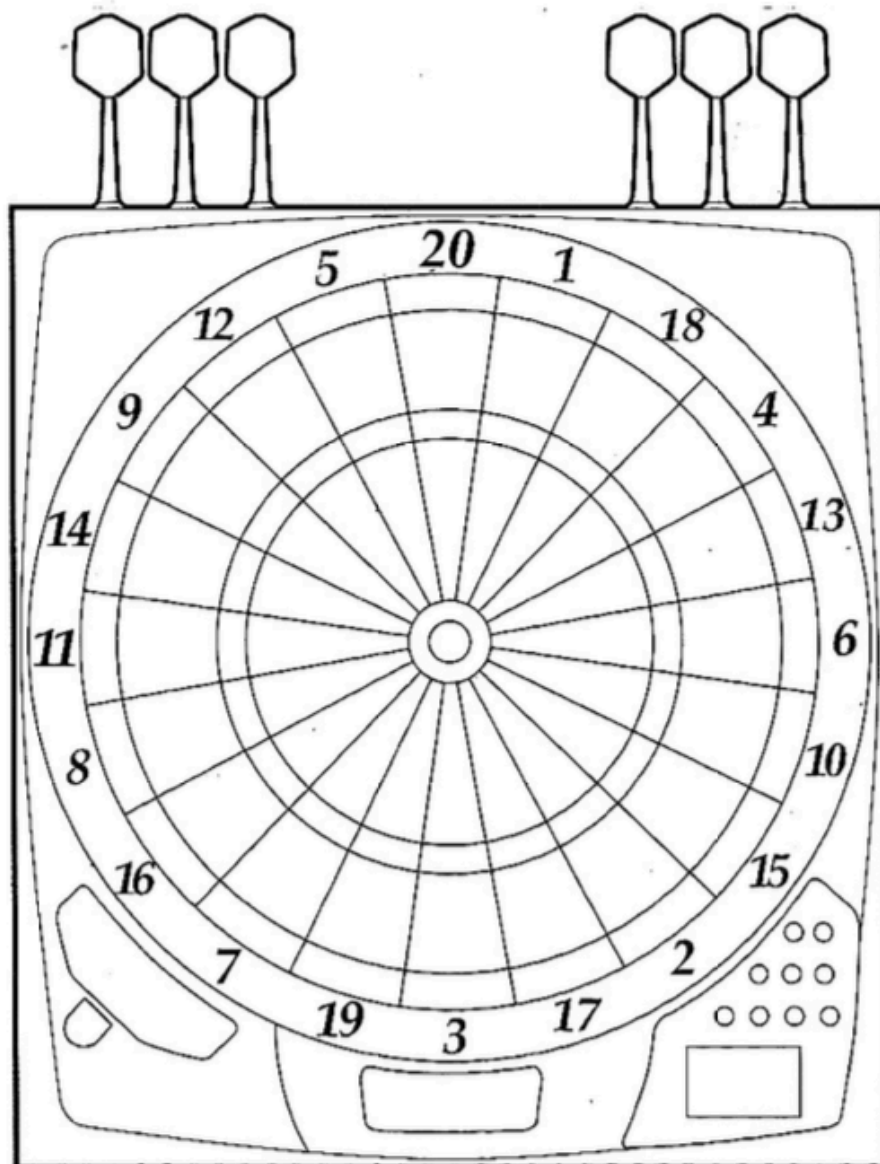


WORLD CHAMPION

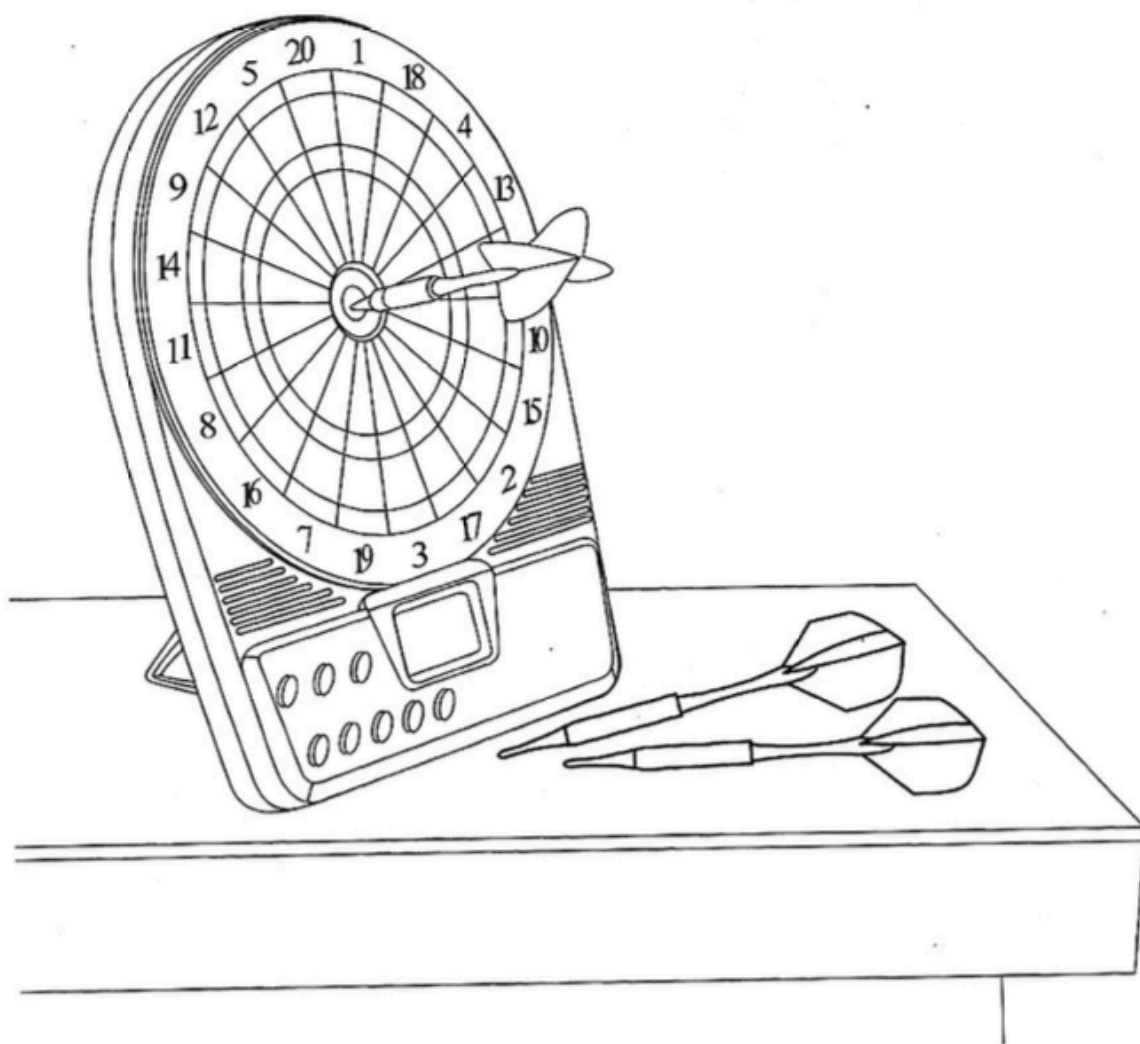


**ELEKTRONISK
PILKAST**

No.189 / No.289 / No.489

Användarmanual & Spelinstruktioner

WORLD CHAMPION



No.189 / No.289 / No.489 Elektronisk pilkast Användarmanual & Spelinstruktioner

Tack för att du har köpt din M.Y Elektroniska pilkast.

Varning:

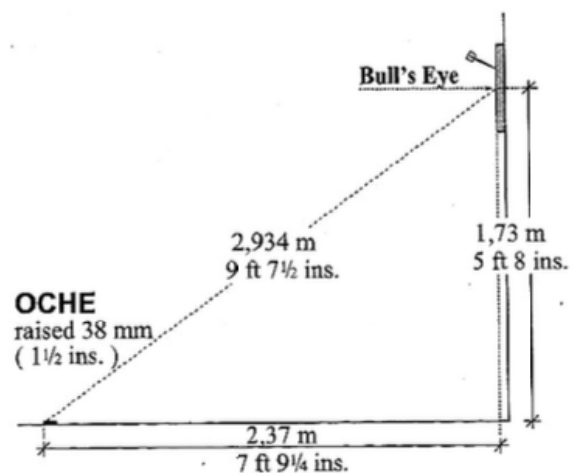
Denna pilkast är ingen leksak och bör endast användas under kompetent vuxen övervakning. Efter att du har slutat spela, se till att pilarna läggs undan säkert och utom räckhåll för små barn.

Produktegenskaper

- LCD-skärm
- Blå LCD-bakgrundsbelysning
- Beräknar poäng automatiskt
- Elektroniska ljud när pilar träffar tavlan
- 18 spel med flera nivåer och flera alternativ
- Maximalt 8 spelare
- Stängs av automatiskt 30 minuter efter avslutat spel

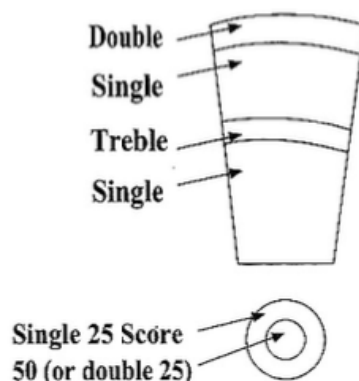
Standardmontering

Välj en plats på väggen med cirka 3 fria meter framför för att hänga pilkastet på en höjd av 1.73 meter från golvet till Bull's Eye. Spelarna bör stå 2.37 meter bort (kastlinjen/oche) från pilkastet när de kastar pilarna. (Se bilden)



Poängsystem

Segment	Resultat
Enkelpoängssegment	Poäng X1
Dubbelpoängssegment	Poäng X2
Trippelpoängssegment	Poäng X3
Inre ring	1 X 25
Bull's Eye	50 (25X2)



Knappdefinition

1. Tryck på "POWER"-knappen så går spelet in i normalt arbetsläge efter att du hör ett ljud.
2. Använd "GAME"-knappen för att välja spel (G01-G18). "GAME"-knappen kan också avsluta ett spel och återgå till ursprungsläget.
3. "OPTION"-knappen kan användas för att välja ett underspel till spelet (G01-G18).
4. Använd "PLAYER"-knappen för att välja antal spelare före spel, standardvärdet är 2.
5. "HANDICAP"-knapp (används för att välja svårighetsgrad i spelet). Till exempel om 4 spelare spelar spelet "G01" samtidigt, kan spelare ett välja 800, spelare två välja 200, spelare tre välja 500 och spelare fyra välja 300.
6. "LIGHT"-knapp (används för att slå på eller av LCD-bakgrundsbelysningen).
7. "DOUBLE IN/OUT"-knappen används endast för G02, se spelinstruktionerna för detaljer.
8. "SOUND"-knappen används för att välja ljud eller ljudlöst.
9. "ELIMINATE"-knappen används för att radera eller återställa poängen för den aktuella pilen.
10. "START/NEXT"-knappen används för att starta ett spel och byta till nästa spelare. Ljudindikation

"Laser" Detta ljud ges när enkelpoängssegment träffas. "Double" Detta meddelande ges när dubbelpoängssegment träffas. "Treble" Detta meddelande ges när trippelpoängssegment träffas. "Bull's Eye" Detta meddelande ges när Bull's-Eye träffas.

"Too High" Detta meddelande ges när poängen räknas ner till 0 eller är lika med 1 och används endast i spelet "G02".

"Score" Detta meddelande ges när spelaren får poäng, används endast i spelen "G05" och "G06".

"Close" Detta meddelande ges när segmentet som avslutar spelet träffas.

"Open" Detta meddelande ges när segmentet som öppnar eller startar spelet träffas.

"Winner" Detta meddelande ges när den vinnande poängen uppnås! "NEXT PLAYER" Detta meddelande ges för att indikera att man ska trycka på START/NEXT-knappen eftersom den föregående spelaren har kastat sina 3 pilar.

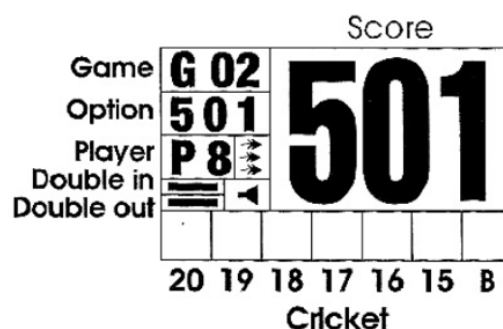
"Ye" Detta meddelande ges när "målsegmentet" träffas. "SORRY" Detta meddelande ges när ett segment som inte är målet träffas.
Spelinstruktioner

G01 Count Up (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)

Varje spelares poäng ackumuleras uppåt från 0 för varje träff. Den första spelaren som når eller överskrider den fastställda poängen är vinnaren.

G02 Count Down (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

1. Varje spelares poäng minskas från den inställda poängen för varje träff. Den första spelaren som når poängen 0 är vinnaren.
2. Spelarna kan välja olika spellägen genom att använda "DOUBLE IN/OUT"-knappen. (Se bilden nedan)



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

När "Double in" visas betyder det att spelet endast kan startas genom att kasta en dubbel (dvs. träffa "Dubbelsegmentet")

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

När "Double out" visas betyder det att spelet endast kan avslutas genom att kasta en dubbel - men om poängen efter att ha kastat en, två eller tre pilar är 1 eller under 0 betyder det "bust" (sprucken poäng) och spelaren kan inte registrera någon poäng utan återgår till den poäng han startade från och meddelandet "Too High!" ges. Double in/out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901) När "Double in" och "Double out" visas betyder det att spelet måste starta och sluta genom att kasta en dubbel.

	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) Betyder träffa valfritt poängsegment för att få poäng.
2. 5 Träffa poängsegmenten från 1 till 5 i ordning.
3. 10 Träffa poängsegmenten från 1 till 10 i ordning.
4. 15 Träffa poängsegmenten från 1 till 15 i ordning.
5. 20 Träffa poängsegmenten från 1 till 20 i ordning. Efter att en av ovanstående nivåer har valts ska spelaren kasta sina pilar i segmentet baserat på det givna rådet - efter varje kast indikeras nästa segment och du får meddelandet "Yes" eller "Sorry".

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

1. (205, 210, 215, 220) Betyder att du endast kan träffa dubbelpoängssegment för att få poäng.
2. "205" Träffa poängsegmenten från 1 till 5.
5. "210" Träffa poängsegmenten från 1 till 10. "215" Träffa poängsegmenten från 1 till 15. "220" Träffa poängsegmenten från 1 till 20.

3. Spelaren ska kasta sina pilar i segmentet enligt anvisning. Om rätt segment träffas indikeras nästa segment och du hör "Yes" eller "Sorry".

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

1. (305, 310, 315, 320) Betyder att man endast kan träffa trippelpoängssegment för att få poäng. 305 Träffa poängsegmenten från 1 till
5. 310 Träffa poängsegmenten från 1 till 10. 315 Träffa poängsegmenten från 1 till 15. 320 Träffa poängsegmenten från 1 till 20.
2. Spelaren ska kasta sina pilar i segmentet enligt anvisning. Om rätt segment träffas indikeras nästa segment och du hör "Yes" eller "Sorry".

G06 Simple Cricket (000, 020, 025)

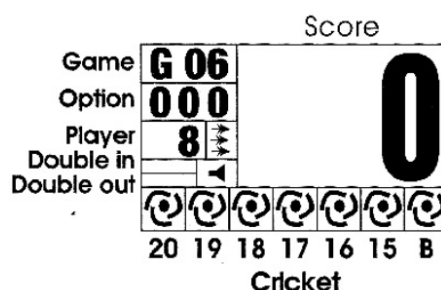
1. Det är giltigt endast när 15, 16, 17, 18, 19, 20 eller bull's-eye träffas.
2. Den spelare som är först med att träffa alla ovanstående segment tre gånger är vinnaren.

Träff i enkelpoängssegment - räknas en gång. Träff i dubbelpoängssegment - räknas två gånger. Träff i trippelpoängssegment - räknas tre gånger.

3. "000" - Du kan träffa vilket segment som helst av 15, 16, 17, 18, 19, 20 och bull's-eye. Dessa segment kan träffas i valfri ordning.

"020" - Du måste träffa 20 tre gånger först, följ sedan med 19, 18, 17, 16, 15 och bull's-eye i ordning. "025" - Du måste träffa bull's-eye tre gånger först, följ sedan med 15, 16, 17, 18, 19, 20 i ordning.

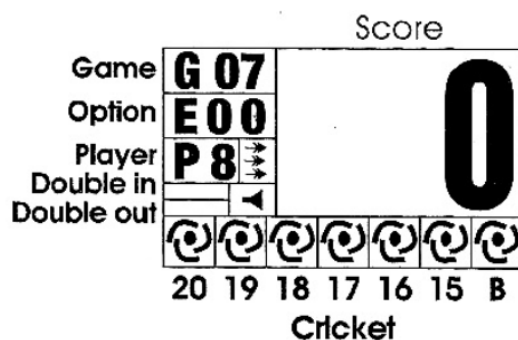
4. Varje segment har tre "^"-indikatorer. När det träffas en gång tänds en " ^ ". När alla " ^ " är tända är spelet slut. (Se bilden nedan.)



5. Spelaren som tänder alla " ^ " först är vinnaren.

G07 Score Cricket (E00, E20, E25)

1. Det är giltigt endast när 15, 16, 17, 18, 19, 20 eller bull's-eye träffas.
2. Den spelare som först träffar alla ovanstående segment tre gånger är vinnaren. Träff i enkelpoängssegment – räknas en gång. Träff i dubbelpoängssegment – räknas två gånger. Träff i trippelpoängssegment – räknas tre gånger.
3. "E00" - Du kan träffa vilket segment som helst av 15, 16, 17, 18, 19, 20 och bull's-eye. Segmenten kan träffas i valfri ordning. "E20" - Du måste träffa 20-segmentet tre gånger först, följ sedan med 19, 18, 17, 16, 15 och bull's-eye i ordning. "E25" - Du måste träffa bull's-eye tre gånger först, följ sedan med 15, 16, 17, 18, 19, 20 i ordning.
4. Varje segment har tre " ^ "-indikatorer. När det träffas en gång tänds en " ^ ".
5. Varje poängsegment är öppet och kan ge poäng först efter att det träffats 3 gånger för varje spelare, men det kommer att stängas och kan inte ge poäng om alla spelare träffar det 3 gånger.
6. Varje spelare måste försöka träffa poängsegmentet 3 gånger så att det går in i "open"-status och kan börja ge poäng.
7. Innan motståndarna har slutfört 3 träffar för att öppna poängsegmentet kan spelaren fortsätta att träffa andra "öppna" poängsegment för att få högre poäng.
8. Efter att alla spelare har slutfört de 3 träffarna på samma poängsegment kommer detta segment att stängas och kan inte ge poäng igen. Spelarna bör välja ett annat poängsegment att träffa för poäng.
9. Den spelare som först stänger alla specificerade poängsegment med högst poäng, eller spelaren med högst poäng efter att alla segment är stängda, är vinnaren. (Se bilden nedan.)



G08 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25) 1. Det är giltigt endast när 15, 16, 17, 18, 19, 20 eller bull's-eye träffas.

2. Den spelare som först träffar alla ovanstående segment tre gånger är vinnaren.

Träff i enkelpoängssegment – räknas en gång. Träff i dubbelpoängssegment – räknas två gånger. Träff i trippelpoängssegment – räknas tre gånger.

3. "C00" - Du kan träffa vilket segment som helst av 15, 16, 17, 18, 19, 20 och bull's-eye. Segmenten kan träffas i valfri ordning. "C20" - Du måste träffa 20 tre gånger först, följ sedan med 19, 18, 17, 16, 15 och bull's-eye i ordning. "C25" - Du måste träffa bull's-eye tre gånger först, följ sedan med 15, 16, 17, 18, 19, 20 i ordning.

4. Varje segment har tre " ^ "-indikatorer. När det träffas en gång tänds en " ^ ".

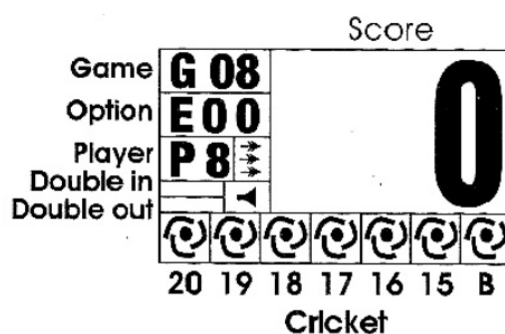
5. Varje poängsegment är öppet och kan ge poäng efter att det träffats 3 gånger av varje spelare, men det kommer att stängas och kan inte ge poäng om alla spelare träffar det 3 gånger.

6. Poängen som görs av den aktuella spelaren kommer att läggas till alla motståndares poäng.

7. Varje spelare måste försöka träffa poängsegmentet 3 gånger så att det kan gå in i "open"-status och sedan ge poäng.

8. Innan motståndarna har slutfört 3 träffar för att öppna poängsegmentet kan spelaren fortsätta att träffa andra "öppna" poängsegment för att låta motståndarna få högre poäng.

9. Efter att alla spelare har slutfört de 3 träffarna på samma poängsegment kommer detta segment att stängas och kan inte ge poäng igen. Spelarna bör välja ett annat poängsegment att träffa för poäng. 10. Den spelare som stänger alla specificerade poängsegment med lägst poäng, eller spelaren med lägst poäng efter att alla segment är stängda, är vinnaren. (Se bilden nedan.)



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

1. (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90) kan väljas som den valda poängen.
2. Spelaren ska träffa nummersegmenten från 1 till 18 i ordning. (Träffa 1 med första kastet, 2 med andra kastet och så vidare). Om segmentet träffas indikeras nästa segment och du får meddelandet "Yes" för en träff eller "Sorry" för en miss.
3. Spelaren ska försöka få lägsta möjliga poäng. Om tre pilar i en omgång missar betyder det en "dålig pil" och 5 poäng läggs till. Om trippelpoängssegment träffas ges 1 poäng (Eagle-pil). Om dubbelpoängssegment träffas ges 2 poäng (Bird-pil). Om enkelpoängssegment träffas ges 3 poäng. Du kan använda vilken som helst av de 3 pilarna för att avsluta en omgång, men endast den sista pilen kommer att användas för att beräkna poängen.
4. Om du träffar enkelpoängssegmentet med första pilen och får 3 poäng, kan du välja att gå vidare till nästa omgång. Men om du vill få en lägre poäng kan du fortsätta kasta. Men om båda de sista 2 kasten missar får du slutligen 5 poäng.
5. Spelaren som når eller överskrider den valda poängen kommer att åka ur spelet. När det bara finns en spelare kvar är denna spelare vinnaren. Eller om alla 18 omgångar är klara är spelaren med lägst poäng vinnaren.

G10 Bingo (132, 141, 168, 189)

1. Nummersegmenten kommer att visas av datorn automatiskt, den spelare som träffar alla specificerade nummersegment 3 gånger först är vinnaren. Om segmentet träffas indikeras nästa segment och du får meddelandet "Yes" om det träffas eller "Sorry" om du missar.
2. 132-Träffa med sekvensen 15, 4, 8, 14, 3 segment.
3. 141-Träffa med sekvensen 17, 13, 9, 7, 1 segment.
4. 168-Träffa med sekvensen 20, 16, 12, 6, 2 segment.
5. 189-Träffa med sekvensen 19, 10, 18, 5, 1 segment.
6. Spelaren måste träffa ett nummersegment tre gånger och kan sedan gå vidare till att träffa nästa nummersegment. Träff i enkelpoängssegment räknas en gång. Träff i dubbelpoängssegment räknas två gånger. Träff i trippelpoängssegment räknas tre gånger.

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

1. Alternativ (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) betyder spelarens ursprungliga livsvärde.
2. Varje spelare har ett grundläggande livsvärde i början. När en spelare inte har något livsvärde kvar är han ute ur spelet. Den första spelaren måste träffa det nummersegment som slumpmässigt ges ut.
3. Om spelaren kan träffa målet med sin första eller andra pil, kan spelaren skapa ett nytt mål med den tredje pilen. Om spelaren träffar målet med alla tre pilar eller inte kan skapa ett nytt effektivt mål, kommer det nya målet att ges ut slumpmässigt för nästa spelare. Om denna spelare inte kan träffa målet med tre pilar förloras en poäng, detta mål ska då träffas av nästa spelare kontinuerligt. Om segmentet träffas indikeras nästa segment och du får meddelandet "Yes" vid träff eller "Sorry" vid miss.
4. Det är en giltig träff om någon del av målnummersegmentet träffas, oavsett om det är enkel-, dubbel- eller trippelpoängssegment.
5. När det bara finns en spelare kvar som har livsvärde är spelet slut och denna spelare är vinnaren.

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

1. Alternativ (X3, X5, X7, X9, X11, X13, X15, X17, X19, X21) betyder spelarens ursprungliga livsvärde.
2. Varje spelare har ett grundläggande livsvärde i början. När en spelare inte har något livsvärde kvar är de ute ur spelet. Den första spelaren som är ute måste träffa nummersegmentet "target" slumpmässigt.
3. Om spelaren kan träffa målet med sin första eller andra pil, kan spelaren skapa ett nytt mål med den tredje pilen. Om spelaren träffar målet med alla tre pilar eller inte kan skapa ett nytt och effektivt mål, kommer det nya målet att ges ut slumpmässigt för nästa spelare. Om denna spelare inte kan träffa målet med tre pilar förloras en poäng, detta mål kommer att träffas av nästa spelare. Om segmentet träffas indikeras nästa segment och du får meddelandet "Yes" eller "Sorry".
4. Det är giltigt endast vid träff i samma poängsektion av målnummersegmentet.

5. När det bara finns en spelare kvar som har livsvärde är spelet slut och denna spelare är vinnaren.

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

1. Alternativ (3, 5, 7, 9, 1, 13, 15, 17, 19, 21) betyder spelarens startlivsvärde.
2. När man går in i spelet visar poängfönstren "SEL" (Select) för att säga åt spelaren att välja ett poängsegment för sig själv. Det första poängsegmentet som träffas av spelaren väljs att användas som hans segment. Tryck sedan på "NEXT"-knappen för att låta nästa spelare välja sitt poängsegment. Efter att alla spelare har valt sina poängsegment börjar spelet.
3. Efter att alla spelare har valt sina poängsegment kan de börja kasta. Först efter att spelaren träffat sitt eget poängsegment kan han bli en mördare (killer) under resten av spelet.
4. När en spelares poängsegment träffas av en motståndarmördare tas en poäng bort från denna spelare. Livspoängen visas direkt på skärmen. Varje spelare kan se poängen genom att trycka på "SCORES"-knappen.
5. Om spelaren har blivit en "killer" och skjuter sitt eget målsegment kommer han inte längre att vara "killer" och en poäng kommer att dras från hans livspoäng.
6. Mördaren bör arbeta hårt för att ta poäng från motståndare genom att träffa motståndarens poängsegment.
7. Om målsegmentet träffas indikeras nästa segment och du får meddelandet "Yes" eller "Sorry".
8. Alternativ (3, 5, 7, 9, 1, 13, 15, 17, 19, 21) betyder att spelaren kan bli en mördare när han träffar det valda nummersegmentet oavsett om det är enkel-, dubbel- eller trippelpoängssegment.
9. När det bara finns en spelare kvar som har livsvärde är spelet slut och denna spelare är vinnaren. 10. Spelet bör spelas av fler än 2 spelare.

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

1. Alternativ (X3, X5, X7, X9, X1, X13, X15, X17, X19, X21) betyder spelarens startlivsvärde.
2. När man går in i spelet visar poängfönstren "SEL" (Select) för att

tipsa spelaren att välja ett poängsegment för sig själv. Det första poängsegmentet som träffas av spelaren väljs att användas som hans segment. Tryck sedan på "NEXT"-knappen för att låta nästa spelare välja sitt poängsegment. Efter att alla spelare har valt sina poängsegment kan spelet börja.

3. Efter att alla spelare valt poängsegmenten kan de börja kasta. Först efter att spelaren träffat sitt eget poängsegment kan han bli en mördare under resten av spelet.

4. När en spelares poängsegment träffas av motståndarmördaren tas en poäng från denna spelare. Livspoängen visas direkt på skärmen. Varje spelare kan se poängen genom att trycka på "SCORES"-knappen.

5. Om spelaren har blivit en "killer" och skjuter sina egna målsegment kommer han inte längre att vara en mördare och en poäng kommer att dras från hans livspoäng.

6. Mördaren bör arbeta hårt för att ta poäng från motståndare genom att träffa motståndarens poängsegment.

7. Om segmentet träffas indikeras nästa segment och du får meddelandet "Yes" eller "Sorry".

8. Alternativ (207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) betyder att spelaren kan bli en mördare endast när han träffar det valda nummersegmentet med dubbelpoängssektion.

9. När det bara finns en spelare kvar som har livsvärde är spelet slut och denna spelare är vinnaren. 10. Spelet bör spelas av fler än 2 spelare.

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

1. Alternativ (X3, X5, X7, X9, X11, X13, X15, X17, X19, X21) betyder spelarens startlivsvärde.

2. När man går in i spelet visar poängfönstren "SEL" (Select) för att säga åt spelaren att välja ett poängsegment för sig själv. Det första poängsegmentet som träffas av spelaren väljs att användas som hans segment. Tryck sedan på "NEXT"-knappen för att låta nästa spelare välja sitt poängsegment. Efter att alla spelare har valt sina poängsegment kan spelet börja.

3. Efter att alla spelare har valt sina poängsegment kan de börja kasta. Först efter att spelaren träffat sitt poängsegment kan han bli en mördare under resten av spelet.

4. När en spelares poängsegment träffas av mördaren kommer en poäng att dras från denna spelare. Livspoängen visas direkt på skärmen. Varje spelare kan se poängen genom att trycka på "SCORES"-knappen.
5. Om spelaren har blivit en "killer" och skjuter sitt eget mål kommer han inte längre att vara en mördare och kommer att förlora en livspoäng från denna poäng.
6. Mördaren bör arbeta hårt för att ta poäng från motståndare genom att träffa motståndarens poängsegment.
7. Om segmentet träffas indikeras nästa segment och du får meddelandet "Yes" eller "Sorry".
8. Alternativ (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) betyder att spelaren kan bli en mördare endast när han träffar det valda nummersegmentet med trippelpoängssektion.
9. När det bara finns en spelare kvar som har livsvärde är spelet slut och denna spelare är vinnaren. 10. Spelet bör spelas av fler än 2 spelare.

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

1. Alternativ (X3, X5, X7, X9, X11, X13, X15, X17, X19, X21) betyder spelarens startlivsvärde.
2. Ett nummersegment ges slumpmässigt ut för spelaren att träffa. Spelaren måste träffa det inom tio sekunder, annars tas denna träff bort. Om segmentet träffas indikeras nästa segment och du får meddelandet "Yes" eller "Sorry".
3. Varje skott som träffar "målsegmentet" som enkel, dubbel eller trippel kommer att minska en poäng.
4. Den spelare vars poäng först har minskats till 0 är vinnaren.

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

1. Alternativ (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) betyder spelarens startlivsvärde.
2. Spelaren ska försöka få högre poäng än eller lika med den tidigare högsta poängen som gjorts i en omgång. När en spelare får mindre än den föregående totalen för tre pilar, tas ett (Liv) bort från spelaren. Den sista spelaren som har ett (Liv) kvar är vinnaren.
3. Spelarna får inte radera poäng. Om spelaren trycker på

START-knappen direkt eller om ingen av deras pilar träffar segmenten kommer de också att förlora ett (Liv).

4. Spelaren kommer att elimineras när hans livsnummer är 0 och ett ljud kommer att höras som en påminnelse.
5. När endast en spelare är kvar är spelet slut och denna spelare är vinnaren.
6. Spelet bör spelas av fler än 2 spelare.
5. När endast en spelare är kvar är spelet slut och denna spelare är vinnaren.
6. Spelet bör spelas av fler än 2 spelare.

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

1. Alternativ (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21) betyder spelarens startlivsvärde.
2. Målet är att slå den lägsta poängen för tre pilar totalt. När de tre pilarna totalt är högre än rekordet, tas ett (Liv) bort från spelaren. Den sista spelaren som har ett (Liv) kvar är vinnaren.
3. Spelarna får inte radera poäng. Om spelaren trycker på START-knappen direkt eller om ingen pil träffar segmenten kommer han också att förlora ett (Liv).
4. Spelaren kommer att elimineras när hans livsnummer är 0, och ett ljud kommer att höras som en påminnelse.
5. När endast en spelare är kvar är spelet slut och denna spelare är vinnaren.
6. Spelet bör spelas av fler än 2 spelare.