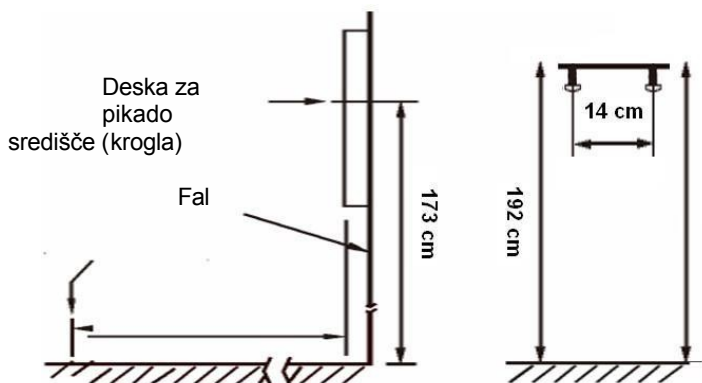


- | | |
|--|----------------------|
| 1. Številke segmentov | 14. Gumb UP |
| 2. Dvojni obroč (x2) | 15. Gumb DOWN |
| 3. Trojni 20 najvišji rezultat (60 točk) | 16. Gumb ENTER |
| 4. Trojni obroč (x3)
Priključek | 17. Adapter |
| 5. Zunanje tarče (25 točk) | 18. |
| 6. Notranji "bull's eye" (50 točk) | 19. Prikaz kriketov |
| 7. Past za puščico (0 točk)
x 20 | 20. Rezervna konica |
| 8. Posamezni obročki (x 1) | 21. Plastična konica |
| 9. Gumb NAPREJ
Markolat | 22. |
| 10. Vkllop/izkllop zvoka | 23. Steblo in pisalo |
| 11. Zadnji gumb | 24. Vijaki x 2 |
| 12. Gumb MISS
Adapter 4,5 V, 500 mA | 25. |
| | 26. |

NAVODILA ZA NAMESTITEV



Linija bobna
237 cm

ORODJA, POTREBNA ZA NAMESTITEV:

• Vijačnik in vrtalnik - (nista vključena)

1. Priprava puščic: privijačite konico (konico) in gred v ročaj (cev). Če imate dodaten let, ga prepognite v obliko in vstavite v gred.
2. Dve montažni luknji na zadnji strani se uporabljata za obešanje table za pikado. Za namestitev na steno sta priložena 2 vijaka. Če vijaka nista primerna za steno, ju zamenjajte

ustrezne vijake. V bližini je električna vtičnica. V skladu s pravili za mednarodne tekme v pikado mora biti deska za pikado obešena tako, da je višina od tal do sredine kroga za pikado 1,73 m (68"), razdalja od črte za metanje do deske pa 2,37 (7 čevljev in 9 1/4 palca).

3. Dve oznaki postavite drugo poleg druge 192 cm (75 5/8") nad tlemi, 14 cm (4") narazen, med izbrane stenske šipe. V referenčni oznaki vijačite oba čepa, dokler glavi čepov ne štrli 13 mm od stene.
4. Odprtine za pritrditev na zadnji strani igrače poravnajte z glavami vijakov in nato namestite igračo. Morda boste morali vijake prilagoditi, da se bo plošča prilegala steni.
5. Adapter priključite v stensko vtičnico, vtičnico pa na ploščo za pikado. Adapter mora biti 230 V, AC - 4,5 V DC, 500 mA.



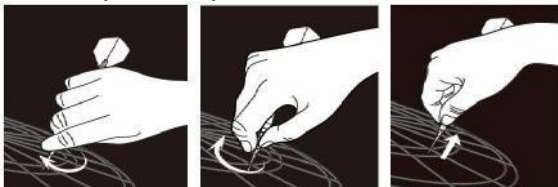
6. Pred uporabo se seznanite z delovanjem tarče za pikado. Če sumite, da pikado ne deluje pravilno, najprej preberite poglavje Odpravljanje težav v tem priročniku.

IDEJE IN SMERNICE

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

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

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

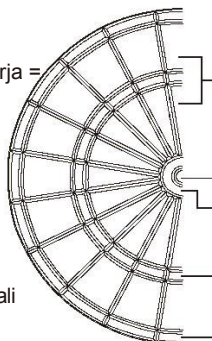


RAČUNSKE TOČKE

Metanje posameznega sektorja =
Met je sestavljen iz 3 puščic

**Odboj in
zgrešene puščice.**

Posamezni odbijajoči
točk
ali zunaj igralnega območja.
puščic z bobnom za puščico ali
šteje v oceno, sektor
ni mogoče ponovno zavreči. Trojni



Bikovsko oko = 50 točk
Bull = 25 točk ali 50

možnost enojni bik/dvojni bik

Tripla pa =
rezultat

Dvojni sektor =

Dvojni rezultat

NASTAVITVE IN FUNKCIJE

**START
ON/OFF**

Pritisnite gumb ON/OFF, da začnete z nastavitvijo. Ko je plošča vklopljena, se na nekaterih prikazovalnikih prižge pozdravna glasba. Ko se zvok ugasne, se na zaslonu predvajalnika in se na zaslonu za rezultate prikažeta "G01" in "301".

**IGRE IN
MOŽNO
P/DOWN
ENTER**

Z gumboma UP in DOWN preklapljate med igrami (glejte poglavje SELECT GAME).

Ko se prikaže igra, pritisnite ENTER za potrditev.

Z gumboma UP in DOWN se pomikate po možnostih igre. Ko se prikaže možnost igre, jo potrdite s pritiskom ENTER.

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

**I G R A L
E C**

P/DOWN
ENTER

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

način
predvajalnik
a.

Za potrditev izbire predvajalnika pritisnite ENTER.

SOLO (CYBER)
UP/DOWN
ENTER

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

raven:

C1: Začetnik
C2: Srednje
zahtevni C3:
Napredni C4:
Strokovnjak
C5: Strokovno

Pritisnite ENTER, da potrdite izbiro samostojne igre.

HENDIKEP
HENDIKEP
NAVZGOR/
NAVZDOL
VSTOP

za prehod na

Pri nekaterih igrah lahko po izbiri števila igralcev (preden pritisnete Enter) izberete enostaven način. Pritisnite Handicap, da vstopite v enostaven način izbire igre. Nato pritisnite gor/dol, da izberete olajšano možnost za vsakega igralca. A naslednjega igralca pritisnite Handicap.

SINGLE/
DVOJNI BIK
(DOUBLE BULL)
UP/DOWN
ENTER

Če je v igri na voljo možnost dvojnega ali enojnega bika, pritisnite UP ali DOWN, da jo izberete. Pritisnite ENTER, da potrdite izbiro enojnega/dvojnega bika.

IGRALEC

**SPREME
NI**

Ko računalnik med igro pošlje sporočilo "NEXT", se s pritiskom na sektorje ne aktivira tabla za pikado. Igralec mora odstraniti vse puščice in mora

NASLE

DNUSI Naprej, da se premaknete v naslednji krog igralcev. Če je tablica puščic približno 10 sekund po prikazu sporočila "NEXT" (Naslednji) ne bo igrana, se bo samodejno premaknila k naslednjemu igralcu.

**OCENE
RECEN**

NAPREJ

uvrstitev in k

Igra se konča, ko je razglašen zmagovalec ali ko vsi igralci dosežejo zadnjo točko (glej podroben opis za vsako igro). Z gumbom NAPREJ si lahko ogledate rezultate vsakega igralca. končni rezultat.

MISS

MISS

RESET

MISS

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

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

VSTOPI

VSTOPI

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

END

N/OFF

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

ne igrate, se igra samodejno izklopi.

SOUND

SOUND

Ta plošča je opremljena z zvočnim opozorilom. Med predvajanjem lahko zvok vklopite ali izklopite.

IZBIRA IGRE

Igra	Naslov	Prikaz	Možnosti /število različic	Število igralcev
G01	301	301	7/56	1-8
G02	301 liga	CO1	7/224	1-8
G03	CountUp	CUP	9/18	1-8

G04	Okrogla ura	rCL	12	1-8
G05	Šanghaj	Shi	4	1-8
G06	Visoka ocena	HiS	12/24	1-8
G07	Killer	LLr	30	2-8
G08	Streški obračun	S-0	19	1-8
G09	9 življenj	9Li	7	2-8
G10	Kriket	Cri	3/6	1-8
G11	Kriket brez rezultata	NSc	3/6	1-8
G12	Cvrček z rezanim grlom	CUc	3/6	1-8
G13	Killer Cricket	LLc	3/6	2-8
G14	kriket s krampi	SCc	1/2	2
G15	Kriket na nizkem igrišču	LPc	3/6	1-8
G16	Angleški kriket	Enc	1/2	2
G17	Dvojni samo Cricket	dbc	3/6	1-8
G18	Barva	CL2	5	1-8
G19	Dodatna barva	bC2	5	1-8
G20	Popravljalna barva	CC2	5	1-8
G21	Brez ocene Barva	NC2	5	2-8
G22	Barva prostoročne puščice	FdC	4	1-8
G23	Nad	aliS	19/38	2-8
G24	Spodnji del	In	19/38	2-8
G25	Razpolovite	HAL	1/2	1-8
G26	Velikih 6	biG	19	2-8
G27	Enainštirideset	Za	1/2	1-8
G28	Bingo	am	4	1-8
G29	Dvojni padec	ddn	1/2	1-8
G30	21 točk	21P	7	1-8
G31	Stoletje devetih puščic	Ndc	3/6	1-8
G32	Streljanje I	S-1	1/2	1-8
G33	Streljanje II	S-2	1/2	1-8
G34	Streljanje III	S-3	1/2	1-8
G35	Streljanje IV	S-4	1/2	1-8

MOŽNOST HENDIKEPA

Igra	Naslov	Možnost invalidnosti
G01	301	-20, -40, -60, -80 točk
G02	301 liga	-20, -40, -60, -80 točk
G03	Odštevajte do	+20, +40, +60, +80 točk
G05	Šanghaj	+20, +40, +60, +80 točk
G06	Visoka ocena	+20, +40, +60, +80 točk
G07	Killer	-1, -2, -3, -4 življenja
G08	Izstrelitev	+1, +2, +3, +4 točke
G09	9 življenj	-1, -2, -3, -4 življenja
G18	Barva	+20, +40, +60, +80 točk
G19	Dodatna barva	+20, +40, +60, +80 točk
G20	Popravljalna barva	+20, +40, +60, +80 točk
G21	Brez ocene Barva	-1, -2, -3, -4 življenja
G22	Brezplačna puščica Barva	+20, +40, +60, +80 točk
G23	Nad	-1, -2, -3, -4 življenja
G24	Spodnji del	-1, -2, -3, -4 življenja
G25	Razpolovite	+20, +40, +60, +80 točk
G26	Velikih 6	-1, -2, -3, -4 življenja
G27	Enainštirideset	+20, +40, +60, +80 točk
G29	Dvojni padec	+20, +40, +60, +80 točk
G30	21 točk	1, +2, +3, +4 točke

IGRE NA KROŽNIKU

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

PRAVILA IGRE

IGRE

G01301-999

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

To je najbolj priljubljena igra s pikado, ki se igra v večini lig in turnirjev. Vsak igralec začne igro s 301 točko (ali 501, 601 itd.). Vsak igralec je na potezi

na koncu se vsota treh puščic odšteje od igralčevega rezultata. Zmaga igralec, ki prvi doseže natančno ničlo. Igra se nadaljuje, dokler ni doseženo 2., 3. in 4. mesto.

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

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

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

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

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

G02

301-999 LIGA

Možnosti: 301, 501, 601, 701, 801, 901, 999 / DUPLA BULL/ SZIMPLA BULL To je moštvena različica igre 301-999 in je zelo priljubljena v ligah za pikado. Vedno sta dve ekipi z največ 4 do 4 igralci na ekipo. Na primer: igralec 1 in igralec 3 igrata proti igralcu 2 in igralcu 4. Igra se igra na enak način kot individualna igra 301-999.

Možnosti: 2C, 3C, 4C, Cyb

2C: 2 igralca v vsaki ekipi 3C: 3 igralci v vsaki ekipi 4C: 4 igralci v vsaki ekipi CyB: 1 igralec v vsaki ekipi

G03SKUPAJ

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

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

CLOCK

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

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

ne glede na dvojno ali trojno

205,210,215,220: Zadnja številka 5, 10, 15, 20 je le dvojniki so veljavni.

305,310,315,320: Zadnja številka 5, 10, 15, 20 je le trojčki so veljavni.

G05

ŠANGHAJ

MOŽNOSTI: L01, L05, L10, L15

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

Možnost L05: igra se začne v sektorju 5

Možnost L10: igra se začne v sektorju 10

Možnost L15: igra se začne v sektorju 15

G06VISOKO

DOSEŽENO DOSEŽENO DOSEŽENO DOSEŽENO

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

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

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

G07

KILLER

Cilj igre je ubiti nasprotnike in ohraniti igralca pri življenju. Zmagaja igralec, ki je na koncu edini živ. Pri možnostih 303-321 zunanji bik in bik ne štejeta. Ta polja niso označena. Vsak igralec mora svojo puščico vreči v svoje oštevilčeno polje. Na zaslonu se na tej točki prikaže "SEL". Če igralec zgreši tablo, zadane bika ali zadene sektor, ki ga je že ustrelil drug igralec, mora ponovno metati.

Ko igralec ugotovi številko, se začne boj. Vsak igralec poskuša vreči svojo številko in si tako prislužiti vzdevek "morilec". Ko igralec postane morilec, je njegov cilj "umoriti" svoje nasprotnike tako, da zadane njihove oštevilčene sektorje, dokler vsi ne izgubijo svojega "življenja". Če morilec zadane svoj oštevilčeni sektor, izgubi naziv "morilec" in izgubi tudi svoje "življenje". Status "morilca" lahko ponovno pridobi, če ponovno zadane svoj oštevilčeni sektor. Zadnji preživeli zmagaja.

V težki igri mora igralec, ki želi dobiti oznako "ubijalec", podvojiti (ali potrojiti) svoj rezultat.

Število življenj in težavnost sektorja (vsi sektorji, dvojni sektor in trojni sektor) lahko izberete z možnostmi 003-321, ki pomenijo število življenj 3-21 in težavnost sektorja.

Možnost	Življenja	Strelišče (morilec)
003	3	enojni, dvojni, trojni
005	5	enojni, dvojni, trojni
.....	...	enojni, dvojni, trojni
021	21	enojni, dvojni, trojni
203	3	dvojni
205	5	dvojni
...	dvojni
Možnost	Življenja	Strelišče (morilec)
221	21	dvojni
303	3	trojni
305	5	trojni
....	trojni
321	21	trojni

G08

SHOOT-OUT

MOŽNOSTI: -03, -04, -05 -19, -20, -21

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

G099

ŽIVLJENJA

MOŽNOSTI: 003, 004, 005, 006, 007, 008, 009

Ta igra beleži številke v krogih od 1 do 20 in bull. Igralci v 1. krogu zaporedno mečejo v sektor 1, v 2. krogu 2 in tako naprej, vse do "25" v 21. krogu, nato v 22. krogu spet 1 in tako naprej. Vsak igralec mora v vsakem krogu z eno puščico zadeti ciljno številko. Igralec izgubi življenje, če zgrešijo vse tri puščice. Zadnji živeči igralec zmaga. 003, 004, 005 ... 009
tukaj 3, 4, 5 ... 9 življenj

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

Kriket je zelo priljubljena igra.





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

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

C00: odprite številke v zelenem vrstnem redu

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

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

Kriket	enkrat	dvakrat	Odprto v	zaprtje
Prijavite se na				

G11NO REZULTAT**KRIKET****MOŽNOST: 000, 020, 025 / DVOJNI BIK/POSAMEZNI BIK**

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

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

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

G12 KLICANJE**KRIKETOV V GRU****MOŽNOST: 00C, 20C, 25C / DVOJNI BIK/SAMOSTOJNI BIK**

To je obratno kot pri *kriketu*. Ko igralec odpre številko, se zadetek prišteje nasprotnikovemu rezultatu. Najvišji skupni rezultat je

izgubi. Rezultata ni mogoče prišteti k rezultatu igralca, ki je številko že izpolnil. Zmagovalec je igralec z najnižjim rezultatom, ki prvi izpolni vse številke. Če je igralec prvi izpolnil vse številke, vendar ima najvišji rezultat, mora nadaljevati z metanjem, da poveča nasprotnikov rezultat na rezultat, ki je višji ali enak njegovemu.

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

00C: odpre številke v zelenem vrstnem redu

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

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

G13

KILLER CRICKET

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

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

H00: odpre številke v zelenem vrstnem redu

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

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

G14

SCRAM CRICKET

MOŽNOST: Dvojni bik, bik

Vsak igralec vrže 15 do 20 segmentov in kroglo.

En igralec je strelec in lahko dosega točke, medtem ko je drugi igralec zamašek in mora priti do vsakega segmenta ter ga enkrat zapreti z Bull/Bullseye. Strelec ne more več zapreti segmenta z zaprto številko. Strelec se zamenja, ko so zaprti vsi številski segmenti. Zdaj postaneta strelec dva igralca. Cilj vsakega strelca je doseči čim več točk. Po dveh krogih je zmagovalec igralec z največjim številom točk.

G15KRIKET Z NIZKIM

IGRIŠČEM

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

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

Dodatne možnosti:

E00: odpre številke v zelenem vrstnem redu

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

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

G16ANGLEŠKI

KRIKET

MOŽNOST: dvojni bik, enojni bik

To igro igrata dva igralca in je sestavljena iz dveh krogov. Igralec 1 mora zadeti zunanjega bika ali bika, dokler ne doseže 9 zadetkov (9X). A

Igralec 2 mora doseči najvišji možni rezultat. Za vsak strel (3 puščice) je treba od doseženih točk odšteti 40 točk. Če igralec 1 zadane zunanjega bika, notranjega bika in

končal z 9 zadetki (9X), se vlogi zamenjata. Zmaga igralec, ki ima na koncu drugega kroga največ točk.

G17DVOJNI LE KRIKET

MOŽNOST: L00, L20, L25, dvojni bik, enojni bik

Ta igra se igra na enak način kot kriket, le da je treba odigrati dvojni oštevilčeni kriketni sektor, preden lahko igralec nadaljuje s številko. Ko je dvojniki zadet, se številka lahko odpre. Nato šteje ta dvojniki in vsi dvojniki ali trojniki te številke. Na primer, če želi igralec preiti na številko 20, mora najprej vreči dvojno 20. Po zadetku dvojne 20 in nato enojne 20 igralec zapre številko, dvojna se odpre in je vredna 20 točk, trojna pa se odpre in je vredna 40 točk. Zato se puščica ne more uporabiti za odpiranje/zapiranje števila.

G18

BARVA

MOŽNOSTI: 100, 200, 300, 400, 500

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

G19

BONUSNA

BARVA

MOŽNOSTI: 100, 200, 300, 400, 500

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

G20

KOREKCIJSKA BARVA

MOŽNOSTI: 100, 200, 300, 400, 500

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

G21NO BARVA

REZULTATA

Možnosti: 003, 004, 005, 006, 007 Igra je treba igrati na enak način kot igro "Color" z naslednjo razliko.

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

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

G22FREE-DART

BARVA

MOŽNOSTI: 005, 010, 015, 020

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

G23

OVERS

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

To je preprosta in hitra igra. Vsak igralec si mora prizadevati, da doseže rezultat, ki je enak ali višji od prejšnjega najvišjega rezultata v krogu. Če igralec vrže manj kot prejšnje tri skupne vrednosti puščic, izgubi "življenje". Zmaga igralec, ki najdlje ostane živ. število življenj izberite z možnostmi 003-021, ki predstavljajo 321 življenj.

G24

PODNAP

ISI

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

Igra je podobna igri *Overs*, le da je cilj, da igralec doseže nižjo vrednost od skupnega števila treh puščic. Ko je skupni rezultat treh puščic večji od zabeleženega rezultata, igralec prejme

izgubi "life". Prepustitev strela ali zadetek zunaj točkovnega območja se kaznuje s 60 točkami (3x20, najvišji rezultat na puščico). Zmaga igralec, ki najdlje ostane "živ". Izberite število življenj z možnostmi U03-U21, ki pomenijo 3-21 življenj.

E- IT

MOŽNOST: DVOJNI BIK/SAMOSTOJNI BIK

Vsi začnejo igro tako, da vrže 12, nato 13, 14, katerikoli dvojnik, nato 15, 16, 17, katerikoli trojnik, 18, 19, 20 in nazadnje bik. Vsak igralec vrže tri puščice na isto številko in nato v naslednjem krogu preide na naslednjo številko. Rezultati se seštevajo, dvojni rezultat je 2-kratnik rezultata, trojni pa 3-kratnik rezultata. Če igralec v krogu zgreši vse tri mete za določeno tarčo, se njegov rezultat prepolovi. Na koncu igre zmagata igralec z najvišjim rezultatom.

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

D: dvojnoT

: trojnoB

: bik

G26

BIG-6

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

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

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

G27

ENAINŠ
TIRIDES
ET**MOŽNOST: DVOJNI BIK/SAMOSTOJNI BIK**

Vsakdo začne igro tako, da vrže 20, nato 19, 18, 17, 16, 15, bull, skupaj 41 točk. Vsak igralec vrže tri puščice na isto številko in nato v naslednjem krogu preide na naslednjo številko. Rezultati se seštevajo, dvojni je 2-kratnik rezultata, trojni pa 3-kratnik rezultata. Po biku sledi dodatni krog z 41 točkami in igralec se mora prebiti skozi ta izziv, da zaključi zadnji krog (41 je vsota točk, doseženih s tremi zaporedno odvrženimi puščicami). Na koncu igre zmagata igralec z najvišjim rezultatom.

	20	19	18	17	16	15	B	"41"	Skupaj
1. igralec									
2. igralec									

B: Bulje oko

MOŽNOSTI: 132, 141, 168, 189

Tabla samodejno označi ciljni sektor. Zmaga igralec, ki prvi trikrat obkroži ciljne sektorje.

132- Sektorji, ki jih morate zadeti, so 15, 4, 8, 14, 3.

141- Sektorji, ki jih morate zadeti, so 17, 13, 9, 7, 1.

168- Sektorji, ki jih morate zadeti, so 20, 16, 12, 6, 2.

189- Sektorji, ki jih morate zadeti, so 19, 10, 18, 5, 11.

Igralec mora trikrat zadeti oštevilčen sektor, da se premakne v naslednji oštevilčen sektor. Posamezen zadetek v sektor šteje enkrat, dvojni sektor šteje dvakrat, trojni sektor pa trikrat.

SPUŠČANJE**MOŽNOST: DVOJNI BIK/SAMOSTOJNI BIK**

Vsak igralec ima na začetku 40 osnovnih točk. Igralec lahko osvoji točke z, da zadenete aktivne sektorje danega kroga. Na primer, v krogu 1

igralec mora zadeti sektor 15. Če zgreši sektor 15, je igralčev rezultat naslednji

se prepolovi. Naslednji krog je 16. krog in tako naprej. Za D in T mora igralec vreči dvojno ali trojno kombinacijo, pri čemer velja enako pravilo. Zmaga igralec z najvišjim rezultatom.

	15	16	D	17	18	T	19	20	B	Skupaj
1. igralec										
2. igralec										

D: dvojno T : trojno B : bik

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

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

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

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

CENTURY**MOŽNOSTI: 100, 150, 200, DVOJNI BIK/POSAMEZNI BIK**

Možnosti so ciljne ocene v spodnji tabeli.

Možnost	100	150	200
Ciljni rezultat	100 točk	150 točk	200 točk

V tej igri ima vsak igralec 9 puščic (v treh krogih), s katerimi lahko doseže 100 (ali 150, 200) točk, če ne preseže vrednosti ali če se čim bolj približa vrednosti 100 za. Kdor to mejo preseže, je izločen iz igre. Na tabli za pikado se prikaže "BUST". Puščicam, ki so zunaj območja točkovanja, se rezultat izniči. Odbite puščice se ne kaznujejo in se ne štejejo kot točke. Številka, dosežena na plošči za pikado, je rezultat Dvojni sektor je vreden dvojne točke, trojni pa trojne točke. Zmaga igralec, ki se najbolj približa ciljnemu rezultatu, ne da bi ga presegel.

G32SHOOTI

NG I

MOŽNOST: DVOJNI BIK/SAMOSTOJNI BIK

V tej igri vsak igralec vrže tri puščice. Igralec, ki s tremi meti puščic doseže najvišje število točk, zmaga v krogu. Igra se konča, ko igralec zmaga v 7 krogih.

G33SHOOTI

NG II

MOŽNOST: DVOJNI BIK/SAMOSTOJNI BIK

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

G34SHOOTIN

G III

MOŽNOST: DVOJNI BIK/SAMOSTOJNI BIK

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

G35SHOOTIN

G IV

MOŽNOST: DVOJNI BIK/SAMOSTOJNI BIK

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

ODPRAVLJANJE TEŽAV

Ni napajanja	Preverite in se prepričajte, da je adapter priključen v električno vtičnico in da je vtič pravilno priključen na ploščo.
--------------	--

Igra ne daje ocene	Preverite, ali je igra v nastavitvenem načinu, ali je ustavljena ali poteka preverjanje rezultata. Za 2 sekundi pritisnite gumb MISS (RESET), da preverite, ali je igra ponastavljena in se začne predvajanje. Prav tako lahko preverite, ali ni zataknjenih sektorjev za točkovanje ali funkcijskih gumbov.
Zataknjen sektor ali gumb	Med prevozom ali običajnim igranjem se lahko točkovni sektorji začasno zataknejo. Če se to zgodi, se vse samodejne funkcije točkovanja ustavijo. Nežno odstranite puščico ali premaknite sektor s prstom, da se sektor odklopi. Igranje se lahko nadaljuje in funkcija točkovanja se bo znova začela izvajati.
Odstranjevanje zlomljenih konic	Plastične konice se lahko prelomijo v ploščo. V tem primeru jih nežno izvlecite s kleščami. Opomba: težja kot je puščica, večja je verjetnost, da se bo upognila ali zlomila.
Električne ali elektromagnetne motnje	V primeru elektromagnetnih motenj lahko pride do okvare ali prenehanja delovanja elektronike na plošči za pikado (npr. močna nevihta, električni sunek, izpad električne energije, električni motor ali mikrovalovna pečica v bližini). Za ponovno vzpostavitev normalnega delovanja igre za 2 sekundi izključite adapter iz električne vtičnice in ploščo.

Garancija preneha veljati, če je bila puščica odprta ali razstavljena.

VARNOSTNO OPOZORILO

OPOZORILO!

Vira napajanja ne smete kratkostično povezati.

Uporabljajte samo priporočeni adapter (glejte navodila za namestitev). Adapter ni igrača!

Desko za pikado zaščitite pred ekstremnimi vremenskimi ali temperaturnimi razmerami. Šibrovko zaščitite pred tekočinami ali prekomerno vlago. Desko za pikado čistite z vlažno krpo in/ali blagim čistilnim sredstvom.

Pred čiščenjem izklopite puščico iz električnega omrežja

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

OPOZORILO!

Darts je šport za odrasle in ne igra. Otroci ga lahko uporabljajo le pod nadzorom odraslih. Pozorno preberite navodila. Ne uporabljajte puščic s puščicami.

ciljne osebe. S pravilno uporabo igrače se boste izognili poškodbam in poškodbam.

RECIKLIRANJE



Znak "prečrtan koš" pomeni, da izdelka in njegovega adapterja ne smete odlagati med gospodinjske odpadke. Z njima je treba ravnati ločeno. Če izdelkov ne želite več uporabljati, se obrnite na pooblaščenega jih oddate na zbirnem mestu, da se lahko reciklirajo. postane. Če to storite, boste škodovali okolju in svojemu zdravju.

Spartan GmbH

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

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

CE 14+

