. Ako je pogođeno ispravno polje, glas table će izgovoriti „Yes". U suprotnom će izgovoriti „Sorry".
4. Važi samo pogodak u odabrani segment bodovanja (Single, Double, Triple).
5. Poslednji igrač kojem ostaju životi, je pobednik.

G13 Killer (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)
1. Izbor (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) označava osnovni broj igračevih života.
2. Kada igra počne, na ekranu se prikazuje reč "SEL" (Izaberi). Igrač određuje svoj segment svojim bacanjem i pritisne taster „NEXT",da drugi igrač može odabrati segment. Kada svi igrači odaberu segment, igra počinje.
3. Igrač pokušava da prvo pogodi svoj segment bodovanja, samo ako ga pogodi može postati Killer.
4. Ako odabrani segment igrača pogodi drugi Killer, igrač gubi jedan poen života. Igrači mogu pritiskanjem tastera „SCORE" proveriti trenutno stanje života.
5. Ako je igrač Killer i ponovo pogodi svoj segment, gubi jedan život i prestaje da bude Killer. Da bi povratio ovu poziciju, mora ponovo da pogodi svoj segment.
6. Igrači koji imaju poziciju Killer pokušavaju da pogode i segmente svojih protivnika.
7. Ako je pogođen ispravni segment, glas table će izgovoriti „Yes". U suprotnom će izgovoriti „Sorry".
8. Izbor vrste igre (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) znači da igrač može dobiti poziciju Killer proizvoljno procenjenim pogotkom u svoj segment.
9. Igrač kojem ostaju životi kao zadnjem, pobeđuje.
10. Ova igra je pogodna za više igrača.

G14 Killer-Double (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)
1. Izbor (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) označava osnovni broj igračevih života.
2. Kada igra počne, na ekranu se prikazuje reč "SEL" (Izaberi). Igrač svojim bacanjem bira svoj segment bodovanja i pritisne taster „NEXT",da drugi igrač može odabrati segment. Kada svi igrači izaberu segment, igra počinje.
3. Igrač prvo pokušava da pogodi svoj segment bodovanja, samo ako ga pogodi može postati Killer.
4. Ako odabrani segment igrača pogodi drugi Killer, igrač gubi jedan poen života. Igrači mogu pritiskanjem tastera „SCORE" proveriti trenutno stanje života.
5. Ako je igrač Killer i ponovo pogodi svoj segment, gubi jedan život i prestaje da bude Killer. Da bi povratio ovu poziciju, mora ponovo da pogodi svoj segment.
6. Igrači koji imaju poziciju Killer pokušavaju da pogode segmente svojih protivnika.
7. Ako je pogođen ispravni segment, glas table će izgovoriti „Yes". U suprotnom će izgovoriti „Sorry".
8. Izbor vrste igre (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)) znači da igrač može dobiti poziciju Killer isključivo pogotkom Double na svom segmentu.
9. Igrač kojem ostaju životi kao zadnjem, pobeđuje.
10. Ova igra je pogodna za više igrača.

G15 Killer-Triple (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)
1. Izbor (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) označava osnovni broj igračevih života.
2. Kada igra počne, na ekranu se prikazuje reč "SEL" (Izaberi). Igrač svojim bacanjem bira svoj segment bodovanja i pritisne taster „NEXT",da drugi igrač može odabrati segment. Kada svi igrači odaberu segment, igra počinje.
3. Igrač prvo pokušava da pogodi svoj segment bodovanja, samo ako ga pogodi može postati Killer.
4. Ako odabrani segment igrača pogodi drugi Killer, igrač gubi jedan poen života. Igrači mogu pritiskanjem tastera „SCORE" proveriti trenutno stanje života.
5. Ako je igrač Killer i ponovo pogodi svoj segment, gubi jedan život i prestaje da bude Killer. Da bi povratio ovu poziciju, mora ponovo da pogodi svoj segment.
6. Igrači koji imaju poziciju Killer, pokušavaju da pogode segmente svojih protivnika.
7. Ako je pogođen ispravni segment, glas table će izgovoriti „Yes". U suprotnom će izgovoriti „Sorry".
8. Izbor vrste igre (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) znači da igrač može dobiti poziciju Killer isključivo pogotkom Double na svom segmentu.
9. Igrač kojem ostaju životi kao zadnjem, pobeđuje.
10. Ova igra je pogodna za više igrača.

G16 Shoot Out (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)
1. Izbor (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21) označava osnovni broj igračevih života.
2. Nasumice se pojavljuju ciljevi koje igrač mora pogoditi. Segment treba da pogodi u roku od 10 sekundi, inače pogodak ne važi.
Ako je pogođen ispravni segment, glas table će izgovoriti „Yes". U suprotnom će izgovoriti „Sorry". Kada se pogodi ispravan segment, bit će označen sledeći.
3. Svaki pogodak, bez obzira da li je Single, Double ili Triple, smanjiti će broj života igrača za jedan.
4. Igraču kojem broj života padne na 0 kao prvome, pobedi.

G17 Legs Over (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)
1. Izbor (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) označava osnovni broj igračevih života.
2. Na početku se nasumice odredi rezultat, koji prvi igrač pokušava prevazići bacanjem sa sve tri strelice. Ako ne uspe, gubi jedan život.
3. Sledeći igrač pokušava da dobije bolji rezultat od prethodnog igrača, u suprotnom gubi jedan život.
4. Ako igrač pritisne taster „START" za brisanje rezultat ili ne pogodi ni jednom strelicom tablu,takođe gubi jedan život.
5. Igrač završava kada je vrednost njegovog života 0, tabla će to najaviti zvukom.
6. Igrač kojem ostaju životi kao zadnjem, pobeđuje.
7. Ova igra je pogodna za više igrača.

G18 legs Under (UO3, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)
1. Izbor (UO3, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21) označava osnovni broj igračevih života.
2. Na početku se nasumice odredi rezultat, a prvi igrač pokušava bacanjem sa sve tri strelice dobiti manji. Ako ne uspe i dobije više bodova, izgubi jedan život.
3. Ako igrač sa sve tri strelice ne pogodi i dobije 0 bodova, gubi jedan život. Rezultat ostaje kao na početku njegovog bacanja.
4. Igrači pokušavaju dobiti niži rezultat od prethodnog igrača. Ako je zbir bacanje svih triju strela veći, igrač gubi jedan poen života.
5. Ako igrač resetira rezultat i pritisne taster „START", ili niti jednom strelicom ne pogodi tablu,takođe gubi jedan poen života.
6. Igrač završava kada je vrednost njegovog života 0, tabla će to najaviti zvukom.
7. Igrač kojem ostaju životi kao zadnjem, pobeđuje.
8. Ova igra je pogodna za više igrača.

SLO Elektronska tarča za pikado

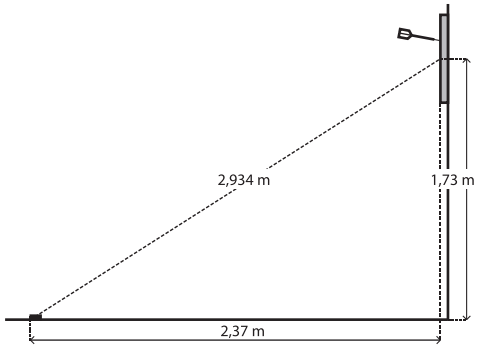
Navodila za uporabo
Model: WD-AP-100A

Opozorilo
Elektronski pikado ni igrača.
Pikado lahko povzroči poškodbe. Otroci lahko igrajo pikado le pod nadzorom odrasle osebe.

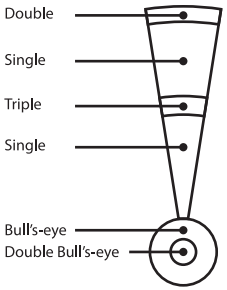
Opis
- 1 LCD zaslon.
- Skupaj 18 iger in 159 različic.
- Igra je zasnovana za največ 8 igralcev.
- Tarča deluje na baterije 3 x AA 1,5 V
- Če je tarča izključena več kot 30 minut zaslon samodejno preide v stanje mirovanja.

Paket vsebuje
6 medeninastih pikado puščic s plastično konico
6 Nadomestne plastične konice
Navodila za uporabo

Standardna namestitev
Izberite primerno mesto za namestitev tarče. Izberite ga tam, kjer bo pred tarčo prostora vsaj 3 m. Tarčo namestite tako, da bo njeno središče na višini 1,73 m od tal. „Toe-line" - črta za stoječe igralce mora biti od tarče oddaljena 2,37 m. Pred začetkom igre se prepričajte, ali so v tarči baterije (3x AA).



Točkovanje
„Single" - enkratno
„Double„ - dvojno
„Triple„ - trojno
„Bull's-eye" - 25 točk
„Double Bull's-eye" 50 točk



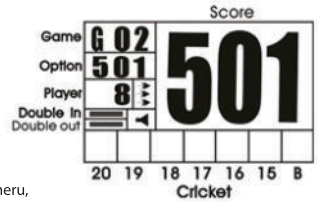
Opis gumbov
1. Stisnite gumb „POWER". Ko se bo oglasil signal, se bo tarča prižgala v standardnem načinu.
2. S stiskom gumba „GAME" izberite vrsto igre (G01 - G18). Z gumbom „GAME" lahko končate igro in se vrnete na začetek.
3. Za izbiro določenega dela igra lahko stisnete gumb OPTION (G01 - G18)
4. Z gumbom PLAYER lahko izberete število igralcev pred začetkom igre, privzeta vrednost je 2.
5. Gumb DOUBLE IN/OUT se uporablja samo za G02, glejte podrobnosti o tej igri spodaj.
6. Gumb START / NEXT se uporablja za začetek igre ali premik na drugega igralca.

Zvočno opozorilo
„Laser" --- zvok najavlja poseg v segment „Single".
„Double" --- zvok najavlja poseg v segment „Double".
„Triple" --- zvok najavlja poseg v segment „Triple".
„Score" --- zvok najavlja točkovanje.
„Close" --- zvok najavlja zaklepanje segmenta.
„Open" --- zvok najavlja odklepanje segmenta.
„Too High" --- zvok najavlja odštevanje točk.
„Winner" --- zvok najavlja prvega zmagovalca.
„Bull's Eye" --- zvok najavlja zadetek v „Bull's Eye".
„Next Player" - zvok najavlja igro naslednjega igralca, potem ko je prejšnji igralec vrgel tri puščice.
„Yeah" --- zvok najavlja zadetek.
„Sorry" --- zvok najavlja zgrešitev.

Pravila igre

G01 Count-Up (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)
Rezultat bo nastavljen na enako število za vsakega igralca. Z metanjem pikada igralec pridobiva točke. Zmaga tisti, ki prvi doseže zastavljeni rezultat.

G02 Count-Down (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)
Rezultat bo nastavljen na enako število za vsakega igralca. Z vsakim metanjem pikada igralec od nastavljenega rezultata odšteje toliko točk, kolikor je zadel. Zmaga prvi igralec, ki je dosegel „NIČLO". Igralci lahko z gumbom „DOUBLE IN / OUT" izberejo različne načine igre.(glej sliko spodaj).



Double in (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)
Ko se na zaslonu prikaže „Double in" pomeni, da se bodo točke štele le, če igralec zadene segment „Double" (dvakratno vrednost poljubne številke).

Double out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)
Ko se na zaslonu prikaže „Double out" pomeni, da se igra „Double Out" igra, ki se lahko konča samo v primeru, da igralec zadene segment „Double". Če se rezultat igralca zmanjša na 1 ali se konča pod 0 pomeni, da se je pikado „zlomil" in igralec v tem krogu ne more doseči rezultata, pač pa mu ostane le rezultat zadnjega kroga.

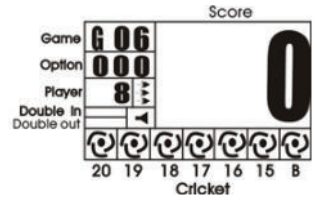
Double in / out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)
Ko se na zaslonu prikaže „Double in" in „Double out" naenkrat pomeni, da se igra „Double in" in „Double out" lahko začne in konča samo s tem, da igralec zadene segment „Double". Če se rezultat igralca zmanjša na 1 ali se konča pod 0 pomeni, da se je pikado „zlomil" in igralec v tem krogu ne more doseči rezultata, pač pa mu ostane le rezultat zadnjega kroga.

G03 Round Clock (5, 10, 15, 20)
1. Če želite doseči točke, morate zadeti katerikoli točkovni segment.
„5" zadetek v točkovne segmente od 1 do 5.
„10" zadetek v točkovne segmente od 1 do 10.
„15" zadetek v točkovne segmente od 1 do 15.
„20" zadetek v prižgan segment od 1 do 20.
2. Igralec meče pikado v prižgani segment. Če igralec zadene pravilen segment, se tarča oglasi „Yes". V nasprotnem primeru se bo oglasil s „Sorry". Po zadetku pravilnega se bo prižgal naslednji segment.

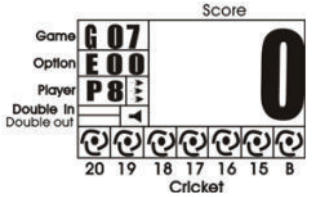
G04 Round Clock - Double (205, 210, 215, 220)
1. Če želite doseči točke, lahko zadenete samo točkovne segmente „Double".
„205" zadetek v točkovne segmente od 1 do 5.
„210" zadetek v točkovne segmente od 1 do 10.
„215" zadetek v točkovne segmente od 1 do 15.
„220" zadetek v točkovne segmente od 1 do 20.
2. Igralec meče pikado v prižgani segment. Če igralec zadene pravilen segment, se tarča oglasi „Yes". V nasprotnem primeru se bo oglasil s „Sorry". Po zadetku pravilnega se bo prižgal naslednji segment.

G05 Round Clock - Triple (305, 310, 315, 320)
1. Za doseganje točk je treba zadeti samo točkovne segmente „Triple".
„305" zadetek v točkovne segmente od 1 do 5.
„310" zadetek v točkovne segmente od 1 do 10.
„315" zadetek v točkovne segmente od 1 do 15.
„320" zadetek v prižgan segment od 1 do 20.
2. Igralec meče pikado v prižgani segment. Če igralec zadene pravilen segment, se tarča oglasi „Yes". V nasprotnem primeru se bo oglasil s „Sorry". Po zadetku pravilnega se bo prižgal naslednji segment.

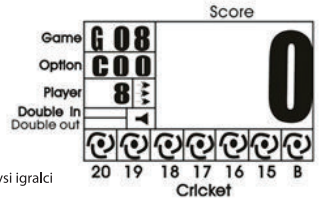
G06 Simple Cricket (000, 020, 025)
1. Velja samo zadetek v 15,16,17,18,19,20 ali v „bull's-eye".
2. Zmaga tisti, ki trikrat zadene cilje navedene zgoraj.
Zadetek točkovnega segmenta „Single" – se šteje kot en zadetek
Zadetek točkovnega segmenta „Double" – se šteje kot dva zadetka
Zadetek točkovnega segmenta „Triple" – se šteje kot trije zadetki
„000" – igralec lahko zadene katerikoli segment izmed 15,16,17,18,19,20 in „bull's-eye".
Nobena vrsta posega nima prednosti.
„020" - igralec mora najprej zadeti trikrat 20, nato zaporedoma 19, 18, 17, 16, 15 in na koncu „bull's-eye".
„025" - igralec mora najprej trikrat zadeti „bull's-eye", nato zaporedoma 15, 16, 17, 18, 19, 20.
3. Vsak segment ima tri "(" indikatorje. En zadetek prikaže enega -„(„. Ko svetijo vsi „(„, se igra konča (glej sliko spodaj).
4. Zmagovalec je tisti, ki kot prvemu prikažejo vsi „(„.



G07 Score Cricket (E00, E20, E25)
1. Veljajo samo zadetki v 15,16,17,18,19,20 ali v „bull's-eye".
2. Igralec mora zadeti vse zgoraj navedene številke.
Zadetek točkovnega segmenta „Single" – se šteje kot en zadetek
Zadetek točkovnega segmenta „Double" – se šteje kot dva zadetka
Zadetek točkovnega segmenta „Triple" - šteje kot trije zadetki
„E00" – igralec lahko zadene katerikoli segment izmed 15,16,17,18,19,20 in „bull's-eye".
Nobena vrsta posega nima prednosti.
„E20" - igralec mora najprej zadeti trikrat 20, nato zaporedoma 19, 18, 17, 16, 15 in na koncu „bull's-eye".
„E25" - igralec mora najprej trikrat zadeti „bull's-eye", nato zaporedoma 15, 16, 17, 18, 19, 20.
3. Vsak segment ima tri „(„ indikatorje. En zadetek prikaže enega -„(„.
4. Če igralec trikrat zadene določen točkovni segment, se ta odpre za zbiranje točk, dokler ga trikrat ne zadenejo vsi igralci.
5. Drugi igralci poskušajo v ta odprti segment čimbolj posegati, da „lastniku" segmenta preprečijo zbiranje točk.
6. Ko vsi igralci trikrat zadenejo v segment, se ta zapre. Igralci poskušajo zadeti še druge točkovne segmente.
7. Po zaprtju vseh segmentov zmaga tisti, ki je dosegel največje število točk (glej sliko spodaj).



G08 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25)
1. Veljajo samo zadetki v 15,16,17,18,19,20 ali v „bull's-eye".
2. Igralec poskuša zadeti vse zgornje številke.
Zadetek točkovnega segmenta „Single" – se šteje kot en zadetek
Zadetek točkovnega segmenta „Double" – se šteje kot dva zadetka
Zadetek točkovnega segmenta „Triple" - šteje kot trije zadetki
„C00" – igralec lahko zadene katerikoli segment med 15,16,17,18,19,20 in „bull's-eye".
Nobena vrsta posega nima prednosti.
„C20" - igralec mora najprej zadeti trikrat 20, nato zaporedoma 19, 18, 17, 16, 15 in na koncu „bull's-eye".
„C25" - igralec mora najprej trikrat zadeti „bull's-eye", nato zaporedoma 15, 16, 17, 18, 19, 20.
3. Vsak segment ima tri „(„ indikatorje. En zadetek prikaže enega -„(„.
4. Če igralec trikrat zadene določen točkovni segment, se ta odpre za zbiranje točk, dokler ga trikrat ne zadenejo vsi igralci
5, Tako pridobljene točke se pripišejo drugim igralcem, ki še niso zaprli določenega segmenta.
6. Drugi igralci poskušajo zapreti ta odprti segment, da „lastniku" segmenta preprečijo doseganje točk.
7. Ko vsi igralci trikrat zadenejo v segment, se ta zapre. Igralci poskušajo zadeti tudi druge segmente točkovanja, tako da lahko svojim nasprotnikom dodajo več točk.
8. Po zaprtju vseh segmentov je zmagovalec tisti, ki je dosegel najmanjše število točk (glej sliko spodaj).



G09 Golf (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)
1.(10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90) je izbrano največje število točk.
Igralec poskuša zadeti točkovne segmente v vrstnem redu od 1 do 18. V prvem krogu meče v polje 1, v drugem v 2 itd.. Če je zadetek v pravilnem polju, se tarča oglasi „Yes". V nasprotnem primeru bo rekel „Sorry".
2. Igralec poskuša doseči čim manjše št. točk. Če v enem krogu ne zadene z vsemi tremi pikadi, dobi „Bad dart" in se mu prišteje 5 točk. Za zadetek v „Triple" dobi 1 točko (Orlov pikado), za zadetek v „Double" 2 točki (Bird dart) in za zadetek v „Single" 3 točke. Igralec se lahko odloči, da bo končal svoj krog po kateremkoli metu, zadnji zadetek še bo upoštevan.
3. Ko igralec s prvim pikadom zadene „Single", se lahko odloči, ali bo končal svoj krog in dobil 3 točke. Če želi znižati rezultat, lahko poskusi zadeti „Double" ali „Triple". Če pa z drugimi puščicami ne zadene označenega segmenta, na koncu kroga pridobi 5 točk.
4. Igralec, ki doseže na začetku določeno število točk, odhaja iz igre. Zmagovalec je tisti, ki ima po 18 krogih najmanjše število točk ali v igri ostane zadnji.

G10 Bingo (132, 141, 168, 189)
1. Številke segmentov se prikažejo na zaslonu. Zmaga tisti, ki kot prvi zadene vse segmente trikrat.
Če je zadetek v pravilnem segmentu, se tarča oglasi „Yes". V nasprotnem primeru bo rekel „Sorry". Po zadetku pravilnega se prižge naslednji segment.
132 - segmente je treba zadeti v naslednjem zaporedju: 15, 4, 8, 14, 3.
141 - segmente je treba zadeti v naslednjem zaporedju: 17, 13, 9, 7, 1.
168 - segmente je treba zadeti v naslednjem zaporedju: 20, 16, 12, 6, 2.
189 - segmente je treba zadeti v naslednjem zaporedju: 19, 10, 18, 5, 11.
2. Igralec mora najprej trikrat zadeti v segment, preden lahko meče v naslednjega.
Zadetek točkovnega segmenta „Single" – se šteje kot en zadetek
Zadetek točkovnega segmenta „Double" – se šteje kot dva zadetka
Zadetek v točkovni segment „Triple" – se šteje kot trije zadetki

G11 Big Little-Simple (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)
1. Vrednost (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) označuje osnovno število igralčevih življenj.
2. Vsak igralec dobi na začetku igre enako število življenj. Če vrednost njegovih življenj pade na 0, igralec odhaja iz igre. Igralec, ki začne prvi, mora zadeti naključno izbrani segment.
3. Če ciljni segment zadene s prvim ali drugim pikadom, lahko z zadnjim določi cilj, ki ga mora zadeti naslednji igralec.
Če svoj cilj zadene šele s tretjim pikadom, bo naslednji igralec metal v naključno izbrani segment.
Če igralec ne zadene svojega cilja niti z enim pikadom, izgubi eno življenje, drugi igralec pa še naprej meče v isti cilj.
Če je zadetek v pravilnem segmentu, se tarča oglasi „Yes". V nasprotnem primeru bo rekel „Sorry".
4. V tej igri ni važno, če je zadetek „Single", „Double" ali „Triple". Šteje se celotni razdelek.
5. Zmaga tisti, ki ima na voljo še vedno dovolj življenj.

G12 Little Big-Hard (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)
1. Vrednost (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21 označuje osnovno število življenj igralca.
2. Vsak igralec dobi na začetku igre enako število življenj. Če vrednost njegovih življenj pade na 0, igralec odhaja iz igre. Igralec, ki začne prvi, mora zadeti naključno izbrani segment.
3. Če ciljni segment zadene s prvim ali drugim pikadom, lahko z zadnjim določi cilj, ki ga mora zadeti naslednji igralec.
Če svoj cilj zadene šele s tretjim pikadom, bo naslednji igralec metal v naključno izbrani segment.
Če igralec ne zadene svojega cilja niti z enim pikadom, izgubi eno življenje, drugi igralec pa še naprej meče v isti cilj.
Če je zadetek v pravilnem segmentu, se tarča oglasi „Yes". V nasprotnem primeru bo rekel „Sorry".
4. Velja le zadetek izbranega segmenta točkovanja (Single, Double, Triple).
5. Zmaga tisti, ki ima na voljo še vedno dovolj življenj.

G13 Killer (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)
Možnost (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) označuje osnovno število življenj igralca.
2. Ko se igra začne, se na zaslonu prikaže „SEL" (Izberi). Igralec s svojim metom določi svoj točkovni segment in pritisne gumb „NEXT", da si lahko naslednji igralec izbere svoj točkovni segment. Ko so vsi igralci izbrali točkovni segment, se igra začne.
3. Igralec poskuša najprej zadeti svoj točkovni segment in postane „Killer" le, če ga zadene.
4. Če v igralčev izbrani točkovni segment zadene drug „Killer", igralec izgubi eno življenjsko točko. Igralci lahko pritisnejo gumb „SCORE", da si ogledajo trenutno stanje življenj.
5. Če je igralec Killer in znova zadene svoj točkovni segment, izgubi eno življenje in preneha biti „Killer". Da bi spet dosegel ta položaj, mora najprej znova zadeti svoj točkovni segment.
6. Igralci, ki imajo položaj „Killer", poskušajo doseči točkovne segmente svojih nasprotnikov.
7. Če je zadetek v pravilnem segmentu, se tarča oglasi „Yes". V nasprotnem primeru bo rekel „Sorry".
8. Izbira vrste igre (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) pomeni, da lahko igralec s poljubno ovrednotenim posegom svojega segmenta pridobi položaj „Killer".
9. Zmaga tisti, ki so kot zadnjemu še vedno ostala življenja.
10. Ta igra je primerna za večje število igralcev.

G14 Killer-Double (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)
Možnost (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) označuje osnovno število življenj igralca.
2. Ko se igra začne, se na zaslonu prikaže „SEL" (Izberi). Igralec s svojim metom določi svoj točkovni segment in pritisne gumb „NEXT", da si lahko naslednji igralec izbere svoj točkovni segment. Ko so vsi igralci izbrali točkovni segment, se igra začne.
3. Igralec poskuša najprej zadeti svoj točkovni segment in postane „Killer" le, če ga zadene.
4. Če v igralčev izbrani točkovni segment zadene drug „Killer", igralec izgubi eno življenjsko točko. Igralci lahko pritisnejo gumb „SCORE", da si ogledajo trenutno stanje življenj.
5. Če je igralec Killer in znova zadene svoj točkovni segment, izgubi eno življenje in preneha biti „Killer". Da bi spet dosegel ta položaj, mora najprej znova zadeti svoj točkovni segment.
6. Igralci, ki imajo položaj „Killer", poskušajo doseči točkovne segmente svojih nasprotnikov.
7. Če je zadetek v pravilnem segmentu, se tarča oglasi „Yes". V nasprotnem primeru bo rekel „Sorry".
8. Izbira vrste igre (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) pomeni, da lahko igralec položaj „Killer" doseže le, če zadene Double svojega segmenta.
9. Zmaga tisti, ki so kot zadnjemu še vedno ostala življenja.
10. Ta igra je primerna za večje število igralcev.

G15 Killer-Triple (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)
Možnost (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) označuje osnovno število življenj igralca.
2. Ko se igra začne, se na zaslonu prikaže „SEL" (Izberi). Igralec s svojim metom določi svoj točkovni segment in pritisne gumb „NEXT", da si lahko naslednji igralec izbere svoj točkovni segment. Ko so vsi igralci izbrali točkovni segment, se igra začne.
3. Igralec poskuša najprej zadeti svoj točkovno polje in dobi naziv „Killer" le, če ga zadene.
4. Če v igralčev izbrani točkovni segment zadene drug „Killer", igralec izgubi eno življenjsko točko. Igralci lahko pritisnejo gumb „SCORE", da si ogledajo trenutno stanje življenj.
5. Če je igralec Killer in znova zadene svoj točkovni segment, izgubi eno življenje in preneha biti „Killer". Da bi spet dosegel ta položaj, mora najprej znova zadeti svoj točkovni segment.
6. Igralci, ki imajo položaj „Killer", poskušajo doseči točkovne segmente svojih nasprotnikov.
7. Če je zadetek v pravilnem segmentu, se tarča oglasi „Yes". V nasprotnem primeru bo rekel „Sorry".
8. Izbira vrste igre (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) pomeni, da lahko igralec postane „Killer" le, če zadene „Triple" svojega segmenta.
9. Zmaga tisti, ki so kot zadnjemu še vedno ostala življenja.
10. Ta igra je primerna za večje število igralcev.

G16 Shoot Out (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)
1. Opcija (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21) označuje osnovno število življenj igralca.
2. Cilji, ki jih mora zadeti igralec, so naključno prikazani. Segment je treba zadeti v 10 sekundah, sicer zadetek ni veljaven. Če je zadetek v pravilnem segmentu, se tarča oglasi „Yes". V nasprotnem primeru bo rekel „Sorry". Ko je zadetek v pravilnem segmentu, se bo prižgal naslednji.
3. Vsak zadetek, naj bo to „Single", „Double" ali „Triple", odvzema življenja igralca, ki meče.
4. Zmaga tisti, katerega število življenj pade na 0.

G17 Legs Over (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)
Možnost (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) označuje osnovno število življenj igralca.
2. Na začetku je naključno določen rezultat, ki ga prvi igralec poskuša premagati z metanjem vseh treh pikadov. Če mu to ne uspe, izgubi eno življenje.
3. Naslednji igralec poskuša doseči višji rezultat od prejšnjega, sicer izgubi eno življenje.
4. Če igralec pritisne gumb „START", da izbriše rezultat, ali če z eno puščico ne zadene cilja, izgubi tudi eno življenje.
5. Igralec odhaja iz igre, če je nima več življenj = 0. Tarča ga o tem obvesti zvočno.
6. Zmaga tisti, ki so kot zadnjemu še vedno ostala življenja.
7. Ta igra je primerna za večje število igralcev.

G18 legs Under (UO3, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)
1. opcija (UO3, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21) označuje osnovno število igralčevih življenj
2. Na začetku je naključno podan rezultat, ki ga prvi igralec poskuša doseči z metanjem vseh treh pikadov. Če mu ne uspe doseči več točk, izgubi eno življenje.
3. Če igralec ne zadene z vsemi pikadi in dobi 0 točk, izgubi eno življenje. Rezultat ostaja enak kot je bil na začetku njegovega meta.
4. Igralci poskušajo znižati rezultat prejšnjega igralca. Če je vsota zadetkov vseh treh puščic višja, igralec ki meče, izgubi eno točko življenja.
5. Če igralec izbriše rezultat in pritisne gumb „START" ali če tarče ne zadene z eno samo puščico, izgubi tudi eno točko življenja.
6. Igralec odhaja iz igre, če je nima več življenj = 0. Tarča ga o tem obvesti zvočno.
7. Zmaga tisti, ki so kot zadnjemu še vedno ostala življenja.
8. Ta igra je primerna za večje število igralcev.

DE Elektronische Dartscheibe

User Bedienungsanleitung
Model: WD-AP-100A

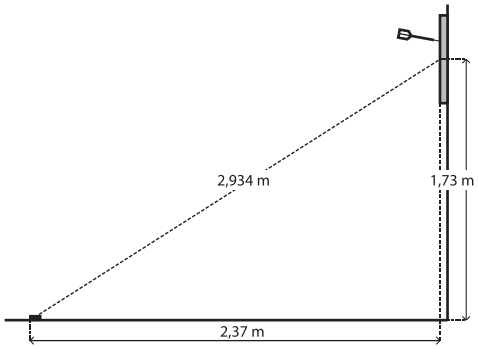
Warnung
Ist die elektronische Dartscheibe kein Spielzeug.
Kann Darts zu Verletzungen führen. Kinder sollten von den Erwachsenen bewacht werden beim Abspielen der Dartscheibe

Beschreibungen

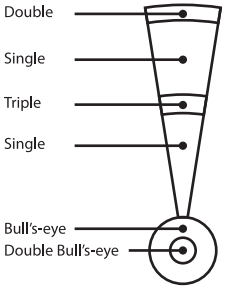
- 1LCD displayer.
- Es gibt insgesamt 18 verschiedene Designs und 159 spannendes Spiel.
- Es kann von maximal 8 Spielern gleichzeitig genossen werden.
- von 3 x AA 1.5V Batterien
- Wenn die Dartscheibe links über 30 Minuten inaktiv, das Display und Peripherien schaltet sich automatisch dann in den Schlafmodus.

Das Pauschalangebot beinhaltet
6 Messing Soft Tip Darts
6 Ersetzung weichen Tipps
Bedienungsanleitung

Standard-Installation
Wählen Sie einen Speicherort für die Dartscheibe, wo etwa 3 Meter Platz vor dem Brett ist zu hängen. Befestigen Sie die Dartscheibe und bestätigen Sie die Höhe vom Boden bis Bull's Eye sollte 1,73 Meter sein. Die "Toe-line" sollte 2.37meters aus dem Gesicht der Dartscheibe, und achten Sie darauf, die 3xAA Trockenbatterie laden und dann können Sie die spannenden Spiele zu genießen.



Scoring Regel
Segmentergebnis
Single-Segment "Single" --- eine Basis
Doppel-Segment "Double" ---- zwei Basen
Triple-Segment "Triple "------ drei Basen
Bull's-Auge 25 Ergebnis
Double Voll ins Schwarze aufDouble 25 Gäste



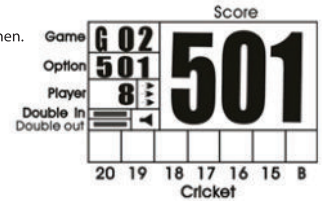
Taste Definition
1, Taste "POWER "-Taste und geben der normalen Arbeitszeit Status nach Anhörung eines Klangs.
2, verwenden "GAME"-Taste, um Spiele (G01-G18) zu wählen. Das "Spiel"-Taste kann auch verwendet werden, um Spiel verlassen und zurück zum Anfang Status.
3 kann die "Option" verwendet, um eine Sub-Spiel wählen. (G01-G18)
4, Verwenden Sie "PLAYER"-Taste, um die Anzahl der Spieler vor dem Spiel entscheiden, ist der Standardwert 2.
5, Die "DOUBLE IN / OUT"-Taste ist nur für G02 verwendet, siehe Spiel Bedienungsanleitung für Details.
6, Die "START / NEXT"-Taste wird verwendet, um ein Spiel oder ein Wechsel zum nächsten Spieler zu starten.

Sound Indikation
"Laser" --- Sound stellt die einzelnen Segmente getroffen wurde.
"Double" --- Sound stellt das Double Segmente getroffen wurde.
"Triple" --- Sound stellt das Triple Segmente getroffen wurde.
"Score" --- Sound stellt das Scoring.
"Close" --- Sound repräsentiert Scoring Segment geschlossen.
"Open " --- Sound repräsentiert Scoring Segment eröffnet.
"Too high" --- Sound stellt die Punkte abgezogen werden.
"Winner" --- Sound ist der erste Sieger erscheint.
"Bull'eye" --- Sound stellt das Bullauge getroffen wurde.
"Next/ Player" --- Sound zeigt nächste Spieler zu spielen, nachdem der vorherige Spieler warf drei Darts.
"Ye" --- Sound stellt das Zielsegment getroffen wird.
"Sorry" --- Sound stellt das Zielsegment nicht getroffen wird.

Spielregeln

G01 Count-Up (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)
Die Punktzahl für jeden Spieler werden addiert die homologen Punkte begleiten die homologen Segment ist, bis die angegebene Punktzahl erreicht getroffen. Derjenige, der zuerst erreicht oder überschreitet die angegebene Punktzahl ist Sieger.

G02 Count-Down (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)
Mit jedem Treffer durch den Spieler, wird die angegebene Punktzahl der homologen Punkt der Hit abziehen.
Derjenige, der zuerst reduzieren den angegebenen Punkt total auf "Null" ist der Gewinner.
Die Spieler können verschiedene Spielmodi mit Hilfe der "DOUBLE IN / OUT"-Taste auswählen.



Double in (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)
Bei "Double in"auf dem LCD-Bildschirm angezeigt, bedeutet dies, "Double In " Spiel gespielt wird, die nur durch das Drücken der Doppel-Scoring Segmente beginnen.

Double out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)
Bei "Double Out " auf dem LCD-Bildschirm angezeigt, bedeutet dies, "Double Out" Spiel gespielt wird, die nur durch das Drücken der Doppel-Scoring Segmente Ende. Wenn das Ergebnis des Spielers wird auf 1 reduziert oder unter 0, bedeutet es, "Burst dart" und der Spieler kann nicht ein Tor zu dieser Runde kann aber nur halten die Partitur der letzten Kurve.

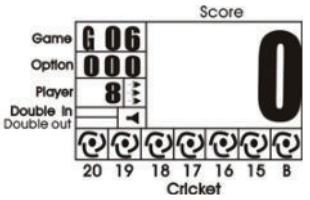
Double in / out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)
Wenn beide "Double in" und "Double Out " werden auf dem LCD-Bildschirm angezeigt, bedeutet dies, "Double in" und "Double Out " Spiel gespielt wird, die nur starten kann und am Ende durch das Drücken der Doppel-Scoring Segmenten. Wenn das Ergebnis des Spielers wird auf 1 reduziert oder unter 0, bedeutet es, "Burst dart" und der Spieler kann nicht ein Tor zu dieser Runde kann aber nur halten die Partitur der letzten Kurve.

G03 Round Clock (5, 10, 15, 20)
1, (5,10,15, 20) Mittel Anschlagen der Scoring-Segment um Punkte zu bekommen.
"5" Hit the scoring Segmente 1 bis 5.
"10" Hit the scoring Segmente 1 bis 10.
"15" Hit the scoring Segmente 1 bis 15.
"20" Hit the scoring Segmente 1 bis 20.
2, sollte der Spieler schießen Pfeile auf das Segment über die Angabe der Dartscheibe basiert. Wenn das Segment getroffen wird, wird die Dartscheibe Stimme "yes", oder wird Stimme "Sorry". Nach dem Segment getroffen wird, wird als nächstes Segment angegeben werden.

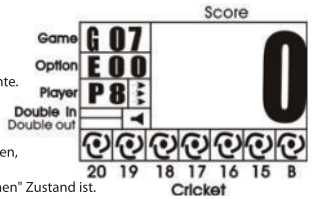
G04 Round Clock - Double (205, 210, 215, 220)
1, (205,210,215, 220) bedeutet, dass nur Schlagen Doppel Scoring Segment um Punkte zu bekommen.
"205" Hit the scoring Segmente 1 bis 5.
"210" Hit the scoring Segmente 1 bis 10.
"215" Hit the scoring Segmente 1 bis 15.
"220" Hit the scoring Segmente 1 bis 20.
2, sollte der Spieler treffen das Segment über die Angabe der Dartscheibe basiert. Wenn das richtige Segment getroffen wird, wird die Dartscheibe Stimme "yes", oder wird Stimme "Sorry". Nach dem Segment getroffen wird, wird als nächstes Segment angegeben werden.

G05 Round Clock - Triple (305, 310, 315, 320)
1, "305.310.315, 320" nur treffen dreifach Scoring Segment um Punkte zu bekommen.
"305" Hit the scoring Segmente 1 bis 5.
"310" Hit the scoring Segmente 1 bis 10.
"315" Hit the scoring Segmente 1 bis 15.
"320" Hit the scoring Segmente 1 bis 20.
2, den Spieler traf das Segment auf der Grundlage der Angabe der Dartscheibe. Wenn das Segment getroffen wird, wird die Dartscheibe Stimme "yes", oder wird Stimme "Sorry". Nach dem Segment getroffen wird, wird als nächstes Segment angegeben werden.

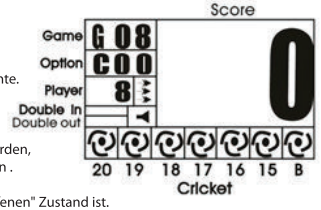
G06 Simple Cricket (000, 020, 025)
1 ist es nur gültig, wenn 15,16,17,18,19,20 oder ins Schwarze getroffen ist.
2, Der Spieler, der zuerst trifft alle oben genannten Zahlen dreimal ist der Gewinner.
Hit-Single Scoring Segment ----- zählen einmal
HIT Double Scoring Segment ---- zählen doppelt
Hit Triple Scoring Segment ---- zählen dreimal
"000" - Der Spieler kann jedes mögliches Segment des 15,16,17,18,19,20 und Bullauge.
Es gibt keine Priorität dieser Segmente.
"020"-Hit Der Spieler muss 20 drei mal zuerst, dann folgen 19, 18, 17, 16, 15 und Bull's Eye in Ordnung.
"025"-Der Spieler muss das Bullauge dreimal ersten Hit, dann folgen 15, 16, 17, 18, 19, 20 in Ordnung.
3, Jedes Segment drei hat "(" Indikatoren. Wenn es einmal traf man "(" wird eingeschaltet werden.
Wenn alle "(" eingeschaltet sind, ist das Spiel vorbei. (Siehe Bild unten).
4, Der Spieler, der auf alle "(" erste ist der Gewinner dreht.



G07 Score Cricket (E00, E20, E25)
1, ist es nur gültig, wenn 15,16,17,18,19,20 oder ins Schwarze getroffen ist.
2, sollte der Spieler treffen alle oben genannten Zahlen.
Hit-Single Scoring Segment –-– zählen einmal
HIT Double Scoring Segment -– zählen doppelt
Hit Triple Scoring Segment -– zählen dreimal
3, "E00" - Die Spieler treffen kann jedes Segment 15,16,17,18,19,20 und Bullauge. Es gibt keine Priorität dieser Segmente.
4, "E20"-Hit Der Spieler muss 20 drei mal zuerst, dann folgen 19, 18, 17, 16, 15 und Bull's Eye in Ordnung.
5, "E25"-Der Spieler muss das Bullauge dreimal ersten Hit, dann folgen 15, 16, 17, 18, 19, 20 in Ordnung.
6, hat Jedes Segment drei "(" Indikatoren. Wenn es einmal traf man "(" wird eingeschaltet werden.
7, wenn der Spieler hat das Scoring Segment 3 mal treffen, wird es offen für Gäste für diesen Spieler geschlagen werden, aber es wird geschlossen und kann nicht für Gäste getroffen werden, wenn sie 3 mal von allen Spielern getroffen.
8, muss jeder Spieler versuchen, die Scoring-Segment wie möglich zu treffen, wie der Spieler kann, wenn es bei "offenen" Zustand ist.
9, Nach dem Segment dreimal von allen Spielern getroffen wurde, wird es geschlossen werden. Die Spieler sollten Hit anderen Scoring-Segment von der Dartscheibe für Gäste angezeigt.
10, Der Spieler, der höchsten Punktzahl bekommt nach all den Scoring-Segmente sind geschlossen, ist der Gewinner. (Siehe Bild unten).



G08 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25)
1, ist es nur gültig, wenn 15,16,17,18,19,20 oder ins Schwarze getroffen ist.
2, sollte der Spieler Bestes tun, um alle oben genannten Zahlen treffen.
Hit-Single Scoring Segment –-– zählen einmal
HIT Double Scoring Segment -–- zählen doppelt
Hit Triple Scoring Segment -– zählen dreimal
"C00" - Die Spieler treffen kann jedes Segment 15,16,17,18,19,20 und Bullauge. Es gibt keine Priorität dieser Segmente.
"C20"-Hit Der Spieler muss 20 drei mal zuerst, dann folgen 19, 18, 17, 16, 15 und Bull's Eye in Ordnung.
"C25"-Der Spieler muss das Bullauge dreimal ersten Hit, dann folgen 15, 16, 17, 18, 19, 20 in Ordnung.
3, hat Jedes Segment drei "(" Indikatoren. Wenn es einmal traf man "(" wird eingeschaltet werden.
4, wenn der Spieler hat das Scoring Segment 3 mal treffen, wird es offen für Gäste für diesen Spieler geschlagen werden, aber es wird geschlossen und kann nicht für Gäste getroffen werden, wenn sie für 3-mal getroffen von allen Spielern .
5, werden die Punkte der jeweilige Spieler an alle Gegner hinzugefügt werden.
6, muss jeder Spieler versuchen, die Scoring-Segment wie möglich zu treffen, wie der Spieler kann, wenn es bei "offenen" Zustand ist.
7, Nach dem Segment dreimal wurde von allen Spielern treffen, wird es geschlossen werden. Die Spieler sollten Hit anderen Scoring-Segment von der Dartscheibe angegeben zu lassen Gegnern der Gäste.
8, Der Spieler, der niedrigste Punktzahl bekommt, nachdem alle Segmente geschlossen sind, ist Sieger. (Siehe Bild unten).



G09 Golf (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)
1, (10,20,30,40,50,60,70,80,90) kann als das ausgewählte Gäste gewählt werden.
Der Spieler sollte die Scoring-Segment von 1-Hit bis 18 um. (Hit 1 am ersten Zug, 2 in der zweiten biegen, und so weiter). Wenn das Segment getroffen wird, wird die Dartscheibe Stimme "yes", oder wird Stimme "Sorry". Nach dem Segment getroffen wird, wird als nächstes Segment angegeben werden.
2, sollte der Spieler versuchen, einen niedrigste Punktzahl zu bekommen. Wenn drei Darts einer wiederum fehlen, bedeutet dies eine "schlechte Dart" und der Spieler erhält 5 Punkte. Wenn Schlagen Triple Scoring Segment, erhält der Spieler 1 Punkt. (Eagle DART) Wenn Schlagen Doppel Scoring Segment, bekommt der Spieler 2 Punkte. (Bird DART) Wenn Schlagen einzigen Scoring-Segment, erhält der Spieler 3 Punkte. Der Spieler kann wählen eine der 3 Darts auf eine Wende Ende aber nur der letzte Pfeil würde genutzt, um Gäste zu berechnen.
3, wenn der Spieler die einzelnen Scoring Segment Hits mit ersten Dart und bekommt 3 Punkte, kann der Spieler entscheiden, bis zur nächsten Abbiegung in Kraft. Wenn wollen eine niedrigere Punktzahl bekommen, kann der Spieler weiter zu schlagen. Aber wenn beide noch 2 Darts fehlen, wird der Spieler 5 Punkte endlich.
4, Der Spieler, der ausgewählte Gäste aus wird das Spiel gekickt wird. Wenn es nur ein Spieler übrig ist dieser Spieler der Gewinner. Oder, wenn alle 18 Umdrehungen fertig sind, ist der Spieler mit der niedrigsten Punktzahl gewinnt.

G10 Bingo (132, 141, 168, 189)
1, wird die Anzahl Segmente auf dem Bildschirm, der Spieler, der alle Segmente der Anzahl Treffern zu 3-mal erste ist der Sieger gezeigt. Wenn ein Segment getroffen wird, wird die Dartscheibe Stimme "yes", oder wird Stimme "Sorry". Nach dem Segment getroffen wird, wird als nächstes Segment angegeben werden.
132 -– Hit folgende Sequenz von 15, 4, 8, 14, 3 Segmente.
141-Hit folgende Sequenz von 17, 13, 9, 7, 1 Segmenten.
168-Hit folgende Sequenz von 20, 16, 12, 6, 2 Segmente
189 - Hit folgende Sequenz von 19, 10, 18, 5, 11 Segmente.
2, muss der Spieler schlagen eine Reihe Segment dreimal und dann kann nächste Nummer Segment betroffen.
Hit-Single Scoring Segment –-– zählen einmal.
HIT Double Scoring Segment -–- zählen doppelt.
Hit Triple Scoring Segment -–- zählen dreimal.

G11 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) bedeutet das ursprüngliche Leben Wert des Spielers.
2, hat jeder Spieler eine nominelle Lebensdauer Wert am Anfang. Wenn kein Leben belassen, wird der Spieler aus dem Spiel gekickt. Der erste Spieler muss die Anzahl Segment treffen zufällig ausgegeben.
3, wenn das Ziel zu treffen mit dem ersten oder zweiten Dart, kann der Spieler bauen ein neues Ziel mit der linken DART for nächsten Spieler. Wenn das Ziel zu treffen, indem Sie bis alle drei Darts, kann der Spieler nicht bauen neues Ziel und das Ziel wird nach dem Zufallsprinzip für die nächsten Spieler übergeben. Wenn der Spieler nicht treffen kann das Ziel mit drei Darts, ein Leben Wert verloren, das Ziel wird durch folgende Spieler getroffen werden. Wenn das Segment getroffen wird, wird die Dartscheibe Stimme "yes", oder wird Stimme "Sorry".
4, ist es zulässig, jedem Ort, an Zielnummer Segment, egal Einzel-, Doppel-, Dreibett-Scoring Segmente betroffen.
5, Wenn es nur einen Spieler, der das Leben Wert hat, ist das Spiel vorbei und dieser Spieler ist der Gewinner.

G12 Little Big-Hard (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)
1, Option (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21) bedeutet das ursprüngliche Leben Wert des Spielers.
2, hat jeder Spieler eine nominelle Lebensdauer Wert am Anfang. Wenn kein Leben belassen, wird der Spieler aus dem Spiel gekickt. Der erste Spieler muss die Anzahl Segment treffen zufällig ausgegeben.
3, Wenn Schlagen Ziel mit dem ersten oder zweiten Dart, kann der Spieler bauen ein neues Ziel mit der linken DART for nächsten Spieler. Wenn das Ziel zu treffen, indem Sie bis alle drei Darts, kann der Spieler nicht bauen neue Zielgruppen und das neue Ziel wird nach dem Zufallsprinzip für die nächsten Spieler übergeben. Wenn der Spieler nicht treffen kann das Ziel mit drei Darts, ein Leben Wert verloren, das Ziel wird durch folgende Spieler getroffen werden. Wenn das Segment getroffen wird, wird die Dartscheibe Stimme "yes", oder wird Stimme "Sorry".
4, ist es nur durch das Drücken der gleichen Scoring Segment (Einzel-, Doppel-, Dreibett) der Zielrufnummer ein.
5, Wenn es nur einen Spieler, der das Leben Wert hat, ist das Spiel vorbei und dieser Spieler ist der Gewinner.

G13 Killer (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)
1, Option (3,5,7,9,11,13,15,17,19,21) bedeutet Entstehung Leben Wert des Spielers.
2, Bei der Eingabe des Spiels, zeigt das Fenster des Gastes "SEL" (Wählen), um den Player an ein Scoring-Segment für sich selbst entscheiden Hinweis. Die erste Wertung Segment durch den Spieler getroffen gewählt wird, als seine Segment verwenden, dann drücken Sie auf "Weiter" zum nächsten Spieler zu seiner Scoring Segment wählen lassen. Nachdem alle Spieler die Scoring-Segmente gewählt haben, ist das Spiel zu Beginn.
3, Nachdem alle Spieler ihre Scoring Segmente auswählen, beginnt sie zu schlagen. Nur nach der Kollision mit dem gewählten Scoring-Segment kann der Spieler ein Killer im Laufe des Spiels zu werden.
4, wenn ein Spieler Scoring Segment Gegner Mörder getroffen wird, wird ein Leben Wert aus dieser Spieler getroffen werden. Das Leben Wert kann auf dem Bildschirm angezeigt werden.
5, wenn der Spieler hat sich zu einem "Killer" und trifft seine Zielsegment wieder, wird der Spieler ausgeschaltet werden der "Killer" genannt Qualifikation und reduziert ein Leben Wert.
6, sollte der Mörder Spieler beste Arbeit zum Abschluss einer Lebens-Wert von Gegnern durch Schlagen des Gegners Zielsegment.
7, wenn das Segment betroffen ist, wird die Dartscheibe Stimme "yes", oder wird Stimme "Sorry".
8, Option (3,5,7,9,11,13,15,17,19,21) bedeutet der Spieler kann ein Mörder werden beim Auftreffen auf die ausgewählte Nummer Segment egal ist es Einzel-, Doppel-, Dreibett-Scoring-Segment.
9, wenn es nur einen Spieler, der das Leben Wert hat, ist das Spiel vorbei und dieser Spieler ist der Gewinner.
10, sollte das Spiel um mehr als 2 Spielern gespielt werden.

G14 Killer-Double (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)
1, Option (203,205,207,209,211,213,215,217,219,221) bedeutet ursprüngliche Leben Wert des Spielers.
2, Bei der Eingabe des Spiels, zeigt das Fenster des Gastes "SEL" (Wählen), um den Player an ein Scoring-Segment für sich selbst entscheiden Hinweis. Die erste Wertung Segment durch den Spieler getroffen gewählt wird, als seine Segment verwenden, dann drücken Sie auf "Weiter" zum nächsten Spieler zu seiner Scoring Segment wählen lassen. Nachdem alle Spieler die Scoring-Segmente gewählt haben, ist das Spiel zu Beginn.
3, Nach all den Spielern die Scoring-Segmente wählen, beginnen sie zu schlagen. Nur nach der Kollision mit dem gewählten Scoring-Segment kann der Spieler ein Killer im Laufe des Spiels zu werden.
4, wenn ein Spieler Scoring Segment Gegner Mörder getroffen wird, wird ein Leben Wert aus dieser Spieler getroffen werden. Das Leben Wert kann auf dem Bildschirm angezeigt werden.
5, wenn der Spieler hat sich zu einem "Killer" und trifft seine Zielsegment wieder, wird der Spieler ausgeschaltet werden der "Killer" genannt Qualifikation und reduziert ein Leben Wert.
6, Der Mörder sollte am besten arbeiten, nehmen das Leben Wert von Gegnern durch Schlagen des Gegners Scoring-Segment.
7, wenn das Segment betroffen ist, wird die Dartscheibe Stimme "yes", oder wird Stimme "Sorry".
8, Option (203,205,207,209,211,213,215,217,219,221) bedeutet der Spieler kann ein Mörder werden erst durch das Drücken der gewählten Nummer mit Doppel-Scoring-Segment.
9, wenn es nur einen Spieler, der das Leben Wert hat, ist das Spiel vorbei und dieser Spieler ist der Gewinner.
10, sollte das Spiel um mehr als 2 Spielern gespielt werden.

G15 Killer-Triple (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)
1, Option (303,305,307,309,311,313,315,317,319,321) bedeutet ursprüngliche Leben Wert des Spielers.
2, Bei der Eingabe des Spiels, zeigt das Fenster des Gastes "SEL" (Wählen), um den Player an ein Scoring-Segment für sich selbst entscheiden Hinweis. Die erste Wertung Segment durch den Spieler getroffen gewählt wird, als seine Segment verwenden, dann drücken Sie auf "Weiter" zum nächsten Spieler zu seiner Scoring Segment wählen lassen. Nachdem alle Spieler die Scoring-Segmente gewählt haben, ist das Spiel zu Beginn.
3, Nach all den Spielern die Scoring-Segmente wählen, beginnen sie zu schlagen. Nur nach der Kollision mit dem gewählten Scoring-Segment kann der Spieler ein Killer im Laufe des Spiels zu werden.
4, wenn ein Spieler Scoring Segment Gegner Mörder getroffen wird, wird ein Leben Wert aus dieser Spieler getroffen werden. Das Leben Wert kann auf dem Bildschirm angezeigt werden.
5, wenn der Spieler hat sich zu einem "Killer" und trifft seine Zielsegment wieder, wird der Spieler ausgeschaltet werden der "Killer" genannt Qualifikation und reduziert ein Leben Wert.
6, Der Mörder sollte am besten arbeiten, nehmen das Leben Wert von Gegnern durch Schlagen des Gegners Scoring-Segment.
7, wenn das Segment betroffen ist, wird die Dartscheibe Stimme "yes", oder wird Stimme "Sorry".
8, Option (303,305,307,309,311,313,315,317,319,321) bedeutet der Spieler kann ein Mörder werden erst durch das Drücken der gewählten Nummer mit Dreifach-Scoring-Segment.
9, wenn es nur einen Spieler, der das Leben Wert hat, ist das Spiel vorbei und dieser Spieler ist der Gewinner.
10, sollte das Spiel um mehr als 2 Spielern gespielt werden.

G16 Shoot Out (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)
1, Option (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21) bedeutet ursprüngliche Leben Wert des Spielers.
2, eine Zahl Segment zufällig heraus für den Spieler zu treffen gegeben. Der Spieler muss es innerhalb von zehn Sekunden schlagen, oder den Hit nicht gültig. Wenn das Segment getroffen wird, wird die Dartscheibe Stimme "Ja", oder wird Stimme "Sorry". Nach dem Segment getroffen wird, wird als nächstes Segment angegeben werden.
3 wird bei jedem Treffer das "Ziel" Einzel-, Doppel-oder Dreifach-Segment ein Leben Wert reduziert werden.
4, Der Spieler, dessen Leben Wert ist 0 erste reduziert worden ist Sieger.

G17 Legs Over (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)
1, Option (3,5,7,9,11,13,15,17,19,21) bedeutet ursprüngliche Leben Wert des Spielers.
2, Zunächst wird eine Punktzahl zufällig heraus gegeben werden und der erste Spieler sollte versuchen, mehr Punkte als für insgesamt drei Darts bekommen. Wenn der erste Spieler erhält weniger, als es ist ein Leben Wert vom Spieler aufgenommen.
3 soll der Spieler versuchen, höhere Punktzahl als die Partitur des vorherigen Spielers in einem Zug gemacht zu bekommen. Wenn ein Spieler weniger als die Partitur von insgesamt drei Darts des vorherigen Spielers ist ein Leben Wert vom Spieler aufgenommen.
4, sind die Spieler nicht zu eindeutigen Gäste zugelassen. Wenn der Spieler drückt die START-Taste direkt oder keine Dart Treffer Segment, wird der Spieler auch verlieren ein Leben Wert.
5, wird der Spieler eliminiert, wenn kein Leben Wert überlassen werden, und ein Sound wird als eine Erinnerung gegeben werden.
6, wenn es nur einen Spieler, der das Leben Wert hat, ist das Spiel vorbei und dieser Spieler ist der Gewinner.
7, sollte das Spiel um mehr als 2 Spielern gespielt werden.

G18 legs Under (UO3, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)
1, Option (UO3, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21) bedeutet ursprüngliche Leben Wert des Spielers.
2, Zunächst wird eine Punktzahl zufällig heraus gegeben werden und der erste Spieler sollten versuchen, weniger Gäste, als es für insgesamt drei Darts bekommen. Wenn der erste Spieler erhält höher als es ist, ein Leben Wert vom Spieler aufgenommen.
3 ist es nicht für 0 Punkt gestattet. Wenn der Spieler verfehlt drei Darts und bekommt 0 Punkte, ist ein Leben Wert vom Spieler aufgenommen und die Gäste hält das Original.
4, sollte der Spieler versuchen, weniger Gäste als die Partitur des vorherigen Spielers in einem Zug gemacht zu bekommen. Wenn ein Spieler höher als der Wert von insgesamt drei Darts des vorherigen Spielers ist ein Leben Wert vom Spieler aufgenommen.
5 sind die Spieler nicht zu eindeutigen Gäste zugelassen. Wenn der Spieler drückt die START-Taste direkt oder keine Dart Treffer Segment, wird der Spieler auch verlieren ein Leben Wert.
6, wird der Spieler eliminiert, wenn kein Leben Wert überlassen werden, und ein Sound wird als eine Erinnerung gegeben werden.
7, wenn es nur einen Spieler, der das Leben Wert hat, ist das Spiel vorbei und dieser Spieler ist der Gewinner.
8, sollte das Spiel um mehr als 2 Spielern gespielt werde

PL Elektroniczna tarcza do gry w rzutki

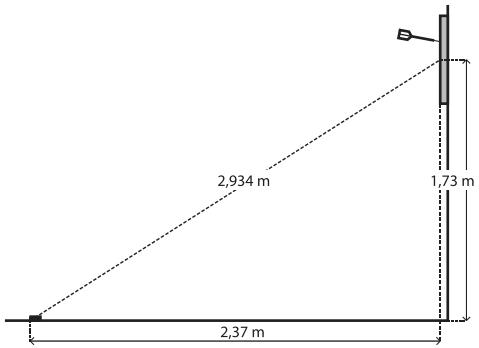
Instrukcja obsługi
Model: WD-AP-100A

Ostrzeżenie
Elektroniczna tarcza do gry w rzutki NIE jest zabawką.
Lotki mogą spowodować obrażenia ciała. Dzieci muszą być nadzorowane przez osoby dorosłe podczas zabawy tarczą do gry w rzutki.

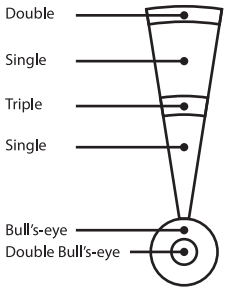
Opis
- 1 Wyświetlacz LCD.
- Urządzenie udostępnia 18 styli i 159 gier.
- Urządzenie umożliwia grę maksymalnie 8 graczom w tym samym czasie.
- Zasilanie z 3 baterii AA 1,5 V
- Jeżeli tarcza będzie nieaktywna przez ponad 30 minut, wyświetlacz i elementy zewnętrzne wyłączą się automatycznie i przejdą w tryb uśpienia.

Zestaw zawiera
6 lotek z elastyczną końcówką
6 zapasowych końcówek
Instrukcję obsługi

Montaż standardowy
Należy wybrać odpowiednie miejsce do powieszenia tarczy zapewniające 3 metry wolnej przestrzeni przed tarczą. Tarczę należy umocować w taki sposób, aby **środkowa część** (Bull's Eye) znajdowała się na wysokości 1,73 metra. Linia rzutu musi znajdować się w odległości 2,37 metra od tarczy. Należy pamiętać o włożeniu 3 baterii AA. Następnie można rozpocząć grę



Zasady punktowania
"Single" – pojedyncza punktacja
"Double" – podwójna punktacja
"Triple" – potrójna punktacja
"Bull's-eye" – 25 punktów
"Double Bull's-eye" – 50 punktów



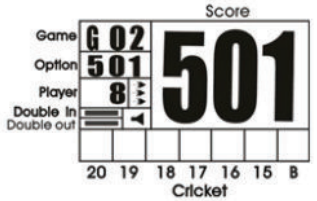
Przycisk Definicja
1. Nacisnąć przycisk „POWER" i wprowadzić normalny tryb po usłyszeniu dźwięku.
2. Użyć przycisku „GAME", aby wybrać grę (G01 - G18). Przycisku „GAME" można użyć również do zakończenia gry i przejścia do początkowego trybu.
3. Przycisk „OPTION" umożliwia wybór wariantu gry. (G01 - G18)
4. Użyć przycisku „PLAYER" do wybrania liczby graczy, domyślną wartością jest liczba 2.
5. Przycisk „DOUBLE IN/OUT" jest używany wyłącznie w grze G02. Aby zapoznać się ze szczegółami należy przeczytać opis gry.
6. Przycisk „START/NEXT" służy do rozpoczęcia gry lub przejścia do następnego gracza.

Dźwięk
„Laser" - Dźwięk informuje o trafieniu pojedynczego pola.
„Double" - Dźwięk informuje o trafieniu pola podwójnego.
„Triple" - Dźwięk informuje o trafieniu potrójnego pola.
„Score" - Dźwięk informuje o wyniku.
„Close" - Dźwięk informuje o zamknięciu punktowanego segmentu.
„Open" - Dźwięk informuje o otwarciu punktowanego segmentu.
„Too High" - Dźwięki informuje o odjęciu punktów.
„Winner" - Dźwięk informuje o zwycięzcy.
„Bull's-Eye" - Dźwięk informuje o trafieniu pola Bull's-Eye.
„Next/Player" - Dźwięk wskazuje następnego gracza po wyrzuceniu przez poprzedniego gracza trzech lotek.
„Ye" - Dźwięk informuje o trafieniu właściwego segmentu.
„Sorry" - Dźwięk informuje o nietrafieniu właściwego segmentu.

Zasady gry

"Count-Up" G01-Up (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)
Do wyniku każdego gracza zostaje dodana liczba punktów zgodna z liczbą punktów uzyskaną podczas rzucania. Gra kończy się w momencie uzyskania wyniku docelowego. Pierwszy gracz, który zdobędzie docelową liczbę punktów lub wyższą liczbę punktów wygrywa grę.

"Count-Down" G02-Down (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)
Przy każdym rzucie gracza, zdobyta liczba punktów jest odliczana od wyniku. Osoba, która osiągnie pierwsza zero punktów wygrywa.
Gracze mogą wybrać różne warianty gry za pomocą przycisku DOUBLE IN/OUT. (Patrz rysunek obok.)



Double in (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)
Gdy „Double in" wyświetla się na ekranie LCD, oznacza to konieczność trafienia podwójnego pola przy pierwszym rzucie.

Double out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)
Gdy „Double out" wyświetla się na ekranie LCD, oznacza to konieczność trafienia podwójnego pola przy ostatnim rzucie. Jeżeli gracz zmniejszy swój wynik do 1 lub poniżej 0, gracz nie otrzymuje punktów i zachowuje wynik z poprzedniej rundy.

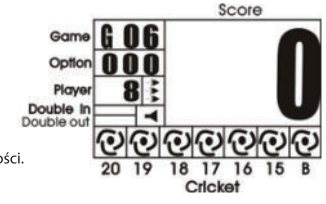
Double in/out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)
Gdy „Double in" i „Double out" wyświetlają się na wyświetlaczu LCD, oznacza to grę z obiema opcjami „Double in" i „Double out", czyli pierwszy i ostatni rzut muszą trafić w podwójne pole. Jeżeli gracz zmniejszy swój wynik do 1 lub poniżej 0, gracz nie otrzymuje punktów i zachowuje wynik z poprzedniej rundy.

G03 Round Clock (5, 10, 15, 20)
1. (5,10,15, 20) Oznacza trafianie w punktowane segmenty w celu zdobycia punktów.
   „5" trafianie w segmenty od 1 do 5.
   „10" trafianie w segmenty od 1 do 10.
   „15" trafianie w segmenty od 1 do 15.
   „20" trafianie w segmenty od 1 do 20.
2. Gracz musi trafić we wskazany segment na tarczy. Jeżeli segment zostanie trafiony, tarcza emituje komunikat „Yes" lub „Sorry", gdy segment nie zostanie trafiony". Po trafieniu segmentu wskazywany jest następny segment.

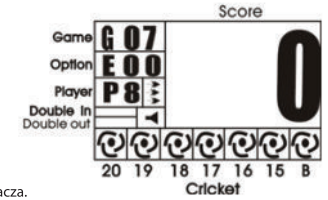
G04 Round Clock-Double (205, 210, 215, 220)
1. (205, 210, 215, 220) Oznacza trafianie w podwójnie punktowane segmenty w celu zdobycia punktów.
   „205" trafianie w segmenty od 1 do 5.
   „210" trafianie w segmenty od 1 do 10.
   "215" trafianie w segmenty od 1 do 15.
   „220" trafianie w segmenty od 1 do 20.
2. Gracz musi trafić we wskazany segment na tarczy. Jeżeli prawidłowy segment zostanie trafiony, tarcza emituje komunikat „Yes" lub „Sorry", gdy segment nie zostanie trafiony. Po trafieniu segmentu wskazywany jest następny segment.

G05 Round Clock-Triple (305, 310, 315, 320)
1. (305, 310, 315, 320) Oznacza trafianie w potrójnie punktowane segmenty w celu zdobycia punktów.
   „305" - trafianie w segmenty od 1 do 5.
   „310" trafianie w segmenty od 1 do 10.
   „315" trafianie w segmenty od 1 do 15.
   „320" trafianie w segmenty od 1 do 20.
2. Gracz musi trafić we wskazany segment na tarczy. Jeżeli segment zostanie trafiony, tarcza emituje komunikat „Yes" lub „Sorry", gdy segment nie zostanie trafiony. Po trafieniu segmentu wskazywany jest następny segment.

G06 Simple Cricket (000, 020, 025)
1. Punkty są zliczane tylko dla segmentów 15, 16, 17, 18, 19, 20 lub bull's-eye.
2. Gracz, który trafi wszystkie pola trzy razy wygrywa.
   Trafienie w pole pojedyncze - jeden rzut zaliczony
   Trafienie w pole podwójne - dwa rzuty zaliczone
   Trafienie w pole potrójne - trzy rzuty zaliczone
   „000" - Gracz może trafić dowolny segment z 15,16,17,18,19,20 oraz bull's-eye. Nie ma ustalonej kolejności.
   „020" - Gracz musi trafić najpierw 20 trzy razy a następnie 19, 18, 17, 16, 15 oraz bull's eye w kolejności.
   „025" - Gracz musi najpierw trafić bull's-eye trzy razy a następnie 15, 16, 17, 18, 19, 20 w kolejności.
3. Każdy segment posiada trzy wskaźniki „(". Po jednym trafieniu włącza się „(". Gdy wszystkie „(" są włączone gra kończy się. (Patrz rysunek obok.)
4. Gracz, który pierwszy włączy wszystkie „(" wygrywa.

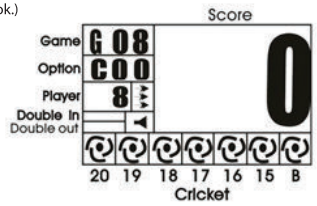


G07 Score Cricket (E00, E20, E25)



1. Punkty są zliczane tylko dla segmentów 15, 16, 17, 18, 19, 20 lub bull's-eye.
2. Gracz musi trafić wszystkie numery.
   Trafienie w pole pojedyncze - jeden rzut zaliczony
   Trafienie w pole podwójne - dwa rzuty zaliczone
   Trafienie w pole potrójne - trzy rzuty zaliczone
   „E00" Gracz może trafić dowolny segment z 15, 16, 17, 18, 19, 20 oraz bull's-eye. Nie ma ustalonej kolejności.
   „E20" Gracz musi trafić najpierw 20 trzy razy a następnie 19, 18, 17, 16, 15 oraz bull's eye w kolejności.
   „E25" Gracz musi najpierw trafić bull's-eye trzy razy a następnie 15, 16, 17, 18, 19, 20 w kolejności.
3. Każdy segment posiada trzy wskaźniki „(". Po jednym trafieniu włącza się „(".
4. Jeżeli gracz trafił punktowany segment trzy razy, zostaje on otwarty do zdobywania punktów przez tego gracza.
   Segment zostaje zamknięty (koniec możliwości zdobywania punktów), gdy zostanie trafiony trzy razy przez wszystkich graczy.
5. Każdy gracz musi starać się trafić w otwarty segment.
6. Gdy segment zostanie trafiony trzy razy przez wszystkich graczy zostaje zamknięty. Gracze mogą rzucać w inne wskazane segmenty w celu zdobycia punktów.
7. Gracz, który zdobędzie najwyższy wynik po zamknięciu wszystkich segmentów wygrywa. (Patrz rysunek obok.)

G08 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25)



1. Punkty są zliczane tylko dla segmentów 15, 16, 17, 18, 19, 20 lub bull's-eye.
2. Gracz musi trafić wszystkie numery.
   Trafienie w pole pojedyncze - jeden rzut zaliczony
   Trafienie w pole podwójne - dwa rzuty zaliczone
   Trafienie w pole potrójne - trzy rzuty zaliczone
   „C00" - Gracz może trafić dowolny segment 15, 16, 17, 18, 19, 20 oraz bull's-eye. Nie ma ustalonej kolejności.
   „C20" - Gracz musi trafić najpierw 20 trzy razy a następnie 19, 18, 17, 16, 15 oraz bull's eye w kolejności.
   „C25" - Gracz musi najpierw trafić bull's-eye trzy razy a następnie 15, 16, 17, 18, 19, 20 w kolejności.
3. Każdy segment posiada trzy wskaźniki „(". Po jednym trafieniu włącza się „(".
4. Jeżeli gracz trafił punktowany segment trzy razy, zostaje on otwarty do zdobywania punktów przez tego gracza. Segment zostaje zamknięty (koniec możliwości zdobywania punktów), gdy zostanie trafiony trzy razy przez wszystkich graczy.
5. Punkty uzyskane przez bieżącego gracza są dodawane przeciwnikom.
6. Każdy gracz musi starać się trafić w otwarty segment.
7. Gdy segment zostanie trafiony trzy razy przez wszystkich graczy zostaje zamknięty. Gracze muszą trafić w inny wskazany segment w celu zwiększenia wyniku przeciwników.
8. Gracz, który zdobędzie najniższy wynik po zamknięciu wszystkich segmentów wygrywa. (Patrz rysunek obok.)

G09 Golf (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)

1. (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90) można wybrać jako wynik.
   Gracz musi trafiać punktowane segmenty od 1 do 18 w kolejności. (1 w pierwszej kolejce, 2 w drugiej itd.). Jeżeli segment zostanie trafiony, tarcza emituje komunikat „Yes" lub „Sorry", gdy segment nie zostanie trafiony". Po trafieniu segmentu wskazywany jest następny segment.
2. Gracz musi starać się zdobyć jak najmniej punktów. Jeżeli gracz nie trafi ani razu 3 lotkami, otrzymuje 5 punktów. W przypadku trafienia pola potrójnego gracz otrzymuje 1 punkt. (Orzeł) W przypadku trafienia w podwójne pole gracz otrzymuje 2 punkty. (Ptak) W przypadku trafienia w pojedyncze pole gracz otrzymuje 3 punkty. Gracz może wybrać dowolną z 3 lotek do zakończenia kolejki, ale tylko ostatnia lotka liczy się do wyniku.
3. Jeżeli gracz trafi pierwszą lotką punktowany segment, gracz może zdecydować o przejściu do następnej kolejki. Jeżeli chce zdobyć mniej punktów, może kontynuować rzucanie. Ale jeżeli nie trafi 2 kolejnymi lotkami otrzyma ostatecznie 5 punktów.
4. Gracz, który uzyska wybrany wynik odpada z gry. Ostatni gracz zwycięża rozgrywkę. Lub po 18 kolejkach wygrywa gracz z najmniejszą liczbą punktów.

G10 Bingo (132, 141, 168, 189)

1. Numery segmentów są wyświetlane na ekranie, gracz który trafi jako pierwszy 3 razy wszystkie numery wygrywa. Jeżeli segment zostanie trafiony, tarcza emituje komunikat „Yes" lub „Sorry", gdy segment nie zostanie trafiony. Po trafieniu segmentu wskazywany jest następny segment.
   132 - Należy trafić następujące segmenty 15, 4, 8, 14, 3.
   141 - Należy trafić następujące segmenty 17, 13, 9, 7, 1.
   168 - Należy trafić następujące segmenty 20, 16, 12, 6, 2.
   189 - Należy trafić następujące segmenty 19, 10, 18, 5, 11.
2. Gracz musi trafić numer trzy razy, aby następnie trafić segment o następnym numerze.
   Trafienie w pole pojedyncze - jeden rzut zaliczony.
   Trafienie w pole podwójne - dwa rzuty zaliczone.
   Trafienie w pole potrójne - trzy rzuty zaliczone.

G11 Big Little - Simple (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

1. Opcja (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) oznacza liczbę „żyć".
2. Każdy gracz posiada określoną liczbę „żyć". Gdy gracz nie ma już „żyć" odpada z gry. Gracz musi trafić losowo wskazany segment.
3. Jeżeli gracz trafi pierwszą lub drugą lotką wskazany segment, następną lotką może wyznaczyć segment dla następnego gracza. Jeżeli gracz trafi wskazany segment dopiero trzecią lotką, gracz nie może wskazać nowego celu dla kolejnego gracza. Segment dla kolejnego gracza zostanie wtedy wskazany losowo. Jeżeli gracz nie trafi wskazanego segmentu po trzech rzutach, traci jedno „życie", a we wskazany dla niego segment rzuca następny gracz. Jeżeli segment zostanie trafiony, tarcza emituje komunikat „Yes" lub „Sorry", gdy segment nie zostanie trafiony.
4. Można rzucać w dowolne miejsce wskazanego segmentu, tzn. w pojedyncze, podwójne lub potrójne pole.
5. Gdy tylko jeden gracz ma jeszcze punkty „życia" gra kończy się i ten gracz wygrywa.

G12 Little Big - Hard (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)

1. Opcja (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21) oznacza liczbę „żyć" gracza.
2. Każdy gracz posiada określoną liczbę „żyć". Gdy gracz nie ma już „żyć" odpada z gry. Gracz musi trafić losowo wskazany segment.
3. Jeżeli gracz trafi pierwszą lub drugą lotką wskazany segment, następną lotką może wyznaczyć segment dla następnego gracza. Jeżeli gracz trafi wskazany segment dopiero trzecią lotką, gracz nie może wskazać nowego celu dla kolejnego gracza. Segment dla kolejnego gracza zostanie wtedy wskazany losowo. Jeżeli gracz nie trafi wskazanego segmentu po trzech rzutach, traci jedno „życie", a we wskazany dla niego segment rzuca następny gracz. Jeżeli segment zostanie trafiony, tarcza emituje komunikat „Yes" lub „Sorry", gdy segment nie zostanie trafiony.
4. Rzut jest ważny tylko po trafieniu tego samego punktowanego segmentu (pojedyncze pole, podwójne pole, potrójne pole) wskazanego numeru.
5. Gdy tylko jeden gracz ma jeszcze punkty „życia" gra kończy się i ten gracz wygrywa.

G13 Killer (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

1. Opcja (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) oznacza liczbę „żyć" gracza.
2. Na początku gry wyświetlacz wskazuje „SEL" (wybór) umożliwiający wybranie punktowanego segmentu przez gracza. Pierwszy segment trafiony przez gracza zostaje wybrany jako jego segment, następnie należy nacisnąć przycisk „NEXT", aby umożliwić następnemu graczowi wybranie jego segmentu. Po wybraniu segmentów przez wszystkich graczy, gra rozpoczyna się.
3. Po wybraniu swoich segmentów gracze zaczynają rzuty. Tylko po trafieniu wybranego segmentu gracz staje się zabójcą w grze.
4. Gdy segment gracza zostanie trafiony przez przeciwnika gracz traci jedno „życie". Liczba „żyć" jest wyświetlana na ekranie..
5. Gdy gracz został egzekutorem i trafi swój segment ponownie traci tytuł i jedno „życie".
6. Gracz egzekutor musi starać się wyeliminować swoich oponentów przez trafianie w ich segmenty.
7. Jeżeli segment zostanie trafiony, tarcza emituje komunikat „Yes" lub „Sorry", gdy segment nie zostanie trafiony.
8. Opcja (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) oznacza, że gracz może zostać egzekutorem trafiając w dowolne miejsce segmentu (pojedyncze, podwójne, potrójne).
9. Gdy tylko jeden gracz ma jeszcze punkty „życia" gra kończy się i ten gracz wygrywa.
10. W grę powinno grać więcej niż 2 graczy.

G14 Killer-Double (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)

1. Opcja (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) oznacza liczbę „żyć" gracza.
2. Na początku gry wyświetlacz wskazuje „SEL" (wybór) umożliwiający wybranie punktowanego segmentu przez gracza. Pierwszy segment trafiony przez gracza zostaje wybrany jako jego segment, następnie należy nacisnąć przycisk „NEXT", aby umożliwić następnemu graczowi wybranie jego segmentu. Po wybraniu segmentów przez wszystkich graczy, gra rozpoczyna się.
3. Po wybraniu swoich segmentów gracze zaczynają rzuty. Tylko po trafieniu wybranego segmentu gracz staje się zabójcą w grze.
4. Gdy segment gracza zostanie trafiony przez przeciwnika gracz traci jedno „życie". Liczba „żyć" jest wyświetlana na ekranie.
5. Gdy gracz został egzekutorem i trafi swój segment ponownie traci tytuł i jedno „życie".
6. Gracz egzekutor musi starać się wyeliminować swoich oponentów przez trafianie w ich segmenty.
7. Jeżeli segment zostanie trafiony, tarcza emituje komunikat „Yes" lub „Sorry", gdy segment nie zostanie trafiony.
8. Opcja (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) oznacza, że gracz może zostać egzekutorem tylko po trafieniu wybranego segmentu w potrójne pole.
9. Gdy tylko jeden gracz ma jeszcze punkty „życia" gra kończy się i ten gracz wygrywa.
10. W grę powinno grać więcej niż 2 graczy.

G15 Killer-Triple (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)

1. Opcja (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) oznacza liczbę „żyć" gracza.
2. Na początku gry wyświetlacz wskazuje „SEL" (wybór) umożliwiający wybranie punktowanego segmentu przez gracza. Pierwszy segment trafiony przez gracza zostaje wybrany jako jego segment, następnie należy nacisnąć przycisk „NEXT", aby umożliwić następnemu graczowi wybranie jego segmentu. Po wybraniu segmentów przez wszystkich graczy, gra rozpoczyna się.
3. Po wybraniu swoich segmentów gracze zaczynają rzuty. Tylko po trafieniu wybranego segmentu gracz staje się zabójcą w grze.
4. Gdy segment gracza zostanie trafiony przez przeciwnika gracz traci jedno „życie". Liczba „żyć" jest wyświetlana na ekranie.
5. Gdy gracz został egzekutorem i trafi swój segment ponownie traci tytuł i jedno „życie".
6. Gracz egzekutor musi starać się wyeliminować swoich oponentów przez trafianie w ich segmenty.
7. Jeżeli segment zostanie trafiony, tarcza emituje komunikat „Yes" lub „Sorry", gdy segment nie zostanie trafiony.
8. Opcja (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) oznacza, że gracz może zostać egzekutorem tylko po trafieniu wybranego segmentu w podwójne pole.
9. Gdy tylko jeden gracz ma jeszcze punkty „życia" gra kończy się i ten gracz wygrywa.
10. W grę powinno grać więcej niż 2 graczy.

G16 Shoot Out (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)

1. Opcja (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21) oznacza liczbę „żyć" gracza.
2. Numer segmentu jest wskazywany losowo rzucającemu graczowi. Gracz musi trafić w ciągu 10 sekund, aby rzut był ważny. Jeżeli segment zostanie trafiony, tarcza emituje komunikat „Yes" lub „Sorry", gdy segment nie zostanie trafiony. Po trafieniu segmentu wskazywany jest następny segment.
3. Każdy rzut w cel w pole pojedyncze, podwójne lub potrójne zmniejsza liczbę „żyć" o jeden.
4. Gracz, który pierwszy straci wszystkie „życia" wygrywa.

G17 Legs Over (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

1. Opcja (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) oznacza liczbę „żyć".
2. Na początku losowany jest wynik, pierwszy gracz musi postarać się zdobyć wyższą liczbę punktów niż wylosowany wynik wykonując trzy rzuty. Gdy pierwszy gracz zdobędzie mniejszą liczbę punktów, traci jedno „życie".
3. Gracz musi starać się zdobyć większą liczbę punktów niż wynik poprzedniego gracza. Gdy gracz zdobędzie mniej punktów w trzech rzutach traci jedno „życie".
4. Gracze nie mogą uzyskiwać zerowej liczby punktów. Gdy gracz naciśnie START lub nie trafi w segment, również traci życie.
5. Gracz odpada z gry gdy nie ma już „żyć", w takiej sytuacji emitowany jest odpowiedni dźwięk.
6. Gdy tylko jeden gracz ma jeszcze punkty „życia" gra kończy się i ten gracz wygrywa.
7. W grę powinno grać więcej niż 2 graczy.

G18 Legs Under (UO3, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)

1. Opcja (UO3, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21) oznacza liczbę „żyć" gracza.
2. Na początku losowany jest wynik, pierwszy gracz musi postarać się zdobyć mniejszą liczbę punktów niż wylosowany wynik wykonując trzy rzuty. Gdy pierwszy gracz zdobędzie większą liczbę punktów, traci jedno „życie.
3. Nie wolno uzyskiwać 0 punktów. Jeżeli gracz nie trafi trzy razy i otrzyma 0 punktów, traci jedno „życie" i wynik pozostaje niezmieniony.
4. Gracz musi starać się zdobyć mniejszą liczbę punktów niż wynik poprzedniego gracza. Gdy gracz zdobędzie więcej punktów w trzech rzutach niż poprzedni gracz traci jedno „życie".
5. Gracze nie mogą uzyskiwać zerowej liczby punktów. Gdy gracz naciśnie START lub nie trafi w segment, również traci życie.
6. Gracz odpada z gry gdy nie ma już „żyć", w takiej sytuacji emitowany jest odpowiedni dźwięk.
7. Gdy tylko jeden gracz ma jeszcze punkty „życia" gra kończy się i ten gracz wygrywa.
8. W grę powinno grać więcej niż 2 graczy.

Řešení problémů

Není proud
Zkontrolujte, zda jsou baterie správně nainstalovány nebo nejsou vybité.

Je blokován segment nebo zaseklé tlačítko
Může se stát, že během přepravy nebo při běžném používání elektronického terče dojde k zablokování čidel, které hlásí výsledky. V takové případě jemně odstraňte šipku ze zablokovaného segmentu nebo prstem lehkým tlakem posouvejte segment sem a tam. Tímto by mělo rychle dojít k uvolnění čidel a hra může dále pokračovat.

Odstranění poškozeného hrotu
Plastové hroty jsou bezpečnější, ale nevydrží věčně. Může dojít k jejich ulomení a uvíznutí v terči. Pokud k tomu dojde, opatrně jej pomocí kleští odstraňte. Pamatujte, že čím je šipka těžší, tím je větší šance, že se hrot ohne nebo ulomí.

Výkyvy proudu nebo elektromagnetické rušení
Může se stát, že v určitých situacích bude elektronika terče ukazovat špatné výsledky či přestane pracovat. Mezi takové situace se řadí např. vichřice, extrémní výkyvy proudu, nedostatečné napětí či přílišná blízkost elektrického motoru nebo mikrovlnné trouby. Pro obnovení normálního provozu na několik sekund vyjměte baterie, popřípadě vytáhněte adaptér ze sítě a ujistěte se, že byla odstraněna příčina rušení.

Troubleshooting

No power
Make sure that batteries are installed correctly or depleted.

Stuck sensor elements or stuck function keys
During transportation and even during the normal operation of dartboard it can happen that sensor elements will occasionally get jammed and will no longer register a hit. 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. Game can be resumed.

Removing broken-off dart tips
Soft tips are definitely safer to use, but they do not last forever. It might happen that the tip breaks and remains in the dartboard. If it happens, try to pull it out with suitable tweezers. Remember – the heavier the dart, the greater the danger of breaking the tip.

Electric current fluctuations or electro-magnetic interference
In extreme situations the electrics can fail or give false results. For example: whirlwind, extreme electric current fluctuations, low voltage or positioning the dartboard too close to electric motors or near microwave ovens. To reset the normal operations of the dartboard put out the batteries for short time or pull out the plug. Make sure that the cause of interference is eliminated.

Riešenie problémov

Nie je prúd
Skontrolujte, či sú batérie správne nainštalované alebo nie sú vybité.

Je blokovaný segment alebo tlačidlo
Môže sa stať, že počas prepravy alebo počas normálneho použitia elektronického terča dôjde k zablokovaniu snímačov, ktoré hlásia výsledky. V takom prípade jemne odstráňte šípku zo zablokovaného segmentu alebo prstom ľahkým tlakom posúvajte segment sem a tam. Týmto by malo rýchlo dôjsť k uvoľneniu snímačov a hra môže ďalej pokračovať.

Odstránenie poškodeného hrotu
Plastové hroty sú bezpečnejšie, ale nevydržia večne. Môže dôjsť k ich ulomeniu a uviaznutiu v terči. Ak k tomu dôjde, opatrne ho pomocou klieští odstráňte. Pamätajte, že čím je šípka ťažšia, tým je väčšia šanca, že sa hrot ohne alebo ulomí.

Výkyvy prúdu alebo elektromagnetické rušenie
Môže sa stať, že v určitých situáciách bude elektronika terča ukazovať zlé výsledky či prestane pracovať. Medzi takéto situácie sa radí napr. víchrica, extrémne výkyvy prúdu, nedostatočné napätie či prílišná blízkosť elektrického motora alebo mikrovlnnej rúry. Pre obnovenie normálnej prevádzky na niekoľko sekúnd vyberte batérie, prípadne vytiahnite adaptér zo siete a uistite sa, že bola odstránená príčina rušenia.

Rrozwiązanie

Brak zasilania
Sprawdź, czy baterie są prawidłowo zainstalowane lub jeśli bateria jest niski lub martwy.

Segment lub przycisk zatrzymany
Podczas transportu lub w trakcie normalnego odtwarzania możliwe jest segmenty docelowego może zostać czasowo zablokowany. Jeśli tak się stanie, stop zautomatyzowanych punktacji. , Delikatnie usuwając grota lub przesuwając segmencie palcem, będziesz w stanie uwolnić segmentu. Gra może być wznowiony.

Usuwanie złamanych porad
Nasadkami z tworzywa sztucznego są bezpieczniejsze, ale nie trwają wiecznie, mogą być one podzielone i pozostał w cel. Jeśli tak się stanie, spróbuj delikatnie usunąć z kombinerek. Pamiętaj, im cięższe dart jest typowany z tworzywa sztucznego, tym większe ryzyko, że pochyla poradę lub przerwy.

Zakłócenia elektromagnetyczne
Jeśli nie zakłóceń elektromagnetycznych, elektroniki cel mógłby zachowywać się niestabilnie lub przestać chodzić. (Na przykład:. Gwałtowna burza, gwałtowny wzrost linii zasilania lub zbyt blisko silnika elektrycznego lub mikrofalowa). Aby przywrócić grę w normalnej pracy, należy wyjąć baterie na kilka sekund, a następnie ponownie baterie. Pamiętaj, aby usunąć źródło powodując zakłócenia.

Soluționarea problemelor

Nu este curent
Verificați dacă bateriile sunt instalate corecte sau dacă nu sunt descărcate.

Este blocat un segment sau un buton
Se poate întâmpla că în timpul pregătirii sau în timpul utilizării obișnuite a țintei electronice are blocarea senzorilor care afișează rezultatele. În astfel de caz scoateți ușor săgeata de la segmentul blocat sau cu degetul printr-o ușoară apăsare deplasați segmentul de colo-n colo. Astfel ar trebui să se elibereze senzorii repede și jocul poate continua.

Înlăturarea vârfului deteriorat
Vârfurile din plastic sunt mai sigure dar nu rezistă etern. Se poate rupe vârful lor sau să rămână în țintă. Dacă se întâmplă acest lucru atunci ușor cu ajutorul cleștelui să o scoateți. Băgați de seamă că cu cât săgeata este mai grea cu atât mai mare este șansă ca vârful se îndoaie sau se rupe.

Fluctuația curentului sau perturbația electromagnetică
Se poate întâmpla că în unele situații electronica țintei va indica rezultatele prost și încetează să funcționeze. Printre astfel de situații se încadrează de ex. vijelie, fluctuații extreme de curent, tensiunea insuficientă sau aproprierea prea mare a motorului electric sau a cuptorului cu microunde. Pentru realizarea funcționării normale scoateți pentru câteva secunde bateriile eventual scoateți adaptorul din rețea și asigurați-vă că a fost înlăturată cauza perturbației.

PROBLÉMÁK MEGOLDÁSA

Nincs áram
Ellenőrizze, hogy az elemek megfelelően vannak-e behelyezve, vagy nem merültek-e le!
Blokkolva van egy szegmens vagy egy gomb
Előfordulhat, hogy a szállítás vagy az elektronikus céltábla rendes használata során blokkolódnak az eredményeket érzékelő szenzorok. Ebben az esetben óvatosan távolítsa el a nyilat a blokkolt szegmensből, vagy mozgassa a szegmenst ujjával gyengén megnyomva ide és oda! Ez gyorsan felszabadítja az érzékelőket, és folytatódhat a játék.
Sérült nyílhegy eltávolítása
A műanyag nyílhegyek biztonságosabbak, de nem tartanak örökké. Eltörhetnek és beakadhatnak a céltáblába. Ha ez megtörténik, óvatosan szabadítsa ki egy fogóval! Ne feledje, hogy minél nehezebb a nyíl, annál nagyobb az esély arra, hogy a csúcsa elhajoljon vagy eltörjön!
Az áram- vagy az elektromágneses interferencia ingadozása
Előfordulhat, hogy bizonyos helyzetekben a céltábla elektronikája rossz eredményeket fog mutatni, vagy megáll. Ilyen helyzetek közé tartoznak pl. a szélviharok, az extrém áramingadozások, az elégtelen feszültség vagy egy elektromos motor vagy mikrohullámú sütő túlzott közelsége. A normál működés visszaállításához vegye ki az elemeket néhány másodpercre, vagy távolítsa el az adaptert a hálózatról, és győződjön meg arról, hogy az interferencia okát megszüntették.

REŠAVANJE PROBLEMA

Nema struje
Proverite da li su baterije pravilno postavljene ili da nisu ispražnjene.
Segment ili taster su blokirani
Može se desiti da tokom transporta ili tokom normalnog korišćenja elektronske pikado table mogu biti blokirani senzori koji javljaju rezultate U tom slučaju, pažljivo uklonite strelicu sa blokiranog segmenta ili prstom lagano pomerajte segment napred i nazad. Ovo bi trebalo da brzo oslobodi senzore i igra se može nastaviti.
Uklanjanje oštećenog vrha
Plastični vrhovi su sigurniji, ali ne traju vječno. Mogu se slomiti i ostati zaglavljeni u tabli. Ako se to dogodi, pažljivo ga uklonite pomoću klešta. Upamtite, što je strelica teža, veća je šansa da će se vrh saviti ili slomiti.
Oscilacije struje ili elektromagnetske smetnje
Može se desiti da će u određenim situacijama elektronika table pokazati loše rezultate ili prestati raditi. U takve situacije spadaju, na primjer, oluje, ekstremna oscilacija struje, nedovoljan napon ili prevelika blizina električnog motora ili mikrotalasne rerne. Da biste obnovili normalno funkcionisanje, na nekoliko sekundi izvadite baterije ili uklonite adapter iz električne mreže te proverite, da li je uzrok smetnji uklonjen.

РЕШАВАНЕ НА ПРОБЛЕМИ

Няма ел. ток
Проверете, дали батериите са поставени правилно или не са разредени.
Блокиран сектор или бутон
Възможно е, по време на транспорт или обичайно използване на електрическата мишена някои датчици, показващи резултата, да блокират. В такъв случай леко извадете стрелкичката от блокирания сектор или с пръст с леко натискане премествайте сектора нагоре и надолу. По този начин трябва да се освободят датчиците и играта може да продължи.
Премахване на увреден връх
Пластмасовите върхове са по-безопасни, но не издържат вечно. Може да се счупят и останат забити в мишената. Ако се случи това, внимателно извадете върха с клещи. Имайте предвид, че колкото е по-тежка стреличката, толкова по-голям шанс има върхът да се огъне или счупи.
Електрически колебания или електромагнитни смущения
Възможно е, че при дадени ситуации електронните мишени може да показват грешни резултати или да спрат да работят. Сред такива ситуации принадлежат напр. вихрушки, екстремни ел. колебания, недостатъчно ел. напрежение или намиращи се в близост до мишената ел. двигател или микровълнови фурни. За възобновяване на нормалното функциониране, извадете батериите за няколко секунди, евентуално извадете адаптера от ел. мрежа и се уверете, че причината на смущението е отстранена.

REŠEVANJE TEŽAV

Zmanjkalo je toka
Prepričajte se, ali so baterije pravilno nameščene ali niso prazne.

Blokirana sta segment ali gumb
Med prevozom ali med običajno uporabo elektronske tarče se lahko zgodi, da se senzorji, ki poročajo o rezultatih, blokirajo. V tem primeru pikado nežno odstranite iz blokiranega segmenta ali s prstom povlecite segment naprej in nazaj. To bi moralo hitro sprostiti tipala, da se igra lahko nadaljuje.

Odstranjevanje poškodovane konice
Plastične konice so varnejše, a so manj obstojne. Lahko se zlomijo in se zataknejo v tarči. Če se to zgodi, jih previdno odstranite s kleščami. Ne pozabite, da težja kot je puščica, večja je možnost, da se konica upogne ali zlomi.

Nihanje toka ali elektromagnetne motnje
V nekaterih primerih lahko elektronika tarče pokaže napačne rezultate ali celo preneha delovati. To se lahko zgodi npr. ob nevihtah, ekstremnih nihanjih toka, nezadostni napetosti ali pretirani bližini elektromotorja oz. mikrovalovne pečice. Če želite vzpostaviti normalno delovanje, odstranite baterije za nekaj sekund ali izključite pretvornik iz omrežja in se prepričajte, ali ste odpravili vzrok motenj.

FEHLERBEHEBUNG

Keine Macht
Prüfen Sie, ob die Batterien richtig installiert oder ist die Batterie schwach oder leer.

Segmente blockiert oder Taste
Während des Transports oder im Laufe des normalen spielen, ist es für das Punktesystem Segmente zu werden vorübergehend stecken möglich. Wenn eine solche Situation eintritt, werden alle automatisierten Scoring aufhören. Durch sanftes Entfernen der Dart oder Wackeln des Segments mit dem Finger, werden Sie in der Lage, das Segment frei. Das Spiel kann dann wieder aufgenommen und Scoring-Funktionen werden wieder normalisiert werden.

Entfernen Sie die Bruchstücke von Darts
Kunststoff-Spitze ist sicherer, aber nicht ewig, kann es zu brechen und bleiben im Schrank. Wenn dies passiert, versuchen, ihn herauszuziehen vorsichtig mit einer Zange. Denken Sie daran, je schwerer der Dart wird mit der Spitze aus Kunststoff, desto höher die Chance, dass die Spitze Willen zu beugen oder zu brechen.

Elektromagnetische Störungen
Sollte es eine elektromagnetische Störungen können die Elektronik der Dartscheibe möglicherweise fehlerhaftes Verhalten zeigen oder nicht weiter zu arbeiten. (Zum Beispiel: ein schweres Gewitter, eine Stromleitung Überspannungsschutz, eine rollende braun aus, oder zu nah an einem elektrischen Motor oder in der Mikrowelle.) Zur Wiederherstellung des Spiels um den normalen Betrieb, entfernen Sie die Batterien für einige Sekunden und installieren Sie die Batterien. Achten Sie darauf, die Quelle, dass der Eingriff bewirkt auch zu entfernen.

RJEŠAVANJE PROBLEMA

Nema električne struje.
Provjerite jesu li baterije ispravno postavljene ili nisu istrošene.

Blokiran je segment ili zaglavljeni gumb
Senzori koji izvješćuju o rezultatima mogu se blokirati tijekom transporta ili korištenja mete. U tom slučaju nježno uklonite strelicu iz blokiranog segmenta ili nježno gurnite segment naprijed-natrag prstom. Ovo bi trebalo brzo osloboditi senzore i igra se može nastaviti.

Uklanjanje oštećenog vrha
Plastični šiljci su sigurniji, ali neće trajati vječno. Mogu se slomiti i zaglaviti u meti. Ako se to dogodi, pažljivo ga uklonite kliještima. Zapamtite da što je strijela teža, to je veća šansa da će se vrh saviti ili slomiti.

Fluktuacije struje ili elektromagnetske smetnje
U nekim situacijama, elektronika mete može pokazati loše rezultate ili prestati raditi. Takve situacije uključuju, na primjer, oluje, ekstremne fluktuacije struje, nedovoljan napon ili pretjeranu blizinu električnog motora ili mikrovalne pećnice. Za nastavak normalnog rada na nekoliko sekundi, izvadite baterije ili iskopčajte adapter i provjerite je li uzrok smetnji uklonjen.