

WORLD CHAMPION

ELEKTRONSKA META ZA PIKADO

Item No. 189 / 289 / 489

Korisnički priručnik i pravila igre

Hvala vam što ste odabrali elektronsku metu za pikado!

Upozorenje: Radi sigurnosti, djeca moraju biti pod nadzorom odraslih prilikom korištenja ovog proizvoda. Pažljivo pročitajte ovaj priručnik i sačuvajte ga za buduću upotrebu.

Dio 1: Opis proizvoda

Dimenzije proizvoda: 37 cm x 31 cm x 2,5 cm

- Ova elektronska meta za pikado nudi 18 igara s 159 opcija.
- Do 8 igrača može istovremeno sudjelovati u igri.
- Ovaj proizvod omogućuje automatsko bodovanje s glasovnom najavom.
- LCD zaslon s plavom pozadinskom rasvjetom.
- Automatsko isključivanje nakon 30 minuta neaktivnosti.

Dio 2: Instalacija

2.1 Upute za montažu

Visina: Centar središta mete treba biti na visini 5 stopa 8 inča (1,73 metra) od poda.

Udaljenost mete: Horizontalna udaljenost od površine mete do linije bacanja treba biti 7 stopa 9-1/4 inča (2,37 metra).

2.2 Ugradnja napajanja

Uređaj se napaja pomoću 3 x 1,5V "AA" baterije (nisu uključene). Odjeljak za baterije se može otvoriti sa stražnje strane za ugradnju baterija.

Dio 3: Pravila bodovanja

Meta je podijeljena na segmente bodovanja. Vanjski prsten se broji dvostruko, unutarnji prsten se broji trostruko, a središte se broji kao što je prikazano na meti. Bodovi se izračunavaju automatski pomoću elektronskog sustava.

Dio 4: Upute za rad

4.1 Funkcije gumba

1. Pritisnite gumb "POWER" i igra prelazi u normalni radni status nakon što čujete zvuk.
2. Koristite gumb "GAME" za odabir igara (G01-G18). Gumb "GAME" također može prekinuti igru i vratiti se u izvorni status.
3. Gumb "OPTION" može se koristiti za odabir podigre unutar igre (G01-G18).
4. Koristite gumb "PLAYER" za odabir broja igrača prije igre, zadana vrijednost je 2.
5. Gumb "HANDICAP" (koristi se za odabir težine igre). Na primjer, ako 4 igrača igraju igru "G01" istovremeno, igrač jedan može odabrati 800, igrač dva 200, igrač tri 500 i igrač četiri 300.
6. Gumb "LIGHT" (koristi se za uključivanje ili isključivanje pozadinske rasvjete LCD-a).
7. Gumb "DOUBLE IN/OUT" koristi se samo za G02, pogledajte upute za igru za detalje.
8. Gumb "SOUND" koristi se za odabir zvuka ili isključivanje zvuka.
9. Gumb "ELIMINATE" koristi se za brisanje ili vraćanje bodova trenutne pikado strelice.
10. Gumb "START/NEXT" koristi se za pokretanje igre i prelazak na sljedećeg igrača.

4.2 Popis zvukova

1. "Laser" - Ovaj zvuk se oglašava kada se pogodi pojedinačni segment bodovanja.
2. "Double" - Ova najava se oglašava kada se pogodi dvostruki segment bodovanja.
3. "Treble" - Ova najava se oglašava kada se pogodi trostruki segment bodovanja.
4. "Bull's Eye" - Ova najava se oglašava kada se pogodi središte mete.
5. "Too High" - Ova najava se oglašava kada bodovi dosegnu 0 ili su jednaki 1, i koristi se samo u igri "G02".
6. "Score" - Ova najava se oglašava kada igrač dobije bodove, koristi se samo u igrama "G05" i "G06".
7. "Close" - Ova najava se oglašava kada se pogodi segment koji završava igru.
8. "Open" - Ova najava se oglašava kada se pogodi segment koji otvara ili započinje igru.
9. "Winner" - Ova najava se oglašava kada se postigne pobjednički bod!
10. "NEXT PLAYER" - Ova najava se oglašava da bi se naznačilo da se pritisne gumb START/NEXT jer je prethodni igrač bacio svoje 3 strelice.
11. "Yes" - Ova najava se oglašava kada se pogodi "ciljni" segment.

12. "Sorry" - Ova najava se oglašava kada se pogodi "neciljni" segment.

Dio 5: Objašnjenje igara

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

Bodovi svakog igrača se akumuliraju od 0 za svaki pogodak. Prvi igrač koji dostigne ili premaši zadane bodove je pobjednik.

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

Bodovi svakog igrača se smanjuju od zadanih bodova za svaki pogodak. Prvi igrač koji dostigne bodove 0 je pobjednik.

Igrači mogu odabrati različite načine igre pomoću gumba "DOUBLE IN/OUT".

Double in: Kada je prikazano "Double in" to znači da igra može započeti samo bacanjem u dvostruko.

Double out: Kada je prikazano "Double out" to znači da igra može završiti samo bacanjem u dvostruko. Ako nakon bacanja jedne, dvije ili tri strelice bodovi su 1 ili ispod 0, to znači "bust" i igrač ne može registrirati bodove i vraća se na bodove s kojima je započeo, te se oglašava "Too High!".

Double in/out: Kada su prikazani i "Double in" i "Double out", igra mora započeti i završiti bacanjem u dvostruko.

G03 Okretni sat (5, 10, 15, 20)

(5, 10, 15, 20) Znači pogoditi bilo koji segment bodovanja za dobivanje bodova.

5: Pogodite segmente bodovanja od 1 do 5 po redu.

10: Pogodite segmente bodovanja od 1 do 10 po redu.

15: Pogodite segmente bodovanja od 1 do 15 po redu.

20: Pogodite segmente bodovanja od 1 do 20 po redu.

Nakon odabira jedne od gore navedenih razina, igrač treba bacati strelice u segment prema danom savjetu. Nakon svakog bacanja, sljedeći segment će biti naveden i dobit ćete savjet "Yes" ili "Sorry".

G04 Okretni sat-Dvostruko (205, 210, 215, 220)

(205, 210, 215, 220) Znači da možete pogoditi samo dvostruki segment bodovanja za dobivanje bodova.

205: Segmenti 1-5. 210: 1-10. 215: 1-15. 220: 1-20.

Igrač treba bacati strelice u segment prema savjetu. Ako je ispravan segment pogođen, sljedeći segment će biti naveden i čut ćete "Yes" ili "Sorry".

G05 Okretni sat-Trostruko (305, 310, 315, 320)

(305, 310, 315, 320) Znači da možete pogoditi samo trostruki segment bodovanja za dobivanje bodova.

305: Segmenti 1-5. 310: 1-10. 315: 1-15. 320: 1-20.

Igrač treba bacati strelice u segment prema savjetu. Ako je ispravno, sljedeći segment se navodi s "Yes" ili "Sorry".

G06 Jednostavan kriket (000, 020, 025)

Vrijedi samo kada se pogodi 15, 16, 17, 18, 19, 20 ili središte mete.

Igrač koji prvi pogodi sve gore navedene segmente tri puta je pobjednik.

Pojedinačno pogodak - broji se jednom. Dvostruko - dvaput. Trostruko - triput.

"000" - Pogodite bilo koji segment 15-20 i središte mete u bilo kojem redoslijedu.

"020" - Pogodite 20 tri puta prvo, zatim 19, 18, 17, 16, 15, središte mete po redu.

"025" - Pogodite središte mete tri puta prvo, zatim 15, 16, 17, 18, 19, 20 po redu.

Svaki segment ima tri indikatora. Kada je pogođen jednom, jedan se pali. Kada su svi upaljeni, igra je gotova.

G07 Bodovni kriket (E00, E20, E25)

Vrijedi samo kada se pogodi 15, 16, 17, 18, 19, 20 ili središte mete.

Prvi koji pogodi sve gore navedene segmente tri puta je pobjednik.

Pojedinačno - jednom. Dvostruko - dvaput. Trostruko - triput.

"E00" - Bilo koji segment 15-20 i središte mete u bilo kojem redoslijedu.

"E20" - Pogodite 20 tri puta prvo, zatim 19, 18, 17, 16, 15, središte mete po redu.

"E25" - Pogodite središte mete tri puta prvo, zatim 15, 16, 17, 18, 19, 20 po redu.

Svaki segment ima tri indikatora. Kada je pogođen jednom, jedan se pali.

Svaki segment je otvoren i može bodovati tek nakon 3 pogotka svakog igrača. Zatvara se kada svi igrači pogode 3 puta.

Svaki igrač mora pokušati pogoditi segment 3 puta da bi ušao u "otvoreno" stanje i počeo bodovati.

Prije nego protivnici završe 3 pogotka, igrač može nastaviti pogađati druge "otvorene" segmente za više bodova.

Nakon što svi igrači završe 3 pogotka istog segmenta, bit će zatvoren. Odaberite drugi segment.

Prvi koji zatvori sve navedene segmente s najviše bodova, ili najviše bodova nakon zatvaranja svih, je pobjednik.

G08 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25)

Vrijedi samo kada se pogodi 15, 16, 17, 18, 19, 20 ili središte mete.

Prvi koji pogodi sve gore navedene segmente tri puta je pobjednik.

Pojedinačno - jednom. Dvostruko - dvaput. Trostruko - triput.

"C00" - Bilo koji segment 15-20 i središte mete u bilo kojem redoslijedu.

"C20" - Pogodite 20 tri puta prvo, zatim 19, 18, 17, 16, 15, središte mete po redu.

"C25" - Pogodite središte mete tri puta prvo, zatim 15, 16, 17, 18, 19, 20 po redu.

Svaki segment ima tri indikatora. Kada je pogođen jednom, jedan se pali.

Svaki segment je otvoren i može bodovati nakon 3 pogotka svakog igrača. Zatvara se kada svi igrači pogode 3 puta.

Bodovi koje je ostvario trenutni igrač bit će dodani bodovima svih protivnika.

Svaki igrač mora pokušati pogoditi segment 3 puta da bi ušao u "otvoreno" stanje.

Prije nego protivnici završe 3 pogotka, igrač može nastaviti pogađati druge "otvorene" segmente da protivnici dobiju više bodova.

Nakon što svi igrači završe 3 pogotka istog segmenta, bit će zatvoren.

Prvi koji zatvori sve navedene segmente s najmanje bodova, ili najmanje bodova nakon zatvaranja svih, je pobjednik.

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

(10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90) može se odabrati kao odabrani bodovi.

Igrač treba pogoditi brojčane segmente od 1 do 18 po redu. Ako pogodi, sljedeći segment će biti naveden i dobit ćete "Yes" za pogodak ili "Sorry" za promašaj.

Igrač treba težiti najmanjem broju bodova. Ako sve tri strelice u redu promaše, to znači "loša strelica" i dodaje se 5 bodova. Ako se pogodi trostruko, 1 bod (Eagle). Ako dvostruko, 2 boda (Birdie). Ako pojedinačno, 3 boda. Samo posljednja strelica se koristi za izračun bodova.

Ako pogodite pojedinačni segment prvom strelicom i dobijete 3 boda, možete odlučiti prijeći na sljedeći red. Ali ako želite manji rezultat, možete nastaviti. Ako obje zadnje 2 bacanja promaše, dobit ćete 5 bodova.

Igrač koji dostigne ili premaši odabrane bodove bit će isključen. Kada ostane samo jedan igrač, taj igrač je pobjednik, ili nakon svih 18 rundi, igrač s najmanje bodova je pobjednik.

G10 Bingo (132, 141, 168, 189)

Brojčani segmenti će biti prikazani računalom automatski. Igrač koji prvi pogodi sve navedene brojčane segmente 3 puta je pobjednik. Ako pogodi, sljedeći segment će biti naveden i dobit ćete "Yes" ili "Sorry".

132 - Redoslijed: 15, 4, 8, 14, 3.

141 - Redoslijed: 17, 13, 9, 7, 1.

168 - Redoslijed: 20, 16, 12, 6, 2.

189 - Redoslijed: 19, 10, 18, 5, 11.

Igrač mora pogoditi brojčani segment tri puta prije prelaska na sljedeći. Pojedinačno - jednom. Dvostruko - dvaput. Trostruko - triput.

G11 Veliki-mali: Jednostavno (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

Opcija znači početnu vrijednost života igrača.

Svaki igrač ima osnovnu vrijednost života na početku. Kada igrač nema vrijednost života, ispada. Prvi igrač mora pogoditi brojčani segment koji je nasumično odabran.

Ako igrač može pogoditi cilj prvom ili drugom strelicom, može stvoriti novi cilj trećom strelicom. Ako igrač pogodi cilj sa sve tri strelice ili ne može stvoriti novi učinkoviti cilj, novi cilj će biti nasumično odabran za sljedećeg igrača. Ako igrač ne može pogoditi cilj sa tri strelice, izgubit će jedan bod, a ovaj cilj će pokušati pogoditi sljedeći igrač. Ako je segment pogođen, sljedeći segment će biti naveden i dobit ćete "Yes" ili "Sorry".

Vrijedi kao pogodak ako je pogođeno bilo koje mjesto ciljanog brojčanog segmenta, bez obzira radi li se o pojedinačnom, dvostrukom ili trostrukom segmentu.

Kada ostane samo jedan igrač s vrijednošću života, igra je gotova i taj igrač je pobjednik.

G12 Veliki-mali: Teško (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)

Opcija znači početnu vrijednost života igrača.

Svaki igrač ima osnovnu vrijednost života. Kada igrač nema vrijednost života, ispada. Prvi igrač mora pogoditi brojčani segment koji je nasumično odabran.

Ako igrač može pogoditi cilj prvom ili drugom strelicom, može stvoriti novi cilj trećom strelicom. Ako igrač pogodi cilj sa sve tri strelice ili ne može stvoriti novi učinkoviti cilj, novi cilj će biti nasumično odabran za sljedećeg igrača. Ako igrač ne može pogoditi cilj sa tri strelice, izgubit će jedan bod. Ako je segment pogođen, dobit ćete "Yes" ili "Sorry".

Vrijedi samo kada se pogodi ista sekcija bodovanja ciljanog brojčanog segmenta.

Kada ostane samo jedan igrač s vrijednošću života, igra je gotova i taj igrač je pobjednik.

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

Opcija znači početnu vrijednost života igrača.

Pri ulasku u igru, prozori bodova prikazuju "SEL" (Select) da igraču kažu da odabere segment bodovanja. Prvi pogođeni segment bodovanja se odabire. Zatim pritisnite gumb "NEXT". Nakon što su svi igrači odabrali, igra započinje.

Nakon što su svi igrači odabrali svoje segmente, mogu početi bacati. Tek nakon što igrač pogodi svoj segment može postati ubojica tijekom igre.

Kada je segment igrača pogođen od strane protivničkog ubojice, jedan bod se oduzima. Bodovi života prikazuju se na ekranu. Svaki igrač može provjeriti bodove pritiskom na gumb "SCORES".

Ako je igrač postao "ubojica" i pogodi svoj ciljani segment, više neće biti "ubojica" i jedan bod će se oduzeti.

Ubojica treba nastojati oduzeti bodove protivnicima pogađanjem njihovih segmenata.

Ako je ciljani segment pogođen, sljedeći segment će biti naveden i dobit ćete "Yes" ili "Sorry".

Opcija znači da igrač može postati ubojica kada pogodi odabrani brojčani segment, bez obzira radi li se o pojedinačnom, dvostrukom ili trostrukom.

Kada ostane samo jedan igrač s vrijednošću života, igra je gotova i taj igrač je pobjednik.

Igru treba igrati više od 2 igrača.

G14 Ubojica-Dvostruko (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)

Opcija znači početnu vrijednost života igrača.

Pri ulasku u igru, prozori bodova prikazuju "SEL" (Select). Prvi pogođeni segment bodovanja se odabire. Zatim pritisnite gumb "NEXT". Nakon što su svi igrači odabrali, igra započinje.

Nakon što su svi igrači odabrali svoje segmente, mogu početi bacati. Tek nakon pogotka svog segmenta može postati ubojica.

Kada je segment igrača pogođen od strane protivničkog ubojice, jedan bod se oduzima.

Ako je igrač postao "ubojica" i pogodi svoj ciljani segment, više neće biti ubojica i jedan bod će se oduzeti.

Ubojica treba nastojati oduzeti bodove protivnicima.

Ako je segment pogođen, sljedeći segment će biti naveden i dobit ćete "Yes" ili "Sorry".

Opcija znači da igrač može postati ubojica samo kada pogodi odabrani brojčani segment s dvostrukom sekcijom.

Kada ostane samo jedan igrač s vrijednošću života, igra je gotova i taj igrač je pobjednik.

Igru treba igrati više od 2 igrača.

G15 Ubojica-Trostruko (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)

Opcija znači početnu vrijednost života igrača.

Pri ulasku u igru, prozori bodova prikazuju "SEL" (Select). Prvi pogođeni segment bodovanja se odabire. Zatim pritisnite gumb "NEXT". Nakon što su svi igrači odabrali, igra započinje.

Nakon što su svi igrači odabrali svoje segmente, mogu početi bacati. Tek nakon pogotka svog segmenta može postati ubojica.

Kada je segment igrača pogođen od ubojice, jedan bod se oduzima.

Ako je igrač postao "ubojica" i pogodi svoj cilj, više neće biti ubojica i izgubit će jedan život.

Ubojica treba nastojati oduzeti bodove protivnicima.

Ako je segment pogođen, sljedeći segment će biti naveden i dobit ćete "Yes" ili "Sorry".

Opcija znači da igrač može postati ubojica samo kada pogodi odabrani brojčani segment s trostrukom sekcijom.

Kada ostane samo jedan igrač s vrijednošću života, igra je gotova i taj igrač je pobjednik.

Igru treba igrati više od 2 igrača.

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

Opcija znači početnu vrijednost života igrača.

Brojčani segment je nasumično odabran za igrača da pogodi. Igrač mora pogoditi unutar deset sekundi, inače će pogodak biti oduzet. Ako je segment pogođen, sljedeći segment će biti naveden i dobit ćete "Yes" ili "Sorry".

Svaki pogodak koji pogodi "ciljani" segment (pojedinačni, dvostruki ili trostruki) smanjit će bodove za jedan.

Igrač čiji bodovi budu smanjeni na 0 prvi je pobjednik.

G17 Noge preko (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

Opcija znači početnu vrijednost života igrača.

Igrač treba nastojati postići više ili jednako prethodnom najvećem rezultatu u redu. Kada igrač postigne manje od prethodnog ukupnog rezultata tri strelice, jedan (život) se oduzima. Zadnji igrač kojem ostane (život) je pobjednik.

Igračima nije dopušteno brisanje bodova. Ako igrač pritisne gumb START izravno ili nijedna od strelica ne pogodi segmente, izgubit će jedan (život).

Igrač se isključuje kada mu broj života bude 0 i čuje se zvuk.

Kada ostane samo jedan igrač, igra je gotova i taj igrač je pobjednik.

Igru treba igrati više od 2 igrača.

G18 Noge ispod (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)

Opcija znači početnu vrijednost života igrača.

Cilj je pobijediti najniži rezultat tri strelice ukupno. Kada je ukupni rezultat tri strelice veći od rekorda, jedan (život) se oduzima. Zadnji igrač kojem ostane (život) je pobjednik.

Igračima nije dopušteno brisanje bodova. Ako igrač pritisne gumb START izravno ili nijedna strelica ne pogodi segmente, izgubit će jedan (život).

Igrač se isključuje kada mu broj života bude 0, i čuje se zvuk.

Kada ostane samo jedan igrač, igra je gotova i taj igrač je pobjednik.

Igru treba igrati više od 2 igrača.