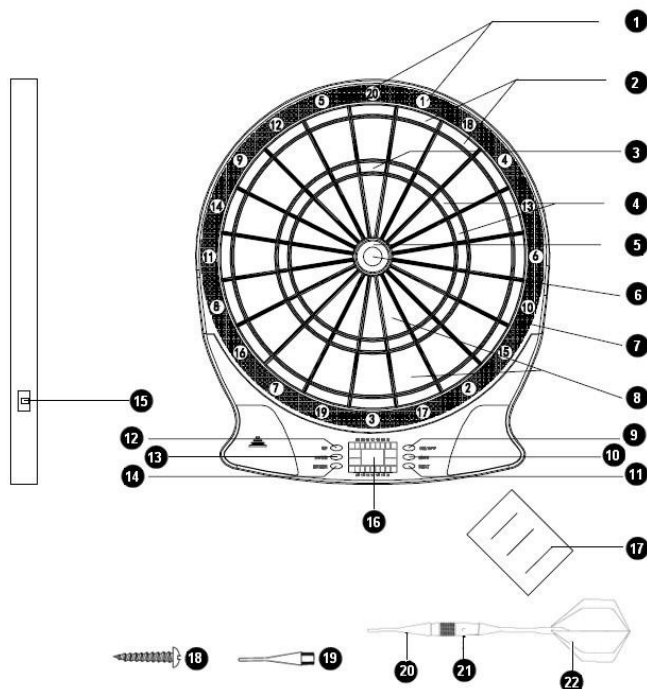


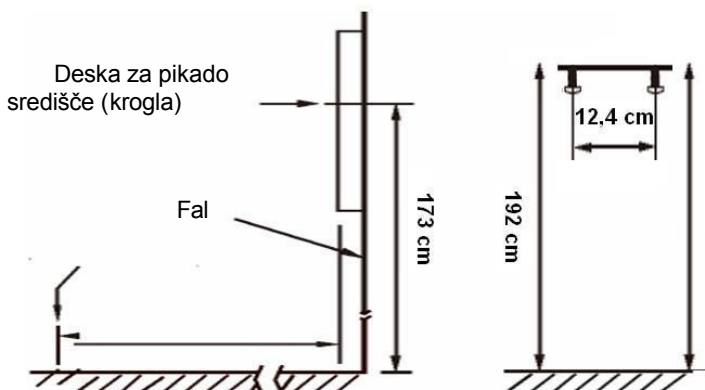


- | | |
|--|----------------|
| 1. Vektorska števila | . UP |
| gumb | |
| 2. Dvojni obroč (x2) | 13. |
| Gumb DOWN | |
| 3. Trojni 20 najvišji rezultat (60 točk) | 14. Gumb ENTER |
| 4. Trojni obroč (x3) | 15. |
| Vklop/izklop glasu | |
| 5. Zunanja tarča (25 točk) | 16. |
| Preverite rezultat | |
| 6. Notranji cilj (50 točk) | 17. |
| Nosilec baterije | |
| 7. Ujem za puščico (0 točk) | |

- 18. Vijaki x 2
- 8. Enojni obročki (x 1)
- Gumb za vklop/izklop20
- 10. Gumb MISS
- 21. Markolate

- 19. Rezervna konica x 20 9.
- . Plastična konica

NAVODILA ZA NAMESTITEV



Linija bobna 237 cm

ORODJA, POTREBNA ZA NAMESTITEV:

- Vijačnik in vrtalnik - (nista vključena)
- 3 baterije AA (niso vključene)

1. Izberite primeren prostor s približno 2,5 m prostega prostora. Razdalja metanja med pikado in igralcem naj bo 2,37 m.
2. Na izbrane stenske stebre 192 cm nad tlemi namestite dve oznaki v razmaku 12,4 cm drugo ob drugi. Privijte dva vijaka v

referenčne oznake, dokler glave vijakov ne štrlijo od stene za približno 13 mm.

3. Na označenih mestih izvrtajte pilotne luknje in pritrdite ploščo za pikado s priloženimi vijaki za pritrditev.

4. Dostop do držala za baterije je mogoč z zadnje strani puščice, tako da odstranite vijak s podstavka in dvignete zadnji pokrov. V predal za baterije vstavite 3 baterije AA (niso priložene). Namestite zadnji pokrov in ga pritrdite z vijakom.

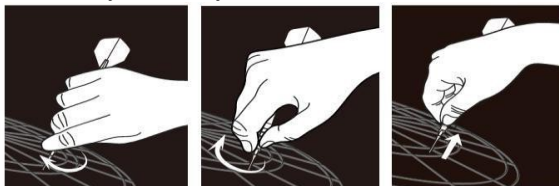
5. Pred uporabo se seznanite z delovanjem tarče za pikado. Če sumite, da pikado ne deluje pravilno, najprej preberite poglavje Odpravljanje težav v tem priročniku.

IDEJE IN SMERNICE

Igro je mogoče igrati samo s plastično konico. uporabite plastično konico
Strele za pikado poškodujejo ploščo za pikado.

Strele mečite s pravo močjo in v pravem položaju. Da bi puščica ostala na plošči, je ni treba silovito metati. Priporočena teža puščic s plastičnimi konicami ne sme presegati 16 gramov.

Da bi se izognili odbojem, vedno uporabljajte plastično konico, ki je priložena igrači. S to igračo nikoli ne uporabljajte dolgih konic, saj se zlahka zlomijo ali upognejo. Ko puščico snamete s plošče, jo rahlo zasukajte v desno, medtem ko puščico vlečete navzven. Tako jo boste lažje izvlekli.



IZRAČUNAVANJE TOČK

Vstopite v

Met je sestavljen iz 3 puščic.

Odbojne in zgrešene puščice

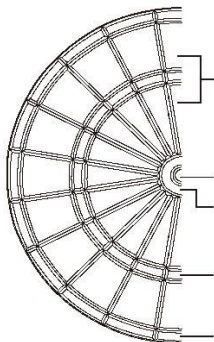
Posamezna odbojna ali zgrešena puščica je

zunanja puščica z bobnom

Trojni sektor = ne

Trojni rezultat in

ne



igralno območje en sektor =
Enotna ocena

Bikovsko oko = 50 točk
Bik = 25 točk ali 50 točk
opcija enojni bik/dvojni bik

šteje za

se lahko
ponovno
zavrže.

Dvojni sektor =

Dvojni rezultat

NASTAVITVE IN FUNKCIJE



Pritisnite gumb ON/OFF, da začnete z nastavitvijo. Ko je plošča vklopljena, se na nekaterih prikazovalnikih prižge pozdravna glasba. Ko se zvok ugasne, se

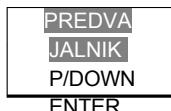
Na prikazovalniku igralca in prikazovalniku rezultatov sta prikazana "G01" in "301".



Z gumboma UP in DOWN preklapljate med igrami (glejte poglavje SELECT GAME). Ko se prikaže igra, pritisnite ENTER za potrditev.

Z gumboma UP in DOWN se pomikate po možnostih igre. Ko se prikaže možnost igre, pritisnite ENTER za potrditev.

Pri nekaterih igrah lahko izberete dvojni vstop in/ali dvojni izstop. Z gumboma UP in DOWN se pomikate med temi posebnimi funkcijami. Ko se prikaže posebna funkcija, jo potrdite s pritiskom ENTER.



Z gumboma UP ali DOWN izberite število igralcev. Izbirate lahko med 9 igralci: načinom za 1 in 8 igralcev ter načinom za samostojnega igralca.

Za potrditev izbire predvajalnika pritisnite ENTER.



Ko izberete možnost in potrdite način samostojnega igralca, lahko igrate z računalnikom. Z UP ali DOWN izberite stopnjo solo igralca in pritisnite Enter, da začnete igrati. Samostojni igralec ima naslednjih pet

raven:

C1: Začetnik

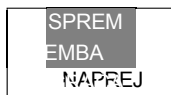
C2: Srednje
zahtevni C3:
Napredni C4:
Strokovnjak
C5: Strokovno

Pritisnite ENTER, da potrdite izbiro samostojne igre.



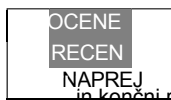
Če je v igri na voljo možnost dvojnega ali enojnega bika, pritisnite UP ali DOWN, da jo izberete.

Pritisnite ENTER, da potrdite izbiro enojnega/dvojnega bikovskega



Ko računalnik med igro pošlje sporočilo "NEXT", se s pritiskom na sektorje ne aktivira tabla za pikado. Igralec mora odstraniti vse puščice in pritisniti gumb NEXT, da se premakne na naslednji igralni krog. Šipke

se samodejno premakne k naslednjemu igralcu, če igralna plošča ni bila odigrana približno 10 sekund po sporočilu "NEXT".



in končni rezultat.



Če pritisnete MISS, je rezultat 0, puščica pa se vnese, ko puščica zadene lovilec puščic WEB ali se približa igralni plošči.



Če želite ponastaviti igro, pritisnite in za 2 sekundi pridržite gumb MISS.



Med igro lahko s pritiskom na tipko Enter preverite rezultate drugih igralcev.

KONE
N/OFF

Če želite izklopiti igro, pritisnite gumb ON/OFF. Tablica je opremljena s funkcijo samodejnega izklopa za varčevanje z energijo. Če igro igrate več kot 30 minut ne igrate, se igra samodejno izklopi.

SOUND
SOUND

Ta plošča je opremljena z zvočnim stikalom na levi strani. Med igranjem lahko vklopite ali izklopite zvok.

IZBIRA IGRE

Igra	Naslov	Prikaz	Število možnosti/variant	Število igralcev
G01	301	3O1	7 / 56	1-8
G02	301 liga	CO1	7 / 224	1-8
G03	Odštevajte do	CUP	9 / 18	1-8
G04	Okrogla ura	rCL	12	1-8
G05	Šanghaj	Shi	4	1-8
G06	Visoka ocena	HiS	12 / 24	1-8
G07	Strelski obračun	S-0	19	1-8
G08	Kriket	Cri	3 / 6	1-8
G09	Kriket brez rezultata	NSc	3 / 6	1-8
G10	Preko grla Cricket	CUc	3 / 6	1-8
G11	Killer Cricket	LLc	3 / 6	2-8
G12	Kriket na nizkem igrišču	LPc	3 / 6	1-8
G13	Barva	CL2	5	1-8
G14	Dodatna barva	bC2	5	1-8
G15	Popravljalna barva	CC2	5	1-8
G16	Brez ocene Barva	NC2	5	2-8
G17	Barva prostoročnih puščic	FdC	4	1-8
G18	Nad	aliS	19 / 38	2-8
G19	Spodnji del	In	19 / 38	2-8
G20	Razpolovite	HAL	1 / 2	1-8

G21	Velika šestica	biG	19	2-8
G22	21 točk	21P	7	1-8
G23	Streljanje I	S-1	1 / 2	1-8
G24	Streljanje II	S-2	1 / 2	1-8
G25	Streljanje III	S-3	1 / 2	1-8
G26	Streljanje IV	S-4	1 / 2	1-8

IGRE NA KROŽNIKU

- Naslednji zaporedni igralci P-1, P-2 ... P-8 so označeni.
- Vsak igralec lahko vrže 3 puščice na krog.
- Tri majhne puščice na desni strani zaslona prikazuje puščice, ki se mečejo v krogu.
- Ta elektronska igra pikado samodejno prikaže skupni rezultat in označi tarče.
- Pred metanjem puščic vedno počakajte, da tabla zaključi piskanje.

PRAVILA IGRE

G01301-999 IGRE

MOŽNOST 301, 501, 601, 701, 801, 901, 999 / DVOJNI BIK / ENOJNI BIK

To je najbolj priljubljena igra s pikado, ki se igra v večini lig in turnirjev. Vsak igralec začne igro s 301 točko (ali 501, 601 itd.). Na koncu kroga vsakega igralca se od njegovega rezultata odšteje vsota treh puščic. Zmaga igralec, ki prvi doseže natančno ničlo. Igra se nadaljuje, dokler ni doseženo 2., 3. in 4. mesto.

Igro lahko otežite z uporabo DOUBLE IN in/ali DOUBLE OUT, s katerima določite dodatne omejitve za začetek in konec igre. Na voljo so naslednje možnosti:

SiO (privzeto): točkovanje se začne in konča, ko igralec zadane katero koli število.

Igralec lahko igro konča tako, da zadane katero koli število, ki zmanjša rezultat na natanko nič. Ko igralec preseže število točk, potrebnih za točno ničlo, se krog šteje za neuspešen in rezultat se vrne na rezultat pred krogom.

diO - Double in: za začetek točkovanja mora igralec zadeti številko na dvojnem obroču ali vrteti dvojnega bika. Dokler ta pogoj ni izpolnjen, točkovanja ni.

SdO - Double Out: za zmago mora igralec vrteti dvojno število ali število na dvojnem biku, ki zmanjša rezultat na natanko nič. Ko igralec preseže rezultat, potreben za dosego ničle ali "1" točke, se krog šteje za "neuspešen" in rezultat se vrne na prejšnji krog (preostala "1" točka je prav tako neuspešna, saj pri dvojnem zadetku ni možnosti zaokrožitve na nič).

diS - Double in + Double out: točkovanje se začne, ko je določeno število zadetkov na dvojnem obroču ali dvojnem biku, in konča, ko je število zadetkov na dvojnem obroču ali dvojnem biku takšno, da se rezultat zmanjša na natančno nič.

G02301-999

LIGA

Možnosti: 301, 501, 601, 701, 801, 901, 999 / DUPLA BULL/ SZIMPLA BULL To

je moštvena različica igre 301-999 in je zelo priljubljena v ligah za pikado. Vedno sta dve ekipi z največ 4 do 4 igralci na ekipo. Na primer: igralec 1 in igralec 3 igrata proti igralcu 2 in igralcu 4. Igra se igra na enak način kot individualna igra 301-999.

Možnosti: 2C, 3C, 4C, CyB

2C: 2 igralca v vsaki ekipi 3C: 3

igralci v vsaki ekipi 4C: 4 igralci v

vsaki ekipi CyB: 1 igralec v vsaki

ekipi

G03

MOŽNOST

ODŠTEVANJA: 100, 200, 300, 900 / DVOJNI BIK/SAMOSTOJNI BIK

To je preprosta igra, ki jo lahko igra vsakdo. Cilj je premagati druge igralce tako, da prvi dosežete vnaprej določen rezultat. Na voljo so naslednje nastavitve: 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800 in 900. Vsak igralec poskuša v svojem krogu doseči čim višji rezultat. Končni skupni rezultat je lahko višji od vnaprej nastavljenega rezultata

G04ROUND THE

CLOCK

MOŽNOSTI: 105, 110, 115, 120, 205, 210, 215, 220, 305, 310, 315, 320

Igralec poskuša doseči številke v zaporedju (odvisno od izbrane možnosti) od 1 do 5, od 1 do 10, od 1 do 15 ali od 1 do 20. Ko je številka dosežena, se igra premakne na metanje naslednje številke. Igralec, ki prvi doseže in vrže zadnjo številko v igri, zmaga. 105,110,115,120: zadnja številka je 5, 10, 15, 20 od simbola,

ne glede na dvojne ali trojne številke

205,210,215,220: Zadnje število 5, 10, 15, 20 je samo

dvojniki so veljavni.

305,310,315,320: Zadnja številka 5, 10, 15, 20 je samo

trojčki so veljavni.

G05

ŠANGHAJ

MOŽNOSTI: L01, L05, L10, L15

Igra je kot *krožna ura*. Igralci začnejo metati s številko 1 (ali 5, 10 ali 15) in se prebijajo do 20 in bikov. Zadetki, ki padejo izven linije številke, ne štejejo. Dvojni ali trojni zadetek je vreden 2- ali 3-kratnik številke. Rezultati se seštevajo. Izbirne možnosti: možnost L01: igra se začne v sektorju 1.

Možnost L05: igra se začne v sektorju 5

Možnost L10: igra se začne v sektorju 10

Možnost L15: igra se začne v sektorju 15

G06VISOKO

DOSEŽENO DOSEŽENO DOSEŽENO DOSEŽENO

MOŽNOST: H03, H04,.... H13, H14 / DVOJNI BULL/SINGLE BULL

Ta igra je podobna igri *Count Up*, le da se igra konča z izbranim številom krogov. Zmaga igralec z najvišjim številom točk.

Izberite število krogov z možnostmi H03-H14, ki pomenijo 3-14 krogov.

G07

SHOOT-OUT

MOŽNOSTI: -03, -04, -05 -19, -20, -21

Računalnik naključno izbere rezultat, ki ga mora igralec doseči. Vsaka pravilna uganka je vredna eno točko. Zmagovalec je igralec, ki je zadel 3421 točk v odvisno od težavnosti. Če igralec v 10 sekundah ne zadane table, se tabla samodejno spremeni v drugo oceno, ki jo mora igralec vrteti, to pa šteje enako, kot če bi igralec zadel napačno številko. V tej igri se kot simulacije štejejo tudi dvojčki in trojčki.

G08

ENOSTAVEN

KRIKET

MOŽNOST: C00, C20, C25 / DVOJNI BIK / ENOJNI BIK

Kriket je zelo priljubljena igra.

Igra se igra z 15-20 oštevilčenimi sektorji in B (bikom).

Vsak udeleženec vrže 3 puščice. Igralec mora trikrat zadeti oštevilčen sektor, da se mu sektor odpre. Nato lahko na odprtem oštevilčenem sektorju osvoji točke. Če tudi drugi igralec ali igralci trikrat zadenejo oštevilčen sektor, je sektor zaprt. V zaprtem oštevilčenem sektorju ni več mogoče dobiti točk. Dvojni ali trojni sektorji štejejo kot 2 ali 3 zadetki. Sektorji se lahko odpirajo in zapirajo v poljubnem vrstnem redu. Zmaga igralec, ki zapre največ sektorjev in doseže največje število točk. Strategija je torej odločitev, ali je vredneje najprej zapreti sektor ali zbrati točke. Igralec, ki zapre največ sektorjev, vendar zaostaja v številu točk, izgubi igro. Igra se konča, ko so zaprti vsi oštevilčeni sektorji. Zmaga igralec z najvišjim številom točk. Neobvezne možnosti:

C00: odprite številke v zelenem vrstnem redu

C20: najprej se odpre s številko 20, nato pa sledi vrstni red: 19, 18, 17, 16, 15 in bik.

C25: najprej odpre bikovko, nato nadaljuje v naslednjem vrstnem redu: 15, 16, 17, 18, 19 in 20

Kriket	enkrat	dvakrat	Odprto v	zaprtje
--------	--------	---------	----------	---------

Prijavite se na				
-----------------	--	--	--	--

G09

NE

MOŽNOST ZA CVRČEK: 000, 020, 025 / DVOJNI BIK/POSAMEZNI BIK

To je poenostavljena različica igre *kriket*. Cilj je, da igralec čim hitreje izpolni vse številke. Za zadetek na zaprti številki se nikoli ne dodeli noben rezultat. Če je številka zadeta trikrat, mora igralec poiskati druge cilje. Zmaga igralec, ki prvi trikrat zadane vse številke. Možnosti: 000: odprite številke v izbranem vrstnem redu.

020: najprej se odpre s številko 20, nato pa sledi vrstni red: 19, 18, 17, 16, 15 in bik.

025: najprej odpre bikovko, nato pa nadaljuje v naslednjem vrstnem redu: 15, 16, 17, 18, 19 in 20

G10 ZA KRIKET S PREREZANIM GRLOM

MOŽNOST: 00C, 20C, 25C / DVOJNI BIK/SAMOSTOJNI BIK

To je obratno kot pri *kriketu*. Ko igralec odpre številko, se zadetek prišteje nasprotnikovemu rezultatu. Igralec z najvišjim skupnim rezultatom izgubi. Igralcu, ki je številko že zaprl, se ne more prišteti noben zadetek. Zmagovalec je igralec z najnižjim rezultatom, ki je prvi zaključil vse številke. Če je igralec prvi zaključil vse številke, vendar ima najvišji rezultat, mora nadaljevati z metanjem, da bi nasprotnikov rezultat povečal na rezultat, ki je višji ali enak njegovemu.

Zato je najboljša strategija čim prej zapreti številke, da drugi igralci ne povečajo svojega rezultata in kaznujejo drugih. Možnosti:

00C: odpre številke v želenem vrstnem redu

20C: najprej se odpre s številko 20, nato pa sledi vrstni red: 19, 18, 17, 16, 15 in bik.

25C: najprej odpre bikovko, nato nadaljuje v naslednjem vrstnem redu: 15, 16, 17, 18, 19 in 20

G11

KILLER CRICKET

MOŽNOST: H00, H20, H25 / DVOJNI BIK / ENOJNI BIK

Ta igra je zelo podobna *kriketu brez zadetkov*, vendar je bolj iznajdljiva. Ko je številka zaklenjena, ima igralec možnost preprečiti nasprotnikom, da bi jo označili, tako da ponovno zadane isto številko. Če pa je nasprotnik prav tako zaklenil številko, se igralcu oznaka ne odvzame. Zmaga igralec, ki prvi zapre vse številke. Neobvezne možnosti:

H00: odpre številke v želenem vrstnem redu

H20: najprej se odpre s številko 20, nato pa sledi vrstni red: 19, 18, 17, 16, 15 in bik.

H25: najprej odpre bika, nato nadaljuje v naslednjem vrstnem redu: 15, 16, 17, 18, 19 in 20

G12ZNIŽANO

IGRIŠČE ZA KRIKET

MOŽNOST: E00, E20, E25 / DVOJNI BIK / ENOJNI BIK

Pri tej različici kriketa se uporabljajo sektorji z nižjimi številkami na plošči, kar pomeni razliko v hitrosti v primerjavi z običajnimi sektorji kriketa. Igralci morajo "zapreti" sektorje 1, 2, 3, 4, 5, 6 in bik. Vsa druga pravila so enaka kot pri običajnem kriketu.

Dodatne možnosti:

E00: odpre številke v zelenem vrstnem redu

E20: najprej se začne s številko 6, nato pa sledi vrstni red: 5, 4, 3, 2, 1 in bull.

E25: najprej odpre bikovko, nato nadaljuje po naslednjem vrstnem redu: 1, 2, 3, 4, 5 in 6

G13

BARVA

MOŽNOSTI: 100, 200, 300, 400, 500

Na začetku igre mora vsak igralec vreči vsaj eno puščico, da se odloči, kateri blok/barvo (barvo št. 20 ali barvo št. 1) bo igral. (Če igralec s puščico zadane bika, mora ponovno vreči, da se odloči za barvo.) Nato vsak igralec poskuša vreči svojo barvo, da doseže skupni rezultat (ki se določi na začetku igre in je nastavljen v možnosti igre: 100, 200, 300, 400 ali 500). Če igralec vrže barvo nasprotnika, zadetek ne šteje. Zadetek bika se upošteva pri skupnem rezultatu. Zmaga igralec, ki prvi doseže vnaprej določen skupni rezultat.

G14

DODATNA

BARVA

MOŽNOSTI: 100, 200, 300, 400, 500

Igra se igra na enak način kot igra "Color" z naslednjo razliko. Če igralec zadane nasprotnikovo barvo, se nasprotnikovo skupno število točk poveča za to vrednost točke. Z možnostmi 100-500 izberite število točk, ki predstavljajo rezultat od 100 do 500.

G15

KOREKCIJSKA BARVA

MOŽNOSTI: 100, 200, 300, 400, 500

Igra se igra na enak način kot igra "Color" z naslednjo razliko. Če igralec zadane nasprotnikovo barvo, se ta odšteje od njegovega skupnega rezultata. Izberite število točk z možnostmi 100-500, ki predstavljajo rezultat od 100 do 500.

G16NO BARVA

REZULTATA

MOŽNOSTI: 003, 004, 005, 006, 007

Igra se igra na enak način kot igra "Color" z naslednjo razliko.

Vsak igralec poskuša zadeti svojo barvo, da bi dosegel točko. Če igralec zadene nasprotnikovo barvo, izgubi eno točko od skupnega rezultata in izgubi krog. (Zadetek bika se šteje v skupni rezultat.) Zmaga igralec, ki mu je ostala ena točka (ko so ostali na ničli).

Skupni rezultat je določen in nastavljen v možnostih igre na začetku igre: 3, 4, 5, 6 ali 7 skupnih točk.

G17FREE-DART

BARVA

MOŽNOSTI: 005, 010, 015, 020

Igra se igra na enak način kot igra "Color" z naslednjo razliko. Vsak igralec poskuša zadeti svojo barvo, da bi dosegel najvišji možni rezultat. Če igralec zadene nasprotnikovo barvo, se to ne šteje v njegov skupni rezultat. (Zadetek bika se šteje v skupni rezultat.) Zmaga igralec, ki doseže najvišji skupni rezultat po metanju vseh puščic. Število vseh puščic za metanje se določi in nastavi na začetku igre v možnostih igre: 5, 10, 15 ali 20 vseh puščic.

G18

OVERS

MOŽNOST: 003, 004...020, 021 / DVOJNI BIK/SAMOSTOJNI BIK

To je preprosta in hitra igra. Vsak igralec si mora prizadevati, da doseže rezultat, ki je enak ali višji od prejšnjega najvišjega rezultata v krogu. Če igralec vrže manj kot prejšnje tri skupne vrednosti puščic, izgubi "življenje". Zmaga igralec, ki ostane

G19

PODNAP

ISI

MOŽNOSTI: U03, U04... U20, U21 / DVOJNI BIK / ENOJNI BIK

Igra je podobna igri Overs, le da je cilj, da igralec doseže nižjo vrednost od skupnega števila treh puščic. Ko je skupni rezultat treh puščic večji od zabeleženega rezultata, igralec prejme izgubi "life". Prepustitev strela ali zadetek zunaj točkovnega območja se kaznuje s 60 točkami (3x20, najvišji rezultat na puščico). Zmaga igralec, ki najdlje ostane "živ".

Izberite število življenj z možnostmi U03-U21, ki pomenijo 3-21 življenj.

G20

HALVE- IT

MOŽNOST: DVOJNI BIK/SAMOSTOJNI BIK

Vsi začnejo igro tako, da vrže 12, nato 13, 14, katerikoli dvojniki, nato 15, 16, 17, katerikoli trojniki, 18, 19, 20 in zadnje bik. Vsak igralec vrže tri puščice na isto številko in nato v naslednjem krogu preide na naslednjo številko. Rezultati se seštevajo, dvojni rezultat je 2-kratnik rezultata, trojni pa 3-kratnik rezultata. Če igralec zgreši vse tri mete za določeno tarčo, se

v enem krogu se vaš rezultat prepolovi. Na koncu igre zmaga igralec z najvišjim rezultatom.

KÖR	12	13	14	D	15	16	17	T	18	19	20	B	POVZETEK
IGRAJ													

D: dvojnoT

: trojnoB

: bik

G21

BIG-6

MOŽNOSTI: b03, b05, b07, b09, b11, b13, b15, b17, b19, b21

Na začetku igre je prva tarča enojna številka 6. Igralec mora zadeti tarčo enkrat od treh metov, da si reši življenje. Če je zadetek dosežen pri prvem ali drugem metu, ima igralec možnost, da z enim samim metom izbere nasprotnikovo tarčo. Enostavne, dvojne in trojne tarče se štejejo za različne tarče. Strategija je izbrati najtežjo možno tarčo za nasprotnika, na primer "trojno 20" ali "dvojnega bika". Zmaga igralec, ki najdlje ostane "živ".

Izberite število življenj z možnostmi b03-b21, ki pomenijo 3-21 življenj.

G2221

TOČKE

MOŽNOSTI: 005, 006, 007, 008, 009, 010, 011

Cilj igre je doseči čim več zadetkov. Igralec lahko zadetke doseže na dva načina:

1. z 1, 2 ali 3 puščicami doseže natanko 21 točk ali
2. Zberite najvišji možni rezultat do 21 točk (če nihče drug v tem krogu ne doseže 21 točk).

Igralec reče "bust", ko je rezultat nad 21 in nima zadetkov. Na koncu igre zmaga igralec z največ zadetki. Izberite število krogov z možnostmi 005-011, ki pomenijo 5-11 krogov.

G23SHOOTI

NG I

MOŽNOST: DVOJNI BIK/SAMOSTOJNI BIK

V tej igri vsak igralec vrže tri puščice. Igralec z najvišjim rezultatom treh metov puščic zmaga v krogu. Igra se konča, ko igralec zmaga v 7 krogih.

G24SHOOTI

NG II

MOŽNOST: DVOJNI BIK/SAMOSTOJNI BIK

Ta igra se igra na enak način kot streljanje na tarčo na strelišču I, vendar se v rezultat štejejo le zadetki puščic, ki so zadeli enojno, dvojno ali trojno območje naslednjih števil ciljnega območja. 15, 16, 17, 18, 19, 20, bik. Kdor prvi osvoji 7 točk, zmaga

G25SHOOTIN

G I II

MOŽNOST: DVOJNI BIK/SAMOSTOJNI BIK

To igro je treba igrati na enak način kot Target Shooter I. Igra je sestavljena iz sedmih krogov in zmaga tisti, ki prvi zmaga v štirih krogih.

G I V

G26SHOOTIN

MOŽNOST: DVOJNI BIK/SAMOSTOJNI BIK

Ta igra se igra na enak način kot streljanje na tarčo na strelišču I, vendar se v rezultat štejejo le puščice, ki zadenejo enojno, dvojno ali trojno območje naslednjih števil ciljnega območja: 15, 16, 17, 18, 19, 20, bull. Igra je sestavljena iz sedmih krogov in zmaga tisti, ki prvi zmaga v štirih krogih.

ODPRAVLJANJE TEŽAV

Ni napajanje	Preverite, ali so bile baterije pravilno vstavi
Igra ne daje ocene	Pritisnite gumb MISS/RESET, da preverite, ali se igra igra. Prav tako lahko preverite, ali se sektor za točkovanje ali rezultat ni zataknil. funkcijski gumb.
Zataknen sektor ali gumb	Med prevozom ali običajnim igranjem se lahko točkovni sektorji začasno zataknejo. Če se to zgodi, se vse samodejne funkcije točkovanja ustavijo. Nežno odstranite puščico ali premaknite sektor s prstom, da se sektor ne prilepi. Igra se lahko nadaljuje in funkcija točkovanja začne ponovno delovati.
Odstranjevanje zlomljenih konic	Plastične konice se lahko prelomijo v ploščo. V tem primeru jih nežno izvlecite s kleščami. Opomba: težja kot je puščica, večja je verjetnost, da se upogne. ali pokvarjen.
Električne ali elektromagnetne motnje	V primeru elektromagnetnih motenj lahko pride do okvare ali prenehanja delovanja elektronike na plošči za pikado (npr. močna nevihta, električni sunek, izpad električne energije, električni motor ali mikrovalovna pečica v bližini). Za ponovno vzpostavitev normalnega delovanja igre za nekaj sekund odstranite baterije in jih nato zamenjajte. Prepričajte se, da ste odstranili vir motnje.

Garancija preneha veljati, če je bila deska za pikado odprta ali razstavljena.

VARNOSTNO OPOZORILO OPOZORILO!

Ne uporabljajte skupaj različnih vrst elementov ali starih in novih elementov!

Baterije, ki jih ni mogoče polniti, se ne smejo polniti.

Pred polnjenjem je treba baterije za polnjenje odstraniti iz puščice.
Uporabiti je treba le enake elemente ali elemente, za katere je priporočeno, da so združljivi.
Iztrošene baterije je treba odstraniti iz igre.
Baterije morajo biti vstavljene s pravilno polariteto. Vira napajanja ne smete kratkostično povezati.

Desko za pikado zaščitite pred ekstremnimi vremenskimi ali temperaturnimi razmerami. Šibrovko zaščitite pred tekočinami ali prekomerno vlago.

Ploščico za pikado očistite z vlažno krpo in/ali blagim detergentom. Pred čiščenjem puščico izključite iz električnega omrežja.

Redno preverjajte polnilnik baterij, da se prepričate, da kabel, vtič, ohišje ali drugi sestavni deli niso poškodovani. Če opazite kakršno koli takšno poškodbo, ne uporabljajte puščic, dokler poškodbe niso odpravljene.

OPOZORILO!

Darts je šport za odrasle in ne igra. Otroci ga lahko uporabljajo le pod nadzorom odraslih. Pozorno preberite navodila. Ne usmerjajte puščic v ljudi. Igro uporabljajte pravilno, da se izognete poškodbam in poškodbam.



PREBERITE VEČ Znak "prečrtan koš" pomeni, da izdelka in adapterja ne smete odlagati v gospodinjstve. Odkladišča odpadkov, ki jih je treba ločiti. Če izdelkov ne želite več uporabljati, jih odvrzite na pooblaščenem zbirnem mestu, da jih bo mogoče reciklirati. S tem varujete okolje in svoje zdravje.

Spartan GmbH

Hermann Gebauer Straße 9, A-1220 Dunaj info@spartan-sport.at www.spartan-sport.at

**Shranite ga za prihodnjo uporabo LOKACIJA
SURCHARCH: KITAJSKA**

CE 14+



