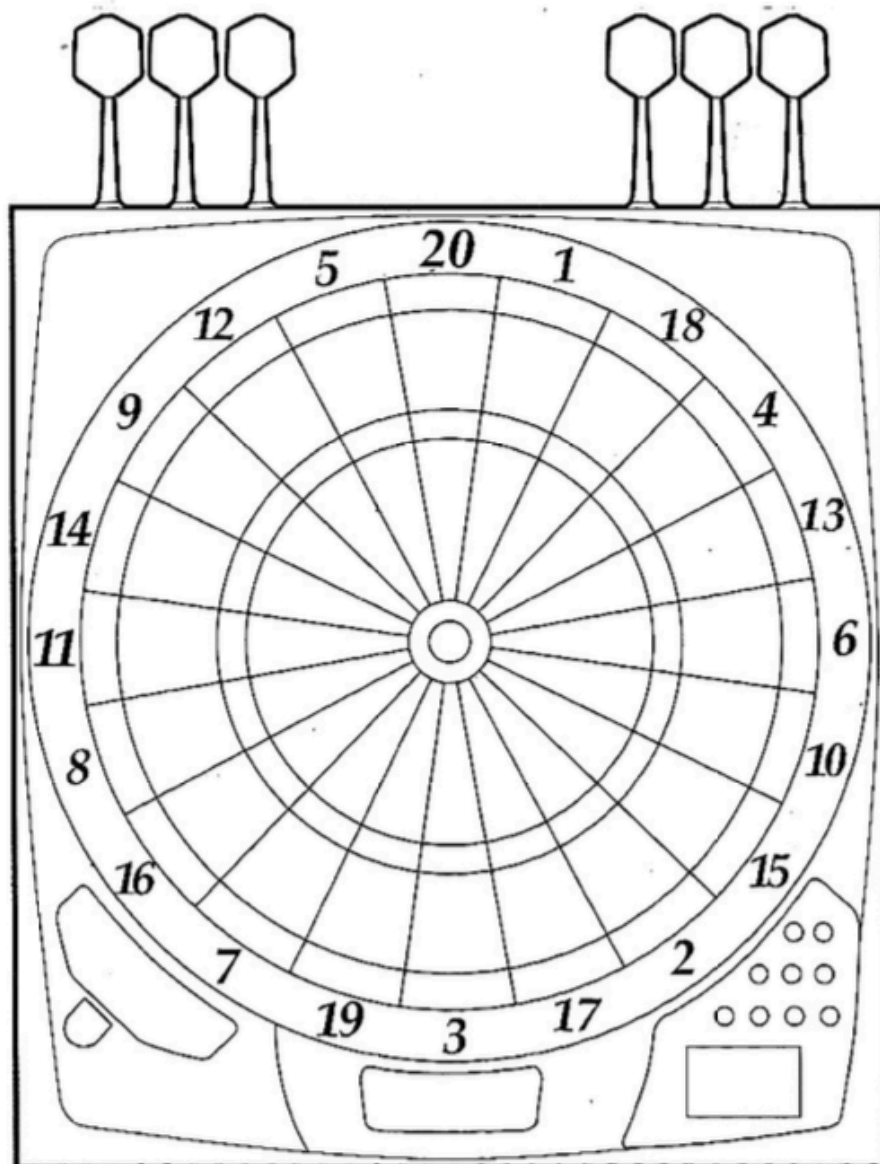


WORLD CHAMPION

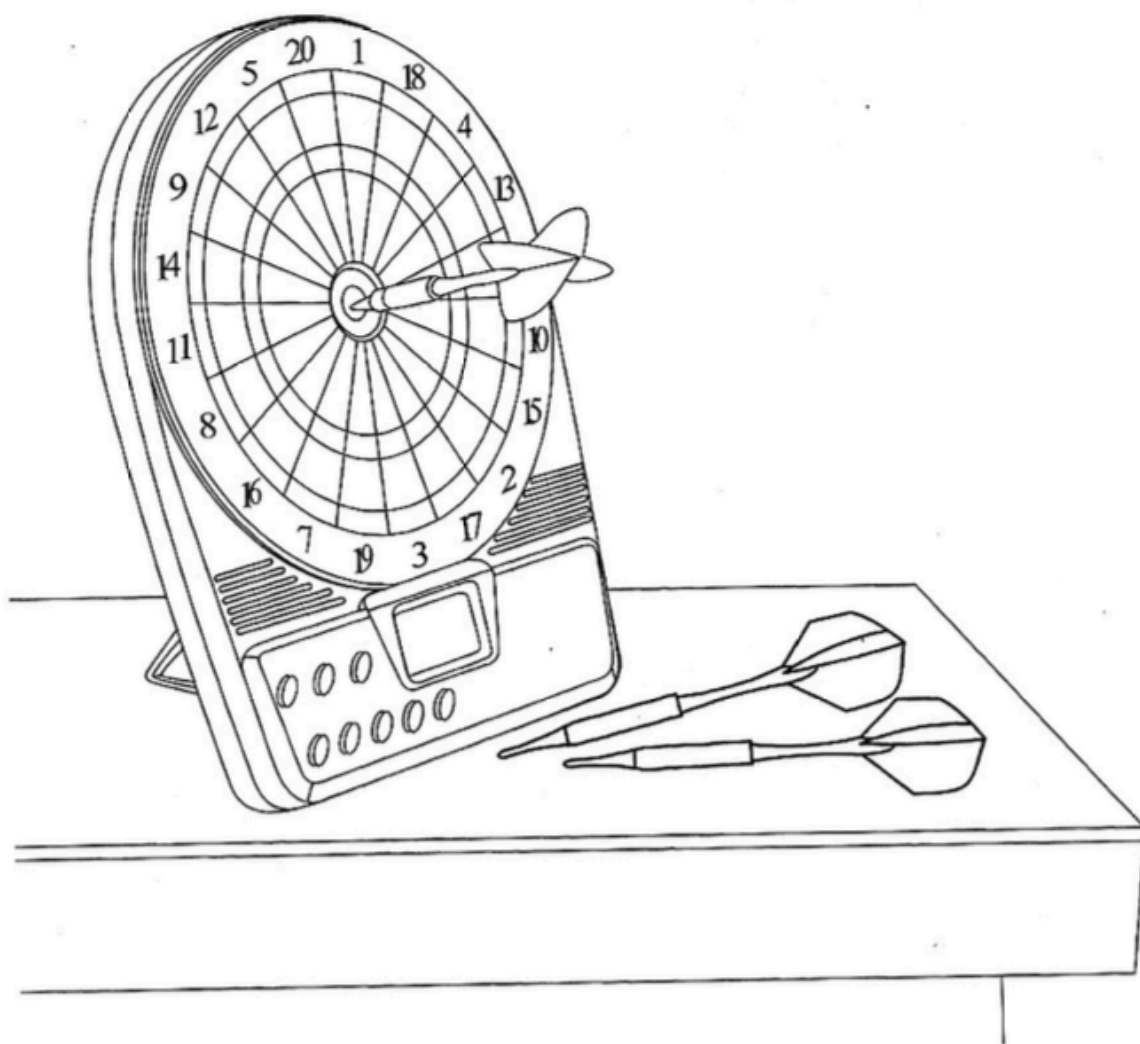


**ELEKTRONSKA
PIKADO TARČA**

Št. 189 / Št. 289 / Št. 489

Navodila za uporabo in navodila za igre

WORLD CHAMPION



**Št. 189 / Št. 289 / Št. 489 Elektronska
pikado tarča
Navodila za uporabo in navodila za igre**

Zahvaljujemo se vam za nakup elektronske pikado tarče M.Y.

Opozorilo:

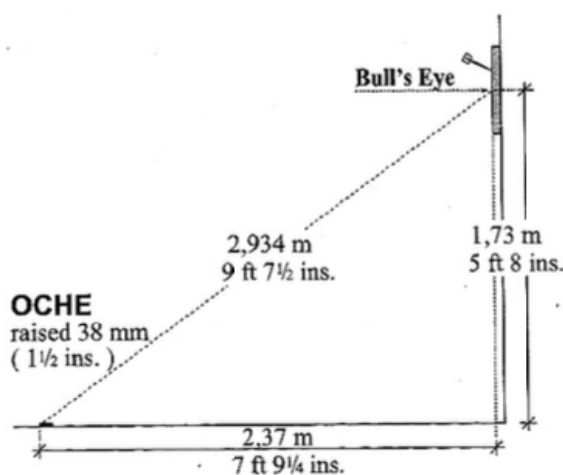
Ta tarča ni igrača in se sme uporabljati le pod nadzorom kompetentne odrasle osebe. Po končani igri poskrbite, da so puščice varno pospravljene in izven dosega majhnih otrok.

Lastnosti izdelka

- LCD zaslon
- Modra LCD osvetlitev ozadja
- Samodejno izračunavanje rezultatov
- Elektronski zvoki ob zadetku puščice v tarčo
- 18 iger z več ravnmi in več možnostmi
- Največ 8 igralcev
- Samodejni izklop po 30 minutah po koncu igre

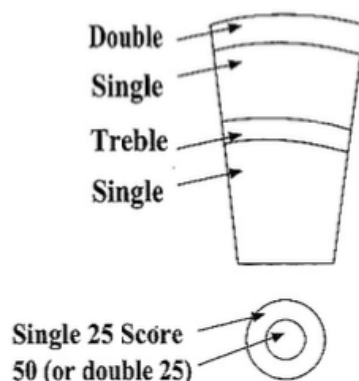
Standardna postavitvev

Izberite mesto na steni s približno 3 metri prostora spredaj, da obesite tarčo na višino 1.73 metra od tal do sredine tarče (Bull's Eye). Igralci morajo pri metanju puščic stati 2.37 metra stran (oche) od tarče. (Glej sliko)



Sistem točkovanja

Segment	Rezultat
Enojni segmenti točkovanja	Rezultat X1
Dvojni segmenti točkovanja	Rezultat X2
Trojni segmenti točkovanja	Rezultat X3
Notranji obroč	1 X 25
Bull's Eye	50 (25X2)



Definicija gumbov

1. Pritisnite gumb "POWER" in igra preide v normalno delovno stanje, ko zaslišite zvok.
2. Uporabite gumb "GAME" za izbiro iger (G01-G18). Gumb "GAME" lahko tudi zapusti igro in se vrne v prvotno stanje.
3. Gumb "OPTION" se lahko uporabi za izbiro podigre igre (G01-G18).
4. Uporabite gumb "PLAYER" za izbiro števila igralcev pred igranjem, privzeta vrednost je 2.
5. Gumb "HANDICAP" (uporablja se za izbiro težavnosti igre). Na primer, če 4 igralci hkrati igrajo igro "G01", lahko prvi igralec izbere 800, drugi igralec 200, tretji igralec 500 in četrti igralec 300.
6. Gumb "LIGHT" (uporablja se za vklop ali izklop osvetlitve LCD zaslona).
7. Gumb "DOUBLE IN/OUT" se uporablja samo za G02, za podrobnosti glejte navodila za uporabo igre.
8. Gumb "SOUND" se uporablja za izbiro zvoka ali utišanje.
9. Gumb "ELIMINATE" se uporablja za brisanje ali obnovitev rezultata trenutne puščice.
10. Gumb "START/NEXT" se uporablja za začetek igre in preklon na naslednjega igralca. Zvočna indikacija "Laser" Ta zvok se odda, ko so zadeti enojni segmenti točkovanja. "Double" Ta nasvet se odda, ko je zadet dvojni segment točkovanja. "Treble" Ta nasvet se odda, ko je zadet trojni segment točkovanja. "Bull's Eye" Ta nasvet se odda, ko je zadet Bull's-Eye.

Double out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

Ko je prikazano "Double out", to pomeni, da se igra lahko konča le z metom v dvojno polje - vendar, če je po metu ene, dveh ali treh pušic rezultat 1 ali pod 0, to pomeni "bust" (previsok rezultat) in igralec ne more zabeležiti nobenega rezultata ter se vrne na rezultat, s katerim je začel, ob tem pa se odda nasvet "Too High!"

Double in/out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901) Ko sta prikazana "Double in" in "Double out", to pomeni, da se mora igra začeti in končati z metom v dvojno polje.

	Score						
Game	G 02		501				
Option	5 0 1						
Player	P 8	→→→					
Double in	==	→					
Double out							
	20	19	18	17	16	15	B

G03 Round Clock (5, 10, 15, 20)

1. (5, 10, 15, 20) Pomeni zadeti kateri koli segment točkovanja za pridobitev točk.
2. 5 Zadenite segmente točkovanja od 1 do 5 po vrstnem redu.
3. 10 Zadenite segmente točkovanja od 1 do 10 po vrstnem redu.
4. 15 Zadenite segmente točkovanja od 1 do 15 po vrstnem redu.
5. 20 Zadenite segmente točkovanja od 1 do 20 po vrstnem redu. Po izbiri ene od zgornjih stopenj mora igralec vreči svoje pušice v segment na podlagi podanega nasveta - po vsakem metu bo označen naslednji segment in prejeli boste nasvet "Yes" ali "Sorry".

G04 Round Clock-Double (205, 210, 215, 220)

1. (205, 210, 215, 220) Pomeni, da lahko za točke zadenete le dvojni segment točkovanja.
2. "205" Zadenite segmente točkovanja od 1 do
5. "210" Zadenite segmente točkovanja od 1 do 10. "215" Zadenite segmente točkovanja od 1 do 15. "220" Zadenite segmente točkovanja od 1 do 20.

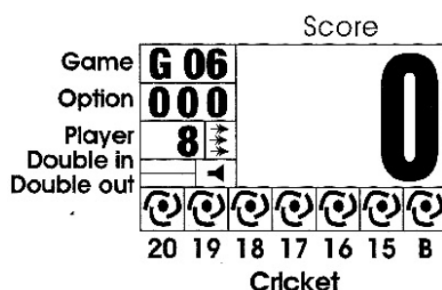
3. Igralec mora vreči svoje puščice v segment, kot je svetovano. Če je zadet pravilen segment, bo svetovan naslednji segment in zaslišali boste "Yes" ali "Sorry".

G05 Round Clock-Triple (305, 310, 315, 320)

1. (305, 310, 315, 320) Pomeni, da lahko za točke zadenete le trojni segment točkovanja. 305 Zadenite segmente točkovanja od 1 do 10.
5. 310 Zadenite segmente točkovanja od 1 do 10. 315 Zadenite segmente točkovanja od 1 do 15. 320 Zadenite segmente točkovanja od 1 do 20.
2. Igralec mora vreči svoje puščice v segment, kot je svetovano. Če je zadet pravilen segment, bo svetovan naslednji segment in zaslišali boste "Yes" ali "Sorry".

G06 Simple Cricket (000, 020, 025)

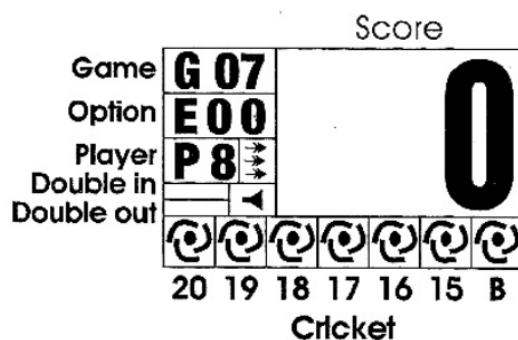
1. Velja le, ko so zadeti 15, 16, 17, 18, 19, 20 ali bull's-eye.
 2. Zmagovalec je igralec, ki prvi trikrat zadene vse zgornje segmente.
- Zadetek v enojni segment točkovanja - šteje enkrat. Zadetek v dvojni segment točkovanja - šteje dvakrat. Zadetek v trojni segment točkovanja - šteje trikrat.
3. "000" - Zadenete lahko kateri koli segment 15, 16, 17, 18, 19, 20 in bull's-eye. Te segmente lahko zadenete v poljubnem vrstnem redu.
 - "020" - Najprej morate trikrat zadeti 20, nato sledijo 19, 18, 17, 16, 15 in bull's-eye po vrstnem redu. "025" - Najprej morate trikrat zadeti bull's-eye, nato sledijo 15, 16, 17, 18, 19, 20 po vrstnem redu.
 4. Vsak segment ima tri indikatorje "^". Ko je zadet enkrat, se vklopi en "^". Ko so vsi "^" vklopljeni, je igre konec. (Glej spodnjo sliko.)



5. Zmagovalec je igralec, ki prvi vklopi vse "^".

G07 Score Cricket (E00, E20, E25)

1. Velja le, ko so zadeti 15, 16, 17, 18, 19, 20 ali bull's-eye.
2. Zmagovalec je igralec, ki prvi trikrat zadene vse zgornje segmente. Zadelek v enojni segment točkovanja – šteje enkrat. Zadelek v dvojni segment točkovanja – šteje dvakrat. Zadelek v trojni segment točkovanja – šteje trikrat.
3. "E00" - Zadenete lahko kateri koli segment 15, 16, 17, 18, 19, 20 in bull's-eye. Segmente lahko zadenete v poljubnem vrstnem redu. "E20" - Najprej morate trikrat zadeti segment 20, nato sledijo 19, 18, 17, 16, 15 in bull's-eye po vrstnem redu. "E25" - Najprej morate trikrat zadeti bull's-eye, nato sledijo 15, 16, 17, 18, 19, 20 po vrstnem redu.
4. Vsak segment ima tri indikatorje "^". Ko je zadet enkrat, se vklopi en "^".
5. Vsak segment točkovanja je odprt in lahko prinaša točke šele, ko ga vsak igralec zadene 3-krat, vendar bo zaprt in ne bo več prinašal točk, če ga vsi igralci zadenejo 3-krat.
6. Vsak igralec mora poskusiti zadeti segment točkovanja 3-krat, da ta preide v status "open" (odprto) in lahko začne prinašati točke.
7. Preden nasprotniki končajo 3 zadetke za odprtje segmenta točkovanja, lahko igralec nadaljuje z zadetki v druge zanj "odprte" segmente točkovanja, da doseže višje rezultate.
8. Ko vsi igralci končajo 3 zadetke istega segmenta točkovanja, bo ta segment zaprt in ne bo več prinašal točk. Igralci morajo izbrati drug segment točkovanja za doseganje točk.
9. Zmagovalec je igralec, ki prvi zapre vse določene segmente točkovanja z najvišjim rezultatom, ali igralec z najvišjim rezultatom po tem, ko so vsi segmenti zaprti. (Glej spodnjo sliko.)



G08 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25) 1. Velja le, ko so zadeti 15, 16, 17, 18, 19, 20 ali bull's-eye.

2. Zmagovalec je igralec, ki prvi trikrat zadene vse zgornje segmente.

Zadetek v enojni segment točkovanja – šteje enkrat. Zadetek v dvojni segment točkovanja – šteje dvakrat. Zadetek v trojni segment točkovanja – šteje trikrat.

3. "C00" - Zadenete lahko kateri koli segment 15, 16, 17, 18, 19, 20 in bull's-eye. Segmente lahko zadenete v poljubnem vrstnem redu.

"C20" - Najprej morate trikrat zadeti 20, nato sledijo 19, 18, 17, 16, 15 in bull's-eye po vrstnem redu. "C25" - Najprej morate trikrat zadeti bull's-eye, nato sledijo 15, 16, 17, 18, 19, 20 po vrstnem redu.

4. Vsak segment ima tri indikatorje "^". Ko je zadet enkrat, se vklopi en "^".

5. Vsak segment točkovanja je odprt in lahko prinaša točke po tem, ko ga vsak igralec zadene 3-krat, vendar bo zaprt in ne bo več prinašal točk, če ga vsi igralci zadenejo 3-krat.

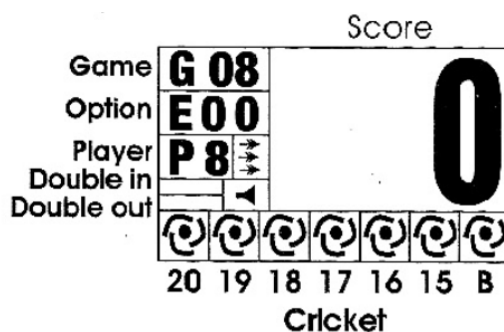
6. Točke, ki jih doseže trenutni igralec, se bodo prištele k rezultatom vseh nasprotnikov.

7. Vsak igralec mora poskusiti zadeti segment točkovanja 3-krat, da ta preide v status "open" in lahko nato prinaša točke.

8. Preden nasprotniki končajo 3 zadetke za odprtje segmenta točkovanja, lahko igralec nadaljuje z zadetki v druge "odprte" segmente točkovanja, da nasprotniki dobijo višje rezultate.

9. Ko vsi igralci končajo 3 zadetke istega segmenta točkovanja, bo ta segment zaprt in ne bo več prinašal točk. Igralci morajo izbrati drug segment točkovanja za doseganje točk. 10. Zmagovalec je igralec, ki zapre vse določene segmente točkovanja z najnižjim rezultatom, ali igralec z najnižjim rezultatom po tem, ko so vsi segmenti zaprti.

(Glej spodnjo sliko.)



G09 Golf (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)

1. (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90) se lahko izbere kot izbrani rezultat.
2. Igralec mora zadeti številčni segment od 1 do 18 po vrstnem redu. (1 s prvim metom, 2 z drugim metom in tako naprej). Če je segment zadet, bo označen naslednji segment in prejeli boste nasvet "Yes" za zadetek ali "Sorry" za zgrešen met.
3. Igralec mora poskusiti doseči čim nižji rezultat. Če vse tri puščice v krogu zgrešijo, to pomeni "bad dart" (slaba puščica) in doda se 5 točk. Če je zadet trojni segment točkovanja, se dodeli 1 točka (Eagle dart). Če je zadet dvojni segment točkovanja, se dodelita 2 točki (Bird dart). Če je zadet enojni segment točkovanja, se dodelijo 3 točke. Za zaključek kroga lahko uporabite katero koli od 3 puščic, vendar se za izračun rezultata uporabi le zadnja puščica.
4. Če s prvo puščico zadenete enojni segment točkovanja in dobite 3 točke, se lahko odločite za prehod v naslednji krog. Če pa želite doseči nižji rezultat, lahko nadaljujete z metanjem. Vendar, če oba zadnja 2 meta zgrešita, boste na koncu dobili 5 točk.
5. Igralec, ki doseže ali preseže izbrani rezultat, bo izločen iz igre. Ko ostane le še en igralec, je ta zmagovalec. Ali pa, če se konča vseh 18 krogov, je zmagovalec igralec z najnižjim rezultatom.

G10 Bingo (132, 141, 168, 189)

1. Računalnik bo samodejno prikazal številčne segmente, zmagovalec je igralec, ki prvi trikrat zadene vse določene številčne segmente. Če je segment zadet, bo označen naslednji segment in prejeli boste nasvet "Yes", če je zadet, ali "Sorry", če zgrešite.
2. 132-Zadenite v zaporedju segmente 15, 4, 8, 14, 3.
3. 141-Zadenite v zaporedju segmente 17, 13, 9, 7, 1.
4. 168-Zadenite v zaporedju segmente 20, 16, 12, 6, 2.
5. 189-Zadenite v zaporedju segmente 19, 10, 18, 5, 1.
6. Igralec mora trikrat zadeti številčni segment in šele nato lahko nadaljuje z naslednjim številčnim segmentom. Zadetek v enojni segment točkovanja šteje enkrat. Zadetek v dvojni segment točkovanja šteje dvakrat. Zadetek v trojni segment točkovanja šteje trikrat.

G11 Big Little-Simple (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

1. Možnost (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) pomeni prvotno vrednost življenj igralca.
2. Vsak igralec ima na začetku osnovno vrednost življenj. Ko igralec nima več življenj, je izločen iz igre. Prvi igralec mora zadeti številčni segment, ki je podan naključno.
3. Če igralec zadane cilj s prvo ali drugo puščico, lahko s tretjo puščico postavi nov cilj. Če igralec zadane cilj z uporabo vseh treh puščic ali ne more postaviti novega veljavnega cilja, bo nov cilj za naslednjega igralca določen naključno. Če ta igralec s tremi puščicami ne more zadeti cilja, izgubi točko, ta cilj pa bo nato poskušal zadeti naslednji igralec. Če je segment zadet, bo označen naslednji segment in prejeli boste nasvet "Yes", če je zadet, ali "Sorry", če je zgrešen.
4. Zadelek je veljaven, če je zadet kateri koli del ciljnega številčnega segmenta, ne glede na to, ali gre za enojni, dvojni ali trojni segment točkovanja.
5. Ko ostane le še en igralec z življenji, je igre konec in ta igralec je zmagovalec.

G12 Big Little Hard (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)

1. Možnost (X3, X5, X7, X9, X11, X13, X15, X17, X19, X21) pomeni prvotno vrednost življenj igralca.
2. Vsak igralec ima na začetku osnovno vrednost življenj. Ko igralec nima več življenj, je izločen iz igre. Prvi igralec, ki je na vrsti, mora zadeti naključni številčni segment "target".
3. Če igralec zadane cilj s prvo ali drugo puščico, lahko s tretjo puščico postavi nov cilj. Če igralec zadane cilj z uporabo vseh treh puščic ali ne more postaviti novega in veljavnega cilja, bo nov cilj za naslednjega igralca določen naključno. Če ta igralec s tremi puščicami ne more zadeti cilja, izgubi točko, ta cilj pa bo poskušal zadeti naslednji igralec. Če je segment zadet, bo označen naslednji segment in prejeli boste nasvet "Yes" ali "Sorry".
4. Velja le, če zadenete isti del točkovanja ciljnega številčnega segmenta.

5. Ko ostane le še en igralec z življenji, je igre konec in ta igralec je zmagovalec.

G13 Killer (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

1. Možnost (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) pomeni začetno vrednost življenj igralca.
2. Ob vstopu v igro okna za rezultate prikazujejo "SEL" (Select), kar igralcu sporoča, naj si izbere segment točkovanja. Prvi segment točkovanja, ki ga igralec zadene, je izbran za njegov segment. Nato pritisnite gumb "NEXT", da naslednji igralec izbere svoj segment točkovanja. Ko vsi igralci izberejo svoje segmente točkovanja, se igra začne.
3. Ko vsi igralci izberejo svoje segmente točkovanja, lahko začnejo z metanjem. Šele ko igralec zadene svoj segment točkovanja, lahko postane "killer" (ubijalec) skozi celotno igro.
4. Ko nasprotnikov killer zadene igralčev segment točkovanja, se temu igralcu odvzame točka. Življenjske točke so prikazane neposredno na zaslonu. Vsak igralec lahko preveri rezultat s pritiskom na gumb "SCORES".
5. Če je igralec postal "killer" in zadene svoj ciljni segment, ne bo več "killer" in od njegovih življenjskih točk se odšteje ena točka.
6. Killer se mora truditi odvzeti točke nasprotnikom z zadetki v nasprotnikove segmente točkovanja.
7. Če je ciljni segment zadet, bo označen naslednji segment in prejeli boste nasvet "Yes" ali "Sorry".
8. Možnost (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) pomeni, da igralec lahko postane killer, ko zadene izbrani številčni segment, ne glede na to, ali je enojni, dvojni ali trojni segment točkovanja.
9. Ko ostane le še en igralec z življenji, je igre konec in ta igralec je zmagovalec.
10. Igro morata igrati več kot 2 igralca.

G14 Killer - Double (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)

1. Možnost (X3, X5, X7, X9, X11, X13, X15, X17, X19, X21) pomeni začetno vrednost življenj igralca.
2. Ob vstopu v igro okna za rezultate prikazujejo "SEL" (Select), da

opomnijo igralca, naj si izbere segment točkovanja. Prvi segment točkovanja, ki ga igralec zadene, je izbran za njegov segment. Nato pritisnite gumb "NEXT", da naslednji igralec izbere svoj segment točkovanja. Ko vsi igralci izberejo svoje segmente točkovanja, se igra lahko začne.

3. Ko vsi igralci izberejo segmente točkovanja, lahko začnejo z metanjem. Šele ko igralec zadene svoj lastni segment točkovanja, lahko postane killer skozi celotno igro.

4. Ko nasprotnikov killer zadene igralčev segment točkovanja, se temu igralcu odvzame točka. Življenjske točke so prikazane neposredno na zaslonu. Vsak igralec lahko preveri rezultat s pritiskom na gumb "SCORES".

5. Če je igralec postal "killer" in zadene svoje lastne ciljne segmente, ne bo več killer in od njegovih življenjskih točk se odšteje ena točka.

6. Killer se mora truditi odvzeti točke nasprotnikom z zadetki v nasprotnikove segmente točkovanja.

7. Če je segment zadet, bo označen naslednji segment in prejeli boste nasvet "Yes" ali "Sorry".

8. Možnost (207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) pomeni, da igralec lahko postane killer le, ko zadene izbrani številčni segment v dvojnem delu točkovanja.

9. Ko ostane le še en igralec z življenji, je igre konec in ta igralec je zmagovalec. 10. Igro morata igrati več kot 2 igralca.

G15 Killer-Triple (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)

1. Možnost (X3, X5, X7, X9, X11, X13, X15, X17, X19, X21) pomeni začetno vrednost življenj igralca.

2. Ob vstopu v igro okna za rezultate prikazujejo "SEL" (Select), da igralcu sporočijo, naj si izbere segment točkovanja. Prvi segment točkovanja, ki ga igralec zadene, je izbran za njegov segment. Nato pritisnite gumb "NEXT", da naslednji igralec izbere svoj segment točkovanja. Ko vsi igralci izberejo svoje segmente točkovanja, se igra lahko začne.

3. Ko vsi igralci izberejo svoje segmente točkovanja, lahko začnejo z metanjem. Šele ko igralec zadene svoj segment točkovanja, lahko postane killer skozi celotno igro.

4. Ko killer zadane igralčev segment točkovanja, se temu igralcu odšteje točka. Življenjske točke so prikazane neposredno na zaslonu. Vsak igralec lahko preveri rezultat s pritiskom na gumb "SCORES".
5. Če je igralec postal "killer" in zadane svoj lastni cilj, ne bo več killer in bo izgubil eno življenjsko točko od tega rezultata.
6. Killer se mora truditi odvzeti točke nasprotnikom z zadetki v nasprotnikove segmente točkovanja.
7. Če je segment zadet, bo označen naslednji segment in prejeli boste nasvet "Yes" ali "Sorry".
8. Možnost (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) pomeni, da igralec lahko postane killer le, ko zadane izbrani številčni segment v trojnem delu točkovanja.
9. Ko ostane le še en igralec z življenji, je igre konec in ta igralec je zmagovalec. 10. Igro morata igrati več kot 2 igralca.

G16 Shoot Out (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)

1. Možnost (X3, X5, X7, X9, X11, X13, X15, X17, X19, X21) pomeni začetno vrednost življenj igralca.
2. Igralcu je naključno dodeljen številčni segment, ki ga mora zadeti. Igralec ga mora zadeti v desetih sekundah, sicer se ta met odvzame. Če je segment zadet, bo označen naslednji segment in prejeli boste nasvet "Yes" ali "Sorry".
3. Vsak met, ki zadane "ciljni" segment (enojni, dvojni ali trojni), bo zmanjšal rezultat za eno točko.
4. Zmagovalec je igralec, čigar točke se prve zmanjšajo na 0.

G17 Legs over (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

1. Možnost (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) pomeni začetno vrednost življenj igralca.
2. Igralec mora poskusiti doseči rezultat, ki je višji ali enak prejšnjemu najvišjemu rezultatu, doseženemu v enem krogu. Ko igralec doseže manj kot prejšnji skupni seštevek treh puščic, se mu odvzame eno (Life). Zadnji igralec, ki mu ostane (Life), je zmagovalec.
3. Igralcem ni dovoljeno brisati točk. Če igralec pritisne gumb

START neposredno ali nobena od njegovih puščic ne zadene segmentov, prav tako izgubi eno (Life).

4. Igralec bo izločen, ko bo njegovo število življenj 0, ob tem pa se bo kot opomnik zaslišal zvok.

5. Ko ostane le še en igralec, je igre konec in ta igralec je zmagovalec.

6. Igro morata igrati več kot 2 igralca.

5. Ko ostane le še en igralec, je igre konec in ta igralec je zmagovalec.

6. Igro morata igrati več kot 2 igralca.

G18 Legs Under (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)

1. Možnost (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21) pomeni začetno vrednost življenj igralca.

2. Cilj je premagati najnižji skupni rezultat treh puščic. Ko je skupni seštevek treh puščic višji od rekorda, se igralcu odvzame eno (Life). Zadnji igralec, ki mu ostane (Life), je zmagovalec.

3. Igralcem ni dovoljeno brisati točk. Če igralec pritisne gumb START neposredno ali nobena puščica ne zadene segmentov, prav tako izgubi eno (Life).

4. Igralec bo izločen, ko bo njegovo število življenj 0, ob tem pa se bo kot opomnik zaslišal zvok.

5. Ko ostane le še en igralec, je igre konec in ta igralec je zmagovalec.

6. Igro morata igrati več kot 2 igralca.