

# SPOKEY



## ORCUS

84856

---

(PL)	TARCZA ELEKTRONICZNA	/ 1
(EN)	ELECTRONIC DART BOARD	/ 5
(RU)	ЭЛЕКТРОННЫЙ ЩИТ	/ 9
(CZ)	ELEKTRONICKÝ TERČ	/ 13
(SK)	ELEKTRONICKÝ TERČ	/ 17
(LT)	ELEKTRONINIS TAIKINYS	/ 21
(LV)	ELEKTRONU DISKS	/ 25
(DE)	ELEKTRONISCHE DART-SCHEIBE	/ 29

---

Przed rozpoczęciem gry, należy przeczytać niniejszą instrukcję i zachować do późniejszego wykorzystania.

### UWAGA!

1. Dart nie jest zabawką
2. Gra przeznaczona jest dla osób dorosłych.
3. Przed przystąpieniem do gry należy zapoznać się z instrukcją obsługi i

zatrzymać ją do późniejszego wykorzystania.

4. NINIEJSZY PRODUKT NIE JEST PRZEZNACZONY DO UŻYTKU KOMERCYJNEGO.

### INFORMACJE DOTYCZĄCE BEZPIECZEŃSTWA

1. Gra jest przystosowana tylko do rzutek z miękkimi końcówkami, rzutki ze stalowymi końcówkami uszkodzą tarczę.
2. Rzutki są grą przeznaczoną dla dorosłych. Posiada ona ostre punkty/krawędzie, dzieci mogą grać tylko pod nadzorem osób dorosłych.
3. Należy zawsze obserwować grę; przed wykonaniem rzutu należy zawsze się upewnić, czy obszar gry jest wolny.
4. Urządzenie zawiera małe elementy i dlatego nie jest przeznaczone dla dzieci poniżej 3 lat.

5. Urządzenie może być zasilane zarówno z baterii, jak i przez transformator, opcjonalny transformator powinien posiadać wyjście 9V DC/100mA (Minimum 100mA).

6. Przed czyszczeniem urządzenia należy odłączyć go od zasilania.

7. Prosimy o zachowanie niniejszej instrukcji obsługi w całości, ponieważ zawiera ona nie tylko dokładne informacje dotyczące gry, ale również jest dowodem gwarancji produktu.

### INSTRUKCJA PRZYGOTOWANIA

1. Włożyć 3 baterie AA do uchwytu baterii. Włożyć wtyczkę do gniazda typu jack z prawej strony tarczy a następnie włożyć adapter do gniazdka elektrycznego.
2. Wcisnąć dowolny przycisk w celu zatrzymania automatycznego testu wyświetlacza LCD.
3. Wcisnąć przycisk Game w celu wyboru żądanej serii gry a następnie wcisnąć przycisk Option w celu wyboru żądanej opcji gry.
4. Wcisnąć przycisk Change aby potwierdzić grę oraz wybrane opcje i przejść do następnego panelu nastawy.
5. Dla gry '01: Wcisnąć przycisk Option aby wybrać opcję pojedynczego,

podwójnego lub potrójnego wejścia IN(patrz opis gry '01), wcisnąć przycisk Change aby potwierdzić opcję wejścia IN. Wcisnąć przycisk Option aby wybrać opcję pojedynczego, podwójnego lub potrójnego wyjścia OUT, następnie wcisnąć przycisk Change aby potwierdzić opcję wyjścia OUT.

6. Wcisnąć przycisk Player aby wybrać od 1 do 8 graczy lub 2 drużyny.

7. Wcisnąć przycisk Change aby rozpocząć grę.

8. Wcisnąć przycisk Change po każdej rundzie, aby potwierdzić zmianę gracza.

9. Wcisnąć i przytrzymać przycisk  $\square$ >RE-START na 2 sekundy aby rozpocząć nową grę.

### INSTALACJA

1. Należy wybrać odpowiednią lokalizację odpowiadającą standardom międzynarodowym dotyczącym wysokości i odległości przedstawionym na rysunku, oraz upewnić się, czy długość przewodu adaptera jest wystarczająca do połączenia tarczy z gniazdkiem elektrycznym.
2. Wywiercić otwór górnej śruby na wysokości 6  $\square$  3 7/8" (193 cm) od podłogi, natomiast otwór dolnej śruby powinien znajdować się 1' 3 3/4"

(40 cm) poniżej otworu górnego w pionie.

3. Zawiesić tarczę na 2 śrubach. Pociągnąć za tarczę aby się upewnić, że została ona dobrze zamocowana przed rozpoczęciem gry.

4. Dwie śruby mocujące powinny być nie dłuższe, niż 8 mm licząc od głowy śruby do ściany, w celu uniknięcia ryzyka uszkodzenia obwodów wewnętrznych, jednocześnie zapewniając pewne zamocowanie

### TABLICA I PRZYCISKI

Opis na str. 33

### FUNKCJE PRZYCISKÓW

Tarcza posiada 3 przyciski z następującymi funkcjami:

Przyciski	Wybór opcji gry	Podczas gry
CHANGE	Potwierdzenie nastawy	Zmiana gracza.
OPTION/HOLD + RE-START	—	Początek nowej gry.
GAME/PLAYER	Opcje gry / gracza.	—
SCORE REVIEW	—	<b>Automatyczne przewijanie</b> punktacji gracza.
OPTION/HOLD + SCORE REVIEW	—	Przegląd gry
OPTION/HOLD + DELETE	—	Kasowanie obecnej punktacji
OPTION/HOLD	Podwójne/potrójne wejście / wyjście.	Blokowanie/odblokowanie tarczy.
OPTION/HOLD + SOUND	Dźwięk wł/wył.	Dźwięk wł/wył.

### UWAGI

- Bez OPTION/HOLD: wciśnij przycisk.
- OPTION/HOLD + SCORE REVIEW: Przytrzymaj wciśnięty przycisk po

prześwietlaniu punktacji.

- Wyjście: OPTION/HOLD> Wciśnij i przytrzymaj przez 3 sekundy.

### WYŚWIETLACZ LCD

Wyświetlacz LCD jest podzielony na trzy części, każda część ma inne znaczenie dla różnych rodzajów gier. Znak "###" oznacza ilość punktów, "Życ" lub znaków.

#### A.

##: Ilość punktów obecnego gracza.

-##: Numer obecnego gracza.

L lub H ##: punktacja prowadzącego w grze OVER & UNDER.

#### B.

-##: numer obecnego gracza.

r-#: Numer (#) rundy(r).

Pit# lub bAt#: zmiana rzucającego lub

zmiana pałkarza(dla gry Krykieta Angielski).

P#F# lub t#F#: P4F1 oznacza, że gracz 4

wygrwa grę. "t" dla drużyny.



db lub bE(Soccer): Informuje gracza, że powinien trafić w pierścień podwójnej punktacji lub oko byka w grze Soccer.

##dt (dla gry Free): Pozostałe rzutki.

### C.

##: Punktacja następnego gracza.

-##: Liczba docelowa następnego gracza.

#L: "Życia" obecnego gracza (znaki).

l,n i #P: Wskazanie biegaczy na bazie, "☞" dla pierwszej bazy, "☞" dla

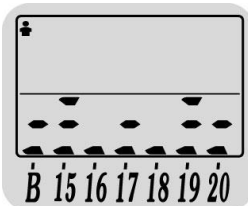
### B+C:

#### KRYKIET PUNTOWY I KRYKIET CUT-THROAT:

- Liczba zdobytych punktów w partii wyświetlana jest w dolnym rzędzie wyświetlacza obecnego gracza.
- Świecenie środkowego znaku oznacza, że obecny gracz nie posiada rzutek w partii.
- 3 dolne znaki wskazują obecny wynik partii.
- Znak na górze po lewej stronie wskazuje, że gracz zamknął partię.

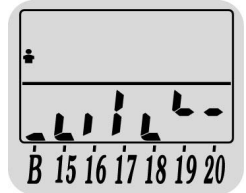
#### KRYKIET BEZ PUNKTÓW, SCRAM (7T), PENNY:

- -: jeden znak
- =: 2 znaki.
- ≡: 3 znaki.



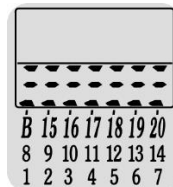
drugiej bazy i "☞" dla trzeciej bazy, oraz pozostali gracze w drużynie pałkarza.

bE-#: Pozostała ilość uderzeń w oko byka przez rzucającego (Angielski Krykiety).



- Świecenie górnego znaku wskazuje, że partia została zamknięta przez wszystkich pozostałych graczy, a obecny gracz nie może zdobyć punktów w tej partii po jej zamknięciu.

#### SCRAM 21:



### KILKA OGÓLNYCH ZASAD GRY W RZUTKI

- Runda (zmiana) powinna składać się z 3 rzutów(3x1 rzutka). Rzutkę, która nie trafiła w tarczę, lub z niej spadła uważa się za rzuconą i rzut nie jest powtarzany. Gracz po wykonaniu 3 rzutów powinien usunąć rzutki z tablicy.
- Wszyscy gracze wykonują rzuty w ustalonej kolejności. Aby zdecydować o kolejności rzucania, każdy z graczy wykonuje jeden rzut. Gracz, który trafił

- najbliższej oka byka rozpoczyna serię.
- Trafienie w pole pojedynczej punktacji jest punktowane wynikiem wskazanym z boku, trafienie w pole podwójnej (lub potrójnej) punktacji, podwaja (lub potraja) wartość punktową, zewnętrzne oko byka punktowane jest wartością 25 punktów, natomiast wewnętrzne oko byka 50 punktów (podwójne 25).

### WYKAZ GIER:

#### Gra '01: 301, 501... do 1001(a01)

- Każdy gracz rozpoczyna grę z początkową wartością punktów 301, 501...901 lub 1001. Celem gry jest zredukowanie liczby punktów w każdej rundzie. Jeżeli gracz osiągnie dokładnie zero, kończy grę.
- Runda jest "spalona" (wyświetla się buSt), jeżeli gracz uzyska wyższą wartość punktową, niż pozostała ilość punktów do zera. Spowoduje to przerwanie obecnej rundy i przywrócenie punktów gracza do wartości z ostatniej rundy.
- W każdej grze '01 możliwe jest ustawienie opcji wejścia (IN) lub wyjścia (OUT):

#### ODMIANY:

DOUBLE IN/TRIPLE IN (podwójne/potrójne wejście)

Gracz musi trafić w pierścień podwójnej punktacji lub w wewnętrzne oko byka aby rozpocząć grę.

DOUBLE OUT/TRIPLE OUT (podwójne/potrójne wyjście)

Gracz musi trafić w pierścień podwójnej punktacji lub w zewnętrzne oko byka aby osiągnąć dokładnie wartość zero i zakończyć grę. Runda zostanie "spalona" jeżeli punktacja gracza będzie wynosić 1 punkt (1 lub 2 punkty) poniżej stanu podwójnego wyjścia.

#### Gra: najwyższa punktacja(high score): 6-15 rund

- Celem gry jest uzyskanie jak największej ogólnej ilości punktów.
- Najpierw należy ustawić ilość rund. Tarcza będzie porównywać wyniki gracza automatycznie, gdy ostatni gracz rzuci trzecią rzutkę w końcowej rundzie.

#### Gra: count up: 100, 200... do 900

- Każdy gracz rozpoczyna grę od wartości 0 punktów i uzyskane wyniki są dodawane do jego punktacji po każdym zaliczonym rzucie.
- Gracz musi za jednym razem wyrzucić wszystkie rzutki jakie zostały wyznaczone na jedną turę i dopiero później można przejść do następnego gracza.

#### Gra: random shoot(przypadkowy strzał): 6-15 rund

- Celem gry jest trafienie w segment automatycznie wskazany przez grę. Jeżeli gracz trafi we wskazaną wartość, otrzymuje punkty w następujący sposób:

SEGMENT	POJED.	PODWÓJ.	POTRÓJ.	E25	E50
PUNKTY	1	2	3	3	5

- Grę wygrywa gracz, który ma największą ilość punktów.

#### Gra: poniżej prowadzącego(under leader)

- Celem gry jest uzyskanie podczas rzutu 3 rzutkami wartości punktowej, która jest równa, lub niższa niż punktacja prowadzącego. Każdy z graczy startuje z 7 "życiami" i ostatni "żywy" gracz wygrywa grę.
- Twoja punktacja staje się nową punktacją prowadzącego a ty nie tracisz "życia", jeżeli twoja wartość punktowa po zakończonej rundzie jest równa lub

niższa od wartości punktowej poprzedniego prowadzącego. Jeżeli nie jest, tracisz jedno "życie".

- Poprzedni prowadzący ma prawo do wznowienia punktacji nowego prowadzącego i nie traci żadnego życia, chociaż punktacja nowego prowadzącego jest wyższa, niż punktacja poprzedniego prowadzącego.
- Każda nie trafiona rzutka zwiększa wartość punktową o 60 punktów.

#### ODMIANA:

##### Kontynuacja(Under Con)

W opcji kontynuacji prowadzący również straci życie, jeżeli osiągnie w rundzie wartość punktową przekraczającą wartość punktową prowadzącego (czyli przez niego samego) i punktacja prowadzącego pozostanie na najniższym poziomie. Może ona zostać zmieniona tylko do mniejszej wartości.

#### Gra: powyżej prowadzącego(over leader)

- Celem gry jest uzyskanie podczas rzutu 3 rzutkami wartości punktowej, która jest równa, lub wyższa niż punktacja prowadzącego.
- Każdy z graczy startuje z 7 "życiami" i ostatni "żywy" gracz wygrywa grę.
- Twoja punktacja staje się nową punktacją prowadzącego a ty nie tracisz "życia", jeżeli twoja wartość punktowa po zakończonej rundzie jest równa lub wyższa od wartości punktowej poprzedniego prowadzącego. Jeżeli nie jest, tracisz jedno "życie".
- Poprzedni prowadzący ma prawo do wznowienia punktacji nowego prowadzącego i nie traci żadnego życia, chociaż punktacja nowego prowadzącego jest niższa, niż punktacja poprzedniego prowadzącego.

#### ODMIANA:

##### Kontynuacja(Over Con)

W opcji kontynuacji prowadzący również straci życie, jeżeli osiągnie w rundzie wartość punktową niższą, niż wartość punktowa prowadzącego (czyli przez niego samego) i punktacja prowadzącego pozostanie na najwyższym poziomie. Może ona zostać tylko powiększona.

#### Gra: wsteczne odliczanie(count down)

- Każdy z graczy rozpoczyna grę z nastawioną wartością punktową (100 do 900) i po każdym rzucie wartość ta zostaje pomniejszona o liczbę uzyskanych punktów.
- Pierwszy gracz, który uzyska zero lub też wartość poniżej zera, wygrywa grę.

#### Gra: dookoła zegara(clock 1): ---, -2-, -3-

Celem tej gry jest trafienie w kolejności po jednym razie w pola od 1 do 20, a na końcu w oko byka. Po trafieniu kolejnego pola gracz może kontynuować rzucanie. Pierwszy gracz, który trafi w oko byka wygrywa grę.

**ODMIANY:** “---”: Wszystkie pola punktowane podwójnie lub potrójnie liczą się jak pojedyncze.

“-2-”: Każdy gracz musi za każdym razem trafić w pole punktowane podwójnie.

“-3-”: Każdy gracz musi za każdym razem trafić w pole punktowane potrójnie.

#### **Gra: dookoła zegara(clock 2): ---, -2-, -3-**

Celem tej gry jest trafienie po kolei liczb od 20 do 5 w kierunku ruchu wskazówek zegara, a następnie w oko byka. Numery w kolejności to 20, 1, 18, 4, 13, 6, 10, 15, 2, 17, 3, 19, 7, 16, 8, 11, 14, 9, 12, 5 i oko byka. Po trafieniu prawidłowego pola gracz może kontynuować rzucanie. Pierwszy z graczy, który trafi liczbę 5, a następnie oko byka, wygrywa grę.

#### **Gra: opcje 3-9 żyć(3-9f lives): ---, -2-, -3-**

- Należy trafić w kolejności od 1 do 20, a następnie w oko byka.
- Każdy gracz rozpoczyna z nastawioną ilością “żyć” (3 do 9).
- Każdy z graczy powinien trafić w wyświetlone pole jeden raz w każdej rundzie. Gracz straci życie, jeżeli nie trafi żadną z 3 rzutek.
- Ostatni gracz, który pozostanie przy życiu jest zwycięzcą.

#### **Gra: najlepsze dziesięć(best ten): ---, -2-, -3-**

- Celem gry jest wykonanie 10 najlepszych rzutów zgodnie z wyświetlonymi numerami.
- Wybierz najpierw ---, -2-, -3- lub -E-, symbol “---”, “-2-”, “-3-” wskazuje całe segmenty, pierścień podwójnej lub potrójnej punktacji numeru, który ma być trafiony przez wszystkich graczy w rundzie. Jeżeli wybierzesz “-E-”, należy trafić w oko byka.
- Tarcza losuje przypadkowe liczby na początku gry. Wszyscy gracze wykonują 10 rzutów w rundzie trafiając do wyświetlanych segmentów.
- Po wykonaniu serii 10 rzutów przez wszystkich graczy wygrywa gracz, który posiada największą ilość punktów.

#### **Gra: krykiet na punkty( supercricket, score, cricket)**

- Celem gry jest “zamknięcie” przez każdego gracza / każdy zespół numerów od 15 do 20 plus oko byka. Numery te mogą być trafiane w dowolnej kolejności. Pierwszy gracz / zespół, który “ZAMKNIĘ” wszystkie liczby oraz oko byka, niezależnie od punktacji, wygrywa.
- Gracz zamyka daną liczbę lub oko byka trafiając 1 raz w pole potrójne, 1 raz w podwójne plus 1 pojedyncze lub 3 razy w pole pojedyncze. Zewnętrzne oko byka jest liczone pojedynczo a wewnętrzne podwójnie.
- Gracz, który “zamknie” dany numer “posiada” te wartości i trafiając w nie zdobywa punkty aż do momentu, gdy wszyscy gracze zamkną tą liczbę.

#### **ODMIANA:**

##### **Krykiet bez punktów(No score cricket)**

Gra “krykiet bez punktów” jest łatwiejsza, niż “krykiet na punkty”. Celem tej gry jest tylko zamknięcie liczb od 15 do 20 oraz oka byka. Pierwszy gracz, który zamknie wszystkie liczby wygrywa grę. Nie trzeba w tym przypadku liczyć punktów.

#### **Gra: krykiet cut-throat**

- Zasady gry są takie same, jak krykieta na punkty, jednak jeżeli gracz zamknie liczbę, punktacja za wszystkie kolejne trafienia w tą liczbę dodają się do wartości punktowej przeciwnika, który ma tą liczbę otwartą. Wygrywa gracz, który zamknie wszystkie punkty i będzie miał najmniejszą ilość punktów.
- Wyświetlane informacje mają takie same znaczenia, jak w krykiecie na punkty.

#### **Gra: przypadkowy segment(halve it)**

- Tarcza losuje przypadkową wartość liczbową automatycznie na początku każdej rundy.
- Wylosowany numer nie zmienia się podczas całej rundy. Wszyscy gracze trafiają 3 rzutkami w ten segment w celu uzyskania jak największej ilości punktów. Liczą się również pola podwójnej i potrójnej punktacji.
- Punktacja przeciwnika będzie automatycznie dzielona na pół, jeżeli gracz nie trafi żadną z 3 rzutek w żądaną liczbę. Jednak jeżeli któraś z 3 rzutek nie trafi w tarczę, gracz musi wcisnąć przycisk CHANGE.
- Tarcza wylosuje przypadkowy numer dla każdej rundy i gra będzie toczyć się dalej, aż do trafienia przez ostatniego gracza trzecią rzutką w siódmej rundzie.

#### **ODMIANA:**

##### **Przypadkowy segment(Halve It): 12 rund**

Zasady gry są takie same, jak w poprzedniej. Różnica polega na tym, że tarcza wyświetla numery 12, 13, 14, db, 15, 16, 17, tr, 18, 19, 20, i -bE- dla każdej rundy w kolejności, przez 12 rund.

#### **Gra: za prowadzącym(follow the leader)**

- Celem gry jest trafienie w liczbę docelową, która jest ustanawiana przez prowadzącego. Pola pojedyncze, podwójne i potrójne są różnymi liczbami docelowymi.
- Każdy rozpoczyna grę z 7 “życiami”, a ostatni żywy gracz wygrywa grę.

- Ustalenie prowadzącego i rozpoczęcie gry:
- Tarcza wylosuje przypadkową liczbę jako pierwszą liczbę docelową.
- Gracze rzucają po kolei aż do momentu trafienia przez kogoś w wylosowany numer. Osoba ta staje się prowadzącym.
- Gracz powinien trafić w docelowy numer przynajmniej jedną z 3 rzutek w rundzie, w przeciwnym wypadku gracz straci życie.
- Możesz zostać nowym prowadzącym oraz zachować życie, jeżeli trafisz w liczbę docelową i wybierzesz nową liczbę docelową ponownie trafiając w punktowany obszar.
- Poprzedni prowadzący ma prawo do zmiany liczby docelowej nowego prowadzącego i nie traci życia, pomimo że liczba docelowa nowego prowadzącego jest inna, niż punktacja poprzedniego prowadzącego.
- Tarcza wyświetla również automatycznie liczby docelowe “1-3” po wciśnięciu przycisku “Change”, jeżeli gracz trafi w liczbę docelową i zostanie prowadzącym, lecz nie trafi pozostałymi rzutkami w czasie swojej rundy.

#### **ODMIANA:**

##### **Za prowadzącym – kontynuacja (Follow the Leader - Con)**

Zasady gry są takie same, jak w „Poniżej prowadzącego”, z tym, że prowadzący musi również trafić w liczbę docelową, jeżeli wszyscy pozostali gracze nie trafili w liczbę docelową w rundzie, w przeciwnym wypadku również straci życie. Gra zawsze jest kontynuowana z tą samą liczbą docelową dopóki jeden z graczy nie trafi w tę liczbę. Wówczas może ona zostać zmieniona na nową.

#### **Gra: scam: 21 celów**

- W grze biorą udział wszystkie liczby, od 1 do 20 oraz oko byka.
- Celem punktującego jest zebranie jak największej ilości punktów przez trafiając w dowolne liczby. Celem stopera jest trafienie jeden raz każdej liczby od 1 do 20 oraz w oko byka w dowolnej kolejności.
- Runda punktującego kończy się po skasowaniu wszystkich liczb.
- Wygrywa gracz, który uzyska najwyższą ilość punktów.

#### **ODMIANA:**

##### **Scram Krykiet: 7 celów**

- Zasady gry są takie same, jak w Scram, z tym, że używa się liczb krykieta od 15 do 20 oraz oka byka. Aby skasować liczbę, każda z nich musi być trafiona trzy razy.
- Stoperzy kasują daną liczbę trafiając 1 raz w pole potrójne, 1 raz w podwójne i 1 raz w pojedyncze lub 3 razy w pojedyncze. Zewnętrzne oko byka liczone jest pojedynczo, natomiast wewnętrzne jako podwójne.

#### **Gra: morderca(killer): 3- 7 żyć**

- Celem gry, jak sugeruje jej nazwa, jest “zabicie” przeciwników zanim zdążą oni wyeliminować Ciebie. Ostatni gracz, który pozostanie przy życiu będzie zwycięzcą.
- Na początku gry każdy z graczy rzuca jedną rzutką (drugą ręką) w celu wyboru swojej liczby. Każdy gracz musi mieć inną liczbę, za wyjątkiem oka byka.
- Każdy z graczy musi trafić własną liczbę aby dodać 1 życie za każdym trafieniem. W przypadku trafienia w liczbę przeciwnika, przeciwnikowi zostanie dodane jedno życie.
- Każdy z graczy musi stać się mordercą zbierając najpierw odpowiednią ilość żyć (3 do 7), następnie może zacząć zabijać swoich przeciwników. Wyświetlany symbol “= ## =” oznacza, że gracz został zabity.
- Morderca może utracić tytuł mordercy, jeżeli inny morderca trafi w swoją liczbę, lecz może się on stać ponownie mordercą, jeżeli uda mu się odzyskać wymaganą ilość żyć.

#### **ODMIANA:**

##### **Podwójny pierścień(Killer dbl)**

- Gracz musi trafić pierścień podwójnej punktacji swojej liczby jeden raz, przez co zostaje mordercą.
- Morderca musi również trafić pierścień podwójnej punktacji liczby przeciwnika aby go zabić. Morderca może zabić również siebie i stracić jedno życie, jeżeli trafi w swój własny numer.
- Morderca jest zawsze mordercą aż do momentu gdy straci wszystkie życia i wypadnie z gry.

#### **Gra: piłka nożna(soccer): 6-15 rund**

- Celem gry SOCCER jest przejęcie piłki przez trafienie w oko byka, następnie oddanie strzału na bramkę przez trafienie dowolnego segmentu podwójnej punktacji oprócz wewnętrznego oka byka i zebranie jak największej ilości punktów.
- Gracz może dalej próbować trafiać w segment podwójnej punktacji w celu zebrania jak największej ilości punktów do momentu aż inny gracz nie odbierze mu piłki trafiając w oko byka. Każde trafienie w segment podwójnej punktacji oznacza jeden punkt.
- Wygrywa gracz, który po zakończeniu gry będzie miał najwięcej punktów.

#### Gra: bilard(billiards 9 bil): 4-13 punktów

- Celem gry jest wbicie jak najwięcej "bil nr 9" w celu zebrania jak największej ilości punktów.
- Wszyscy gracze trafiają po kolei w liczby od 1 do 9. Każde trafienie powoduje przejście do następnej liczby. Liczby 1, 2, ...8 nie są punktowane, tylko trafienie w 9 daje 1 punkt, po czym należy trafiać znowu po kolei od nr 1.
- Gra nie jest ograniczona do 3 rzutek na rundę. Gracz może kontynuować rzuty, dopóki trafia po kolei w każdą następną liczbę.
- Runda gracza zakończy się wówczas: Gracz nie trafi prawidłowo w kolejną liczbę po pierwszym trafieniu

#### Gra: wolny

- Każdy z graczy rzuca trzema rzutkami w jednej rundzie. Gra ta przeznaczona jest dla początkujących i dla tych, którzy chcą doskonalić swoje umiejętności. Gra umożliwia graczowi na wykonanie 10, 20 lub 30 rzutów w rundzie w celu zebrania najwyższej ilości punktów.
- W grze biorą udział wszystkie liczby, oko byka oraz segmenty podwójnej i potrójnej punktacji.
- Wygrywa gracz, który uzyska największą ilość punktów.

#### ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW

Przed oddaniem urządzenia do naprawy proszę sprawdzić co następuje:

PROBLEM	SPRAWDZIĆ NASTĘPUJĄCE ELEMENTY	CO ROBIĆ
Wyświetlacze nie mają zasilania	Sprawdzić czy wtyczka jest dobrze wsadzona do gniazda typu JACK oraz czy zasilacz jest dobrze podłączony do kontaktu	Zainstalować urządzenie ponownie.
Przerwy w zasilaniu		Wyjąć wtyczkę z gniazda typu JACK, poczekać przez ok. 2 sekundy i włożyć wtyczkę ponownie do gniazda.
Wyświetlacz pokazuje napis "Stuck" i słychać dźwięk " Stuck "		Usunąć rzutki z tarczy.
Końcówki rzutek są połamane, rysunek, str. 26		<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Odkręcić i otworzyć dolną część obudowy tarczy.</li><li>▪ Wyjmij segment</li><li>▪ Uchwycić utłamaną końcówkę rzutki przy pomocy ostro zakończonych szczypiec, następnie wypchnąć końcówkę od tyłu tarczy ku jej frontowej stronie.</li></ul> Nigdy nie należy próbować odsłaniać obwodów elektrycznych.



Oznakowanie sprzętu symbolem przekreślonego kontenera na odpady informuje o zakazie umieszczania zużytego sprzętu elektrycznego i elektronicznego wraz z innymi odpadami. Zgodnie z Dyrektywą WEE o sposobie gospodarowania zużytymi odpadami elektrycznymi i elektronicznymi, dla tego typu sprzętu należy stosować oddzielne sposoby utylizacji. Użytkownik, który zamierza pozbyć się tego produktu, zobowiązany jest do oddania go do punktu zbierania zużytego sprzętu elektrycznego i elektronicznego, dzięki czemu przyczynia się do ponownego użycia, recyklingu, bądź odzysku, a tym samym do ochrony środowiska naturalnego. W tym celu należy skontaktować się z punktem w którym urządzenie zostało nabyte, lub z przedstawicielami władz lokalnych. Składniki niebezpieczne zawarte w sprzęcie elektronicznym mogą powodować długo utrzymujące się niekorzystne zmiany w środowisku naturalnym, jak również działać szkodliwie na zdrowie ludzi.

READ THE INSTRUCTION CAREFULLY BEFORE USE AND KEEP IT FOR FUTURE REFERENCE

### ATTENTION!

- Dart is not a toy.
- The game is intended for adults.

### SAFETY MEASURES

- The game is designed only to soft-tipped darts, steel-tipped darts will damage the board.
- The game is intended for adults. It has sharp tips/edges, children can play only under the supervision of adults.
- Watch the game carefully; before throwing always make sure that the game area is free.
- The device contains small parts and is therefore not intended for children

- Read the instruction carefully before use and keep it for future reference.
- **THIS PRODUCT IS NOT INTENDED FOR COMMERCIAL USE.**

### PREPARATION INSTRUCTIONS

- Insert 3 AA batteries into the battery holder. Insert the plug into the jack on the right side of the disc and then insert the adapter into a socket.
- Press any button in order to stop the automatic test of LCD display.
- Press the Game button in order to select a desired game series. Then press the Option button in order to select a desired game option.
- Press the Change button to confirm the game and the selected options and continue to the next settings panel.
- For '01 game: Press the Option button to select the option of a single, double

- under 3 years.
- The device can be powered by both batteries and transformer, the transformer should be provided with an optional 9V DC/100mA output (a minimum of 100mA).
- Disconnect the device from the power supply before cleaning.
- Please keep this manual as it contains not only thorough information on the game, but it is also a proof of the product warranty.

### ASSEMBLY INSTRUCTIONS

- Select an appropriate location corresponding to the international standards on height and distance shown in the figure, and make sure that the adapter wire is long enough to connect the dartboard with a socket.
- Drill a hole for the top screw at the height of 6' 3 7/8" (193 cm) from the floor, A hole for the bottom screw should be at 1' 3 3/4" (40 cm) below the upper hole.

- or triple entry IN (see the game '01 description), then press the Change button to confirm the entry IN option . Press the Option button to select the option of a single, double or triple exit OUT, then press the Change button to confirm the exit OUT option.
- Press the Player button in order to select from 1 to 8 players or 2 teams.
- Press the Change button to initiate the game.
- Press the Change button after every round to confirm the player change.
- Press and hold the II >RE-START button for 2 seconds to initiate a new game.

- Attach the board with 2 screws. Pull the board to make sure that it is properly attached before the game.
- The two mounting screws should be no longer than 8 mm from the head of the screw to the wall to avoid damaging the internal circuits as well as to provide a secure attachment.

### BUTTONS FEATURES

The board is provided with 3 buttons with the following features:

Button	Game options selection	During the game
CHANGE	Settings confirmation	Player change.
OPTION/HOLD + RE-START	—	New game.
GAME/PLAYER	Game/player options	—
SCORE REVIEW	—	Automatic scrolling of player's score
OPTION/HOLD + SCORE REVIEW	—	Game overview
OPTION/HOLD + DELETE	—	Deleting the score
OPTION/HOLD	Double/triple entry/exit	Locking/unlocking the board
OPTION/HOLD + SOUND	Sound on/off	Sound on/off

### NOTES

- Without OPTION/HOLD: Press the button.
- OPTION/HOLD + SCORE REVIEW: Hold the button after reviewing the score.
- Exit: OPTION/HOLD> Press and hold for 3 seconds.

### THE BOARD

Buttons – picture, p. 33

### LCD DISPLAY

LCD display is divided into three parts. Each part has a different meaning in different games. The "# #" represents the score, "lives" or signs.

#### A.

- ###: Current player's score
- ##-: Current player's number
- L or H ##: Leader's score in the OVER & UNDER games.
- Pit# or bAt#: Thrower change or batsman change (in the English Cricket game).

#### B.

- ##-: Current player's number
- r-#: Round (r) number (#)

#### C.

- ##: Next player's score
- ##: Next player's target
- #L: Current player's "lives" (signs).

P#F# or t#F#: P4F1 means that the player wins the game, "t" stands for team.



db or bE(Soccer): Informs the player that they should hit the double score ring or the bull's eye score in the Soccer game.  
##dt (in the Free game): Remaining darts

I, j #P: Runners on the base, "I" for the first base, "j" for the second base, "P" for the third base, other players in batsman's team  
bE-#: Remaining throws into the bull's eye (the English Cricket).

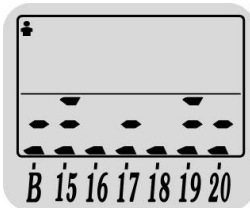
**B+C:**

**SCORE CRICKET AND CUT-THROAT CRICKET:**

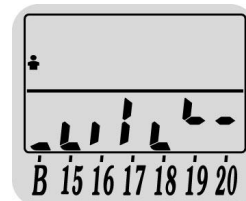
- The score is displayed in the bottom row of the current player.
- The central sign alight indicates that the current player does not have darts in the game.
- 3 bottom signs show the current result.

**NO-SCORE CRICKET, SCRAM (7t), PENNY:**

- :- 1 sign
- =: 2 signs.
- ≡: 3 signs.



**SCRAM 21:**



**GENERAL RULES FOR PLAYING DARTS**

- A round (a change) should consist of three throws (3x1 dart). A dart, that has not hit the boars or has fallen of it, is considered a throw and the throw is not to be repeated. After 3 throws the player should remove the darts from the board.

- The players throw in a fixed order. To decide the order, each player makes one throw. The player who has come the closest to the bull's eye begins.
- Hitting the single score field is scored with the result indicated on the side. Hitting the double (or triple) score field doubles (or triples) the value. The outer bull's eye values 25 points, while the inner bull's eye values 50 points (double 25).

**GAMES LIST:**

**'01 game: 301, 501... up to 1001 (a01)**

- Each player begins the game with an initial value of 301 points, 501 ... 901 or 1001. The aim of this game is to reduce the score in each round. If the player reaches exactly zero, the game ends.
- The round is "burned" (buSt is displayed), if the player gets a higher score than the remaining points to zero. This will cancel the current round and restore the player's score to the value of the previous round.
- In each '01 game it is possible to set entry (IN) and exit (OUT) options:

**VARIANTS:**

**1. DOUBLE IN/TRIPLE IN**

The player has to hit the double score ring or the inner bull's eye to initiate the game.

**2. DOUBLE OUT/TRIPLE OUT**

The player has to hit the double score ring or the outer bull's eye in order to score 0 and finish the game. The round will be "burned" if the player's score will be 1 point (1 or 2 points) below the double out.

**Game: high score: 6-15 rounds**

- The aim of this game is to get the highest score.
- First, the number of rounds needs to be set. The board will automatically compare the scores when the last player throws the third dart in the final round.

**Game: count up: 100, 200... up to 900**

- Each player begins the game with an initial value of 0 points and the results obtained are added to their score after each classified throw.
- The player has to throw all the darts designated for one turn at a time before the next player can proceed.

**Game: random shoot: 6-15 rounds**

- The aim of this game is to hit the automatically indicated segment. If the player hits the target value, they receive the following score:

SEGMENT	SINGLE	DOUBLE	TRIPLE	E25	E50
POINTS	1	2	3	3	5

- The player with the highest score wins the game.

**Game: under leader**

- The aim of the game is to get, during a three-dart throw, a score that is equal to or lower than the leader's score. Each player begins with 7 "lives" and the last player "alive" wins the game.
- Your score is the new leading score and you do not lose your "life", if your score after the round is equal to or lower than the score of the previous leader. If it is not, you lose one "life".
- The previous leader has a right to re-score the result of the new leader and does not lose any "lives", although the score of the new leader is higher than the score of the previous leader.
- Each missed dart increases the score by 60 points.

**VARIANT: Under Con**

In this option, the leader also loses a life if they get a score that exceeds the leader's score (in other words, their own score). The leader's score remains at the lowest level. It can only be reduced.

**Game: over leader**

- The aim of the game is to get, during a three-dart throw, a score that is equal to or higher than the leader's score.
- Each player begins with 7 "lives" and the last player "alive" wins the game.
- Your score is the new leading score and you do not lose your "life", if your score after the round is equal to or higher than the score of the previous leader. If it is not, you lose one "life".
- The previous leader has a right to re-score the result of the new leader and does not lose any "lives", although the score of the new leader is lower than the score of the previous leader.

**VARIANT:**

**Over Con**

In this option, the leader also loses a life if they get a score that is lower than the leader's score (in other words, their own score). The leader's score remains at the highest level. It can only be increased.

**Game: count down**

- Each player begins the game with a set value (from 100 to 900) and after each throw the value is reduced by the score.
- The first player to score 0 or under 0 wins the game.

**Game: clock 1: ---, -2-, -3-**

The aim of this game is to hit successively the fields from 1 to 20 and finally the bull's eye. As long as the player hits the successive field, they can keep on throwing. The first player to hit the bull's eye wins the game.

**VARIANTS:**

"---": All double and triple score fields count as single ones.

"-2-": Each player has to hit the double score fields every time they throw.

"-3-": Each player has to hit the triple score fields every time they throw.

**Game: clock 2: ---, -2-, -3-**

The aim of this game is to hit successively the numbers from 20 to 5 in the clockwise direction, then the bull's eye. The successive numbers are: 20, 1, 18, 4, 13, 6, 10, 15, 2, 17, 3, 19, 7, 16, 8, 11, 14, 9, 12, 5 and the bull's eye. As long as the player hits the successive field, they can keep in throwing. The first player to hit 5 and then the bull's eye wins the game.

**Game: 3-9lf lives: ---, -2-, -3-**

- The aim of this game is to hit successively the numbers from 1 to 20, then the bull's eye.
- Each player is supposed to hit the indicated field once in every round. They lose a life, if they miss 3 times.
- The last player to stay "alive" is the winner.

**Game: best ten: ---, -2-, -3-**

- The aim of this game is to make 10 top throws in accordance with the displayed numbers. First, select ---, -2-, -3- or -E-. The "---", "-2-", "-3-" symbols indicate the whole segments, the double or triple score ring, which is

supposed to be hit by all the players in the current round. If the "-E-" is selected, you are supposed to hit the bull's eye.

- The board picks random numbers at the beginning of the game. All players make 10 throws in a round trying to hit the indicated segments.
- After a series of 10 throws by all the players, wins the player with the highest score.

#### **Game: supercricket (score, cricket)**

- The aim of this game for every player/team is to "close" the numbers from 15 to 20 plus the bull's eye. The numbers can be hit in a random order.
- The first player/team to "close" all the numbers and the bull's eye wins the game, regardless of the score
- The player "closes" the number or the bull's eye by hitting once in a triple field, twice in a double field or three times in a single field. The outer bull's eye counts as single, the outer bull's eye counts as double.
- The player, who "closes" a given number, "owns" it and scores every time they hit it, unless all other players "close" the number.

##### **VARIANT:**

##### **No-score cricket**

The "no-score cricket game" is easier than regular "cricket." The aim of this game is just to close the numbers from 15 to 20 and the bull's eye. The first player who closes all the numbers wins the game. There is no need to count points.

#### **Game: cut-throat cricket**

- The game rules are the same as in the score cricket, but if the player "closes" the number, the score for all subsequent hits in that number are added to the score of the opponent, who has the number "open". Wins the player who "closes" all the points and has the lowest score.
- The information displayed has the same meaning as in the score cricket.

#### **Game: halve it**

- The dartboard automatically draws a random numeric value at the beginning of each round.
- The drawn number drawn does not change during the entire round. All players try to hit 3 darts in this segment in order to obtain as high score as possible. Double and triple score fields count, too.
- The opponent's score will be automatically divided in half, if the player does not hit any of the 3 darts in the target number. However, if any of the 3 darts does not hit the board, the player has to press the CHANGE button.
- The dartboard draws a random number for each round and the game goes on until the last player hits their third dart in the seventh round.

##### **VARIANT:**

##### **Halve It: 12 rounds**

The game rules are the same as in the previous one. The difference is that the board displays the numbers: 12, 13, 14, db, 15, 16, 17, tr, 18, 19, 20 and -bE- successively for each round in the order (12 rounds).

#### **Game: follow the leader**

- The aim of this game is to hit the target number picked by the leader. Single, double and triple fields are different target numbers.
- Each player begins the game with 7 "lives", the last player "alive" wins the game.
- Indicating the leader and starting the game:
- The dartboard draws a random number as the first target number.
- The players throw one after another until someone hits in the target number. This person becomes the leader.
- The player is supposed to hit the target number with at least 1 out of 3 darts in a round, otherwise they lose a "live."
- You can become a new leader and save your "live", if you hit the target number twice and pick a new target number.
- The previous leader has a right to change the new leader's target number and not to lose "live", even though the new target is different than the previous leader's score.
- The dartboard automatically displays the target numbers "1-3" after the "Change" button is pressed, if the player hits the target number and becomes the leader, but does not succeed to hit it with the remaining darts in their round.

##### **VARIANT:**

##### **Follow the Leader - Con**

The game rules are the same as in the "Under the leader" game, except that the leader has also to hit the target number, if all the other players miss the target number in the round, otherwise the leader loses a "life", too. The

game is continued with the same target number until one of the players hits it. Only then it can be changed for a new one.

#### **Game: scram: 21 targets**

- All the numbers from 1 to 20 as well as the bull's eye take part in the game.
- The aim of the scorer is to collect as many points as possible by hitting any number. The aim of the stopper is to hit every number once in any order.
- The scorer's round ends after all the numbers are cleared.
- The player with the highest score wins the game.

##### **VARIANT:**

##### **Scram Cricket: 7 targets**

The game rules are the same as in the Scram game, except that the numbers that take part are from 15 to 20 and the bull's eye. To clear a number, it has to be hit three times.

The stoppers clear a number by hitting once in a triple field, once in a double field and once in a single field or 3 times in a single field. The outer bull's eye counts as a single, while the inner bull's eye counts as a double.

#### **Game: killer: 3-7 lives**

- The aim of this game is to "kill" the opponents before they manage to "kill" you. The last player "alive" wins the game.
- At the beginning of the game, each player throws one dart (with the second hand) in order to select their target number. Each player must have a different target number, except for the bull's eye.
- Each player has to hit their own number to gain 1 extra life for each hit. If they hit the opponent's number, the opponent gains an extra life.
- Each player has to become a killer. First, they collect an appropriate number of lives (from 3 to 7), then they can start to killing their opponents. Display The "≡ ## ≡" symbol is displayed and means that the player was killed.
- The killer can lose their killer's title if another killer hits their own number, but they can become a killer again if they manage to recover the required number of lives.

##### **VARIANT:**

##### **Killer dbl**

- The player has to hit a double score ring of their number once in order to become a killer.
- The killer has also to hit the double score ring of the opponent's number to kill them. The killer can also kill themselves and lose a life if they hit in their own number.
- The killer is always a killer until they lose all their lives and is out of the game.

#### **Game: soccer: 6-15 rounds**

- The aim of this game is to take over the ball by hitting the bull's eye, then to give a shot on goal by hitting any double score segment, except for the inner bull's eye, and, finally, getting the highest score.
- The player can keep on trying to hit the double score segment in order to collect as many points as possible until another player takes over the ball by hitting the bull's eye. Each hit in a double score segment gives you one point.
- The player who gets highest score wins the game after it is finished.

#### **Game: billiards 9 balls: 4-13 points**

- The aim of this game is to put as many "number 9 billiard balls" as possible in order to get the highest score.
- All the players hit successively the numbers from 1 to 9. Each hit takes you to the next number. The numbers 1, 2, ... 8 are not scored, but hitting 9 scores 1 point. Then you have to start from number 1 again.
- The game is not limited to 3 darts per round. The player can keep in throwing as long as they hit the following numbers one after another.
- A round is complete when the player does not hit the following number after the first hit.

#### **Game: slow**

- Each player throws three darts per round. This game is designed for beginners and for those who want to improve their skills. It allows the player to make 10, 20 or 30 throws in order to get the highest score possible.
- All the numbers, the bull's eye as well as double and triple score segments take part in the game.
- The player who gets the highest score wins the game.



## PROBLEM SOLVING

Before you take the device for repair, please check the following:

<b>PROBLEM</b>	<b>WHAT TO CHECK</b>	<b>WHAT TO DO</b>
The display is out of power	Check if the plug is properly inserted into the jack and jack and if the power adapter is properly connected to the socket.	Install the device again
Power outage		Remove the plug from the jack, wait for about 2 seconds and re-insert the plug.
The display shows "Stuck" and you can hear the sound "Stuck"		Remove the darts from the board.
The tips of the darts are broken, picture p. 26		<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Unscrew and open the lower part of the dartboard housing.</li><li>▪ remove the segment</li><li>▪ Grasp the broken tip of the dart with with a pair of sharp pliers, then push the tip from the back to the front.</li></ul> Never attempt to uncover the electrical circuits.



The equipment label depicting a crossed-out wheeled bin symbol informs that it is forbidden to dispose of waste electrical and electronic equipment together with other types of waste. In accordance with the WEE directive on waste electrical and electronic equipment, separate waste management processes should be applied for this type of equipment. The user who intends to dispose of such a product is obliged to return it to an electronic equipment collection point thanks to which they can contribute to its re-use, recycling, and recovery and, in this way, protect the environment. To do this, contact the sales point where the equipment was purchased or a representative of the local authorities. Hazardous substances included in electronic equipment can have negative long-term influence on the natural environment and they can also have negative effect on human health.

**ВНИМАНИЕ** перед началом игры необходимо прочитать данное руководство и сохранять его для последующего использования.

### ВНИМАНИЕ!

- Дартс не является игрушкой.
- Игра предназначена для взрослых.
- Перед началом игры необходимо прочитать данное руководство и

сохранять его для последующего использования.

- **ДАННЫЙ ТОВАР НЕ ПРЕДНАЗНАЧЕН ДЛЯ КОММЕРЧЕСКОГО ИСПОЛЬЗОВАНИЯ.**

### ИНФОРМАЦИЯ ПО ТЕХНИКЕ БЕЗОПАСНОСТИ

- Игра приспособлена исключительно для дротиков с мягкими наконечниками, дротики с металлическими наконечниками могут повредить мишень.
- Дартс – это игра, предназначенная для взрослых. В ней много острых точек/краев, дети могут играть в нее только под присмотром взрослых.
- Необходимо все время наблюдать за игрой; перед исполнением броска необходимо убедиться, что игровое пространство свободно.
- Устройство имеет много маленьких деталей, поэтому не предназначено

для детей моложе 3 лет.

- Питание устройства происходит как от батарей, так и от сети при помощи блока питания (не входит в поставку) с параметрами выхода: 9V DC/100mA(Минимум 100mA).
- Перед чистой необходимо отключить питание устройства.
- Просим сохранять данное руководство в целости, поскольку оно состоит не только из информации касающейся самой игры, но в то же время является гарантийным паспортом товара.

### ИНСТРУКЦИЯ ПО ПОДГОТОВКЕ

- Вставить 3 батарейки типа AA в гнездо для батареек. Вставить штекер в гнездо типа «джек», что находится с правой стороны мишени, после чего вставить вилку блока питания в розетку.
- Нажать любую кнопку, чтобы остановить автоматический тест LCD дисплея.
- Нажатием кнопки «Game» выбрать желаемую игру, а нажатием кнопки «Option», желаемую опцию игры.
- Нажать кнопку «Change», чтобы подтвердить выбранную игру и перейти к следующей панели установок.
- Для игры '01: Нажать кнопку «Option», чтобы выбрать опции одиночного, двойного или тройного входа IN(см. описание игры '01), нажать кнопку

«Change», чтобы подтвердить опции входа IN. Нажать кнопку «Option», чтобы выбрать опции одиночного, двойного или тройного выхода OUT, после чего нажать кнопку «Change», чтобы подтвердить опции выхода OUT.

- Нажать кнопку «Player», чтобы выбрать количество игроков от 1 до 8 или 2 команды.
- Нажать кнопку «Change», чтобы начать игру.
- Нажимать кнопку «Change» после каждого раунда, подтверждая тем самым смену игрока.
- Нажать и придержать на 2 секунды кнопку «II >RE-START», чтобы начать новую игру.

### УСТАНОВКА

- Необходимо найти определенное место, отвечающее международным стандартам высоты и длины показанным на рисунке, а также убедиться, что кабель блока питания имеет достаточную длину для подключения мишени в розетку.
- Просверлить отверстие для верхнего болта крепления на уровне 6' 3 7/8" (193 см) от пола, в то время как высота нижнего отверстия должна

составлять 1' 3 3/4" (40 см) от пола и находиться на вертикали к верхнему.

- Мишень закрепить на 2 болтах. Подергать мишень, чтобы проверить надежность ее крепления перед началом игры.
- Длина двух крепежных болтов, должна составлять не более 8 мм, считая от шляпки болта к стенке. Это связано с безопасностью внутренних схем устройства и надежностью монтажа.

### ФУНКЦИИ КНОПОК

Мишень оснащена тремя кнопками со следующими функциями:

Кнопки	Выбор игровых опций	Во время игры
CHANGE OPTION/HOLD + RE-START	Подтверждение установки	Смена игрока Начало новой игры
GAME/PLAYER SCORE REVIEW OPTION/HOLD + SCORE REVIEW OPTION/HOLD + DELETE	Опции игры/игрока --- --- ---	--- <b>Автоматическое изменение</b> очков игрока Просмотр игры Удаление текущего счета
OPTION/HOLD OPTION/HOLD + SOUND	Двойной/тройной вход/выход Звук вкл./выкл.	Блокировка/разблокировка мишени Звук вкл./выкл.

### ПРИМЕЧАНИЯ

- Без OPTION/HOLD: нажмите кнопку.
- OPTION/HOLD + SCORE REVIEW: Придержите нажатую кнопку на

протяжении 3 секунд.

- Выход: OPTION/HOLD > Нажмите и придержите на протяжении 3 секунд.

### LCD ДИСПЛЕЙ

LCD дисплей разделен на три части, каждая часть имеет различные значения для разных видов игр. Знак Символ "###" обозначает количество очков, «жизней» или знаков.

#### А.

"##": Количество очков текущего игрока.

"##": Порядковый номер текущего игрока.

L или H "##": счет ведущего в игре OVER & UNDER.

#### В.

"##": Порядковый номер текущего игрока

r-#: Порядковый номер (#) раунда (r).

db или bE(Soccer): Информировывает игрока о том, что он должен попасть в

#### С.

##: Количество очков следующего игрока.

-##: Оставшееся количество очков следующего игрока.




#L: «Жизни» текущего игрока (символы).

Pit# или bAt#: смена бросающего или отбивающего (в игре Английский Крикет).

R#F# или t#F#: R4F1 значит, что игрок 4 выиграл игру "t" для команды.

зону двойного подсчета или «бычий глаз» в игре Soccer.

##dt (для игры Free): Оставшиеся дротики.

I, p i #P: Количество бегунов на базе,  для первой базы,  для второй базы и  для третьей базы, а также количество игроков оставшееся в команде отбивающего.

bE-#: Оставшееся количество попаданий в «бычий глаз» бросающим игроком (Английский Крикет).



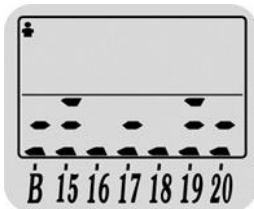
## В+С:

### КРИКЕТ ПО ОЧКАМ И КРИКЕТ CUT-THROAT:

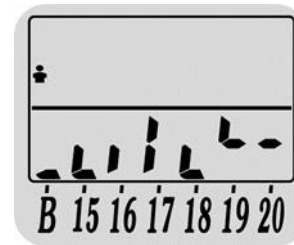
- Количество очков в партии отображается в нижней строке дисплея текущего игрока.
- Загорание символа в центре означает отсутствие дротики у текущего игрока.
- 3 нижних символа, отображают текущее состояние партии.
- Символ вверху слева указывает на то, что игрок закрыл партию.

### КРИКЕТ БЕЗ ОЧКОВ, SCRAM (7t), PENNY:

- : один символ
- =: 2 символа
- ≡: 3 символа



### SCRAM 21:



## НЕКОТОРЫЕ ОБЩИЕ ПРАВИЛА ИГРЫ В ДАРТС

- Раунд (смена) состоит из 3 бросков(3×1 дротик). Дротики, которые не попали в мишень или на ней не удержались, считаются брошенными, бросок не повторяется. После совершения 3 бросков, игрок обязан освободить мишень от дротики.
- Все игроки исполняют броски в порядке установленной очереди. Чтобы установить очередность, каждый участник совершает по одному броску.

Кто из участников попал ближе всех к «бычьему глазу», - бросает первым.

- Попадание в поле с одинарным подсчетом оценивается цифрой возле зоны, попадание в поле с двойным(или тройным) подсчетом, удваивает(или утраивает) сумму очков, внешний «бычий глаз» оценивается в 25 очков, а внутренний «бычий глаз» в 50 очков(удвоенное 25).

## СПИСОК ИГР:

### Игра '01: 301, 501...до 1001(a01)

- Каждый игрок начинает партию с одинаковым количеством очков 301,501...901 или 1001. Целью игры является уменьшение количества очков в каждом раунде. Если игрок достигает количество очков равное нулю, то заканчивает партию.
- Раунд считается «сожженным» (появляется buSt), в случае, когда игрок набирает количество очков большее, нежели необходимо для достижения «ровно» нуля очков. Тем самым раунд прерывается, а количество очков игрока возвращается к предыдущему значению.
- В каждой игре '01 возможна установка опций входа (IN) или выхода (OUT):

#### ВИДЫ:

##### DOUBLE IN/TRIPLE IN (двойной/тройной вход)

Игрок должен попасть в зону двойного подсчета или во внутренний «бычий глаз», чтобы начать игру.

##### DOUBLE OUT/TRIPLE OUT (двойной/тройной выход)

Игрок должен попасть в зону двойного подсчета или во внешний «бычий глаз», чтобы получить равное нулю количество очков и завершить партию. Раунд будет считаться «паленым», если сумма очков игрока будет на 1 очко (1 или 2 очка) ниже суммы двойного выхода.

### Игра: максимальный счет (high score): 6-15 раундов

- Целью игры является достижение максимального общего количества очков.
- Сперва необходимо договориться о количестве раундов. Мишень будет автоматически сравнивать результаты игроков, после того, как последний игрок бросит свой третий дротик в последнем раунде.

### Игра: count up: 100, 200... до 900

- Каждый игрок начинает партию с 0 очками, сумма которых растет после каждого засчитанного броска.
- Игрок должен бросить все дротики, оговоренные для одного раунда, и только после этого следующий игрок может начинать.

### Игра: random shoot(случайный выстрел): 6-15 раундов

- Целью игры является попадание в сегмент, указанный мишенью автоматически.
- Если игрок попадает в данную зону, то получает очки следующим способом:

ЗОНА	ОДИН.	ДВОЙН.	ТРОЙН.	E25	E50
ОЧКИ	1	2	3	3	5

- Выигрывает тот, у кого наибольшее количество очков.

### Игра: меньше ведущего (under leader)

- Целью игры является набор во время 3 бросков количества очков меньшего или равного количеству очков ведущего. Каждый игрок

начинает игру с 7 «жизнями» и последний «оставшийся в живых» выигрывает партию.

- Твои очки становятся новыми очками ведущего, а ты не тратишь «жизни», если сумма твоих очков по окончании раунда равна, или меньше суммы очков предыдущего ведущего. В противном случае ты теряешь одну «жизнь».
- Предыдущий ведущий имеет право на возобновление счета нового ведущего и не тратит ни одной «жизни», хотя счет нового ведущего больше счета предыдущего.
- Каждый выпущенный мимо цели дротик, увеличивает на 60, сумму очков.

#### ВИД:

##### Продление(Under Con)

В опции продления, ведущий тоже тратит «жизнь», если на протяжении раунда количество его очков будет больше количества очков ведущего (то есть его самого) и счет ведущего останется минимальным. Счет может быть изменен только в сторону уменьшения.

### Игра: больше ведущего (over leader)

- Целью игры является набор количества очков большего или равного количеству очков ведущего.
- Каждый игрок начинает игру с 7 «жизнями» и последний «оставшийся в живых» выигрывает партию.
- Твои очки становятся новыми очками ведущего, а ты не тратишь «жизни», если сумма твоих очков по окончании раунда равна, или больше суммы очков предыдущего ведущего. В противном случае ты теряешь одну «жизнь».
- Предыдущий ведущий имеет право на возобновление счета нового ведущего и не тратит ни одной «жизни», хотя счет нового ведущего меньше счета предыдущего.

#### ВИД:

##### Продление (Over Con)

В опции продления, ведущий тоже тратит «жизнь», если на протяжении раунда количество его очков будет меньше количества очков ведущего (то есть его самого) а счет ведущего останется максимальным. Счет может быть изменен только в сторону увеличения.

### Игра: обратный отсчет (count down)

- Каждый игрок начинает партию с определенным количеством очков (от 100 до 900) и после каждого броска, эта сумма уменьшается на количество выбитых очков.
- Первый из игроков, кто дойдет до значения нуля или меньше, - выигрывает партию.

### Игра: часы (clock 1): ---, -2-, -3-

Целью игры является попадание, по очереди в каждое поле от 1 до 20, и по окончании в «бычий глаз». Первый, кто попадет в «бычий глаз», выигрывает партию.

#### ВИДЫ:

“---”: Все двойные и тройные зоны считаются как одинарные.

“-2-”: Каждый игрок после каждого раунда должен попасть в зону двойного счета.

“-3-”: Каждый игрок после каждого раунда должен попасть в зону тройного счета.

### Игра: часы 2 (clock 2): ---, -2-, -3-

Целью игры является поочередное попадание в поля от 20 до 5 по часовой стрелке, а по окончании, в «бычий глаз». Так выглядит порядок выбивания очков 20, 1, 18, 4, 13, 6, 10, 15, 2, 17, 3, 19, 7, 16, 8, 11, 14, 9, 12, 5 и «бычий глаз». После попадания в правильное поле игрок может продолжить игру. Первый из игроков, кто попадет в поле под номером 5, а в последующем в «бычий глаз», - выигрывает партию.

### Игра: опция 3-9 жизней(3-9lf lives): ---, -2-, -3-

- Необходимо по очереди попасть от 1 до 20, а затем в «бычий глаз».
- Каждый игрок начинает партию с определенным количеством «жизней» (от 3 до 9)
- Каждый из игроков должен в каждом раунде, по одному разу попасть в подсвеченное поле. Игрок теряет «жизнь», если не попадет в цель ни одним из 3 дротики.
- Последний, кто «остался в живых», - выигрывает партию.

### Игра: лучшая десятка(best ten): ---, -2-, -3-

- Целью игры является исполнение десяти лучших бросков по высветляемым полям.
- Выбери сначала ---, -2-, -3- или -E-, символ “---”, “-2-”, “-3-”, показывает целые сегменты, зону двойного или тройного подсчета поля, в которое необходимо попасть всем участникам раунда. При выборе «-E-» необходимо попасть в «бычий глаз».
- В начале игры мишень генерирует произвольные номера. Все игроки исполняют по 10 бросков в каждом раунде, попадая в высветляемые поля.
- Выигрывает тот, у кого после серии из 10 бросков наибольшее количество очков.

### Игра: крикет на очки( supercricket, score, cricket)

- Целью игры является «закрытие» каждым игроком/каждой командой номеров от 15 до 20, плюс «бычий глаз». В данные поля можно попасть в произвольном порядке. Первый игрок/команда, которые «ЗАКРОЮТ» все номера вместе с «бычьим глазом», независимо от количества набранных очков, - выигрывает.
- Игрок закрывает данный номер или «бычий глаз», попадая 1 раз в зону тройного подсчета, 1 раз в двойную плюс 1 раз в одинарную зону, или 3 раза в одинарную зону. Внешний «бычий глаз» засчитывается одинарно, а внутренний, - вдвойне.
- Игрок, который «закроет» данный номер, «владеет» этими возможностями и попадая в соответствующие поля получает очки до того момента, пока все игроки не закроют данный номер.

#### ВИД:

#### Крикет без очков (No score cricket)

Игра «Крикет без очков» - намного проще «крикета на очки». Целью игры является закрытие номеров от 15 до 20, а также «бычьего глаза». Первый игрок, закрывший все номера, - выигрывает партию. В этом случае подсчет очков не нужен.

### Игра: крикет cut-throat

- Правила игры те же, что и в крикете на очки, однако если игрок закроет номер, счет за все последующие попадания в данный номер добавляется к сумме очков противника, у которого этот номер открыт. Выигрывает игрок, который с наименьшим количеством очков, закроет все номера.
- Показанная информация имеет то же значение, что и в крикете на очки.

### Игра: случайное поле(halve it)

- Мишень генерирует случайный номер поля в начале каждого раунда.
- Разыгранный номер не изменяется на протяжении всего раунда. Все игроки стараются попасть 3 дротиками в эту зону, с целью приобретения наибольшего количества очков. Зоны двойного и тройного подсчета – засчитываются.
- Счет противника будет автоматически разделен надвое, если игрок не попадет ни одним из 3 дротиков, ни в один из номеров. Однако, если

один из дротиков не попадет в мишень вообще, игрок должен нажать кнопку CHANGE.

- Мишень разыгрывает случайный номер для каждого раунда и игра длится далее, до момента, когда последний игрок бросит третий дротик в седьмом раунде.

#### ВИД:

#### Случайное поле (Halve It): 12 раундов

Условия игры те же, что и в предыдущей. Разница состоит в том, что мишень высветляет номера 12, 13, 14, db, 15, 16, 17, tr, 18, 19, 20, i - bE- для каждого раунда по очереди все 12 раундов.

### Игра: за ведущим (follow the leader)

- Целью игры является попадание в конкретный номер, который задает ведущий. Одинарные, двойные и тройные зоны, являются разными целями.
- Каждый начинает игру, обладая 7 «жизнями», а последний «оставшийся в живых», - выигрывает партию.
- Определение ведущего и начало игры:
  - а. Мишень разыгрывает случайный номер как первую цель.
  - б. Игроки бросают по очереди, до момента попадания кем-то из них в разыгранный номер. Этот игрок становится ведущим.
- Игрок должен попасть в цель как минимум одним из 3 дротиков за раунд, в противном случае он теряет «жизнь».
- Ты можешь стать новым ведущим, при этом сохранив «жизнь», если попадешь в цель и выберешь новую, заново попадая в зону подсчета.
- Предыдущий ведущий имеет право на изменение цели нового ведущего и не теряет «жизни», при том, что цель нового ведущего отличается от предыдущего.
- Мишень автоматически высветляет цели “1-3” после нажатия кнопки “Change”, если игрок попадет в цель и станет ведущим, но не попадет остальными дротиками во время своего раунда.

#### ВИД:

#### За ведущим - продление (Follow the Leader - Con)

Правила игры такие же, как и в «Меньше ведущего», но ведущий тоже должен попасть в цель, если все остальные игроки так и не попали в цель текущего раунда, в противном случае, он тоже теряет «жизнь». Игра длится с тем же самым номером цели, пока один из игроков не попадет в нее. Потом цель может быть заменена, на новую.

### Игра: scam: 21 цель

- В игре принимают участие все номера от 1 до 20, а также «бычий глаз»
- Целью игрока является набор наибольшего количества очков путем попадания в произвольные номера. Целью стоппера является попадание по разу в каждый номер от 1 до 20, а также в «бычий глаз» в произвольном порядке.
- Раунд игрока заканчивается после попадания во все номера.
- Выигрывает игрок с наибольшим количеством очков.

#### ВИД:

#### Scram Крикет: 7 целей

- Условия игры те же, как и в Scram, с той разницей, что используются крикетные номера от 15 до 20, а также «бычий глаз». Чтобы выиграть номер, необходимо попасть в него три раза.
- Стопперы выигрывают данный номер, попадая 1 раз в его тройную, 1 раз в двойную и 1 раз в одинарную либо 3 раза в одинарную зоны. Внешний «бычий глаз» засчитывается одинарно, в то время как внутренний вдвойне.

### Игра: убийца (killer): 3- 7 жизней

- Целью игры, на что указывает ее название, является «убийство» противников перед тем, как они сделают это с Тобой. Последний «оставшийся в живых» игрок, - побеждает.
- В начале партии каждый бросает по одному дротику (другой рукой) с целью определения своего номера. Каждый игрок должен иметь отличный от других номер, за исключением «бычьего глаза».
- Каждый игрок должен попасть в свой номер, чтобы прибавить по одной «жизни» после каждого попадания. В случае попадания в номер противника, ему добавляется одна «жизнь».
- Каждый из игроков, должен стать убийцей собирая, в первую очередь определенное количество «жизней» (от 3 до 7), после чего он может начинать «убивать» своих противников. Появившийся символ “≡ ## ≡” обозначает, что игрок убит.
- «Убийца» может потерять свой титул, если другой «убийца» попадет в свой номер, но он может опять стать «убийцей», если ему удастся собрать требуемое количество «жизней».

**ВИД:****Двойная зона (Killer dbl)**

- Игрок должен попасть в зону двойного подсчета своего номера, каждый раз, когда он становится «убийцей».
- «Убийца» также обязан попасть в зону двойного подсчета противника, чтобы его «убить». «Убийца» может убить себя и потерять одну «жизнь», если попадет в свой личный номер.
- «Убийца» остается «убийцей» до тех пор, пока не истратит все «жизни» и вылетит из игры.

**Игра: футбол (soccer): 6-15 раундов**

- Целью игры SOCCER является «прием мяча» посредством попадания в «бычий глаз», далее, «удар по воротам» при помощи попадания в любую зону двойного подсчета, кроме внутреннего «бычьего глаза» и коллекционирование наибольшего количества очков.
- Игрок может и далее попадать в зону двойного подсчета с целью получения наибольшего количества очков, до того момента пока другой игрок не «заберет у него мяч», попав в «бычий глаз». Каждое попадание в зону двойного подсчета, приносит одно очко.
- Выигрывает тот игрок, у которого по окончании партии, наибольшее количество очков.

**Игра: бильярд (billiards 9 bil): 4-13 очков**

- Целью игры является выбивание наибольшего количества раз "bil nr 9" с целью получения максимального количества очков.
- Все игроки, по очереди, попадают в номера от 1 до 9. Каждое попадание приводит к переходу к следующему номеру. Номера 1, 2, ...8 не приносят очков, только попадание в 9 приносит 1 очко, после чего снова необходимо попадать по очереди от номера 1.
- Игра не ограничивается 3 дротиками на раунд, игрок может бросать до тех пор, пока он попадает по очереди в следующие номера.
- Раунд очередного игрока заканчивается тогда, когда он не попадает по правилам в очередной номер после первого попадания.

**Игра: свободная**

- Каждый из игроков бросает тремя дротиками в каждом раунде. Игра предназначена для начинающих и тех, кто совершенствует свое мастерство. Правила дают возможность игроку делать 10, 20 или 30 бросков в раунде, с целью получения наибольшего количества очков.
- В игре принимают участие все номера, «бычий глаз», а также зоны двойного и тройного подсчета.
- Выигрывает игрок, у которого наибольшее количество очков.

**УСТРАНЕНИЕ НЕИСПРАВНОСТЕЙ**

Перед сдачей устройства в ремонт просим убедиться в следующем:

НЕИСПРАВНОСТЬ	ПРОВЕРИТЬ СЛЕДУЮЩИЕ ДЕТАЛИ	РЕШЕНИЕ
Индикаторы не горят	Проверить, правильно ли вставлен штекер в гнездо типа JACK, а также, хорошо ли подсоединен блок питания	Запустить устройство еще раз
Перерывы в питании		Вытащить штекер из гнезда типа JACK, подождать, в течении 2 секунд и снова вставить штекер в гнездо.
Дисплей показывает надпись "Stuck" и слышно слово " Stuck "		Вытащить дротики из мишени.
Наконечники дротики повреждены, с. 26		<ul style="list-style-type: none"> <li>Раскрутить и открыть нижнюю часть мишени</li> <li>вытащить сегмент</li> <li>Схватить поврежденный наконечник дротика при помощи плоскогубцев и затем вытащить ее в сторону противно – положную к лицевой стороне</li> </ul> Никогда не следует открывать электрические провода.

Před zahájením hry je nutné se seznámit s návodem k obsluze a tento si ponechat k pozdějšímu využití

**POZOR!**

1. Terč není hračkou.
2. Hra je určena pro dospělé osoby.
3. Před zahájením hry je nutné se seznámit s návodem k obsluze a tento si ponechat k pozdějšímu využití.
4. Výrobek není určen ke komerčnímu využívání.

**BEZPEČNOSTNÍ POKYNY**

1. Hra je přizpůsobena pouze pro hraní s šípkami s měkkými hroty, šípky s kovovými hroty poškodí terč.
2. Šípky jsou hrou určenou pro dospělé. Mají ostré body/ hrany, děti mohou hrát pouze po dohledem dospělých.
3. Je nutné vždy sledovat hru; před hodem je třeba se vždy ujistit, zda prostor hry je volný.
4. Zařízení obsahuje malé elementy a proto je nevhodné pro děti mladší 3 let.
5. Zařízení může být napájeno bateriemi, síťovým adaptérem, ekvivalentní adaptér musí mít 9V DC/100mA (Minimum 100mA).
6. Před čistěním zařízení toto je nutné odpojit od zdroje.
7. Uchovejte prosím tento návod v celku, protože obsahuje přesné informace nejen pro hru, ale je také dokumentem pro uplatnění záruky produktu.

**PŘÍPRAVA K POUŽITÍ**

1. Vložit 3 baterie AA do prostoru pro baterie. Zapnout přívod do zástrčky typu jack na pravé straně terče a následně připojit adaptér k elektrické zásuvce.
2. Stisknout libovolné tlačítko za účelem zastavení automatického testu displeje LCD.
3. Stisknutím tlačítka Game zvolíme požadovanou hru a následným stisknutím tlačítka Option vybereme požadované možnosti hry.
4. Stisknutím tlačítka Change potvrdíme volbu hry a vybrané možnosti a přejdeme k následujícímu panelu nastavení.
5. Pro hru '01: Stisknout tlačítko Option tím vybereme možnosti jednou, dvakrát nebo třikrát vstoupit do hry IN (viz popis hry '01), stisknout tlačítko Change tím potvrdíme možnost vstupu IN. Stisknout tlačítko Option abychom navolili možnosti jednou, dvakrát nebo třikrát zakončit OUT, následně stisknout tlačítko Change abychom potvrdili možnost zakončení OUT.
6. Stisknout tlačítko Player tím zvolíme 1 až 8 hráčů nebo 2 družstva.
7. Stisknout tlačítko Change abychom zahájili hru.
8. Stisknout tlačítko Change po každém kole, abychom potvrdili změnu hráče.
9. Stisknout a podržet tlačítko II >RE-START 2 vteřiny – tím zahájíme novou hru.

**INSTALACE**

1. Je nutné vybrat příslušné umístění dle mezinárodních standardů týkajících se výšky a vzdálenosti jako na obrázku, a ujistit se, zda délka kabelu adaptéru je dostačující, aby bylo možné spojit terč s elektrickou zásuvkou.
2. Vyvrtat otvor pro horní šroub ve výšce 6' 3 7/8" (193 cm) od země, zatímco otvor pro dolní šroub se má nacházet ve výšce 1' 3 3/4" (40 cm) svisle pod horním otvorem.
3. Pověsit terč na 2 šroubech. Zatahnout terč, abychom se před zahájením hry ujistili, že je dobře připevněný
4. Šrouby, na kterých terč drží, by měly být delší nežli 8 mm, abychom zabránili riziku poškození vnitřních obvodů a zároveň připevnění bylo stabilní.

**TERČ, TLAČÍTKA**

Popís, str. 33

**FUNKCE TLAČÍTEK**

Terč má 3 tlačítka s následujícími funkcemi:

Tlačítka	Volba možnosti hry	Během hry
CHANGE	Potvrzení nastavení	Změna hráče.
OPTION/HOLD + RE-START	—	Začátek nové hry.
GAME/PLAYER	Možnosti hry / hráče.	—
SCORE REVIEW	—	Automatické převíjení bodování hráče.
OPTION/HOLD + SCORE REVIEW	—	Přehled hry
OPTION/HOLD + DELETE	—	Nulování současného bodování
OPTION/HOLD	Dvojitý/trojí vstup / výstup.	Blokování/odblokování terče.
OPTION/HOLD + SOUND	Zvuk zap/vyp.	Zvuk zap/vyp.

**POZNÁNKY**

- Bez OPTION/HOLD: stiskni tlačítko.
- OPTION/HOLD + SCORE REVIEW: Podrž stisknuté tlačítko po přehledu skóre.
- Konec: OPTION/HOLD> Stiskni a podrž 3 vteřiny.

**DISPLEJ LCD**

Displej LCD je rozdělený na tři části, každá má jiný význam pro různé druhy her. Znak "##" znamená počet bodů, "životů" nebo znaků.

**A.**

1. ##: Počet bodů právě hrajícího hráče.
2. -##: Číslo právě hrajícího hráče.
3. L nebo H ##: skóre vedoucího ve hře OVER & UNDER.
4. Pit# nebo bAt#: změna házejícího nebo změna pákáře (pro hru Anglický cricket).
5. P#F# nebo t#F#: P4F1 znamená, že hráč 4 vyhrává hru. "t" pro družstvo.
6. 2 do 7 (pro snooker): cílové číslo činí 2, 3 4, 5, 6 nebo 7.



**B.**

1. -##-: číslo právě hrajícího hráče.
2. r-#: Číslo (#) kola(r).

**C.**

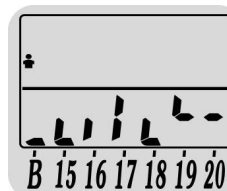
1. ##: skóre dalšího hráče.
2. -##: Cílové číslo dalšího hráče.
3. #L: "Životy" právě hrajícího hráče (znaky).

3. db nebo bE(Soccer): Informuje hráče, že musí zasáhnout dvojity kruh anebo oko býka ve hře Soccer.
4. ##dt (pro hry Free): Další šipky.
4. l,n i #P: Určení běžců v základně, "♣" pro první základnu, "♠" pro druhou a "♣" třetí, a další hráči v družstvu pálfkafe.
5. bE-#: Zbývající počet hodů do oka býka házejícího (Anglický cricket).

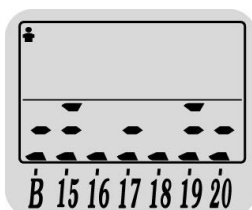
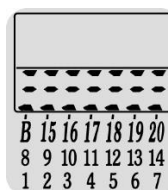
**B+C:****BODOVÁNÝ CRICKET A CRICKET CUT-THROAT:**

- Počet získaných bodů a kole je vidět v dolním řádku displeje právě hrajícího hráče.
- Svítící prostřední znak signalizuje, že právě hrající hráč v kole nemá šipky.
- 3 dolní znaky ukazují současný výsledek kola.
- Znak nahoře vlevo indikuje, že hráč uzavřel kolo.

- Svítící horní znak ukazuje, že kolo nebylo uzavřeno všemi dalšími hráči, a právě hrající hráč nemůže získat body v tomto kole po uzavření kola.

**CRICKET BEZ BODŮ, SCRAM (7T), PENNY**

- : jeden znak
- =: 2 znaky.
- ≡: 3 znaky.

**SCRAM 21:****NĚKOLIK VŠEOBECNÝCH PRAVIDEL HRY ŠIPKY**

1. Kolo (směna) by se mělo skládat z 3 hodů (3x1 šipka). Šipka, která nezasáhla terč, anebo z něj spadla, je považována za hozenou a hod se neopakuje. Hráč po 3 svých hodech musí odstranit šipky z terče.
2. Všichni hráči své hody vykonávají v dohodnutém pořadí. Pořadí se určuje tak, že každý má jeden hod a hráč, jehož zásah je nejbližší oka býka, zahajuje kolo.
3. Zásah do pole jednoduchého bodování je bodován výsledkem viditelným na boku, zásah pole dvojitého (nebo trojitého) bodování zdvojnásobuje (nebo ztrojnásobuje) bodovou hodnotu, větší oko býka je bodováno hodnotou 25 bodů, zatímco vnitřní oko býka 50 body (dvojitě 25).

**SEZNAM HER:****HRA '01: 301, 501... DO 1001(A01)**

Každý hráč zahajuje hru s počátečním množstvím bodů 301, 501...901 nebo 1001. Cílem hry je redukce počtu bodů v každém kole. Pokud hráč dosáhne přesně nulu, končí hru.

Kolo se vrátí zpět (svítí nápis BUST, pokud hráč získá větší počet bodů, nežli zbytek do nuly. To způsobí přerušení tohoto kola a zahájení s počtem bodů z předchozího kola.

V každé hře '01 je možné nastavení možnosti vstupu (IN) nebo výstupu (OUT).

**VARIANTY:****DOUBLE IN/TRIPLE IN (dvojitý/trojitý vstup)**

Hráč musí zasáhnout kruh dvojitého bodování nebo vnitřní oko býka aby mohl zahájit hru.

**DOUBLE OUT/TRIPLE OUT (dvojitý/trojitý výstup)**

Hráč musí zasáhnout kruh dvojitého bodování nebo vnější oko býka aby dosáhl přesně hodnotu nula a ukončil hru. Kolo se ruší, pakliže bodování hráče bude činit 1 bod (1 nebo 2 body) pod double.

**HRA: NEJVYŠŠÍ BODOVÁNÍ (HIGH SCORE): 6-15 KOL**

1. Cílem hry je získat co největší počet bodů. 2. Nejprve je nutné dohodnout počet kol. Terč bude porovnávat výsledky hráče automaticky, jakmile poslední hráč hodí třetí šipku v posledním kole

**HRA: COUNT UP: 100, 200... DO 900**

- Každý gracz rozpoczyna grę od wartości 0 punktów i uzyskane wyniki są dodawane do jego punktacji po każdym zaliczonym rzucie.
- Gracz musi za jednym razem wyrzucić wszystkie rzutki jakie zostały wyznaczone na jedną turę i dopiero później można przejść do następnego gracza.

**HRA: COUNT UP: 100, 200... DO 900**

1. Každý hráč začíná hru s hodnotou 0 bodů a dosažené výsledky se připočítávají k jeho bodování po každém hodu. 2. Hráč musí pokaždé hodit všechny šipky, které byly určeny, a teprve pak může házet další hráč. Hra: random shoot (náhodný hod): 6-15 kol 1. Cílem hry je zásah segmentu automaticky určeného hrou. Pokud hráč zasáhne určenou hodnotu, získává body tímto způsobem:

SEGMENT	JEDN.	DVOJ.	TROJ.	E25	E50
BODY	1	2	3	3	5

Hru vyhrává ten hráč, který má největší počet bodů.

**HRA: POD VEDOUČÍM (UNDER LEADER)**

1. Cílem hry je získání během hodů 3 šipkami bodové hodnoty, která se rovná anebo je vyšší nežli bodování vedoucího. Každý z hráčů zahajuje se 7 "životy" a poslední "živý" hráč vyhrává hru.
2. Tvé bodování se stává novým bodováním vedoucího a ty neztrácíš "životy", pokud tvé body po ukončení kola se rovnají nebo jsou nižší než počet bodů předchozího vedoucího. Pakliže tomu tak není, ztrácíš jeden "život".
3. Předchozí vedoucí má právo obnovit bodování nového vedoucího a neztrácí žádný život, i když bodování nového vedoucího je vyšší, než bodování předchozího vedoucího.
4. Každá šipka, která nezasáhla, zvětšuje hodnotu bodování o 60 bodů.

**VERZE:****POKRAČOVÁNÍ (UNDER CON)**

V rámci možnosti pokračování body vedoucího zůstávají na nejnižší úrovni. Mohou se pouze zmenšovat.

**HRA: NAD VEDOUČÍM (OVER LEADER)**

1. Cílem hry je získání během hodů 3 šipkami bodové hodnoty, která se rovná nebo je vyšší než bodování vedoucího.
2. Každý z hráčů startuje se 7 "životy" a poslední „živý“ hráč vyhrává hru.
3. Tvé bodování se stává novým bodováním vedoucího a ty neztrácíš životy, pokud tvé body po ukončeném kole se rovnají nebo jsou vyšší než počet bodů předchozího vedoucího. Pokud tomu tak není, ztrácíš jeden "život".
4. Předchozí vedoucí má právo obnovit bodování nového vedoucího a neztrácí žádný život, i když bodování nového vedoucího je nižší, nežli bodování předchozího vedoucího.

**VERZE:**

**POKRAČOVÁNÍ (OVER CON)** V možnosti pokračování vedoucí rovněž ztrácí život, pokud v kole získá nižší počet bodů, než počet bodů vedoucího

(tzn. jeho) a bodování vedoucího zůstane na nejvyšší úrovni. Může se pouze zvětšit.

#### **HRA: COUNT DOWN**

1. Každý z hráčů začíná hru s určeným množstvím bodů (100 do 900) a po každém hodu se tato hodnota zmenšuje o počet získaných bodů.

2. První hráč, který dosáhne nulu anebo nižší hodnotu, vyhrává hru.

#### **HRA: KOLEM HODIN (CLOCK 1): ---, -2-, -3-**

1. Cílem této hry je zásah jednou za sebou polí od 1 do 20, a na konec oko býka. Po zásahu dalšího pole hráč může pokračovat v hodech. První hráč, který zasáhne oko býka, vyhrává hru.

#### **VERZE:**

1. "---": Všechna dvojí nebo trojí bodovaná pole se počítají jednou.

2. "-2-": Každý hráč musí pokaždé zasáhnout dvojitě bodovaná pole.

3. "-3-": Každý hráč musí pokaždé zasáhnout trojitě bodovaná pole.

#### **HRA: KOLEM HODIN (CLOCK 2): ---, -2-, -3-**

Cílem této hry jest zásah za sebou číslic od 20 do 5 podle směru hodinových ručiček, a následně oka býka.

Zadané pořadí čísel je následující: 20, 1, 18, 4, 13, 6, 10, 15, 2, 17, 3, 19, 7, 16, 8, 11, 14, 9, 12, 5 a oko býka.

Po zásahu správného pole hráč má další hod. První z hráčů, který zasáhne 5, a pak oko býka, vyhrává hru.

#### **HRA: KOLEM HODIN (CLOCK 3): ---, -2-, -3-**

Cílem hry je zásah po jednom do každé z číslic od 20 do 1 za sebou, proti směru hodinových ručiček, a následně oka býka. Pořadí zásahů je následující: 20, 5, 12, 9, 14, 11, 8, 16, 7, 19, 3, 17, 2, 15, 10, 6, 13, 4, 18, 1 a BE Po zásahu správného pole hráč má další hod. První hráč, která zasáhne 1 a následně oko býka vyhrává hru.

#### **HRA: MOŽNOSTI 3-9 ŽIVOTŮ (3-9LF LIVES): ---, -2-, -3-**

1. Zásahy musí být v pořadí od 1 do 20, a následně oko býka.

2. Každý hráč začíná s určeným počtem "životů" (3 až 9).

3. Každý z hráčů se musí trefit do určeného pole jednou v každém kole. Hráč ztratí život, když netrefí žádnou ze tří šipek.

4. Poslední hráč, který má ještě život vyhrává.

#### **HRA: NEJLEPŠÍCH DESET (BEST TEN): ---, -2-, -3-**

1. Cílem hry je hození 10 nejlepších hodů dle určených číslic.

2. Nejprve navol ---, -2-, -3- nebo -E-, symbol "---", "-2-", "-3-" určuje celé segmenty, kruh double nebo trojitěho bodování čísla, které má být zasaženo všemi hráči v rámci kola. Pokud zvolíš "-E-", je nutné zasáhnout oko býka.

3. Terč losuje náhodné číslice na začátku hry. Všichni hráči mají 10 hodů v kole a musí zasahovat určené segmenty.

4. Po sérii 10 hodů všemi hráči vyhrává ten hráč, který má největší počet bodů.

#### **HRA: CRICKET SE SKÓREM ( SUPERCRIKET, SCORE, CRICKET)**

1. Cílem hry je "uzavření" každým hráčem/ každým družstvem čísla 15 až 20 plus oko býka. Pořadí zásahů je libovolné. První hráč / družstvo, který "UZAVŘE" všechny číslice a oko býka, nehledě na to, kolik má bodů, vyhrává.

2. Hráč uzavírá danou číslici nebo oko býka zásahem 1 x do trojitěho pole, 1 x do dvojitěho plus 1 jednoduchého nebo 3 x do jednoduchého. Vnější oko býka se počítá jednoduše a vnitřní dvakrát.

3. Hráč, který „uzavře“ dané číslo "má" tyto hodnoty a zásahy do nich získává body až do chvíle, kdy všichni hráči toto číslo uzavřou.

#### **HRA: CRICKET BEZ SKÓRE (NO SCORE CRICKET)**

Hra "cricket bez skóre" je snadnější, než "cricket se skórem". Cílem této hry je pouze uzavření čísel 15 až 20 a oka býka. První hráč, který uzavře všechna čísla, vyhrává hru. Zde není nutné počítat body.

#### **HRA: CRICKET CUT-THROAT**

1. Pravidla hry jsou stejná, jako u hry cricket se skórem, avšak pokud hráč uzavře číslo, pak bodování všech dalších zásahů do tohoto čísla je přičítáno protihráči, který má danou číslici otevřenou. Vyhrává ten hráč, který uzavře všechny body a bude mít nejmenší počet bodů.

2. Zobrazované informace mají stejný význam, jako v cricketu se skórem.

#### **HRA: ANGLICKÝ CRICKET (---, MOŽNOST 2 HRÁČI)**

1. Hra je určena pouze pro dva hráče, jeden z nich je házející, druhý je pálkařem. Cílem házeče je nasbírat co nejrychleji 9 branek, a tak zastavit narůstání bodů pálkaře, pálkař se naopak snaží nasbírat co nejvíce bodů dříve, než se házeči podaří dosáhnout 9 branek.

2. Cílem házeče je oko býka. Každý zásah vnějšího oka býka se počítá jako 1 branka, zásah přímo do oka se počítá jako 2 branky.

3. Pálkaři se počítá každý zásah (včetně dvou a třinásobků čísla). Body se započítávají pouze tehdy, když celkový počet bodů získaných během kola je vyšší než 40; např. 46-40=6 bodů, v případě že počet bodů je pod hranici 40, body se nezapočítávají.

4. Bodované kolo končí v okamžiku, kdy se házeči podaří získat všech 9 branek. Stiskem tlačítka CHANGE otevíráme další kolo.

5. Hra končí uzavřením druhého bodovaného kola.

#### **HRA: NÁHODNÝ SEGMENT (HALVE IT)**

1. Terč automaticky losuje náhodné číslo na začátku každého kola.

2. Určené číslo se nemění po celé jedno kolo. Všichni hráči hází své tři šipky na určené číslo a sbírají body. Dvoj a trojnásobky se započítávají.

3. Počet nasbíraných bodů se hráči automaticky dělí dvěma v případě, že se mu během kola nepodaří zasáhnout určené číslo alespoň jednou šipkou. Pokud některou ze šipek číslo zasáhne, musí stisknout tlačítko CHANGE.

4. Terč vylosuje náhodné číslo pro další kolo. Hra pokračuje do té doby, dokud poslední hráč nezasáhne č. 7 poslední šipkou.

#### **HRA: NÁHODNÝ SEGMENT (HALVE IT): 12 KOL**

Hra se hraje podle stejných pravidel jako předchozí hra. Rozdíl je v tom, že terč neurčuje náhodné číslo pro každé kolo, ale čísla mají dané pořadí: 12, 13, 14, db, 15, 16, 17, tr, 18, 19, 20, a -bE- za sebou, hra se hraje 12 kol.

**HRA: VŠECHNA 51: 31, 41...AŽ 91**

1. Cílem hry je snížit v každém kole počet bodů z původně stanoveného počtu 31, 41, 51...nebo 91.

2. Aby hráč získal body do celkového skóre, musí být jeho zisk za jedno kolo dělitelný 5. Získá-li například v kole 25 bodů, jeho skóre se navýší o 5 (25÷5=5).

3. Každý zisk, který nelze dělit 5 se nepočítá. Pokud jedna ze šipek mine cíl, nepočítá se žádný bod.

4. Kolo je hráči počítáno jako „spálené“, pokud získá větší počet bodů, než je jeho dosavadní skóre.

5. První Hráč, jehož celkové skóre dosáhne přesně nuly, vyhrává.

#### **HRA: ZA VEDOUČÍM (FOLLOW THE LEADER)**

1. Cílem hry jest zásah cílového čísla, které je určeno vedoucím. Pole jednoduchá, dvojitá i trojitá jsou odlišnými cílovými čísly.

2. Každý má na začátku 7 "životů", a hru vyhrává hráč, který zůstane jako poslední naživu.

3. Určení vedoucího a zahájení hry:

a. Terč vylosuje náhodné číslo, které je prvním cílovým číslem.

b. Hráči hází jeden za druhým šipkou, až se jednomu podaří zasáhnout určené číslo. Tím se stává prvním vedoucím.

4. Hráč musí zasáhnout cílové číslo alespoň jednou šipkou během kola. V opačném případě ztrácí jeden život.

5. Ten, kdo první zasáhne cílové číslo, se stává novým vedoucím. Nový vedoucí určí nové cílové číslo tím, že se trefí do terče.

6. Předchozí vedoucí má právo pokusit se změnit cílové číslo i dosavadního vedoucího. Pokud se mu to podaří, nepřijde o život.

7. Terč zobrazuje automaticky cílová čísla "1-3" po stisknutí tlačítka "Change", v případě, že hráč zasáhne cílové číslo a stane se vedoucím, avšak nezasáhne dalšími šipkami během kola.

#### **HRA: ZA VEDOUČÍM – POKRAČOVÁNÍ (FOLLOW THE LEADER - CON)**

Hra se hraje podle stejných pravidel jako v předchozím případě s tím rozdílem, že vedoucí musí stejně jako

ostatní hráči zasáhnout cílové číslo. Jinak přichází také o jeden „život“.

Každé kolo vytrvá tak dlouho, dokud některý z hráčů nezasáhne cílové číslo a takto může určit nové.



### HRA: ŠANGHAJ I

1. V této hře se hraje postupně o čísla od 1 do 7.
2. Hráč se snaží v prvním kole zasáhnout 1, ve druhém 2 a tak postupně až do 7 v kole sedmém.
3. Hru vyhrává hráč, který nasbíral nejvíce bodů, a to po posledním hodu posledního hráče v sedmém kole.

### HRA: ŠANGHAJ II

Hra se hraje podle stejných pravidel jako Šanghaj I, s tím rozdílem, že hráč může vyhrát hned v libovolném kole, jakmile zasáhne jednoduchý, dvojitý a trojitý kruh v libovolném pořadí.

### HRA: ŠANGHAJ III

1. Hraje se postupně o čísla 1 až 20.
2. Každý hráč začíná u čísla 1. Po zásahu pokračuje u 2, atd.
3. Hra může být kdykoliv ukončena, pokud se jednomu z hráčů podaří zasáhnout jednoduchý, dvojitý a trojitý kruh určeného čísla v libovolném pořadí.
4. Vyhrává ten hráč, který má nejvíce bodů po posledním hodu posledního hráče v sedmém kole anebo první hráč, který dosáhne 20.

### HRA: SCRAM: 21 CÍLŮ

1. Hraje se o všechna čísla, od 1 do 20 a oko býka.
2. Úkolem skórujícího je nasbírat co nejvíce bodů, je jedno jaké číslo zasáhne. Cílem obránce je naopak zásah aspoň jednou každého čísla od 1 do 20 a oka býka v libovolném pořadí.
3. Kolo končí v okamžiku, kdy se podaří vymazat všechna čísla.
4. Vyhrává ten hráč, který získá nejvíce bodů.

Hra: Scram Cricket : 7 cílů

1. Hra se hraje podle stejných pravidel jako předchozí hra, s tím rozdílem, že se hraje o cricketová čísla 15 až 20 a o oka býka. K vymazání čísla jsou nutné tři zásahy.
2. Obránci k vymazání čísla potřebují jeden zásah do trojího, jeden do dvojitýho a tři do jednoduchého kruhu. Vnější oko býka se počítá jako jednoduchý zásah, ale vnitřní jako dvojitý.

### HRA: ZABIJÁK (KILLER): 3- 7 ŽIVOTŮ

1. Jak z názvu vyplývá cílem hráče je připravit své protihráče o život dříve než o něj přijde on sám. Vítězí poslední hráč naživu.
2. Na začátku hry musí každý hráč hodit šipku na terč rukou, kterou obvykle k házení nepoužívá. Hodem si určí své vlastní číslo. Každý hráč musí mít odlišné číslo. Oko býka nemůže být tímto číslem.
3. Každým zásahem na vlastní číslo hráč získává další „život“. Hráč může přidat „život“ jinému spoluhráči tím, že zasáhne jeho číslo.
4. Hráč se stává „zabijákem“ až v okamžiku, kdy nasbírá dostatečný počet vlastních životů (3 až 7), pak může začít zabíjet své protihráče. Na displeji se objeví značka "□ ## □" a to znamená, že hráč byl zabit.
5. Hráč ztrácí statut „zabijáka“ zasáhne-li jeden z dalších zabijáků jeho číslo. Ale může se stát opět „zabijákem“, pokud znovu dosáhne požadovaný počet „životů“.

### HRA: DVOJITÝ KRUH (KILLER DBL)

1. Hráč musí zasáhnout dvojitý kruh svého čísla aspoň jednou, tím se stane „zabijákem“.
2. Zabiják musí však také zasáhnout dvojitý kruh u čísla protihráče, aby ho „zabil“. Zabiják se může sám připravit o život, pokud zasáhne své číslo.
3. Zabiják je vždy zabijákem až do chvíle, dokud neztratí všechny své životy a nevypadne ze hry.

### HRA: FOTBAL (SOCCER): 6-15 KOL

1. Cílem hry SOCCER získání míče – čili zasáhnout oko býka, poté střelit do branky, což znamená zasáhnout libovolný segment dvojitýho bodování vyjma vnějšího oka býka a nasbírat co nejvíce bodů.
2. Hráč se může dále pokoušet zasáhnout segment dvojitýho bodování, aby získal co nejvíce bodů až do chvíle, kdy mu jiný hráč sebere míč tím, že se střelí do oka býka. Každý zásah segmentu dvojitýho bodování se počítá jako 1 bod.
3. Vyhrává ten hráč, který po ukončení hry bude mít nejvíce bodů.

### HRA: KULEČNÍK (BILLIARDS 9 BIL): 4-13 BODŮ

1. Cílem hry je zasáhnout co nejčastěji „kouli č. 9“ a dosáhnout tak co nejrychleji předem stanoveného počtu bodů.
2. Všichni hráči hrají postupně o čísla od 1 do 9. Po zásahu jednoho čísla hráč přechází na další číslo. Čísla 1, 2, ...8 se nebudují, pouze zasažení 9 je bodováno jedním bodem. Pak se zase hraje od čísla 1.
3. Hra není omezena na hod 3 šipek v jednom kole. Pokud hráč zasáhne první šipkou určené číslo, může pokračovat ihned na další.
4. Pro hráče dané kolo končí: pokud hráč nezasáhne správně další číslo po prvním hodu.

### HRA: SNOOKER (MOŽNOST ---, 2-8 HRÁČŮ)

1. Cílem této hry je napřed trefit červenou „kouli“ a následně jakoukoliv z 6 barevných „koulí“ aby získal co největší počet bodů. Barevné koule od 2 do 7 by měly být zasaženy postupně po zásahu hráčem poslední červené koule (oko býka) a barevné. Vyhrává ten hráč, který nasbíral největší počet bodů po ukončení hry.
2. Červené koule: 8, 9, 10...20 a oko býka. Čísla musí být zasažena v pořadí, každá zásah červené koule platí za 1 bod.
3. Barevné koule: 2, 3, 4, 5, 6 a 7. Každý zásah barevné koule má hodnotu odpovídajícího čísla.
4. Hra není omezena na tři šipky v jednom kole. Hráč může pokračovat tak dlouho, dokud se mu daří zásahy.
5. Hráč hru přeruší v následujících případech:
  - a. Hráč žádou ze 3 šipek na začátku kola nezasáhne cíl.
  - b. Hráč nezasáhne další číslo po prvním hodu.

### HRA: VOLNÁ

1. Každý z hráčů hází 3 šipkami v jednom kole. Hra je určena pro začátečníky a pro ty, kteří si chtějí trochu zatrénovat. Takže každý hráč může v jednom kole mít 10, 20 nebo 30 hodů, aby nasbíral co nejvíce bodů.
2. Ve hře se počítají všechna čísla, oko býka, dvojitý a trojitý kruh.
3. Vítězí hráč s nejvíce body.

## ODSTRAŇOVÁNÍ ZÁVAD

Než začnete shánět opravu, zkontrolujte následující body:

PROBLÉM	Zkontrolovat	ŘEŠENÍ
Displeje nesvítí	Zkontrolovat zda je dobře vložená zástrčka typu JACK a zda je zapojena správně v zásuvce	Znovu se instaluje.
Přerušování napájení		Vytáhněte zástrčku typu JACK, počkejte asi 2 vteřiny a pak opět vložte zástrčku do zdířky.
Displej zobrazuje "Stuck" a je slyšet zvuk " Stuck "		Vyjmout šipky z terče
Zlomené hroty šipek, obráz, str. 26		Šroubovákem otevřít dolní kryt terče 9viz obrázek níže) a vytlačit zlomené hroty ze zadní strany segmentu. Nikdy se nepokoušejte otevřít elektronické obvody.



Označení zařízení symbolem škrtnutého kontajneru na odpad informuje o zákazu umístování odpadních elektrických a elektronických zařízení spolu s jiným odpadem. Podle směrnice ES o způsobu nakládání s elektrickým a elektronickým odpadem, by měl tento druh zařízení být podroben zvláštní utiizaci. Uživatel, který má v úmyslu zbavit se tohoto produktu, je povinen vrátit ho do místa sběru odpadních elektrických a elektronických zařízení, a přispět tak k opětovnému použití, recyklaci nebo využití, a chránit tak životní prostředí. Za tímto účelem obraťte se na místo, kde jste výrobek zakoupili, nebo kontaktujte zástupce místních úřadů. Nebezpečné složky v elektronických zařízeních mohou vyvolat dlouhodobé nepříznivé účinky v životním prostředí, stejně jako mohou poškozovat lidské zdraví

**POZOR** Pred začatím hry je potrebné oboznámiť sa s návodom na obsluhu a uchovať ho na neskoršie použitie.

### POZORI!

- Dart nie je hračka
- Hra je určená pre dospelých.

- Pred začatím hry je potrebné oboznámiť sa s návodom na obsluhu a uchovať ho na neskoršie použitie.

### ▪ DART NIE JE URČENÝ PRE KOMERČNÉ ÚČELY

### INFORMÁCIE TYKAJÚCE SA BEZPEČNOSTI

- Hra je prispôbena len pre šípky s mäkkými koncovkami, šípky s oceľovými koncovkami poškodia terč.
- Šípky sú hrou určenou pre dospelých. Má ostré body/okraje, deti ju môže hrať len pod dozorom dospelých osôb.
- Treba vždy sledovať hru; pred vykonaním hodů sa treba vždy uistiť, či oblasť je voľná.

- Zariadenie obsahuje malé elementy a preto nie je určené pre deti vo veku menej ako 3 rokov.
- Zariadenie môže byť napájané zároveň z batérie, ako aj cez transformátor, voliteľný transformátor musí mať výstup 9V DC/100mA (Minimálne 100mA).
- Pred čistením zariadenia je treba zariadenie odpojiť z napájania.
- Prosíme o uchovanie tohto návodu v celku, pretože obsahuje nielen presné informácie týkajúce sa hry, ale je tiež dôkazom na záruku výrobu.

### NÁVOD NA PRÍPRAVU

- Vložte 3 AA batérie do držiaka na batérie. Vložte zástrčku do zásuvky typu jack na pravej strane terča a následne vložte adaptér do elektrickej zásuvky.
- Stlačte ľubovoľné tlačidlo za účelom zastavenia automatického testu LCD displeja.
- Stlačte tlačidlo Game za účelom voľby požadovanej série hry a následne stlačte tlačidlo Option za účelom voľby požadovanej možnosti hry.
- Stlačte tlačidlo Change za účelom potvrdenia hry a zvolené možnosti a prejsť na nasledujúci panel nastavenia.
- Pre hru '01: Stlačte tlačidlo Option za účelom voľby samostatného, dvojitého

- a trojitého vstupu IN (pozri popis hry '01), stlačte tlačidlo Change za účelom potvrdenia možnosti vstupu IN. Stlačte tlačidlo Option za účelom voľby samostatného, dvojitého a trojitého vstupu OUT, následne stlačte tlačidlo Change za účelom potvrdenia možnosti vstupu OUT.
- Stlačte tlačidlo Player za účelom voľby od 1 do 8 hráčov alebo 2 tímov.
- Stlačte tlačidlo Change za účelom začatia hry.
- Stlačte tlačidlo Change po každom kole, za účelom potvrdenia zmeny hráča.
- Stlačte a podržte tlačidlo II >RE-START počas 2 sekúnd za účelom zahájenia novej hry.

### INŠTALOVANIE

- Treba zvoliť vhodné umiestnenie vyhovujúce medzinárodným štandardom týkajúcim sa výšky a vzdialenosti znázorneným na obrázku a uistite sa, či dĺžka vedenia od adaptéra je dostatočná na spojenie terča s elektrickou zásuvkou.
- Vyvrtajte otvor homej skrutky vo výške 6' 3 7/8" (193 cm) od podlahy, naproti tomu otvor dolnej skrutky sa musí nachádzať 1' 3 3/4" (40 cm) pod horným otvorom

zvislo.

- Zavesť terč na 2 skrutkách. Potiahnite za terč, aby ste sa uistili, že je dobre pripevnený pred začatím hry.
- Dve pripevňujúce skrutky by mali byť maximálne dlhé 8 mm počítajúc od hlavičky skrutky do steny, za účelom vyhnúť sa riziku poškodenia vnútorných obvodov, súčasne zaručujú dobré pripevnenie.

### TERČ

#### SCHÉMA –S. 33

### FUNKCIE TLAČIDIEL

Terč má 3 tlačidlá s nasledujúcimi funkciami:

Tlačidlo	Voľba možnosti hry	Počas hry
CHANGE OPTION/HOLD + RE-START	Potvrdenie nastavenia	Zmena hráča. Začiatok novej hry.
GAME/PLAYER SCORE REVIEW OPTION/HOLD + SCORE REVIEW OPTION/HOLD + DELETE	Možnosti hry / hráča. — — —	— Automatické pretáčanie bodovanie hráča. Prehľad hry Zrušenie súčasného bodovania
OPTION/HOLD OPTION/HOLD + SOUND	Dvojitéj/trojitéj vstup / výstup. Zvuk zap./vyp.	Blokovanie/odblokovanie terča. Zvuk zap./vyp.

### POZNÁMKY

- Bez OPTION/HOLD: Stlačte tlačidlo.
- OPTION/HOLD + SCORE REVIEW: Podržte stlačené tlačidlo po prehladnutí

bodovania.

- Výstup: OPTION/HOLD> Stlačte a podržte tlačidlo počas 3 sekúnd.

### LCD DISPLEJ

LCD displej je rozdelený na tri časti, každá časť má iný význam pre rôzne druhy hier. Značka "###" znamená počet bodov, "životov" alebo značiek.

#### A.

###: Počet bodov súčasného hráča.

-##-: Číslo súčasného hráča.

L alebo H ##: bodovanie vedúceho v hre OVER & UNDER.

#### B.

-##-: Číslo súčasného hráča.

r-#: Číslo (#) kola (r).

#### C.

##: Bodovanie nasledujúceho hráča.

-##: Konečný počet nasledujúceho hráča.

#L: "Životy" súčasného hráča (značky).

Pit# alebo bAt#: zmena hádzúceho alebo zmena palkára (pre hru Anglický kriket).

P##F# alebo t##F#: P4F1 znamená, že hráč 4 vyhráva hru. "t" pre tím.



db alebo bE (Soccer): Oznamuje hráčovi, že musí trafiť do prsteneč dvojitého bodovania alebo býčie oko v hre Soccer.

##dt (pre hru Free): Zostávajúce šípky.

l,n a #P: Ukázanie bežcov na báze, "1" pre prvú bázu, "2" pre druhú bázu a "3" pre tretiu bázu a zostávajúci hráči v palkárovom tíme.

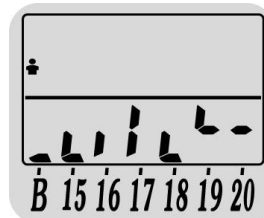
bE-#: Zostávajúci počet úderov do býčieho oka hádzucim (Anglický kriket)

## B+C:

### BODOVÝ KRIKET A KRIKET CUT-THROAT:

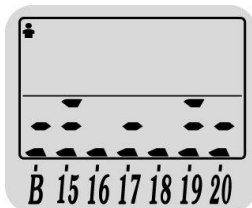
- Počet dosiahnutých bodov v partii je znázorňovaný v dolnom rade displeja súčasného hráča.
- Svietenie stredovej značky znamená, že súčasný hráč nemá šípky v partii.
- 3 dolné značky ukazujú súčasný výsledok partie.
- Značka hore na ľavej strane ukazuje, že hráč uzavrel partiu.

- Svietenie hornej značky znamená, že partia bola ukončená všetkými zostávajúcimi hráčmi a súčasný hráč nemôže získavať body v tejto partii po jej ukončení.

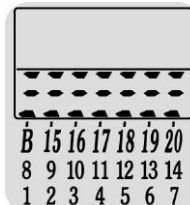


### KRIKET BEZ BODOV, SCRAM (7t), PENNY:

- : jedna značka
- =: 2 značky.
- ≡: 3 značky.



### SCRAM 21:



## NIEKOLKO VŠOBEČNÝCH PRAVIDIEL HRY W RZUTKI

- Kolo (zmena) sa musí skladať z 3 hodov (3x1 šípka). Šípku, ktorá netrafila do terča alebo z neho vypadla sa považuje za hodenú a hod nie je opakovaný. Hráč po vykonaní 3 hodov musí odstrániť šípky z tabule.
- Všetci hráči vykonávajú hody z určenej vzdialenosti. Za účelom rozhodnutia o poradí hádzania každý z hráčov vykonáva jeden hod. Hráč, ktorý trafil najbližšie býčieho oka začína hru.

- Trafenie do poľa samostatného bodovania je bodované výsledkom uvedeným na boku, trafenie do poľa dvojitého (alebo trojitého) bodovania, zdvojnásobuje (alebo strojnásobuje) bodovú hodnotu, vonkajšie býčie oko je bodované hodnotou 25 bodov, naproti tomu vnútorné býčie oko je bodované hodnotou 50 bodov (dvojnásobok 25).

## ZOZNAM HIER:

### Hra '01: 301, 501... do 1001 (a01)

- Každý hráč začína hru so začiatkovou hodnotou bodov 301, 501...901 alebo 1001. Cieľom hry je zredukovať počet bodov v každom kole. Keď hráč dosiahne presne nulu, tak končí hru.
- Kolo je "ofsajdové" (znázorní sa buSt), keď hráč získa vyššiu bodovú hodnotu, ako zostávajúci počet bodov do nuly. Spôsobuje to prerušenie súčasného kola a navrátenie hráčových bodov do hodnoty z posledného kola.
- V každom kole '01 je možné nastavenie možnosti vstupu (IN) alebo výstupu (OUT):

#### VARIANTY:

##### DOUBLE IN/TRIPLE IN (dvojitý/trojitý vstup)

Hráč musí trafiť do prstenca dvojitého bodovania alebo do vonkajšieho býčieho oka, za účelom začatia hry.

##### DOUBLE OUT/TRIPLE OUT (dvojitý/trojitý výstup)

Hráč musí trafiť prstenca dvojitého bodovania alebo do vonkajšieho býčieho oka, za účelom dosiahnutia presne hodnoty nula a ukončiť hru. Kolo bude "ofsajdové" keď hráčovo bodovanie bude predstavovať 1 bod (1 alebo 2 body) pod stavom dvojitého výstupu.

### Hra: najvyššie bodovanie (high score): 6-15 kôl

- Cieľom hry je získanie čo najväčšieho všeobecného počtu bodov.
- Najprv je treba nastaviť počet kôl. Terč bude porovnávať hráčove výsledky automaticky, keď posledný hráč hodí tretiu šípku v záverečnom kole.

### Hra: count up: 100, 200... do 900

- Každý hráč začína hru od hodnoty 0 bodov a získané výsledky sú pridávané k jeho bodovaniu po každom zarátanom hode.
- Hráč musí za jedným hodom hodiť všetky šípky, ktoré boli určené na jedno kolo a až neskôr sa môže prejsť na nasledujúceho hráča.

### Hra: random shoot (náhodný hod): 6-15 kôl

- Cieľom hry je trafenie do časti automaticky znázornenej hrou. Keď hráč trafi do určenej hodnoty, dostane body nasledujúcim spôsobom:

ČASŤ	SAMOST.	DVOJITÉ	TROJITÉ	E25	E50
BODY	1	2	3	3	5

- Hry vyhráva hráč, ktorý má najväčší počet bodov.

### Hra: pod lídrom (under leader)

- Cieľom hry je získanie počas hodu 3 šípkami bodovú hodnotu, ktorá sa rovná alebo je nižšia ako je bodovanie lídra. Každý z hráčov štartuje so 7 "životmi" a posledný "živý" hráč vyhráva hru.
- Tvoje bodovanie sa stáva novým bodovaním lídra a ty nestrácaš "život", pokiaľ Tvoja bodová hodnota po ukončení kole je rovnaká alebo nižšia od bodovej hodnoty predchádzajúceho lídra. Keď nie, tak strácaš jeden "život".
- Predchádzajúci líder má právo obnoviť bodovanie nového lídra a nestráca žiadny život, hoci bodovanie nového lídra je vyššie od bodovania predchádzajúceho lídra.

- Každá netrafená šípka zväčšuje bodovú hodnotu o 60 bodov.

#### VARIANTA:

##### Pokračovanie (Under Con)

V možnosti pokračovania líder tiež stráca život, keď v kole dosiahne bodovú hodnotu prevyšujúcu bodovú hodnotu lídra (čiže jeho samotného) a bodovanie lídra zostane na najnižšej úrovni. Táto môže byť zmenená len na menšiu hodnotu.

### Hra: nad lídrom (over leader)

- Cieľom hry je získanie počas hodu 3 šípkami bodovú hodnotu, ktorá sa rovná alebo je vyššia ako je bodovanie lídra.
- Každý z hráčov štartuje so 7 "životmi" a posledný "živý" hráč vyhráva hru.
- Tvoje bodovanie sa stáva novým bodovaním lídra a ty nestrácaš "život", pokiaľ Tvoja bodová hodnota po ukončení kole je rovnaká alebo vyššia od bodovej hodnoty predchádzajúceho lídra. Keď nie, tak strácaš jeden "život".
- Predchádzajúci líder má právo obnoviť bodovanie nového lídra a nestráca žiadny život, hoci bodovanie nového lídra je nižšie od bodovania predchádzajúceho lídra.

#### VARIANTA:

##### Pokračovanie (Over Con)

V možnosti pokračovania líder tiež stráca život, keď v kole dosiahne bodovú hodnotu nižšiu od bodovej hodnoty lídra (čiže jeho samotného) a bodovanie lídra zostane na najvyššej úrovni. Táto môže byť len zvýšená.

### Hra: spätné odpočítavanie (count down)

- Každý z hráčov začína hru s nastavenou bodovou hodnotou (100 do 900) a po každom hode sa táto hodnota znižuje o počet získaných bodov.
- Prvý hráč, ktorý získa nulu alebo tiež hodnotu menej od nuly vyhráva hru.

### Hra: okolo hodín (clock 1): ---, -2-, -3-

Cieľom tejto hry je trafenie v poradí po jednom raze do poľa od 1 do 20 a nakoniec do býčieho oka. Po trafení ďalšieho poľa hráč môže pokračovať v hádzaní. Prvý hráč, ktorý trafi do býčieho oka vyhráva hru.

#### VARIANTA:

"---": Všetky polia bodované dvojnásobne alebo trojnásobne sa počítajú ako samostatné.

"-2-": Každý hráč musí zakaždým trafiť do dvojnásobne bodovaného poľa.

"-3-": Každý hráč musí zakaždým trafiť do trojnásobne bodovaného poľa.

### Hra: okolo hodín (clock 2): ---, -2-, -3-

Cieľom tejto hry je trafenie v poradí čísel od 20 do 5 v smere pohybu hodinových ručičiek a následne do býčieho oka. Čísla v poradí sú 20, 1, 18, 4, 13, 6, 10, 15, 2, 17, 3, 19, 7, 16, 8, 11, 14, 9, 12, 5 a býčie oko. Po

trafení správneho poľa hráč môže pokračovať v hádzaní. Prvý z hráčov, ktorý trafi číslo 5 a následne býčie oko vyhráva hru.

#### Hra: možnosti 3-9 životov (3-9lf lives): ---, -2-, -3-

- Je treba trafiť v poradí od 1 do 20 a následne býčie oko.
- Každý hráč začína s nastavením počtom "životov" (3 až 9).
- Každý z hráčov musí trafiť do zvýrazneného poľa raz v každom kole. Hráč stráca život, ak netrafi žiadnu z 3 šípok.
- Posledný hráč, ktorý bude žiť je víťazom.

#### Hra: najlepších desať (best ten): ---, -2-, -3-

- Cieľom hry je vykonanie 10 najlepších hodov zhodne so znázornenými číslami.
- Najprv zvolte ---, -2-, -3- alebo -E-, symbol "---", "-2-", "-3-" ukazuje celé časti, prsteneц dvojitého alebo trojitého bodovania čísla, ktorý má byť trafené všetkými hráčmi v kole. Keď zvolíš "-E-", je treba trafiť do býčieho oka.
- Terč vylosuje náhodné čísla na začiatku hry. Všetci hráči vykonávajú 10 hodov v kole triafaním do znázornených častí.
- Po vykonaní série 10 hodov všetkými hráčmi vyhráva hráč, ktorý má najväčší počet bodov.

#### Hra: bodový kriket (supercricket, score, cricket)

- Cieľom hry je "zamknutie" každým hráčom / každým tímom čísiel od 15 do 20 plus býčie oko. Tieto čísla môžu byť triafané v ľubovoľnom poradí. Prvý hráč / tím, ktorý "ZAVRIE" všetky čísla a býčie oko nezávisle od bodovania vyhráva.
- Hráč zamyká dané číslo alebo býčie oko trafením 1 krát do trojitého poľa, 1 krát do dvojitého plus 1 samostatné alebo 3 krát do samostatného poľa. Vonkajšie býčie oko sa počíta samostatne a vnútorné býčie oko dvojnásobne.
- Hráč, ktorý "zavrie" dané číslo "vlastní" tieto hodnoty a trafením do nich získava body až chvíľ, keď všetci hráči uzavrujú toto číslo.

##### VARIANTA

##### Kriket bez bodov (No score cricket)

Hra "kriket bez bodov" je ľahšia ako je "bodový kriket". Cieľom tejto hry je len zamknutie čísiel od 15 do 20 a býčieho oka. Prvý hráč, ktorý zavrie všetky čísla vyhráva hru. V tomto prípade netreba počítať body.

#### Hra: kriket cut-throat

- Pravidlá hry sú rovnaké ako v bodovom krikete, avšak keď hráč zavrie číslo, bodovanie za všetky nasledujúce trafenia do tohto čísla sú pridávané k bodovej hodnote súpera, ktorý má tento počet otvorený. Vyhráva hráč, ktorý zavrie všetky body a bude mať najmenší počet bodov.
- Znázornované informácie majú rovnaký význam ako v bodovom krikete.

#### Hra: náhodná časť (halve it)

- Terč losuje náhodnú číselnú hodnotu automaticky na začiatku každého kola.
- Vylosované číslo sa nemení počas celého kola. Všetci hráči triafajú 3 šípkami do tej časti za účelom získania čo najväčšieho počtu bodov. Taktiež sa počítajú polia dvojitého a trojitého bodovania.
- Súperovo bodovanie bude automaticky rozdelené na polovicu, keď hráč netrafi žiadnu z 3 šípok do požadovaného čísla. Avšak keď niektorá z 3 šípok netrafi terč, hráč musí stlačiť tlačidlo CHANGE.
- Terč vylosuje náhodné číslo pre každé kolo a hra bude ďalej pokračovať, až do trafenia posledným hráčom tretej šípky v siedmom kole.

#### Hra: náhodná časť (halve it): 12 kôl

Pravidlá hry sú rovnaké ako v predchádzajúcej hre. Rozdiel spočíva v tom, že terč znázorňuje čísla 12, 13, 14, db, 15, 16, 17, tr, 18, 19, 20, i -bE- pre každé kolo v poradí počas 12 kôl.

#### Hra: všetky 51: 31, 41...do 91

- Cieľom hry je redukcia bodovania v každom kole, začínajúc od počiatočnej hodnoty 31, 41, 51...alebo 91.
- Aby bolo bodovanie zarátané, celková suma získaných bodov v každom kole musí byť rozdelená 5. Napríklad, keď hráč získa v kole 25 bodov, bodovanie bude predstavovať 5 (25÷5=5).
- Keď suma bodov získaná v kole nie je deliteľná 5, bodovanie nebude zarátané. Keď netrafíme ktorúkoľvek z 3 šípok, bude to počítané ako chýbajúci bod.
- Kolo je "ofsajdové", keď hráč získa viac bodov ako zostávajúci počet bodov do nuly, čiže nezíska presne hodnotu nula.
- Prvý hráč, ktorý dosiahne presne nulu je víťazom.

#### Hra: za lídrom (follow the leader)

- Cieľom hry je trafenie do cieľového čísla, ktoré nastavuje líder. Samostatné, dvojité a trojité polia sú rôznymi cieľovými číslami.
- Každý začína hru so 7 "životmi", a posledný "živý" hráč vyhráva hru.
- Určenie lídra a začatie hry: Terč vylosuje náhodné číslo ako prvé cieľové číslo.
- Hráči hádžu v poradí až do chvíle trafenia niektorým z hráčov vylosovaného čísla. Táto osoba sa stáva lídrom.
- Hráč musí trafiť do cieľového čísla aspoň jednou z 3 šípok v kole, v opačnom prípade hráč stráca život.

- Môžeš sa stať novým lídrom a zachovať si život, keď trafiš do cieľového čísla a zvolíš nové cieľové číslo a opäť trafiš do bodovanej oblasti
- Predchádzajúci líder má právo zmeniť cieľové číslo nového lídra a nestráca žiadny život, aj napriek tomu, že cieľové číslo nového lídra je iné od bodovania predchádzajúceho lídra.
- Terč tiež automaticky znázorňuje cieľové čísla "1-3" po stlačení tlačidla "Change", keď hráč trafi cieľové číslo a stane sa lídrom, ale zostávajúcimi šípkami netrafi počas svojho kola.

#### Hra: za lídrom – pokračovanie (follow the leader - con)

Pravidlá hry sú rovnaké ako v „Pod lídrom“, s tým, že líder musí taktiež triafať cieľové číslo, ak všetci hráči netrafili cieľové číslo, v opačnom prípade tiež stráca život. V hre sa vždy pokračuje s rovnakým cieľovým číslom, dokiaľ jeden z hráčov netrafi toto číslo. Vtedy môže byť vymenené na nové.

#### Hra: scam: 21 cieľov

- Hry sa zúčastňujú všetky čísla, od 1 do 20 a býčie oko.
- Cieľom bodujúceho je zhromaždenie čo najväčšieho počtu bodov prostredníctvom triafania do ľubovoľných čísiel. Cieľom stopéra je trafenie jedenkrát každé číslo od 1 do 20 a býčieho oka v ľubovoľnom poradí.
- Kolo bodujúceho sa končí po zrušení všetkých čísiel.
- Vyhráva hráč, ktorý získa najväčší počet bodov.

##### VARIANTA

##### Scram Kriket: 7 cieľov

- Pravidlá hry sú rovnaké ako v Scram, s tým, že sú používané kriketové čísla od 15 do 20 a býčie oko. Za účelom zrušenia čísla, každá z nich musí byť trafená trikrát.
- Stopéri rušia dané číslo trafením 1- krát do trojitého poľa, 1- krát do dvojitého poľa a 1- krát do samostatného poľa alebo 3-krát do samostatného poľa. Vonkajšie býčie oko sa počíta samostatne, naproti tomu vnútorné býčie oko sa počíta ako dvojité.

#### Hra: vrah (killer): 3- 7 životov

- Cieľom hry, ako napovedá jej názov je "zabitie" protivníkov skôr ako odstránia oni Teba. Posledný hráč, ktorý zostane nažive bude víťazom.
- Na začiatku hry každý z hráčov hádže jednou šípkou (druhou rukou) za účelom voľby svojho čísla. Každý hráč musí mať iné číslo, s výnimkou býčieho oka.
- Každý z hráčov musí trafiť vlastné číslo za účelom pridania 1 života za každým trafením. V prípade trafenia do súperovho čísla je súperovi pridávaný jeden život.
- Každý z hráčov sa musí stať vrahom zbierajúc najprv príslušný počet životov (3 až 7), následne môže začať vraždiť svojich súperov. Znázornovaný symbol "≡ ## ≡" znamená, že hráč bol zabitý.
- Vrah môže stratiť titul vraha, keď iný vrah trafi svoje číslo, ale tento sa môže opätovne stať vrahom, keď sa mu podarí opäť získať požadované množstvo životov.

##### VARIANTA

##### Dvojité prsteneц (Killer dbl)

- Hráč musí trafiť prsteneц dvojitého bodovania svojho čísla jedenkrát, čím sa stáva vrahom.
- Vrah musí tiež trafiť prsteneц dvojitého bodovania súperovho čísla, aby ho zabil. Vrah môže taktiež zabiť sám seba a stratiť jeden život, keď trafi svoje vlastné číslo.
- Vrah je vždy vrahom až do chvíle, keď stratí všetky životy a vypadne z hry.

#### Hra: futbal (soccer): 6-15 kôl

- Cieľom hry SOCCER je prebratie lopty prostredníctvom trafenia do býčieho oka, následne strela na bránku prostredníctvom trafenia ľubovoľnej časti dvojitého bodovania okrem vnútorného býčieho oka a zhromaždenie čo najväčšieho počtu bodov.
- Hráč sa môže ďalej pokúšať triafať do časti dvojitého bodovania za účelom zhromaždenia čo najväčšieho počtu bodov do chvíle, až keď mu iný hráč nezoberie loptu trafením do býčieho oka. Každé trafenie do časti dvojitého bodovania znamená jeden bod.
- Vyhráva hráč, ktorý po ukončení hry bude mať najviac bodov.

#### Hra: biliard (billiards 9 bil): 4-13 bodov

- Cieľom hry je vrazenie čo najviac "biliardových gulí č. 9" za účelom zhromaždenia čo najväčšieho počtu bodov.
- Všetci hráči triafajú v poradí do čísiel od 1 do 9. Každé trafenie spôsobuje prechod na nasledujúce číslo. Čísla 1, 2, ...8 nie sú bodované, len trafenie do 9 dáva 1 bod, potom treba opäť triafať v poradí od č. 1.
- Hra nie je obmedzená do 3 šípok na kolo. Hráč môže pokračovať v hádzaní, dokiaľ triafa v poradí do každého nasledujúceho čísla.

- Hráčovo kolo sa končí vtedy, keď: Hráč netrafí správne do ďalšieho čísla po prvom trafení.

#### Hra: voľný

- Každý z hráčov hádže tromi šípkami v jednom kole. Táto hra je určená pre začiatočníkov a pre tých, ktorí chcú zdokonaľovať svoje schopnosti. Hra

umožňuje hráčovi vykonať 10, 20 alebo 30 hodov v kole za účelom zhromaždenia čo najväčšieho počtu bodov.

- Hry sa zúčastňujú všetky čísla, býcie oko a časti dvojitého bodovania a trojitého bodovania.
- Vyhráva hráč, ktorý získa najväčší počet bodov.

### RIEŠENIE PROBLÉMOV

Pred odovzdaním zariadenia do opravy prosím skontrolujte nasledujúce:

PROBLÉM	SKONTROLUJTE NASLEDUJÚCE ELEMENTY	ČO ROBIŤ
Displeje nemajú napájanie	Skontrolujte, či zástrčka je dobre vložená do zásuvky typu JACK a či napájací zdroj je dobre pripojený v zásuvke.	Zariadenie opätovne nainštalujte.
Prestávky v napájaní		Vytiahnite zástrčku zo zásuvky typu JACK, počkajte asi 2 sekundy a opätovne vložte zástrčku do zásuvky.
Displej znázorňuje nápis "Stuck" a počuť zvuk " Stuck "		Odstráňte šípky z terča.
Koncovky šípok sú polámané, s. 26		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Odskrutkovať a otvoriť dolnú časť krytu terča.</li> <li>▪ Vytiahnite časť</li> <li>▪ Chytiť zlomenú koncovku čípky prostredníctvom ostro ukončených klieští, následne vytlačiť koncovku zo zadnej strany terča k jeho prednej časti.</li> </ul> Nikdy neskúšajte odkrývať elektrické obvody.



Označenie zariadenia symbolom s prečiarknutým kontajnerom na odpad informuje o tom, že sa opotrebené elektrické a elektronické zariadenie nesmie vyhodiť s komunálnym odpadom. V súlade so Smernicou OEEZ o odpade z elektrických a elektronických zariadení tento druh odpadu je potrebné odstraňovať iným spôsobom. Používateľ, ktorý sa chce zbaviť tento produkt, je povinný odovzdať ho na mieste zbierky opotrebených elektrických a elektronických zariadení, vďaka čomu produkt sa môže opätovne využiť, recyklovať alebo obnoviť a tým prispieť k ochrane životného prostredia. Aby to urobil, kontaktujte podnik, v ktorom ste kúpili zariadenie alebo zástupcov miestnej vlády. Nebezpečné látky, ktoré obsahujú elektronické zariadenia, môžu byť zapríčiniť nepožadované zmeny v životnom prostredí a aj škodiť ľudskému zdraviu.

**PASTABOS** Prieš pradėdant žaidimą, reikia susipažinti su žemiau aprašyta aptarnavimo instrukcija ir išsaugoti ją vėlesniam naudojimui.

### DĖMESIO!

- Smiginis tai ne žaislas
- Žaidimas skirtas suaugusiems žmonėms.
- Prieš pradėdant žaidimą, reikia susipažinti su aptarnavimo instrukcija ir išsaugoti ją vėlesniam naudojimui.
- Smiginis tai ne būti naudojamos komerciškai

### INFORMACIJOS DĖL SAUGUMO

- Žaidimas pritaikytas tik strėlytėms su minkštais antgaliais, strėlytės su plieniniais antgaliais sužeis taikinį.
- Taikinys yra žaidimas skirtas suaugusiems. Jis turi aštrus taškus/ kraštus, vaikai gali žaisti tik suaugusiųjų priežiūroje.
- Visada stebėkite žaidimą; prieš metimą visada patikrinkite, ar žaidimo zona yra laisva.
- Įrenginys turi mažus elementus, todėl nėra skirtas vaikams iki 3 metų.
- Įrenginys gali būti maitinamas iš baterijos ir per transformatorių, papildomas transformatorius privalo turėti 9V DC/100mA išėjimą (Ne mažiau kaip 100mA).
- Prieš įrenginio valymą, atjunkite jį nuo maitinimo šaltinio.
- Palaikykite visą šią instrukciją, nes joje pateiktos išsamios informacijos apie žaidimą ir jį sudaro produkto garantijos patvirtinimą.

### PARENGIMO INSTRUKCIJA

- Įdėkite 3 AA baterijas į baterijos skyrių. Įdėkite kištuką į jack tipo lizdą iš taikinio dešinės pusės, ir po to įdėkite adapterį į elektros lizdą.
- Nuspauskite bet kokį mygtuką, kad sustabdytų automatinį LCD displejaus bandymą.
- Nuspauskite Game mygtuką, kad pasirinktų atitinkamą žaidimo seriją, ir po to nuspauskite Option mygtuką, kad pasirinktų atitinkamą žaidimo opciją.
- Nuspauskite Change mygtuką, kad patvirtintų žaidimą ir pasirinktas opcijas ir pereitų į kitą nustatymo panelę.
- Žaidimui '01: Nuspauskite Option mygtuką, kad pasirinktų pavienio, dvigubo arba trigubo įėjimo opciją IN (žiūrėk '01 žaidimo aprašymas), nuspauskite Change mygtuką, kad patvirtintų IN įėjimo opciją. Nuspauskite Option mygtuką, kad pasirinktų pavienio, dvigubo, trigubo išėjimo opciją OUT, po to nuspauskite Change mygtuką, kad patvirtintų OUT išėjimo opciją.
- Nuspauskite Player mygtuką, kad pasirinktų nuo 1 iki 8 žaidėjų arba 2 komandas.
- Nuspauskite Change mygtuką, kad pradėtų žaidimą.
- Nuspauskite Change mygtuką, po kiekvienos eilės, kad patvirtintų žaidėjo pakeitimą.
- Nuspauskite ir palaikykite II > RE-START mygtuką per 2 sekundes, kad pradėtų naują žaidimą.

### MONTAVIMAS

- Pasirinkite vietą, atitinkančią tarptautinius standartus dėl aukščio ir atstumo, kaip nurodyta brėžinyje, ir patikrinkite, ar adapterio laidas yra pakankamai ilgas, kad sujungtų taikinį su elektros lizdu.
- Išgręžkite viršutinio varžto angą 6' 3 7/8" (193 cm) aukščiau nuo grindų, tačiau apatinio varžto anga turėtų būti lokalizuota 1' 3 3/4" (40 cm) žemiau viršutinės angos vertikaliai.
- Pakabinkite taikinį ant 2 varžtų. Prieš pradėdami žaidimą, patraukite už taikinį, kad patikrintų, ar jis tinkamai pritvirtintas.
- Dviejų tvirtinimo varžtų ilgis negali viršyti 8 mm skaičiuojant nuo varžto galvutės iki sienos, siekiant išvengti vidinių grandinių sužeidimo rizikos ir tuo pačiu laiku užtikrinti stabilų tvirtinimą.

### TAIKINYS

SCHEMA p. 33

### MYGTUKŲ FUNKCIJOS

Taikinyje yra 3 mygtukai su šiomis funkcijomis:

Mygtukai	Žaidimo opcijos pasirinkimas	Žaidimo metu
CHANGE	Nustatymo patvirtinimas	Žaidėjo pakeitimas.
OPTION/HOLD + RE-START	—	Naujo žaidimo pradžia.
GAME/PLAYER	Žaidimo / žaidėjo opcijos.	—
SCORE REVIEW	—	Automatinis žaidėjo taškų slinkimas.
OPTION/HOLD + SCORE REVIEW	—	Žaidimo peržiūra
OPTION/HOLD + DELETE	—	Aktualių taškų anuliavimas
OPTION/HOLD	Dvigubas/trigubas įėjimas / išėjimas.	Taikinio blokavimas/deblokavimas.
OPTION/HOLD + SOUND	Ijunk/išjunk signalas.	Ijunk/išjunk signalas.

### PASTABOS

- Be OPTION/HOLD: nuspauskite mygtuką.
- OPTION/HOLD + SCORE REVIEW: Palaikykite nuspaustą mygtuką peržiūrėję taškus.
- Išėjimas: OPTION/HOLD> Nuspauskite ir palaikykite per 3 sekundes.

### LCD DISPLĖJUS

LCD displejus paskirstytas į tris dalis, kiekviena turi kitą funkciją priklausomai nuo žaidimų tipų. Ženklas "##" reiškia taškų, "gyvybių", ženklų kiekį.

#### A.

-##-: Aktualaus žaidėjo numeris.

L arba H ##: OVER & UNDER žaidimo lyderio taškų kiekis

Pit# arba bAt#: metiko arba mušėjo pakeitimas (Angliškas kriketas žaidimui).

#### B.

-##-: aktualaus žaidėjo numeris.

r-#: Eilės(r) numeris (#).

db arba bE(Soccer): Informuoja žaidėją, kad jis turi pataikyti į dvigubo taškų skaičiavimo žiedą arba buliaus akį Soccer žaidime.

#### C.

##: Kito žaidėjo taškų kiekis.

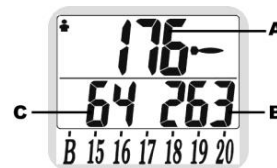
-##: Kito žaidėjo tikslinis skaičius.

#L: Aktualaus žaidėjo "gyvybės" (ženklai).

##: Aktualaus žaidėjo taškų kiekis.

P##F# arba t##F#: P4F1 reiškia, kad 4 žaidėjas laimi žaidimą. "t" komandai.

##d# (Free žaidimui): Kitos strėlytės.



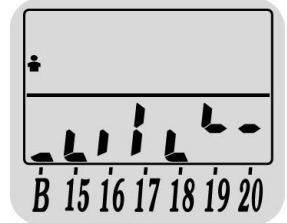
I, n ir #P: Bėgikų rodymas finišo vietoje, "A" pirmai finišo vietai, "B" antrai finišo vietai ir "C" trečiai finišo vietai, ir kiti žaidėjai mušėjo komandoje.  
bE-#: Likęs metiko pataikymų j buliaus akį skaičius (Angliškas kriketas).

## B+C:

### TAŠKŲ SKAIČIAVIMO KRIKETAS IR CUT-THROAT KRIKETAS:

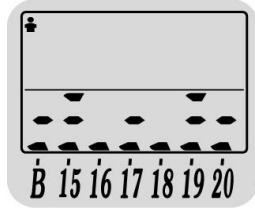
- Pelnytų taškų skaičius partijoje rodomas bet kurioje aktualaus žaidėjo displėjaus linijoje.
- Jeigu vidinis ženklas šviečia, aktualus žaidėjas nebeturi strėlyčių partijoje.
- 3 apatiniai ženklai rodo aktualų partijos rezultata.
- Ženklas viršuje iš dešinės pusės rodo, kad žaidėjas pabaigė partiją.

- Jeigu šviečia viršutinis ženklas, partiją baigė visi kiti žaidėjai, o aktualus žaidėjas negali pelnyti taškų šioje partijoje, ją baigus.



### KRIKETAS BE TAŠKŲ, SCRAM (7t), PENNY:

- :- vienas ženklas
- =: 2 ženklai.
- =: 3 ženklai.



### SCRAM 21:



## KELETAS BENDRŲ METIMO ŽAIDIMO PRINCIPŲ

- Eilę (pamaina) turėtų sudaryti 3 metimai (3x1 strėlytė). Strėlytė, kuri nepataikė į taikinį, arba nuo jo nukrito, laikoma numesta ir metimas nėra kartojamas. Žaidėjas, atlikęs 3 metimus, turi pašalinti strėlytes iš lentos.
- Visi žaidėjai atlieka metimus pagal nustatytą tvarką. Siekiant nustatyti metimo eilę, kiekvienas žaidėjas atlieka vieną metimą. Žaidėjas, kuris pataikė

arčiausiai buliaus akies, pradeda seriją.

- Pataikius į pavienio taškų skaičiavimo zoną, žaidėjo rezultatas rodomas iš šono, pataikius į dvigubo (arba trigubo) skaičiavimo zoną, žaidėjo rezultatas dvigubinamas (arba trigubinamas), pataikęs į išorinę buliaus akį, žaidėjas gauna 25 taškus, tačiau į išorinę buliaus akį - 50 taškų (dvigubai 25).

## ŽAIDIMŲ SĄRAŠAS:

### Žaidimas '01: 301, 501... iki 1001(a01)

- Kiekvienas žaidėjas pradeda žaidimą su pradiniu taškų skaičiumi 301, 501...901 arba 1001. Žaidimo tikslas yra sumažinti taškų skaičių kiekvienoje eilėje. Jeigu žaidėjas pasiekia tiksliai nulį, žaidimas baigiasi.
- Eilė yra "nesėkminga" (rodomas buSt) jeigu žaidėjas laimės daugiau taškų negu paliko iki nulio. Tuomet aktuali eilė stabdoma, o žaidėjas gauna taškų skaičių iš ankstesnės eilės.
- Kiekviename žaidime '01 galima nustatyti įėjimo (IN) arba išėjimo (OUT) opciją:

#### VARIANTAI:

##### DOUBLE IN/TRIPLE IN (dvigubas/trigubas įėjimas)

Kad pradėtų žaidimą, žaidėjas turi pataikyti į dvigubo skaičiavimo žiedą arba į vidinę buliaus akį.

##### DOUBLE OUT/TRIPLE OUT (dvigubas/trigubas išėjimas)

Kad pasiektų tiksliai nulio vertę arba pabaigtų žaidimą, žaidėjas turi pataikyti į dvigubo skaičiavimo žiedą arba į išorinę buliaus akį. Eilė yra "nesėkminga" jeigu žaidėjo rezultatas yra 1 taškas (1 arba 2 taškai) žemiau dvigubo išėjimo padėties.

### Žaidimas: aukščiausias taškų skaičius (high score): 6-15 eilių

- Žaidimo tikslas yra pasiekti aukščiausią bendrą taškų kiekį.
- Pirmiausiai nustatykite eilių kiekį. Taikiny palygins žaidėjo rezultatus automatiškai, paskutiniam žaidėjui išmėčius trečią strėlytę galutinėje eilėje.

### Žaidimas: count up: 100, 200... iki 900

- Kiekvienas žaidėjas pradeda žaidimą nuo 0 taškų, o pasiekti rezultatai pridedami prie jo taškų po kiekvieno įskaityto metimo.
- Žaidėjas turi vienu žingsniu išmesti visas strėlytes, kurios numatytos vienai eilei ir tik po to galima pereiti į kitą žaidėją.

### Žaidimas: random shoot(atsitiktinis smūgis): 6-15 eilių

- Žaidimo tikslas yra pataikyti į automatiškai parodytą zoną. Jeigu žaidėjas pataikys į nurodytą vertę, taškus gauna šiuo būdu:

ZONA	PAVIEN.	DVIGUB.	TRIGUB.	E25	E50
TAŠKAI	1	2	3	3	5

- Žaidimą laimi žaidėjas, kuris turi daugiausiai taškų.

### Žaidimas: žemiau lyderio (under leader)

- Žaidimo tikslas yra išmetant 3 strėlytes pasiekti lygų arba žemesnį rezultatą negu lyderio taškų skaičius. Kiekvienas žaidėjas pradeda su 7 "gyvybėmis", o žaidimą laimi paskutinis "gyvas" žaidėjas.
- Tavo taškų skaičius tampa nauju lyderio taškų skaičiumi, o tu neprarandi "gyvybės", jeigu po baigtos eilės tavo rezultatas lygus arba mažesnis negu ankstesnio lyderio rezultatas. Jeigu nėra, prarandi vieną "gyvybę".
- Ankstesnis lyderis gali pradėti naujo lyderio taškų skaičiavimą iš naujo ir nepraranda jokios gyvybės, nepaisant to, kad naujo lyderio rezultatas aukštesnis negu ankstesnio lyderio rezultatas.
- Kiekviena nepataikyta strėlytė padidina taškų skaičių 60 taškų.

#### VARIANTAS:

##### Tęsinys(Under Con)

Tęsinio opcijoje lyderis taip pat praranda gyvybę, jeigu eilėje pasiekia rezultata, kuris didesnis negu lyderio rezultatas(t.y. jo paties), ir lyderio rezultatas bus mažesnis. Rezultatą galima tik sumažinti.

### Žaidimas: virš lyderio (over leader)

- Žaidimo tikslas yra išmetant 3 strėlytes pasiekti lygų arba aukštesnį rezultatą negu lyderio taškų skaičius.
- Kiekvienas žaidėjas pradeda su 7 "gyvybėmis", o žaidimą laimi paskutinis "gyvas" žaidėjas.
- Tavo taškų skaičius tampa nauju lyderio taškų skaičiumi, o tu neprarandi "gyvybės", jeigu po baigtos eilės tavo rezultatas lygus arba didesnis negu ankstesnio lyderio rezultatas. Jeigu nėra, prarandi vieną "gyvybę".
- Ankstesnis lyderis gali pradėti naujo lyderio taškų skaičiavimą iš naujo ir nepraranda jokios gyvybės, nepaisant to, kad naujo lyderio rezultatas mažesnis negu ankstesnio lyderio rezultatas.

#### VARIANTAS:

##### Tęsinys(Over Con)

Tęsinio opcijoje lyderis taip pat praranda gyvybę, jeigu eilėje pasiekia rezultata, kuris mažesnis negu lyderio rezultatas (t.y. jo paties), ir lyderio rezultatas bus aukščiausias. Rezultatą galima tik padidinti.

### Žaidimas: skaičiavimas atgal (count down)

- Kiekvienas žaidėjas pradeda žaidimą su nustatytu taškų skaičiumi (100 iki 900) ir po kiekvieno metimo ši vertė mažinama pelnytų taškų skaičiumi.
- Žaidimą laimi žaidėjas, kuris pirmas pasiekia nulį arba vertę žemiau nulio.

### Žaidimas: aplink laikrodį(clock 1): ---, -2-, -3-

Šio žaidimo tikslas yra paeiliui pataikyti vieną kartą į laukus nuo 1 iki 20, ir galiausiai į buliaus akį. Pataikius į kitą lauką, žaidėjas gali metyti toliau. Žaidimą laimi žaidėjas, kuris pirmas pataikys į buliaus akį.

#### VARIANTAI:

- "---": Visi dvigubai arba trigubai vertinami laukai skaičiuojami pavieniai.
- "-2-": Kiekvienas žaidėjas turi kiekvieną kartą pataikyti į dvigubai vertinamą lauką.
- "-3-": Kiekvienas žaidėjas turi kiekvieną kartą pataikyti į trigubai vertinamą lauką.

### Žaidimas: aplink laikrodį(clock 2): ---, -2-, -3-

Šio žaidimo tikslas yra paeiliui pataikyti į skaičius nuo 20 iki 5 pagal laikrodžio rodyklę kryptį, o po to į buliaus akį. Numeriai paeiliui - 20, 1, 18, 4, 13, 6, 10, 15, 2, 17, 3, 19, 7, 16, 8, 11, 14, 9, 12, 5 ir buliaus akis. Pataikius į tinkamą lauką, žaidėjas gali metyti toliau. Žaidimą laimi žaidėjas, kuris pirmas pataikys į 5 skaičių, o po to į buliaus akį.

### Žaidimas: opcijos 3-9 gyvybių(3-9f lives): ---, -2-, -3-

- Reikia pataikyti paeiliui nuo 1 iki 20, o po to į buliaus akį.
- Kiekvienas žaidėjas pradeda su nustatytu "gyvybių" skaičiumi (3 iki 9).

- Kiekvienas žaidėjas turi pataikyti į rodomą lauką vieną kartą kiekvienoje eilėje. Žaidėjas praranda gyvybę, jeigu nepataikys jokia iš 3 strėlyčių.

- Žaidimą laimi paskutinis žaidėjas su gyvybe.

**Žaidimas: geriausia dešimtis(best ten): ---, -2-, -3-**

- Žaidimo tikslas yra atlikti 10 geriausių metimų pagal rodomus numerius.
- Pirmiausiai pasirinkite ---, -2-, -3- arba -E-, simbolį "---", "-2-", "-3-" rodo visas zonas, dvigubo ir trigubo numerio taškų skaičiavimo žiedas, į kurį turi pataikyti visi žaidėjai eilėje. Jeigu pasirinksite "-E-", reikia pataikyti į buliaus akį.
- Žaidimo pradžioje taikinyis atrenka skaičius atsitiktinai. Visi žaidėjai atlieka 10 metimų eilėje pataikydami į rodomas zonas.
- Visiems žaidėjams atlikus 10 metimų seriją, laimi tas kuris turi daugiausiai taškų.

**Žaidimas: kriketas su taškais (supercricket, score, cricket)**

- Šiame žaidime kiekvienas žaidėjas turi "pabaigti" kiekvieną numerių grupę nuo 15 iki 20 plius buliaus akis. Į šiuos numerius galima taikyti bet kokia tvarka. Žaidimą laimi pirmas žaidėjas / komanda, kuri "PABAIGS" visus skaičius ir buliaus akį, nepaisant rezultato.
- Žaidėjas baigia tam tikrą skaičių arba buliaus akį pataikęs 1 kartą į trigubą lauką, 1 kartą į dvigubą lauką plius 1 kartą į pavienį arba 3 kartus į pavienį lauką. Išorinė buliaus akis skaičiuojama pavieniai, o vidinė - dvigubai.
- Žaidėjas, kuris "baigs" tam tikrą numerį "turi" šias vertes, ir taikydamas į jas nelaimi taškų iki momento, kai visi žaidėjai baigs šį skaičių.

**Žaidimas: kriketas be taškų (no score cricket)**

Žaidimas "kriketas be taškų" yra lengvesnis negu "kriketas su taškais". Žaidimo tikslas yra tik pabaigti skaičius nuo 15 iki 20 ir buliaus akį. Žaidimą laimi žaidėjas, kuris pirmas baigs visus skaičius. Šiuo atveju nereikia skaičiuoti taškų.

**Žaidimas: kriketas cut-throat**

- Žaidimo taisyklės yra tokios pačios kaip kriketo su taškais, bet jeigu žaidėjas baigs skaičių, visi kiti taškai, pelnyti dėl pataikymo į šį skaičių, pridėdami prie konkurento (kuris nėra baigęs šio skaičiaus) rezultato. Žaidimą laimi žaidėjas, kuris baigs visus taškus ir turės mažiausią rezultatą.
- Rodomos informacijos turi tą pačią reikšmę kaip krikete su taškais.

**Žaidimas: atsitiktinė zona(halve it)**

- Kiekvienos eilės pradžioje taikinyis automatiškai atrenka atsitiktinį skaičių.
- Atrinktas numeris nepasikeičia per visą eilę. Vis žaidėjai pataiko 3 strėlytėmis į šitą zoną, kad surinktų kuo daugiau taškų. Įskaičiuojami taip pat dvigubo ir trigubo taškų skaičiavimo laukai.
- Konkurento rezultatas automatiškai dalijamas iš dviejų, jeigu žaidėjas nepataikys jokia iš 3 strėlyčių į jokių skaičių. Bet jeigu kokia nors iš 3 strėlyčių pataikys į taikinį, žaidėjas turi nuspausti CHANGE mygtuką.
- Taikinyis atrenka atsitiktinį numerį kiekvienai eilei ir žaidimas tęsiasi toliau, kol paskutinis žaidėjas pataikys trečia strėlyte septintoje eilėje.

**Žaidimas: atsitiktinė zona(halve it): 12 eilių**

Žaidimo taisyklės yra tokios pačios kaip ankstesnio. Skirtumas yra toks, kad taikinyis paeiliui rodo numerius 12, 13, 14, db, 15, 16, 17, tr, 18, 19, 20, ir -bE kiekvienai eilei, per 12 eilių.

**Žaidimas: visi 51: 31, 41... iki 91**

- Žaidimo tikslas yra sumažinti taškų skaičių kiekvienoje eilėje, pradėdamas nuo pradinės vertės 31, 41, 51... arba 91.
- Kad rezultatas būtų įskaičiuotas, bendras laimėtų taškų skaičius kiekvienoje eilėje turi būti padalytas iš 5. Pavyzdžiui, jeigu žaidėjas surinks eilėje 25 taškus, rezultatas bus 5 (25÷5=5).
- Jeigu eilėje laimėtų taškų skaičius nėra padalytas iš 5, rezultatas nebus įskaičiuotas. Jeigu žaidėjas nepataikys jokia iš 3 strėlyčių, negaus jokio taško.
- Eilė yra "nesėkminga", jeigu žaidėjas surinks daugiau taškų negu paliko iki nulio, t.y. nepasieks tiksliai nulio.
- Žaidimą laimi žaidėjas, kuris pirmas pasieks tiksliai nulį.

**Žaidimas: paskui lyderio(follow the leader)**

- Žaidimo tikslas yra pataikyti į tikslinį skaičių, kuris nustatytas lyderio. Pavieniai, dvigubai, ir trigubai laukai yra įvairūs tiksliniai skaičiai.
- Kiekvienas žaidėjas pradeda žaidimą su 7 "gyvybėmis", o žaidimą laimi paskutinis "gyvas" žaidėjas.
- Lyderio nustatymas ir žaidimo pradžia.
- Taikinyis atrenka atsitiktinį skaičių kaip pirmą tikslinį skaičių.
- Žaidėjai meta paeiliui, kol vienas iš jų pataikys į atrinktą numerį. Šis asmuo tampa lyderiu.
- Žaidėjas turi pataikyti į tikslinį numerį bent viena iš 3 strėlyčių eilėje, priešingu atveju jis praranda gyvybę.
- Gali tapti nauju lyderiu ir išlaikyti gyvybę, jeigu pataikys į tikslinį skaičių ir pasirinksi naują tikslinį skaičių dar kartą pataikydamas į vertinamą zoną.
- Ankstesnis lyderis gali pakeisti naujo lyderio tikslinį skaičių ir nepraranda jokios gyvybės, nepaisant to, kad naujo lyderio tikslinis skaičius kitas negu ankstesnio lyderio rezultatas.

- Taikinyis taip pat automatiškai rodo tikslinius skaičius "1-3" nuspaudus "Change" mygtuką, jeigu žaidėjas pataikys į tikslinį skaičių ir taps nauju lyderiu, bet nepataikys kitomis strėlytėmis savo eilėje.

**Žaidimas: paskui lyderio - tęsinys (follow the leader - con)**

Žaidimo taisyklės yra tokios pačios kaip "Žemiau lyderio", bet lyderis taip pat turi pataikyti į tikslinį skaičių, jeigu visi kiti žaidėjai eilėje nepataikė į tikslinį skaičių, priešingu atveju taip pat praranda gyvybę. Žaidimas visada tęsiasi su tuo pačiu tiksliniu skaičiumi kol vienas žaidėjas pataikys į šį skaičių. Tuomet jį galima pakeisti nauju.

**Žaidimas: scram: 21 tikslų**

- Žaidime dalyvauja visi skaičiai, nuo 1 iki 20 ir buliaus akis.
- Taškų surinkėjo tikslas yra surinkti kuo daugiau taškų pataikant į bet kokius skaičius. Gynėjo tikslas yra pataikyti vieną kartą į kiekvieną skaičių nuo 1 iki 20 ir buliaus akį bet kokia tvarka.
- Taškų surinkėjo eilė baigiasi pašalinus visus skaičius.
- Žaidimą laimi žaidėjas, kuris turi daugiausiai taškų.

**Žaidimas: scram kriketas: 7 tikslų**

- Žaidimo taisyklės yra tokios pačios kaip Scram, bet naudojami kriketo skaičiai nuo 15 iki 20 ir buliaus akis. Kad pašalintų skaičių, į kiekvieną nuo jų reikia pataikyti tris kartus.
- Gynėjai pašalina tam tikrą skaičių pataikę 1 kartą į trigubą lauką, 1 kartą į dvigubą lauką plius 1 kartą į pavienį arba 3 kartus į pavienį lauką. Išorinė buliaus akis skaičiuojama pavieniai, o vidinė - dvigubai.

**Žaidimas: žudikas(killer): 3- 7 gyvybių**

- Žaidimo tikslas, kaip nurodo pavadinimas, yra "užmušti" konkurentus, kol jie eliminuos Tave. Žaidimą laimi paskutinis žaidėjas su gyvybe.
- Žaidimo pradžioje kiekvienas žaidėjas išmeta vieną strėlytę (antra ranka), kad pasirinktų savo skaičių. Kiekvienas žaidėjas privalo turėti kitą skaičių, išskyrus buliaus akį.
- Kiekvienas žaidėjas turi pataikyti į savo skaičių, kad pridėtų 1 gyvybę po kiekvieno pataikymo. Pataikius į konkurento skaičių, konkurentui pridėdama viena gyvybę.
- Kiekvienas žaidėjas turi tapti žudiku, pirmiausiai surinkdamas tinkamą gyvybių skaičių (3 iki 7), po to gali pradėti atimti gyvybes savo konkurentams. Rodomas simbolis "= ## =" reiškia, kad žaidėjas užmuštas.
- Žudikas gali prarasti žudiko vardą jeigu kitas žudikas pataikys į savo skaičių, bet jis gali dar kartą tapti žudiku jeigu jam pasiseks atgauti reikalingą gyvybių skaičių.

**Žaidimas: dvigubas žiedas(killer dbl)**

- Žaidėjas turi pataikyti į savo skaičiaus dvigubo taškų skaičiavimo žiedą, dėl ko tampa žudiku.
- Žudikas privalo taip pat pataikyti į konkurento skaičiaus dvigubo taškų skaičiavimo žiedą, kad jį užmuštų. Žudikas gali taip pat užmušti save ir prarasti vieną gyvybę, jeigu pataikys į savo numerį.
- Žudikas palieka žudiku kol praras visas gyvybes ir atsilieka nuo žaidimo.

**Žaidimas: futbolas(soccer): 6-15 eilių**

- SOCCER žaidimo tikslas yra perimti kamuolį ir pataikyti į buliaus akį, po to įmušti įvartį pataikant į bet kokią dvigubo skaičiavimo zoną išskyrus vidinę buliaus akį, ir surinkti kuo daugiau taškų.
- Žaidėjas gali toliau stengtis taikyti į dvigubo skaičiavimo zoną, kad surinktų kuo daugiau taškų kol kitas žaidėjas jam neatims kamuolio pataikydamas į buliaus akį. Kiekvieną kartą pataikęs į dvigubo taškų skaičiavimo zoną, žaidėjas laimi vieną tašką.
- Žaidimą laimi žaidėjas kuris turės daugiausiai taškų.

**Žaidimas: biliardas(billiards 9 bil): 4-13 taškų**

- Žaidimo tikslas yra įmušti kuo daugiau "rutulių nr. 9", kad surinktų daugiausiai taškų.
- Visi žaidėjai pataiko iš eilės į skaičius nuo 1 iki 9. Po kiekvieno pataikymo žaidėjas pereina į kitą skaičių. Skaičiai 1, 2, ...8 nėra vertinami, tik pataikymas į 9 duoda tašką, po to reikia dar kartą taikyti iš eilės nuo nr. 1.
- Žaidimas nėra apribotas iki 3 strėlyčių per eilę. Žaidėjas gali metyti toliau, kol paeiliui pataiko į kiekvieną kitą skaičių.
- Žaidėjo eilė baigiasi kai: Žaidėjas nepataikys į kitą skaičių po pirmo pataikymo

**Žaidimas: laisvas**

- Kiekvienas žaidėjas išmeta tris strėlytes vienoje eilėje. Šis žaidimas skirtas pradėdantiesiems ir tiems, kurie nori tobulinti savo sugebėjimus. Žaidimas duoda žaidėjui galimybę atlikti 12, 20 arba 30 metimų eilėje, kad surinktų daugiausiai taškų.
- Žaidime dalyvauja visi skaičiai, buliaus akis ir dvigubo ir trigubo taškų skaičiavimo zonos.
- Žaidimą laimi žaidėjas, kuris turi daugiausiai taškų.



## PROBLEMŲ SPRENDIMAS

Prieš atiduodami įrenginį remontui, prašome patikrinti:

PROBLEMA	PATIKRINTI ŠIUOS ELEMENTUS	KĄ DARYTI
Displėjai nėra maitinami	Patikrinkite, ar kištukas tinkamai įdėtas į JACK tipo lizdą, ir ar maitintuvas tinkamai prijungtas prie elektros lizdo	Sumontuoti įrenginį iš naujo
Elektros tiekimo pertrūkiai		Išimkite kištuką nuo JACK tipo lizdo, palaukite per apie 2 sekundes ir iš naujo įdėkite kištuką į lizdą.
Displėje pasirodo užrašas "Stuck" ir girdimas signalas " Stuck "		Pašalinti strėlytes iš taikinio.
Strėlyčių antgaliai sulaužyti, p. 26		<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Atsukite iš atidarykite apatinę taikinio aptaiso dalį.</li><li>▪ Išimkite segmentą</li><li>▪ Paimkite sulaužytą strėlytės antgalį naudodami aštras žnyples, po to išstūmkite antgalį iš taikinio užpakalio iki jo priekinės pusės.</li></ul> Niekada negalima bandyti atidengti elektros grandinių .



Perbrauktos šiukšliadėžės simbolis nurodomas ant produkto reiškia, kad elektros ir elektroninės įrangos atliekas draudžiama išmesti kartu su kitomis atliekomis. Sutinkamai su EEJ direktyva dėl elektros ir elektroninės įrangos atliekų tvarkymo, šiai įrangai taikomi atskiri šalinimo metodai. Vartotojas, kuris ketina pašalinti šį produktą, įpareigotas jį atiduoti į elektros ir elektroninės įrangos atliekų surinkimo aikštelę, paskatindamas pakartotinį naudojimą, perdirbimą, ir natūralios aplinkos apsaugą. Šiuo tikslu, susisiekite su produkto pardavėju, arba vietinių valdžių atstovu. Pavojingos elektroninės įrangos sudedamosios dalys gali sukelti nepalankius ilgalaikius aplinkos pakitimus, ir kenkti žmonių sveikatai.

**PIEZĪMES** Pirms spēles sākšanas uz ierīces jāizlasa instrukcija. Saglabāiet šo instrukciju, lai varētu ieskatīties tajā arī turpmāk

**UZMANĪBU!**

- Darts nav rotaļlieta
- Spēle ir paredzēta pieaugušām personām.
- Pirms spēles uzsākšanas lūdzam iepazīties ar lietošanas instrukciju un to paturēt līdz nākošai piemērošanai.
- **Darts nav paredzētas komercdarbībai**

**INFORMĀCIJAS PAR DROŠĪBU**

- Spēle ir pielāgota tikai šautriņām ar mīkstiem uzgaļiem, šautriņas ar tērauda uzgaļiem var bojāt dēli.
- Šautriņas ir paredzētas pieaugušām personām. Spēlei ir asi punkti/malas, bērni var spēlēt tikai zem pieaugušās personas uzraudzības.
- Novērojiet spēli; pirms sitiena vienmēr pārbaudiet, vai spēles platība ir brīva.
- Ierīce satur mazus elementus, tāpēc nav paredzēta bērniem zem 3 gadiem.
- Ierīce var būt barota no baterijas, kā arī no transformatora, fakultatīvam transformatoram ir jābūt uz izejas 9V DC/100mA (minimums 100mA).
- Pirms ierīces tīrīšanas atslēdziet to no elektroapgādes.
- Lūdzam saglabāt šo lietošanas instrukciju pilnīgi, jo tā satur ne tikai tiešu informāciju par spēli, bet ir arī par produkta garantijas dokumentu.

**SAGATAVOŠANAS INSTRUKCIJA**

- Novietojiet 3 AA baterijas bateriju kastē. Novietojiet kontaktdakšu jack ligzdā no dēļa labas puses, pēc tam novietojiet adapteru elektrības ligzdā.
- Piespiediet jebkuru pogu, lai apturēt LCD displeja automātisku testu.
- Piespiediet Game pogu, lai izvēlēt attiecīgu spēles sēriju, pēc tam piespiediet Option pogu, lai izvēlēt attiecīgu spēles opciju.
- Piespiediet Change pogu, lai apliecināt spēli un izvēlētu opciju, un lai pāriet uz nākošo uzstādīšanas paneli.
- Spēlei '01: Piespiediet pogu Option, lai izvēlēt vienīgas, dubultas vai trīskāršas ieejas IN opciju (sk. '01 spēles aprakstu), piespiediet pogu Change, lai apliecināt IN ieejas opciju. Piespiediet Option pogu, lai izvēlēt vienīgas, dubultas vai trīskāršas izejas OUT, pēc tam piespiediet pogu Change, lai apliecināt OUT izejas opciju.
- Piespiediet Player pogu, lai izvēlēt spēlētāju skaitu no 1 līdz 8, vai 2 komandas.
- Piespiediet Change pogu, lai uzsākt spēli.
- Piespiediet Change pogu pēc katra raunda, lai apliecināt spēlētāja mainīšanu.
- Piespiediet un paturēsiet pogu II >RE-START uz 2 sekundēm, lai uzsākt jauno spēli.

**INSTALĀCIJA**

- Izvēlēties attiecīgu lokalizāciju, atbilstošu starptautiskiem standartiem, savienotiem ar augstumu un attālumu, norādītiem uz zīmējuma, un pārbaudiet, vai elektroadaptera vada garums ir pietiekams, lai savienot dēji ar elektrības ligzdu.
- Izurbjiet augšējās skrūves caurumu uz augstuma 6' 3 7/8" (193 cm) no grīdas, un apakšējās skrūves caurumam jābūt novietotam 1' 3 3/4" (40 cm) vertikāli zemāk no augšēja cauruma.
- Pakārsiet dēli uz 2 skrūvēm. Pastiepiet dēli, lai pārbaudīt, ka ir attiecīgi nostiprināta - pirms spēles uzsākšanas.
- Divas stiprināšanas skrūves nevar būt garākas par 8 mm, skaitīties no skrūves galviņas līdz sienai, lai izvairītos no riska bojāt iekšējos elementus, vienlaicīgi garantējot izturīgu stiprināšanu

**DISKS**

SHĒMA – L. 33

**POGU FUNKCIJAS**

Dēlis ir apgādāts ar 3 pogām, ar sekojošām funkcijām:

Pogas	Spēles opcijas izvēlēšana	Spēles laikā
CHANGE OPTION/HOLD + RE-START	Uzstādīšanas apliecināšana —	Spēlētāja mainīšana. Jaunas spēles sākums.
GAME/PLAYER SCORE REVIEW OPTION/HOLD + SCORE REVIEW OPTION/HOLD + DELETE	Spēles / spēlētāja opcijas. — — —	— <b>Automātiska spēlētāju punktu pārtīšana.</b> Spēles noskatīšanās Esošas punktu ieskaite izraidīšana
OPTION/HOLD OPTION/HOLD + SOUND	Dubulta/trīskārša ieeja/izeja. Skaņa iesl./izsl.	Dēļa bloķēšana/atbloķēšana. Skaņa iesl./izsl.

**PIEZĪMES**

- Bez OPTION/HOLD: piespiediet pogu.
- OPTION/HOLD + SCORE REVIEW: Paturēsiet piespiestu pogu pēc punktu ieskaite pārskatīšanas.
- Izeja: OPTION/HOLD> Piespiediet un paturēsiet 3 sekundes.

**LCD DISPLEJS**

LCD displejs ir sadalīts uz trim daļām, katrai daļai ir cita nozīme dažādos spēles veidos. Zīme "##" nozīmē punktu, "dzīves" vai zīmes skaitu.

**A.**

##: Pašreizēja spēlētāja punktu skaits.

-##-: Pašreizēja spēlētāja numurs.

L vai H ##: uzvarējuša spēlētāja punktu skaits spēlē OVER & UNDER.

**B.**

-##-: pašreizēja spēlētāja numurs.

r-#: Raunda (r) numurs (#).

**C.**

##: Kārtēja spēlētāja punktu ieskaite.

-##: Kārtēja spēlētāja mērķa numurs.

#L: Pašreizēja spēlētāja "dzīves" (zīmes).

Pit# vai bAt#: sitoša spēlētāja vai nūjas spēlētāja mainīšana (spēlei Angļu krikets).

P##F# vai t##F#: P4F1 nozīmē, ka 4. spēlētājs uzvar spēli. "t" komandai.

db vai bE(Soccer): Informē spēlētāju, ka viņam ir pienākums trāpīt dubultu punktu gredzenu vai bulļa acu Soccer spēlē.

##dt (Free spēlei): Pārējas šautriņas.

I,n uz #P: Skrējēju norādīšana uz bāzes, "A" pirmajai bāzei, "B" otrajai bāzei un "C" trešajai bāzei, un pārējie spēlētāji nūju spēlētāja komandā.

bE-#: Pārējie metēja sitienu bulļa acī (Angļu krikets).



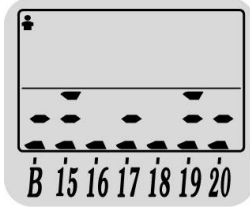
## B+C:

### PUNTU KRIKETS UN CUT-THROAT KRIKETS:

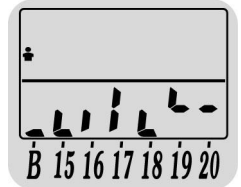
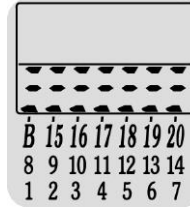
- Sasniegtu punktu skaits ir norādīts pašreizēja spēlētāja displeja apakšējā rindā.
- Vidus zīmes uzliesmošana nozīmē, ka pašreizējam spēlētājam nav šautriņu partijā.
- 3 apakšējās zīmes nozīmē partijas rezultātu.
- Zīme displeja kreisējā augšējā daļā nozīmē, ka spēlētājam ir slēgta partija.

#### KRIKETS BEZ PUNKTIEM, SCRAM (7), PENNY:

- : viena zīme
- =: 2 zīmes.
- =: 3 zīmes.



#### SCRAM 21:



## PĀRĒJIE PRINCIPI SPĒLĒŠOT AR ŠAUTRIŅĀM

- Raundam (maiņai) ir jāsastāv no 3 sitienu (3 x 1 šautriņa). Sitiens, kad šautriņa netrāpīs dēlī vai uzkrītis no dēļa, ir skaitīts kā veikts un nevar būt atkārtots. Spēlētājs pēc 3 sitienu noņem šautriņas no dēļa.
- Visi spēlētāji veic 3 sitienu noteiktā kārtībā. Lai noteikt kārtību, katrs spēlētājs veic vienu sitienu. Sēriju uzsāk spēlētājs ar vistuvāko no buļļa acs sitienu.

- Sitiens vienīgas punktu ieskaites laukumā ir punktēts ar rezultātu, norādītu iesāņus, sitiens dubultas (vai trīskāršas) punktu ieskaites palielina divas (vai trīs) reizes punkta skaitu, ārējais buļļa acs dod 25 punktus, un iekšējais buļļa acs dod 50 punktus (dubults 25).

## SPĒLES SARAKSTS:

### Spēle '01: 301, 501... līdz 1001(a01)

- Katrs spēlētājs uzsāk spēli ar sākuma punktu skaitu 301, 501...901 vai 1001. Spēles mērķis ir reducēt punktu skaitu katrā raundā. Kad spēlētājs sasniegs nulli, beidza spēli.
- Raunds ir "neveiksmīgs" (uz displeja rādīs buSt), kad spēlētājs sasniegs augstāku punktu skaitu, nekā viņam ir vajadzīgi līdz nullei. Tas pārtrauks raundu un atjaunos spēlētāja punktus līdz pēdēja raunda vērtībai.
- Katrā spēlē '01 ir iespēja uzstādīt ieejas (IN) un izejas (OUT) opciju:

#### VARIANTI:

DOUBLE IN/TRIPLE IN (dubulta/trīskārša ieeja)

Spēlētājam ir pienākums sist dubultu punktu gredzenu vai iekšēju buļļa acu, lai uzsākt spēli.

DOUBLE OUT/TRIPLE OUT (dubulta/trīskārša izeja)

Spēlētājam ir pienākums sist dubultu punktu gredzenu vai ārēju buļļa acu, lai sasniegt tieši nulli un pabeigt spēli. Raunds ir "neveiksmīgs", kad spēlētāja punktu ieskaite būs uz 1 punktu (1 vai 2 punkti) zemāka no dubultas izejas stāvokļa.

### Spēle: visaugstākais punktu skaits (high score): 6-15 raundi

- Par spēles mērķi ir sasniegt visaugstāko punktu skaitu.
- Pirmkārt uzstādiēt raundu skaitu. Dēlis salīdzina spēlētāja rezultātus automātiski pēc pēdēja spēlētāja trešā sitienu pēdējā raundā.

### Spēle: count up: 100, 200... līdz 900

- Katrs spēlētājs sāk spēli bez punktiem un saņemti rezultāti ir pievienoti viņa punktu skaitam pēc katra pareiza sitienu.
- Spēlētājam ir pienākums uzreiz sist visas šautriņas, kuras ir noteiktas vienam raundam un tikai tad var pāriet uz otro spēlētāju.

### Spēle: random shoot(nejaušs sitiens): 6-15 raundi

- Par spēles mērķi ir trāpīšana segmentā, kuru automātiski norāda spēle. Ja spēlētājs trāpīs norādītā vērtībā, viņš saņem punktus sekojoši:

SEGMENTS	VIENĪG.	DUBULT.	TRĪSK.	E25	E50
PUNKTI	1	2	3	3	5

- Spēli uzvar spēlētājs ar visaugstāko punktu skaitu.

### Spēle: zem līdera (under leader)

- Par spēles mērķi ir sasniegt ar 3 šautriņām punktu skaitu, vienādu vai zemāku, nekā līdera punktu skaits. Katram spēlētājam ir 7 "dzīves" un pēdējais "dzīvs" spēlētājs uzvar spēli.
- Jūsu punktu skaits ir jaunais līdera punktu skaits un Jūs nezaudējat "dzīvi", kad Jūsu punktu skaits pēc raunda pabeigšanas ir vienāds vai zemāks no iepriekšēja līdera punktu skaita. Citā gadījumā Jūs zaudējat vienu "dzīvi".
- Iepriekšējais līderis var atjaunot jaunā līdera punktu skaitu un nezaudē nekādu dzīvi, pat kad jauna līdera punktu skaits ir augstāks, nekā iepriekšēja līdera punktu skaits.
- Katrs neveiksmīgs sitiens paaugstina punktu skaitu uz 60 punktiem.

#### VARIANTI:

##### Turpināšana (Under Con)

Turpināšanas opcijā līderis arī zaudē dzīvi, kad raunda viņa punktu skaits būs lielāks par līdera punktu skaitu (t.i. pārsniedz savu punktu skaitu) un līdera punktu skaits atstās uz viszemākā līmeņa. Skaits var būt mainīts tikai mazākai vērtībai.

##### Spēle: virs līdera (over leader)

- Par spēles mērķi ir sasniegt ar 3 šautriņām punktu skaitu, vienādu vai augstāku, nekā līdera punktu skaits.
- Katram spēlētājam ir 7 "dzīves" un pēdējais "dzīvs" spēlētājs uzvar spēli.
- Jūsu punktu skaits ir jaunais līdera punktu skaits un Jūs nezaudējat "dzīvi", kad Jūsu punktu skaits pēc raunda pabeigšanas ir vienāds vai augstāks no iepriekšēja līdera punktu skaita. Citā gadījumā Jūs zaudējat vienu "dzīvi".
- Iepriekšējais līderis var atjaunot jaunā līdera punktu skaitu un nezaudē nekādu dzīvi, pat kad jauna līdera punktu skaits ir zemāks, nekā iepriekšēja līdera punktu skaits.

#### VARIANTI:

##### Turpināšana (Over Con)

Turpināšanas opcijā līderis arī zaudē dzīvi, kad raunda viņa punktu skaits būs zemāks par līdera punktu skaitu (t.i. viņa punktu skaits) un līdera punktu skaits atstās uz augstākā līmeņa. Skaits var būt tikai paaugstināts.

##### Spēle: pretēja skaitīšana(count down)

- Katrs no spēlētājiem sāk spēli ar noteiktu punktu skaitu (100 līdz 900) un pēc katra sitienu spēlētāja punktu skaits tiek mazināts uz saņemto punktu skaitu.
- Spēli uzvar spēlētājs, kurš sasniegs nulli vai vērtību zem nulles.

##### Spēle: apkārt pulkstenim (clock 1): ---, -2-, -3-

Par spēles mērķi ir trāpīt pēc kārtas vienu reizi laukumus no 1 līdz 20, un beigu beigās buļļa aci. Pēc kārtēja laukuma trāpīšanas spēlētājs var turpināt sišanu. Spēli uzvar spēlētājs, kurš pirmais trāpīs buļļa aci.

#### VARIANTI:

"---": Visi dubulta un trīskārša laukumi ir skaitīti kā vienīgie laukumi.

"-2-": Katram spēlētājam ir pienākums katreiz trāpīt dubultu laukumu.

"-3-": Katram spēlētājam ir pienākums katreiz trāpīt trīskāršu laukumu.

##### Spēle: apkārt pulkstenim (clock 2): ---, -2-, -3-

Par spēles mērķi ir trāpīt pēc kārtas vienu reizi laukumus no 20 līdz 5 pulksteņrādītāja virzienā, un pēc tam buļļa aci. Numuri pēc kārtas ir 20, 1, 18, 4, 13, 6, 10, 15, 2, 17, 3, 19, 7, 16, 8, 11, 14, 9, 12, 5 un buļļa acs. Pēc pareiza laukuma trāpīšanas spēlētājs var turpināt sišanu. Spēli uzvar spēlētājs, kurš kā pirmais trāpīs 5 un buļļa aci.

##### Spēle: opcijas 3-9 dzīves (3-9If lives): ---, -2-, -3-

- Spēlētājam ir pienākums trāpīt pēc kārtas no 1 līdz 20, pēc tam buļļa aci.
- Katrs spēlētājs uzsāk spēli ar noteiktu "dzīves" skaitu (3 līdz 9).
- Katram spēlētājam ir pienākums trāpīt apgaismoto laukumu vienu reizi katrā raundā. Spēlētājs zaudē dzīvi, kad nevar trāpīt ar nevienu no 3 šautriņām.
- Pēdējais spēlētājs ar dzīvēm uzvar spēli.

### **Spēle: vislabākais desmitnieks (best ten): ---, -2-, -3-**

- Par spēles mērķi ir veikt 10 vislabākos sitienus saskaņā ar norādītiem numuriem.
- Izvēlēties pirmkārt ---, -2-, -3- vai -E-, simbols "---", "-2-", "-3-" norāda visus segmentus, dubulta vai trīskārša punktu skaitīšanas gredzenu, kuru visiem spēlētājiem ir pienākums trāpīt raundā. Ja ir izvēlēts "-E-", ir jātrāpa buļļa acī.
- Dēlis spēles sākumā izvēlē nejausumus. Visi spēlētāji veic 10 sitienus raundā, trāpīšot apgaismotos segmentos.
- Pēc 10 sitienu sērijas, kuru veic visi spēlētāji, spēli uzvar spēlētājs ar visaugstāko punktu skaitu.

### **Spēle: krikets ar punktiem ( supercricket, score, cricket)**

- Spēlē katram spēlētājam / katrai komandai ir pienākums "slēgt" / numuru komplektu no 15 līdz 20 pluss buļļa acs. Numuri var būt trāpīti jebkurā kārtībā. Pirmais spēlētājs / pirmā komanda, kura "SLĒGS" visus numurus un buļļa aci, neatkarīgi no punktu skaita, uzvar spēli.
- Spēlētājs slēdz attiecīgu numuru vai buļļa acu, trāpīšot 1 reizi trīskāršā laukumā, 1 reizi dubultā laukumā un 1 reizi vienīgā laukumā, vai 3 reizes vienīgā laukumā. Ārējais buļļa acs ir skaitīts vienīgi, iekšējais - dubulti.
- Spēlētājam, kurš "slēgs" attiecīgu numuru, "ir" vērtības, un trāpīšot tos numurus, viņš nesāņem punktus līdz momentam, kad pārējie spēlētāji neslēgs to numuru.

### **Spēle: krikets bez punktiem (no score cricket)**

Spēle "krikets bez punktiem" ir vieglākais, nekā "krikets ar punktiem". Par spēles mērķi ir tikai punktu slēgšana no 15 līdz 20 un buļļa acu. Spēli uzvar spēlētājs, kurš slēgs visus numurus. Šeit nav vajadzīgi skaitīt punktus.

### **Spēle: krikets cut-throat**

- Spēles principi ir tādi paši, kā kriketā uz punktiem, bet kad spēlētājs slēgs numuru, punkti par kārtējiem sitieniem tā numurā ir pievienoti pretinieka punktiem, kuram ir atvērts šis numurs. Spēli uzvar spēlētājs, kurš slēgs visus punktus un kuram būs viszemākais punktu skaits.
- Norādīta informācija ir tāda paša, kā kriketā uz punktiem.

### **Spēle: nejaus segments (halve it)**

- Dēlis lozē nejausu numuru automātiski katra raunda sākumā.
- Lozēts numurs nemainās visā raundā. Visi spēlētāji sit ar 3 šautriņām to segmentu, lai sasniegt visaugstāko punktu skaitu. Skaitīti ir arī dubulti un trīskārši punktu lauki.
- Pretinieka punkti būs automātiski sadalīti uz pusi, kad spēlētājs netrāpīs ar nevienu no 3 šautriņām vajadzīgā numurā. Bet ja jebkura no 3 šautriņām netrāpīs dēli, spēlētājam ir jāpiespiež CHANGE pogu.
- Dēlis lozē nejausu numuru katram raundam un spēle būs turpināta līdz momentam, kad pēdējais spēlētājs trāpīs ar trešu šautriņu septītajā raundā.

#### **VARIANTI**

#### **Nejaus segments (Halve It): 12 raundi**

Spēles principi ir vienādi iepriekšējai spēlei. Vienīgā atšķirība ir tāda, ka dēlis norāda numurus 12, 13, 14, db, 15, 16, 17, tr, 18, 19, 20, un -bE- katram raundam pēc kārtas, 12 raundu laikā.

### **Spēle: visi 51: 31, 41... līdz 91**

- Spēles mērķis ir reducēt punktus katrā raundā, sākot no 31, 41, 51...vai 91
- Lai punkti būtu akceptēti, pilnīgi sasniegtai raunda punktu summai jābūt sadalītai uz 5. Piem., kad spēlētājs saņems raundā 25 punkti, punktu skaits būs 5 ( $25 \div 5 = 5$ ).
- Ja raundā sasniegta punktu summa nevar būt sadalīta uz 5, punkti nav skaitīti. Ja jebkurš no sitieniem būs neveiksmīgs, punkti nebūs skaitīti.
- Raunds ir "neveiksmīgs", kad spēlētājs sasniegs punktu skaitu lielāku, nekā paliktie līdz nullei punkti, t.i. kad spēlētājs nesasniegs tieši nulli.
- Spēli uzvar spēlētājs, kurš pirmais sasniegs nulli.

### **Spēle: sekot līderu (follow the leader)**

- Spēles mērķis ir trāpīt mērķa numuru, kuru noteic līderis. Vienīgie, dubulti un trīskārši laukumi ir dažādi mērķa numuri.
- Katram spēlētājam ir 7 "dzīves" un pēdējais "dzīvs" spēlētājs uzvar spēli.
- Līdera noteikšana un spēles uzsākšana:
- Dēlis lozē nejausu numuru kā pirmo mērķa numuru.
- Spēlētāji sit pēc kārtas līdz lozēta numura trāpīšanai. Persona, kura trāpīs lozētu numuru, kļūst par līderu.
- Spēlētājam ir jātrāpa mērķa numuru vismaz ar vienu no 3 šautriņām raundā, citā gadījumā zaudē dzīvi.
- Jūs varat kļūt par jaunu līderu un saglabāt dzīvi pēc trāpīšanas vienā mērķa numurā un pēc jauna mērķa numura izvēlēšanas, trāpīšot attiecīgu rajonu.
- Iepriekšējam līderim ir tiesība mainīt jauna līdera mērķa numuru un nezaudēt dzīvi, neskatoties uz to, ka jauna līdera mērķa numurs ir cits, nekā iepriekšēja līdera punkti.

- Dēlis rādīs arī automātiski mērķa numurus "1-3" pēc "Change" pogas piespiešanas, ja spēlētājs trāpīs mērķa numuru un kļūs par līderu, bet netrāpīs ar pārējam šautriņām sava raunda laikā.

### **Spēle: sekot līderu - turpināšana (follow the leader - con)**

Spēles principi ir vienādi, kā „Zem līdera” spēlē, bet līderim ir pienākums arī trāpīt mērķa numurā gadījumā, kad pārējie spēlētāji nevarēja trāpīt raunda mērķa numurā, citādi arī zaudē dzīvi. Spēle ir vienmēr turpināta ar vienu pašu mērķa numuru, līdz momentam, kad viens no spēlētājiem netrāpīs numuru. Tad numurs var būt mainīts uz jaunu.

### **Spēle: scram: 21 mērķis**

- Spēlē ir lietoti visi numuri, no 1 līdz 20, un buļļa acs.
- Spēlētāja mērķis ir savākt visvairāk punktu, trāpīšot jebkurus numurus. Bloķējoša spēlētāja mērķis ir trāpīt vienu reizi katru numuru no 1 līdz 20 un buļļa acu jebkurā kārtā.
- Spēlētāja raunds beidzas pēc visu numuru sasniegšanas.
- Spēli uzvar spēlētājs ar visaugstāko punktu skaitu.

### **Spēle: scram krikets: 7 mērķi**

- Spēles principi ir vienādi, kā Scram spēlē, bet lietoti ir kriketa numuri no 15 līdz 20 un buļļa acs. Lai izslēgt numuru, to jātrāpa trīs reizes.
- Bloķējoši spēlētāji izslēdz numuru, trāpīšot 1 reizi trīskāršu laukumu, 1 reizi dubultu vai 3 reizes vienīgu. Ārējais buļļa acs ir skaitīts vienīgi, iekšējais - dubulti.

### **Spēle: slepkava (killer): 3-7 dzīves**

- Spēles mērķis ir, kas izriet no nosaukuma, pretinieku "slepkavība", lai viņi nevarētu Jums likvidēt. Pēdējais dzīvs spēlētājs uzvar spēli.
- Spēles sākumā katrs spēlētājs sit ar vienu šautriņu (ar otro roku), lai izvēlētu savu numuru. Katram spēlētājam ir jābūt cits numurs, izņemot buļļa acu.
- Katram spēlētājam ir jātrāpa savu numuru, lai pievienot 1 dzīvi ar katru trāpīšanu. Pretinieka numura trāpīšanas gadījumā pretiniekam ir pievienota viena dzīve.
- Katram spēlētājam ir pienākums kļūt par slepkavu, pirmkārt savākot attiecīgu dzīves numuru (3 līdz 7), pēc tam var noslepkavot savus pretiniekus. Norādīts simbols "≡ ## ≡" nozīmē, ka spēlētājs ir kritušais.
- Slepkava var pazaudēt slepkavas nosaukumu, ja cita slepkava trāpīs savu numuru, bet viņam ir iespēja atkārtoti kļūt par slepkavu pēc attiecīga dzīves numura atjaunošanas.

### **Spēle: dubults gredzens (killer dbl)**

- Spēlētājam ir pienākums trāpīt sava numura dubulta punktu skaita gredzenu vienu reizi, tad viņš kļūst par slepkavu.
- Slepkavai ir pienākums arī trāpīt pretinieka numura dubulta punktu skaita gredzenu, lai viņu satriekt. Slepkava var arī patstāvīgi satriekties, kad trāpīs savu numuru.
- Slepkava ir visu laiku par slepkavu - līdz momentam, kad pazaudēs visas dzīves un beigs spēli.

### **Spēle: futbols (soccer): 6-15 raundi**

- SOCCER spēles mērķis ir bumbas noķeršana, trāpīšot buļļa acī, pēc tam sitot jebkura numura dubultu segmentu (izņemot dubulta buļļa acu), un sasniegšot visaugstāko punktu skaitu.
- Spēlētājs var turpināt mēģināšanu trāpīt dubultā segmentā, lai savākt visvairāk punktu līdz momentam, kad cits spēlētājs nenokers bumbu, trāpīšot buļļa acī. Katra trāpīšana dubultā segmentā nozīme vienu punktu.
- Uzvar spēlētājs, kuram pēc spēles pabeigšanas būs visaugstākais punktu skaits.

### **Spēle: biljards (billiards 9 bumbas): 4-13 punkti**

- Spēles mērķis ir visvairāk "bumbas 9" iesišana, lai savākt visvairāk punktu.
- Visi spēlētāji sit pēc kārtas no 1 līdz 9. Katra trāpīšana atļauj pāriet uz nākošo numuru. Numuri 1, 2, ...8 nav skaitīti, tikai 9 dod 1 punktu, pēc tam ir nepieciešami arī trāpīt pēc kārtas no 1.
- Spēle nav ierobežota līdz 3 šautriņām raundā. Spēlētājs var turpināt sitienus līdz pēc kārtas trāpīšanas pabeigšanai.
- Spēlētāja raunds beidzas: Spēlētājs netrāpīs pareizi kārtējā numurā pēc pirmās trāpīšanas

### **Spēle: brīva**

- Katram spēlētājam ir trīs sitieni vienā raundā. Spēle ir paredzēta iesācējiem spēlētājiem un spēlētājiem, kuri grib uzlabot savu prasmi. Spēle atļauj spēlētājam veikt 10, 20 vai 30 sitienus raundā, lai savākt visaugstāko punktu skaitu.
- Spēlē ir lietoti visi numuri, buļļa acs, kā arī dubulti un trīskārši segmenti.
- Spēli uzvar spēlētājs ar visaugstāko punktu skaitu.

## PROBLĒMAS ATRISINĀŠANA

Pirms ierīces atdošanas remontam lūdzam pārbaudīt:

PROBLĒMA	PĀRBAUDĪT SEKOJOŠUS ELEMENTUS	KO DARĪT
Displejiem nav sprieguma	Pārbaudiet, vai kontaktdakša ir labi pieslēgta JACK veida ligzdā un vai elektroadapters ir labi pieslēgts pie elektrības tīkla	Uzstādiet ierīci atkārtoti.
Elektrības pārtraukumi		Atslēgt JACK kontaktdakšu no ligzdas, pagaidīt apm. 2 sekundes un atkārtoti pieslēgt kontaktdakšu pie ligzdas.
Displejs norāda uzrakstu "Stuck" un ir dzirdama skaņa " Stuck "		Noņemt šautriņu no dēļa.
Šautriņu uzgali ir salauzti, l. 26		<ul style="list-style-type: none"><li>Atskrūvēt un atvērt dēļa korpusa apakšējo daļu</li><li>Noņemt segmentu.</li><li>Nogrābiet salauzto uzgaļu ar asām knaiblēm, pēc tam izbīdīet uzgaļu no mugurpuses uz priekšu.</li></ul> Nedrīkst mēģināt atklāt elektrības elementus.



Pārsvītrotā atkritumu groza simbols, norādīts uz produkta nozīmē, ka noliektas elektriskās un elektroniskās ierīces aizliegts izmest kopā ar citiem atkritumiem. Saskaņā ar EEIA direktīvu par noliektu elektrisko un elektronisko iekārtu apsaimniekošanu, šai ierīcei ir piemērojama selektīva savākšana. Lietotājam, kurš grib likvidēt šo produktu ir pienākums nodot noliektās elektriskās un elektroniskās ierīces noliektu ierīču pieņemšanas punktā, kas veicina atkārtotu izmantošanu, pārstrādi, un apkārtējās vides aizsardzību. Šim mērķim, jāsazinās ar produkta pārdevēju, vai vietējās valdības pārstāvjiem. Elektroniskajā ierīcē esošas bīstamas sastāvdaļas var negatīvi un ilgstoši iedarboties uz apkārtējo vidi un cilvēku dzīvību.

Bevor Sie mit dem Spiel beginnen, ist die vorliegende Anleitung zu lesen und für spätere Verwendung aufzubewahren.

### ACHTUNG!

1. Dart ist kein Spielzeug
2. Das Spiel list für Erwachsene bestimmt.
3. Machen Sie sich vor dem Spiel mit der Bedienungsanleitung vertraut und

bewahren Sie diese für spätere Zwecke auf.

4. DAS VORLIEGENDE PRODUKT IST NICHT FÜR DEN KOMMERZIELLEN GEBRAUCH BESTIMMT.

### INFORMATIONEN BEZÜGLICH DER SICHERHEIT

1. Das Spiel list nur für Pfeile mit weichen Spitzen vorgesehen, Pfeile mit Stahlspitzen beschädigen das Board.
2. Dart ist ein für Erwachsene bestimmtes Spiel. Es besitzt spitze Punkte/Ränder, Kinder dürfen nur unter der Aufsicht von Erwachsenen spielen.
3. Man sollte das Spiel immer beobachten; vergewissern Sie sich vor dem Wurf, ob der Spielbereich frei ist.
4. Das Gerät enthält kleine Elemente und ist deshalb nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet.

5. Das Gerät kann sowohl mit Batterien als auch mit Trafo gespeist werden, der optionale Trafo sollte einen 9V DC/100mA (mind. 100mA) Ausgang besitzen.

6. Vor der Reinigung des Geräts ist dieses von der Stromversorgung abzuschließen.

7. Bewahren Sie die vorliegende Bedienungsanleitung nur im Ganzen auf, da diese nicht nur genaue Informationen bezüglich des Spiels enthält sondern auch ein Beweis für die Produktgarantie ist.

### VORBEREITUNG

1. Legen Sie 3 AA Batterien in das Batteriefach. Stecken Sie den Stecker an die Jack-Buchse auf der rechten Seite des Boards und danach den Adapter in die Steckdose.
2. Drücken Sie eine beliebige Taste, um den automatischen LCD-Display-Test anzuhalten.
3. Drücken Sie die Game Taste zwecks Auswahl der gewünschten Spielserie und drücken Sie danach die Option Taste zwecks Auswahl der gewünschten Spiel-Option.
4. Drücken Sie die Change Taste, um das Spiel und die gewählte Option zu bestätigen und zum nächsten Einstellungs-Panel zu gelangen.
5. Für das Spiel '01: Drücken Sie die Option Taste, um die Option des einzelnen,

doppelten oder dreifachen Eingangs IN zu wählen (siehe Spielbeschreibung '01), drücken Sie Change um die Option des Eingangs IN zu bestätigen. Drücken Sie die Option Taste, um die Option des einzelnen, doppelten oder dreifachen Ausgangs OUT zu bestätigen, danach drücken Sie Change, um die Option des Ausgangs OUT zu bestätigen.

6. Drücken Sie Player um zwischen 1 und 8 Spieler oder 2 Teams zu wählen.

7. Drücken Sie Change um mit dem Spiel zu beginnen.

8. Drücken Sie Change nach jeder Runde, um die Änderung des Spielers zu bestätigen.

9. Drücken und halten Sie die  $\square$ >RE-START Taste 2 Sekunden lang, um ein neues Spiel zu beginnen.

### INSTALLATION

1. Wählen Sie einen entsprechenden Standort, der den internationalen Standards bezüglich der Höhe und Entfernung entspricht, die auf der Abbildung dargestellt werden, und vergewissern Sie sich, dass die Länge des Adapterkabels für die Verbindung des Boards mit der Steckdose ausreichend ist.
2. Öffnung der oberen Schraube auf einer Höhe von  $6 \square 3 \frac{7}{8}$ " (193 cm) vom Boden bohren, die Öffnung der unteren Schraube sollte sich hingegen auf  $1' 3 \frac{3}{4}$ " befinden,

(40 cm) unterhalb der oberen Öffnung in der Senkrechte.

3. Hängen Sie das Board auf 2 Schrauben auf. Ziehen Sie am Board um sicherzustellen, dass dieses gut befestigt wurde, bevor Sie mit dem Spiel beginnen.

4. Die zwei Befestigungsschrauben sollten nicht länger als 8 mm sein, vom Schraubenkopf zur Wand gerechnet, um das Risiko der Beschädigung der inneren Leitungen zu vermeiden und gleichzeitig guten Halt zu gewährleisten

### BOARD UND TASTEN

Beschreibung auf S. 33

### TASTENFUNKTIONEN

Das Board besitzt 3 Tasten mit den folgenden Funktionen:

Tasten	Auswahl der Spiel-Option	Während des Spiels
CHANGE	Bestätigung der Einstellung	Änderung des Spielers.
OPTION/HOLD + RE-START	—	Neuer Spielbeginn.
GAME/PLAYER	Spiel-/Spieler-Optionen.	—
SCORE REVIEW	—	<b>Automatische Punkte-Übersicht des Spielers.</b>
OPTION/HOLD + SCORE REVIEW	—	Spiel-Überblick
OPTION/HOLD + DELETE	—	Löschen der aktuellen Punktezahlen
OPTION/HOLD	Doppelter/dreifacher Eingang/Ausgang.	Sperrten/Entsperrten des Boards.
OPTION/HOLD + SOUND	Ein-/Aus-Ton.	Ein-/Aus-Ton.

### HINWEISE

- Ohne OPTION/HOLD: Taste drücken.
- OPTION/HOLD + SCORE REVIEW: Taste nach dem Punkte-Überblick

gedrückt halten.

- Ausgang: OPTION/HOLD> Drücken und 3 Sekunden lang gedrückt halten.

### LCD-DISPLAY

Das LCD-Display ist in drei Teile geteilt, jeder davon hat eine andere Bedeutung für verschiedene Spielarten. Das Zeichen "##" bezeichnet die Anzahl der Punkte, „Leben“ oder Zeichen.

#### A.

##: Punktezah des aktuellen Spielers.

-##: Nummer des aktuellen Spielers.

L oder H ##: Punktezah des Anführers im Spiel OVER & UNDER.

Pit# oder bAt#: Änderung des Werfenden oder des Schlägers (für das Spiel Englischs Cricket).



P#F# oder t#F#: P4F1 bedeutet, dass Spieler 4 das Spiel gewinnt. "t" für Team.

**B.**

-##: Nummer des aktuellen Spielers.

r-#: Nummer (#) der Runde (r).

**C.**

##: Punktezah des nächsten Spielers.

-##: Ziel-Zahl des nächsten Spielers.

#L: "Leben" des aktuellen Spielers (Zeichen).

l,n und #P: Anzeige der Läufer in der Basis, "☐" für die erste Basis, "☐" für

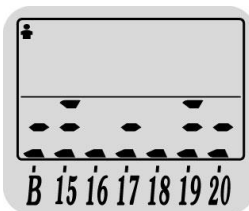
**B+C:**

**PUNKTE-CRICKET UND CUT-THROAT CRICKET:**

- Die Anzahl der erzielten Punkte in der Partie wird in der unteren Reihe des Displays des aktuellen Spielers angezeigt.
- Das Leuchten des mittleren Zeichens bedeutet, dass der aktuelle Spieler keine Pfeile in der Partie besitzt.
- Die 3 unteren Zeichen zeigen das aktuelle Ergebnis der Partie an.
- Das Zeichen oben links zeigt an, dass der Spieler die Partie geschlossen

**CRICKET OHNE PUNKTE, SCRAM (7T), PENNY:**

- ⬤: ein Zeichen
- ⬤⬤: 2 Zeichen.
- ⬤⬤⬤: 3 Zeichen.



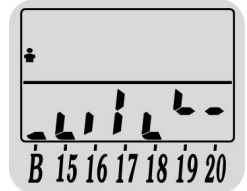
db oder bE(Soccer): Informiert den Spieler, dass dieser in den Ring der Doppel-Punkte oder das Bullauge treffen sollte, im Spiel Soccer.

##dt (für das Spiel Free): Verbleibende Pfeile.

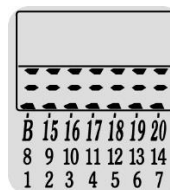
die zweite Basis und "☐" für die dritte Basis, sowie restliche Spieler im Schläger-Team.

bE-#: Verbleibende Anzahl von Treffern in das Bullauge durch den Werfenden (Englisches Cricket).

- hat.
- Das Leuchten des oberen Zeichens weist darauf hin, dass die Partie von allen anderen Spielern geschlossen wurde und der aktuelle Spieler keine Punkte in dieser Partie nach ihrem Schließen erzielen kann.



**SCRAM 21:**



**EINIGE ALLGEMEINE DART-SPIELREGELN**

- Eine Runde (Wechsel) sollte sich aus 3 Würfeln zusammensetzen (3x1 Pfeil). Pfeile, die nicht auf das Board treffen oder von diesem herunterfallen, gelten als geworfen und der Wurf wird nicht wiederholt. Der Spieler sollte nach 3 Würfeln seine Pfeile aus dem Board entfernen.
- Alle Spieler werfen in einer festgelegten Reihenfolge. Um über die Wurf-Reihenfolge zu entscheiden, führt jeder Spieler einen Wurf aus. Der Spieler, der am nächsten zum Auge getroffen hat, beginnt die Serie

- Treffer in Feldern mit einfacher Punktezah werden mit der seitlich angezeigten Punktezah belohnt, Treffer mit doppelter (oder dreifacher) Punktezah verdoppeln (oder verdreifachen) die Punktezah, das äußere Bullauge wird mit 25 Punkten belohnt, das innere Bullauge hingegen mit 50 Punkten (doppelte 25).

**SPIELE-LISTE:**

**Spiel '01: 301, 501... bis 1001(a01)**

- Jeder Spieler beginnt das Spiel mit einem Anfangs-Punktwert von 301, 501...901 oder 1001. Ziel des Spiels ist die Reduzierung der Punktezah in jeder Runde. Wenn der Spieler genau Null erreicht, beendet er das Spiel.
- Die Runde gilt als "verbrannt" (Anzeige: buSt), wenn der Spieler eine höhere Punktezah erreicht, als die bis Null verbleibenden Punkte. Dies führt zur Unterbrechung der aktuellen Runde und Wiederherstellung des Punktwerts des Spielers auf den Wert der vorherigen Runde.
- In jedem '01 Spiels ist die Einstellung der Eingangs- (IN) oder Ausgangs- (OUT) Option möglich:

**Spiel: random shoot(zufälliger Schuss): 6-15 Runden**

- Ziel des Spiels ist das Treffen eines automatisch vom Spiel vorgegebenen Segments. Wenn der Spieler den vorgegebenen Wert trifft, erhält er auf folgende Weise Punkte:

SEGMENT	EINZEL	DOPPEL	DREIFACH	E25	E50
<b>PUNKTE</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>5</b>

- Das Spiel gewinnt der Spieler, der die höchste Punktezah hat.

**Spiel: unter dem Anführer (under leader)**

- Ziel des Spiels ist es, während des Wurfs mit 3 Pfeilen den Punktwert zu erzielen, der der Punktezah des Anführers gleich oder kleiner als diese ist. Jeder der Spieler startet mit 7 „Leben“ und der letzte „lebendige“ Spieler gewinnt das Spiel.
- Ihre Punktezah wird zur neuen Punktezah des Anführers und Sie verlieren kein „Leben“, wenn Ihr Punktwert nach der abgeschlossenen Runde gleich oder kleiner als die Punktezah des vorherigen Anführers ist. Wenn nicht, verlieren Sie ein „Leben“.
- Der vorherige Anführer hat das Recht zur Wiederaufnahme der Punktezah des neuen Anführers und verliert kein Leben, obwohl die Punktezah des neuen Anführers höher ist, als die Punktezah des vorherigen Anführers.
- Jeder nicht getroffene Pfeil steigert die Punktezah um 60 Punkte.

**VERSION:**

**Fortsetzung (Under Con)**

In der Option der Fortsetzung verliert der Anführer ebenfalls ein Leben, wenn er in der Runde einen Punktwert erreicht, der den Punktwert des Anführers überschreitet (also seinen eigenen), und die Punktezah des Anführers bleibt auf dem niedrigsten Niveau. Sie kann nur auf einen kleineren Wert geändert werden.

**Spiel: über dem Anführer (over leader)**

- Ziel des Spiels ist es, während des Wurfs mit 3 Pfeilen den Punktwert zu erzielen, der der Punktezah des Anführers gleich oder höher als diese ist.

- Jeder der Spieler startet mit 7 „Leben“ und der letzte „lebendige“ Spieler gewinnt das Spiel.
- Ihre Punktezahl wird zur neuen Punktezahl des Anführers und Sie verlieren kein „Leben“, wenn Ihr Punktwert nach der abgeschlossenen Runde gleich oder größer als die Punktezahl des vorherigen Anführers ist. Wenn nicht, verlieren Sie ein „Leben“.
- Der vorherige Anführer hat das Recht zur Wiederaufnahme der Punktezahl des neuen Anführers und verliert kein Leben, obwohl die Punktezahl des neuen Anführers niedriger ist, als die Punktezahl des vorherigen Anführers.

**VERSION:**

**Fortsetzung (Over Con)**

In der Option der Fortsetzung verliert der Anführer ebenfalls ein Leben, wenn er in der Runde einen Punktwert erreicht, der kleiner als der Punktwert des Anführers (also sein eigener) ist, und die Punktezahl des Anführers bleibt auf dem höchsten Niveau. Sie kann nur vergrößert werden.

**Spiel: Runter-Zählen (count down)**

- Jeder der Spieler beginnt das Spiel mit einer eingestellten Punktezahl (100 bis 900) und nach jedem Wurf wird dieser Wert um die Zahl der erzielten Punkte reduziert.
- Der erste Spieler, der Null oder einen Wert unter Null erreicht, gewinnt das Spiel.

**Spiel: um die Uhr (clock 1): ---, -2-, -3-**

Ziel des Spiels ist das Treffen in der Reihenfolge nach einem Mal, in die Felder von 1 bis 20 und am Ende das Bullauge. Nach dem Treffen kann der nächste Spieler das Werfen fortsetzen. Der erste Spieler, der das Bullauge trifft, hat das Spiel gewonnen.

**VERSIONEN:**

- “---“: Alle doppelten und dreifachen Punktfelder gelten als einfach.
- “-2-“: Jeder Spieler muss jedes Mal ein Feld mit doppelter Punktezahl treffen.
- “-3-“: Jeder Spieler muss jedes Mal ein Feld mit dreifacher Punktezahl treffen.

**Spiel: um die Uhr (clock 2): ---, -2-, -3-**

Das Ziel ist das Treffen von Zahlen zwischen 20 und 5 der Reihe nach, im Uhrzeigersinn, und danach das Bullauge. Die Nummern in dieser Reihenfolge sind 20, 1, 18, 4, 13, 6, 10, 15, 2, 17, 3, 19, 7, 16, 8, 11, 14, 9, 12, 5 und Bullauge. Nach dem Treffen des richtigen Felds kann der Spieler das Werfen fortsetzen. Der erste der Spieler, der die Zahl 5 getroffen hat, und danach das Bullauge, gewinnt das Spiel.

**Spiel: Optionen 3-9 Leben(3-9f lives): ---, -2-, -3-**

- Es ist in der Reihenfolge von 1 bis 20 zu treffen, und danach das Bullauge.
- Jeder Spieler beginnt mit einer eingestellten Anzahl von „Leben“ (3 bis 9).
- Jeder der Spieler sollte in das angezeigte Feld einmal in jeder Runde treffen. Der Spieler verliert ein Leben, wenn er mit keinem der drei Pfeile trifft.
- Der letzte Spieler, der am Leben bleibt, ist der Sieger.

**Spiel: die bestehn Zehn (best ten): ---, -2-, -3-**

- Ziel des Spiels ist die Ausführung der 10 besten Würfe gemäß den angezeigten Nummern.
- Wählen Sie zuerst ---, -2-, -3- oder -E-, Symbol “---“, “-2-“, “-3-“ gibt ganze Segmente, den Doppel- oder Dreifach-Ring der Nummer an, die von allen Spielern in der Runde getroffen werden soll. Wenn Sie “-E-“ wählen, ist das Bullauge zu treffen.
- Das Board lost zufällige Zahlen zu Beginn des Spiels aus. Alle Spieler machen 10 Würfe in der Runde und treffen die angezeigten Segmente.
- Nach der Ausführung der Runde mit 10 Würfeln aller Spieler, gewinnt der Spieler, der die größte Punktezahl besitzt.

**Spiel: Punkte-Cricket (supercricket, score, cricket)**

- Ziel des Spiels ist die „Schließung“ von jedem Spieler / jedem Team die Gruppe der Nummern von 15 bis 20 plus Bullauge. Diese Nummern können in einer beliebigen Reihenfolge getroffen werden. Der erste Spieler / das erste Team, die alle Zahlen sowie das Bullauge „SCHLIESSEN“, gewinnen – unabhängig von der Punktezahl.
- Der Spieler schließt die jeweilige Punktezahl oder das Bullauge, indem er 1 Mal das dreifache Feld, 1 Mal das doppelte plus 1 Mal das Einzelfeld oder 3 Mal das Einzelfeld trifft. Das äußere Bullauge wird einzeln gerechnet, das innere doppelt.
- Der Spieler, der die jeweilige Nummer ‘schließt’, „besitzt“ diesen Wert und gewinnt Punkte, jedes Mal wenn er diesen trifft, bis zum Moment, an dem alle Spieler diese Zahl geschlossen haben.

**VERSION:**

**Cricket ohne Punkte (No score cricket)**

Das Spiel „Cricket ohne Punkte“ ist einfacher als „Punkte-Cricket“. Das Ziel des Spiels ist nur die Schließung der Zahlen von 15 bis 20 sowie des

Bullauges. Der erste Spieler, der alle Zahlen schließt, hat gewonnen. In diesem Fall müssen keine Punkte gezählt werden.

**Spiel: Cut-throat Cricket**

- Die Spielregeln sind dieselben, wie bei Punkte-Cricket, wenn der Spieler jedoch die Zahl abschließt, wird die Punktezahl für alle weiteren Treffer dieser Zahl zum Punktwert des Gegners hinzugefügt, der diese Zahl offen hat. Der Spieler gewinnt, der alle Punkte schließt und die kleinste Punktezahl hat.
- Die angezeigten Informationen haben dieselbe Bedeutung, wie beim Punkte-Cricket.

**Spiel: zufälliges Segment (halve it)**

- Die Scheibe lost einen zufälligen Zahlenwert, automatisch zu Beginn jeder Runde.
- Die ausgeloste Nummer ändert sich nicht während der gesamten Runde. Alle Spieler treffen mit 3 Pfeilen in dieses Segment, um die höchste Punktezahl zu erlangen. Es zählen auch Felder mit doppelter und dreifacher Punktezahl.
- Die Punktezahl des Gegners wird automatisch halbiert, wenn der Spieler mit keinem der 3 Pfeile in die geforderte Zahl trifft. Wenn jedoch einer der drei Pfeile nicht auf das Board trifft, muss der Spieler die CHANGE Taste drücken.
- Das Board lost eine zufällige Nummer für jede der Runden und das Spiel läuft weiter, bis der letzte Spieler mit dem dritten Pfeil in der siebten Runde trifft.

**VERSION:**

**Zufälliges Segment (Halve It): 12 Runden**

Die Spielregeln sind die gleichen, wie beim vorherigen Spiel. Der Unterschied beruht darauf, dass das Board die Nummern 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, und -E- für jede der Runden der Reihe nach einzeigt, 12 Runden lang.

**Spiel: dem Anführer hinterher (follow the leader)**

- Ziel des Spiels ist das Treffen der Zielpunktezahl, die vom Anführer eingestellt wird. Das Einzel-, Doppel- und Dreifach-Feld sind unterschiedliche Zielzahlen.
- Jeder Spieler beginnt das Spiel mit 7 „Leben“, und der letzte lebendige Spieler gewinnt das Spiel.
- Bestimmung des Anführers und Spielbeginn:
- Das Board lost eine zufällige Zahl als erste Zielzahl.
- Die Spieler werfen der Reihe nach, bis von einem die geloste Nummer getroffen wird. Diese Person wird zum Anführer.
- Der Spieler sollte die Zielnummer mit mindestens einem der 3 Pfeile in der Runde treffen, andernfalls verliert der Spieler ein Leben.
- Sie können zum neuen Anführer werden sowie das Leben behalten, wenn Sie die Zielzahl treffen und eine neue Zielzahl wählen, und dabei in den Punktebereich treffen.
- Der vorherige Anführer hat das Recht zur Änderung der Zielzahl des neuen Anführers und verliert kein Leben, obwohl die Zielzahl des neuen Anführers anders ist, als die Punktezahl des vorherigen Anführers.
- Das Board zeigt auch automatisch die Zielzahlen “1-3“ nach dem Drücken der “Change“ Taste an, wenn der Spieler die Zielzahl trifft und zum Anführer wird, jedoch nicht mit den restlichen Pfeilen während seiner Runde trifft.

**VERSION:**

**dem Anführer hinterher (Follow the Leader - Con)**

Die Spielregeln sind die gleichen, wie bei „Unter dem Anführer“, wobei der Anführer auch die Zielzahl treffen muss, wenn alle anderen die Zielzahl in der Runde nicht getroffen haben, andernfalls verliert auch er ein Leben. Das Spiel wird immer mit derselben Zielzahl fortgesetzt, solange einer der Spieler diese Zahl nicht trifft. Dann muss diese zu einer neuen geändert werden.

**Spiel: scam: 21 Ziele**

- Am Spiel nehmen alle Zahlen teil, von 1 bis 20 sowie das Bullauge.
- Das Ziel des Punktesammelnden ist die Erzielung der höchstmöglichen Punktezahl durch Treffen einer beliebigen Zahl. Das Ziel des Stoppers ist das Treffen jeder Zahl von 1 bis 20 sowie des Bullauges ein Mal, in beliebiger Reihenfolge.
- Die Runde des Punktesammelnden endet nach dem Kassieren aller Zahlen.
- Der Spieler gewinnt, der die meiste Punktezahl erzielt.

**VERSION:**

**Scram Cricket: 7 Ziele**

- Die Spielregeln sind die gleichen, wie bei Scram, wobei die Cricket-Zahlen von 15 bis 20 sowie das Bullauge verwendet werden. Um eine Zahl zu löschen, muss jede von ihnen drei Mal getroffen werden.
- Die Stopper löschen die jeweilige Zahl, indem 1 Mal in das dreifache Feld, 1 Mal in das doppelte Feld und 1 Mal in das Einzelfeld oder 3 Mal in das Einzelfeld getroffen wird. Das äußere Bullauge wird einfach gezählt, das innere hingegen doppelt.



**Spiel: Mörder(killer): 3- 7 Leben**

- Ziel des Spiels ist, wie der Name schon sagt, das „Töten“ der Gegner, bevor diese Sie eliminieren. Der letzte Spieler, der am Leben bleibt, ist der Sieger.
- Zu Beginn des Spiels wirft jeder Spieler mit einem Pfeil (mit der zweiten Hand) zwecks Auswahl seiner Zahl. Jeder Spieler muss eine andere Zahl haben, mit Ausnahme des Bullauges.
- Jeder Spieler muss seine eigene Zahl treffen, um 1 Leben mit jedem Treffer hinzuzufügen. Wird die Zahl des Gegners getroffen, wird dem Gegner ein Leben hinzugefügt.
- Jeder der Spieler muss zum Mörder werden, indem er die entsprechende Anzahl von Leben sammelt (3 bis 7), danach kann dieser beginnen, seine Gegner zu töten. Das angezeigte "≡ ## ≡" Symbol bedeutet, dass der Spieler getötet wurde.
- Der Mörder kann den Titel des Mörders verlieren, wenn ein anderer Mörder seine Zahl trifft, kann jedoch erneut zum Mörder werden, wenn es ihm gelingt, die erforderliche Zahl von Leben wiederzugewinnen.

**VERSION:**

**Doppelter Ring (Killer dbl)**

- Der Spieler muss den Ring der doppelten Punktezahl ein Mal treffen, wodurch er zum Mörder wird.
- Der Mörder muss auch den Ring der doppelten Punktezahl der Gegnerzahl treffen, um diesen zu töten. Der Mörder kann sich auch selbst töten und ein Leben verlieren, wenn er seine eigene Nummer trifft.
- Der Mörder ist immer Mörder, bis zu dem Moment, and em er alle Leben verliert und aus dem Spiel fällt.

**Spiel: Fußball(soccer): 6-15 Runden**

- Ziel des Spiels SOCCER ist die Übernahme des Balls durch Treffen des Bullauges, danach Zielen auf das Tor durch Treffen eines beliebigen

Segments der doppelten Punktezahl mit Ausnahme des inneren Bullauges und die Mitnahme der größtmöglichen Punktezahl.

- Der Spieler kann weiter versuchen, das Segment der doppelten Punktezahl zu treffen, um die größtmögliche Punktezahl zu sammeln, bis zu dem Moment, an dem ein anderer Spieler ihm den Ball durch Treffen des Bullauges nicht abnimmt. Jedes Treffen eines Segments der doppelten Punktezahl, bedeutet einen Punkt.
- Der Spieler gewinnt, der nach Abschluss des Spiels die meisten Punkte hat.

**Spiel: Billard (billiards 9 bil): 4-13 Punkte**

- Ziel des Spiels ist das Hineinschlagen der größtmöglichen Zahl der Billardkugeln "Nr. 9" zwecks Mitnahme einer größtmöglichen Punktezahl.
- Alle Spieler treffen der Reihe nach Zahlen von 1 bis 9. Jedes Treffen führt zum Übergang zur nächsten Zahl. Die Zahlen 1, 2, ...8 bekommen keine Punkte, nur das Treffen der 9 gibt 1 Punkt, wonach erneut von der Nr. 1 zu treffen ist.
- Das Spiel wird nicht auf 3 Pfeile pro Runde beschränkt. Der Spieler kann die Würfe fortsetzen, solange er der Reihe nach in jede nächste Zahl trifft.
- Die Runde des Spielers endet damit: Der Spieler trifft nicht korrekt in die nächste Zahl nach dem ersten Treffer

**Spiel: frei**

- Jeder der Spieler wirft mit drei Pfeilen in einer Runde. Dieses Spie list für Anfänger bestimmt, sowie für all jene, die ihre Fertigkeiten perfektionieren möchten. Das Spiel ermöglicht dem Spieler die Durchführung von 10, 20 oder 30 Würfeln in der Runde zwecks Sammlung der höchstmöglichen Punktezahl.
- Am Spiel nehmen alle Zahlen, das Bullauge sowie die Segmente der doppelten und dreifachen Punktezahl teil.
- Jener Spieler gewinnt, der die höchste Punktezahl erzielt.

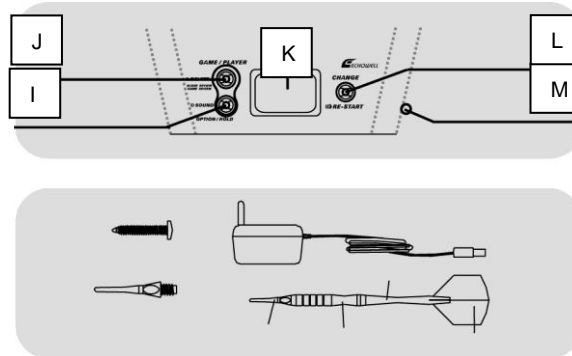
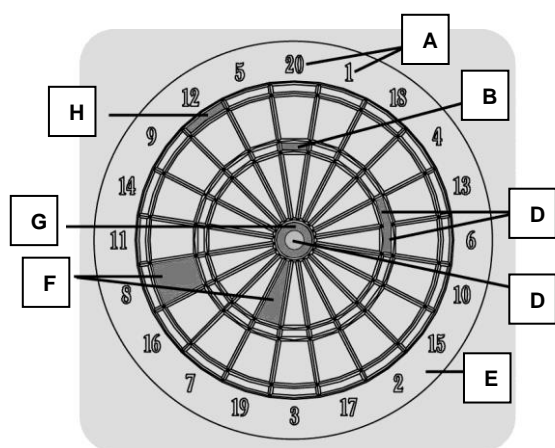
**PROBLEMLÖSUNG**

Bevor Sie das Gerät zur Reparatur geben, prüfen Sie bitte das Folgende:

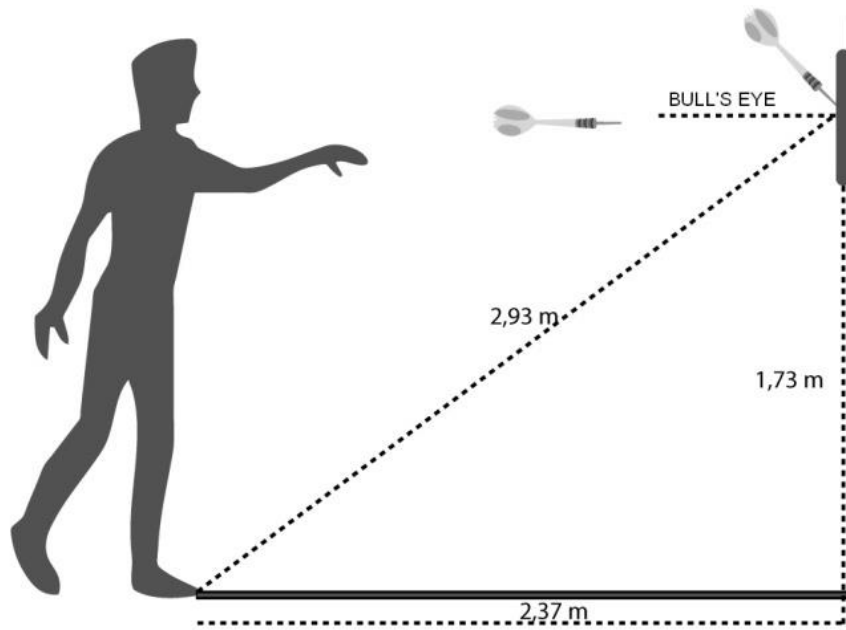
PROBLEM	FOLGENDE ELEMENTE ÜBERPRÜFEN	WAS ZU TUN IST
Die Displays haben keine Stromversorgung	Prüfen, ob der Stecker gut in der JACK-Buchse steckt sowie ob das Netzteil gut an der Steckdose angeschlossen ist	Das Gerät erneut installieren
Unterbrechungen der Stromversorgung		Stecker aus der JACK-Buchse ziehen, etwa 2 Sek. lang warten und Stecker erneut in die Buchse stecken.
Das Display zeigt die Aufschrift "Stuck" und man hört das " Stuck " Geräusch		Pfeile aus dem Board ziehen.
Die Pfeilspitzen sind gebrochen, Abbildung, S. 26		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Unteren Teil des Boardgehäuses abschrauben und öffnen.</li> <li>▪ Segment herausnehmen</li> <li>▪ Abgebrochene Spitze greifen, mithilfe einer spitzen Zange greifen und danach Spitze von der Rückseite des Boards zur Frontseite hin drücken.</li> </ul> <p>Man sollte niemals versuchen, die elektrischen Leitungen freizulegen.</p>



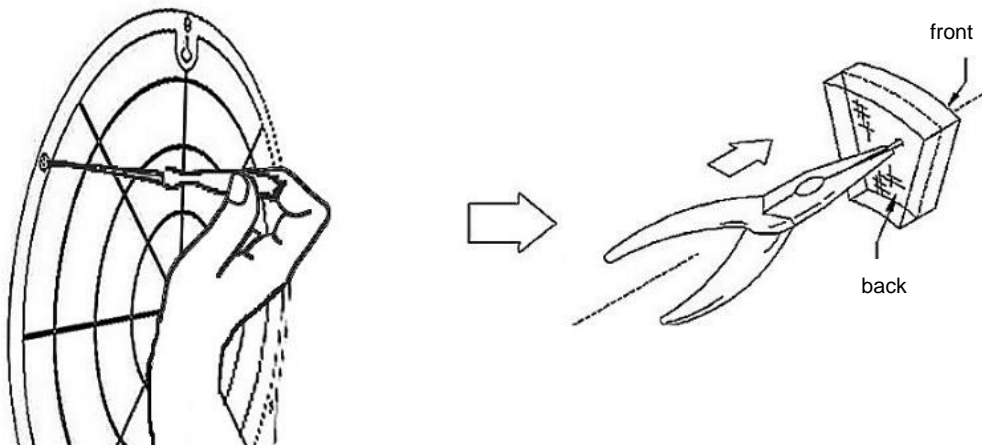
Die Kennzeichnung der Geräte mit durchgestrichenem Müllcontainer informiert über das Verbot der Entsorgung von verbrauchten Elektro- und Elektronikgeräten mit anderen Abfällen. Gemäß der EG-Richtlinien über die Art der Bewirtschaftung von verbrauchten Elektro- und Elektronikabfällen, ist für diese Art von Geräten eine gesonderte Entsorgungsweise anzuwenden. Ein Benutzer, der ein solches Produkt entsorgen möchten, ist zur Abgabe von diesem Produkt an einem Sammelpunkt für Elektro- und Elektronikgeräte verpflichtet, wodurch dieser zur erneuten Verwendung, Recycling oder Wiederverwertung beiträgt, und somit zum Umweltschutz. Zu diesem Zweck, wenden Sie sich an den Punkt, an dem das Gerät gekauft worden ist, oder an die Vertretung lokaler Behörden. In Elektronikgeräten enthaltene gefährliche Bestandteile können zu langanhaltenden, gefährlichen Veränderungen der Umwelt führen und sich schädlich auf die Gesundheit von Menschen auswirken.



	PL	EN	RU	CZ	SK	LT	LV	DE
<b>A</b>	Segmenty cyfr	Digit segments	Цифровой сегмент	Segmenty čísel	Digitálne časti	Skaitmenų zonos	Ciparu segmenti	Segmente von Zahlen
<b>B</b>	Potrójne 20 Najwyższa wartość (60 punktów)	Triple 20 The highest value (60 points)	Тройная 20 Наибольшая сумма(60 очков)	Trojité kruhy 20 Nejvyšší hodnota (60 bodů)	Trojítá 20 Najvyšší počet bodov (60 bodov)	Trigubos 20 Aukščiausia vertė (60 taškų)	Trīskāršie 20 Visaugstākā vērtība (60 punkti)	Dreifache 20 Höchster Wert (60 Punkte)
<b>C</b>	Pierścienie potrójnej punktacji (x3)	Triple score rings (x3)	Зоны тройного подсчета(×3)	Trojité kruhy(x3)	Prstence trojitého bodovania (x3)	Trigubo taškų skaičiavimo žiedai (x3)	Trīskāršas punktu ieskaītes gredzeni (x3)	Ringe mit dreifacher Punktezahl (x3)
<b>D</b>	Wewnętrzne oko byka(50 punktów)	Inner bull's eye (50 points)	Внутренний «бычий глаз» (50 очков)	Vnitřní oko býka (50 bodů)	Vnútorné býčie oko (50 bodov)	Vidinė buliaus akis (50 taškų)	iekšējais bulla acs (50 punkti)	Inneres Bullauge (50 Punkte)
<b>E</b>	Chwyłak (0 punktów)	Grasper (0 points)	«Молоко»(0 очков)	Lapák (0 bodů)	Držiak (0 bodov)	Griebtuvas (0 taškų)	Turētājs (0 punkti)	Greifer (0 Punkte)
<b>F</b>	Pierścień	Ring	Поля	kruhy	Prsteň	Žiedas	Gredzens	Ring
<b>G</b>	Zewnętrzne oko byka (25 punktów)	Outer bull's eye (25 points)	Внешний «бычий глаз»(25 очков)	Vnější oko býka (25 bodů)	Vonkajšie býčie oko (25 bodov)	Išorinė buliaus akis (25 taškų)	Ārējais bulla acs (25 punkti)	Äußeres Bullauge (25 Punkte)
<b>H</b>	Pierścienie podwójnej punktacji (x2)	Double score rings (x2)	Зоны двойного подсчета(×2)	Dvojité kruhy (x2)	Prstenc dvojitého bodovania (x2)	Dvigubos taškų skaičiavimo žiedai (x2)	Dubultas punktu ieskaītes gredzeni (x2)	Ring mit doppelter Punktezahl (x2)
<b>I</b>	OPTION/HOLD	OPTION/HOLD	ОПЦИИ/ДЕРЖАТЬ	OPTION/HOLD	OPTION/HOLD	OPTION/HOLD	OPTION/HOLD	OPTION/HOLD
<b>J</b>	GAME/PLAYER	GAME/PLAYER	ИГРА/ИГРОК	GAME/PLAYER	GAME/PLAYER	GAME/PLAYER	GAME/PLAYER	GAME/PLAYER
<b>K</b>	SCORE REVIEW (przegląd punktów)	SCORE REVIEW	ПРОСМОТР СЧЕТА	SCORE REVIEW (přehled skóre)	SCORE REVIEW (prehľad bodovania)	SCORE REVIEW (taškų peržiūra)	SCORE REVIEW (punktu ieskaītes noskatīšanās)	SCORE REVIEW (Punkte-Überblick)
<b>L</b>	CHANGE	CHANGE	ИЗМЕНЕНИЯ	CHANGE	CHANGE	CHANGE	CHANGE	CHANGE
<b>M</b>	Gniazdo adaptera	Adapter jack	Гнездо блока питания	adaptér zdířka	Zásuvka na adaptér	Adapterio ligzas	Adaptēra ligzda	Adapter-Buchse



KOŃCÓWKI RZUTEK SĄ POŁAMANE / THE TIPS OF THE DARTS ARE BROKEN / НАКОНЕЧНИКИ ДРОТИКОВ ПОВРЕЖДЕНЫ / ZLOMENÉ HROTY ŠÍPEK / KONCOVKY ŠÍPOK SÚ POĽAMANÉ / STRĚLYČIŮ ANTGALIAI SULAUŽYTI / ŠAUTRIŅU UZGALI IR SALAUZTI / DIE PFEILSPITZEN SIND GEBROCHEN



# SPOKEY

**PL**

**Spokey sp. z o.o.**

al. Roździeńskiego 188c

40-203 Katowice

biuro@spokey.pl / office@spokey.eu

Distributors:

**CZ**

**Spokey s.r.o.**, Sadová 618,  
738 01 Frýdek – Místek, Česká republika

**SK**

**Kanlux s.r.o.**, M. R. Štefánika 379/19,  
911 01 Trenčín, Slovensko

