

10028613 10028614 10030461 10030462

Dartmaster 180

Tarcza elektroniczna

Szanowny kliencie,

Gratulujemy zakupu tego produktu. Przeczytaj uważnie poniższe instrukcje i postępuj zgodnie z nimi, aby uniknąć możliwych uszkodzeń. Nie odpowiadamy za szkody spowodowane nieprzestrzeganiem instrukcji i nieprawidłowym użytkowaniem. Zeskanuj poniższy kod QR, aby uzyskać dostęp do najnowszej instrukcji i innych informacji o produkcie.



SPIS TREŚCI

Instrukcje bezpieczeństwa 4
Montaż 5
Przegląd tarczy 7
Obsługa 8
Lista gier i wariantów 9
Zasady 11
Rozwiązywanie problemów 19
Rady dotyczące utylizacji 20
Producent 20

DANE TECHNICZNE

Numer produktu	10028613, 10028614, 10030461, 10030462
Zasilanie	9V DC, 500 mA (adapter sieciowy 100-240V, 50Hz)
Rozmiary (SZxWxG)	513 x 572 x 65mm
Zawartość opakowania	• Cel elektroniczny • Instrukcje użytkowania i poszczególne gry • 6 strzał (składa się z części) • 12 wskazówki • 2 x śruba i kołek rozporowy • Adapter sieciowy

INSTRUKCJE BEZPIECZEŃSTWA

- Niniejsza instrukcja ma na celu zapoznanie się z funkcjami i obsługą urządzenia. Prosimy zachować tę instrukcję do późniejszego wykorzystania.
- Kupując ten produkt, otrzymujesz dwuletnią gwarancję na wady produktu.
- Używaj produktu tylko zgodnie z jego przeznaczeniem. Inne użycie może prowadzić do wadliwego działania produktu.
- Przeprojektowanie produktu i interwencje wpływają na jego bezpieczeństwo. Ostrzeżenie: niebezpieczeństwo obrażeń!
- Nigdy nie otwieraj ani nie naprawiaj produktu samodzielnie.
- Ostrożnie obchodź się z produktem. Różne uderzenia, uderzenia lub upadki z dużej wysokości mogą spowodować uszkodzenie produktu.
- Chronić produkt przed wilgocią i ekstremalnymi temperaturami.
- Nie upuszczaj żadnych metalowych produktów do wnętrza produktu.
- Nie umieszczaj ciężkich przedmiotów na produkcie.
- Produkt czyścić wyłącznie suchą szmatką.
- Nie zakrywaj otworów wentylacyjnych.
- Używaj wyłącznie akcesoria polecane przez producenta
- Gwarancja traci ważność w przypadku nieprofesjonalnych ingerencji w urządzenie.

Adapter sieciowy

- Tarczę należy używać wyłącznie z dostarczonym zasilaczem sieciowym. Jeśli jest uszkodzony, użyj adaptera tego samego typu, który możesz kupić u producenta lub w specjalistycznym sklepie.
- Zasilacza sieciowego można używać tylko w pomieszczeniach.
- Chroń zasilacz przed wilgocią i wysokimi temperaturami.
- Przed odłączeniem adaptera od celu, najpierw odłącz go od gniazdka elektrycznego.
- Jeśli zasilacz sieciowy jest uszkodzony, należy go natychmiast wymienić.



OSTRZEŻENIE

Małe przedmioty (np. śruby i inne materiały montażowe) należy trzymać poza zasięgiem dzieci, istnieje ryzyko połamania. Nie pozwalaj dzieciom bawić się folią, istnieje ryzyko uduszenia!

Przenoszenie urządzenia

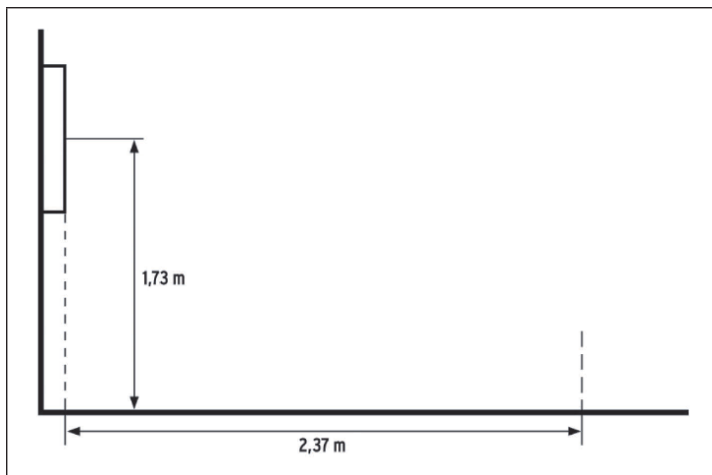
Proszę odłożyć oryginalne opakowanie. Aby zapewnić wystarczającą ochronę podczas przenoszenia, zapakuj produkt w oryginalne opakowanie.

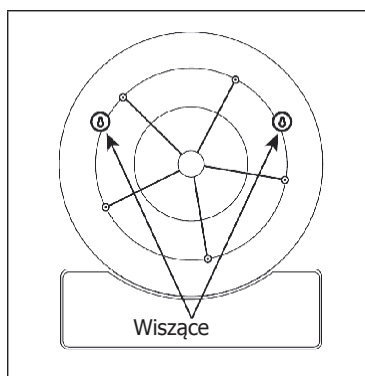
Czyszczenie powierzchni zewnętrznej

Nie używaj lotnych cieczy, takich jak spraye na owady. Silne ciśnienie czyszczące może uszkodzić powierzchnię urządzenia. Części gumowe i plastikowe nie powinny mieć dłuższego kontaktu z urządzeniem. Do czyszczenia użyj suchej szmatki.

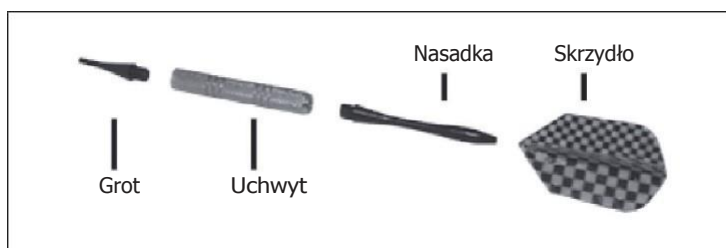
MONTAŻ

Wybierz odpowiednie miejsce do zawieszenia tarczy, jak pokazano na poniższym schemacie. Odległość zawodnika od celu powinna wynosić 2,37 m. Wysokość środka tarczy powinna wynosić 1,73 m.

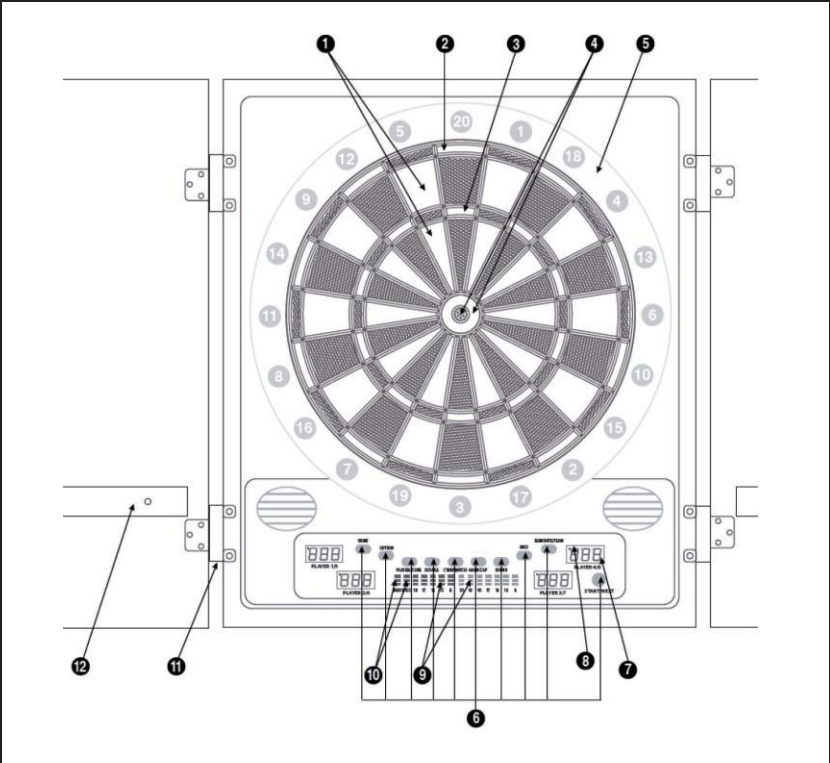




Złóż strzałki:



PRZEGLĄD TARCZY



1	Single	Wartość punktów na krawędzi
2	Double (okrąg)	Podwójna liczba punktów
3	Triple (okrąg)	Porójna liczba punktów
4	Bullseye (środek celu, tzw strzał w dziesiątkę)	Okrąg zewnętrzny: 25 punktów Okrąg wewnętrzny: 50 punktów
5	Catcher (krawędź)	Żadne punkty
6-9	Klawisze funkcyjne Wyświetcz wyników Wyświetlacz gry	Patrz sekcja „Klawisze funkcyjne” Wyświetla sekwencyjnie: Cel-Punkty-Trafienia- Punkty (ogólnie) -Gracz # Wyświetla liczbę rzutów, które gracz wciąż posiada
10	Wyświetlacz do DI / DO	
11	Port karty sieciowej	
12	Uchwyt na rzutki	

OBŚŁUGA

Włączenie i wyłączenie

Jeśli urządzenie nie jest używane dłużej niż 10 minut, automatycznie przełącza się w tryb gotowości. Jeśli urządzenie jest podłączone do gniazdka elektrycznego, dane gry nie zostaną usunięte, a gra może zostać wznowiona później. Aby całkowicie wyłączyć urządzenie, odłącz je od gniazda elektrycznego.

Klawisze funkcyjne

GAME	Wybór gier Lewy wyświetlacz pokazuje gry (G01-G27, patrz Tabela 1). Prawy wyświetlacz pokazuje wariant gry.
OPTION	Naciskaj wielokrotnie, aby przełączać się między wariantami gry.
PLAYER-SCORE	Naciśnij przycisk przed rozpoczęciem gry, aby ustawić liczbę graczy. Naciśnij przycisk w trakcie gry, aby wyświetlić liczbę punktów gracza. Naciśnij raz, aby wyświetlić liczbę punktów gracza 1, 2, 3 i 4. Naciśnij dwukrotnie, aby wyświetlić liczbę punktów gracza 5, 6, 7 i 8
HANDICAP	Wciskając przycisk przed rozpoczęciem gry, ustaw poziom trudności, wzgl. opcje dla różnych graczy. Na przykład: jeśli czterech graczy gra w G01, Gracz 1 może rozpocząć od 801, Gracz 2 od 501, Gracz 3 na 301 i Gracz 4 na 201 punktach.
ELIMINATE/TEAM	Naciśnij przycisk przed rozpoczęciem gry, aby utworzyć zespoły (2 na 2, 3 na 3, 4 na 4). Naciśnij przycisk podczas gry, aby usunąć ostatni rzut.
CYBER MATCH	Gra przeciwko komputerowi. Naciskając wielokrotnie ustawiasz siłę wirtualnego przeciwnika (C1 = bardzo trudne, C5 = bardzo słabe).

DOUBLE	Włącz / wyłącz funkcje Double In / Double Out dla G01. 1 x naciśnięcie: Double In (czerwone światło po lewej stronie wyświetlacza na DI / DO (10)); 2 x naciśnięcie: Double Out (czerwone światło po prawej stronie wyświetlacza na DI / DO (10)); 3 x naciśnięcie: wł. w tym samym czasie Double Out (dwie czerwone lampki po lewej stronie wyświetlacza na DI / DO (10)); naciśnij 4 razy: Off Double In i Double Out (brak diod LED na wyświetlaczu)
START/NEXT	Rozpocznij grę / Następny gracz.
SOUND/VOLUME	Naciśnij kilkakrotnie, aby wyregulować głośność (7 stopni).
MISS	Wciśnij podczas rzutu poza tarczę (aby policzyć rzut dla gracza).

ZOZNAM HIER A VARIANT

Numer	Gra	HC	Warianty
G01	Count Down	✓	101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901
G02	Simple Cricket	✓	000, 020, 025
G03	Scram Cricket	X	R00
G04	Score Cricket	✓	E00, E20, E25
G05	Cut Throat Cricket	✓	C00, C20, C25
G06	Double Store Cricket	✓	000, 020, 025
G07	Shove-A-Penny Cricket	✓	P00, P20, P25
G08	Round The Clock	✓	5, 10, 15, 20
G09	Round The Clock-Double	✓	205, 210, 215, 220
G10	Round The Clock-Triple	✓	305, 310, 315, 320
G11	Legs Over	✓	3, 5, 6, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21

Numer	Gra	HC	Warianty
G12	Legs Under	✓	U03,U05,U09,U11,U13, U15,U17,U19,U21
G13	Count Up	✓	100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900
G14	High Score	X	H03,H05,H07,H09,H11, H13,H15,H17,H19,H21
G15	Shoot Out	✓	-03, -05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19, -21
G16	Killer	✓	3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21
G17	Killer-Double	✓	203,205,207,209,211, 213,215,217,219,221
G18	Killer-Triple	✓	303,305,307,309,311, 313,315,317,319,321
G19	All Five	✓	51, 61, 71, 81, 91
G20	Shanghai	X	1, 5, 10, 15
G21	Shanghai-Double	X	201, 205, 210, 215
G22	Shanghai-Triple	X	301, 305, 310, 315
G23	Golf	✓	10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90
G24	Bingo	✓	132, 141, 168, 189
G25	Big Little-Simple	✓	3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21
G26	Big Little-Hard	✓	H03,H05,H07,H09,H11, H13,H15,H17,H19,H21
G27	Gotcha	✓	101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901

ZASADY

Ogólnie każdy gracz ma zawsze dostępne trzy rzuty. Rundy są wyświetlane w dwóch polach wyników. Trzy małe kropki nad liczbą punktów pokazują liczbę rzutek pozostałych w rundzie. Po każdym okrążeniu urządzenie automatycznie przełącza się w tryb „Hold”. Aby kontynuować grę i uruchomić innego gracza, naciśnij START / DALEJ.

G01 – Count Down (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801,901)

W tej grze punkty są stopniowo odejmowane od wartości początkowej (101/201 /... / 901). W każdej rundzie liczone są punkty za rzuty gracza, które następnie odejmowane są od podanej wartości. Gracz, który jako pierwszy osiągnie wartość „0”, wygrywa. Runda, w której gracz przekroczy liczbę punktów, aby osiągnąć wartość „0”, nie jest oceniana. Dostępna jest funkcja DOUBLE, która zwiększa poziom trudności gry. W tym wariantcie początek i koniec są trudniejsze dla gracza.

Double In: Gra nie rozpocznie się, dopóki nie rzucisz strzałki na Double. Punkty osiągnięte wcześniej nie będą oceniane.

Double Out: Gra kończy się dopiero po rzuceniu strzały do wartości Double i jednocześnie zebrane punkty muszą dać wartość „0” po ich odliczeniu. Jeśli został jeszcze 1 dodatkowy punkt, gracz nie wygrywa - może anulować rundę.

Double In / Out: połączenie obu wariantów.

Dart-Finish: jeśli gracz zdobędzie 180 punktów podczas odliczania, ma możliwość zakończenia gry trzema rzutami. Cel oblicza niezbędne trafienia i punkty i wyświetla je oddzielnie dla każdego rzutu. Jeśli gracz przerwie pierwszy rzut, może wygrać grę kolejnymi dwoma rzutami. Na wyświetlaczu przed cyframi pojawia się pojedynczy, podwójny lub potrójny. Na przykład: „_18” (pojedynczy), „= 18” (podwójny) lub „≡18” (potrójny). Jeśli wymagane jest osiągnięcia środka tarczy, zostanie wyświetlona liczba „25”.

G02 – Simple Cricket (000, 020, 025) W tej grze ważne są tylko trafienia z punktów od 15 do 20 razem ze środkiem tarczy. Gracz, który jako pierwszy trafi we wszystkie obszary trzykrotnie, wygrywa.

Double i Triple strefy zwielokrotniają liczbę trafień. Wariant 000: Gracze mogą trafiać tylko w segmenty 15, 16, 17, 18, 19, 20 i środek celu w dowolnej kolejności.

Wariant 020: Gracze muszą trafiać w segmenty w podanej kolejności: 20 - 19 - 18 - 17 - 16 - 15 a następnie w środek celu. Wariant 025: Gracze muszą trafiać w segmenty w podanej kolejności: środek celu i 15 - 16 - 17 - 18 - 19 - 20.

G03 – Scram Cricket (A00 tylko dla 2 graczy)

Również w tej grze celem jest trafienie we wszystkie strefy od 15 do 20 wraz ze środkiem. Gra składa się z dwóch rund. W pierwszej rundzie pierwszy gracz próbuje trafić każdy segment trzema rzutami. Przeciwnik próbuje trafić segmenty, których pierwszy gracz nie trafił. Kiedy pierwszy gracz trafi we wszystkie segmenty, pierwsza runda się kończy. W drugiej rundzie gracze zamieniają się rolami. Gra kończy się po pomyślnym ukończeniu wszystkich segmentów drugiego gracza. Gracz z większą liczbą punktów wygrywa.

G04 – Score Cricket (E00, E20, E25)

Również w tej grze celem jest trafienie we wszystkie strefy od 15 do 20 wraz ze środkiem. E00: Gracze mogą trafiać w segmenty w dowolnej kolejności. E20: Gracze muszą trafiać w segmenty w podanej kolejności: 20 - 19 - 18 - 17 - 16 - 15, a następnie w środek celu. E25: Gracze muszą trafiać w segmenty w kolejności: środek celu i 15 - 16 - 17 - 18 - 19 - 20. Każdy segment jest „otwarty”, dopóki jeden z graczy nie uderzy go trzy razy. Segment zamyka się dopiero, gdy obaj gracze trafią go trzy razy. Gracz, który „otworzył” dany segment, jest jego właścicielem. Trafia w punkty w tym segmencie, dopóki inny gracz go nie zamknie. Gra kończy się po pomyślnym ukończeniu wszystkich segmentów. Gracz z większą liczbą punktów wygrywa.

G05 – Cut Throat Cricket (C00, C20, C25) Również w tej grze celem jest trafienie we wszystkie strefy od 15 do 20 wraz ze środkiem.

C00: Gracze mogą trafiać w segmenty w dowolnej kolejności.

C20: Gracze muszą trafiać w segmenty w następującej kolejności: 20 - 19 - 18 - 17 - 16 - 15, a następnie środek celu.

C25: Gracze muszą trafiać w segmenty w podanej kolejności: środek celu i 15 - 16 - 17 - 18 - 19 - 20. Potrójne trafienie w dany segment „otwiera” go - gracze następnie zbierają punkty za trafienia w dany segment. Segment zamyka się tylko wtedy, gdy wszyscy gracze trafią go trzy razy. Zdobyte punkty każdego gracza są przyznawane członkom drużyny. Celem gry jest dodanie jak największej liczby punktów przeciwnikowi. Po zamknięciu segmentów wygrywa gracz z najmniejszą liczbą punktów.

G06 – Double Score Cricket (d00, d20, d25)

Również w tej grze celem jest trafienie we wszystkie strefy od 15 do 20 wraz ze środkiem. d00: Gracze mogą trafiać segmenty w dowolnej kolejności.

d20: Gracze muszą trafiać w segmenty w następującej kolejności: 20 - 19 - 18 - 17 - 16 - 15, a następnie w środek celu.

d25: Gracze muszą trafiać w segmenty w podanej kolejności: środek celu i 15 - 16 - 17 - 18 - 19 - 20. Gra przebiega w taki sam sposób jak w G02, z tą różnicą, że każdy gracz musi najpierw trafić w Double strefę każdego segmentu, a następnie są dodawane punkty.

G07 – Shove Ha’penny Cricket (P00, P20, P25)

Również w tej grze celem jest trafienie we wszystkie strefy od 15 do 20 wraz ze środkiem. P00: Gracze mogą trafiać w segmenty w dowolnej kolejności.

P20: Gracze muszą trafiać w segmenty w podanej kolejności: 20 - 19 - 18 - 17 - 16 - 15, a następnie w środek celu.

P25: Gracze muszą trafiać w segmenty w kolejności: środek celu i 15-16 - 17 - 18 - 19 - 20. Celem gry jest trafienie we wszystkie trzy strefy każdego segmentu. Jeśli gracz trafi strefy x1-, x2- i x3- w danym segmencie i rundzie, jego przeciwnik zyskuje jedną strefę segmentu. W następnej rundzie ten segment jest zablokowany dla gracza, a przeciwnik nie otrzymuje żadnej innej strefy poza tą zdobytą.

G08 – Round the Clock (5, 10, 15, 20)

Następujące segmenty są liczone w trybie Round the Clock:

Wariant 5: Segmenty 1 - 5

Wariant 10: Segmenty 1 - 10

Wariant 15: Segmenty 1 - 15

Wariant 20: Segmenty 1 - 20

W każdej rundzie komputer wybiera segment do trafienia. Kiedy dany segment jest trafiony, cel wyświetla YES (gdy NO jest trafiony). Gracz, który jako pierwszy trafi wszystkie segmenty, wygrywa.

G09 – Round the Clock-Double (205, 210, 215, 220) V hre Round the Clock-Double liczy tylko podwójne strefy następujących segmentów:

Wariant 205: Segmenty 1-5

Wariant 210: segmenty 1-10

Wariant 215: segmenty 1-15

Wariant 220: Segmenty 1 - 20

W każdej rundzie komputer wybiera segment do trafienia. Kiedy dany segment i strefa zostanie trafiony, Double tarczał wyświetla YES (gdy NO jest trafiony). Gracz, który jako pierwszy trafi wszystkie segmenty, wygrywa.

G10 – Round the Clock-Triple (305, 310, 315, 320) W grze Round the Clock-Triple liczą się tylko Triple strefy - przebieg rozgrywki jest taki sam jak w dwóch poprzednich wariantach.

G11 – Legs over (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

Warianty (3, 5,..., 21) reprezentują liczbę „żyć” graczy. Każdy gracz zaczyna z określoną liczbą „żyć” w zależności od wybranego wariantu. Komputer wyświetla liczbę punktów pierwszemu graczowi. Gracz ma trzy rzuty, aby osiągnąć / przekroczyć tę liczbę punktów. Jeśli mu się uda, uratuje całe życie. Następny gracz musi wyrównać lub przekroczyć punkty poprzedniego gracza (ma również trzy rzuty). Jeśli mu się uda, uratuje całe życie, a następny jest inny gracz. Jeśli podana liczba punktów nie zostanie osiągnięta, gracz traci jedno życie. Liczbę punktów można anulować naciskając START lub zaznaczając roll-out - oznacza to jednak pobranie 1 życia. Jeśli gracz straci całe życie, przegrywa i kończy grę. Zwycięzcą zostaje gracz z największą liczbą żyć.

G12 – Legs under (U3, U5, U7, U9, U11, U13, U15, U17, U19, U21)

Zasada rozgrywki jest taka sama jak w poprzednim przypadku - gracze mają do dyspozycji określoną ilość żyć. Jednak liczy się to na odwrót: gracz ma trzy rzuty, aby zdobyć lub poddać określoną liczbę punktów. Naciśnięcie przycisku ELEMİNATE / TEAM lub MISS dodaje 60 punktów do losowej liczby punktów. Zwycięzcą zostaje gracz z największą liczbą żyć.

G13 – Count up (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)

Wybierz liczbę punktów celu z wariantów (100, 200,..., 900). Liczy się każda godzina. Gracz, który jako pierwszy osiągnie / przekroczy wybraną liczbę punktów, wygrywa

G14 – High Score (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)

Warianty (H03, H05,..., H21) reprezentują liczbę rund gry. Celem gry jest wyrzucenie jak największej liczby punktów. Gracz z największą liczbą punktów wygrywa.

G15 Shoot out (-03, -05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19, -21)

Warianty (-03, -05,..., -21) reprezentują liczbę „żyć” graczy. W każdej rundzie komputer losowo wybiera segment do trafienia. Gracz musi trafić w dany segment w ciągu 10 sekund, pozostali się nie liczą. Każde udane trafienie powoduje utratę jednego życia gracza. Gracz, który jako pierwszy straci wszystkie życia, wygrywa.

G16 Killer (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

Warianty (3, 5,..., 21) reprezentują liczbę „żyć” graczy. Każdy gracz zaczyna z taką samą liczbą żyć. Przed rozpoczęciem gry na wyświetlaczu pojawi się SEL (wybierz). Gracz wybiera swój segment punktowy, rzucając nim w cel. Każdy gracz wybiera „swój” segment i rozpoczyna się gra. Gracz, który trafi we własne pole, zostaje zabójcą. Zabójca następnie próbuje trafić w segmenty swoich przeciwników. Jeśli mu się uda, posiadacz segmentu straci życie. Jeśli zabójca trafi we własny segment, traci status zabójcy i życie. Zwycięzcą zostaje gracz, który przetrwa najdłużej.

G17 – Killer-Double (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219,221)

Warianty (203, 205,..., 221) reprezentują liczbę „żyć” graczy. Każdy gracz zaczyna z taką samą liczbą żyć. Gra toczy się jak w poprzednim przypadku - z tą różnicą, że gracze muszą trafić w strefę Double (x2).

G18 – Killer-Triple (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319,321)

Warianty (303, 305,..., 321) reprezentują liczbę „żyć” graczy. Każdy gracz zaczyna z taką samą liczbą żyć. Gra toczy się jak w poprzednim przypadku - z tą różnicą, że gracze muszą trafić w strefę Triple (x3).

G19 – All five (51, 61, 71, 81, 91)

Celem gry jest zmniejszenie zadanej liczby punktów w każdej rundzie (51/61 /... / 91). Liczba punktów rzuconych w każdej rundzie musi być podzielna przez 5. Jedna piąta liczby rzuconych punktów jest następnie odejmowana od liczby punktów. Przykład: W jednej rundzie gracz otrzymuje 20 punktów. Od podanej liczby punktów odejmuje się 4 punkty (20: 5 = 4). Jeśli gracz nie wyrzuci liczby punktów podzielnych przez pięć lub nie trafi w cel w ciągu trzech rzutów, żadne punkty nie zostaną odjęte. Gracz, który osiągnie lub przekroczy ustaloną liczbę punktów jako pierwszy wygrywa

G20 – Shanghai (1, 5, 10, 15)

Wariant 1: Gracze muszą trafiać w segmenty w następującej kolejności: segmenty 1-20, ostatecznie środek celu.

Wariant 5: Gracze muszą trafiać w segmenty w następującej kolejności: segmenty 5-20, ostatecznie środek celu.

Wariant 10: Gracze muszą trafiać w segmenty w następującej kolejności: segmenty 10-20, na końcu środek celu.

Wariant 15: Gracze muszą trafiać w segmenty w następującej kolejności: segmenty 15-20, na końcu środek celu. Liczą się tylko trafienia we właściwej kolejności, a gracz ma tylko jedną szansę na wykonanie trafnych trafień. Jeśli nie trafi, podąża za nim inny gracz, a punkty wytrzymałości się nie liczą. Zwycięzcą zostaje gracz z największą liczbą punktów.

G21 – Shanghai Double (201, 205, 210, 215)

Podwójny wariant gry w Szanghaju. Liczą się tylko zasady Double strefy dla danych segmentów.

Wariant 201: Gracze muszą trafiać w segmenty w następującej kolejności: segmenty 1-20, ostatecznie środek tarczy.

Wariant 205: Gracze muszą trafiać w segmenty w następującej kolejności: segmenty 5-20, ostatecznie środek tarczy.

Wariant 210: Gracze muszą trafiać w segmenty w następującej kolejności: segmenty 10-20, na końcu środek tarczy.

Wariant 215: Gracze muszą trafiać w segmenty w następującej kolejności: segmenty 15-20, na końcu środek tarczy.

G22 – Shanghai Triple (301, 305, 310, 315) Potrójne warianty Szanghaju. Są one obliczane tylko według zasad Triple strefy danych segmentów.

Wariant 301: Gracze muszą trafiać w segmenty w następującej kolejności: segmenty 1-20, ostatecznie środek tarczy.

Wariant 305: Gracze muszą trafiać w segmenty w następującej kolejności: segmenty 5-20, na końcu środek tarczy.

Wariant 310: Gracze muszą trafiać w segmenty w następującej kolejności: segmenty 10-20, na końcu środek tarczy.

Wariant 315: Gracze muszą trafiać w segmenty w następującej kolejności: segmenty 15-20, na końcu środek tarczy.

G23 – Golf (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)

Gracze celują runda po rundzie w odpowiednich segmentach (tj. W pierwszej rundzie w pierwszym segmencie, w drugiej rundzie w drugim segmencie, w dziewiątej rundzie w dziewiątym segmencie itd.). Celem gry jest wyrzucenie jak najmniejszej liczby punktów w każdej rundzie. Body:

Triple = 1 punkt (najlepszy możliwy wynik - następny gracz jest automatycznie w kolejności)

Double = 2 punkty

Single = 1 punkt Brak interwencji w aktywnym segmencie (np. W piątej rundzie:

Segment) = 5 punktów. W każdej rundzie gracz ma do dyspozycji trzy rzuty, ale po

doskonałym pierwszym rzucie ma możliwość przesunięcia gry dalej (START / NEXT). Jeśli gracz trafi segment docelowy w pierwszym rzucie, otrzymuje 3 punkty. Następnie może zdecydować, czy chce wykonać kolejny rzut, czy też przenieść rozkaz do następnego gracza. Jeśli nie trafi do celu w drugim rzucie, liczba jego punktów wzrasta z 3 do 5. Jeśli drugi rzut jest bardziej udany niż pierwszy (trafia Double), liczba jego punktów spada z 3 do 2 i ponownie ma możliwość podjęcia decyzji o ruchu inny gracz lub kontynuuje rzucanie. Gracz, który jako pierwszy osiągnie lub przekroczy ostateczną liczbę punktów (10/20 /... / 90), kończy grę. Zwycięzcą zostaje zawodnik, który pozostał w grze lub zdobył najmniejszą liczbę punktów po 18 polach.

G24 – Bingo (132, 141, 168, 189)

Celem gry jest rzucenie jednej z następujących sekwencji segmentów (132/141/168/189).

Wariant 132: gracz musi rzucić sekwencję segmentów 15 - 4 - 8 - 14 - 3.

Wariant 141: Gracz musi rzucić sekwencję segmentów 17 - 13 - 9 - 7 - 1.

Wariant 168: gracz musi rzucić sekwencję segmentów 20 - 16 - 12 - 6 - 2.

Wariant 189: Gracz musi rzucić sekwencję segmentów 19 - 10 - 18 - 5 - 11. Zanim następny segment do trafienia pojawi się na wyświetlaczu, każdy segment musi zostać trafiony 3 razy.

Gracz, który trafi wszystkie segmenty 3 razy, wygrywa. Dodatkowo strefy Double i Triple są liczone odpowiednio jako 2. 3 trafienia.

G25 – Big Little-Simple (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

Warianty (3/5 /... / 21) przedstawiają liczbę „żyć” graczy. Każdy gracz zaczyna z taką samą liczbą żyć. W każdej rundzie gracz wyświetla aktywny segment (przeznaczony do trafienia). Jeśli gracz trafi segment pierwszym lub drugim rzutem, może wyznaczyć następnego gracza, który trafi segment. Jeśli gracz nie trafi segmentu podczas pierwszych dwóch rzutów lub trafi go trzecim rzutem, komputer losowo przydziela następnego gracza do trafienia segmentu. Jeśli gracz w ogóle nie trafi w segment, odejmuje się jedno życie. Gracz, który przetrwa w grze, wygrywa. Strefy Triple i Double są liczone jako pozostałe segmenty.

G26 – Big Little-Hard (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17,

H19, H21) Bardziej wymagający wariant gry Big Little. W tym wariantcie oceniane są również strefy Double i Triple.

G27 – Gotcha (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

Liczy się każdy rzut i trafienie. Gracz, który jako pierwszy osiągnie zadaną liczbę punktów (101/201 /... / 901), wygrywa. Jeśli gracz przekroczy docelową liczbę punktów, ostatnia runda nie zostanie mu przyznana. Jeśli gracz osiągnie liczbę punktów przeciwnika, przeciwnik wraca do wartości 0. Przykład: Gracz 1 ma 20 punktów, Gracz 2 ma 50 punktów, Gracz 3 ma 30 punktów. Graczowi 4 zostało tylko 0 punktów i teraz jest jego tura. Jeśli zdobędzie 20 punktów w pierwszym rzucie, Gracz 1 wraca do zera. Jeśli Gracz 4 zdobędzie 10 punktów w drugim rzucie, w sumie 30 rzutów, Gracz 3 wraca do zera. Jeśli Gracz 4 zdobędzie 1 punkt w trzecim rzucie, będzie miał łącznie 31 punktów

ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW

Brak prądu?

Upewnij się, że gniazdko elektryczne działa prawidłowo, a zasilacz jest podłączony.

Punkty nie są wyświetlane?

Czy cel jest obecnie w trybie ustawień („Settings”), czy też wstrzymałeś bieżącą grę? Sprawdź, czy elementy sterujące lub klawisze funkcyjne nie są wciśnięte lub zablokowane.

Zablokowane elementy czujnika?

Przesuń zablokowane elementy czujnika z włożoną strzałką lub palcami. Elementy czujnika i klawisze funkcyjne można zwykle zwolnić przy niewielkim nacisku.

Uszkodzone groty strzał?

Sztuczne kolce są bezpieczniejsze, ale nie będą trwać wiecznie. Usuń zaciętą końcówkę z celu za pomocą pęsety.

RADY DOTYCZĄCE UTYLIZACJI



Jeśli na produkcie znajduje się lewy rysunek (przekreślony kosz na kółkach), usuwanie odpadów dotyczy dyrektywy europejskiej 2002/96 / WE. Tego produktu nie wolno wyrzucać razem z odpadami domowymi. Zutilizuj urządzenie w najbliższym punkcie utylizacji odpadów elektronicznych. Zapewniając prawidłową utylizację tego produktu, pomożesz zapobiec potencjalnym negatywnym konsekwencjom dla środowiska i zdrowia ludzkiego, które w przeciwnym razie mogłyby być spowodowane niewłaściwą utylizacją tego produktu. Recykling oszczędza również wyczerpujące się zasoby.

PRODUCENT

Chal-Tec GmbH, Wallstraße 16, 10179 Berlin, Niemcy.

