

karella®

professional Dart

INSTRUKCJE MONTAŻU I UŻYTKOWANIA

Elektroniczny

Miękka tablica do rzutek

CB-50



Spis treści

1. ŚRODKI OSTROŻNOŚCI	3
2. RYSUNEK W ROZŁOŻENIU	7
3. INSTRUKCJE MONTAŻU	8th
4. FUNKCJE TARCZKI	9
5. ZASADY GRY	13
6. WAŻNE UWAGI	25
7. WARUNKI GWARANCJI	27

Uwaga dotycząca utylizacji

To urządzenie jest oznaczone zgodnie z Dyrektywą UE 2002/96/CE w sprawie zużytego sprzętu elektrycznego i elektronicznego (WEEE).

Należy upewnić się, że urządzenie, baterie, jeśli są, oraz wszystkie związane z nimi elementy są prawidłowo zutylizowane, aby uniknąć możliwych negatywnych skutków dla środowiska i zdrowia, które mogłyby wynikać z niewłaściwej utylizacji starego urządzenia.

Symbol na produkcie oznacza, że ten produkt nie należy do normalnych odpadów domowych, ale musi zostać przekazany do odpowiedniego miejskiego systemu odbioru zużytego sprzętu elektrycznego i elektronicznego.

Utylizacja musi być zgodna z obowiązującymi przepisami ochrony środowiska dotyczącymi usuwania odpadów. Aby uzyskać więcej informacji na temat utylizacji i recyklingu tego produktu, skontaktuj się z lokalnymi władzami (agencją ochrony środowiska) lub miejską firmą zajmującą się utylizacją odpadów lub sprzedawcą.



1. Środki ostrożności

Ważna uwaga - przeczytaj przed montażem i użytkowaniem!

Ogólny

ten **Elektroniczna miękka tarcza do rzutek CB-50** jest dopuszczony tylko do instalacji i użytkowania w domu (do użytku prywatnego, niekomercyjnego).

Oznaczenie CE odnosi się do kompatybilności elektromagnetycznej (Dyrektywa WE 89/ EWG).

Nie można wykluczyć uszczerbku na zdrowiu w przypadku nieprawidłowego montażu i użytkowania przedmiotu!

Zagrożenie!

Ten przedmiot jest przeznaczony wyłącznie do użytku prywatnego przez dzieci powyżej 3 roku życia, młodzież i dorosłych. W przypadku jakiegokolwiek komercyjnego lub niezgodnego z artykułem użytkowania, wszelkie roszczenia gwarancyjne wygasają!

instrukcje bezpieczeństwa

Aby uniknąć obrażeń i/lub wypadków, przeczytaj i przestrzegaj następujących zasad:

1. Przed przystąpieniem do montażu przeczytaj w całości niniejszą instrukcję montażu i użytkowania. Postępuj zgodnie z instrukcjami i instrukcjami bezpieczeństwa.
2. Właściciel przedmiotu jest odpowiedzialny za to, aby każdy, kto korzysta z przedmiotu, został należycie poinformowany o środkach ostrożności.
3. Przedmiot musi być starannie zmontowany przez osobę dorosłą.
4. Przed pierwszym użyciem i w regularnych odstępach czasu sprawdzaj, czy wszystkie śruby, nakrętki i inne połączenia są dokręcone.
5. Przed każdym użyciem sprawdź wszystkie części pod kątem uszkodzeń. Natychmiast wymień uszkodzone części i nie używaj urządzenia, dopóki nie zostanie naprawione. Zwróć także uwagę na możliwe zmęczenie materiału. Rzecz należy przechowywać w taki sposób, aby nie można jej było używać do czasu naprawy. Używaj tylko oryginalnych części zamiennych.

6. Przedmiot nie nadaje się dla dzieci poniżej 3 lat! Zawiera małe części, które mogą stwarzać ryzyko zadławienia. Dlatego trzymaj dzieci w wieku poniżej 3 lat i zwierzęta domowe z dala od urządzenia i odpowiednio nadzoruj i poinstruuuj starsze dzieci i młodzież.
7. Przed pierwszym użyciem i w regularnych odstępach czasu sprawdzaj, czy nie ma ostrych krawędzi i w razie potrzeby natychmiast wymień odpowiednie części.
8. Przymocuj przedmiot na solidnej, suchej i równej powierzchni. Upewnij się, że w promieniu 2 metrów nie ma ludzi, zwierząt ani rzeczy, które mogłyby spowodować uszkodzenie podczas korzystania z artykułu. Po każdym użyciu przedmiot musi być przechowywany w suchym i bezpiecznym miejscu!
9. Regularnie konserwuj i sprawdzaj przedmiot oraz środki bezpieczeństwa.
10. Stosowanie przez dzieci i młodzież zawsze wymaga nadzoru odpowiedniej osoby dorosłej, która w razie potrzeby może udzielić wyjaśnień i pomocy.
11. Niedozwolone jest przypinanie innych rzeczy (np. skakanki, sznurki do bielizny, smycze dla zwierząt) w jakikolwiek sposób lub używanie innych rzutek, takich jak te przewidziane.
12. Proszę upewnić się, że podczas rozpakowywania ostrożnie usunięto wszystkie materiały opakowaniowe i przechowywać je lub usuwać w taki sposób, aby dzieci nie mogły do nich w żadnych okolicznościach dosięgnąć. Materiał opakowaniowy nie jest zabawką.
13. Nie używaj żrących lub agresywnych środków czyszczących.
14. W przypadku przerw i po zakończeniu korzystania z urządzenia, najpierw wyłącz go za pomocą przycisku ZASILANIE, a następnie odłącz od sieci, ciągnąc za kabel sieciowy. W przypadku wszelkich prac konserwacyjnych, czyszczenia i napraw należy zawsze wcześniej wyciągnąć wtyczkę sieciową.
15. Tarczy nie wolno używać na zewnątrz.
16. Urządzenie nie może mieć kontaktu z wilgocią, ponieważ istnieje ryzyko porażenia prądem. Nie umieszczaj żadnych pojemników wypełnionych płynami bezpośrednio nad lub obok urządzenia.
17. Podłącz urządzenie tylko do prawidłowo zainstalowanego gniazdka o napięciu sieciowym zgodnym z danymi technicznymi zasilacza sieciowego.

18. Do eksploatacji używać wyłącznie zasilacza dostarczonego w zestawie.
19. Nie używaj urządzenia, jeśli samo urządzenie lub przewód połączeniowy noszą widoczne ślady uszkodzenia. Wszystkie części elektryczne i wyposażenie pomocnicze należy okresowo sprawdzać pod kątem awarii lub zużycia. Uszkodzenie kabli, wtyczek lub innych części stwarza zagrożenie bezpieczeństwa, zwłaszcza dla dzieci.
20. Trzymaj kabel łączący z dala od gorących powierzchni i ostrych krawędzi.
21. Wyświetlacz gry może działać nieprawidłowo w pobliżu silnych pól magnetycznych. W takim przypadku gra musi zostać zresetowana (wyciągnij na chwilę przejściówkę i podłącz ją ponownie, aby ponownie uruchomić grę).
22. Tarcza musi być podłączona do przewodu zasilającego przed podłączeniem lub odłączeniem zasilacza.
23. Odłącz zasilacz sieciowy od gniazdka, gdy:
 - Nie używasz tarczy
 - wystąpiła usterka
 - jest burza
 - chcesz wyczyścić przedmiotCiągnąć zawsze za zasilacz sieciowy, a nie za kabel łączący!
24. Upewnij się, że gniazdko jest łatwo dostępne, aby w razie potrzeby móc szybko odłączyć zasilacz. Kabel połączeniowy należy ułożyć w taki sposób, aby nie stwarzał zagrożenia potknięcia się.
25. Nie dokonuj żadnych modyfikacji przedmiotu. Kabel przyłączeniowy nie może być również wymieniany niezależnie. Naprawy urządzenia lub zasilacza sieciowego zlecać wyłącznie specjalistycznemu warsztatowi. Niewłaściwe naprawy mogą spowodować znaczne niebezpieczeństwo dla użytkownika.
26. Przed zamontowaniem na ścianie dowiedz się w specjalistycznym sklepie, jaki materiał montażowy jest odpowiedni dla Twojej ściany.
27. Zachowywać odpowiednią odległość od źródeł ciepła, takich jak piece/kominki.
28. Podczas wiercenia otworów na kotwy należy uważać, aby nie uszkodzić przewodów ani rur w ścianie.

29. Końcówki rzutek dla tej miękkiej tarczy nie są zbyt ostre. Niemniej jednak mogą spowodować obrażenia, jeśli dostaną się do oka lub innych części ciała. Trzymaj dzieci z dala od tego.
30. Używaj tylko grotów strzałek, które są przeznaczone do tej tarczy. Nigdy nie używaj metalowych grotów strzał. Strzałki z metalowymi końcówkami poważnie uszkodzą obwody elektroniczne i wpłyną na wydajność tarczy.
31. Nie używaj rzutek na innych tarczach lub innych grach. Końcówki mogą się złamać.
32. Używaj tylko rzutek, które ważą nie więcej niż 18 gramów.
33. Rzuć jak najmniej wysiłku. W przeciwnym razie, przy mocno rzuconych rzutkach, istnieje ryzyko, że końcówki strzał odłamią się lub tarcza do rzutek zostanie uszkodzona.
34. Przekręć strzałki zgodnie z ruchem wskazówek zegara, odsuwając się od dysku. Są wtedy łatwiejsze do wyciągnięcia, a końcówki trwają dłużej.
35. Dostarczony zasilacz nie jest zabawką i dlatego nie powinien dostać się w ręce dzieci.
36. Jeśli urządzenie umożliwia korzystanie z zasilacza sieciowego i baterii, należy pamiętać, że tarcza do darta nie nadaje się do ładowania baterii! Praca jest możliwa tylko z zasilaczem sieciowym lub tylko z bateriami. Jednoczesna praca zasilacza sieciowego i baterii może prowadzić do uszkodzeń i należy jej unikać!

Zagrożenie!

Przeczytaj wszystkie instrukcje przed użyciem. Nie ponosimy odpowiedzialności za obrażenia ciała lub szkody majątkowe spowodowane niewłaściwym użytkowaniem tego urządzenia .

Proszę zanotować!

Zwracane przedmioty mogą być przyjmowane bez wyjątku tylko w oryginalnym opakowaniu (z dołączoną instrukcją montażu i obsługi, dokładnym opisem wady i dowodem zakupu). Tylko oryginalne opakowanie gwarantuje odpowiednią ochronę urządzenia podczas transportu i dlatego powinno być przechowywane w okresie gwarancyjnym.

2. Widok rozstrzelony



- | | | | |
|------|--------------------------|----|---------------------------------|
| 1 | pierścień zewnętrzny | 12 | Przycisk PLAYER/PAGE |
| 2 | Proste segmenty | 13 | Przycisk CYBERMATCH |
| 3 | podwójne segmenty | 14 | Przycisk reset |
| 4 | potrójne segmenty | 15 | Przycisk ODBIJ SIĘ |
| 5 | Bull's Eye = 25 punktów | 16 | Przycisk DART OUT/SCORE |
| 6 | Podwójny Bull's Eye = 50 | 17 | Przycisk PODWÓJNE/NIE BRAK |
| 7 | punktów Głośnik | 18 | Przycisk DŹWIĘK |
| ósmo | Przycisk START/HOLD | 19 | Przycisk GRA/STRAŻY |
| 9 | ekran | 20 | Przycisk zasilania |
| 10 | przycisk WYBIERZ | 21 | Gniazdo do podłączenia adaptera |
| 11 | przycisk GRA | | |

3. Instrukcja montażu

Spakuj swój nowy **Elektroniczna miękka tarcza do rzutek CB-50** ostrożnie i sprawdź, czy wszystkie elementy są dołączone. Dostawa obejmuje następujące elementy:

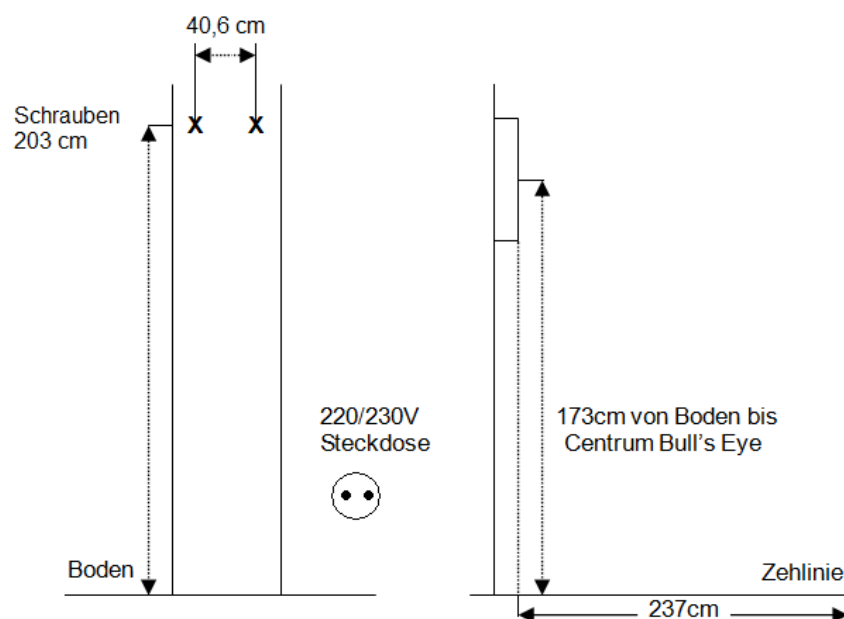
- 1 elektroniczna tarcza do rzutek
- Wymienne opakowanie miękkich końcówek
- 12 strzał (niezmontowanych)
- instrukcja obsługi
- Zasilacz

Zawieś tarczę w miejscu, z którego możesz rzucić co najmniej 3 metry. Podczas rzucania powinieneś ustawić się wzdłuż wymaganowanej linii 8 stóp (2,37 m) od czoła dysku.

Użyj słupka ściennego, aby zaznaczyć punkt około 2,03 cm od podłogi. Następnie zaznacz drugi punkt na tej samej wysokości około 16 cali od pierwszego punktu znakowania. Środek tarczy (bycze oko) powinien znajdować się 1,73 m nad ziemią.

Korzystając z oznaczeń jako wskazówek, włóż 2 śruby montażowe do środka kolumny ściennej. Upewnij się, że śruba znajduje się bezpośrednio na linii poziomej, aby tarcza wisiała później prosto.

Zawieś tarczę, wyrównując otwory z tyłu tarczy za pomocą śrub. Wkręty mogą wymagać ponownego dokręcenia, aż dysk będzie przylegał do ściany.



podłączenie zasilania

ten **Elektroniczna miękka tarcza do rzutek CB-50** jest zasilany z zasilacza 9V DC, 500mA. Włóż wtyczkę adaptera do gniazda po prawej stronie tarczy, a wtyczkę zasilania do gniazda. Upewnij się, że napięcie odpowiada napięciu w Twoim domu. Wtedy gra może się rozpocząć.

Wyposażenie:

ten **Elektroniczna miękka tarcza do rzutek CB-50** wyposażony jest w zestaw akcesoriów składający się z rzutek, zapasowych końcówek oraz zasilacza. Ponadto przechowywanych jest 27 gier o łącznej liczbie 159 wariantów. Dodatkowo wbudowany jest automatyczny wyłącznik, który wyłącza tarczę, gdy nie jest używana przez ponad 3 minuty.

4. Funkcje tarczy

Przycisk START/HOLD: Ten wielofunkcyjny przycisk może być używany do wykonywania następujących funkcji:

- ROZPOCZNIJ grę po wybraniu wszystkich żądanych opcji.
- ZMIEN SIĘ na następnego gracza, gdy gracz zakończy swoją turę. Tarcza przechodzi w stan HOLD między rundami, aby umożliwić usunięcie rzutek z obszaru docelowego.

Przycisk SELECT: Ten przycisk służy do ustawiania różnych poziomów trudności dla poszczególnych gier.

Przycisk GRA: Ten przycisk służy do przewijania menu gry na wyświetlaczu.

Przycisk PLAYER/PAGE: Ten przycisk służy do wprowadzania liczby graczy na początku gry. Ten przycisk może również służyć do przeglądania wyników innych graczy, których nie widać na aktywnym ekranie. Tarcza może przechowywać wyniki do 16 graczy. W razie potrzeby ten klawisz może być następnie użyty do wyświetlenia wyników innych graczy.

Przycisk CYBERMATCH: Włączenie funkcji Cybermatch, w której możesz grać przeciwko komputerowi. Przytrzymaj przycisk, aby przejść przez 5 różnych poziomów trudności.

Poziomy trudności Cybermatch:

krok 1	(C1)	Profesjonalny	Poziom 2	(C2)	ekspert
poziom 3	(C3)	Zaawansowany	Poziom 4	(C4)	Początkujący II
etap 5	(C5)	Początkujący			

Przycisk RESET: Ten przycisk może być użyty do usunięcia aktualnego wyniku i powrotu do początku gry.

Przycisk BOUNCE OUT: Określ przed grą, czy rzutki, które nie utkną w celu (tzw. „odbicia”), powinny być liczone. Jeśli nie chcesz, aby te rzutki były liczone, po prostu naciśnij przycisk BOUNCE OUT, gdy rzutka spadnie, aby odjąć zarejestrowany wynik.

Przycisk DART OUT/SCORE: Można go aktywować tylko w grach „01”. Jeśli gracz ma mniej niż 160 punktów, może użyć tego przycisku, aby uzyskać sugestie, które pola mają największe szanse na wygraną lub w jaki sposób musi rzucić swoimi trzema lotkami, aby osiągnąć swój cel. Zwróć uwagę, że DOUBLE i TRIPLE są wyświetlane z dwoma lub trzema myślnikami po lewej stronie liczby. Dzięki funkcji SCORE wyniki innego gracza mogą być pokazywane na dużym wyświetlaczu.

Przycisk DOUBLE/MISS: Ten przycisk aktywuje funkcję „Double In/Double Out” dla gier „01”. Ta funkcja jest aktywna tylko wtedy, gdy wybrane są gry 301, 401 itd. Naciśnij przycisk, gdy chcesz zarejestrować strzałę, która nie trafiła w obszar docelowy.

Funkcję MASTER OUT można również aktywować przyciskiem DOUBLE/MISS. Ta funkcja dla gier „01” daje graczom możliwość zakończenia gry poprzez trafienie w podwójny lub potrójny segment, tym samym osiągając zero punktów. Naciśnij kilkakrotnie przycisk DOUBLE/MISS, aż zaświeci się wskaźnik MASTER OUT. Wybór jest również potwierdzany sygnałem dźwiękowym.

Przycisk SOUND: regulacja głośności (głośniej, ciszej lub wyłączona).

Przycisk GAME/GUARD: Funkcja GAME/Guard blokuje przyciski tarczy podczas gry, więc pominięta rzutka nie może wymazać gry, jeśli przypadkowo uderzy w jeden z przycisków funkcyjnych. Aby aktywować tę funkcję, naciśnij raz przycisk GAME/GUARD po rozpoczęciu gry. Rozlegnie się sygnał dźwiękowy wskazujący, że ta funkcja jest aktywna.

Wszystkie inne klawisze są zablokowane, gdy funkcja jest aktywna. Funkcję GAME/GUARD można wyłączyć w dowolnym momencie, ponownie naciskając przycisk GAME/GUARD.

Przycisk POWER: Włącza i wyłącza grę. Tarcza ma automatyczny tryb pauzy, aby oszczędzać energię i baterie (jeśli używasz urządzenia na zasilaniu baterijnym). Tarcza wyda sygnał dźwiękowy po około 3 minutach bezczynności, a na wyświetlaczu pojawi się komunikat „SLEEP”. Punkty są jednak zapisywane i można je przywołać, naciskając dowolny przycisk.

Ochrona ekranu:

Wyświetlacz Twojej elektronicznej tarczy do rzutek można zabezpieczyć przed zarysowaniami podczas transportu za pomocą przezroczystej folii ochronnej. Zalecamy oderwanie tego filmu przed pierwszą grą, aby obszar wyświetlania był lepiej widoczny. Aby usunąć, unieś folię o jeden róg, odklej i wyrzuć.

działanie tarczy do rzutek

- Naciśnij przycisk ZASILANIE, aby aktywować tarczę. Podczas autotestu wyświetlacza słychać melodię.
- Naciskaj przycisk GAME, aż zostanie wyświetlona żądana gra (patrz Menu gier).
- Naciśnij przycisk DOUBLE/MISS (opcjonalnie), aby rozpocząć/zakończyć na podwójnych pierścieniach (tylko 301 – 901 gier).
- Naciśnij przycisk PLAYER/PAGE, aby wybrać liczbę graczy (1-16). Domyślnie jest to 2 graczy.
- Naciśnij przycisk CYBERMATCH (opcjonalnie), aby wybrać poziom gry Cybermatch (poziomy od 1 do 5)
- Naciśnij przycisk START/HOLD (czerwony), aby aktywować grę.
- Rzuć rzutki.
- Wskaźnik strzałki znajduje się po prawej stronie wskaźnika punktu. Liczba wyświetlanych strzałek wskazuje, ile strzałów pozostało aktywnemu graczowi.
- Kiedy wszystkie 3 rzutki zostaną rzucone, głos ogłosi „Następny gracz”, a wynik zacznie migać. Rzutki można teraz rzucać bez wpływu na wynik elektroniczny. Gdy wszystkie strzały zostaną usunięte z pola, naciśnij przycisk START, aby przejść do następnego gracza. Komunikat głosowy informuje o tym, który gracz jest w kolejce.

Wskaźnik bieżącego wyniku

Ten elektroniczny zestaw do rzutek ma wskaźnik wyniku. Wyświetlacz po lewej pokazuje punkty każdego rzutu i pokazuje je do następnego rzutu. Wyświetlacz jest nadal używany w różnych grach.

Wersja demo

Aby usłyszeć wszystkie funkcje głosowe i dźwiękowe zestawu rzutek, wykonaj następujące czynności:

- Włącz zestaw do rzutek za pomocą przycisku POWER.
- Poczekaj na odtworzenie wejściowej muzyki.
- Naciśnij przycisk GRA 1x.
- Szybko naciśnij 4x przycisk BOUNCE OUT.
- Aby ponownie wyłączyć funkcję, naciśnij dowolny przycisk.

Jak prawidłowo korzystać z elektronicznej tarczy do rzutek?

1. Użyj na tej tarczy Nie ma mowy Strzałki z metalowymi końcówkami. Strzałki z metalowymi końcówkami poważnie uszkodzą obwody elektroniczne i wpłyną na wydajność tarczy.
2. Nie używaj nadmiernej siły podczas rzucania rzutkami. Zbyt mocne rzucanie rzutkami często powoduje uszkodzenie końcówki i szybsze zużycie tarczy.
3. Obracaj strzałki zgodnie z ruchem wskazówek zegara, odsuwając się od dysku. Są wtedy łatwiejsze do wyciągnięcia, a końcówki trwają dłużej.
4. Baterie należy wyjąć, gdy nie są używane przez dłuższy czas. Wydłuża to żywotność baterii.
5. Unikaj rozlewania płynu na tarczę do rzutek. Nie używaj środków czyszczących w aerozolu ani środków czyszczących zawierających amoniak lub żrące chemikalia.

Funkcja automatycznej pauzy

Po około trzech minutach bezczynności tarcza automatycznie przełącza się w tryb pauzy. To nie tylko oszczędza energię elektryczną, ale także wydłuża żywotność baterii. Wszystkie punkty są zapisywane, grę można wznowić, naciskając dowolny klawisz.

5. Zasady gry

Elektroniczna tarcza do rzutek jest wstępnie zaprogramowana z grami i różnymi opcjami gry. Zasady każdej gry są szczegółowo opisane poniżej. Kolejność odpowiada temu, co jest wyświetlane na wyświetlaczu LCD podczas przewijania gier. Obok każdej gry znajduje się numer gry.

G01 = Gra 1 = ODLICZANIE 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901

W tej popularnej grze turniejowej i pubowej każda rzutka jest odejmowana od numeru startowego (301), dopóki gracz nie osiągnie dokładnie liczby 0 (zero). Jeśli gracz przekroczy zero, uważa się to za pudło ("biust"), a punkty liczą się ponownie od wyniku na początku tej rundy. Przykład: Jeśli gracz zbierze 32 punkty, aby dojść do zera, a następnie wyrzuci 20, 8 i 10 (łącznie 38), gracz ponownie przechodzi do następnej rundy z wynikiem 32.

W tej grze możesz grać z opcją double-in lub double-out (najczęściej wybieranym wariantem jest double-out).

Double In - Podwójny pierścień musi zostać trafiony zanim punkty zostaną odjęte od całkowitego wyniku. Innymi słowy, liczenie punktów rozpoczyna się dopiero po trafieniu w podwójny pierścień.

Double Out — podwójny pierścień musi zostać trafiony, aby zakończyć grę. Oznacza to, że do ukończenia gry wymagana jest liczba parzysta.

Double In i Double Out - Każdy gracz musi uderzyć w podwójny pierścień, aby rozpocząć i zakończyć grę.

401 Numer wyścigu to 401

501 Numer wyścigu to 501

601 Numer wyścigu to 601

701 Numer wyścigu to 701

801 Numer wyścigu to 801

901 Numer wyścigu to 901

G02 = Gra 2 = KRYKIET

Krykiet to gra strategiczna odpowiednia zarówno dla doświadczonych graczy, jak i początkujących. Gracze rzucają w liczby, które najbardziej im odpowiadają i mogą zmusić przeciwników do rzucenia w mniej odpowiednie liczby. Celem gry w krykieta jest „zamknięcie” wszystkich pasujących numerów przed przeciwnikiem, jednocześnie uzyskując najwyższy wynik.

Używane są tylko liczby od 15 do 20 oraz tarcza wewnętrzna/zewnętrzna. Każdy gracz musi trafić liczbę 3 razy, aby „otworzyć” ten segment do punktacji. Gracz otrzymuje wynik „otwartego” segmentu za każdym razem, gdy rzuca lotką do tego segmentu, zakładając, że jego przeciwnik nie zamknął tego segmentu. Trafienie w podwójny pierścień liczy się jako 2 trafienia, potrójny pierścień liczy się jako 3 trafienia.

Liczby można otwierać lub zamykać w dowolnej kolejności. Liczba jest „zamknięta”, gdy inny gracz (gracze) trzykrotnie uderzy w otwarty segment. Gdy numer został „zamknięty”, żaden inny gracz nie może go zdobyć.

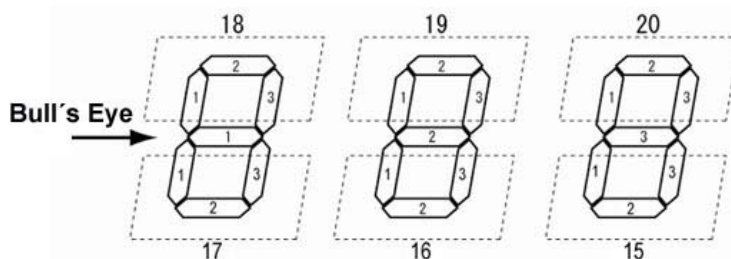
Wygrać

Ten, kto jako pierwszy zamknie wszystkie liczby i zdobędzie największą łączną liczbę punktów, zostaje zwycięzcą. Jeśli gracz „zamyka” wszystkie liczby jako pierwszy, ale traci punkty, musi kontynuować grę z „otwartymi” liczbami. Jeśli gracz nie odrobi deficytu punktowego zanim przeciwnicy „zamkną” wszystkie liczby, przeciwnik wygrywa. Gra trwa do momentu zamknięcia wszystkich segmentów – zwycięzcą zostaje gracz z najwyższym wynikiem.

Tablica wyników gry w krykieta

Punktacja w krykieta jest łatwa do zrozumienia. Każdy segment ma trzy wskaźniki świetlne wskazujące trafienia potrzebne do „otwarcia” lub „zamknięcia” tego segmentu. Gdy segment zostanie trafiony, na wyświetlaczu LED gaśnie świecąca kreska, pokazując liczbę trafień pozostałych do „otwarcia” lub „zamknięcia” segmentu. Poniżej przedstawiono rysunek wyświetlaczy LED.

Poszczególne dane gry są wyświetlane w następujący sposób. Każdy segment ma trzy świecące kwadraty, które reprezentują liczbę trafień potrzebnych do „otwarcia” i „zamknięcia” segmentów. Jeśli segment zostanie trafiony, lampka gaśnie. Należy również zwrócić uwagę na następujący rysunek wyświetlacza LED.



Po trzykrotnym spotkaniu segment jest „otwarty”, brzmi „OTWARTY”. Jeśli gracz ponownie uderzy w segment, rozlegnie się dźwięk „SCORE”. Od tego momentu możesz użyć przycisku gracza, aby odczytać wyniki poszczególnych graczy.

KRYKIET BEZ PUNKTÓW

Takie same zasady jak w przypadku standardowego krykieta, ale nie stosuje się punktacji. Celem tej wersji gry jest po prostu bycie pierwszym, który „zamknie” wszystkie pasujące liczby (od 15 do 20 i strzał w dziesiątkę).

G03 = Gra 3 = SCRAM (Tylko dla 2 graczy)

Ta gra to wariant krykieta. Składa się z dwóch rund. W każdej rundzie gracze mają inny cel. W rundzie 1 gracz 1 próbuje "zamknąć" (3 trafienia na segment - 15 do 20 i strzał w dziesiątkę). W tym czasie gracz 2 próbuje zebrać jak najwięcej punktów w segmentach, których drugi gracz jeszcze nie zamknął. Kiedy gracz 1 zamknął wszystkie segmenty, runda 1 dobiega końca. W drugiej rundzie role graczy są odwrócone. Gracz 2 próbuje teraz zamknąć wszystkie segmenty, podczas gdy Gracz 1 zbiera punkty.

Gra kończy się po zakończeniu rundy 2 (gracz 2 zamyka wszystkie segmenty). Gracz z najwyższym wynikiem łącznym wygrywa.

G04 = Gra 4 = KRYKIET PRZECIĄGNIĘTY

Te same podstawowe zasady jak w przypadku standardowego krykieta, ale tutaj punkty są dodawane do sumy przeciwnika od początku zdobywania punktów. Celem jest ukończenie gry z jak najmniejszą liczbą punktów. Ten wariant krykieta zawiera nową psychologię. Nie chodzi tu o to, aby zwiększyć swój wynik i zająć jak najdalej, jak w standardowym krykiecie, ale w rzeźmieszku możesz również wykorzystać punkty, aby zaciągnąć przeciwnika coraz dalej w tył. Wysoce konkurencyjni gracze pokochają ten wariant!

G05 = Gra 5 = KRYKIET ANGIELSKI

Ta gra z kolei jest kolejnym wariantem CRICKET. Ta gra składa się z dwóch rund. W dwóch rundach gracze mają różne cele do osiągnięcia. W pierwszej rundzie gracz nr 2 próbuje trafić w dziesiątkę. Musi trafić w sumie dziewięć z nich, aby ukończyć rundę 1. OKO PODWÓJNEGO BYKA liczy dwa trafienia. Tymczasem gracz nr 1 stara się zdobyć jak najwięcej punktów. Segmenty podwójne i potrójne liczą się odpowiednio podwójnie i potrójnie. Zawodnik nr 1 musi osiągnąć co najmniej 40 punktów w każdej rundzie, ponieważ liczone są tylko punkty powyżej 40 punktów (łączna liczba punktów po trzech rzutach 45 = punkty 5). Jeśli łączny wynik po trzech rzutach jest mniejszy niż 40 punktów, punkt nie jest przyznawany.

Kiedy gracz nr 2 trafi dziewięć w dziesiątkę, role obu graczy zamieniają się. Gra kończy się po zakończeniu drugiej rundy; tj. gdy gracz nr 1 trafił dziewięć w dziesiątkę. Gracz z najwyższym wynikiem łącznym wygrywa.

G06 = Gra 6 = ZAAWANSOWANY KRYKIET

W tym trudnym wariantcie CRICKET gracze muszą „zamknąć” segmenty 20, 19, 18, 17, 16, 15 i bullseye, trafiając tylko w segmenty podwójne i potrójne. Podwójne segmenty liczą się jako jeden, a potrójne jako podwójne. Gracz, który jako pierwszy zamknie wszystkie segmenty i zdobędzie najwyższy wynik, wygrywa.

G07 = Gra 7 = STRZELEC

Ta gra testuje zdolność gracza do umieszczania wielu rzutek w segmencie za jednym zamachem. Komputer losowo wybiera segment do trafienia. Punkty liczą się w następujący sposób:

pojedynczy segment = 1 punkt

podwójny segment = 2 punkty

potrójny segment = 3 punkty

Jeśli komputer wybierze bullseye, strona zewnętrzna otrzymuje 2 punkty, a wewnętrzna 4 punkty. Zwycięzcą zostaje gracz z największą liczbą punktów na koniec gry.

G08 = Gra 8 = DUŻA SZEŚĆ

Ta gra pozwala graczom dyktować cel swoim przeciwnikom. Jednak gracze muszą zdobyć szansę na wybór celu, trafiając w bieżący cel. Pojedyncze 6 to pierwszy cel do trafienia.

Przed rozpoczęciem gry gracze muszą uzgodnić, ile „żyć” posiada każdy gracz. W ciągu trzech rzutów gracz 1 musi trafić „6”, aby uratować mu życie. Po osiągnięciu tego celu kolejna strzałka wyznacza cel przeciwnika. Jeśli gracz 1 nie trafi w ten cel, traci życie, a także szansę wybrania następnego celu. Gracz 2 musi następnie spróbować trafić w „6” i tak dalej. Pojedyncze, podwójne i potrójne segmenty są uważane za oddzielne segmenty docelowe w tej grze. Celem tej gry jest wybranie segmentów docelowych, w które przeciwnik może mocno uderzyć (np.B. „Double Bull's Eye” lub „Triple 20”), aby stracił swoje „życie”. Ostatni gracz, któremu pozostało „życie” jest zwycięzcą gry.

G09 = Mecz 9 = OVERS

W tej grze każdy gracz musi zdobyć więcej punktów niż poprzedni gracz 3 rzutami. Przed rozpoczęciem gry ustalana jest liczba „żyć” lub podań. Jeśli gracz zdobędzie mniej lub taką samą liczbę punktów jak jego poprzednik, traci „życie”. Wyświetlacz LED po prawej stronie mignie raz za każdą straconą żywotność. Zwycięzcą zostaje ostatni gracz, który ma „życie”.

G10 = Gra 10 = POD

Ta gra jest przeciwieństwem gry OVERS. Gracze muszą zdobyć mniej punktów niż ich poprzednicy. Gra rozpoczyna się z najwyższym możliwym wynikiem (180 punktów). Jeśli gracz zdobędzie więcej punktów niż jego poprzednik, traci „życie”. Każda strzała poza segmentami i strzały spadające są karane 60 punktami. Ostatni gracz, który ma jeszcze życie, wygrywa.

G11 = Gra 11 = ZLICZANIE 300

Celem gry jest zdobycie jako pierwszy podanej łącznej liczby punktów (300). Całkowity wynik zależy od wyboru gry. Każdy gracz stara się zdobyć jak najwięcej punktów w każdej rundzie. W przypadku pierścieni podwójnych i potrójnych wartość liczbową każdego segmentu jest liczona podwójnie lub potrójnie. Na przykład, jeśli strzałka wyląduje w potrójnym segmencie 20, to jest 60 punktów. Całkowity wynik każdego gracza jest wyświetlany na wyświetlaczu LCD w miarę postępu gry.

Inne warianty gry zostały opisane poniżej, że całkowity wynik różni się, jak wskazuje ostatnia liczba.

Zasady są takie same, z wyjątkiem

PODLICZ 400
ZLICZ DO 500
PODLICZ 600
ZLICZ DO 700

ZLICZANIE 800
PODLICZ 900
ZLICZ 999

G12 = Gra 12 = Wysoki wynik

Zasady tej konkurencyjnej gry są proste. Zwycięzca musiał rzucić najwięcej punktów w trzech rundach (dziewięć rzutek). W przypadku pierścieni podwójnych i potrójnych punkty podwójne lub potrójne liczone są dla odpowiedniego segmentu.

Inne odmiany gry są opisane poniżej. Zasady są takie same, z tą różnicą, że liczba rund jest różna, na co wskazuje ostatnia liczba.

High Score - 4 rundy
High Score - 5 rund
High Score - 6 rund
High Score - 7 rund
High Score - 8 rund
High Score - 9 rund

High Score - 10 rund
High Score - 11 rund
High Score - 12 rund
High Score - 13 rund
High Score - 14 rund

G13 = Gra 13 = PRZEZ CAŁODOBY

Każdy gracz stara się strzelić na każdym numerze od 1 do 20 i kolejno w dziesiątkę. Każdy gracz rzuca 3 lotkami na rundę. Jeśli trafi poprawna liczba, próbuje trafić następną liczbę. Pierwszy gracz, który osiągnie 20 lat, zostaje zwycięzcą.

Wyświetlacz pokazuje, w który segment rzucić. Gracz musi celować w segment, dopóki w niego nie trafi. Na wyświetlaczu pojawi się następny segment, do którego należy wycelować.

W tej grze można ustawić wiele poziomów trudności. Każda gra ma te same zasady, z następującymi różnicami:

- PRZEZ CAŁĄ DOBĘ 5 - Gra zaczyna się od segmentu 5
- PRZEZ CAŁĄ DOBĘ 10 - Gra zaczyna się od segmentu 10
- PRZEZ CAŁĄ DOBĘ 15 - Gra zaczyna się od segmentu 15

Ponieważ w tej grze nie ma punktacji, podwójne i potrójne pierścienie są uważane za pojedyncze liczby.

A dla tych, którzy kochają wyzwania, dodaliśmy kilka dodatkowych poziomów trudności:

CAŁĄ DOBĘ debel - Gracze muszą rzucić dublet w każdym segmencie w kolejności od 1 do 20.

CAŁKOWITA Podwójna 5 – Gra rozpoczyna się od podwójnego segmentu 5.

CAŁKOWITA Podwójna 10 – Gra rozpoczyna się od podwójnego segmentu 10.

CAŁKOWITE Double 15 - Gra rozpoczyna się od podwójnego segmentu 15.

CAŁKOWITA POTRÓJNA — Gracze muszą trafić w potrójny pierścień w kolejności od 1 do 20 w każdym segmencie.

CAŁKOWITA POTRÓJNA 5 – Gra rozpoczyna się od potrójnego segmentu 5.

CAŁKOWITA POTRÓJNA 10 – Gra rozpoczyna się od potrójnego segmentu 10.

CAŁĄ DOBĘ Triple 15 - Gra zaczyna się od segmentu Triple 15.

G14 = Gra 14 = ZABÓJCA

Ta gra pokazuje, kim są twoi prawdziwi przyjaciele. Gra może być również rozgrywana w dwóch graczy, ale im więcej graczy gra, tym bardziej jest ekscytująca. Na początku każdy gracz musi wybrać swój numer, rzucając lotką w obszar docelowy. Na wyświetlaczu LED pojawia się komunikat „SEL”. Każdy gracz zachowuje przydzielony numer przez całą grę. Dwóch graczy nie może mieć tego samego numeru. Rozpoczyna się gra, gdy każdy gracz ma numer.

Twoim pierwszym celem jest zidentyfikowanie siebie jako „zabójcy” poprzez uderzenie w podwójny pierścień swojego numeru. Jeśli ci się uda, będziesz „zabójcą” do końca gry. Twoim następnym celem jest „zabicie” przeciwników, co oznacza, że musisz ciągle uderzać w ich numer segmentu, aż stracą wszystkie „życia”. Zwycięzcą zostaje ostatni gracz, któremu pozostało życie. Możesz także sformować „drużynę” i spróbować pokonać lepszego gracza z pola.

G15 = Gra 15 = PODWÓJNIE W DÓŁ

Każdy gracz rozpoczyna grę z 40 punktami. Celem jest trafienie jak największej liczby trafień w aktywnym segmencie bieżącej rundy. W pierwszej rundzie gracz musi rzucić na 15 segmentów. Jeśli nie trafi 15 segmentów, jego wynik zmniejsza się o połowę. Jeśli trafią 15s, każda 15 (liczba podwójna i potrójna jest odpowiednio liczona) jest dodawana do sumy startowej. W następnej rundzie gracze strzelają do segmentu 16, a trafienia są dodawane do nowej łącznej sumy. Jeśli nie zarejestrowano żadnych trafień, całkowita liczba punktów jest tutaj również zmniejszona o połowę.

Każdy gracz rzuca kolejno na liczby wymienione w poniższej tabeli (aktywny segment, w który należy rzucać, jest wskazany na wyświetlaczu LED). Zwycięzcą zostaje gracz, który zakończy grę z największą liczbą punktów.

Każde podwójne pole	Każdy potrójny kwadrat w dziesiątkę
↑↓	↑↓
↑↓	↑↓

	15	16	DBL	17	18	OC	19	20	B	CAŁKOWITY
gracz 1										
gracz 2										

G16 = Gra 16 = PODWÓJNIE W DÓŁ 41

W tej grze obowiązują te same zasady co Double Down, z dwoma wyjątkami. Po pierwsze, nie wrzucasz kolejności od 15 do 20 i bullseye, ale kolejność jest odwrócona, co jest pokazane na wyświetlaczu LED. Po drugie, pod koniec gry jest dodatkowa runda, w której gracze muszą spróbować trafić trzy razy, łącznie 41 punktów (20, 20, 1; 19, 19, 3; R10, R10, 1: itd.) Te „41” runda wprowadza do gry dodatkowy poziom trudności. Pamiętaj, że wynik gracza zmniejszy się o połowę, jeśli przegra, więc runda „41” jest nie lada wyzwaniem!

			każdy podwójne pole			każdy potrójne pole			41 rund		strzał w dziesiątkę	
			↕			↕			↕		↕	
	20	19	DBL	18	17	OC	16	15	41	B	CAŁKOWITY	
gracz 1												
gracz 2												

G17 = Gra 17 = WSZYSTKIE PIĄTKI

W tej grze cały dysk jest w grze (wszystkie segmenty są aktywne). W każdej rundzie (3 rzutki) gracze muszą osiągnąć łączny wynik, który jest podzielny przez 5. Każda „pięć” liczy się jako jeden punkt. Przykład: 10, 10, 5 = 25. 25 jest podzielne przez 5 pięć razy, gracz otrzymuje 5 punktów (25/5 = 5).

Jeśli gracz rzuci swoimi 3 rzutkami wynik, który nie jest podzielny przez 5, nie otrzymuje punktu. Ponadto ostatnia lotka w każdej rundzie musi wylądować w segmencie. Jeśli gracz rzuci trzecią lotką i wylądować w obszarze zewnętrznego pierścienia (lub całkowicie nie trafi w krążek), nie otrzymuje żadnych punktów, nawet jeśli wyrzucił liczbę punktów podzielną przez 5 z pierwszymi dwoma rzutkami. Zapobiega to celowemu chybieniu trzeciego rzutu, jeśli pierwsze dwa rzuty były dobre. Pierwszy gracz, który w sumie pięćdziesiąt jeden (51) „piątek” zostanie zwycięzcą. Wynik jest zawsze pokazywany na wyświetlaczu LCD.

Inne warianty gry zostały opisane poniżej. Zasady są takie same, z wyjątkiem tego, że całkowita liczba punktów wymaganych do wygrania jest różna, na co wskazuje ostatnia liczba.

WSZYSTKIE PIĄTKI - 61

WSZYSTKIE PIĄTKI - 71

WSZYSTKIE PIĄTKI - 81

WSZYSTKIE PIĄTKI - 91

G18 = Gra 18 = SZANGHAI

Każdy gracz musi kolejno wspinać się po dysku od 1 do 20. Gracze zaczynają od numeru 1 i rzucają 3 lotkami. Celem jest zdobycie jak największej liczby punktów za pomocą 3 rzutek w każdej rundzie. Podwójne i potrójne pierścienie również liczą się do twojego wyniku. Zwycięzcą zostaje gracz, który zdobędzie najwyższy wynik po przejściu dwudziestu segmentów.

Inne warianty gry zostały opisane poniżej. Zasady są takie same, z wyjątkiem tego, że zmienia się segment początkowy, na co wskazuje numer za grą.

SZANGHAJ 5 (G53) - Gra zaczyna się w segmencie 5
SZANGHAJ 10 (G54) - Gra zaczyna się w segmencie 10
SZANGHAJ 15 (G55) - Gra zaczyna się w segmencie 15

G19 = Gra 19 = GOLF

Ta gra jest symulacją gry w golfa na tarczy (ale nie musisz najpierw dołączyć do klubu!). Celem gry jest ukończenie rundy 9 i 18 „dołków” z najniższym wynikiem. Mistrzowskie „pole golfowe” składa się ze wszystkich dołków par 3, co daje par 27 dla rundy 9-dołkowej lub par 54 dla rundy 18-dołkowej.

Używane są segmenty od 1 do 18, gdzie każdy numer jest „dziurą”. Musisz trafić 3 trafienia w każdy dołek, zanim będziesz mógł przejść do następnego dołka. Oczywiście podwójne i potrójne pierścienie również wpływają na Twój wynik, ponieważ umożliwiają wykonanie dołka mniejszą liczbą uderzeń. Na przykład, jeśli gracz rzuci w „dołek” w potrójnym pierścieniu za pierwszym razem, nazywa się to „Orzełem”, a gracz ukończył ten dołek z 1 „trafieniem”.

Uwaga: aktywny gracz rzuca rzutkami, dopóki nie trafią 3 trafieniami na aktualny dołek. Komunikat głosowy wskazuje, która jest kolej gracza. Zwróć szczególną uwagę, aby rzucać w odpowiedniej kolejności.

Inne warianty gry zostały opisane poniżej. Zasady są takie same, z wyjątkiem liczby dołków do rozegrania.

GOLF - 9 dołków - Z 9 otworami (okrągłymi)

GOLF - 18 dołków - Jak wyżej, tylko z 18 otworami (rundami)

G20 = Gra 20 = PIŁKA NOŻNA

Lepiej załóż kask w tej grze! Po pierwsze, „pole gry” musi być wybrane dla każdego gracza. Aby to zrobić, rzucasz strzałą lub naciskasz segment palcem. Wybór drogi zależy od Ciebie, ale wybrany segment będzie segmentem początkowym, gdy grasz w dziesiątkę i dalej, po drugiej stronie dziesiątki.

Na przykład, jeśli wybrałeś segment 20, zacznij od podwójnego pierścienia 20 (zewnątrzny pierścień), a następnie przejdź do podwójnego pierścienia 3. "Pole" składa się z 11 pojedynczych segmentów, które muszą być uderzane po kolei. Tak więc, trzymając się naszego przykładu powyżej, musisz rzucać rzutkami w następujących segmentach jeden po drugim:

Podwójne 20...Zewnętrzne Pojedyncze 20...Potrójne 20...Wewnątrz Pojedyncze 20...Zewnętrzny pierścień Bullseye...Wewnętrzny pierścień Bullseye...Zewnętrzny pierścień Bullseye...Wewnątrz Pojedyncze 3...Potrójne 3..Poza Pojedynczym 3... i wreszcie Podwójnym 3.

Kto pierwszy zajdzie tak daleko, wygrywa. Wyświetlacz LCD pokazuje, gdzie stoisz i który segment rzucić w następnej kolejności.

G21 = Mecz 21 = BASEBALL - 9 rund

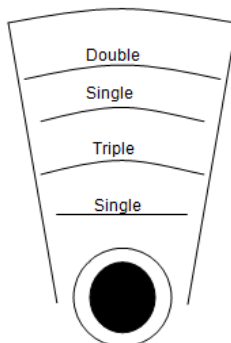
Ta wersja gry w baseball w rzutki wymaga wielkich umiejętności. Tak jak w prawdziwym baseballu, w pełnej grze jest 9 „inningów” (rund). Każdy gracz rzuca 3 lotkami na „inning”. Pole jest ułożone tak, jak pokazano na rysunku.

człon

wynik

pojedyncze segmenty	POJEDYNCZY = pojedynczy = jedna „baza”
podwójny segment	PODWÓJNY = podwójny = dwie „bazy”
potrójny segment	POTRÓJNY = potrójny = trzy „bazy”
strzał w dziesiątkę	= „Bieg do domu” (<i>można próbować tylko z trzecią strzałą w każdej rundzie</i>)

Celem gry jest uzyskanie jak największej liczby przejazdów podczas jednego „inningu”. Zwycięzcą zostaje gracz, który na koniec gry ma najwięcej biegów.



G22 = Mecz 22 = POŚCIG Z OSTREM

Celem tej gry jest ukończenie „wyścigu” jako pierwszy, będąc pierwszym, który ukończy „tor”. Pas rozpoczyna się w segmencie 20 i biegnie zgodnie z ruchem wskazówek zegara wokół dysku do segmentu 5, kończąc się strzałem w dziesiątkę. Brzmi łatwo? Cóż, brakuje jednej małej rzeczy, a mianowicie tego, że musisz trafić w wewnętrzny pojedynczy segment każdej liczby, aby przejść przez kurs. Jest to obszar między tarczą a potrójnym pierścieniem. Podobnie jak w prawdziwym wyścigu z przeszkodami, również tutaj musisz pokonywać przeszkody (płotki). Te cztery przeszkody można znaleźć w następujących segmentach:

- 1 przeszkoda potrójna 13
- 2. przeszkoda potrójna 17
- 3. przeszkoda potrójna 8
- 4. przeszkoda potrójna 5.

Kto pierwszy przebiegnie tor i trafi w dziesiątkę, wygrywa wyścig.

G23 = Mecz 23 = ELIMINACJA (3 warianty)

W tej grze przeciwnicy muszą zostać „wyliminowani”. Zasady są bardzo proste: Każdy gracz musi osiągnąć wyższy wynik swoimi 3 rzutami niż gracz przed nim. Każdy gracz zaczyna z 3 „życiami”. Jeśli gracz zdobędzie niższy wynik niż gracz przed nim, traci „życie”. Ostatni z „życiami” jest zwycięzcą. Aby zmienić liczbę „żyć” na 4 lub 5, naciśnij przycisk WYBIERZ.

G24 = Mecz 24 = PODKWY

W tej grze dla 2 graczy używane są tylko 20-punktowe segmenty i 3-punktowe segmenty reprezentujące dwie podkowy. Gracz 1 dąży do 20 segmentów, gracz 2 do 3 segmentów. Punkty są liczone na rundę. Zwycięzcą zostaje gracz, który jako pierwszy zdobędzie 15 punktów.

Wyniki podków są obliczane w następujący sposób:

Potrójny segment: 3 punkty

Podwójny segment: 2 punkty

Prosty segment: 1 punkt

Tylko gracz z największą liczbą punktów zostanie zaliczony.

Przykład:

Gracz 1 zdobywa łącznie 3 punkty w rundzie, gracz 2 tylko 1 punkt. Tylko gracz 1 otrzymuje 3 punkty w tej rundzie. Gracz, który jako pierwszy zdobędzie 15 punktów, wygrywa grę.

Poziomy trudności:

Aby utrudnić grę, liczbę punktów do zdobycia można zwiększyć do 15-25 punktów. Aby to zrobić, naciśnij przycisk SELECT przed rozpoczęciem gry.

G25 = Gra 25 = BATTLEGROUND (4 warianty)

W tej grze dla 2 graczy tarcza do rzutek jest podzielona na „pole bitwy” z dwiema połówkami. Gracz, który jako pierwszy trafi we wszystkie segmenty po stronie przeciwnika, wygrywa grę. Segmenty mogą być uderzane w dowolnej kolejności. Gracz 1 to „Wyższa armia” i rzuca rzutkami w dolne segmenty (6, 10, 15, 2, 17, 3, 19, 7, 16, 8).

Gracz 2 jest „niższą armią” i celuje w górne segmenty (11,14,9,12,5,20,1,18,4,13).Jeśli gracz uderzy w segment po swojej stronie, traci go.

Górny wyświetlacz CRICKET pokazuje „armię” gracza 1, a „armię” gracza 2 pokazano w drugim rzędzie. Za każdym razem, gdy segment zostanie uderzony, odpowiednia kontrolka na wyświetlaczu zgaśnie. Wyświetlacz pokazuje graczom, które segmenty muszą jeszcze trafić.

Istnieje kilka wariantów, które czynią grę bardziej skomplikowaną: Battleground Doubles: Tylko podwójne segmenty liczą się do eliminacji żołnierzy Battleground Triples: Tylko potrójne segmenty liczą się do eliminacji żołnierzy Battleground with generals: Po wyeliminowaniu wszystkich wrogich żołnierzy, wrogi generał zostanie wyeliminowany. Strzałka w dziesiątkę reprezentuje generała.

G26 = Gra 26 = ZAAWANSOWANE POLE BITWY

Zasady są takie same jak w BATTLEGROUND, ale na polu bitwy znajdują się dodatkowe „miny lądowe”. Znajdują się one na segmentach podwójnych i potrójnych na połowie przeciwnika. Jeśli gracz uderzy w podwójny lub potrójny segment przeciwnika, traci swój własny segment po przeciwnej stronie.

Przykład: Gracz uderza w potrójny pierścień 6, więc traci swój segment 11. Minę można uruchomić tylko raz na segment.

G27 = Gra 27 = PAINTBALL (3 warianty)

Ta gra jest bardzo podobna do BATTLEGROUNDS, ale istnieje inny sposób na wygranie „bitwy”. Podobnie jak w „prawdziwym” paintballu, jeśli uda ci się zdobyć flagę przeciwnika, wygrywasz grę. Aby zdobyć flagę, podwójny byk musi zostać trafiony dwukrotnie. Pojedyncze trafienia w bycze oko się nie liczą. Podwójne trafienia w bycze oko są sumowane podczas gry zwycięzcą jest pierwszy, który uderzy we wszystkie segmenty przeciwnika lub zdobędzie jego flagę.

Poziomy trudności:

PAINTBALL PODWÓJNY:

Gracze muszą albo trzykrotnie trafić w podwójne oko byka, aby przejąć flagę przeciwnika, albo usunąć segmenty przeciwnika, uderzając w podwójne segmenty.

POTRÓJKI PAINTBALLOWE:

Gracze muszą albo trzykrotnie trafić w podwójne oko byka, aby przejąć flagę przeciwnika, albo usunąć segmenty przeciwnika, uderzając w potrójne segmenty.

Przegląd gry

Nie.	Nazwa gry	Nie.	Nazwa gry
G01	301-901	G15	zagiąć
G02	krykiet	G16	czterdzieści jeden
G03	odwalić się	G17	wszystkie piątki
G04	Krykiet z przecięciem gardła	G18	Szanghaj
G05	angielski krykiet	G19	golf
G06	zaawansowany krykiet	G20	piłka nożna
G07	strzelec	G21	baseball
G08	duża szóstka	G22	pościg z wieżami
G09	przewyższać	G23	eliminacja
G10	inny	G24	podkowy
G11	liczyć	G25	Pole bitwy
G12	wysoki wynik	G26	Zaawansowane pole bitwy
G13	Całą dobę	G27	malować piłkę
G14	zabójca		

6. Ważne uwagi

Wskazówki dotyczące wyciągania rzutek:

Aby uniknąć złamania plastikowych końcówek, lekko obróć zaszewki i jednocześnie wyciągnij je pionowo.

Segment kluczowany:

Od czasu do czasu segment może się zaklinować podczas rzutu. Jeśli tak się stanie, gra zostanie zatrzymana, a wyświetlacz LED wskaże, że segment się zaklinował. Aby ponownie zwolnić segment, po prostu wyciągnij zaszewkę lub złamaną końcówkę zaszewki z segmentu. Jeśli to nie rozwiąże problemu, lekko poruszaj segmentem, aż ponownie się poluzuje. Gra zostanie wznowiona od miejsca, w którym została przerwana.

Złamane wskazówki dotyczące rzutek:

Czasami końcówka może się odłamać i utknąć w segmencie. Spróbuj chwycić złamaną końcówkę szczypcami lub pęsetą i delikatnie ją wyciągnąć. Jeśli to nie zadziała, możesz spróbować przesunąć końcówkę przez segment do tyłu. Na przykład użyj tępego gwoździa mniejszego niż otwór w segmencie i delikatnie popchnij złamaną końcówkę do tyłu, aż odpadnie z drugiej strony. Nie naciskaj zbyt mocno, aby uniknąć uszkodzenia znajdujących się za nimi części elektronicznych. Ta mała „naprawa” musi być przeprowadzona przy wyciągniętej wtyczce sieciowej! Często zdarza się, że groty strzałek wykonane z tworzywa sztucznego odłamują się. Zamienne końcówki są dołączone do zestawu rzutek. Jeśli używasz własnych zapasowych końcówek, upewnij się, że

rzutki:

Do tej gry w rzutki używaj tylko rzutek, które ważą mniej niż 18 gramów. Dołączone zestawy rzutek ważą 12 gramów każdy i mają standardowe plastikowe końcówki. Wymienne końcówki i 12 rzutek są dołączone do gry w rzutki. Ponadto należy pamiętać, że rzutki nie są objęte gwarancją, ponieważ są to elementy zużywalne. W razie potrzeby strzały można kupić w sklepach specjalistycznych.

Czyszczenie:

Do czyszczenia używaj miotełki lub lekko wilgotnej szmatki. W razie potrzeby można użyć łagodnych detergentów. Z drugiej strony, ostre środki czyszczące na bazie amoniaku mogą uszkodzić zestaw do rzutek i nie wolno ich używać. Nie rozlewaj płynów na lub na tarczę do rzutek, ponieważ może to spowodować trwałe uszkodzenie.

7. Warunki gwarancji

W przypadku użytkowania zgodnie z przeznaczeniem obowiązuje ustawowa rękojmia na okres 24 miesięcy.

Okres gwarancji rozpoczyna się w momencie dostawy. W celu potwierdzenia terminu dostawy prosimy o zachowanie dowodu zakupu (takiego jak paragon, faktura, paragon, dowód dostawy itp.) przez cały okres gwarancji.

Gwarancja jest ograniczona do wad produkcyjnych i materiałowych oraz innych wad, które występują już w momencie dostawy (np. brak gwarantowanej lub opisanej właściwości). Nie obejmuje to szkód spowodowanych niewłaściwą obsługą (np. zastosowanie przemysłowe/komercyjne), celowym lub wynikającym z zaniedbania uszkodzenia, nieprawidłową konfiguracją lub instalacją, podłączeniem do niewłaściwego napięcia sieciowego, naturalnym zużyciem, nieprzestrzeganiem instrukcji użytkowania, środków chemicznych lub pojawiają się efekty elektrochemiczne, błędy znane już w momencie zakupu oraz siła wyższa. Zużyte baterie / akumulatory nie są objęte gwarancją. Ograniczenie to obowiązuje również w przypadku, gdy osoby nieuprawnione, bez naszej specjalnej pisemnej zgody,

Jeśli nie ma błędu w rozumieniu gwarancji lub jeśli przedmioty są wysyłane do naprawy bez dowodu zakupu, naprawa może być wykonana tylko odpłatnie. W ciągu pierwszych sześciu miesięcy w ramach gwarancji zakłada się początkowo istniejącą wadę. Jesteś wtedy odpowiedzialny za udowodnienie, że wada była już obecna w momencie dostawy. W okresie gwarancyjnym usuwamy wszelkie usterki bezpłatnie, tj. bez obciążania kosztami materiału i robocizny.

Zasadniczo masz prawo do wyboru naprawy lub wymiany, chociaż należy zachować zasadę proporcjonalności. Jeśli dokonany przez Ciebie wybór jest nieproporcjonalny, możemy skorzystać z innej alternatywy.

Jeśli naprawa lub wymiana nie jest możliwa lub jeśli nasze starania zawiodą, masz prawo, według własnego wyboru, do odstąpienia od umowy (odstąpienia) lub obniżenia ceny zakupu (obniżka). W przypadku wymiany lub wycofania zastrzegamy sobie prawo do naliczenia odpowiedniej opłaty za poprzedni okres użytkowania.

Twoje prawa ustawowe nie są ograniczone przez niniejsze warunki gwarancji.

Prosimy o kierowanie zamówień na części zamienne i naprawy wyłącznie na piśmie, pod Dołączenie dowodu zakupu i podanie numeru żądanej części na adres zakupu lub bezpośrednio na adres:



WinSport, Dart + Sport + Hurt/Detail eK, Waldstraße 21, D - 86517 Wehringen
Telefon (08234) 90 49 30, faks (08234) 90 23 83 e-
mail: info@winsport.de , Sieć: www.winsport.de

zlecenie serwisowe

Aby szybciej przetworzyć Twoje zapytania lub zamówienia, potrzebujemy następujących informacji:

(Pola oznaczone * są obowiązkowe)

numer klienta
Jeśli możliwe:

* Nazwisko:

* Imię:

* Ulica:

* Kod pocztowy / miasto:

* Data zakupu:

* Kupiony w:

Gdzie możemy się z Tobą skontaktować, aby jak najszybciej wyjaśnić wszelkie pytania, które mogą się pojawić:

* Telefon:

E-mail:

*Model:

Zapytanie ofertowe:

* Przy zamawianiu części zamiennych
Numer pozycji z ciała

i podaj instrukcje ćwiczeń:

Tłum	* Liczba	Przeznaczenie

